

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات









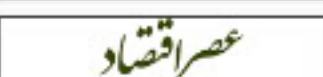

# فهرست



۲	سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند	امتیاز
۴	سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند	سپاس
۶	سازندگان نهنگ آبی دستگیر شدند	اخبار صبح
روزنامه های همبستگی، هفت صبح (۳)		
۸	چالش نهنگ آبی، یک بازی رایانه نیست!	فناوران
۹	استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران	روزگارما
۱۰	نهنگ آبی صرفاً چالش است نه بازی	صبح نو
۱۱	استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران	خسبان
روزنامه های رسالت، فرصت امروز (۳)		
۱۲	استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران	رسالت
۱۲	ایران در صدر فهرست راه یافتگان به جام جهانی ورزش های الکترونیک	مهر خبرگزاری
۱۲	ایران در صدر فهرست راه یافتگان به جام جهانی ورزش های الکترونیک	سپاس خبری ایرنا
۱۳	ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد	ایروم اکونومیست
۱۳	ایران در صدر فهرست راه یافتگان به جام جهانی ورزش های الکترونیک	بی بی سی
۱۴	ایران در صدر فهرست راه یافتگان به جام جهانی ورزش های الکترونیک	EC NEWS
۱۴	ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد	وزیر یابیاری
۱۴	نام ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ثبت شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۵	ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای پاریس شد	تسلیان
۱۵	نام ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ثبت شد	ایروم اکونومیست

۱۶	ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد	
۱۶	ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد	
۱۶	ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد	
۱۷	ایران اولین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس شد	
۱۷	اتصال صنعت با دانشگاه در کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال	
۱۸	بازی ایرانی Quiz of Kings، پرتعدادتر از فیفا، کانتر و گلش	
۱۸	ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد	
۱۹	ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد	
۱۹	خانوادگی گلش رویال بازی میکنیم	
۲۰	نام ایران به عنوان نخستین کشور پذیرفته شده در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ثبت شد	
۲۰	بازی های رایانه ای فقط سرگرمی نیستند	
۲۱	توضیحات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره ی چالش نهنگ آبی	
۲۱	نام ایران به عنوان نخستین کشور پذیرفته شده در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ثبت شد	
۲۲	با حضور نزدیک به 7000 نفر سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران آغاز شد	
۲۲	واکنش مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به چالش نهنگ آبی	
۲۳	«نهنگ آبی» در کمین کاربران ایرانی	
۲۴	«نهنگ آبی» در کمین کاربران ایرانی	
۲۶	نهنگ آبی یک بازی نیست آقای مسوول!	
۲۷	چالش نهنگ آبی، یک بازی رایانه ای نیست!	
۲۸	قانون ملی بازی های رایانه ای تدوین شد	
۲۸	«نهنگ آبی» در کمین کاربران ایرانی	

۳۰	کاربران ایرانی در چالش بزرگ با نهنگ آبی	
۳۱	استقبال ۳ برابری از لیگ بازی های رایانه ای / «نهنگ آبی» بازی نیست	
۳۲	هزینه 460 میلیون تومانی ایران برای خرید بازی های یارانه ای / سهم بازی های یارانه ای ایران در بازار جهانی	
۳۳	استقبال 3 برابری از لیگ بازی های رایانه ای / «نهنگ آبی» بازی نیست	
۳۵	آغاز سومین لیگ ملی بازی های رایانه ای	
۳۵	استقبال 3 برابری از لیگ بازی های رایانه ای / «نهنگ آبی» بازی نیست	
۳۶	استقبال 3 برابری از لیگ بازی های رایانه ای / «نهنگ آبی» بازی نیست	
۳۸	حضور یواشکی بانوان در لیگ بازی های رایانه ای	
۳۹	گزارش: نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار شد	
۴۱	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۴۲	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۴۴	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۴۵	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۴۶	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۴۸	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۵۰	همواره درصدد ترویج بازی های مناسب از نظر مفهوم و محتوا بوده ایم	
۵۱	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۵۲	سازندگان چالش «نهنگ آبی» دستگیر شده اند	
۵۲	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۵۴	هزینه 460 میلیون تومانی ایران برای خرید بازی های یارانه ای / سهم بازی های یارانه ای ایران در بازار جهانی	
۵۵	مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری: استقبال پیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران / شرایط را برای حضور حداکثری بانوان در سال آینده آماده می کنیم	

۵۶	کریمی قدوسی: از تاثیر منفی نهنگ آبی خبر داشتیم و آن را رسانه ای نکردیم	
۵۸	شرایط را برای حضور حداکثری بانوان در سال آینده آماده می کنیم	
۵۹	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۶۱	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۶۲	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۶۳	مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است	
۶۴	سازندگان چالش «نهنگ آبی» دستگیر شده اند	
۶۴	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای / جهش در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال / 23 میلیون نفر ایرانی روزی 70 دقیقه بازی می کنند	
۶۵	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۶۷	نهنگ آبی یک چالش است!	
۶۸	حضور هفت هزار نفر در لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۶۹	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۷۰	حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار	
۷۱	استقبال 3 برابری از لیگ بازی های رایانه ای	
۷۲	کریمی قدوسی: استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۷۴	دستگیری سازندگان بازی «نهنگ آبی» در روسیه	
۷۴	نهنگ آبی شکار شد	
۷۵	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۷۶	سازندگان چالش «نهنگ آبی» دستگیر شدند	
۷۶	سازندگان چالش «نهنگ آبی» دستگیر شده اند	
۷۷	فوری / بازی مرگبار نهنگ آبی نابود شد / سازندگان این بازی دستگیر شدند	

دستگیری سازندگان چالش «نهنگ آبی»



۷۷

استقبال 3 برابری از لیگ بازی های رایانه ای / «نهنگ آبی» بازی نیست



۷۷

سازندگان چالش «نهنگ آبی» دستگیر شدند



۷۹

کریمی قدوسی از نامه ی رایزنی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای رفع تحریم بسته توسعه بازی خبر داد



۷۹

«نهنگ آبی» در کمین کاربران ایرانی



۷۹

نهنگ آبی در خشکی قربانی می گیرد / خودکشی، مرحله آخر بازی 50 مرحله ای



۸۱

سازندگان نهنگ آبی بازداشت شدند



۸۲

نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای



۸۳

نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!



۸۴

پایان چالش «نهنگ آبی»!



۸۵

نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!



۸۶

نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!



۸۷

چالش «نهنگ آبی» تمام شد



۸۹

سازندگان چالش «نهنگ آبی» دستگیر شدند



۸۹

نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!



۸۹

نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!



۹۱

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است



۹۲

سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند



۹۳

چالش نهنگ آبی تمام شد / سازندگان آن بازداشت شدند



۹۴

چالش «نهنگ آبی» تمام شد؟



۹۴

سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند



۹۵

۹۶	سازندگان "نهنگ آبی" دستگیر شدند	خبر رسمی Ishahar rasmi
۹۸	سازندگان چالش نهنگ آبی دستگیر شدند	جام جم آنلاین JameJam Online
۹۹	چالش «نهنگ آبی» تمام شد	جان
۱۰۰	سازندگان "نهنگ آبی" دستگیر شدند	اکو آنلاین
۱۰۱	سازندگان "نهنگ آبی" دستگیر شدند	پهن پرنر Pehin Perner
۱۰۳	چالش «نهنگ آبی» تمام شد	خبر داغ
۱۰۳	سازندگان "نهنگ آبی" دستگیر شدند	خودرو پرنر Khadro Perner
۱۰۴	نهنگ آبی یک چالش نه یک بازی رایانه ای!	پارس
۱۰۶	دستگیری سازندگان بازی «نهنگ آبی» / تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است	ایران بزرگترین کاروان
۱۰۶	دستگیری سازندگان بازی «نهنگ آبی»	شهر واد
۱۰۷	سازندگان "نهنگ آبی" دستگیر شدند	۳۱۳۱۳
۱۰۸	استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران	گام ساری
۱۰۹	گزارش دیجیاتو از نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران	دیجیاتو
۱۱۰	چالش «نهنگ آبی» تمام شد!	تاپنیک
۱۱۱	دستگیری سازندگان بازی «نهنگ آبی» / تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است	۲۴ یاد
۱۱۱	فوری / نهنگ آبی نابود شد / دستگیری سازندگان این بازی + عکس	ن آوران
۱۱۱	چالش نهنگ آبی تمام شد / سازندگان آن بازداشت شدند	نوازش
۱۱۱	چالش «نهنگ آبی» تمام شد	منتصبیح
۱۱۲	سازندگان چالش نهنگ آبی دستگیر شدند	سایت سروی لیلی ۲۴ ساعت
۱۱۳	چالش «نهنگ آبی» تمام شد	سازمانه
۱۱۴	عوامل چالش نهنگ آبی بازداشت شدند	بهار

۱۱۵	دستگیری سازندگان بازی «نهنگ آبی» / تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است	
۱۱۶	چالش «نهنگ آبی» تمام شد	
۱۱۶	چالش «نهنگ آبی» تمام شد	
۱۱۶	دستگیری سازندگان بازی «نهنگ آبی» / تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است	
۱۱۷	چالش «نهنگ آبی» تمام شد	
۱۱۷	سازندگان چالش نهنگ آبی دستگیر شدند	
۱۱۸	سازندگان چالش «نهنگ آبی» دستگیر شدند	
۱۱۹	سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند	
۱۲۰	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!	
۱۲۲	سازندگان چالش نهنگ آبی دستگیر شدند	
۱۲۳	لزوم هوشیاری برابر چالش های رفتاری رایانه ای / نهنگ آبی یک بازی رایانه ای نیست	
۱۲۴	چالش «نهنگ آبی» تمام شد	
۱۲۴	مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سازندگان بازی «نهنگ آبی» دستگیر شده اند، به ایران هم نیامده	
۱۲۴	سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند	
۱۲۶	مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سازندگان بازی «نهنگ آبی» دستگیر شده اند، به ایران هم نیامده	
۱۲۶	چالش «نهنگ آبی» تمام شد؟	
۱۲۶	گزارش نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای	
۱۲۷	استقبال سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران / ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد	
۱۲۹	استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۱۳۰	سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند	
۱۳۲	چالش نهنگ آبی تمام شد!	



۱۳۲	استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران	رسالت
۱۳۲	23 میلیون ایرانی روزی 70 دقیقه بازی رایانه ای می کنند	صنعت
۱۳۳	سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند	امتیاز
۱۳۵	نهنگ آبی بازی رایانه ای نیست!	شروند
۱۳۵	نهنگ آبی صرفاً یک چالش است نه بازی	صبح نو
۱۳۶	نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی!	آرمان
۱۳۶	سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند	المنار
۱۳۸	«نهنگ آبی» غرق شد!	اقتصاد نیوز
۱۳۸	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران/ بازاری که زنده به پول است!	مرکز خبری مهر
۱۴۱	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران/ بازاری که زنده به پول است!	اقتصاد نیوز
۱۴۲	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران/ بازاری که زنده به پول است!	مجلس خبرگزاری آریا
۱۴۵	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران/ بازاری که زنده به پول است!	بی بی سی
۱۴۸	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران/ بازاری که زنده به پول است!	سپهر خبری ایران
۱۵۱	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران/ بازاری که زنده به پول است!	هفت روز خبر
۱۵۴	دستگیری سازندگان بازی شیطانی/ چالش «نهنگ آبی» تمام شد	صابر
۱۵۴	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران/ بازاری که زنده به پول است!	ECONews
۱۵۷	سازندگان بازی «نهنگ آبی» دستگیر شده اند، به ایران هم نیامده اند	نما
۱۵۷	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران/ بازاری که زنده به پول است!	مجلس اطلاع رسانی وانا
۱۶۰	سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند	خبرگزاری جمهوری اسلامی ایران ISNA
۱۶۲	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران	مشق
۱۶۴	موج نهنگ آبی به ایران می رسد؟	ITAA

۱۶۶	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران/ بازاری که زنده به پول است!	
۱۶۹	استقبال سه برابری از لیگ بازی های رایانه ای: «نهنگ آبی» بازی نیست	
۱۷۰	نهنگ آبی در خشکی قربانی می گیرد	
۱۷۲	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران/ بازاری که زنده به پول است!	
۱۷۵	بازی های Dota 2 و League of Legends مجوز ندارند	
۱۷۶	استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۱۷۷	یک شیرازی، قهرمان Clash Royale ایران شد	
۱۷۷	وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران/ بازاری که زنده به پول است!	
۱۸۰	نهنگ قاتل در آب های آزاد! چالش های خطرناک دنیای مجازی و هشدار به خانواده ها	
۱۸۱	سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند	
۱۸۲	سعید افسردیر نماینده ایران در مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC	
۱۸۳	درخشش «کوئیز آو کینگز» در لیگ/ بازی ایرانی محبوب تر از فیفا و کلش	
۱۸۴	درخشش «کوئیز آو کینگز» در لیگ/ بازی ایرانی محبوب تر از فیفا و کلش	
۱۸۴	درخشش «کوئیز آو کینگز» در لیگ/ بازی ایرانی محبوب تر از فیفا و کلش	
۱۸۵	سمت و سوی چالش نهنگ آبی	
۱۸۵	وزیر فرهنگ و ارشاد خواستار مذاکره برای خروج کیت های توسعه کنسول از لیست کالاهای تحریمی شد	
۱۸۶	وزیر فرهنگ و ارشاد خواستار مذاکره برای خروج کیت های توسعه کنسول از لیست کالاهای تحریمی شد	
۱۸۶	بازی های مورد حمایت وزیر ارتباطات، مجوز ندارند	
۱۸۷	چالش «نهنگ آبی» تمام شد	
۱۸۷	«نهنگ آبی» شکار شد!	

## تعداد محتوا : ۱۹۱



خبرگزاری

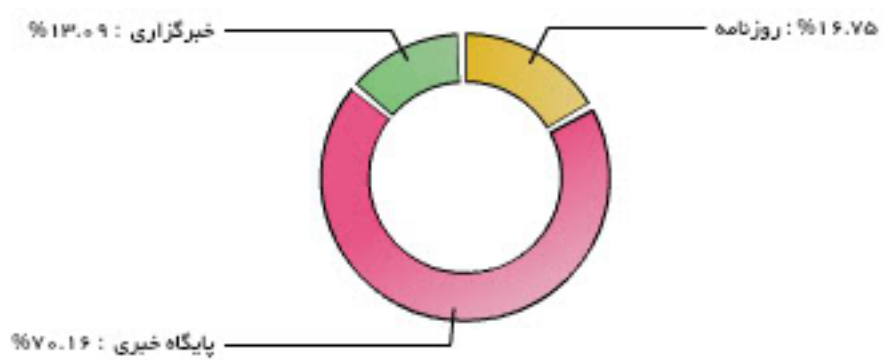
۲۵

پایگاه خبری

۱۳۴

روزنامه

۳۲



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد:

## سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند

درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC نیز

توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته‌های بازی‌های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیم‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی‌های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی‌هایی انتخاب می‌شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان‌ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

### حضور جدی بانوان در مسابقات

#### بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی‌های رایانه‌ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن‌ها برای حضور در رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال بانوان در رشته‌های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده‌اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن‌ها در دیگر رشته‌ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت‌ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می‌شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنجشنبه ۲۳ شهریور انجام می‌شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

### نهنگ آبی نه بازی رایانه‌ای بلکه یک

#### چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می‌کند گفت: با وزارت ارتباطات در

نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تاثیر منفی می‌گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می‌کنند، گفت: سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می‌شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره‌های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن‌ها تشکر می‌کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده‌اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

### شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت‌نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت‌کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می‌پردازند که ۱۰ درصد آن‌ها را بانوان تشکیل می‌دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت‌نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کلتز استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده‌ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب‌ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



سال‌های گذشته تعاملات خوبی داشته‌ایم و آن‌ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی‌سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش‌های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی‌های رایانه‌ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد، ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی‌های رایانه‌ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریبی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تاثیر منفی می‌گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده‌اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک آدامین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می‌شود آدم‌های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی‌خبر بودند اما اکنون با خبررسانی‌های گسترده‌ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

#### ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ

بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی‌های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین‌های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می‌شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی‌ها در دوره‌های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می‌شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

#### پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانترا به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

#### ارضی درباره مسابقات Clash Royale

نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان‌بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می‌شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه‌مندان آزاد است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد:

## سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند

نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده‌ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب‌ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته‌های بازی‌های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی‌های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی‌هایی انتخاب می‌شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان‌ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

### حضور جدی بانوان در مسابقات

#### بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی‌های رایانه‌ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن‌ها برای حضور در

نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تاثیر منفی می‌گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی ESWC - دیروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۲۰ دقیقه بازی می‌کنند، گفت: سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می‌شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره‌های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن‌ها تشکر می‌کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده‌اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

### شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت‌نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت‌کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می‌پردازند که ۱۰ درصد آن‌ها را بانوان تشکیل می‌دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت‌نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸



بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی در کشور. در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین‌های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می‌شود، اعزام خواهد شد. فعلا حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

لرزی درباره نتایج ایرانی‌ها در دوره‌های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می‌شود. در سال ۲۰۱۲ نوبت برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کبارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد. وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

#### پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

لرزی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان‌بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می‌شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه‌مندان آزاد است.

رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقا با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال بانوان در رشته‌های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده‌اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن‌ها در دیگر رشته‌ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت‌ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می‌شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج‌شنبه ۲۲ شهریور انجام می‌شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

#### تینگ آبی نه بازی رایانه‌ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می‌کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال‌های گذشته تعاملات خوبی داشته‌ایم و آن‌ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی‌سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست‌جمهوری نیز در بخش‌های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی‌های رایانه‌ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست‌جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی‌های رایانه‌ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تینگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تینگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تاثیر منفی می‌گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده‌اند گفت: از آنجا که تینگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد، اما برداشتن به آن سبب می‌شود آدم‌های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و پهران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی‌خبر بودند اما اکنون با خبرسانی‌های گسترده‌ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

#### ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی

عباس لرزی - مدیرعامل شرکت مگکب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی‌های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام

منابع دیگر: روزنامه‌های همبستگی، هفت صبح

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد:

## سازندگان نهنگ آبی دستگیر شدند



نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تاثیر منفی می‌گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی ESWC - در روز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ماه به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می‌کنند، گفت: سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای با همکاری شرکت تکعب برگزار می‌شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره‌های پیش به عنوان یکی از برگزار کنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن‌ها تشکر می‌کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مدنظر قرار داده‌اند. در لیگ اسمال ماینریزای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت‌نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت‌کننده داشته، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می‌پردازند که ۱۰ درصد آن‌ها را بانوان تشکیل می‌دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت‌نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته گلش رویال ۹۸۲ نفر و در رشته کالتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده‌ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب‌ترین رشته امضا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته گلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته‌های بازی‌های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد. کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیم‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی‌های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی‌هایی انتخاب می‌شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی





اما اکنون با خبررسانی‌های گسترده‌ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مگعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی‌های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین‌های ایران در حال رقابت هستند. وی افزود: اسامی برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می‌شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان گلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد. ارضی درباره نتایج ایرانی‌ها در دوره‌های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می‌شود. در سال ۲۰۱۴ نوبت برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد. وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، گلش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسامی نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم. او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسامی برای اعزام تیم از ایران مردود هستیم. ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان‌بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد. مسابقات سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می‌شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه‌مندان آزاد است.

با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان‌ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی‌های رایانه‌ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن‌ها برای حضور در رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: اسامی بانوان در رشته‌های Quiz of Clash Royale و Kings شرکت کرده‌اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن‌ها در دیگر رشته‌ها نیز باشیم. کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت‌ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می‌شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج‌شنبه ۲۳ شهریور انجام می‌شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می‌کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال‌های گذشته تعاملات خوبی داشتیم و آن‌ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجود اداره شده را برای وام به بازی‌سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست‌جمهوری نیز در بخش‌های مختلف همکاری داریم. وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی‌های رایانه‌ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست‌جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی‌های رایانه‌ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید. کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تأثیر منفی می‌گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده‌اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیز به یک آدمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می‌شود آدم‌های سودجو به فکر کمی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی‌خبر بودند

اظهار نظر وزیر ارتباطات درباره «تهنگ آبی» با انتقاد مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای روبرو شد

# چالش نهنگ آبی، یک بازی رایانه‌ای نیست!

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: بطرح شدن این چالش به عنوان یک بازی توسط برخی از مسئولان باعث می‌شود تا مفهوم بازی به یک موضوع خطرناک تبدیل شود



واکشی وزیر ارتباطات به چالش نهنگ آبی، با انتقاد مدیر مسئول و گت شدت مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مواجه شد. فناوران- وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته گذشته اطلاع خاصی به بازی‌های رایانه‌ای نداشتن داده است. او نشان می‌دهد اینستاگرامی اعلام کرد که با توجه به شکایت چنانچه از وضعیت ارسال به بازی‌های آنلاین جهانی، برای حل مشکل اقدام خواهد کرد. دنیا چند ساعت بعد از آن خبری جرمی است دیگری در اینستاگرام منتشر کرد که هر اولین اعلام طبق اعلام کاربران و به خصوص چنانچه استفاده کننده از بازی‌های رایانه‌ای، ارسال مستقیم با دو شرکت و تو و رویت برقرار شد و هم اکنون بهبود بازی بیجهت توسط او در بازی‌های Dota 2 کمتر است. یک و او همچنین شاهد خواصم بوده بلکه عجیب درباره این اقدام وزیر ارتباطات این بود که برای ماندن League of Legends از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مجوز نداشته و تمام رده بندی بازی‌های رایانه‌ای (هر که آن را غیر مجاز داشته است.

مدیر بازی‌های رایانه‌ای که زیر نظر وزارت ارشد فعالیت می‌کند. با واکنش مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مواجه شد. کمیته تخصصی در اینستاگرام خود نوشتن این روزها اخبار زیادی درباره چالش نهنگ آبی مطرح می‌شود و رساله‌ها نیز اطلاع‌رسانی درباره آن را آغاز کرده. در سراسر این چالش نکات زیادی مطرح اهمیت است و عدم تسلط کافی بر اکثر دیگر سخر به سرتماهیاتی در این زمینه شده است.

۱. این چالش در یکی از شبکه‌های اجتماعی روسی به نام VK منتشر پیدا کرد و سازمان‌های آن مدتی است که دستگیر شده و این چالش از دسترس خارج شده است.

۲. چالش نهنگ آبی به وبسایت نهنگ آبی و نه اینستاگرام است بلکه یک چالش بوده (چالش نهنگ آبی) و چ (که اخیراً در بین مخاطبان شبکه‌های اجتماعی منتشر یافته است این چالش معنات که سایت شخصی ناشناس و از ساطت کسانی که وارد چالش می‌شوند با همین از طریق فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی برقرار می‌شده است چالش افرادی را که مشکلات روحی دارند مخاطب اصلی خود قرار داده است.

خود نوشت انتقال مفاهیم در قلب ریل بازی، دفتر گذاری بستری دارد در حین بازی‌های مفید گاهی فریبده های شیطانی نیز تبدیل به یک بازی می‌شود و نهنگ آبی یکی از این بازی‌هاست. فر آن سن و برای سلامت از جوانان بهترین وضعیت را در کنار حالکت، خوابدها بر عهده دارند. رسانه‌های رسمی و اجتماعی برای اطلاع‌رسانی خوب عمل کردند. با این حال، مدیریت کنتر رساله‌های نامتعه ایجاد کند و نه ترس ترس ناشی از بی‌اطلاعی است و بقرعه رساله دقیقاً اطلاع‌رسانی است.

وزیر ارتباطات با مدیران VK برای عدم اضافه شدن از طریق این شبکه اجتماعی مدارک و همچنین هر چند این شبکه اجتماعی در ایران مسدود است اما تا زمانی برای این موضوع خواهیم کرد. توسعه هر هنگ استفاده از تبلیات و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزند در فضای مجازی امری ضروری است از بخش خصوصی برای توسعه این حوزه که بازار خوبی هم پیش رو دارد دعوت به فعالیت بیشتر می‌کنیم و حمایت لازم نیز به عمل خواهد آمد.

آزری جرمی در پان نوشتن نظار داریم مرکز ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز از طریق مدارس و معلمان نویسن برای آگاهی‌رسانی به والدین و معلمان برای استفاده بهتر از بازی‌های رایانه‌ای وارد عمل گردد.

وزیر ارتباطات با مدیران VK مذاکره می‌کند در واکنش به چالش نهنگ آبی، آزری جرمی در اینستاگرام اطلاع داد که این بازی با Blue Whale به صورت اینترنتی کنترل می‌شود. در این چالش هدف برای کاربر تعریف می‌شود که باید آن‌ها را به صورت مرحله به مرحله طی بچند روز انجام دهد تا زمانی که این چالش بر اساس اصطلاح نهنگ آبی بوده و از بنیاد به ساطت نخستین نهنگ‌ها می‌آید که دنبال او خودکشی است. کاربر باید طی مراحل چالش نهنگ آبی عمل مختلفی انجام دهد که تقریباً تمامی آن‌ها نام با شناخت هستند یک نکته در این مراحل وجود دارد که کاربر باید در نظر بازی (تبادل به فردی مجبور و شجاع شود، به حسی که بنیاد در مرحله پنجم قدرت برهن از ارتفاع و گرفتن جان خود را تلفت باشد.

این چالش در یکی از شبکه‌های اجتماعی روسی به نام VK منتشر پیدا کرد و البته اکنون در تعداد زیادی از کشورهای دنیا طرفدار دارد.

نمود و با داغ شدن بحث چالش نهنگ آبی، او نیز اینستاگرامش به واکنش به آن پرداخت. این موضوع با واکنش تند حسن کریمی طوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفت و او هم در اینستاگرامش اعلام کرد که مسوولان نباید به تبلیغ نهنگ آبی کمک کنند.

**● نهنگ آبی چیست؟**  
 نهنگ آبی یا Blue Whale به پدیده‌ای عجیب و ترسناک در دنیای مجازی است. چالش نهنگ آبی به صورت اینترنتی کنترل می‌شود. در این چالش هدف برای کاربر تعریف می‌شود که باید آن‌ها را به صورت مرحله به مرحله طی بچند روز انجام دهد تا زمانی که این چالش بر اساس اصطلاح نهنگ آبی بوده و از بنیاد به ساطت نخستین نهنگ‌ها می‌آید که دنبال او خودکشی است. کاربر باید طی مراحل چالش نهنگ آبی عمل مختلفی انجام دهد که تقریباً تمامی آن‌ها نام با شناخت هستند یک نکته در این مراحل وجود دارد که کاربر باید در نظر بازی (تبادل به فردی مجبور و شجاع شود، به حسی که بنیاد در مرحله پنجم قدرت برهن از ارتفاع و گرفتن جان خود را تلفت باشد.

**● وزیر ارتباطات با VK مذاکره می‌کند**  
 در واکنش به چالش نهنگ آبی، آزری جرمی در اینستاگرام اطلاع داد که این بازی با Blue Whale به صورت اینترنتی کنترل می‌شود. در این چالش هدف برای کاربر تعریف می‌شود که باید آن‌ها را به صورت مرحله به مرحله طی بچند روز انجام دهد تا زمانی که این چالش بر اساس اصطلاح نهنگ آبی بوده و از بنیاد به ساطت نخستین نهنگ‌ها می‌آید که دنبال او خودکشی است.

**● نهنگ آبی یک بازی نیست آقای مسوول**  
 پیشتر وزیر ارتباطات در باره نهنگ آبی و مطالعه او از بنیاد

۳. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای چند ماهی است که از این چالش خبر داشته اما موضوع رسمی اطلاع نکرده زیرا توجه به ماهیت این چالش، پرباخت رسانداری به آن عملاً کمک نمی‌کند. برای آن خواهد بود تا آشنایی که از نظر روحی و روانی با مشکلاتی روبرو هستند با آن آشنا شده و به سوچ آن بروند.

۴. مطرح شدن این چالش به عنوان یک بازی در رساله‌ها و حتی توسط برخی از مسوولان باعث می‌شود تا مفهوم بازی به یک موضوع خطرناک تبدیل شود. در صورتی که چالش نهنگ آبی در واقع بازی رایانه‌ای نیست.

۵. پرداختن بیش از حد رساله‌ها به این موضوع سبب می‌شود افراد سودجو که به دنبال آسیب رساندن به جامعه هستند یا کسی برداری از این چالش و انتشار آن در سطح جامعه بچران چندین و ایجاد کنند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سال‌هاست با رصدی سنی بازی‌های رایانه‌ای توسط یک قلمه رصدی به نام ESRa به دنبال سایر بازی‌های فضای مجازی می‌گردد و بازدید تر کشور ساطت رایانه‌ای می‌شود تا خانواده بتواند اطلاعات تمام بازی‌ها را در آن مطالعه کرده و بازی مناسب را برای فرزندان خود انتخاب کند.

این روزها با گسترش فضای مجازی و گوشی‌های هوشمند، بسیاری از خانواده‌ها تا زمانی به محتوایی که فرزندانشان به دنبال آن هستند ندارند و به همین دلیل معذوم برای جلوگیری از پدیده‌های این چنینی باید ابزارهای لازم در اختیار خانواده قرار گیرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری:

# استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران

نهنگ آبی نه بازی رایانه‌ای بلکه یک چالش است



این هماهنگی به وجود بیاید کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده همان‌را از رسانه‌ها نکرده چرا که می‌خواست تأثیر منفی می‌گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سرانجام این چالش دستگیر شده‌اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک آکسین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، دستگیری سرانجام آن از عملیات دیگر این چالش وجود ندارد تا آخرت به آن سبب می‌شود اقدام‌های سودجویه فکر کمی کردن آن در کشور بقتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی‌خبر بودند اما اکنون با خبر سستی‌های گسترده‌ای که انجام شده کنج‌کنوی افرازمه انگیزه شده است. شش‌هفت حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش‌های الکترونیک

عسار رضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر پیشرفت کمی از نظر کیفی نیز از نظر کمیت است گفت: تعداد بازی‌های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیک در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین‌های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: ارسال برای ششمین دور مسابقاتی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش‌های الکترونیک پاریس ESWC که ۱۰۰ این ماه آغاز می‌شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کشتی روپال در این مسابقات قطع شده و منتظریم در صورتی که رشته فیگور نیز در مسابقات جهانی برگزار شود قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد. بازی در این رشته نتایج لیرنی‌ها در دوره‌های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات در سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می‌شود. در سال ۲۰۱۲ نویدبر هانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کبارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیگور، کشتی روپال و کانترا استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

بخش زنده فیگال لیگ از Twitch مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در این زمینه مسابقات فیگال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه بخش زنده مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، به صورت زنده بخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان لیرنی در فرانسسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده بخش خواهد شد.

تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات بازی‌های انتخاب می‌شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تنافسی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است، باید همه سازمان‌ها نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد وزارت ارشاد احترام بگذارند. حضور جدی بانوان در مسابقات بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در باره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی‌های رایانه‌ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن‌ها برای حضور در رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقاً استقبال خوبی رویداد شد. وی افزود: امسال بانوان در رشته‌های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده‌اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن‌ها در دیگر رشته‌ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت‌ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می‌شود گفت: بخش زنده این مراسم ساعت ۲۱:۲۰ تا ۲۱:۱۰ شبکه سوم سیما در روز پنج‌شنبه ۲۳ شهریور انجام می‌شود. همچنین در نالتیما تاگل مراسم و از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهنگ آبی، پنجم بازی رایانه‌ای بلکه یک چالش است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که بازی‌های رایانه‌ای مختلف در این حوزه استقبال می‌کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال‌های گذشته تعاملات خوبی داشته‌ایم و آن‌ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه مانده شده از آبرای وام به بازی‌سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش‌های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی‌های رایانه‌ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی‌های رایانه‌ای فرابخشی است. امیدواریم

نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و عسار رضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش‌های الکترونیک ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

سه گزارش روزگرا ماه به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که در روز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، گفت: در فاصله دو ماهه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی‌سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی‌های رایانه‌ای بازیکنان با گیم‌هاب‌ها عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ماه به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می‌کنند گفت: سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می‌شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره‌های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان بازی کار آمده که از این بابت تا آن‌ها شکر می‌کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده‌اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۵۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت‌نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ امسال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می‌پردازند که ۱۰ درصد آن‌ها بانوان تشکیل می‌دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت‌نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیگور ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کشتی روپال ۴۸۲ نفر و در رشته کانترا استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده‌ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب‌ترین رشته اعطا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیک پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کشتی روپال در آبان ماه قطعاً شده و در صورتی که مسابقات فیگور هم به عنوان یکی از رشته‌های بازی‌های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد. کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیم‌هاب‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که تریب و بیج بازی‌های با مفهومی و محتوای مناسب و مورد



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد

## نهنگ آبی صرفاً یک چالش است نه بازی

**ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی**  
مدیرعامل شرکت مگکب-نیز در این نشست خبری با بیان اینکه سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است، گفت: تعداد بازی‌های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین‌های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: اسامی برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ۲۰۱۷ ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می‌شود، اعلام خواهد شد. فعلاً حضور قهرمان کشتی رومال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته را نیز اعلام کنیم. از این درباره منابع ایرانیان در دوره‌های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می‌شود. در سال ۲۰۱۶ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد. کوارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

**بخش زنده فینال لیگ از Twitch**  
مدیرعامل شرکت مگکب گفت: در تلاشم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه بخش زنده مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی درباره اعلام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسامی برای اعزام تیم از ایران مردد هستند.

از این درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل پیمان بر بوخن مراحل اعزامی اعزام برای گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید الهمدیر مقام قهرمانی را کسب کرد. مسابقات سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می‌شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۱۰ تا ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه‌مندان آزاد است.

برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد، گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی‌های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. مناسبانه در برخی مسابقات - بازی‌هایی انتخاب می‌شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تاقصی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متوالی کار است باید همه سازمان‌ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

### دستگیری سازندگان چالش نهنگ آبی

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب ریخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تأثیر منفی می‌گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده‌اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک اندمین برای تأیید و افلاخ مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد، اما برداشتن به آن سبب می‌شود آدم‌های سودجو به فکر کسب کردن آن در کشور باشند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی‌خبر بودند اما اکنون با خبری‌رسانی‌های گسترده‌ای که انجام شده کجکولوی افراد برانگیخته شده است.

### حضور بانوان در مسابقات بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی‌های رایانه‌ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم، اما اسامی به‌طور جدی از آن‌ها برای حضور در رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبه‌رو شد. وی افزود: اسامی بانوان در رشته‌های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده‌اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن‌ها در دیگر رشته‌ها نیز باشیم.

### نشست خبری سومین لیگ بازی‌های

### رایانه‌ای ایران با حضور آقایان حسن

### کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی

### بازی‌های رایانه‌ای و عباس ارضی مدیرعامل

### شرکت مگکب نماینده جام جهانی ورزش‌های

### الکترونیکی ESWC. همزمان با هفتمین روز این

### مسابقات برگزار شد.

به گزارش «صبح‌خوار» حسن کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ماهه طور متوسط روزی ۲۰ دقیقه بازی می‌کنند گفت: سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای با همکاری شرکت مگکب برگزار می‌شود. در لیگ اسامی بازیکنان نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

### Quiz of Kings و FIFA در صدر استقبال

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه اسامی جهش بزرگی در تعداد ثبت‌نام کنندگان لیگ اسامی دانشمندان افزود: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰ نفر شرکت‌کننده داشت، اسامی در سومین دوره لیگ ۶۱۰ نفر به رقابت می‌پردازند که ۱۰ درصد آن‌ها بازیکنان تشکیل می‌دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت‌نام کنندگان در لیگ اسامی در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۲۰۵ نفر در آن ثبت‌نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۸۸ نفر در رشته PES تعداد ۱۸۰۲ نفر، در رشته کشتی رومال ۹۸۲ نفر در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که بازی مسابقات لیگ اسامی جوانان از زمان‌های در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیون و ۲۰۶ ریال مقدار جوایز اسامی است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب‌ترین رشته اهدا خواهد شد.

### نماینده اعزامی ایران در رشته کشتی رومال

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کشتی رومال در پایان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته‌های بازی‌های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد. کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیرها

## مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

## استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران

این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی‌های رایانه‌ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن‌ها برای حضور در رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می‌کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال‌های گذشته تعاملات خوبی داشته‌ایم و آن‌ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی‌سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش‌های مختلف همکاری داریم. وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی‌های رایانه‌ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی‌های رایانه‌ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید. عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی‌های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین‌های ایران در حال رقابت هستند.

کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت‌کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می‌پردازند که ۱۰ درصد آن‌ها را بانوان تشکیل می‌دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت‌نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رومال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده‌ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب‌ترین رشته اهدا خواهد شد. کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیم‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی‌های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات بازی‌هایی انتخاب می‌شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد.

نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان‌ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره حضور بانوان در

نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی‌سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی‌های رایانه‌ای، بازیکنان یا گیم‌رها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند. وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می‌کنند گفت: سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می‌شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره‌های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن‌ها تشکر می‌کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده‌اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت‌نام

## مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری بیان کرد: استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران



کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت‌ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می‌شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج‌شنبه ۲۳ شهریور انجام می‌شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی «ای‌اس دابلوسی» همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری گفت: ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می‌کنند گفت: سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می‌شود همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره‌های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن‌ها تشکر می‌کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده‌اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.



### در سایت رسمی ثبت شد؛ ایران در صدر فهرست راه یافتگان به جام جهانی ورزش‌های الکترونیک (۱۱/۱۰/۹۵-۱۶/۱۰/۹۵)

نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت‌ها ثبت شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مسابقات جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می‌شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می‌شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت‌ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت‌کننده در این رقابت‌ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی‌ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی‌ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می‌توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت‌های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران از ۱۳ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده‌ها و گیمرها می‌توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.



### ایران در صدر فهرست راه یافتگان به جام جهانی ورزش‌های الکترونیک (۱۱/۱۰/۹۵-۱۶/۱۰/۹۵)

به گزارش شبکه خبری ایرانا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مسابقات جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می‌شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می‌شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت‌ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت‌کننده در این رقابت‌ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی‌ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.



### ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد (۱۳/۰۹/۹۶-۱۳/۰۹/۹۶)

نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد.

به گزارش ایران اکتونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.



### ایران در صدر فهرست راه یافتگان به جام جهانی ورزش های الکترونیک (۱۳/۰۹/۹۶-۱۳/۰۹/۹۶)

نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد.

نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.

## ایران در صدر فهرست راه یافتگان به جام جهانی ورزش های الکترونیک (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

اقتصاد ایران: نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.

### بازی‌های

## ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

نام ایران به عنوان نخستین کشور پذیرفته شده در جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ثبت شد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.

## نام ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ثبت شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

تهران - ایرنا - نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد.

به گزارش روز چهارشنبه ایرنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس که اختصاراً «ای اس دیلو سی» - ESWC - نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (۱۱ تا ۱۳ آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی «کلاش رویال» - Clash Royale - در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب نماینده «ای اس دیلو سی» - ESWC - در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... «کلاش رویال» - Clash Royale - این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد. علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریور ماه آغاز شده و تا ۲۳ شهریور ماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن «سی» - C - سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند. قرائتگ \*۱۰۸۵\* دریافت کننده: ناهید پورمند \* انتشار: امید غیاثوند  
انتهای پیام /



## ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای پاریس شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۶-۱۳۹۵)

خبرگزاری شیرستان: نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد.

به گزارش خبرگزاری شیرستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود.

تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.

پایان پیام/۳۷



## نام ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ثبت شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۶-۱۳۹۵)

نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس که اختصاراً «ای اس دیلو سی» - ESWC - نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (۱۱ تا ۱۳ آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی «کلاش رویال» - Clash Royale - در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب نماینده «ای اس دیلو سی» - ESWC - در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات «کلاش رویال» - Clash Royale - این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریور ماه آغاز شده و تا ۲۳ شهریور ماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن «سی» - C - سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.

**ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد (۱۳۹۶-۰۶/۰۶/۱۳۹۶)**

نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم توامیر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.

**ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد (۱۳۹۶-۰۶/۰۶/۱۳۹۶)**

نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم توامیر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است. در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.

**ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد (۱۳۹۶-۰۶/۰۶/۱۳۹۶)**

نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم توامیر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جهانی مشاهده کنند سومین لیگ های رایانه ای ایران از ۱۲ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.



## click

### ایران اولین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس شد (۱۳/۰۷/۹۵-۱۳/۰۷/۹۵)

ایران اولین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس شد. رسانه کلیک - نام ایران به عنوان اولین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس و در رشته بازی کلش رویال در سایت این مسابقات ثبت شد. به گزارش کلیک، هر ساله در کشور فرانسه مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس یا همان ESWC در قالب هفته بازی پاریس برگزار می شود و این رقابت ها امسال از دوم تا چهارم ماه نوامبر مصادف با یازدهم تا سیزدهم آبان ماه سال جاری برگزار می شود که ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی در این بازی ها به رقابت می پردازند. طبق آخرین اطلاعات منتشر شده، بازی کلش رویال در رقابت های جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس حضور دارد و نام ایران نیز به عنوان اولین کشور حاضر در رشته کلش رویال در سایت این مسابقات ثبت شده است.

گفتنی است؛ طبق تقاضای انجام شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مکتب، نماینده ESWC در ایران قرار است قهرمان مسابقات کلش رویال در سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور که هم اکنون تا ۲۳ شهریور ماه در مجموعه برج میلاد تهران در حال برگزاری است، به رقابت های جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس اعزام شود تا به عنوان نماینده جمهوری اسلامی ایران در بزرگترین رقابت های جهانی ورزش های الکترونیکی به رقابت بپردازد.



## رسالت

### اتصال صنعت با دانشگاه در کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال

از جمله مهمترین راهبردهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعال نمودن ظرفیت های پژوهشی کشور در زمینه بازی های دیجیتال و پیوند این ظرفیتها به صنعت بازی است. در این راستا هم بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا هم اینک از کلیه کنفرانس های علمی داخلی در زمینه بازی های دیجیتال حمایت های فراوانی کرده اما بعضی از کنفرانس های پیشین به دلیل عدم گسترش شبکه پژوهشگران، عدم اتصال دانشگاه با صنعت و عدم فعال سازی مراکز علمی سراسر کشور و نیز تمایل به انحصارطلبی ناموفق بوده اند. بنابراین بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به عنوان متولی اصلی برگزاری کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در پی گسترش و تقویت دامنه علمی کشور در حوزه بازیهای دیجیتال است.

یکی از مهمترین دلایل برگزاری این کنفرانس هم خلا اساسی در پژوهش در زمینه بازیهای دیجیتال است که تا کنون پژوهشها اغلب متمرکز بر جنبه تاثیرات بازیهای دیجیتال به ویژه جنبه های منفی شده و از اثرات مثبت یادگیری و درمانی بازیها غافل مانده ایم. بنابر این ضرورت، اقدام به برگزاری «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (DGRC)» در تاریخ دوم آذرماه امسال در دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت ایران کرده ایم که پلی ارتباطی میان صنعت بازی و پژوهش باشد. این کنفرانس از سال آینده به صورت بین المللی برگزار می شود. البته در سال جاری هم با حضور چهره های بین المللی برجسته در حوزه های مختلفی از مطالعات بازی برگزار خواهد شد.

این کنفرانس، کنفرانسی جامع و میان رشته ای است که هر سال با همکاری یکی از دانشگاه های سابقه و فعال کشور در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می شود و برگزاری آن ضمن برطرف سازی کاستی های گذشته در حوزه های مطالعاتی مختلف، می تواند ظرفیت های پژوهشی کل کشور را در زمینه بازی های دیجیتال که پیش از این فعال نشده است، فعال کند. دلیل جامعیت این کنفرانس دربرگیری همه رشته های علمی اعم از علوم انسانی و هنر، علوم اجتماعی، علوم پزشکی و علوم فنی مهندسی است و تا کنون به این جامعیت چنین کنفرانسی برگزار نشده است.

کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال بر حسب ملاکهای علمی تعیین شده، از معیارهای متعددی برای اعتبار برخوردار است. از مهمترین ویژگیهای اعتبار این کنفرانس، دانشگاه محل برگزاری آن است که دانشگاه علم و صنعت بر اساس معیارهای موجود در رتبه بندیهای بین المللی، در شمار ۶۰۰ دانشگاه اول دنیا قرار میگیرد. همچنین سوابق علمی و پژوهشی اعضای کمیته علمی این کنفرانس که هر یک با برخورداری از آثار علمی برجسته و اثرگذار در حوزه بازی، به تقویت این حوزه در کشور کمک کرده اند. برای نمونه ۸۰ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، عضو هیئت علمی دانشگاههای فعال کشور در حوزه بازیهای دیجیتال هستند که به تفکیک، ۶ درصد از کل اعضای کمیته علمی استاد تمام، ۲۰ درصد دانشیار و ۵۲ درصد استادیار دانشگاه هستند و ضمناً جامعیت تخصصی اعضای کمیته علمی کنفرانس از جنبه ارتباط با صنعت بازی به طور کامل در نظر گرفته شده است. علاوه بر این، دکتر بهروز مینایی به عنوان دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال، هم از سابقه علمی و هم سابقه اجرایی برجسته در حوزه بازیهای دیجیتال برخوردار است. دکتر مینایی موسس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، عضو هیئت علمی دانشگاه علم و صنعت و نیز از پرکارترین پژوهشگران کشور در مطالعات بازیهای دیجیتال بوده است.

ضمناً ۳۰ درصد از اعضای کمیته علمی کنفرانس دکترای مهندسی کامپیوتر، ۱۶ درصد دکترای مدیریت، ۱۳ درصد دکترای علوم ارتباطات، ۱۳ درصد از گروه علوم پزشکی و علوم اعصاب، ۱۰ درصد دکترای روانشناسی و سایر اعضا از گروههای مختلف علمی همچون برق، فناوری اطلاعات، فیزیک و ریاضیات هستند. همچنین غالب اعضای کمیته علمی کنفرانس را اساتید دانشگاه های تهران، علامه طباطبائی و علم و صنعت ایران تشکیل می دهند.

DGRC امسال در نظر دارد در حاشیه خود علاوه بر برگزاریهای کارگاههای علمی در زمینه های مختلفی همچون بازیهای جدی، (ادامه دارد ...)

## رسالت

(ادامه خبر ...) گیمیفیکیشن، بازی و سلامت و غیره، از بازیهای ایرانی با محتوای جدی رونمایی کند این بازیها توسط شرکتهای بازیساز با اهداف پژوهشی طراحی و تولید شده اند که توانمندیهای بازیکنان را تقویت کرده و موجب افزایش یادگیری در آنان می شود. کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در حمایت از چنین شرکتهایی بی سابقه عمل کرده است. فرزانه شریفی مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال



## فناوری

### بازی ایرانی Quiz of Kings، برطرفدارتر از فیفا، کانتر و کلش

استقبال قابل توجه از تنها بازی ایرانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، نشان می دهد بازی سازان ایرانی توان رقابت با بازی های خارجی را دارند.

فناوران - سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب (نماینده رسمی جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC) در حال برگزاری است. در این رقابت ها ۶۹۰۵ نفر در رشته های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، به رقابت می پردازند. برای این مسابقات یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده است. از جمله این که قرار بود یک خودرو ۲۰۶ به قهرمان رشته ای که بیشترین ثبت نامی در آن انجام می گیرد اهدا شود. از آنجا که در روزهای ثبت نام اعلام شد این مسابقات به عنوان رقابت های انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته های فیفا و کلش رویال (در صورت اختصاص سهمیه) شناخته می شود، انتظار می رفت بیشترین ثبت نامی ها در این دو رشته انجام شود. اما استقبال قابل توجه مردم از بازی ایرانی Quiz of Kings همه را غافلگیر کرد.

براساس اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی Quiz of Kings نیز برطرفدارترین و رقابتی ترین رشته سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران شده است و بدین ترتیب جایزه ویژه این مسابقات، به قهرمان این رشته تعلق خواهد گرفت. ۲۴۰۵ نفر شامل ۶۲۸ زن و ۱۷۷۷ مرد برای رقابت در رشته Quiz of Kings سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران ثبت نام کردند و در نتیجه یک دستگاه خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه ویژه این رقابت ها، به قهرمان رشته Quiz of Kings اهدا می شود.

دومین رشته برطرفدار این رقابت ها هم فیفا بود که ۲۰۹۸ نفر در آن در دو کنسول اکس باکس و پلی استیشن ۴ ثبت نام کردند. در بازی PES نیز ۱۸۰۴ نفر، در بازی کلش رویال ۴۸۲ نفر و در بازی کانتر ۲۳ تیم ۵ نفره شرکت کرده اند.

بر اساس این گزارش سومین 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 برگزار می شود. هدف از برگزاری این رقابت ها پرکردن اوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان در محیطی سالم و با بازی های مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرهنگ سازی، حمایت از بخش خصوصی و بازی سازان داخلی اعلام شده است.

علاقه مندان به تماشای این رقابت ها می توانند هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ در مجموعه برج میلاد تهران حضور یابند. همچنین آخرین اخبار و اطلاعات از این رقابت ها را می توانید در سایت cgame.ir دنبال کنید.



## گیم

### ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد (۱۱/۱۲-۱۰/۱۲-۱۱/۱۲)

نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم توامبر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور پذیرفته شده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.



## ایران اولین کشور پذیرفته شده در مسابقات جام جهانی بازی های پاریس شد (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳/۱۲/۹۵)

ایرانیان نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قلمی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکتب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۲ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.



## خانوادگی کلش رویال بازی میکنیم (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳/۱۲/۹۵)

ایرانیان در جریان برگزاری سومین لیگ بازی رایانه ای ایران، از بین پنج بازی که در این دوره از مسابقات برگزار شد، تعدادی از گیمرهای خانم در دو بازی کلش رویال و کوئیز اف کینگ ثبت نام کرده بودند، تا در کنار سایر شرکت کنندگان توانایی هایشان در این دو بازی را به نمایش بگذارند و با نقاط ضعف و قوت خود به صورت جدی تر مواجهه شوند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «رویا الهی زاده» و «هلیا سادات خلیلی» دو نوجوان ۹ ساله و ۱۰ ساله ای هستند که در مسابقات کلش رویال سومین لیگ بازی یارانه ای کشور حضور پیدا کرده بودند.

رویا و هلیا که سال گذشته نیز در این دوره مسابقات شرکت کرده اند و به مرحله یک چهارم نهایی راه پیدا کرده بودند، امسال برخلاف دوره پیشین در مرحله مقدماتی از کوران مسابقات حذف و مجبور شدند با لیگ سوم خداحافظی زود هنگامی داشته باشند.

این دو گیمر نوجوان که با یکدیگر نسبت فامیلی دارند و به همراه خانواده هایشان در سالن مسابقات حضور پیدا کرده بودند، از جوان ترین شرکت کنندگان در این دوره از مسابقات محسوب می شدند.

آنها بعد از شرکت در این رقابت که با حذف شدنشان مصادف شده بوده بود گفتند: عموماً خانوادگی بازی کلش را انجام می دهند و دیگر اعضای خانواده شان نیز به این بازی علاقمند هستند.

رویا و هلیا هر دو تأکید دارند که به صورت متوسط روزانه یک ساعت کلش رویال بازی می کنند و در کنار این انجام بازی به این موضوع نیز توجه دارند که از دیگر کارهای روزمره از جمله درس خواندن عقب نیفتند.

رویا در این گفت و گو تصریح می کند: از بین بازی های موجود در بازار، بازی کلش رویال را بیشتر از هر بازی دیگری دوست دارد و در زمینه پیشرفت در این بازی فرقی بین دختران و پسران وجود ندارد.

او ادامه می دهد: در این دوره مسابقات دختر دایی و پسرخاله اش نیز شرکت کرده اند و به دیگر دوستان و هم کلاسی هایش که عموماً کلش باز هستند، توصیه می کند که در رقابت هایی چون لیگ بازی های رایانه ای شرکت کنند تا بتوانند در جمع بزرگی مهارت هایشان در این بازی را به نمایش بگذارند. هلیا نیز به مانند رویا تأکید می کند: تمام ابعاد بازی کلش را دوست دارد و این بازی باعث شده که اطلاعات عمومی اش افزایش پیدا کند.

## قوانینوز

### نام ایران به عنوان نخستین کشور پذیرفته شده در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ثبت شد (۱۳/۱۰/۱۳۹۵-۱۳/۱۰/۱۳۹۵)

نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد. به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس که اختصاراً ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود. تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است. در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند. سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکتب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد. علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۲ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.

## قوانینوز

### بازی های رایانه ای فقط سرگرمی نیستند (۱۳/۱۰/۱۳۹۵-۱۳/۱۰/۱۳۹۵)

روز به روز به برگزاری نخستین کنفرانس بازی های دیجیتال نزدیک تر می شویم و در حال حاضر علاقه مندان و پژوهشگران حوزه بازی های دیجیتال می توانند تحقیقات و مقالات خود را برای شرکت در این رویداد، به دبیرخانه کنفرانس ملی بازی های دیجیتال ارسال کنند تا در آذر ماه سال جاری مورد بررسی هیات داوران قرار گیرد. به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کنفرانس تحقیقاتی بازی های دیجیتال با همکاری دانشگاه های معتبر کشور و توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور سالیانه برگزار خواهد شد که امسال این کنفرانس با همکاری دانشگاه علم و صنعت شکل می گیرد. به گفته دست اندرکاران این کنفرانس، پژوهشگران تا ۲۰ شهریورماه فرصت دارند اصل و چکیده مقالات خود را ارسال کنند. در ادامه گفتگویی داریم با پدرام عطایی مدیرعامل و بنیان گذار شرکت گسترش اشیاء هوشمند (اسمارت فارور) تا با تاثیر برگزاری نخستین کنفرانس بازی های دیجیتال، روی صنعت گییم ایران بیشتر آشنا شویم. لطفاً در ابتدا کمی از خودتان برایمان بگویید. من مدرک دکتری خود را از دانشگاه بریتیش کلمبیا (UBC) کانادا در رشته مهندسی برق و کامپیوتر در سال ۱۳۹۱ دریافت کردم. سپس به مدت سه سال هدایت تیم هوش مصنوعی شرکت Thalmic Labs در شهر واترلو کانادا را به عهده داشتم. ام. موضوع فعالیت شرکت Thalmic Labs طراحی و توسعه فناوری های نو در زمینه تعامل انسان و ماشین است. پس از بازگشت به ایران در سال ۱۳۹۴، با راه اندازی شرکت گسترش اشیاء هوشمند (اسمارت فارور) مشغول به فعالیت در اکوسیستم استارتاپ در ایران شدم. حوزه فعالیت شرکت اسمارت فارور هوشمند سازی محیط زندگی به کمک فناوری های اینترنت اشیاء است. در طی دو سال گذشته نیز با طیف وسیعی از شتابدهنده ها، مراکز نوآوری و سرمایه گذاران خطرپذیر همکاری داشته ام. دستاوردهای علمی شما در زمینه مطالعات بازی چیست؟ موفقیت در توسعه الگوریتم های هوش مصنوعی نصب شده بر روی بیش از ۱۰۰ هزار دستگاه فروخته شده در دنیا و ثبت ۴ اختراع در سیستم ثبت اختراعات ایالات متحده (US Patent) بر اساس الگوریتم های توسعه داده شده نمونه ای از دستاوردهای علمی اینجانب است. تخصص اصلی شما در حوزه بازی های رایانه ای چیست؟ تمرکز من بیشتر روی حوزه های تعامل پذیری، هوش مصنوعی و کسب و کار در بازی های دیجیتال بوده است و به مدت ۳ سال مدیر تیم هوش مصنوعی یک شرکت استارتاپ با سرمایه بیش از ۱۵ میلیون دلار در کشور کانادا بودم. محصول شرکت یک بازوبند به نام Myyo است که به عنوان رابط انسان و کامپیوتر مورد استفاده در صنعت بازی های دیجیتال است. یکی از مشکلات بازی های مورد استفاده در حوزه واقعیت مجازی عدم وجود یک رابط راحت و کاربرپسند است. بازوبند Myyo این امکان را ایجاد می کند که فرد بتواند از حرکات دست به عنوان فرامین کنترلی در بازی استفاده کند. وضعیت پژوهش را در کشور در حوزه بازی های دیجیتال چگونه ارزیابی می کنید؟ متأسفانه در سالیان اخیر حوزه پژوهش در ایران دچار تلاطم های بسیاری شده است. از طرفی حوزه پژوهش بازی های دیجیتال هرچند به علت نوظهور بودن مشکلات ساختاری قبلی را ندارد ولی در صورت عدم توجه به همان سمت حرکت خواهد کرد. از مهمترین این چالش ها دور بودن صنعت از محافل علمی است که خوشبختانه در نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال به این امر دقت بسیار شده است. نقش کنفرانس تحقیقات را در افزایش پژوهش های حوزه بازی های رایانه ای چگونه ارزیابی می کنید؟ امروزه صنعت بازی های دیجیتال پیشران بسیاری از صنایع دیگر مانند سلامت و بازاریابی است. پیچیدگی های محتوایی بازی های دیجیتال تنها به حوزه سرگرمی محدود نمی شود. به عنوان مثال رفتارهای مردم روی فضای وب، شبکه های اجتماعی و پلتفرم های دریافت سرویس خرید آنلاین یا پخش فیلم در بسیاری موارد از قواعد طراحی محتوایی بازی های دیجیتال تبعیت می کند. بنابراین با توجه به پیچیدگی های طراحی محتوایی بازی های دیجیتال موفق (برخلاف آن چه گاه تصور می شود) و طراحی های گرافیکی پیچیده آن ها، نیاز جدی به شکل گیری کنفرانس ها و گروه های مطالعاتی بیش از پیش نمایان است. به نظر شما ویژگی های اساسی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به ویژه از جنبه محور های فنی و مهندسی چیست؟ با توجه به برگزاری چنین رویدادی برای اولین بار در ایران، برقراری ارتباط میان متخصصان صنعت و محققین دانشگاهی، و افزایش سطح آگاهی بخش وسیعی از فعالین جامعه تاثیر این رویداد در بلند مدت به خوبی نمایان خواهد شد.

## توضیحات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره ی چالش نهنگ آبی (۱۳۹۵/۰۶/۰۱-۱۳۹۵/۰۶/۰۱)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امروز در صفحه اینستاگرام خود پستی را در رابطه با چالش نهنگ آبی منتشر کرد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

اگر با چالشی با نام چالش نهنگ آبی در شبکه های روبه رو شده اید و یا هنوز اطلاعی راجب به این موضوع ندارید، در ادامه از شما خواهشمندیم توضیحات و شفاف سازی آقای قدوسی در رابطه این چالش را مطالعه بفرمایید تا به اشتباه نروید.

متن پست آقای قدوسی در صفحه اینستاگرام شان:

این روزها اخبار زیادی در مورد چالش نهنگ آبی مطرح می شود و رسانه ها نیز اطلاع رسانی در مورد آن را آغاز کرده اند.

در مورد این چالش نکات زیادی حائز اهمیت است و عدم تسلط کافی مراکز دیگر منجر به سوتفاهماتی در این زمینه شده است.

۱. این چالش در یکی از شبکه های اجتماعی روسی به نام VK گسترش پیدا کرد و سازنده های آن مدتی است که دستگیر شده و این چالش از دسترس خارج شده است.

۲. چالش نهنگ آبی نه وب سایت، نه بازی و نه اپلیکیشن است، بلکه یک چالش بوده (چالش سطل آب یخ) که اخیرا در بین مخاطبان شبکه های اجتماعی گسترش یافته است. این بدان معنا است که سایت مشخصی نداشته و ارتباط کسانی که وارد چالش می شدند با ادمین از طریق فضای مجازی و شبکه های اجتماعی برقرار می شده است. چالش افرادی که مشکلات روحی دارند را مخاطب اصلی خود قرار داده است.

۳. بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند ماهی است که از این چالش خبر داشته اما موضع رسمی اتخاذ نکرده زیرا توجه به ماهیت این چالش، پرداخت رسانه ای به آن عملا کمک تبلیغاتی برای آن خواهد بود تا افشاری که از نظر روحی و روانی با مشکلاتی روبه رو هستند با آن آشنا شده و به سراغ آن بروند.

۴. مطرح شدن این چالش به عنوان یک بازی در رسانه ها و حتی توسط برخی از مسوولان باعث می شود تا مفهوم بازی به یک موضوع خطرناک تبدیل شود در صورتی که چالش نهنگ آبی در واقع بازی رایانه ای نیست.

۵. پرداختن بیش از حد رسانه ها به این موضوع سبب می شود افراد سوچو که به دنبال آسیب رساندن به جامعه هستند، با کبی برداری از این چالش و انتشار آن در سطح جامعه، بحران جدیدی را ایجاد کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال هاست با رده بندی سنی بازی های رایانه ای توسط یک نظام رده بندی به نام ESRa به دنبال سالم سازی فضای بازی در کشور است. به زودی در کشور سامانه ای راه اندازی می شود تا خانواده ها بتوانند اطلاعات تمام بازی ها را در آن مطالعه کرده و بازی مناسب را برای فرزندانشان خود انتخاب کنند.

این روزها با گسترش فضای مجازی و گوشی های هوشمند، بسیاری از خانواده ها تسلطی به محتوایی که فرزندانشان به دنبال آن هستند ندارند و به همین دلیل معتقدیم برای جلوگیری از تهدیدهای این چنینی باید ابزارهای لازم در اختیار خانواده ها قرار گیرد.

## نام ایران به عنوان نخستین کشور پذیرفته شده در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ثبت شد (۱۳۹۵/۰۶/۰۱-۱۳۹۵/۰۶/۰۱)

نام ایران به عنوان نخستین کشور حاضر در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس در سایت این رقابت ها ثبت شد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مسابقات جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس که اختصارا ESWC نامیده می شود، امسال دوم تا چهارم نوامبر (آبان) در قالب هفته بازی پاریس (Paris Game Week) برگزار می شود.

تاکنون برگزاری بازی Clash Royale در این رقابت ها قطعی شده و نام ایران به عنوان اولین کشور شرکت کننده در این رقابت ها برای این رشته به ثبت رسیده است.

در این مسابقات قرار است ۴۸ بازیکن برتر جهان برای دستیابی به مقام قهرمانی و جایزه ۱۵ هزار یورویی این بازی ها به رقابت بپردازند.

سومین لیگ بازی های رایانه ای کشور به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس هم اکنون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب نماینده ESWC در ایران در حال برگزاری است و قهرمان مسابقات Clash Royale این بازی ها به عنوان نماینده ایران اعزام خواهد شد.

علاقه مندان می توانند با مراجعه به نشانی [eswc.com/en/live/clash](http://eswc.com/en/live/clash) نام ایران را به عنوان نخستین تیم حاضر در رقابت های جهانی مشاهده کنند.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه آغاز شده است و تا ۲۳ شهریورماه ادامه دارد. خانواده ها و گیمرها می توانند برای تماشای مسابقات هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ به مجموعه سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران مراجعه کنند.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

### با حضور نزدیک به ۷۰۰۰ نفر سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران آغاز شد (۱۳۹۵/۰۶/۱۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، به عنوان بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای، با حضور نزدیک به ۷۰۰۰ بازیکن زن و مرد، صبح امروز ۱۳ شهریور در مجموعه برج میلاد تهران آغاز شد تا رکورد تعداد کل شرکت کنندگان، رکورد تعداد شرکت کنندگان زن و رکورد شرکت کنندگان در مسابقه یک بازی ایرانی شکسته شود. به گزارش فائونیز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران از امروز تا ۲۳ شهریورماه در حالی در مجموعه برج میلاد آغاز شد که با استقبال بی نظیر علاقه مندان به حوزه بازی های رایانه ای روبرو شده است. در این رقابت ها ۶۹۰۵ نفر به رقابت خواهند پرداخت که حدود ۱۰ درصد شرکت کنندگان زن هستند. این نخستین بار است که بانوان از یک مسابقه بازی های رایانه ای، چنین استقبال گسترده ای می کنند. گستره جغرافیایی شرکت کنندگان نیز بسیاری از شهرهای ایران را شامل می شود و بازیکنان از سراسر ایران، از خوزستان و سیستان و بلوچستان، تا خراسان، گیلان، یزد، آذربایجان و کرمان و... در این مسابقات حضور یافته اند. بازی های PES ۲۰۱۷ و FFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، رشته های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند. یک میلیارد ریال برای قهرمانان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در نظر گرفته شده است. این رقابت ها همچنین به عنوان مسابقات انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC محسوب شده و قهرمان رشته Clash Royale آبان ماه به فرانسه اعزام خواهد شد. بازی ایرانی Quiz of Kings نیز برطرفدارترین و رقابتی ترین رشته سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران شده است و بدین ترتیب جایزه ویژه این مسابقات، به قهرمان این رشته تعلق خواهد گرفت. ۲۴۰۵ نفر شامل ۶۲۸ زن و ۱۷۷۷ مرد برای رقابت در رشته Quiz of Kings ثبت نام کردند و در نتیجه یک دستگاه خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه ویژه مسابقات، به قهرمان این رشته اهدا می شود. دومین رشته برطرفدار این رقابت ها هم فیفا بود که ۲۰۹۸ نفر در آن در دو کنسول اکس باکس و پلی استیشن ۴ ثبت نام کردند. در بازی PES نیز ۱۸۰۴ نفر، در بازی کلش رویال ۴۸۳ نفر و در بازی کاتر ۲۳ تیم ۵ نفره شرکت کرده اند. امکان حضور خانواده ها در مجموعه برج میلاد و تماشای مسابقات نیز فراهم شده است. سومین 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 برگزار می شود. هدف از برگزاری این رقابت ها پرکردن اوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان در محیطی سالم و با بازی های مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرهنگ سازی، حمایت از بخش خصوصی و بازی سازان داخلی اعلام شده است. علاقه مندان به تماشای این رقابت ها می توانند هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ در مجموعه برج میلاد تهران حضور یابند. همچنین آخرین اخبار و اطلاعات از این رقابت ها را می توانید در سایت [cgame.ir](http://cgame.ir) دنبال کنید.

### واکنش مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به چالش نهنگ آبی (۱۳۹۵/۰۶/۱۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

اخیرا حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، توضیحاتی در مورد چالش نهنگ آبی ارائه کرده است.

اگر از کاربران شبکه های اجتماعی مثل تلگرام یا اینستاگرام باشید، قطعا این روز ها چیزی در مورد چالشی به اسم «نهنگ آبی» که گاهی به اشتباه «نهنگ سفید» هم معرفی می شود، خوانده اید و حتی ویدیو هایی را که با محوریت آن منتشر می شوند، تماشا کرده اید. این چالش که اولین بار توسط یک فرد روسی معرفی شده، به شکلی است که در نهایت منجر به خودکشی فرد می شود. مساله ای که باید در مورد آن شفاف سازی شود و گاهی هم به شکل اشتباهی در مورد آن اطلاع رسانی می شود، این است که خیلی ها «نهنگ آبی» را به عنوان یک بازی ویدیویی معرفی می کنند در حالی که این موضوع، هیچ ارتباطی با بازی های ویدیویی نداشته و نهنگ آبی صرفا یک چالش مانند دیگر چالش هایی است که بارها در شبکه های اجتماعی مختلف نمونه های آن را مشاهده کرده ایم. به موجب همین مسائل، اخیرا حسن کریمی، مدیرعامل و عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پیامی در صفحه اینستاگرام خود منتشر و در این مورد شفاف سازی کرده است. متن پیام وی به شرح زیر است:

این روزها اخبار زیادی در مورد چالش نهنگ آبی مطرح می شود و رسانه ها نیز اطلاع رسانی در مورد آن را آغاز کرده اند. در مورد این چالش نکات زیادی حائز اهمیت است و عدم تسلط کافی مراکز دیگر منجر به سوءتفاهماتی در این زمینه شده است.

۱. این چالش در یکی از شبکه های اجتماعی روسی به نام VK گسترش پیدا کرد و سازنده های آن مدتی است که دستگیر شده و این چالش از دسترس خارج شده است.

۲. چالش نهنگ آبی نه وب سایت، نه بازی و نه اپلیکیشن است. بلکه یک چالش بوده (چالش سطل آب یخ) که اخیرا در بین مخاطبان شبکه های اجتماعی گسترش یافته است. این بدان معنا است که سایت مشخصی نداشته و ارتباط کسانی که وارد چالش می شدند با ادمین از طریق فضای مجازی و شبکه های اجتماعی برقرار می شده است. چالش افرادی که مشکلات روحی دارند را مخاطب اصلی خود قرار داده است.

۳. بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند ماهی است که از این چالش خیر داشته اما موضع رسمی اتخاذ نکرده زیرا توجه به ماهیت این چالش، پرداخت رسانه ای به آن عملا کمک تبلیغاتی برای آن خواهد بود تا افشاری که از نظر روحی و روانی با مشکلاتی روبه رو هستند با آن آشنا شده و به سراغ آن نروند.

۴. مطرح شدن این چالش به عنوان یک بازی در رسانه ها و حتی توسط برخی از مسوولان باعث می شود تا مفهوم بازی به یک موضوع خطرناک تبدیل شود در صورتی که چالش نهنگ آبی در واقع بازی رایانه ای نیست.

۵. پرداختن بیش از حد رسانه ها به این موضوع سبب می شود افراد سوذجو که به دنبال آسیب رساندن به جامعه هستند، با کبی برداری از این (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) چالش و انتشار آن در سطح جامعه، بحران جدیدی را ایجاد کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال هاست با رده بندی سنی بازی های رایانه ای توسط یک نظام رده بندی به نام **ESRA** به دنبال سالم سازی فضای بازی در کشور است. به زودی در کشور سامانه ای راه اندازی می شود تا خانواده ها بتوانند اطلاعات تمام بازی ها را در آن مطالعه کرده و بازی مناسب را برای فرزندانشان خود انتخاب کنند.

این روزها با گسترش فضای مجازی و گوشی های هوشمند، بسیاری از خانواده ها تسلطی به محتوایی که فرزندانشان به دنبال آن هستند ندارند و به همین دلیل معتقدیم برای جلوگیری از تهدیدهای این چنینی باید ابزارهای لازم در اختیار خانواده ها قرار گیرد. نظر خود را در مورد توضیحات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با زومجی به اشتراک بگذارید.



## ایران

### «نهنگ آبی» در کمین کاربران ایرانی

سونیتا سراب پور

نیم نگاه

وزیر ارتباطات: با توجه به حوادث ناگواری که بازی «نهنگ آبی» از سال ۲۰۱۵ به دنبال داشته است، لینک دانلود و استفاده از این بازی از اینترنت حذف شده است.

کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: از آنجا که تمامی دست اندرکاران این بازی دستگیر و بازی نیز از اینترنت حذف شده بود ترجیح دادیم حرفی از این بازی به میان نیاوریم و متعجب از آنیم که در یک هفته گذشته چطور این بازی از طریق صدا و سیما بر سر زبان ها افتاده است.

نهنگ آبی (Blue Whale) که با نام «چالش نهنگ آبی» نیز شناخته می شود یک بازی اینترنتی است که از ۵۰ مرحله تشکیل شده است و در مرحله نهایی کاربر به سمت خودکشی هدایت می شود.

موج نگرانی از بازی Blue Whale یا نهنگ آبی که کاربران نوجوان خود را تشویق به خودکشی می کند بعد از کشورهای اروپایی، آمریکای شمالی و جنوبی حالا به ایران رسیده است. در یک هفته اخیر سایت های مختلف ایرانی به انتشار خبر و گزارش هایی در خصوص این بازی پرداخته اند. در این بین صدا و سیما نیز با پخش گزارش هایی در خصوص این بازی یا چالش مرگ آور، بهانه خوبی برای محکوم کردن فضای مجازی پیدا کرده است. گزارش های یک طرفه این سازمان حالا به جای اطلاع رسانی و ارائه راهکار مناسب باعث نگرانی و ترس بیشتر خانواده های ایرانی در خصوص این بازی شده است. بالا گرفتن حجم نگرانی در خصوص نهنگ آبی در نهایت باعث شد محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات که این روزها فعالیت قابل توجهی در شبکه های اجتماعی برای پیگیری خواسته های کاربران دارد اعلام کند که این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزاری حذف شده است. او در ادامه از مذاکره با شبکه اجتماعی روسی VK (که این بازی نخستین بار در آن منتشر شد) برای جلوگیری از اشاعه خشونت از طریق این شبکه نیز خبر داد. جهرمی همچنین در گفت و گو با روزنامه ایران با بیان اینکه رسانه های مختلف در خصوص برخورد با چنین خبرهایی باید با دقت بیشتری قدم بردارند تأکید کرد که کار رسانه اطلاع رسانی دقیق همراه با شفاف سازی است نه ایجاد ترس و نگرانی. جهرمی از حذف این بازی در فروشگاه های آنلاین اپ خبر داد و گفت: «با توجه به حوادث ناگواری که این بازی از سال ۲۰۱۵ در بسیاری از کشورها به دنبال داشته است و بالا گرفتن اعتراض ها، لینک دانلود و استفاده از این بازی از اینترنت حذف شده است. اما با این حال باید با فرهنگ سازی بیشتر و بهتر به والدین کمک کنیم تا نظارت بهتری روی استفاده فرزندانشان خود از محتوای فضای مجازی داشته باشند.» اما بازی نهنگ آبی که به اعتقاد بنیاد ملی بازی رایانه ای، بازی رایانه ای نیست و یک چالش است چیست و تاکنون دنیا نسبت به آن چه واکنش و راه حلی داشته است؟ حالا که این بازی یا چالش در ایران نیز بر سر زبان ها افتاده است با چه راهکاری می توان جلوی خطرات احتمالی آن یا هر بازی مانند آن را گرفت؟

چالشی به نام «نهنگ آبی»

نهنگ آبی (Blue Whale) که با نام «چالش نهنگ آبی» نیز شناخته می شود یک بازی اینترنتی است. در این بازی وظایف مختلفی برای انجام در نظر گرفته شده است که بازیکن باید در ۵۰ روز و زیر نظر پشتیبانی که با او در ارتباط است بدرستی انجام دهد. در واقع در این چالش اینترنتی ۵۰ مرحله ای از مخاطبان که عمده آنها را نیز نوجوانان تشکیل می دهند، خواسته می شود روزانه تکلیف خود را انجام داده و در پایان، عکسی از وظایف خود را برای پشتیبان شان ارسال کنند تا بتوانند وارد مرحله بعد شوند. در نهایت وظیفه پایانی که به بازیکن در مرحله ۵۰ واگذار می شود خودکشی است. نام این بازی نیز از پدیده «آمدن نهنگ ها» به ساحل گرفته شده است که براساس بررسی های علمی گروهی از نهنگ ها برای پایان دادن به زندگی، خودشان را به ساحل می رسانند. ۵۰ مرحله بازی آنقدر خشن و ترسناک است که شاید بهترین مرحله از آن را که بتوان در اینجا بازگو کرد دیدن فیلم های ترسناک در کل روز، گوش دادن به موسیقی های ارسال شده از سوی پشتیبان یا راه رفتن بر لبه یک پل باشد. بازی نهنگ آبی نخستین بار در سال ۲۰۱۲ در روسیه و در شبکه اجتماعی VK شروع به کار کرد. Philipp Budeikin دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی خالق این بازی هدفش از طراحی نهنگ آبی را پاک کردن افراد بی ارزش از جامعه عنوان کرده است.

موج نهنگ آبی در ایران

در حالی که در دو سال گذشته موج نگرانی عواقب بازی نهنگ آبی جهان را فرا گرفته است حالا نزدیک به یک هفته است که این موج نگرانی به ایران هم رسیده است. بسیاری از کاربران در شبکه های اجتماعی مانند توئیتر با هشتگ «# نهنگ آبی» در حال اطلاع رسانی در خصوص این بازی هستند از سوی دیگر پلیس فتا از والدین خواسته که فعالیت فرزندانشان در فضای مجازی را با حساسیت بیشتری کنترل کنند. وزیر ارتباطات نیز در پستی جداگانه در اینستاگرامش علاوه بر اعلام این خبر که این بازی از طریق سایت های اینترنتی و فروشگاه های اپ در دسترس نیست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواست تا از طریق مدارس و معلمان تربیتی برای آگاهی رسانی به والدین و معلمان برای استفاده بهتر از بازی های رایانه ای وارد عمل شوند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با «ایران» اعلام می کند که نهنگ آبی به معنای واقعی یک بازی رایانه ای نیست و یک چالش است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مانند چالش آب یخ که از طرف شبکه های اجتماعی مطرح شد. قدوسی به مطلع بودن بنیاد نسبت به این بازی از ماه های پیش اشاره می کند و می گوید: «از آنجا که تمامی دست اندکاران این بازی دستگیر و بازی نیز از اینترنت حذف شده بود و از سوی دیگر به خاطر اینکه نمی خواستیم ناخواسته تبلیغ این بازی را کرده تا افراد کنجکاو به جست و جو در خصوص آن شوند، ترجیح دادیم حرفی از این بازی به میان نیاوریم. واقعاً هم هیچ ایده ای نداریم که در یک هفته گذشته چطور این بازی از طریق صدا و سیما بر سر زبان ها افتاد و حالا شاهد موج نگرانی در خصوص این بازی که دیگر وجود خارجی ندارد هستیم.» قدوسی تأکید می کند هرچند نهنگ آبی یک بازی نیست اما بنیاد معتقد است تنها راه جلوگیری از ایجاد خطر برای نوجوانان به کمک چنین برنامه هایی اطلاع رسانی و فرهنگ سازی است. او در واکنش به انتظار وزیر ارتباطات از بنیاد برای اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای افزود: «بنیاد از سال ها پیش یکی از راهکارهایی که برای اطلاع رسانی به خانواده ها در خصوص بازی های رایانه ای در نظر داشت همکاری با مدارس کشور بود و در این خصوص در خواست هایی به آموزش و پرورش ارائه دادیم تا بتوانیم با برگزاری کارگاه های آموزشی برای معلمان و والدین فرهنگ سازی های لازم را انجام دهیم. حتی دو سال پیش یک تفاهنامه نیز با معاونت آموزش وزارت آموزش و پرورش امضا کردیم اما متأسفانه این تفاهنامه به فراموشی سپرده شد.» قدوسی تأکید می کند همچنان بنیاد با برگزاری اردوهای آموزشی برای برخی مدارس سعی دارد تا دانش آموزان، والدین و معلمان را نسبت به نحوه استفاده درست از بازی های رایانه آگاه کند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح می کند که حذف نهنگ آبی از اینترنت به معنای پاک شدن چنین برنامه های مضر از فضای مجازی نیست اما این خانواده ها هستند که با کمک ابزارهای کنترلی می توانند جلوی ضررهای چنین برنامه هایی را بر فرزندان خود بگیرند. وی در ادامه از ابزار جدید کنترلی در این خصوص که بزودی رونمایی خواهد شد خبر می دهد و می گوید: «در یک ماه آینده سامانه و اپلیکیشنی را رونمایی خواهیم کرد که اطلاعات کاملی در خصوص تمام بازی هایی که وارد کشور می شوند در آن وجود دارد. به کمک این سامانه خانواده ها می توانند در لحظه و هوشمندانه دست به انتخاب بازی برای فرزندان خود بزنند یا اطلاع دقیقی در خصوص بازی که فرزندان شان انتخاب کرده اند داشته باشند.» قدوسی امیدوار است با کمک صدا و سیما برای تبلیغ این سامانه، ابزار کنترلی مناسبی برای فرهنگ سازی و اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای در اختیار خانواده ها قرار بگیرد.

واکنش کشورها به نهنگ آبی

نخستین قربانی این بازی یک دختر ۱۵ ساله در روسیه بود و بعد از آن گزارش هایی در خصوص مرگ دختران و پسران نوجوان که تحت تأثیر این بازی به زندگی خود پایان داده بودند منتشر شد. در نهایت در سال ۲۰۱۶ وقتی گزارش یک روزنامه نگار توانست مرگ گروهی از نوجوانان را به این بازی ارتباط دهد، Philipp Budeikin خالق این بازی به جرم تحریک ۱۶ دختر نوجوان به خودکشی دستگیر و به دنبال این اتفاق قانون پیشگیری از خودکشی در روسیه تصویب شد. گزارش هایی از ۱۳۰ اقدام به خودکشی در بین نوجوانان کشورهایی مانند آرژانتین، شیلی، برزیل، چین، آمریکا، ایتالیا، کوبا، عربستان، اسپانیا، اروگوئه، ونزوئلا، هند و... که نشانه هایی از آسیب های مراحل این بازی در آنها دیده شده منتشر شده است. انتشار این خبرها موجی از نگرانی در کشورهای مختلف به وجود آورد و هر یک از کشورها راهکاری برای مبارزه با این بازی ابداع کردند. برای مثال در برزیل جنبشی به نام **Pink Whale** یا نهنگ صورتی با هزاران دوطولب به راه افتاد. هدف این جنبش اطلاع رسانی در خصوص ارزش های زندگی و مبارزه با افسردگی است. یا یک مدرسه در یکی از شهرهای برزیل با همکاری شبکه های آموزشی، بازی برای مبارزه با نهنگ آبی طراحی کردند که نحوه شاد زندگی کردن و خوشحال بودن را به نوجوانان آموزش می داد. در آمریکا سایتی برای مبارزه با چالش های نهنگ آبی راه اندازی شد که در آن نوجوانان به چالش رسیدن به رفاه و زندگی بهتر دعوت می شدند. در چین، شرکت **Tencent** بزرگ ترین سرویس دهنده اینترنت دسترسی ۱۲ شبکه به بازی نهنگ آبی را نیز مسدود کرد. اما دولت هند از شرکت های بزرگی چون **Google**، **Facebook**، **WhatsApp**، **Instagram** و **Micro soft** تقاضا کرده است تا تمامی لینک ها و ارجاعات به بازی نهنگ آبی را حذف کنند.



### «نهنگ آبی» در کمین کاربران ایرانی (۱۳۹۵/۰۹/۰۲-۰۱)

موج نگرانی از بازی **Blue Whale** یا نهنگ آبی که کاربران نوجوان خود را تشویق به خودکشی می کند بعد از کشورهای اروپایی، آمریکای شمالی و جنوبی حالا به ایران رسیده است. در یک هفته اخیر سایت های مختلف ایرانی به انتشار خبر و گزارش هایی در خصوص این بازی پرداخته اند.

به گزارش اقتصادآنلاین به نقل از ایران، در این بین صدا و سیما نیز با پخش گزارش هایی در خصوص این بازی یا چالش مرگ آور، بهانه خوبی برای محکوم کردن فضای مجازی پیدا کرده است. گزارش های یک طرفه این سازمان حالا به جای اطلاع رسانی و ارائه راهکار مناسب باعث نگرانی و ترس بیشتر خانواده های ایرانی در خصوص این بازی شده است. بالا گرفتن حجم نگرانی در خصوص نهنگ آبی در نهایت باعث شد محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات که این روزها فعالیت قابل توجهی در شبکه های اجتماعی برای پیگیری خواسته های کاربران دارد اعلام کند که این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزاری حذف شده است. او در ادامه از مذاکره با شبکه اجتماعی روسی **VK** (که این بازی نخستین بار در آن منتشر شد) برای جلوگیری از اشاعه خشونت از طریق این شبکه نیز خبر داد. جهرمی همچنین با بیان اینکه رسانه های مختلف در خصوص برخورد با چنین خبرهایی باید با دقت بیشتری قدم بردارند تأکید کرد که کار رسانه اطلاع رسانی دقیق همراه با شفاف سازی است نه ایجاد ترس و نگرانی. جهرمی از حذف این بازی در فروشگاه های آنلاین آب خبر داد و گفت: «با توجه به حوادث ناگواری که این بازی از سال ۲۰۱۵ در بسیاری از کشورها به دنبال داشته است و بالا گرفتن اعتراض ها، لینک دانلود و استفاده از این بازی از اینترنت حذف شده است. اما با این حال باید با فرهنگ سازی بیشتر و بهتر به والدین کمک کنیم تا نظارت بهتری روی استفاده فرزندان خود از محتوای فضای مجازی داشته باشند.» اما بازی نهنگ آبی که به اعتقاد بنیاد ملی بازی رایانه ای، بازی رایانه ای نیست و یک چالش است چیست و تاکنون دنیا نسبت به آن چه واکنش و راه حلی داشته است؟ حالا که این بازی یا چالش در ایران نیز بر سر زبان ها افتاده است با چه راهکاری می توان جلوی خطرات احتمالی آن یا هر بازی مانند آن را گرفت؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... چالشی به نام «نهنگ آبی»)

نهنگ آبی (Blue Whale) که با نام «چالش نهنگ آبی» نیز شناخته می شود یک بازی اینترنتی است. در این بازی وظایف مختلفی برای انجام در نظر گرفته شده است که بازیکن باید در ۵۰ روز و زیر نظر پشتیبانی که با او در ارتباط است بدرستی انجام دهد. در واقع در این چالش اینترنتی ۵۰ مرحله ای از مخاطبان که عمده آنها را نیز نوجوانان تشکیل می دهند، خواسته می شود روزانه تکلیف خود را انجام داده و در پایان، عکسی از وظایف خود را برای پشتیبان شان ارسال کنند تا بتوانند وارد مرحله بعد شوند. در نهایت وظیفه پایانی که به بازیکن در مرحله ۵۰ واگذار می شود خودکشی است. نام این بازی نیز از پدیده «آمدن نهنگ ها» به ساحل گرفته شده است که براساس بررسی های علمی گروهی از نهنگ ها برای پایان دادن به زندگی، خودشان را به ساحل می رسانند. ۵۰ مرحله بازی آنقدر خشن و ترسناک است که شاید بهترین مرحله از آن را که بتوان در اینجا بازگو کرد دیدن فیلم های ترسناک در کل روز، گوش دادن به موسیقی های ارسال شده از سوی پشتیبان یا راه رفتن بر لبه یک پل باشد بازی نهنگ آبی نخستین بار در سال ۲۰۱۳ در روسیه و در شبکه اجتماعی VK شروع به کار کرد. Philipp Budeikin دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی خالق این بازی هدفش از طراحی نهنگ آبی را پاک کردن افراد بی ارزش از جامعه عنوان کرده است.

موج نهنگ آبی در ایران

در حالی که در دو سال گذشته موج نگرانی عواقب بازی نهنگ آبی جهان را فرا گرفته است حالا نزدیک به یک هفته است که این موج نگرانی به ایران هم رسیده است. بسیاری از کاربران در شبکه های اجتماعی مانند توییتر با هشتگ «# نهنگ - آبی» در حال اطلاع رسانی در خصوص این بازی هستند از سوی دیگر پلیس فتا از والدین خواسته که فعالیت فرزندان در فضای مجازی را با حساسیت بیشتری کنترل کنند. وزیر ارتباطات نیز در پستی جداگانه در اینستاگرامش علاوه بر اعلام این خبر که این بازی از طریق سایت های اینترنتی و فروشگاه های اپ در دسترس نیست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواست تا از طریق مدارس و معلمان تربیتی برای آگاهی رسانی به والدین و معلمان برای استفاده بهتر از بازی های رایانه ای وارد عمل شوند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اعلام می کند که نهنگ آبی به معنای واقعی یک بازی رایانه ای نیست و یک چالش است مانند چالش آب یخ که از طرف شبکه های اجتماعی مطرح شد. قدوسی به مطلع بودن بنیاد نسبت به این بازی از ماه های پیش اشاره می کند و می گوید: «از آنجا که تمامی دست اندکاران این بازی دستگیر و بازی نیز از اینترنت حذف شده بود و از سوی دیگر به خاطر اینکه نمی خواستیم ناخواسته تبلیغ این بازی را کرده تا افراد کنجکاو به جست و جو در خصوص آن شوند، ترجیح دادیم حرفی از این بازی به میان نیابیم. واقعا هم هیچ ایده ای نداریم که در یک هفته گذشته چطور این بازی از طریق صدا و سیما بر سر زبان ها افتاد و حالا شاهد موج نگرانی در خصوص این بازی که دیگر وجود خارجی ندارد هستیم.» قدوسی تأکید می کند هرچند نهنگ آبی یک بازی نیست اما بنیاد معتقد است تنها راه جلوگیری از ایجاد خطر برای نوجوانان به کمک چنین برنامه هایی اطلاع رسانی و فرهنگ سازی است. او در واکنش به انتظار وزیر ارتباطات از بنیاد برای اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای افزود: «بنیاد از سال ها پیش یکی از راهکارهایی که برای اطلاع رسانی به خانواده ها در خصوص بازی های رایانه ای در نظر داشت همکاری با مدارس کشور بود و در این خصوص در خواست هایی به آموزش و پرورش ارائه دادیم تا بتوانیم با برگزاری کارگاه های آموزشی برای معلمان و والدین فرهنگ سازی های لازم را انجام دهیم. حتی دو سال پیش یک تفاهنامه نیز با معاونت آموزش وزارت آموزش و پرورش امضا کردیم اما متأسفانه این تفاهنامه به فراموشی سپرده شد.» قدوسی تأکید می کند همچنان بنیاد با برگزاری اردوهای آموزشی برای برخی مدارس سعی دارد تا دانش آموزان، والدین و معلمان را نسبت به نحوه استفاده درست از بازی های رایانه آگاه کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح می کند که حذف نهنگ آبی از اینترنت به معنای پاک شدن چنین برنامه های مضر از فضای مجازی نیست اما این خانواده ها هستند که با کمک ابزارهای کنترلی می توانند جلوی ضررهای چنین برنامه هایی را بر فرزندان خود بگیرند. وی در ادامه از ابزار جدید کنترلی در این خصوص که بزودی رونمایی خواهد شد خبر می دهد و می گوید: «در یک ماه آینده سامانه و اپلیکشنی را رونمایی خواهیم کرد که اطلاعات کاملی در خصوص تمام بازی هایی که وارد کشور می شوند در آن وجود دارد. به کمک این سامانه خانواده ها می توانند در لحظه و هوشمندانه دست به انتخاب بازی برای فرزندان خود بزنند یا اطلاع دقیقی در خصوص بازی که فرزندان شان انتخاب کرده اند داشته باشند.» قدوسی امیدوار است با کمک صدا و سیما برای تبلیغ این سامانه، ابزار کنترلی مناسبی برای فرهنگ سازی و اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای در اختیار خانواده ها قرار بگیرد.

واکنش کشورها به نهنگ آبی

نخستین قربانی این بازی یک دختر ۱۵ ساله در روسیه بود و بعد از آن گزارش هایی در خصوص مرگ دختران و پسران نوجوان که تحت تأثیر این بازی به زندگی خود پایان داده بودند منتشر شد. در نهایت در سال ۲۰۱۶ وقتی گزارش یک روزنامه نگار توانست مرگ گروهی از نوجوانان را به این بازی ارتباط دهد، Philipp Budeikin خالق این بازی به جرم تحریک ۱۶ دختر نوجوان به خودکشی دستگیر و به دنبال این اتفاق قانون پیشگیری از خودکشی در روسیه تصویب شد. گزارش هایی از ۱۳۰ اقدام به خودکشی در بین نوجوانان کشورهایمانند آرژانتین، شیلی، برزیل، چین، آمریکا، ایتالیا، کوبا، عربستان، اسپانیا، اروگوئه، ونزوئلا، هند و... که نشانه هایی از آسیب های مراحل این بازی در آنها دیده شده منتشر شده است. انتشار این خبرها موجی از نگرانی در کشورهای مختلف به وجود آورد و هر یک از کشورها راهکاری برای مبارزه با این بازی ابداع کردند. برای مثال در برزیل جنبشی به نام Pink Whale یا نهنگ صورتی با هزاران دوطالب به راه افتاد. هدف این جنبش اطلاع رسانی در خصوص ارزش های زندگی و مبارزه با افسردگی است. یا یک مدرسه در یکی از شهرهای برزیل با همکاری شبکه های آموزشی، بازی برای مبارزه با نهنگ آبی طراحی کردند که نحوه شاد زندگی کردن و خوشحال بودن را به نوجوانان آموزش می داد. در آمریکا سایتی برای مبارزه با چالش های نهنگ آبی راه اندازی شد که در آن نوجوانان به چالش رسیدن به رفاه و زندگی بهتر دعوت می شدند. در چین، شرکت Tencent بزرگ ترین سرویس دهنده اینترنت دسترسی ۱۲ شبکه به بازی نهنگ آبی را نیز مسدود کرد. اما دولت هند از شرکت های بزرگی چون Google، Facebook، Instagram، Micro soft و WhatsApp تقاضا کرده است تا تمامی لینک ها و ارجاعات به بازی نهنگ آبی را حذف کنند.

## نهنگ آبی یک بازی نیست آقای مسوول!

واکنش وزیر ارتباطات به چالش نهنگ آبی، با انتقاد غیر مستقیم و البته شدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مواجه شد. فناوران - وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در دو هفته گذشته علاقه خاصی به بازی های رایانه ای نشان داده است. او ابتدا در پستی اینستاگرامی اعلام کرد که با توجه به شکایت جوانان از وضعیت اتصال به بازی های آنلاین جهانی، برای حل مشکل اقدام خواهد کرد. تنها چند ساعت بعد، آذری جهرمی پست دیگری در اینستاگرام منتشر کرد که «در اولین اقدام طبق اعلام کاربران و به خصوص جوانان استفاده کننده از بازی های رایانه ای، اتصال مستقیم با دو شرکت ولو و ریوت برقرار شد و هم اکنون بهبود بالای پنجاه درصد را در بازی های Dota 2، کانتر استریک و لیگ آو لجنندس شاهد خواهیم بود». نکته عجیب درباره این اقدام وزیر ارتباطات این بود که بازی مانند League of Legends از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز نداشته و نظام رده بندی بازی های رایانه ای (اسرا) آن را غیرمجاز دانسته است.

اما این پایان اظهارنظر وزیر ارتباطات در حوزه بازی های رایانه ای نبود و با داغ شدن بحث چالش نهنگ آبی، او در اینستاگرامش به واکنش به آن پرداخت. این موضوع با واکنش تند حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفت و او هم در اینستاگرامش اعلام کرد که مسوولان نباید به تبلیغ نهنگ آبی کمک کنند.

نهنگ آبی چیست؟

نهنگ آبی یا Blue Whale پدیده ای عجیب و ترسناک در دنیای مجازی است. چالش نهنگ آبی به صورت اینترنتی کنترل می شود، در بین کاربران برخی کشورها محبوبیت زیادی پیدا کرده است. در آن چندین هدف برای کاربر تعریف می شود که باید آن ها را به صورت مرحله به مرحله طی پنجاه روز انجام دهد. نام گذاری این چالش بر اساس اصطلاح نهنگ آبی بوده و از پدیده به ساحل تشستن نهنگ ها می آید که نشانی از خودکشی است. کاربر باید طی مراحل چالش نهنگ آبی اعمال مختلفی انجام دهد که تقریباً تمامی آن ها توأم با خشونت هستند. یک نکته در این مراحل وجود دارد؛ کاربر باید (از نظر بازی) تبدیل به فردی جسور و شجاع شود، به حدی که بتواند در مرحله پنجاهم قدرت پریدن از ارتفاع و گرفتن جان خود را داشته باشد. این چالش در یکی از شبکه های اجتماعی روسی به نام VK گسترش پیدا کرد و البته اکنون در تعداد زیادی از کشورهای دنیا طرفدار دارد. وزیر ارتباطات با VK مذاکره می کنیم.

در واکنش به چالش نهنگ آبی، آذری جهرمی در اینستاگرام خود نوشت: انتقال مفاهیم در قالب زبان بازی، تاثیر گذاری بیشتری دارد. در میان بازی های مفید گاهی اندیشه های شیطانی نیز تبدیل به یک بازی می شود و نهنگ آبی یکی از این بازی هاست.

در این میان و برای صیانت از جوانان مهم ترین وظیفه را در کنار حاکمیت، خانواده ها بر عهده دارند. رسانه های رسمی و اجتماعی برای اطلاع رسانی خوب عمل کردند بایستی مراقبت کنیم کار رسانه ای دغدغه ایجاد کند و نه ترس. ترس ناشی از بی اطلاعی است و وظیفه رسانه دقیقاً اطلاع رسانی است.

وی ادامه داد: این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول از ایران هم قابل دسترسی نیست. امروز (پنجشنبه پیش) با مدیران VK برای عدم اشاعه خشونت از طریق این شبکه اجتماعی مذاکره می کنیم هر چند این شبکه اجتماعی در ایران مسدود است اما تلاشی برای این موضوع خواهیم کرد. توسعه فرهنگ استفاده از تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان در فضای مجازی امری ضروری است. از بخش خصوصی برای توسعه این حوزه که بازار خوبی هم پیش رو دارد دعوت به فعالیت بیشتر می کنیم و حمایت لازم نیز به عمل خواهد آمد.

آذری جهرمی در پایان نوشت: انتظار داریم مرکز ملی بازی های رایانه ای نیز از طریق مدارس و معلمان تربیتی برای آگاهی رسانی به والدین و معلمان برای استفاده بهتر از بازی های رایانه ای وارد عمل گردد.

نهنگ آبی یک بازی نیست آقای مسوول

نوشتهار وزیر ارتباطات در باره نهنگ آبی و مطالبه او از بنیاد ملی بازی های رایانه ای که زیر نظر وزارت ارشاد فعالیت می کند، با واکنش مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مواجه شد.

کریمی قدوسی در اینستاگرام خود نوشت: این روزها اخبار زیادی درباره چالش نهنگ آبی مطرح می شود و رسانه ها نیز اطلاع رسانی درباره آن را آغاز کرده اند. درباره این چالش نکات زیادی حائز اهمیت است و عدم تسلط کافی مراکز دیگر منجر به سوتفاهماتی در این زمینه شده است.

۱. این چالش در یکی از شبکه های اجتماعی روسی به نام VK گسترش پیدا کرد و سازنده های آن مدتی است که دستگیر شده و این چالش از دسترس خارج شده است.

۲. چالش نهنگ آبی نه وب سایت، نه بازی و نه اپلیکیشن است. بلکه یک چالش بوده (چالش سطل آب یخ) که اخیراً در بین مخاطبان شبکه های اجتماعی گسترش یافته است. این بدان معناست که سایت مشخصی نداشته و ارتباط کسانی که وارد چالش می شدند با ادمین از طریق فضای مجازی و شبکه های اجتماعی برقرار می شده است. چالش افرادی را که مشکلات روحی دارند، مخاطب اصلی خود قرار داده است.

۳. بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند ماهی است که از این چالش خبر داشته اما موضع رسمی اتخاذ نکرده زیرا توجه به ماهیت این چالش، پرداخت رسانه ای به آن عملاً کمک تبلیغاتی برای آن خواهد بود تا افشاری که از نظر روحی و روانی با مشکلاتی روبه رو هستند با آن آشنا شده و به سراغ آن نروند.

۴. مطرح شدن این چالش به عنوان یک بازی در رسانه ها و حتی توسط برخی از مسوولان باعث می شود تا مفهوم بازی به یک موضوع خطرناک تبدیل شود در صورتی که چالش نهنگ آبی در واقع بازی رایانه ای نیست.

۵. پرداختن بیش از حد رسانه ها به این موضوع سبب می شود افراد سوذجو که به دنبال آسیب رساندن به جامعه هستند، با کپی برداری از این چالش و انتشار آن در سطح جامعه، بحران جدیدی را ایجاد کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال هاست با رده بندی سنی بازی های رایانه ای توسط یک نظام رده بندی به نام ESRa به دنبال سالم سازی فضای بازی در کشور است و به زودی در کشور سامانه ای راه اندازی می شود تا خانواده ها بتوانند اطلاعات تمام بازی ها را در آن مطالعه کرده و بازی مناسب را برای فرزندان خود انتخاب کنند.

این روزها با گسترش فضای مجازی و گوشی های هوشمند، بسیاری از خانواده ها تسلطی به محتوایی که فرزندانشان به دنبال آن هستند ندارند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و به همین دلیل معتقدیم برای جلوگیری از تهدیدهای این چنینی باید ابزارهای لازم در اختیار خانواده ها قرار گیرد.



## اظهارنظر وزیر ارتباطات درباره «نهنگ آبی» با انتقاد مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای روبرو شد چالش نهنگ آبی، یک بازی رایانه ای نیست!

واکنش وزیر ارتباطات به چالش نهنگ آبی، با انتقاد غیر مستقیم و البته شدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مواجه شد.

فناوران- وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در دو هفته گذشته علاقه خاصی به بازی های رایانه ای نشان داده است. او ابتدا در پستی اینستاگرامی اعلام کرد که با توجه به شکایت جوانان از وضعیت اتصال به بازی های آنلاین جهانی، برای حل مشکل اقدام خواهد کرد. تنها چند ساعت بعد، آذری جهرمی پست دیگری در اینستاگرام منتشر کرد که «در اولین اقدام طبق اعلام کاربران و به خصوص جوانان استفاده کننده از بازی های رایانه ای، اتصال مستقیم با دو شرکت ولو و رپوت برقرار شد و هم اکنون بهبود بالای پنجاه درصد را در بازی های دوتا ۲، کانتر استریک و لیگ او لجنندس شاهد خواهیم بود». نکته عجیب درباره این اقدام وزیر ارتباطات این بود که بازی مانند League of Legends از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز نداشته و نظام رده بندی بازی های رایانه ای (اسرا) آن را غیرمجاز دانسته است.

اما این پایان اظهارنظر وزیر ارتباطات در حوزه بازی های رایانه ای نبود و با داغ شدن بحث چالش نهنگ آبی، او در اینستاگرامش به واکنش به آن پرداخت. این موضوع با واکنش تند حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفت و او هم در اینستاگرامش اعلام کرد که مسوولان نباید به تبلیغ نهنگ آبی کمک کنند.

نهنگ آبی چیست؟

نهنگ آبی یا Blue Whale پدیده ای عجیب و ترسناک در دنیای مجازی است. چالش نهنگ آبی به صورت اینترنتی کنترل می شود، در بین کاربران برخی کشورها محبوبیت زیادی پیدا کرده است. در آن چندین هدف برای کاربر تعریف می شود که باید آن ها را به صورت مرحله به مرحله طی پنجاه روز انجام دهد. نام گذاری این چالش بر اساس اصطلاح نهنگ آبی بوده و از پدیده به ساحل نشستن نهنگ ها می آید که نشانی از خودکشی است. کاربر باید طی مراحل چالش نهنگ آبی اعمال مختلفی انجام دهد که تقریباً تمامی آن ها توأم با خشونت هستند. یک نکته در این مراحل وجود دارد؛ کاربر باید (از نظر بازی) تبدیل به فردی جسور و شجاع شود، به حدی که بتواند در مرحله پنجاهم، قدرت پریدن از ارتفاع و گرفتن جان خود را داشته باشد. این چالش در یکی از شبکه های اجتماعی روسی به نام VK گسترش پیدا کرد و البته اکنون در تعداد زیادی از کشورهای دنیا طرفدار دارد. وزیر ارتباطات با VK مذاکره می کنیم.

در واکنش به چالش نهنگ آبی، آذری جهرمی در اینستاگرام خود نوشت: انتقال مفاهیم در قالب زبان بازی، تاثیر گذاری بیشتری دارد. در میان بازی های مفید گاهی اندیشه های شیطنی نیز تبدیل به یک بازی می شود و نهنگ آبی یکی از این بازی هاست.

در این میان و برای صیانت از جوانان مهم ترین وظیفه را در کنار حاکمیت، خانواده ها بر عهده دارند. رسانه های رسمی و اجتماعی برای اطلاع رسانی خوب عمل کردند. بایستی مراقبت کنیم کار رسانه ای دغدغه ایجاد کند و نه ترس. ترس ناشی از بی اطلاعی است و وظیفه رسانه دقیقاً اطلاع رسانی است.

وی ادامه داد: این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول از ایران هم قابل دسترسی نیست. امروز (پنجشنبه پیش) با مدیران VK برای عدم اشاعه خشونت از طریق این شبکه اجتماعی مذاکره می کنیم. هر چند این شبکه اجتماعی در ایران مسدود است اما تلاشی برای این موضوع خواهیم کرد. توسعه فرهنگ استفاده از تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان در فضای مجازی امری ضروری است. از بخش خصوصی برای توسعه این حوزه که بازار خوبی هم پیش رو دارد دعوت به فعالیت بیشتر می کنیم و حمایت لازم نیز به عمل خواهد آمد.

آذری جهرمی در پایان نوشت: انتظار داریم مرکز ملی بازی های رایانه ای نیز از طریق مدارس و معلمان تربیتی برای آگاهی رسانی به والدین و معلمان برای استفاده بهتر از بازی های رایانه ای وارد عمل گردد.

نهنگ آبی یک بازی نیست آقای مسوول

نوشتر وزیر ارتباطات در باره نهنگ آبی و مطالبه او از بنیاد ملی بازی های رایانه ای که زیر نظر وزارت ارشاد فعالیت می کند، با واکنش مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مواجه شد.

کریمی قدوسی در اینستاگرام خود نوشت: این روزها اخبار زیادی درباره چالش نهنگ آبی مطرح می شود و رسانه ها نیز اطلاع رسانی درباره آن را آغاز کرده اند. درباره این چالش نکات زیادی حائز اهمیت است و عدم تسلط کافی مراکز دیگر منجر به سوتفاهماتی در این زمینه شده است.

۱. این چالش در یکی از شبکه های اجتماعی روسی به نام VK گسترش پیدا کرد و سازنده های آن مدتی است که دستگیر شده و این چالش از دسترس خارج شده است.

۲. چالش نهنگ آبی نه وب سایت، نه بازی و نه اپلیکیشن است. بلکه یک چالش بوده (چالش سطل آب یخ) که اخیراً در بین مخاطبان شبکه های اجتماعی گسترش یافته است. این بدان معناست که سایت مشخصی نداشته و ارتباط کسانی که وارد چالش می شدند با ادمین از طریق فضای مجازی و شبکه های اجتماعی برقرار می شده است. چالش افرادی را که مشکلات روحی دارند، مخاطب اصلی خود قرار داده است.

۳. بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند ماهی است که از این چالش خبر داشته اما موضع رسمی اتخاذ نکرده زیرا توجه به ماهیت این چالش، پرداخت رسانه ای به آن عملاً کمک تبلیغاتی برای آن خواهد بود تا افشاری که از نظر روحی و روانی با مشکلاتی روبه رو هستند با آن آشنا شده و به سراغ آن نبروند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۴. مطرح شدن این چالش به عنوان یک بازی در رسانه ها و حتی توسط برخی از مسوولان باعث می شود تا مفهوم بازی به یک موضوع خطرناک تبدیل شود در صورتی که چالش نهنگ آبی در واقع بازی رایانه ای نیست.

۵. پرداختن بیش از حد رسانه ها به این موضوع سبب می شود افراد سوچو که به دنبال آسیب رساندن به جامعه هستند، با کپی برداری از این چالش و انتشار آن در سطح جامعه، بحران جدیدی را ایجاد کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال هاست با رده بندی سنی بازی های رایانه ای توسط یک نظام رده بندی به نام ESRA به دنبال سالم سازی فضای بازی در کشور است و به زودی در کشور سامانه ای راه اندازی می شود تا خانواده ها بتوانند اطلاعات تمام بازی ها را در آن مطالعه کرده و بازی مناسب را برای فرزندان خود انتخاب کنند.

این روزها با گسترش فضای مجازی و گوشی های هوشمند، بسیاری از خانواده ها تسلطی به محتوایی که فرزندانشان به دنبال آن هستند ندارند و به همین دلیل معتقدیم برای جلوگیری از تهدیدهای این چنینی باید ابزارهای لازم در اختیار خانواده ها قرار گیرد.



### قانون ملی بازی های رایانه ای تدوین شد

قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: امیدواریم در سال های آینده تعداد بازی های پرمخاطب ایرانی در لیگ بازی های رایانه ای افزایش یابد.

قناوران- فرزند فتاحی گفت: برای سومین سال پیاپی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، لیگ بازی های رایانه ای را پرشکوه تر از همیشه برگزار می کند. وی افزود: یکی از دستاوردهای لیگ امسال، افزوده شدن رشته Quiz of Kings به عنوان یک بازی ایرانی به این رقابت ها است و اتفاقاً این بازی با استقبال قابل توجهی روبرو شد. به گونه ای که این بازی به عنوان پرمخاطب ترین رشته این مسابقات ثبت شد و جایزه ویژه این بازی ها به برنده آن تعلق خواهد گرفت. فتاحی تاکید کرد: امیدواریم بازی های ایرانی در آینده در مارکت های بین المللی بدرخشند و معتقدم این روز دور از دسترس نیست.

وی با بیان اینکه امسال بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه بحث را در مجلس شورای اسلامی پیگیری می کند گفت: بحث اول قانون ملی بازی های رایانه ای است. کار نگاشت این قانون در بنیاد انجام شده و امیدواریم این قانون امسال در مجلس مطرح و به تصویب برسد. صنعت بازی های رایانه ای در دنیا بسیار بزرگ شده است و ما هم باید با تصویب قانونی مستقل، آماده بهره بردن از فرصت ها و جلوگیری از آسیب های رایانه ای باشیم.

قائم مقام بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه دومین موضوعی که باید در مجلس مطرح شود، بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی است گفت: این عوارض خرج خود این صنعت در داخل کشور خواهد شد.

فتاحی با بیان این که بحث سوم و مهم دیگر قانون کپی رایت است گفت: اکنون بازی های خارجی در داخل کشور کپی شده و با قیمت بسیار پایینی به فروش می رسند. در صورت تصویب و اجرای قانون کپی رایت، بازی ها با قیمت جهانی عرضه خواهد شد و بدین ترتیب فرصت خوبی برای رقابت بازی سازان داخلی با بازی های خارجی به وجود می آید.

سومین 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 شهریورماه آغاز شده و تا ۲۳ شهریور ادامه دارد.



### «نهنگ آبی» در کمین کاربران ایرانی (۱۳۹۵/۱۲/۱۱)

موج نگرانی از بازی Blue Whale یا نهنگ آبی که کاربران نوجوان خود را تشویق به خودکشی می کند بعد از کشورهای اروپایی، امریکای شمالی و جنوبی حالا به ایران رسیده است. در یک هفته اخیر سایت های مختلف ایرانی به انتشار خبر و گزارش هایی در خصوص این بازی پرداخته اند.

به گزارش بازتاب به نقل از ایران، در این بین صدا و سیما نیز با پخش گزارش هایی در خصوص این بازی یا چالش مرگ آور، بهانه خوبی برای محکوم کردن فضای مجازی پیدا کرده است. گزارش های یک طرفه این سازمان حالا به جای اطلاع رسانی و ارائه راهکار مناسب باعث نگرانی و ترس بیشتر خانواده های ایرانی در خصوص این بازی شده است. بالا گرفتن حجم نگرانی در خصوص نهنگ آبی در نهایت باعث شد، محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات که این روزها فعالیت قابل توجهی در شبکه های اجتماعی برای پیگیری خواسته های کاربران دارد اعلام کند که این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزاری حذف شده است. او در ادامه از مذاکره با شبکه اجتماعی روسی VK (که این بازی نخستین بار در آن منتشر شد) برای جلوگیری از اشاعه خشونت از طریق این شبکه نیز خبر داد. جهرمی همچنین با بیان اینکه رسانه های مختلف در خصوص برخورد با چنین خبرهایی باید با دقت بیشتری قدم بردارند تاکید کرد که کار رسانه اطلاع رسانی دقیق همراه با شفاف سازی است نه ایجاد ترس و نگرانی. جهرمی از حذف این بازی در فروشگاه های آنلاین اپ خبر داد و گفت: «ما توجه به حوادث ناگواری که این بازی از سال ۲۰۱۵ در بسیاری از کشورها به دنبال داشته است و بالا گرفتن اعتراض ها، لینک دانلود و استفاده از این بازی از اینترنت حذف شده است. اما با این حال باید با فرهنگ سازی بیشتر و بهتر به والدین کمک کنیم تا نظارت بهتری روی استفاده فرزندان خود از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محتوای فضای مجازی داشته باشند» اما بازی نهنگ آبی که به اعتقاد بنیاد ملی بازی رایانه ای، بازی رایانه ای نیست و یک چالش است چیست و تاکنون دنیا نسبت به آن چه واکنش و راه حلی داشته است؟ حالا که این بازی یا چالش در ایران نیز بر سر زبان ها افتاده است با چه راهکاری می توان جلوی خطرات احتمالی آن یا هر بازی مانند آن را گرفت؟

چالشی به نام «نهنگ آبی»

نهنگ آبی (Blue Whale) که با نام «چالش نهنگ آبی» نیز شناخته می شود یک بازی اینترنتی است. در این بازی وظایف مختلفی برای انجام در نظر گرفته شده است که بازیکن باید در ۵۰ روز و زیر نظر پشتیبانی که با او در ارتباط است بدرستی انجام دهد. در واقع در این چالش اینترنتی ۵۰ مرحله ای از مخاطبان که عمده آنها را نیز نوجوانان تشکیل می دهند، خواسته می شود روزانه تکلیف خود را انجام داده و در پایان، عکسی از وظایف خود را برای پشتیبان شان ارسال کنند تا بتوانند وارد مرحله بعد شوند. در نهایت وظیفه پایانی که به بازیکن در مرحله ۵۰ واگذار می شود خودکشی است. نام این بازی نیز از پدیده «آسدن نهنگ ها» به ساحل گرفته شده است که براساس بررسی های علمی گروهی از نهنگ ها برای پایان دادن به زندگی، خودشان را به ساحل می رسانند. ۵۰ مرحله بازی آنقدر خشن و ترسناک است که شاید بهترین مرحله از آن را که بتوان در اینجا بازگو کرد دیدن فیلم های ترسناک در کل روز، گوش دادن به موسیقی های ارسال شده از سوی پشتیبان یا راه رفتن بر لبه یک پل باشد. بازی نهنگ آبی نخستین بار در سال ۲۰۱۳ در روسیه و در شبکه اجتماعی VK شروع به کار کرد. Philipp Budeikin دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی خالق این بازی هدفش از طراحی نهنگ آبی را پاک کردن افراد بی ارزش از جامعه عنوان کرده است.

موج نهنگ آبی در ایران

در حالی که در دو سال گذشته موج نگرانی عواقب بازی نهنگ آبی جهان را فرا گرفته است حالا نزدیک به یک هفته است که این موج نگرانی به ایران هم رسیده است. بسیاری از کاربران در شبکه های اجتماعی مانند توئیتر با هشتگ «#نهنگ آبی» در حال اطلاع رسانی در خصوص این بازی هستند از سوی دیگر پلیس فتا از والدین خواسته که فعالیت فرزندان در فضای مجازی را با حساسیت بیشتری کنترل کنند. وزیر ارتباطات نیز در پستی جداگانه در اینستاگرامش علاوه بر اعلام این خبر که این بازی از طریق سایت های اینترنتی و فروشگاه های اپ در دسترس نیست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواست تا از طریق مدارس و معلمان تربیتی برای آگاهی رسانی به والدین و معلمان برای استفاده بهتر از بازی های رایانه ای وارد عمل شوند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اعلام می کند که نهنگ آبی به معنای واقعی یک بازی رایانه ای نیست و یک چالش است مانند چالش آب یخ که از طرف شبکه های اجتماعی مطرح شد. قدوسی به مطلع بودن بنیاد نسبت به این بازی از ماه های پیش اشاره می کند و می گوید: «از آنجا که تمامی دست اندرکاران این بازی دستگیر و بازی نیز از اینترنت حذف شده بود و از سوی دیگر به خاطر اینکه نمی خواستیم ناخواسته تبلیغ این بازی را کرده تا افراد کنجکاو به جست و جو در خصوص آن شوند، ترجیح دادیم حرفی از این بازی به میان نیایوریم. واقعا هم هیچ ایده ای نداریم که در یک هفته گذشته چطور این بازی از طریق صدا و سیما بر سر زبان ها افتاد و حالا شاهد موج نگرانی در خصوص این بازی که دیگر وجود خارجی ندارد هستیم». قدوسی تأکید می کند هرچند نهنگ آبی یک بازی نیست اما بنیاد معتقد است تنها راه جلوگیری از ایجاد خطر برای نوجوانان به کمک چنین برنامه هایی اطلاع رسانی و فرهنگ سازی است. او در واکنش به انتظار وزیر ارتباطات از بنیاد برای اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای افزود: «بنیاد از سال ها پیش یکی از راهکارهایی که برای اطلاع رسانی به خانواده ها در خصوص بازی های رایانه ای در نظر داشت همکاری با مدارس کشور بود و در این خصوص در خواست هایی به آموزش و پرورش ارائه دادیم تا بتوانیم با برگزاری کارگاه های آموزشی برای معلمان و والدین فرهنگ سازی های لازم را انجام دهیم. حتی دو سال پیش یک تفاهنامه نیز با معاونت آموزش وزارت آموزش و پرورش امضا کردیم اما متأسفانه این تفاهنامه به فراموشی سپرده شد». قدوسی تأکید می کند همچنان بنیاد با برگزاری اردوهای آموزشی برای برخی مدارس سعی دارد تا دانش آموزان، والدین و معلمان را نسبت به نحوه استفاده درست از بازی های رایانه آگاه کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح می کند که حذف نهنگ آبی از اینترنت به معنای پاک شدن چنین برنامه های مضر از فضای مجازی نیست اما این خانواده ها هستند که با کمک ابزارهای کنترلی می توانند جلوی ضررهای چنین برنامه هایی را بر فرزندان خود بگیرند. وی در ادامه از ابزار جدید کنترلی در این خصوص که بزودی رونمایی خواهد شد خبر می دهد و می گوید: «در یک ماه آینده سامانه و اپلیکشنی را رونمایی خواهیم کرد که اطلاعات کاملی در خصوص تمام بازی هایی که وارد کشور می شوند در آن وجود دارد. به کمک این سامانه خانواده ها می توانند در لحظه و هوشمندانه دست به انتخاب بازی برای فرزندان خود بزنند یا اطلاع دقیقی در خصوص بازی که فرزندان شان انتخاب کرده اند داشته باشند». قدوسی امیدوار است با کمک صدا و سیما برای تبلیغ این سامانه، ابزار کنترلی مناسبی برای فرهنگ سازی و اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای در اختیار خانواده ها قرار بگیرد.

واکنش کشورها به نهنگ آبی

نخستین قربانی این بازی یک دختر ۱۵ ساله در روسیه بود و بعد از آن گزارش هایی در خصوص مرگ دختران و پسران نوجوان که تحت تأثیر این بازی به زندگی خود پایان داده بودند منتشر شد. در نهایت در سال ۲۰۱۶ وقتی گزارش یک روزنامه نگار توانست مرگ گروهی از نوجوانان را به این بازی ارتباط دهد، Philipp Budeikin خالق این بازی به جرم تحریک ۱۶ دختر نوجوان به خودکشی دستگیر و به دنبال این اتفاق قانون پیشگیری از خودکشی در روسیه تصویب شد. گزارش هایی از ۱۳۰ اقدام به خودکشی در بین نوجوانان کشورهایمانند آرژانتین، شیلی، برزیل، چین، آمریکا، ایتالیا، کوبا، عربستان، اسپانیا، اروگوئه، ونزوئلا، هند و... که نشانه هایی از آسیب های مراحل این بازی در آنها دیده شده منتشر شده است. انتشار این خبرها موجی از نگرانی در کشورهای مختلف به وجود آورد و هر یک از کشورها راهکاری برای مبارزه با این بازی ابداع کردند. برای مثال در برزیل جنبشی به نام Pink Whale یا نهنگ صورتی با هزاران داوطلب به راه افتاد. هدف این جنبش اطلاع رسانی در خصوص ارزش های زندگی و مبارزه با افسردگی است. یا یک مدرسه در یکی از شهرهای برزیل با همکاری شبکه های آموزشی، بازی برای مبارزه با نهنگ آبی طراحی کردند که نحوه شاد زندگی کردن و خوشحال بودن را به نوجوانان آموزش می داد. در آمریکا سایتی برای مبارزه با چالش های نهنگ آبی راه اندازی شد که در آن نوجوانان به چالش رسیدن به رفاه و زندگی بهتر دعوت می شدند. در چین، شرکت Tencent بزرگ ترین سرویس دهنده اینترنت دسترسی ۱۲ شبکه به بازی نهنگ آبی را نیز مسدود کرد. اما دولت هند از شرکت های بزرگی چون Google، Facebook، Yahoo و Whats App، Instagram Micro soft تقاضا کرده است تا تمامی لینک ها و ارجاعات به بازی نهنگ آبی را حذف کنند.

## کاربران ایرانی در چالش بزرگ با نهنگ آبی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

موج نگرانی از بازی Blue Whale یا نهنگ آبی که کاربران نوجوان خود را تشویق به خودکشی می کند بعد از کشورهای اروپایی، آمریکای شمالی و جنوبی حالا به ایران رسیده است. در یک هفته اخیر سایت های مختلف ایرانی به انتشار خبر و گزارش هایی در خصوص این بازی پرداخته اند. در این بین صدا و سیما نیز با پخش گزارش هایی در خصوص این بازی یا چالش مرگ آور، بهانه خوبی برای محکوم کردن فضای مجازی پیدا کرده است.

ایران آنلاین گزارشی های یک طرفه این سازمان حالا به جای اطلاع رسانی و ارائه راهکار مناسب باعث نگرانی و ترس بیشتر خانواده های ایرانی در خصوص این بازی شده است. بالا گرفتن حجم نگرانی در خصوص نهنگ آبی در نهایت باعث شد، محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات که این روزها فعالیت قابل توجهی در شبکه های اجتماعی برای پیگیری خواسته های کاربران دارد اعلام کند که این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزاری حذف شده است. او در ادامه از مذاکره با شبکه اجتماعی روسی VK (که این بازی نخستین بار در آن منتشر شد) برای جلوگیری از اشاعه خشونت از طریق این شبکه نیز خبر داد. جهرمی همچنین در گفت و گو با روزنامه ایران با بیان اینکه رسانه های مختلف در خصوص برخورد با چنین خبرهایی باید با دقت بیشتری قدم بردارند تأکید کرد که کار رسانه اطلاع رسانی دقیق همراه با شفاف سازی است نه ایجاد ترس و نگرانی. جهرمی از حذف این بازی در فروشگاه های آنلاین اب خبر داد و گفت: «ما توجه به حوادث ناگوار که این بازی از سال ۲۰۱۵ در بسیاری از کشورها به دنبال داشته است و بالا گرفتن اعتراض ها، لینک دانلود و استفاده از این بازی از اینترنت حذف شده است. اما با این حال باید با فرهنگ سازی بیشتر و بهتر به والدین کمک کنیم تا نظارت بهتری روی استفاده فرزندان خود از محتوای فضای مجازی داشته باشند.» اما بازی نهنگ آبی که به اعتقاد بنیاد ملی بازی رایانه ای، بازی رایانه ای نیست و یک چالش است چیست و تاکنون دنیا نسبت به آن چه واکنش و راه حلی داشته است؟ حالا که این بازی یا چالش در ایران نیز بر سر زبان ها افتاده است با چه راهکاری می توان جلوی خطرات احتمالی آن یا هر بازی مانند آن را گرفت؟

چالشی به نام «نهنگ آبی»

نهنگ آبی (Blue Whale) که با نام «چالش نهنگ آبی» نیز شناخته می شود یک بازی اینترنتی است. در این بازی وظایف مختلفی برای انجام در نظر گرفته شده است که بازیکن باید در ۵۰ روز و زیر نظر پشتیبانی که با او در ارتباط است بدرستی انجام دهد. در واقع در این چالش اینترنتی ۵۰ مرحله ای از مخاطبان که عمده آنها را نیز نوجوانان تشکیل می دهند، خواسته می شود روزانه تکلیف خود را انجام داده و در پایان، عکسی از وظایف خود را برای پشتیبان شان ارسال کنند تا بتوانند وارد مرحله بعد شوند. در نهایت وظیفه پایانی که به بازیکن در مرحله ۵۰ واگذار می شود خودکشی است. نام این بازی نیز از پدیده «آمدن نهنگ ها» به ساحل گرفته شده است که براساس بررسی های علمی گروهی از نهنگ ها برای پایان دادن به زندگی، خودشان را به ساحل می رسانند. ۵۰ مرحله بازی آنقدر خشن و ترسناک است که شاید بهترین مرحله از آن را که بتوان در اینجا بازگو کرد دیدن فیلم های ترسناک در کل روز، گوش دادن به موسیقی های ارسال شده از سوی پشتیبان یا راه رفتن بر لبه یک پل باشد. بازی نهنگ آبی نخستین بار در سال ۲۰۱۳ در روسیه و در شبکه اجتماعی VK شروع به کار کرد. Philipp Budeikin دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی خالق این بازی هدفش از طراحی نهنگ آبی را پاک کردن افراد بی ارزش از جامعه عنوان کرده است.

موج نهنگ آبی در ایران

در حالی که در دو سال گذشته موج نگرانی عواقب بازی نهنگ آبی جهان را فرا گرفته است حالا نزدیک به یک هفته است که این موج نگرانی به ایران هم رسیده است. بسیاری از کاربران در شبکه های اجتماعی مانند توییتر یا هشتگ «# نهنگ - آبی» در حال اطلاع رسانی در خصوص این بازی هستند. از سوی دیگر پلیس فتا از والدین خواسته که فعالیت فرزندان در فضای مجازی را با حساسیت بیشتری کنترل کنند. وزیر ارتباطات نیز در پستی جداگانه در اینستاگرامش علاوه بر اعلام این خبر که این بازی از طریق سایت های اینترنتی و فروشگاه های اب در دسترس نیست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواست تا از طریق مدارس و معلمان تربیتی برای آگاهی رسانی به والدین و معلمان برای استفاده بهتر از بازی های رایانه ای وارد عمل شوند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با «ایران» اعلام می کند که نهنگ آبی به معنای واقعی یک بازی رایانه ای نیست و یک چالش است مانند چالش آب یخ که از طرف شبکه های اجتماعی مطرح شد.

قدوسی به مطلع بودن بنیاد نسبت به این بازی از ماه های پیش اشاره می کند و می گوید: «از آنجا که تمامی دست اندرکاران این بازی دستگیر و بازی نیز از اینترنت حذف شده بود و از سوی دیگر به خاطر اینکه نمی خواستیم ناخواسته تبلیغ این بازی را کرده تا افراد کنجکاو به جست و جو در خصوص آن شوند، ترجیح دادیم حرفی از این بازی به میان نیاوریم. واقعاً هم هیچ ایده ای نداریم که در یک هفته گذشته چطور این بازی از طریق صدا و سیما بر سر زبان ها افتاد و حالا شاهد موج نگرانی در خصوص این بازی که دیگر وجود خارجی ندارد هستیم.» قدوسی تأکید می کند هرچند نهنگ آبی یک بازی نیست اما بنیاد معتقد است تنها راه جلوگیری از ایجاد خطر برای نوجوانان به کمک چنین برنامه هایی اطلاع رسانی و فرهنگ سازی است. او در واکنش به انتظار وزیر ارتباطات از بنیاد برای اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای افزود: «بنیاد از سال ها پیش یکی از راهکارهایی که برای اطلاع رسانی به خانواده ها در خصوص بازی های رایانه ای در نظر داشت همکاری با مدارس کشور بود و در این خصوص در خواست هایی به آموزش و پرورش ارائه دادیم تا بتوانیم با برگزاری کارگاه های آموزشی برای معلمان و والدین فرهنگ سازی های لازم را انجام دهیم. حتی دوسال پیش یک تفاهمنامه نیز با معاونت آموزش وزارت آموزش و پرورش امضا کردیم اما متأسفانه این تفاهمنامه به فراموشی سپرده شد.» قدوسی تأکید می کند همچنان بنیاد با برگزاری اردوهای آموزشی برای برخی مدارس سعی دارد تا دانش آموزان، والدین و معلمان را نسبت به نحوه استفاده درست از بازی های رایانه آگاه کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح می کند که حذف نهنگ آبی از اینترنت به معنای پاک شدن چنین برنامه های مضر از فضای مجازی نیست اما این خانواده ها هستند که با کمک ابزارهای کنترلی می توانند جلوی ضررهای چنین برنامه هایی را بر فرزندان خود بگیرند. وی در ادامه از ابزار جدید کنترلی در این خصوص که بزودی رونمایی خواهد شد خبر می دهد و می گوید: «در یک ماه آینده سامانه و اپلیکشنی را رونمایی خواهیم کرد که اطلاعات کاملی در خصوص تمام بازی هایی که وارد کشور می شوند در آن وجود دارد. به کمک این سامانه خانواده ها می توانند در لحظه و هوشمندانه دست به انتخاب بازی برای فرزندان خود بزنند یا اطلاع دقیقی در خصوص بازی که فرزندان شان انتخاب کرده اند داشته باشند.» قدوسی امیدوار است با کمک صدا و سیما (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برای تبلیغ این سامانه، ابزار کنترلی مناسبی برای فرهنگ سازی و اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای در اختیار خانواده ها قرار بگیرد. واکنش کشورها به نهنگ آبی

نخستین قربانی این بازی یک دختر ۱۵ ساله در روسیه بود و بعد از آن گزارش هایی در خصوص مرگ دختران و پسران نوجوان که تحت تأثیر این بازی به زندگی خود پایان داده بودند منتشر شد. در نهایت در سال ۲۰۱۶ وقتی گزارش یک روزنامه نگار توانست مرگ گروهی از نوجوانان را به این بازی ارتباط دهد، Philipp Budeikin خالق این بازی به جرم تحریک ۱۶ دختر نوجوان به خودکشی دستگیر و به دنبال این اتفاقی قانون پیشگیری از خودکشی در روسیه تصویب شد. گزارش هایی از ۱۳۰ اقدام به خودکشی در بین نوجوانان کشورهایمانند آرژانتین، شیلی، برزیل، چین، آمریکا، ایتالیا، کوبا، عربستان، اسپانیا، اروگوئه، ونزوئلا، هند و... که نشانه هایی از آسیب های مراحل این بازی در آنها دیده شده منتشر شده است. انتشار این خبرها موجی از نگرانی در کشورهای مختلف به وجود آورد و هر یک از کشورها راهکاری برای مبارزه با این بازی ابداع کردند. برای مثال در برزیل جنبشی به نام Pink Whale یا نهنگ صورتی با هزاران دوطالب به راه افتاد. هدف این جنبش اطلاع رسانی در خصوص ارزش های زندگی و مبارزه با افسردگی است.

یا یک مدرسه در یکی از شهرهای برزیل با همکاری شبکه های آموزشی، بازی برای مبارزه با نهنگ آبی طراحی کردند که نحوه شاد زندگی کردن و خوشحال بودن را به نوجوانان آموزش می داد. در آمریکا سایتی برای مبارزه با چالش های نهنگ آبی راه اندازی شد که در آن نوجوانان به چالش رسیدن به رفاه و زندگی بهتر دعوت می شدند. در چین، شرکت Tencent بزرگ ترین سرویس دهنده اینترنت دسترسی ۱۲ شبکه به بازی نهنگ آبی را نیز مسدود کرد. اما دولت هند از شرکت های بزرگی چون Google, Facebook, Whats App, Instagram Micro soft و Yahoo تقاضا کرده است تا تمامی لینک ها و ارجاعات به بازی نهنگ آبی را حذف کنند. روزنامه ایران



## کریمی قدوسی مطرح کرد؛ استقبال ۳ برابری از لیگ بازی های رایانه ای / «نهنگ آبی» بازی نیست (۱۳۹۵-۰۶-۱۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افزایش بیش از سه برابری استقبال از لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه یک بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## کریمی قدوسی مطرح کرد؛ هزینه ۴۶۰ میلیون تومانی ایران برای خرید بازی های پارانه ای / سهم بازی های پارانه ای ایران در بازار جهانی (۲۰۱۱-۲۰۲۳)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران گفت: سال ۹۴ حدود ۴۶۰ میلیارد تومان صرف خرید و بازی های رایانه ای شده است.

به گزارش خبرنگار حوزه فن آوری های نوین گروه علمی پزشکی باشگاه خبرنگاران جوان: حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در نشست خبری سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران که امروز در سالن کنفرانس برج میلاد برگزار شد، اظهار کرد: ما باید ساخت بازی را در کشورمان فعال کنیم، برگزاری لیگ بازی های رایانه ای رویداد بزرگی برای بازدیدکنندگانی که مخاطبان اصلی بازی های ملی رایانه ای هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محسوب می شود؛ در ایران ۲۳ میلیون نفر ۷۰ دقیقه از وقت خود را در روز با انجام بازی های رایانه ای می گذرانند. کریمی قدوسی با بیان اینکه امسال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای برگزار می شود، عنوان کرد: سال گذشته ۲ هزار و ۱۰۰ نفر و امسال ۶ هزار و ۶۰۵ نفر در بازی های لیگ رایانه ای ثبت نام کرده اند که ۱۰ درصد از این تعداد را باتوان تشکیل می دهند؛ بیشترین افراد شرکت کننده مربوط به بازی کوئینز آف کینگ با ۲ هزار و ۴۰۵ شرکت کننده و در رتبه بعدی بازی فیفا قرار دارد که ۲ هزار و ۹۸ نفر ثبت نام کرده اند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران با بیان اینکه جوایز این دوره از مسابقات ۱۰۰ میلیون تومان است، افزود: جایزه اصلی بازی کوئینز آف کینگ یک دستگاه خودرو بوده که نفر برتر بازی گلش قرار است در مسابقات جهانی که در کشور فرانسه برگزار می شود از طرف ایران اعزام شده و حمایت همه جانبه از این فرد انجام می شود.

کریمی قدوسی تأکید کرد: تمام سعی ما این است بازی هایی در کشور ترویج کنیم که از نظر محتوایی مورد تأیید وزارت ارشاد باشد، در این راستا همکاری خوبی با وزارتخانه های ارتباطات، فرهنگ و ارشاد، معاونت علمی فناوری، آموزش و پرورش و ورزش و جوانان داریم زیرا بازی های رایانه ای سهمی فرابخشی دارد که بخشی از آن مربوط به شرکت های دانش بنیان است.

وی در خصوص بازی نهنگ آبی افزود: نهنگ آبی یک چالش است و سازندگان آن در روسیه دستگیر شده اند و حدود سه ماه است که دنیا از چالش این بازی مطلع شده است.

کریمی قدوسی عنوان کرد: تمام سعی ما این است که مسابقات نهایی فرانسه که ایرانی ها در آن شرکت دارند از طریق شبکه توییت پخش شود و همچنین مراسم اختتامیه آن برای اولین بار از شبکه سه پوشش داده می شود.

وی با بیان اینکه سال ۹۴ حدود ۴۶۰ میلیارد تومان صرف خرید و بازی های رایانه ای شده است، افزود: نصف این هزینه مربوط به سخت افزار و بقیه برای نرم افزار بازی های رایانه ای بوده که سهم کشورمان از بابت فروش بازی های رایانه ای به صورت آنلاین و یا آفلاین حدود ۱۰ درصد از این میزان است.

۲۵ درصد بانوان ایرانی بازیکن بازی های رایانه ای هستند در ادامه مراسم عباس ارضی رئیس لیگ بازی های رایانه ای ایران، گفت: در این دوره از مسابقات ما شاهد پیشرفت کمی و کیفی بودیم؛ ایران در بعد بین المللی قرار است ۱۰ آبان ماه در ششمین دوره بازی های et sport شرکت کند و نفر برتر در رشته گلش با رقبای خود مبارزه می کند.

وی ادامه داد: به کمک بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعداد رشته های اعزامی از یک رشته به سه رشته اضافه شده است و امیدواریم امسال این رشته ها را حفظ کنیم.

ارضی ادامه داد: مسابقات جهانی لیگ بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۲ به میزبانی کشور فرانسه آغاز شده است که سالانه ۵۰ کشور در آن شرکت می کنند؛ سال ۲۰۱۴ ایران در رشته فیفا بهترین مقام را کسب کرده و در سال ۲۰۱۵ مقام چهارمی را که اولین دوره لیگ بوده توسط کشورمان کسب شد. وی عنوان کرد: هدف از برگزاری این لیگ نزدیک شدن به استانداردهای جهانی است، امیدواریم یک دوره از مسابقات جهانی در داخل کشورمان برگزار شود. ارضی با بیان اینکه امیدواریم در دوره های بعدی آشنایی با این بازی ها فراگیر تر برگزار شود، تصریح کرد: ۳۵ درصد از بازیکنان کشورمان بانوان هستند، زتانی که در بازی کتسولی ثبت نام کردند حذف نکرده ایم و اجازه بازی به آنها داده شده است.



## کریمی قدوسی مطرح کرد؛ استقبال ۳ برابری از لیگ بازی های رایانه ای / «نهنگ آبی» بازی نیست (۱۳۹۵-۱۰/۱۱/۹۵-۱۳۹۵-۱۰/۱۱/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افزایش بیش از سه برابری استقبال از لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد.

به گزارش خبرنگاری مهر، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته گلش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کاتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته آنها خواهد شد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه یک بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانترا به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان پر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

**آغاز سومین لیگ ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۹۶/۱۱)**

سومین دوره لیگ ملی بازی های رایانه ای با حضور شش هزار و ۹۰۵ شرکت کننده آغاز به کار کرد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما؛ در این دوره که در محل برج میلاد و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده است ۱۰ درصد از شرکت کنندگان خانم هستند و با بهره گیری از بازی های رایانه ای ایرانی و همچنین بازی های خارجی تا ۲۲ شهریور به صورت انفرادی یا یکدیگر رقابت خواهند کرد. مرحله نهایی این مسابقات نیز ۲۳ شهریور برگزار خواهد شد و نفرات برتر معرفی می شوند. خبر تکمیلی دارد.

**استقبال ۳ برابری از لیگ بازی های رایانه ای / «نهنگ آبی» بازی نیست (۱۳۹۵-۹۶/۱۱)**

به گزارش شبکه خبری ایرانا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکتب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند. وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال بانوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. نهنگ آبی نه یک بازی رایانه ای بلکه یک چالش است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهد شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



### استقبال ۳ برابری از لیگ بازی های رایانه ای / «تنگ آبی» بازی نیست (۱۳۹۵-۱۰-۱۶)

اقتصاد ایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه برابری استقبال از لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند و بی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: اسمال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۲ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه یک بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: اسمال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهد شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسمال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسمال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قهرمانی را کسب کرد.  
مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری: حضور یواشگی بانوان در لیگ بازی های رایانه ای

(۱۹/۰۹/۹۶ - ۲۲/۰۹/۹۶)

بحث حضور یا عدم حضور بانوان به صورت حرفه ای در بازی های رایانه ای تاکنون در جایی مطرح نشده، اما تنها جایی که بانوان را در این موضوع به رسمیت شناخته بنیاد بازی های رایانه ای است ما حضورشان در لیگ را به رسمیت می شناسیم و سعی داریم این امر را محقق کنیم.

به گزارش خبرنگار فرهنگی پانا؛ نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکتب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملا متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخشی دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند. وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال بانوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱:۳۰ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## گزارش: نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار شد (۱۳۹۵-۰۹/۰۹/۱۳۹۵)

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کاتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تمداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمن برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانترا به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان پر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۸۵-۰۶/۰۹/۱۳۸۶)

نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: اسامال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسامال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسامال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## هنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۹۱/۰۷/۰۵-۱۳۹۱/۰۸/۰۵)

هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسامال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسامال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسامال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسامال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسامال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسامال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسامال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن‌ها برای حضور در رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته‌های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده‌اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن‌ها در دیگر رشته‌ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت‌ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می‌شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می‌شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه‌ای بلکه یک چالش است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می‌کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال‌های گذشته تعاملات خوبی داشته‌ایم و آن‌ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی‌سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش‌های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی‌های رایانه‌ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی‌های رایانه‌ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تاثیر منفی می‌گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده‌اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می‌شود آدم‌های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی‌خبر بودند اما اکنون با خبرسانی‌های گسترده‌ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی‌های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین‌های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می‌شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی‌ها در دوره‌های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می‌شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

#### پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می‌شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه‌مندان آزاد است.

منبع: خبرگزاری ایسنا

## هنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۹۵-۰۷/۰۸-۱۳۹۵)

هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. هنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش هنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که هنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوای افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: اسمال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسمال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسمال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



## هنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۹۵-۰۷-۱۱)

هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایسنا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقا با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۲ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانترا به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## تهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۵۳۱-۵۲/۱۰/۹۶)

تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید پرهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکتب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکتب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## هنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۹۵-۰۶-۰۶)

هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایسنا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس **ESWC** که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

منبع: خبرگزاری ایسنا

**مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: همواره در صدد ترویج بازی های مناسب از نظر مفهوم و محتوا بوده**

ایم (۱۳۸۵-۰۷/۰۹/۱۳۹۵)

تهران - ایرنا - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تمام تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است تا بازی هایی مناسب از نظر مفهوم و محتوا را در کشور ترویج دهد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای اظهار داشت: سومین لیگ بازی های رایانه ای رویداد بزرگ دیگری در حوزه بازی است که در فاصله دو ماه از نمایشگاه «تی.جی.سی» برگزار می شود که در مخاطبان متفاوت است. وی ادامه داد: در نمایشگاه «تی.جی.سی» بحث بازی سازان مطرح بود که می خواستیم بازی سازی در کشور را فعال و آن را متصل به جامعه جهانی در حوزه بازی کنیم ولی توجه این رویداد بازدید کنندگان است زیرا بازدید کنندگان، مخاطبان بنیاد ملی بازی به حساب می آیند. کریمی قدوسی با بیان اینکه ۲۳ میلیون نفر روزانه به طور متوسط ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: برای پر کردن اوقات فراغت جوانان و نوجوانان وحتى میانسالان و برای اینکه بازی های مناسب را به کسانی که در ایران بازی انجام می دهند معرفی کنیم اسامال سومین لیگ بازی های رایانه ای را توسط بنیاد ملی بازی و شرکت مکتب و خود برج میلاد برگزار می شود.

●● رشد چشمگیر شرکت کنندگان نسبت به سال گذشته

وی افزود: اسامال یک جهش بزرگ در تعداد ثبت نام کنندگان داشتیم که سال گذشته ۲ هزار و ۱۰۰ نفر ثبت نام کرده بودند اما اسامال ۶ هزار و ۹۰۵ نفر ثبت نام کننده داشتیم که ۱۰ درصد آن را بانوان تشکیل می دهند همچنین بیشترین ثبت نام کننده برای بازی ایرانی Quiz of Kings بود و اسامال سعی کردیم یک بازی انتخاب کنیم که خیلی معروف بود که ۲ هزار و ۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند.

کریمی قدوسی ادامه داد: دومین رشته برطرفدار این رقابت ها هم فیفا بود که ۲ هزار و ۹۸ نفر در آن در دو کنسول اکس باکس و پلی استیشن ۴ ثبت نام کردند. در بازی PES نیز یک هزار و ۸۰۴ نفر، در بازی کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در بازی کانتر ۲۳ تیم ۵ نفره شرکت کرده اند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: مسابقات با جوایز بیشتر انجام می شود و یک میلیارد ریال جوایز مسابقات است که جایزه اصلی نیز یک دستگاه خودروی پژو ۲۰۶ که به بازی Quiz of Kings اختصاص داده می شود. همچنین اعزام به مسابقه فرانسه که در آبان ماه برگزار می شود داریم که اکنون در بازی کلتش رویال یک نفر را اعزام می کنیم.

وی گفت: برای بنیاد حوزه مسابقات و گیمرها و بازدید کنندگان بسیار مهم است و سعی ما این است که هر سال نسبت به سال گذشته هوای گیمرها را بهتر داشته باشیم و در ادامه برنامه های بیشتری اتفاق خواهد افتاد و کارهای بیشتری خواهیم کرد.

کریمی قدوسی افزود: تمام تلاش را می کنیم تا بازی هایی را در کشور ترویج دهیم که از نظر مفهوم و محتوا مورد نظر بنیاد و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. در این سه سال دیده شده بازی های در کشور گسترش می یابند که مناسبانه مجوز ندارند و به زودی با آنها برخورد می کنیم. نباید تضاد وجود داشته باشد اگر بنیاد متولی بازی های رایانه ای است، باید در واقع همه بخش ها و سازمان ها به این تصمیم و محتوایی که توسط بنیاد رده بندی شده احترام بگذارند.

وی با اشاره به همکاری وزارت ارتباطات در سال های گذشته نیز گفت: تعامل خوبی با وزارت ارتباطات داریم که مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

کریمی قدوسی ادامه داد: بنابراین تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم، مساله بازی های رایانه ای فرابخشی و فرا تکنیکی است که امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

●● حضور ۱۰ درصدی بانوان در سومین لیگ بازی های رایانه ای

وی با اشاره به حضور زنان در این دوره گفت: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم اما اسامال به طور جدی از آنها برای حضور در رقابت ها دعوت شد که با استقبال خوبی مواجه شدیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کردند که ۱۰ درصد از شرکت کنندگان را به خود اختصاص دادند اما در فیفا اجازه شرکت نداشتند که امیدوارم با ملاحظات در نظر گرفته قدم به قدم جلوتر برویم و بتوانیم از بانوان برای حضور در سایر بازی ها نیز دعوت کنیم.

سومین لیگ بازی های رایانه ای با حضور حدود ۷ هزار گیمر از ۱۳ تا ۲۳ شهریور ماه در برج میلاد برگزار می شود.

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

●● نهنگ آبی یک بازی نیست

کریمی قدوسی در ادامه با اشاره به نهنگ آبی گفت: نهنگ آبی بازی نیست یک چالش است، مثل ریختن سطل آب یخ، که یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده بود چون تاثیرات منفی زیادی داشت.

وی ادامه داد: سازندگان این چالش دستگیر شده اند و از آنجایی که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوعاتی باعث می شود که این جریان ایجاد شود که بگویند بازی خوب نیست و بحران جدیدی در سطح کشور ایجاد شود و ما باید بگوییم که تا کنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده و از نظر علمی این چالش وجود ندارد.

## نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۹۵-۰۷-۱۳)

نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش اقتصادبانکی به نقل از ایسنا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی E-SWC- امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: اسمال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهد شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد. ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد. مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم. پخش زنده فینال لیگ از Twitch مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم. ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد. مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



### مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سازندگان چالش «تهنگ آبی» دستگیر شده اند (۱۹/۰۶/۹۶-۱۳۳۷)

تهران - ایرنا - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه «تهنگ آبی» نه یک بازی بلکه یک چالش است، از دستگیری سازندگان این چالش خبر داد.

به گزارش خبرنگار ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: تهنگ آبی بازی نیست بلکه یک چالش است، مثل ریختن سطل آب یخ، که یک چالش است. وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تأثیرات منفی زیادی داشت. کریمی قدوسی افزود: سازندگان این چالش دستگیر شده اند و از آنجایی که «تهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوعاتی باعث می شود که جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود و اما باید بگوییم که تا کنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده و از نظر علمی این چالش وجود ندارد. چالش «تهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد. بازی متشکل از یک سری از وظایف واگذاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد. اصطلاح «تهنگ آبی» از پدیده ساحل تهنگ می آید که مربوط به خودکشی است. **فرهنگ ۹۳۳۸ ●● خبرنگار: صدیقه بهارلو ● انتشار: امید غیاثوند**



### تهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۹/۰۶/۹۶-۱۳۳۸)

تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد (ادامه دارد ...)

## اکو آندلین

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال باتوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتر استرایک (ادامه دارد ...)

## اکو آنلین

(ادامه خبر ...) در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

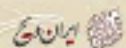
وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



## هزینه ۴۶۰ میلیون تومانی ایران برای خرید بازی های پارانه ای / سهم بازی های پارانه ای ایران در بازار

جهانی (۱۹/۰۶/۲۰۲۰-۲۰۲۰)

هزینه ۴۶۰ میلیون تومانی ایران برای خرید بازی های پارانه ای / سهم بازی های پارانه ای ایران در بازار جهانی: به گزارش ایران ویج به نقل از خبرنگار حوزه فن آوری های نوین گروه علمی پزشکی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در نشست خبری سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران که...

به گزارش ایران ویج به نقل از خبرنگار حوزه فن آوری های نوین گروه علمی پزشکی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران در نشست خبری سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران که امروز در سالن کنفرانس برج میلاد برگزار شد، اظهار کرد: باید ساخت بازی را در کشورمان فعال کنیم، برگزاری لیگ بازی های رایانه ای رویداد بزرگی برای بازدیدکنندگانی که مخاطبان اصلی بازی های ملی رایانه ای هستند، محسوب می شود؛ در ایران ۲۳ میلیون نفر ۷۰ دقیقه از وقت خود را در روز با انجام بازی های رایانه ای می گذرانند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه امسال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار می شود، عنوان کرد: سال گذشته ۲ هزار و ۱۰۰ نفر و امسال ۶ هزار و ۶۰۵ نفر در بازی های لیگ رایانه ای ثبت نام کرده اند که ۱۰ درصد از این تعداد را بانوان تشکیل می دهند؛ بیشترین افراد شرکت کننده مربوط به بازی کوئیز اف کینگ با ۲ هزار و ۴۰۵ شرکت کننده و در رتبه بعدی بازی فیفا قرار دارد که ۲ هزار و ۹۸ نفر ثبت نام کرده اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران با بیان اینکه جوایز این دوره از مسابقات ۱۰۰ میلیون تومان است، افزود: جایزه اصلی بازی کوئیز اف کینگ یک دستگاه خودرو بوده که نفر برتر بازی کلش قرار است در مسابقات جهانی که در کشور فرانسه برگزار می شود از طرف ایران اعزام شده و حمایت همه جانبه از این فرد انجام می شود.

کریمی قدوسی تأکید کرد: تمام سعی ما این است بازی هایی در کشور ترویج کنیم که از نظر محتوایی مورد تأیید وزارت ارشاد باشد، در این راستا همکاری خوبی با وزارتخانه های ارتباطات، فرهنگ و ارشاد، معاونت علمی فناوری، آموزش و پرورش و ورزش و جوانان داریم زیرا بازی های رایانه ای سهمی فرابخشی دارد که بخشی از آن مربوط به شرکت های دانش بنیان است.

وی در خصوص بازی نینگ آبی افزود: نینگ آبی یک چالش است و سازندگان آن در روسیه دستگیر شده اند و حدود سه ماه است که دنیا از چالش این بازی مطلع شده است.

کریمی قدوسی عنوان کرد: تمام سعی ما این است که مسابقات نهایی فرانسه که ایرانی ها در آن شرکت دارند از طریق شبکه توییت پخش شود و همچنین مراسم اختتامیه آن برای اولین بار از شبکه سه پوشش داده می شود.

وی با بیان اینکه سال ۹۴ حدود ۴۶۰ میلیارد تومان صرف خرید و بازی های رایانه ای شده است، افزود: نصف این هزینه مربوط به سخت افزار و بقیه برای نرم افزار بازی های رایانه ای بوده که سهم کشورمان از بابت فروش بازی های رایانه ای به صورت آنلاین و یا آفلاین حدود ۱۰ درصد از این میزان است.

۲۵ درصد بانوان ایرانی بازیکن بازی های رایانه ای هستند

در ادامه مراسم عباس ارضی رئیس لیگ بازی های رایانه ای ایران، گفت: در این دوره از مسابقات شاهد پیشرفت کمی و کیفی بودیم؛ ایران در بعد بین المللی قرار است ۱۰ آبان ماه در ششمین دوره بازی های et sport شرکت کند و نفر برتر در رشته کلش با رقبای خود مبارزه می کند.

وی ادامه داد: به کمک بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعداد رشته های اعزامی از یک رشته به سه رشته اضافه شده است و امیدواریم امسال این رشته ها را حفظ کنیم.

ارضی ادامه داد: مسابقات جهانی لیگ بازی های رایانه ای از سال ۲۰۰۳ به میزبانی کشور فرانسه آغاز شده است که سالانه ۵۰ کشور در آن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شرکت می کنند؛ سال ۲۰۱۴ ایران در رشته فیفا بهترین مقام را کسب کرده و در سال ۲۰۱۵ مقام چهارمی را که اولین دوره لیگ بوده توسط کشورمان کسب شد.

وی عنوان کرد: هدف از برگزاری این لیگ نزدیک شدن به استانداردهای جهانی است، امیدواریم یک دوره از مسابقات جهانی در داخل کشورمان برگزار شود. ارضی با بیان اینکه امیدواریم در دوره های بعدی آشنایی با این بازی ها فراگیر تر شود، تصریح کرد: ۳۵ درصد از بازیکنان کشورمان باتوان هستند، زنانی که در بازی کتسولی ثبت نام کردند حذف نکرده ایم و اجازه بازی به آنها داده شده است.

## ترنجه

### مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری: استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران / شرایط را برای حضور حداکثری بانوان در سال آینده آماده می کنیم (۱۴/۱۱/۹۵-۱۵/۱۲/۹۵)

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکتب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۴ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال بانوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید (ادامه دارد ...)

## ترنجه

(ادامه خبر ...) کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

\*\*\*

## کریمی قدوسی: از تاثیر منفی نهنگ آبی خبر داشتیم و آن را رسانه ای نکردیم (۱۹/۰۶/۹۶-۲۰۱۴)

خرداد: نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

خرداد: نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش خرداد از ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: اسمال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسمال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسمال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.  
مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری: شرایط را برای حضور حداکثری بانوان در سال آینده آماده می کنیم (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، و عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکتب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیک ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: «در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملا متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند».

وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: «سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم».

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: «در حالی که لیگ سال گذشته ۳۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند».

کریمی ادامه داد: «بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند».

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: «یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک پارسی ESWC نیز توضیح داد: «اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد».

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: «تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند».

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز گفت: «در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبه رو شد».

وی افزود: «امسال بانوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم».

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیک

عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکتب، نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: «تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیک در کشور، در این مسابقات شرکت کردند و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند».

وی افزود: «امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیک پارسی ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ارضی درباره نتایج ایرانی‌ها در دوره‌های گذشته مسابقات گفت: «این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می‌شود. در سال ۲۰۱۴ نوید پرهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد».

مدیرعامل مکتب گفت: «سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم».

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکتب گفت: «در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد».

وی درباره اعزام تیم کانترا به مسابقات جهانی نیز گفت: «سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم».

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: «این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد».

مسابقات سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می‌شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه‌مندان آزاد است.



## نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه‌ای! (۱۳/۰۹/۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ساعت ۲۴-نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تاثیر منفی می‌گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می‌کنند گفت: سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می‌شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره‌های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن‌ها تشکر می‌کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده‌اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می‌پردازند که ۱۰ درصد آن‌ها را باتوان تشکیل می‌دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده‌ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب‌ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته‌های بازی‌های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی‌های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی‌هایی انتخاب می‌شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان‌ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی‌های رایانه‌ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن‌ها برای حضور در رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال باتوان در رشته‌های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده‌اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن‌ها در دیگر رشته‌ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت‌ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می‌شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است  
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

#### پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

انتهای پیام

ایستا

## هنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۹۵/۰۷/۱۱-۱۳۹۵/۰۷/۱۱)

هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش صبحانه، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی E-SWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

هنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش هنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که هنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوای افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: اسامال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبت برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسامال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسامال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است. لایستا



## هنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳/۱۱/۹۵-۱۳/۱۱/۹۵)

هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسامال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسامال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسامال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسامال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسامال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسامال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسامال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما اسامال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقا با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: اسامال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان پر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

انتهای پیام

منبع: ایسنا



(ادامه خبر ...) گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: «با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آنها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم». وی ادامه داد: «امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید».

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: «از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاو افراد برانگیخته شده است».



### سازندگان چالش «نهنگ آبی» دستگیر شده اند (۱۳/۱۱/۹۵ - ۱۵:۳۳)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه «نهنگ آبی» نه یک بازی بلکه یک چالش است، از دستگیری سازندگان این چالش در روسیه خبر داد.

خبرگزاری ایرنا: حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: نهنگ آبی بازی نیست بلکه یک چالش است، مثل ریختن سطل آب یخ، که یک چالش است.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تأثیرات منفی زیادی داشت. کریمی قدوسی افزود: سازندگان این چالش دستگیر شده اند و از آنجایی که «نهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوعاتی باعث می شود که جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود و اما باید بگوییم که تا کنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده و از نظر علمی این چالش وجود ندارد. چالش «نهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد.

بازی مشکل از یک سری از وظایف واگذاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد. اصطلاح «نهنگ آبی» از پدیده ساحل نهنگ می آید که مربوط به خودکشی است.



### گزارش هنرنیوز از نشست مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای / جهش در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال / ۲۳ میلیون نفر ایرانی روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند (۱۳/۱۱/۹۵ - ۱۵:۳۳)

کریمی قدوسی در پاسخ به هنرنیوز گفت: نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای این درحالی است که پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند.

به گزارش خبرنگار هنرنیوز، صبح امروز نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی رئیس لیگ بازیهای رایانه ای و نماینده ESWC فرانسه در ایران در برج میلاد تهران برگزار شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نشست خبری با بیان اینکه سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود خبر داد این بنیاد در لیگ امسال پذیرای توجوئاتان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور بوده است.

کریمی قدوسی با اشاره به تعداد ۶۹۰۵ نفر ثبت نام کننده که ۱۰ درصد آنان را بانوان تشکیل می دهند افزود: خوشبختانه امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ شاهد بودیم که امسال داشتیم گفت: در حالی این رقم در سال گذشته تنها ۲۱۰۰ نفر بودند. به گفته این مسئول، ۲۳ میلیون نفر در ایران به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه مشغول بازیهای رایانه ای می باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ثبت نام شاخه های مختلف بازی خبر داد که بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی ایرانی Quiz of Kings با ۲۴۰۵ نفر بوده است این در حالی است که در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

کریمی قدوسی درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به خبرنگار هنرنیوز که «در مورد وضعیت بازی نهنگ آبی در ایران و مسائل مخرب آن و همچنان مقابله با آن پرسیده» تاکید کرد: نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. از این رو، بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی در جامعه خواهد داشت. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی در ادامه با بیان اینکه سازندگان این چالش در روسیه دستگیر شدند افزود: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خیرساتی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

کریمی قدوسی از رسانه ها خواست به دلیل اینکه از نظر علمی چنین چالشی وجود ندارد کمتر به آن پرداخته شود. وی جوایز این دوره از لیگ را مبلغ یک میلیارد ریال و یک خودرو ۲۰۶ به قهرمان رشته Quiz of Kings عنوان کرد.

کریمی خبر داد در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شوند که مجوز وزارت ارشاد را ندارند و این بنیاد به زودی با این مسابقات برخورد خواهد کرد. به گفته وی، اگر بنیاد متولی بازیهای رایانه ای است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

وی همچنین از استقبال خوب باتوان در این دوره بویژه در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings خبر داد. بخش قسمت هایی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم از ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور و همچنین بخش از شبکه اینترنتی آپارات، بخش دیگری از صحبت های کریمی قدوسی در این نشست بود.

به گزارش خبرنگار هنرنیوز، عباس ارضی رئیس لیگ بازیهای رایانه ای و نماینده ESWC فرانسه در ایران نیز در این نشست خبری با بیان این که اسامال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد یادآور شد: در حال حاضر حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده است. این در حالی است که سال گذشته نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسامال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

گزارش از: مجید معافی



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۹۵-۰۹/۰۹/۱۱)

نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسامال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسامال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسامال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسامال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسامال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسامال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسامال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱:۳۰ تا ۲۱:۴۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

## نهنگ آبی یک چالش است! (۱۹/۰۶/۱۳۹۵-۱۵/۰۸/۱۳۹۵)

نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد.

به گزارش خبرگزاری سروش، نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد. کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی های انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند. حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. اسمال باتوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم. کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش استبه گزارش خبرگزاری سروش، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم. وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید. کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاو افراد پرتالکلیته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازی کتان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند. افزود: اسمال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد. ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد. مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازی کتان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسمال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم. پخش زنده فینال لیگ از Twitch مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازی کتان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به صورت زنده پخش خواهد شد. درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم. دربار مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد. به گزارش خبرنگاری سروش، مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است. انتهای پیام!!!

## تیر ایران

### مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری اعلام کرد حضور هفت هزار نفر در لیگ بازی های

رایانه ای ایران (۱۳۹۵/۰۶/۱۹-۱۳۹۵/۰۶/۲۰)

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری امروز گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشته امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آنها را بانوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته گلش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کاتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. کریمی ادامه داد: برای رقابت های امسال یک صد میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته گلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد. حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. امسال بانوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم. کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند. وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان گلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کپارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد. مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، گلش رویال و کاتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

از ارضی پرسیدیم، چرا از بازی کاتراسترایک تیمی از ایران اعزام نمی شود؟ او در پاسخ به سوال خبرنگار آبی تی ایران گفت: سال گذشته تیم برتر کاتر را به مسابقات جهانی فرستادیم و متأسفانه خیلی سریع و با اختلاف خیلی زیاد از دور مسابقات حذف شدند و ظاهراً بازیکن های این بازی در ایران هنوز آمادگی کافی را برای مسابقات جهانی ندارند، به همین دلیل امسال فقط برای بازی های گلش رویال و فیفا ۱۷ نماینده خواهیم داشت.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم. ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد. مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۳ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است. (ادامه دارد ...)

## تغییرات

(ادامه خبر ...) در این ویدئو می‌توانید این نشست خبری را ببینید:  
در این ویدئو سالن بازی‌ها را تماشا کنید:  
قسمتی از یک مسابقه فیفا با گزارش زنده فارسی:



### تهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه‌ای! (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می‌کنند، گفت: سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می‌شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره‌های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن‌ها تشکر می‌کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده‌اند. در لیگ امسال ما پذیرای توجواتان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می‌پردازند که ۱۰ درصد آن‌ها را باتوان تشکیل می‌دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده‌ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب‌ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته‌های بازی‌های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیم‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی‌های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی‌هایی انتخاب می‌شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان‌ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی‌های رایانه‌ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن‌ها برای حضور در رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته‌های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده‌اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن‌ها در دیگر رشته‌ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت‌ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می‌شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج‌شنبه ۲۳ شهریور انجام می‌شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه‌ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می‌کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال‌های گذشته تعاملات خوبی داشته‌ایم و آن‌ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی‌سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش‌های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی‌های رایانه‌ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی‌های رایانه‌ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنیم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده‌ام آن‌را رسانه‌ای نکرده‌چرا که می‌دانست تأثیر منفی می‌گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده‌اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می‌شود آدم‌های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی‌خبر بودند اما اکنون با خبرسانی‌های گسترده‌ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکتب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکتب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیدر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است. لایسنس



## حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افزایش بیش از سه برابری استقبال از لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد و گفت: امسال به طور جدی از بانوان در این رقابت ها دعوت کردیم.

ایران آنلاین / مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری امروز گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آنها را بانوان تشکیل می دهند. کرمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. کرمی ادامه داد: برای رقابت های امسال یک صد میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقا با استقبال خوبی روبرو شد. امسال بانوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم. کرمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکتب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند. وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد. مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

از ارضی پرسیدیم، چرا از بازی کانتراسترایک تیمی از ایران اعزام نمی شود؟ او در پاسخ به سوال خبرنگار ای تی ایران گفت: سال گذشته تیم برتر کانتر را به مسابقات جهانی فرستادیم و متأسفانه خیلی سریع و با اختلاف خیلی زیاد از دور مسابقات حذف شدند و ظاهراً بازیکن های این بازی در ایران هنوز آمادگی کافی را برای مسابقات جهانی ندارند، به همین دلیل امسال فقط برای بازی های کلتش رویال و فیفا ۱۷ نماینده خواهیم داشت.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم. ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد. مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است. / ای تی ایران

## «نهنگ آبی» بازی نیست استقبال ۳ برابری از لیگ بازی های رایانه ای (۱۹/۰۶/۹۵-۱۳۴۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افزایش بیش از سه برابری استقبال از لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد.

ایران آنلاین نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال بانوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱:۳۰ تا ۲۱:۴۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه یک بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان پر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است. /مهتر



## کریمی قدوسی: استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC، هم زمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. در ادامه با گزارشی از نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت:

در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه IGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) متفاوت است. در **TGC** هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت:

سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت:

در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند. بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی **Quiz of Kings** بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت:

یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته **Quiz of Kings** به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس **ESWC** نیز توضیح داد:

اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد:

در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. اسمال بانوان در رشته های **Quiz of Kings** و **Clash Royale** شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت:

پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت:

با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم. امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد:

باید تأکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت:

از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک آدمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت:

تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند. اسمال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس **ESWC** که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ارضی درباره نتایج ایرانی‌ها در دوره‌های گذشته مسابقات گفت:

این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می‌شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کپارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد. سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته قیف، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت:

در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت:

سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت:

این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می‌شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه‌مندان آزاد است.



## دستگیری سازندگان بازی «نهنگ آبی» در روسیه

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «نهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد. حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای افزود: «نهنگ آبی» یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه‌ای نکرد چون تأثیرات منفی زیادی داشت. کریمی قدوسی افزود: از آنجایی که «نهنگ آبی» نیاز به یک انجمن برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: پرداختن به چنین موضوع‌هایی سبب می‌شود جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی‌ها در سطح کشور ایجاد شود؛ اما باید بگوییم که تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است.

چالش «نهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد.

بازی متشکل از یک سری از وظایف واگذاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی، بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد.

اصطلاح «نهنگ آبی» از پدیده به ساحل آملن نهنگ‌ها برای خودکشی است.

منبع: ایرنا



## برای حفظ سلامت روان ایرانیان نهنگ آبی شکار شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

وزیر ارتباطات، با توجه به حوادث ناگواری که بازی «نهنگ آبی» از سال ۲۰۱۵ به دنبال داشته است، لینک داتلود و استفاده از این بازی از اینترنت حذف شده است.

به گزارش «خبرنامه دانشجویان ایران» به نقل از روزنامه ایران کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: از آنجا که تمامی دست‌اندرکاران این بازی دستگیر و بازی نیز از اینترنت حذف شده بود ترجیح دادیم حرفی از این بازی به میان نیاوریم و متعجب از آنیم که در یک هفته گذشته چطور این بازی از طریق صدا و سیما بر سر زبان‌ها افتاده است.

نهنگ آبی (Blue Whale) یک بازی اینترنتی است که از ۵۰ مرحله تشکیل شده است و در مرحله نهایی کاربر به سمت خودکشی هدایت می‌شود. موج نگرانی از بازی Blue Whale یا نهنگ آبی که کاربران نوجوان خود را تشویق به خودکشی می‌کند بعد از کشورهای اروپایی، آمریکای شمالی و جنوبی حالا به ایران رسیده است. در یک هفته اخیر سایت‌های مختلف ایرانی به انتشار خبر و گزارش‌هایی در خصوص این بازی پرداخته‌اند. در این بین صدا و سیما نیز با پخش گزارش‌هایی در خصوص این بازی یا چالش مرگ آور، بهانه خوبی برای محکوم کردن فضای مجازی پیدا کرده است. گزارش‌های یک طرفه این سازمان حالا به جای اطلاع‌رسانی و ارائه راهکار مناسب باعث نگرانی و ترس بیشتر خانواده‌های ایرانی در خصوص این بازی شده است.

## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای!

پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت: نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند. وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکتب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکتب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## سازندگان

### سازندگان چالش «تهنگ آبی» دستگیر شدند (۱۹/۶/۹۶-۲۰/۶/۹۶)

خبرگزاری مهر: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.



## سازندگان

### سازندگان چالش «تهنگ آبی» دستگیر شده اند (۱۹/۶/۹۶-۲۰/۶/۹۶)

خبرگزاری ایرنا: حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: تهنگ آبی بازی نیست بلکه یک چالش است، مثل ریختن سطل آب یخ، که یک چالش است.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تاثیرات منفی زیادی داشت. کریمی قدوسی افزود: سازندگان این چالش دستگیر شده اند و از آنجایی که «تهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوعاتی باعث می شود که جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود و اما باید بگوییم که تا کنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده و از نظر علمی این چالش وجود ندارد. چالش «تهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد.

بازی متشکل از یک سری از وظایف واگذاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد. اصطلاح «تهنگ آبی» از پدیده ساحل تهنگ می آید که مربوط به خودکشی است.



## فوری / بازی مرگبار نهنگ آبی نابود شد / سازندگان این بازی دستگیر شدند (۱۳۷۵-۱۳۷۶/۱۳۷۷)

رکنا: چالش نهنگ آبی با بازداشت سازندگانش به پایان رسید.

به گزارش گروه حوادث Accidents رکنا، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: سازندگان آن دستگیر شده اند و از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.



## دستگیری سازندگان چالش «نهنگ آبی» (۱۳۷۵-۱۳۷۶/۱۳۷۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «نهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «نهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. به گزارش مهر، حسن کریمی قدوسی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوای افراد پراکنجسته شده است.



## کریمی قدوسی مطرح کرد؛ استقبال ۳ برابری از لیگ بازی های رایانه ای / «نهنگ آبی» بازی نیست (۱۳۷۵-۱۳۷۶/۱۳۷۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افزایش بیش از سه برابری استقبال از لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد.

به گزارش ذاکرنیوز، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکتب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه یک بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



**سازندگان چالش «نهنگ آبی» دستگیر شدند** (۱۷/۱۱/۹۶-۱۷/۱۱/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «نهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

مهتر

**دستگیری****کریمی قدوسی از نامه ی رایزنی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای رفع تحریم بسته توسعه بازی خبر داد**

(۱۷/۱۱/۹۶-۱۷/۱۱/۹۵)

امروز، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در آخرین پست صفحه ی اینستاگرام خود از نامه ی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در رابطه با تلاش و رایزنی برای رفع تحریم های «بسته توسعه» (Development Kit) خبر داد: در ادامه همراه دنیای بازی باشید. نامه ی دکتر عباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، در رابطه با رفع تحریم «بسته توسعه» (Development Kit) به وزارت امور خارجه به شرح زیر است که می توانید تصویر نامه را مشاهده کرده و متن آن را نیز مطالعه نمایید: متن پستی که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با این موضوع در صفحه ی اینستاگرام خود منتشر کردند نیز به شرح زیر است (پست ایشان را می توانید مستقیماً از طریق این لینک مشاهده نمایید): بازی سازان ایرانی از تولید بازی بروی کنسول محروم هستند چون ساخت و عرضه آن نیازمند Dev Kit های مخصوص هر کنسول است که شامل تحریم های ظالمانه ایالات متحده شده است. سئالهاست که بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا صحبت با سازندگان کنسول ها در تلاش برای این است که این امکان در اختیار تولید کننده های داخلی قرار گیرد. تشکر ویژه از وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی جناب آقای دکتر صالحی که حل این موضوع را در داخل دولت محترم به جریان انداختند. سپاس فراوان از جناب آقای دکتر ظریف وزیر محترم امور خارجه که مطمئن هستیم با تدبیر خود، تمام تلاش شان را می کنند که تا این مشکل و محرومیت برطرف گردد.

**ایستایوز** ISTA NEWS AGENCY**«نهنگ آبی» در کمین کاربران ایرانی** (۱۷/۱۱/۹۶-۱۷/۱۱/۹۵)

ایستایوز موج نگرانی از بازی Blue Whale یا نهنگ آبی که کاربران نوجوان خود را تشویق به خودکشی می کند بعد از کشورهای اروپایی، امریکای شمالی و جنوبی حالا به ایران رسیده است. در یک هفته اخیر سایت های مختلف ایرانی به انتشار خبر و گزارش هایی در خصوص این بازی پرداخته اند.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بازارهای مالی (ایستایوز) به نقل از ایران، در این بین صدا و سیما نیز با پخش گزارش هایی در خصوص این بازی یا چالش مرگ آور، بهانه خوبی برای محکوم کردن فضای مجازی پیدا کرده است. گزارش های یک طرفه این سازمان حالا به جای اطلاع رسانی و ارائه راهکار مناسب باعث نگرانی و ترس بیشتر خانواده های ایرانی در خصوص این بازی شده است. بالا گرفتن حجم نگرانی در خصوص نهنگ آبی در نهایت باعث شد، محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات که این روزها فعالیت قابل توجهی در شبکه های اجتماعی برای پیگیری خواسته های کاربران دارد اعلام کند که این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزاری حذف شده است. او در ادامه از مذاکره با شبکه اجتماعی روسی VK (که این بازی نخستین بار در آن منتشر شد) برای جلوگیری از اشاعه خشونت از طریق این شبکه نیز خبر داد. جهرمی همچنین با بیان اینکه رسانه های مختلف در خصوص برخورد با چنین خبرهایی باید با دقت بیشتری قدم بردارند تأکید کرد که کار رسانه اطلاع رسانی دقیق همراه با شفاف سازی است نه ایجاد ترس و نگرانی. جهرمی از حذف این بازی در فروشگاه های آنلاین اپ خبر داد و گفت: «با توجه به حوادث ناگواری که این بازی از سال ۲۰۱۵ در بسیاری از کشورها به دنبال داشته است و بالا گرفتن اعتراض ها، لینک (ادامه دارد...)»

(ادامه خبر ...) داتلود و استفاده از این بازی از اینترنت حذف شده است. اما با این حال باید با فرهنگ سازی بیشتر و بهتر به والدین کمک کنیم تا نظارت بهتری روی استفاده فرزندان خود از محتوای فضای مجازی داشته باشند. اما بازی نهنگ آبی که به اعتقاد بنیاد ملی بازی رایانه ای، بازی رایانه ای نیست و یک چالش است چیست و تاکنون دنیا نسبت به آن چه واکنش و راه حلی داشته است؟ حالا که این بازی یا چالش در ایران نیز بر سر زبان ها افتاده است با چه راهکاری می توان جلوی خطرات احتمالی آن یا هر بازی مانند آن را گرفت؟

چالشی به نام «نهنگ آبی»

نهنگ آبی (Blue Whale) که با نام «چالش نهنگ آبی» نیز شناخته می شود یک بازی اینترنتی است. در این بازی وظایف مختلفی برای انجام در نظر گرفته شده است که بازیکن باید در ۵۰ روز و زیر نظر پشتیبانی که با او در ارتباط است بدرستی انجام دهد. در واقع در این چالش اینترنتی ۵۰ مرحله ای از مخاطبان که عمده آنها را نیز نوجوانان تشکیل می دهند، خواسته می شود روزانه تکلیف خود را انجام داده و در پایان، عکسی از وظایف خود را برای پشتیبان شان ارسال کنند تا بتوانند وارد مرحله بعد شوند. در نهایت وظیفه پایانی که به بازیکن در مرحله ۵۰ واگذار می شود خودکشی است. نام این بازی نیز از پدیده «آمدن نهنگ ها» به ساحل گرفته شده است که براساس بررسی های علمی گروهی از نهنگ ها برای پایان دادن به زندگی، خودشان را به ساحل می رسانند. ۵۰ مرحله بازی آنقدر خشن و ترسناک است که شاید بهترین مرحله از آن را که بتوان در اینجا بازگو کرد دیدن فیلم های ترسناک در کل روز، گوش دادن به موسیقی های ارسال شده از سوی پشتیبان یا راه رفتن بر لبه یک پل باشد. بازی نهنگ آبی نخستین بار در سال ۲۰۱۲ در روسیه و در شبکه اجتماعی VK شروع به کار کرد. Philipp Budeikin دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی خالق این بازی هدفش از طراحی نهنگ آبی را پاک کردن افراد بی ارزش از جامعه عنوان کرده است.

موج نهنگ آبی در ایران

در حالی که در دو سال گذشته موج نگرانی عواقب بازی نهنگ آبی جهان را فرا گرفته است حالا نزدیک به یک هفته است که این موج نگرانی به ایران هم رسیده است. بسیاری از کاربران در شبکه های اجتماعی مانند توئیتر یا هشتگ «# نهنگ - آبی» در حال اطلاع رسانی در خصوص این بازی هستند از سوی دیگر پلیس فتا از والدین خواسته که فعالیت فرزندان در فضای مجازی را با حساسیت بیشتری کنترل کنند. وزیر ارتباطات نیز در پستی جداگانه در اینستاگرامش علاوه بر اعلام این خبر که این بازی از طریق سایت های اینترنتی و فروشگاه های اپ در دسترس نیست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواست تا از طریق مدارس و معلمان تربیتی برای آگاهی رسانی به والدین و معلمان برای استفاده بهتر از بازی های رایانه ای وارد عمل شوند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اعلام می کند که نهنگ آبی به معنای واقعی یک بازی رایانه ای نیست و یک چالش است مانند چالش آب یخ که از طرف شبکه های اجتماعی مطرح شد. قدوسی به مطلع بودن بنیاد نسبت به این بازی از ماه های پیش اشاره می کند و می گوید: «از آنجا که تمامی دست اندکاران این بازی دستگیر و بازی نیز از اینترنت حذف شده بود و از سوی دیگر به خاطر اینکه نمی خواستیم ناخواسته تبلیغ این بازی را کرده تا افراد کنجکاو به جست و جو در خصوص آن شوند ترجیح دادیم حرفی از این بازی به میان نیآوریم. واقعاً هم هیچ ایده ای نداریم که در یک هفته گذشته چطور این بازی از طریق صدا و سیما بر سر زبان ها افتاد و حالا شاهد موج نگرانی در خصوص این بازی که دیگر وجود خارجی ندارد هستیم». قدوسی تأکید می کند هرچند نهنگ آبی یک بازی نیست اما بنیاد معتقد است تنها راه جلوگیری از ایجاد خطر برای نوجوانان به کمک چنین برنامه هایی اطلاع رسانی و فرهنگ سازی است. او در واکنش به انتظار وزیر ارتباطات از بنیاد برای اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای افزود: «بنیاد از سال ها پیش یکی از راهکارهایی که برای اطلاع رسانی به خانواده ها در خصوص بازی های رایانه ای در نظر داشت همکاری با مدارس کشور بود و در این خصوص در خواست هایی به آموزش و پرورش ارائه دادیم تا بتوانیم با برگزاری کارگاه های آموزشی برای معلمان و والدین فرهنگ سازی های لازم را انجام دهیم. حتی دو سال پیش یک تفاهنامه نیز با معاونت آموزش وزارت آموزش و پرورش امضا کردیم اما متأسفانه به تفاهنامه به فراموشی سپرده شد». قدوسی تأکید می کند همچنان بنیاد با برگزاری اردوهای آموزشی برای برخی مدارس سعی دارد تا دانش آموزان، والدین و معلمان را نسبت به نحوه استفاده درست از بازی های رایانه آگاه کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح می کند که حذف نهنگ آبی از اینترنت به معنای پاک شدن چنین برنامه های مضر از فضای مجازی نیست اما این خانواده ها هستند که با کمک ابزارهای کنترلی می توانند جلوی ضررهای چنین برنامه هایی را بر فرزندان خود بگیرند. وی در ادامه از ابزار جدید کنترلی در این خصوص که بزودی رونمایی خواهد شد خبر می دهد و می گوید: «در یک ماه آینده سامانه و اپلیکیشنی را رونمایی خواهیم کرد که اطلاعات کاملی در خصوص تمام بازی هایی که وارد کشور می شوند در آن وجود دارد. به کمک این سامانه خانواده ها می توانند در لحظه و هوشمندانه دست به انتخاب بازی برای فرزندان خود بزنند یا اطلاع دقیقی در خصوص بازی که فرزندان شان انتخاب کرده اند داشته باشند». قدوسی امیدوار است با کمک صدا و سیما برای تبلیغ این سامانه، ابزار کنترلی مناسبی برای فرهنگ سازی و اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای در اختیار خانواده ها قرار بگیرد.

واکنش کشورها به نهنگ آبی

نخستین قربانی این بازی یک دختر ۱۵ ساله در روسیه بود و بعد از آن گزارش هایی در خصوص مرگ دختران و پسران نوجوان که تحت تأثیر این بازی به زندگی خود پایان داده بودند منتشر شد. در نهایت در سال ۲۰۱۶ وقتی گزارش یک روزنامه نگار توانست مرگ گروهی از نوجوانان را به این بازی ارتباط دهد، Philipp Budeikin خالق این بازی به جرم تحریک ۱۶ دختر نوجوان به خودکشی دستگیر و به دنبال این اتفاق قانون پیشگیری از خودکشی در روسیه تصویب شد. گزارش هایی از ۱۳۰ اقدام به خودکشی در بین نوجوانان کشورهایمانند آرژانتین، شیلی، برزیل، چین، آمریکا، ایتالیا، کوبا، عربستان، اسپانیا، اروگوئه، ونزوئلا، هند و... که نشانه هایی از آسیب های مراحل این بازی در آنها دیده شده منتشر شده است. انتشار این خبرها موجی از نگرانی در کشورهای مختلف به وجود آورد و هر یک از کشورها راهکاری برای مبارزه با این بازی ابداع کردند. برای مثال در برزیل جنبشی به نام Pink Whale یا نهنگ صورتی با هزاران دوطالب به راه افتاد. هدف این جنبش اطلاع رسانی در خصوص ارزش های زندگی و مبارزه با افسردگی است. یا یک مدرسه در یکی از شهرهای برزیل با همکاری شبکه های آموزشی، بازی برای مبارزه با نهنگ آبی طراحی کردند که نحوه شاد زندگی کردن و خوشحال بودن را به نوجوانان آموزش می داد. در آمریکا سازهایی برای مبارزه با چالش های نهنگ آبی راه اندازی شد که در آن نوجوانان به چالش رسیدن به رفاه و زندگی بهتر دعوت می شدند. در چین، شرکت Tencent بزرگ ترین سرویس دهنده اینترنت دسترسی ۱۲ شبکه به بازی نهنگ آبی را نیز مسدود کرد. اما دولت هند از شرکت های بزرگی چون Google، Facebook، Yahoo و Whats App، Instagram، Micro soft تقاضا کرده است تا تمامی لینک ها و ارجاعات به بازی نهنگ آبی را حذف کنند.

## گزارش / نهنگ آبی در خشکی قربانی می‌گیرد / خودکشی، مرحله آخر بازی ۵۰ مرحله ای (۱۳۹۵-۹۶/۱/۹۵)

این روزها در دنیای مجازی بازی خطرناکی وارد کشور شده و کاربران را وادار به خودکشی های عجیب و غریب می‌کند.

به گزارش خبرنگار حوزه ازدواج و خانواده گروه اجتماعی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بازی نهنگ آبی یا Blue Whale پدیده عجیب و ترسناک دنیای مجازی است. بازی که سرنوشت شومی را برای بازیکنان آن رقم می‌زند.

با گسترش ارتباطات و فضای مجازی، پنجره جدیدی به روی همگان گشوده شد که اولین و مهمترین هدفش سرگرمی اقشار مختلف جامعه بود و انسان را به قدری سرگرم مسایل روزمره کرده که فرد را از زندگی شخصی خویش غافل و آنقدر در این دنیای مجازی غرق می‌شود که عنان زندگی خویش را از دست می‌دهد. به طوری که ما اصلا متوجه اطراف و پیرامون خود به خصوص کودکان و نوجوانان نیستیم که آنها هم مانند ما در این گونه فضاها سیر می‌کنند و تاخواسته مجبور به الگو برداری از یک سری اتفاقات می‌شوند که ما نمی‌دانیم.

در سال ۲۰۱۳ در روسیه بازی آنلاینی در شبکه های مجازی دست به دست شد که موسس آن فیلیپ بودیکین دانشجوی الجراحی رشته روانشناسی بود. هدف او از اختراع بازی این بود که افرادی بدون ارزشی در جامعه ندارند را وادار به خودکشی کنند. این اتفاق بعد از طی ۵۰ مرحله ای که به بازیکن محول می‌شود رخ می‌دهد.

یکی از شبکه های اجتماعی که این بازی در آن قرار گرفت «تویی کی» نام دارد که شبکه اجتماعی شبیه به فیسبوک است و کاربران بسیاری از جمله در روسیه، اوکراین و مولدوای و قزاقستان دارد.

اکنون در هند به طور چشمگیری کاربران این بازی رو به افزایش است و در اروپا نیز پلیس فرانسه چند نمونه از این چالش را در میان نوجوانان گزارش داده و نسبت به کشته شدن یک نفر و زخمی شدن چند نفر دیگر از کاربران این بازی ابراز نگرانی کرده است.

هدف سازنده بازی نهنگ آبی به گفته بودیکین مخترع این بازی مخرب در دفاع از خود گفته بود: می‌خواستم جامعه را از آشغال های زیستی پاک کنم و من فقط به چند نفر پیشنهاد دادم بمرند، خودشان تصمیم گرفتند کسی آنها را مجبور نکرده بود. نکته نگران کننده این است که هنوز بازی رواج چندانی در ایران نیافته، ۲ نفر قربانی مرحله آخر شده و خودکشی کرده اند.

اولین نفری که بعد از طی مراحل ۵۰ گانه اقدام به خودکشی کرد، دختری نوجوان اهل روسیه بود که در سال ۲۰۱۵ با دراز کشیدن روی ریل راه آهن به زندگی خود خاتمه داد. مطابق اعلام پلیس روسیه تاکنون ۱۳۰ نفر در ارتباط با این بازی دست به خودکشی زده اند.

نحوه طراحی بازی و شیوه تاثیرگذاری آن بر روح و روان طوری است که کاربر را به چالش می‌کشاند، به همین دلیل نوجوانان که همیشه دوست دارند توانایی های خود را به رخ بکشند و از گفتن کلمه نه واهمه دارند، بیشتر جذب آن می‌شوند، گویی گفتن کلمه بله به فرمان های بازی، آن ها را بزرگ و نیرومند جلوه می‌دهد.

کنجکاوتر بودن نوجوانان، دلیل دیگر جذب آن ها به این بازی است. نام گذاری این بازی بر اساس اصطلاح «نهنگ آبی» بوده و از پدیده به ساحل نشستن نهنگ ها می‌آید که نشانی از خودکشی است، به عقیده برخی محققان، این نوع از نهنگ ها برای خودکشی، خود را به ساحل می‌رسانند.

کاربر باید به طور مرتب بازی نهنگ آبی را اجرا و اغلب یک تصویر از خود ارسال کند تا مجوز راهیابی به مرحله بعد را به دست بیاورد، در نخستین مرحله از او خواسته می‌شود یک نهنگ آبی را بر روی دستش ترسیم کند.

اگر سعی کنید لینک بازی را به صورت آنلاین پیدا کنید، خواهید دید که به هیچ وجه چنین لینکی در دسترس نیست، زیرا ادمین خود کنترل می‌کند که چه کسی به بازی دسترسی پیدا کند.

گزارش ها نشان داده ادمین قربانی خود را شناسایی می‌کند و برایشان یک لینک ارسال می‌کند که وقتی در گوشی قربانی باز می‌شود، تمام اطلاعات گوشی آنها را برای ادمین کپی می‌کند. ادمین با سوالاتی ابتدا مطمئن می‌شود کودک و یا نوجوان قربانی از نظر روانی آسیب پذیر و تنها است. سپس از او تمهید گرفته می‌شود که به دستورات ادمین عمل کند. بعد از این مرحله در صورت سرپیچی، قربانی تهدید می‌شود و این تهدید با استفاده از اطلاعات محل زندگی و دیگر مواردی که ادمین از او به سرعت برده انجام می‌شود، بنابراین قربانی از ترس تهدیدها به خواسته ها عمل می‌کند، در صورتی که عمل نکردن به وظیفه ها هیچ مشکلی برای فرد ایجاد نخواهد کرد.

مراحل بازی نهنگ آبی از مراحل ۵۰ گانه این بازی خودزنی، حک اشکال و شماره با چاقو بر دست و پا، تماشای فیلم های وحشت آور، حاضر شدن در اماکن، سازه ها و بلندی های خطرناک برای گرفتن عکس سلفی و بیدار شدن در ساعات نامموم بخش هایی از این چالش است که هر روز و رفته رفته سخت تر و سخت تر می‌شود و در پایان پنجاهمین روز از فردی که «بازی» را شروع کرده، خواسته می‌شود تا خودکشی کند.

حمید فرزادی کارشناس بالینی و روانشناس در گفتگو با خبرنگار حوزه ازدواج و خانواده گروه اجتماعی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در مورد این بازی گفت: ما در روانشناسی بحثی داریم به نام هیجان های القایی. در این مورد هیجان افراد، تحت تاثیر دیگران برانگیخته شده و القا می‌شود. یعنی این القابات از یک منبع دیگر وارد فرد می‌شود و فرد بدون اینکه بداند تحت تاثیر آن قرار می‌گیرد.

وی افزود: در بسیاری از موارد فرد خود آگاه نیست و چون این القابات از خودش نبوده و از یک منبع بیگانه وارد شده است، با آن همانند سازی و همزاد پنداری می‌کند و خیلی راحت تر نسبت به آن واکنش مثبت نشان می‌دهد.

فرزادی درباره اینکه چه اتفاقی می‌افتد که کودکان و نوجوانان تحت تاثیر این بازی قرار می‌گیرند، خاطرنشان کرد: چون این بازی مرحله ای است و افراد مرحله به مرحله تحت تاثیر آن قرار می‌گیرند و با توجه به اینکه در مراحل اولیه به انتهای آن فکر نمی‌کنند، آن قدر آهسته آهسته با آن همزاد پنداری می‌کنند که چیزی از آن می‌شوند و هیجانات بر آنان غلبه می‌کند و به این دلیل که با آن همزاد پنداری می‌کنند و قدرت تشخیص را از دست می‌دهند، به راحتی تسلیم خواسته های افراد می‌شوند، به گونه ای که هر کاری به فرد القا شود، جواب مثبت می‌دهد حتی اگر خودکشی باشد.

نظر وزیر ارتباطات در مورد بازی نهنگ آبی آذری جهرمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان اینکه با مدیران تلک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خشونت از طریق این شبکه اجتماعی مذاکره می کنند، گفت: هرچند این شبکه اجتماعی در ایران مسدود است، اما برای این موضوع تلاش خواهیم کرد.

وزیر ارتباطات همچنین با بیان اینکه توسعه فرهنگ استفاده از تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان در فضای مجازی امری ضروری است، تاکید کرد: از بخش خصوصی برای توسعه این حوزه که بازار خوبی هم پیش رو دارد دعوت به فعالیت بیشتر می کنیم و حمایت لازم نیز به عمل خواهیم آورد و انتظار داریم مرکز ملی بازی های رایانه ای از طریق مدارس و معلمان تربیتی برای آگاهی رسانی به والدین و معلمان وارد عمل شوند.

آذری چهرمی همچنین خاطر نشان کرده که انتقال مفاهیم در قالب زبان بازی تاثیرگذاری بیشتری دارد و در میان بازی های مفید گاهی اندیشه های شیطانی نیز به یک بازی تبدیل می شود و نهنگ آبی یکی از این بازی ها است. در این میان برای صیانت از جوانان مهم ترین وظیفه را در کنار حاکمیت خانواده ها برعهده دارند و رسانه های رسمی و اجتماعی برای اطلاع رسانی خوب عمل کردند. باید مراقبت کنیم کار رسانه ای دغدغه ایجاد کند و نه ترس، ترس ناشی از بی اطلاعی است و وظیفه رسانه دقیقا اطلاع رسانی است.

متاسفانه در بسیاری از سایت ها و play store ها نرم افزار بازی نهنگ آبی موجود است و کودکان و نوجوانان می توانند با چند کلیک ساده، بازی را روی گوشی و تبلت خود نصب کرده و با اتصال به اینترنت، مرحله اول را سپری کنند.

این بازی در ابتدای کار که کاربر آن را بر روی گوشی یا تبلت خود نصب می کند، چگونه با توجه به شرایط سختی که دارد آن را می پذیرد و ادامه می دهد. شرایط اولیه که ابتدا با کندی روبروست و یکباره مرحله مرحله فرد را به کام مرگ می کشاند و آن قدر از نظر ذهنی فرد را پوچ و تهی می کند که فرد در انتهای آن بازی کاری جز نابودی خود نمی بیند، حتی در مراحل میانی آن مثلا یک کار را باید به صورت روتین انجام دهند، در ساعت خاصی مثلا ۴ صبح از خواب بیدار شوند و فیلم و عکس های ترسناک که ادمین بازی می فرستد را ببینند و آنقدر این کارها تکرار می شود که قدرت درک فرد پایین می آید.

حال باید این نکته را یاد آور شد که در مدارس و خانواده فرهنگ سازی انجام شود تا نوجوان توان نه گفتن را یاد بگیرد و ابایی در گفتن آن نداشته باشد تا دیگران به راحتی نتوانند با احساسات او بازی کنند و او را وادار به انجام کارهای نامعقول کنند.

دستگیری ادمین بازی نهنگ آبی حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این باره گفت: این چالش در یکی از شبکه های اجتماعی روسی به نام VK گسترش پیدا کرد و سازنده های آن مدتی است که دستگیر شده و این چالش از دسترس خارج شده است.

وی افزود: چالش نهنگ آبی نه وب سایت، نه بازی و نه اپلیکیشن است. بلکه یک چالش بوده (چالش سطل آب یخ) که اخیرا در بین مخاطبان شبکه های اجتماعی گسترش یافته است. این بدان معناست که سایت مشخصی نداشته و ارتباط کسانی که وارد چالش می شدند با ادمین از طریق فضای مجازی و شبکه های اجتماعی برقرار می شده است. چالش افرادی که مشکلات روحی دارند را مخاطب اصلی خود قرار داده است.

کریمی تاکید کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند ماهی است که از این چالش خبر داشته، اما موضع رسمی اتخاذ نکرده زیرا توجه به ماهیت این چالش، پرداخت رسانه ای به آن عملا کمک تبلیغاتی برای آن خواهد بود تا آشنایی که از نظر روحی و روانی با مشکلاتی روبه رو هستند با آن آشنا شده و به سراغ آن بروند.

وی افزود: مطرح شدن این چالش به عنوان یک بازی در رسانه ها و حتی توسط برخی از مسئولان باعث می شود تا مفهوم بازی به یک موضوع خطرناک تبدیل شود، در صورتی که چالش نهنگ آبی در واقع بازی رایانه ای نیست.



## سازندگان نهنگ آبی بازداشت شدند (۱۳/۱۱/۹۵-۱۳/۱۱/۹۵)

نهنگ آبی بازی نیست بلکه یک چالش است، مثل ریختن سطل آب یخ، که یک چالش است.

حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

نهنگ آبی بازی نیست بلکه یک چالش است، مثل ریختن سطل آب یخ، که یک چالش است.

سازندگان این چالش بازداشت شده اند و از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با بازداشت سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.

## تهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای (۱۳۹۵-۰۶-۰۶)

تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارشی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای توجواتان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از قینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارشی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: اسمال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شود، اعزاز خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزاز خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزاز شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزاز بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزاز تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزاز شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزاز تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزاز جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## هنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستاد نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزاز نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزاز نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزاز خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقا با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است  
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

#### پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



### پایان چالش «تهنگ آبی»! (۱۳۹۵-۰۹/۰۹/۱۳۹۵)

چالش «تهنگ آبی» تمام شد.

به گزارش روزنیلاس؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: سازندگان آن دستگیر شده اند و از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.  
شبکه خبر

## هنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۹۵-۰۶-۱۱ تا ۱۳۹۵-۰۷-۱۵)

هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش امتداد نیوز به نقل از ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC- امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. هنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش هنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که هنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبت برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## هنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۱/۰۶/۱۳۹۵-۱۳۹۶)

هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن‌ها برای حضور در رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته‌های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده‌اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن‌ها در دیگر رشته‌ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت‌ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می‌شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می‌شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه‌ای بلکه یک چالش است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می‌کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال‌های گذشته تعاملات خوبی داشته‌ایم و آن‌ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی‌سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش‌های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی‌های رایانه‌ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی‌های رایانه‌ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تاثیر منفی می‌گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده‌اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می‌شود آدم‌های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی‌خبر بودند اما اکنون با خبرسانی‌های گسترده‌ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی‌های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین‌های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می‌شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی‌ها در دوره‌های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می‌شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

#### پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می‌شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه‌مندان آزاد است.

**چالش «تهنگ آبی» تمام شد (۱۳۹۵/۰۶/۰۱-۱۳۹۵/۰۶/۰۱)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

به گزارش مشرق، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

**پرشین خودرو****سازندگان چالش «تهنگ آبی» دستگیر شدند (۱۳۹۵/۰۶/۰۱-۱۳۹۵/۰۶/۰۱)**

پرشین خودرو: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

به گزارش «پرشین خودرو»، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

منبع: مهر

**تهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۹۵/۰۶/۰۱-۱۳۹۵/۰۶/۰۱)**

تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای توجواتان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات (نامنه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۲ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) همین دلیل اسامال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد نینگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳۹۵-۰۹-۲۲)

نینگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایسنا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسامال ما پذیرای توجواتان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت PES در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسامال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسامال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسامال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسامال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسامال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسامال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسامال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: اسامال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱:۳۰ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نینگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

انتهای پیام/



## نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است (۱۳۹۵-۰۹/۰۹/۱۳۹۵)

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

به گزارش خبرنگار سپینا، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بخشی از سخنان خود با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در حوزه بازی های رایانه ای استقبال می کند، گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند، گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.



## سازندگان "تینگ آبی" دستگیر شدند (۱۳۹۵/۰۶/۱۹ - ۱۳۹۵/۰۶/۱۸)

تینگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستا، نشست خبری سومین لیگ های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از قینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تینگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تینگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که تینگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تینگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنین تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

منبع: خبرگزاری ایسنا



### چالش نهنگ آبی تمام شد / سازندگان آن بازداشت شدند (۱۳۹۵-۰۶/۰۶/۱۳۹۵)

خبرگزاری میزان - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کسانی که به وسیله بازی نهنگ آبی باعث ایجاد چالش برای نوجوانان و خانواده های ایرانی شده اند بازداشت شدند.

به گزارش گروه فضای مجازی خبرگزاری میزان حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نهنگ آبی بازی نیست بلکه یک چالش است. مثل ریختن سطل آب یخ، که یک چالش است. سازندگان این چالش بازداشت شده اند و از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با بازداشت سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.



### چالش «نهنگ آبی» تمام شد؟ (۱۳۹۵-۰۶/۰۶/۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «نهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

به گزارش افکارنیوز، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «نهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... یک بازی رایانه ای.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهدنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوای افراد برانگیخته شده است.



### سازندگان "نهدنگ آبی" دستگیر شدند (۱۳۹۵-۱۲/۱۶/۹۵)

نهدنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای توجواتان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت PES در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادهای با محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱:۳۰ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهدنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



## سازندگان "نهنگ آبی" دستگیر شدند (۱۳/۹/۹۵-۱۳/۹/۹۵)

نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایسنا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند و بی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: اسمال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۲ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: اسمال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهد شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسمال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسمال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قهرمانی را کسب کرد. مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است. منبع: خبرگزاری ایسنا



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سازندگان چالش نهنگ آبی دستگیر شدند (۱۳۹۵-۰۹-۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند.

به گزارش جام جم آنلاین به نقل از ایسنا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC- امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند، گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند، گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم، گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است، گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد، گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن‌ها برای حضور در رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته‌های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده‌اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن‌ها در دیگر رشته‌ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت‌ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می‌شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج‌شنبه ۲۳ شهریور انجام می‌شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مگب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی‌های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین‌های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می‌شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی‌ها در دوره‌های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می‌شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاترسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتیر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می‌شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه‌مندان آزاد است.



## چالش «تهنگ آبی» تمام شد (۱۳۹۲-۱۳۹۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

به گزارش جهان نیوز، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تاثیر منفی می‌گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده‌اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می‌شود آدم‌های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی‌خبر بودند اما اکنون با خبرسانی‌های گسترده‌ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

منبع: مهر

## سازندگان "تینگ آبی" دستگیر شدند (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۴)

تینگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. تینگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تینگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که تینگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تینگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوای افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند (ادامه دارد ...)

## اکو آنلین

(ادامه خبر ...) وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



## سازندگان "هنگ آبی" دستگیر شدند (۱۳۹۵-۰۹/۰۹/۱۳۹۵)

هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایسنا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کاتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقا با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

منبع: خبرگزاری ایسنا



**چالش «تهنگ آبی» تمام شد (۱۳/۰۶/۱۳۹۵-۱۳/۰۶/۱۳۹۵)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

به گزارش خبرداغ به نقل از مهر: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکالوی افراد برانگیخته شده است.

**سازندگان "تهنگ آبی" دستگیر شدند (۱۳/۰۶/۱۳۹۵-۱۳/۰۶/۱۳۹۵)**

تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای توجواتان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت PES در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است  
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## تهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۰۲۱/۰۹/۹۶-۰۲۲/۰۹/۹۶)

تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار (ادامه



(ادامه خبر ...) شد کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: اسمال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتر استرایک (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



پیش از بازی

## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد؛ دستگیری سازندگان بازی «تهنگ آبی» / تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است (۱۳۹۶-۰۶/۰۶/۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «تهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد.

به گزارش ایلنا، حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: «تهنگ آبی» یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تاثیرات منفی زیادی داشته گفت: از آنجایی که «تهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوعاتی سبب می شود جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود؛ اما باید بگوییم که تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است.

چالش «تهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد.

بازی متشکل از یک سری از وظایف واگذاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی، بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد.

اصطلاح «تهنگ آبی» از پدیده به ساحل آلمن نهنگ ها برای خودکشی است.



## دستگیری سازندگان بازی «تهنگ آبی» (۱۳۹۶-۰۶/۰۶/۱۳۹۶)

شهردار آتلاین: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «تهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد.

حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: «تهنگ آبی» یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تاثیرات منفی زیادی داشته گفت: از آنجایی که «تهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوعاتی سبب می شود جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود؛ اما باید بگوییم که تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است.

چالش «تهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد.

بازی متشکل از یک سری از وظایف واگذاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی، بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد.

اصطلاح «تهنگ آبی» از پدیده به ساحل آلمن نهنگ ها برای خودکشی است.



## سازندگان "تینگ آبی" دستگیر شدند (۱۳۸۵-۱۳۹۶)

تینگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش تربیون، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی E-SWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. تینگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تینگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که تینگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تینگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوای افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: اسامال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبت برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسامال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسامال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

پایان پیام



## استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۹۷)

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکتب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملا متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسامال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسامال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسامال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسامال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسامال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کاتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسامال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسامال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن‌ها برای حضور در رقابت‌ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته‌های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده‌اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن‌ها در دیگر رشته‌ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت‌ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می‌شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می‌شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه‌ای بلکه یک چالش است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می‌کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال‌های گذشته معاملات خوبی داشته‌ایم و آن‌ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی‌سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش‌های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی‌های رایانه‌ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی‌های رایانه‌ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تاثیر منفی می‌گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده‌اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می‌شود آدم‌های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی‌خبر بودند اما اکنون با خبرسانی‌های گسترده‌ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی‌های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین‌های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می‌شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی‌ها در دوره‌های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می‌شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

#### پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می‌شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه‌مندان آزاد است.



### گزارش دیجیتال از نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

صبح امروز، نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکعب که نماینده جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی ESWC به حساب می‌آید، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. کریمی قدوسی در ابتدا، توضیحاتی کلی درباره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران طی سال جاری ارائه داد و گفت در کنار توسعه دهندگان، بازیکنان یا گیمرهای ایرانی، بخشی دیگر از مخاطبان بنیاد هستند که باید به آنها رسیدگی شود. وی همچنین با اشاره به جمعیت ۲۳ میلیون نفری گیمرهای ایرانی که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنابر آمار متوسط، روزی ۷۰ دقیقه به تجربه بازی های ویدیویی می پردازند، از مدیران برج میلاد تشکر کرد که حساسیت و اهمیت برگزاری این مسابقات را مد نظر قرار داده اند.

لیگ بازی های رایانه ای سال گذشته، بالغ بر ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت و این آمار با رشد بیش از سه برابری، حالا به ۶۹۰۵ نفر رسیده است. ضمناً ۱۰ درصد از این جمعیت حدوداً ۷ هزار نفری را بانوان تشکیل داده اند؛ و این در حالی است که باتوان از امکان شرکت در رشته های اصلی فیفا، PES و کانترا استرایک محروم شده اند و تنها قادر به رقابت در دو رشته «کلش رویال» و «کوئیز او کینگز» هستند.

همانطور که احتمالاً در خبرها خواننده آید، کریمی می گوید بیشترین استقبال از بازی ایرانی کوئیز او کینگز به عمل آمده که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. پس از این، رشته فیفا با جذب ۲۰۹۸ نفر، رشته PES با جذب ۱۸۰۴ نفر، کلش رویال با جذب ۴۸۳ نفر و کانترا استرایک با جذب ۲۳ تیم ۵ نفره، به ترتیب جایگاه دوم الی پنجم پر مخاطب ترین رشته ها را به خود اختصاص داده اند.

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی، در حال حاضر اعزام نماینده ای از ایران در رشته کلش رویال به مسابقات ESWC پاریس قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی در نظر گرفته شود، قطعاً ایران نماینده ای در این رشته نیز خواهد داشت.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای.

کریمی افزود که این مسابقات و گیمرها، برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارند و تلاش این است که به ترویج بازی های با مفهوم و با محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشد کمک شود.

متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

یکی از مسائل مورد بحث در نشست خبری لیگ بازی های رایانه ای، مسئله حضور زنان در مسابقات بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این پرسش که دقیقاً به چه دلیلی از حضور زنان در رشته های اصلی معاف شد و آیا این محدودیت، از سوی نهاد یا سازمان خاصی اعمال شده گفت بنیاد ملی، با حضور زنان در این مسابقات موافق است اما «برخی ملاحظات» سبب شد تا شرایط برای حضور آنها در رشته هایی مانند فیفا و PES مهیا نشود.

با این همه، علی رغم اصرار برای ارائه توضیح بیشتر درباره «ملاحظات»، کریمی قدوسی به بیان این موضوع بسنده کرد که در حال حاضر، ممکن است رقابت میان یک زن و مرد مورد پذیرش نبوده و «دغدغه آفرین» باشد اما شرایط برای حضور زنان طی سال آتی و دوره بعدی مهیا خواهد شد.

در بخشی از این نشست خبری، عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکتب نیز به صحبت پرداخت و گفت سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا داشته است؛ به عبارت دیگر، بازی های این دوره بیشتر از سابق است، همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی کشور در این مسابقات شرکت کرده اند و در هر رشته، بهتری های ایران مشغول رقابت با یکدیگر هستند.

عباس ارضی، مدیرعامل شرکت مکتب.

مدیرعامل مکتب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کانترا استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

اما ارضی در حالی از اعزام سه تیم به مسابقات جام جهانی فرانسه ابراز امیدواری کرد که اندکی بعد گفت: «سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مرد هستیم».

مسابقات کلش رویال در ابتدا قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شود و در نهایت، قهرمان در روز فینال مشخص گردد. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و مسائلی از این دست، مسابقات کلش رویال هفته پیش به پایان رسید و «سعید افسردیر» مقام قهرمانی این رشته را کسب کرد. در نهایت گفتنی است که بخشی از فینال رقابت های لیگ بازی های رایانه ای ایران، در روز پنج شنبه، ۲۳ شهریورماه از ساعت ۲۱ الی ۲۱:۳۰ از شبکه سوم صدا و سیما پخش زنده می شود. همچنین تلاش هایی برای پخش کل مراسم از طریق وب سایت آپارات صورت گرفته است. مدیرعامل شرکت مکتب ضمناً از احتمال استریم زنده مسابقات فینال لیگ بازی های رایانه ای و مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه از طریق وب سایت Twitch خبر داد.



## بسته خبری «تابناک»؛ چالش «تهنگ آبی» تمام شد! (۱۱/۱۱/۹۶-۱۳۸۴)

رصد خانه «تابناک»، خبرهایی برای مخاطبان آماده می کند که غیررسمی هستند یا اینکه کمتر از اهمیت خود، مورد توجه قرار می گیرند. تیرهای مانند: انتقاد دبیرکل مولفانه از دستور سیدحسن خمینی/مجلس خبرگان مجلس جوان گرایی نیست/روزی که آیت الله طالقانی خود را در کنار استخر آزادی زد!/ زنان عراقی به ورزشگاه رفتند/احسرت چمران برای رد پیشنهاد احمدی نژاد و... رصد خانه امروز تابناک را تشکیل می دهند.

چالش «تهنگ آبی» تمام شد

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سازندگان آن دستگیر شده اند و از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. شبکه خبر



**دستگیری سازندگان بازی «نهنگ آبی» / تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است** (۱۳۸۸-۱۳۹۱/۹/۱۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «نهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد.

رویداد ۲۴-مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «نهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «نهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد. کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: «نهنگ آبی» یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تاثیرات منفی زیادی داشت. گفت: از آنجایی که «نهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوعاتی سبب می شود جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود؛ اما باید بگوییم که تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است. چالش «نهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد. بازی متشکل از یک سری از وظایف واگذاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی، بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد. اصطلاح «نهنگ آبی» از پدیده به ساحل آمدن نهنگ ها برای خودکشی است.

منبع: ایلنا

**ن آوران****فوری / نهنگ آبی نابود شد / دستگیری سازندگان این بازی + عکس** (۱۳۸۸-۱۳۹۱/۹/۱۹)

چالش نهنگ آبی با بازداشت سازندگانش به پایان رسید.

نوآوران آنلاین - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: سازندگان آن دستگیر شده اند و از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

**نمایش****چالش نهنگ آبی تمام شد / سازندگان آن بازداشت شدند** (۱۳۸۸-۱۳۹۱/۹/۱۹)

چالش نهنگ آبی تمام شد / سازندگان آن بازداشت شدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. سازندگان این چالش دستگیر شده اند، از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

ایستا

**چالش «نهنگ آبی» تمام شد**

مهر: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «نهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.



### سازندگان چالش نهنگ آبی دستگیر شدند (۱۹/۱۰/۹۵-۱۱/۱۰/۹۵)

ساعت ۲۴-مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند.

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارشی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقا با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۲ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۲ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است. ایستا



## چالش «تهنگ آبی» تمام شد (۱۳۹۵-۰۹-۰۱ تا ۱۳۹۵-۰۸-۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

به گزارش صبحانه به نقل از مهر، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

## عوامل چالش تهنگ آبی بازداشت شدند (۱۹/۰۶/۹۶-۲۲/۰۶/۹۶)

گروه جامعه: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افزایش بیش از سه برابری استقبال از لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد.

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برادر زاده و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکتب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخشی دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند. وی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال بانوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه یک بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهد شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## دستگیری سازندگان بازی «نهنگ آبی» / تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است (۱۳۹۵-۰۶/۰۶/۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «نهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد.

ایران آنلاین احسن کریمی قندوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: «نهنگ آبی» یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تاثیرات منفی زیادی داشته. گفته از آنجایی که «نهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوعاتی سبب می شود جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود؛ اما باید بگوییم که تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است.

چالش «نهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد.

بازی متشکل از یک سری از وظایف واگذاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی، بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد.

اصطلاح «نهنگ آبی» از پدیده به ساحل آمدن نهنگ ها برای خودکشی است. اینها

**چالش «تهنگ آبی» تمام شد (۱۳۳۱-۱۳۳۰)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

**تدبیر و امید****چالش «تهنگ آبی» تمام شد (۱۳۳۱-۱۳۳۰)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.



### مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد؛ دستگیری سازندگان بازی «تهنگ آبی» / تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است (۱۳۳۱-۱۳۳۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «تهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد.

حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: «تهنگ آبی» یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. به گزارش نامه نیوز، وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تاثیرات منفی زیادی داشت، گفت: از آنجایی که «تهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوعاتی سبب می شود جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود؛ اما باید بگوییم که تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است. چالش «تهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد. بازی متشکل از یک سری از وظایف و گذاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی، بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد. اصطلاح «تهنگ آبی» از پدیده به ساحل آمدن نهنگ ها برای خودکشی است.

**چالش «تهنگ آبی» تمام شد (۱۳۹۱-۰۶-۱۹)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

به گزارش گروه وبگردی ۲۰۱۳، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوای افراد برانگیخته شده است. منبع: تهر

**سازندگان چالش تهنگ آبی دستگیر شدند (۱۳۹۱-۰۶-۱۹)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند.

به گزارش تهران پرس، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی E-SWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوای افراد برانگیخته شده است. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کاتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته **Quiz of Kings** به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس **ESWC** نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد. کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: اسمال باتوان در رشته های **Quiz of Kings** و **Clash Royale** شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: اسمال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس **ESWC** که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهد شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسمال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از **Twitch** او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت **Twitch** که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسمال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات **Clash Royale** نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان پر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

منبع: ایسنا



## سازندگان چالش «تهنگ آبی» دستگیر شدند (۱۳/۱۰/۹۵-۱۳/۱۰/۹۵)

مجله اینترنتی ندا آنلاین:

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

واکنش به چالش «تهنگ آبی» حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش هست و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

گردآوری: گروه خبر ندا آنلاین

seemorgh.com/news

منبع: مهر



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد سازندگان "نهنگ آبی" دستگیر شدند

نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش کسب و کار نیوز به نقل از ایسنا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال باتوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست

جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهد شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی رایانه ای! (۱۳/۱۱/۹۵-۱۳/۱۱/۹۵)

پایگاه خبری تدبیر تازه-نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش پایگاه خبری تدبیر تازه: نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کاتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانترا به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان پر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سازندگان جالش نهنگ آبی دستگیر شدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند.

به گزارش گروه رسانه های دیگر آنا از ایسنا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: اسمال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند. وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

اراضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبت برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانترا به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

اراضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح کرد؛ لزوم هوشیاری برابر چالش های رفتاری رایانه ای / نهنگ آبی یک بازی رایانه ای نیست (۱۳/۰۶/۹۶-۱۳/۰۶/۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

به گزارش خبرگزاری بسیج از آذربایجان شرقی، حسن کریمی قدوسی با بیان این مطلب افزود: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

**بسته خبری «تابناک»؛ چالش «تهنگ آبی» تمام شد (۱۳۹۵/۰۶/۰۱-۱۳۹۵/۰۶/۰۱)**

رصد خانه «تابناک»، خبرهایی برای مخاطبان آماده می کند که غیررسمی هستند یا اینکه کمتر از اهمیت خود، مورد توجه قرار می گیرند. تیترهایی مانند: انتقاد دبیرکل مولفه از دستور سیدحسن خمینی/مجلس خبرگان مجلس جوان گرایی نیست/کروزی که آیت الله طالقانی خود را در کنار استخر آزادی زدا/ زنان عراقی به ورزشگاه رفتند/احسرت چمران برای رد پیشنهاد احمدی نژاد و... رصد خانه امروز تابناک را تشکیل می دهند.

چالش «تهنگ آبی» تمام شد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سازندگان آن دستگیر شده اند و از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد/شبکه خبر

**مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سازندگان بازی «تهنگ آبی» دستگیر شده اند، به ایران هم نیامده (۱۳۹۵/۰۶/۰۱-۱۳۹۵/۰۶/۰۱)**

ایرنا نوشت: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «تهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد.

به گزارش خبرنگار ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: «تهنگ آبی» یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تاثیرات منفی زیادی داشت. کریمی قدوسی افزود: از آنجایی که «تهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوع هایی سبب می شود جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود؛ اما باید بگوییم که تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است.

چالش «تهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد. این بازی متشکل از یک سری وظایف و آگذاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی، بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد. اصطلاح «تهنگ آبی» از پدیده به ساحل آمدن نهنگ ها برای خودکشی است.

۴۷۳۳۴

**سازندگان «تهنگ آبی» دستگیر شدند (۱۳۹۵/۰۶/۰۱-۱۳۹۵/۰۶/۰۱)**

مقیم / تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش مقیم و به نقل از ایسا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵۵ نفره در حال رقابت هستند. (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته **Quiz of Kings** به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس **ESWC** نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال باتوان در رشته های **Clash Royale** و **Quiz of Kings** شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنیم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس **ESWC** که ۱۰۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاترسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت **Twitch** که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات **Clash Royale** نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سازندگان بازی «تهنگ آبی» دستگیر شده اند، به ایران هم نیامده

(۲۰۱۶-۰۶/۰۶/۱۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «تهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد. به گزارش انتخاب، حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: «تهنگ آبی» یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تاثیرات منفی زیادی داشت. کریمی قدوسی افزود: از آنجایی که «تهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوع هایی سبب می شود جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود؛ اما باید بگوییم که تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است. چالش «تهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد. این بازی متشکل از یک سری وظایف و آگنداری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی، بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد. اصطلاح «تهنگ آبی» از پدیده به ساحل آمدن نهنگ ها برای خودکشی است.



## چالش

### چالش «تهنگ آبی» تمام شد؟ (۲۰۱۶-۰۶/۰۶/۱۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.



### گزارش نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای (۲۰۱۶-۰۶/۰۶/۲۰)

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مدیرعامل شرکت مکعب در سال همایش های برج میلاد برگزار شد.

به مدت سه سال است که شاهد برگزاری رویداد لیگ بازی های رایانه ای ایران هستیم و بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال نیز اقدام به برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای (IGL ۲۰۱۷) در بخش های مختلف از جمله Quiz of Kings، بازی PES ۲۰۱۷، بازی Counter Strike، بازی فیفا و همچنین بازی موبایل کلتش رویال کرده است. سومین لیگ بازی های رایانه ای در حال حاضر در حال برگزاری به میزبانی برج میلاد است و قرار است که تا روز ۲۳ شهریور ادامه داشته باشد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مناسبت برگزاری این رویداد مهم در حوزه بازی های ویدیویی، یک نشست خبری را امروز ۱۹ شهریور در سالن همایش های برج میلاد با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده ESWC، برگزار کرد.

در ابتدای این نشست حسن کریمی قدوسی گفت که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با فاصله ی دو ماه از رویداد TGC در حال برگزاری (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رویدادی با مخاطبین کاملا متفاوت است. رویداد **TGC** برای بازی سازان بود تا در کنار فعال شدن بازی سازی در کشور، اتصال با جامعه جهانی بیشتر برقرار شود. رویداد لیگ بازی های رایانه ای اما برای گیمر ها است و آن ها نیز از جمله مخاطبین بنیاد به حساب می آیند.

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در ادامه با اشاره به آمار بازیکنان، گفت: ۲۳ میلیون نفر در کشور گیمر هستند که در روز ۷۰ دقیقه از وقت خود را به بازی های رایانه ای اختصاص می دهند. برای پر کردن اوقات فراغت جوانان و همچنین برای معرفی بازی های مناسب به بازیکنان ایرانی، برای سومین سال، لیگ بازی های رایانه ای توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکعب در حال برگزاری است که این بار برخلاف سال های گذشته برج میلاد نیز جزء برگزارکنندگان این رویداد است.

کریمی قدوسی در ادامه به ارائه آمار هایی در رابطه با جهش تعداد ثبت نام کنندگان پرداخت و گفت: در سال گذشته ۲۱۰۰ ثبت نام کننده داشتیم که این رقم امسال به ۶۹۰۵ نفر رسیده است که از این تعداد ثبت نام کننده ۱۰ درصد را بانوان تشکیل می دهند. وی بیشترین ثبت نام کننده را مربوط به بازی ایرانی **Quiz of Kings** با ۲۴۰۵ نفر ثبت نام کننده اعلام کرد. بازی فیفا با ۲۰۹۸ ثبت نام کننده، بازی PES با ۱۸۰۴ نفر ثبت نام کننده، بازی کلش رویال با ۴۸۳ نفر ثبت نام کننده و در انتها نیز بازی کانتر استرایک با ۲۳ تیم ۵ نفر ثبت نام کننده، آمار شرکت کنندگان سایر رشته های حاضر در سومین لیگ بازی های رایانه ای هستند.

جایزه اصلی این دوره از مسابقات به برنده بازی ایرانی **Quiz of Kings** اهدا می شود.

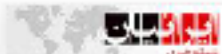
مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه سخنان خود، جوایز امسال را بالغ بر یک میلیارد ریال اعلام کرد و افزود: جایزه اصلی رویداد یک دستگاه خودروی ۲۰۶ است و برای بازی **Quiz of Kings** در نظر گرفته شده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امسال نیز قصد اعزام نماینده به مسابقات جهانی **ESWC** را در رشته ی کلش رویال دارد که در صورت برگزاری مسابقات فیفا، برنده این رشته نیز برای مسابقات اعزام خواهد شد.

در انتها کریمی قدوسی با اشاره به اهمیت حوزه مسابقات و بازیکنان افزود: بنیاد در تلاش است تا به ترویج بازی ها با محتوای مناسب و مورد تایید وزارت فرهنگ و ارشاد کمک کند و بزودی با برخی از مسابقاتی که بدون مجوز در کشور برگزار می شوند، برخورد خواهد شد.

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری گفت: مسابقات این دوره نسبت به دوره های قبلی از نظر کمی و کیفی پیشرفت قابل توجهی داشته است. امسال شاهد افزایش بازی ها هستیم و تمام بازیکنان **eSports** و بازیکنان حرفه ای بازی های رایانه کشور در رشته های مختلف در این مسابقات حضور دارند. در زمینه بین الملل نیز این ششمین دوره متوالی حضور تیم ایران در **ESWC** است. این رویداد از ۱۰ آبان آغاز شده و تیم ایران برای این مسابقات اعزام خواهد شد. فعلا تنها نماینده کشور در رشته کلش رویال به این مسابقات اعزام می شود تا در آینده اعزام نماینده برای مسابقات فیفا نیز مشخص شود.

مدیر عامل شرکت مکعب به رشد رشته های اعزامی از سال گذشته اشاره کرد که از یک رشته به سه رشته فیفا، کانتر استرایک و کلش رویال افزایش یافته و برگزارکنندگان این رویداد قصد دارند تا امسال نیز این تعداد رشته را برای اعزام نماینده حفظ کنند. عباس ارضی در ادامه با ارائه اطلاعاتی از برگزاری مسابقات جهانی ورزش های الکترونیک گفت که در سال ۲۰۱۴، نوید برهانی، نماینده ایران موفق به کسب قهرمانی جهان در رشته فیفا شد و در سال ۲۰۱۵ نیز کیارش شکوهی، موفق به کسب مقام چهارم شده بود.

سومین لیگ بازی های رایانه ای از روز ۱۳ شهریور در برج میلاد آغاز شده و تا ۲۳ شهریور نیز ادامه خواهد داشت. طبق اعلام کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراسم اختتامیه سومین لیگ بازی های رایانه ای در روز پنجشنبه ۲۳ شهریور برگزار می شود که برای اولین بار به صورت زنده از طریق شبکه سوم سیما از ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ پخش خواهد شد. از جمله نکات مثبت این نشست خبری و همچنین سومین لیگ بازی های رایانه ای را می توان حضور ۱۰ درصدی بانوان در بخش موبایل برای رقابت در دو بازی کلش رویال و **Quiz of Kings** دانست که طبق گفته مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به مرور در حوزه بازی های ویدیویی، شاهد حضور گسترده تر بانوان در دوره های لیگ بازی های رایانه ای خواهیم بود.



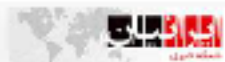
## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: استقبال سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران / ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد (۰۲۰۱/۰۶/۰۶-۰۲۰۲/۰۴/۰۶)

ایرانیان\_کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیک **ESWC**، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، حسن کریمی قدوسی در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه **TGC**، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملا متفاوت است. در **TGC** هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

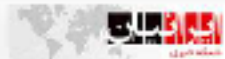
وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) قهرمانی را کسب کرد.  
بنابراین گزارش: مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود.  
همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

## باشگاه خبرنگاران

### مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری: استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

حسن کریمی قندوسی از استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران نسبت به دوره قبل خبر داد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قندوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکتب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قندوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملا متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.  
وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.  
شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.  
وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.  
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: اسمال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱:۳۰ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است. منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

## سازندگان "نهنگ آبی" دستگیر شدند (۱۳۹۶-۰۶/۰۶/۱۳۹۶)

نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ارمان اقتصادی، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کاتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته آنها خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱:۳۰ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۲ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. تهننگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهننگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که تهننگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهننگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنین تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

انتهای پیام

منبع: ایستا

## گفتگو

## چالش نهنگ آبی تمام شد!

چالش نهنگ آبی تمام شد

ایرنا | حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نهنگ آبی بازی نیست بلکه یک چالش است، مثل ریختن سطل آب یخ که یک چالش است. سازندگان این چالش بازداشت شده اند و از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با بازداشت سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

## رسالت

## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری بیان کرد: استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی

ای اس دابلیو سی، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری گفت: ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

## صنعت

## آغاز به کار سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷)؛ ۲۳ میلیون ایرانی روزی ۷۰ دقیقه بازی رایانه ای می کنند

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) امروز گذشته آغاز به کار کرد. پس از برگزاری اولین و دومین دوره های لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال های ۹۴ و ۹۵ و اعزام کاروان بازی های رایانه ای ایران به جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (ESWC) که در هر دو سال با کسب عنوان چهارمی کشورمان در این رقابت ها همراه شد؛ سومین دوره این لیگ شروع به کار کرد. مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۳ شهریورماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریورماه از ساعت ۲۰ تا ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری این دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با بیان اینکه ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آنها تشکر می کنیم چراکه حساسیت و اهمیت موضوع را مدنظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم، گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آنها را بانوان تشکیل می دهند.

به گزارش ایستا، کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم پنج نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان اینکه برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است، گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر اینکه حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد، گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای (آدامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند. حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم اما امسال به طور جدی از آنها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقا با استقبال خوبی روبه رو شد. وی افزود: امسال بانوان در رشته های

Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آنها در دیگر رشته ها نیز باشیم. کریمی با بیان اینکه بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود، گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنجشنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند، گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته معاملات خوبی داشته ایم و آنها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحنه درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت گیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فزاینده است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چراکه می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان اینکه سازندگان این چالش دستگیر شده اند، گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز قبل مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده، کنجکاوای افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

وی با بیان اینکه سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است، گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند. وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام شود.

وی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

وی گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

وی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: قرار بود این مسابقات در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمایز بودن مراحل اداری، اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و... این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند

نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس لرضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از قبالت این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... ) پخش زنده فینال لیگ از Twitch

او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کانتو به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسامال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

## شروند

### نهنگ آبی بازی رایانه ای نیست!

نهنگ آبی بازی رایانه ای نیست!

ایسنا | مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. به گفته حسن کریمی قدوسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. کریمی قدوسی گفت: از آن جا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد، اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند.

## صبح نو

### مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد نهنگ آبی صرفاً یک چالش است نه بازی

به گزارش «صبح نو» حسن کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. در لیگ اسامال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

FIFA Quiz of king در صدر استقبال

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه اسامال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسامال داشتیم افزود: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، اسامال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسامال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتو استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسامال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسامال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

نماینده اعزامی ایران در رشته کلتش رویال

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم؛ اما اسامال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبه رو شد.

وی افزود: اسامال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ششمین حضور متوالی ایران

در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان اینکه سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته را نیز اعزام کنیم.

ارضی درباره نتایج ایرانیان در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی درباره اعزام تیم کانترا به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم. ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود؛ اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام برای گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

دستگیری سازندگان چالش نهنگ آبی

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد؛ همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد؛ اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.



آرمان

## نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی!

نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی!

ایستاد مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند، گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات مناسبی داشته ایم و آنها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه انداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم. حسن کریمی قنوسی درباره چالش نهنگ آبی توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی همچون چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده است، اما آن را رسانه ای نکرده، چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.



اصطفا صلواتی

## سازندگان «نهنگ آبی» دستگیر شدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد:

نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قنوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - دیروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. کریمی قنوسی با بیان این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را باتوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات. به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد. کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم. کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۴۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۲ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم. وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فزاینده است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید. کریمی درباره چالش نهدگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنیم که نهدگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهدگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوای افراد برانگیخته شده است. عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند. افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد. ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد. وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم. او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردم هستیم. ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد. مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۲ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

## «تهنگ آبی» فرق شد! (۱۳۸۰-۱۳۸۱-۱۳۸۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «تهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد.

به گزارش ایرنا، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: «تهنگ آبی» یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تاثیرات منفی زیادی داشت. کریمی قدوسی افزود: از آنجایی که «تهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوع هایی سبب می شود جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران چندینی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود؛ اما باید بگوییم که تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است. چالش «تهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد. این بازی متشکل از یک سری وظایف و انگاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی، بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد. اصطلاح «تهنگ آبی» از پدیده به ساحل آمدن تهنگ ها برای خودکشی است.

## در میزگرد مهر بررسی شد؛ وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران / بازاری که زنده به پول است! (۱۳۸۰-۱۳۸۱-۱۳۸۲)

مستولان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، ضمن تشریح اولویت ها و دست اندازهای پیش روی این مرکز، وضعیت بازار بازی ها در ایران را «مبهم» توصیف اما بر «ظرفیت» بالای آن تأکید کردند.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرابهام حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تأکید می کنند. صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است. همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ابهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازاری پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی معاون پژوهشی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل مرکز دایرک در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آماری در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید. در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرابهام مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال ها ما نگاه درستی به بازی ها نداشته ایم، عقب ترییم. در قیاس با کشورهایی که سال ها است در حوزه بازی های رایانه ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده ها عقب تر هستیم. البته همین مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه باز هم ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده های شرکت نیوزو که یک شرکت بین المللی است استفاده می کند اما ما این داده ها را خودمان تولید می کنیم. در کنار این واقعیت ما راه های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیم در کشور داریم. باید داده ها را به سمت منابع بومی سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال های سال در این حوزه گویی در اتافی تاریک قرار داشتیم، امروز داده ها و اطلاعات پایه ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش های دانشگاهی می تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی ها، بازی سازان و سیاست گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تعدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک، هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی های رایانه ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی های رایانه ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم کاری نداشته اند این در حالی است که کنسول ها و سخت افزارهای مرتبط با بازی های رایانه ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نرفته اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش های بعدی دایرک خام تر بود.

سال ۸۹ ما پیمایشی را با همکاری ایسپا در کلیه مراکز استان های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات صنایع و معادن تکرار کردیم و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش نامه ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو سال یک بار تکرار کنیم.

این بازه زمانی دو ساله برای رصد وضعیت بازار بازی ها و به روز کردن اطلاعات چقدر بر استاندارد جهانی منطبق است؟ سیدحسینی: این زمان بندی ارتباط مستقیم با میزان تحولات این صنعت در کشورهای مختلف دارد. صنعت گیم در کشور ما هنوز خیلی دچار تحولات بنیادین در بازه های زمانی کوتاه نیست...

حتی در بازار مصرف؟

سیدحسینی: بله حتی در بازار مصرف سرعت تحولات بالا نیست و به همین دلیل می توان هر دو سال یک بار این سنجش آماری را انجام داد. در کشورهای خیلی پیشرفته هم معمولاً هر یک سال یک بار این آمارگیری انجام می شود. برخی مؤسساتی که از این حوزه درآمدزایی دارند هم در سریع ترین حالت به صورت فصلی اقدام به ارائه گزارش می کنند. در کشورهای منطقه ما اما اصلاً این گونه نیست و بعضاً هر چند سال یک بار شاید چنین گزارش های آماری منتشر شود. با این مختصات اینکه ما زمان بندی مشخص دو ساله برای ارائه و انتشار آمار در نظر گرفته ایم، یک وضعیت استاندارد است. البته توجه داشته باشید که پیمایش و ارائه آمار صرفاً یکی از مأموریت ها و کارهایی است که در دایرک صورت می گیرد.

ما در حوزه های تولید و توزیع تلاش کرده ایم داده های ثبتی دقیقی را استخراج کنیم اما از آنجا که بازار گیم در ایران مانند دیگر صنایع، یک بخش قانونی دارد و یک بخش غیرقانونی (و متأسفانه در بازار بازی ها زور بخش غیرقانونی به بخش قانونی می چربد)، نمی توانیم به این داده های ثبتی اکتفا کنیم. به همین دلیل برنامه های دیگری در نظر گرفته ایم که به خصوص در حوزه بازی های موبایلی که مصرف کننده بیشتری هم دارد، بتوانیم داده ها دیجیتالی استخراج کنیم. این برنامه ای است که به صورت جامع در دستور کار داریم. فارغ از این برنامه ریزی ها فعالیت های دایرک دو بخش کلی دارد، یکی شناخت مختصات بازار که سعی داریم به عنوان یک مرکز آماری مرجع در این حوزه شناخته شویم. بخش دیگر هم تمرکز بر تقویت پژوهش های دانشگاهی مرتبط است.

چنین سرفصلی مرتبط با بازی های رایانه ای اساساً در سیستم دانشگاهی ایران تعریف شده است؟

سیدحسینی: امروز اگرچه ما یک رشته دانشگاهی قوی و منسجم با ارتباط مستقیم به حوزه بازی های دیجیتال در نظام دانشگاهی کشور نداریم اما خوشبختانه در حوزه های میان رشته ای شاهد فعالیت تعداد قابل توجهی پژوهشگر در دانشگاه های مختلف کشور هستیم که روی این مبحث مشغول فعالیت هستند. نکته اینجا است که این پژوهشگران به صورت پراکنده فعالیت می کنند و هنوز تبدیل به یک شبکه منسجم نشده اند و تلاش ما در دایرک این است که با رونق بخشی به مطالعات دانشگاهی بتوانیم به سمت شبکه سازی و هم افزایی در این حوزه حرکت کنیم.

نصیری: با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. به دنبال جا افتادن این واقعیت هستیم که «بازی موضوعی جدی است». هم به لحاظ فرهنگی، هم به لحاظ اقتصادی و هم به لحاظ هنری ما با پدیده ای جدی مواجهیم که در حال حرکت بر روی مرزهای تکنولوژی هستیم و ما می خواهیم اهمیت این پدیده را در کشور جا بیندازیم. مضاف بر این ها از آنجا که بازی یک رسانه است و در تقسیم بندی رسانه های آینده در کنار پدیده های دیگری مانند شبکه های اجتماعی در گروه رسانه های جدید قرار می گیرد، قابلیت هایی دارد که ما در مقام متولی پژوهشی این حوزه در کشور سعی می کنیم سایرین را متوجه آن بکنیم. با توجه به این توضیحات فکر می کنید امروز تصویر دقیقی از بازار بازی های دیجیتال کشور، در اختیار دارید؟ سیدحسینی: تصویر دقیق نداریم به دلایل مختلف که تنها یکی از این دلایل همان سهم بازارهای غیرقانونی است که رصد آن ها هزینه بسیار بالایی نیاز دارد. با این وجود امروز به اندازه ای اطلاعات داریم که از نظر مصرف بتوانیم فرآیند تولید و توزیع بازی ها را کنترل کنیم. اطلاعاتی هم داریم که در برخی زیربخش های تولید و توزیع بسیار دقیق است و قابل صحت سنجی هست. اما به طور خاص در بخش تولید ما با مشکلاتی مواجه هستیم.

واقعیت این است که ما در این حوزه هیچ صنفی نداریم و شرکت هایی که در این زمینه فعال هستند هم غالباً با عناوین غیر از عناوین مستقیم مرتبط با بازی های رایانه ای ثبت شده اند. علاوه بر این بیشتر فعالان بازی سازی، تیم های بازی ساز هستند که هیچ جا ثبت نشده و طبیعتاً برای فعالیت مجوز هم دریافت نکرده اند. احصا و استخراج آمارهای مرتبط با فعالیت این گروه طبیعتاً با دشواری ها و چالش های جدی مواجه بودیم. با این وجود هم امروز تا حد قابل قبولی اطلاعات این گروه ها را هم در اختیار داریم.

این وضعیتی که توصیف کردید چقدر مختص ایران است؟ به نظر می رسد در کشورهای دیگر هم با این میزان فعالیت غیررسمی مواجه باشیم و تا حدودی ماهیت این صنعت اینگونه است که مثلاً چهارنفر در یک خانه بتوانند جمع شوند و یک بازی بسازند.

سیدحسینی: در همه جای دنیا بازی سازی تخصص های مختلف دارد و اینگونه نیست که یک نفر بتواند یک بازی بسازد. اما مهم این است که همه فعالان در تخصص های مختلف بازی سازی به عنوان شاغل شناخته می شوند و حرفه شان شغل محسوب می شود. یعنی حتی اگر به صورت پاره وقت هم کسی برای این حوزه وقت می گذارد به عنوان شغل محسوب می شود و می تواند از مزایای شغلی و بیمه ای هم بهره مند شود و اینگونه نیست که فردی بدون هیچ حقوق و مزایای قانونی صرفاً به دنبال این باشد که یک بازی بسازد و اگر شد آن را منتشر هم بکند!

ما این عقیه حمایتی را نداریم و به همین دلیل پراکندگی فعالیت ها بیشتر به چشم می آید.

سیدحسینی: بله. دقیقاً همین طور است.

نمونه ای از آمار منتشرشده از سوی دایرک درباره بازار بازی های رایانه ای ایران

احتمالاً اگر گروه بازی سازی بخواهد فعالیت خود را رسمی بکند با مشکلات بیشتری مواجه می شود و ترجیح می دهد بی خیال حمایت های احتمالی هم بشود! سیدحسینی: بهترین بازی های موبایلی ما که امروز به عنوان محصولات پر فروش شناخته می شوند غالباً محصول همین جنس کارهای تیمی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هستند. این اشکال درباره فرآیند تولید بازی های در ایران به صورت جدی وجود دارد.

در حوزه توزیع هم ما با یک دوگانگی و حتی چندگانگی مواجهیم. در کنار توزیع فیزیکی بازی ها ما توزیع دیجیتال را داریم که به نوعی شاهد انحصار توزیع دیجیتال هستیم. در توزیع فیزیکی هم ما سازوکار مویرگی و حساب شده ای نداریم! شاید بتوان تغییر توزیع چریکی را برای این مدلی که در ایران شاهد هستیم به کار برد. در این شرایط ما به دنبال روش هایی هستیم که بتوانیم با تخمین هرچه دقیق تر آمارهای مرتبط با این بخش ها را به دست بیاوریم. با همین توضیحات می توانیم اذعان کنیم که وضعیت صنعت گیم در ایران یک وضعیت استثنائی و خاص است؛ وضعیتی که گویی هیچ یک از اجزا در آن شفاف نیست. تلاش برای استخراج آمار و داده های قابل تحلیل در چنین وضعیتی چقدر می تواند به نتایج واقعی منتهی شود و فکر نمی کنید حالت آب در هاون کوبیدن پیدا می کند؟

نصیری: اگر امروز ۲۰ یا ۳۰ کشور در دنیا داریم که در صنعت گیم حرفی برای گفتن دارند و در نمایشگاه های بین المللی غالباً شاهد حضورشان هستیم. در این میان صنعت ایران به ظاهر کوچک است اما در منطقه حتماً جزو کشورهای مدعی هستیم و در مواردی حتی تولیدمان پیش تر از کشوری مانند ترکیه است. پس اگر ما شاهد بازگشت سرمایه و سود اقتصادی در این بازار نیستیم، مشکل جای دیگری است و نمی توان توانایی تولید در کشور را زیر سؤال برد. در میان همین ۲۰، ۳۰ کشوری که گفتیم در این حوزه تولید دارند، شاید ۱۰ کشور هم نباشند که کار آماری در این زمینه داشته باشند. سیدحسینی: هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. نکته مهم اما خصوصیت مردم خاورمیانه به خصوص در کشور ما است که علاقه ای به ارائه اطلاعات نداریم. افشای اطلاعات برای ما تابو است و به همین دلیل به رغم اینکه در ترکیه سازمانی برای استخراج آمار فعالیت ها وجود ندارد اما شرکت های فعال خودشان آمار فعالیت های خود را به صورت رسمی منتشر می کنند اما در ایران اینگونه نیست. این فرهنگ در کشورهای دیگر وجود دارد که در صورت ارائه صحیح اطلاعات، خود ما هم می توانیم از گردش اطلاعات سایرین سود ببریم و به همین دلیل غالباً با فضای روشن تری مواجه هستیم. ما در خاورمیانه حتی در صنایع دیگر، احساس می کنیم افشای اطلاعات خطرناک است.

از طرف دیگر هم اصولاً فراموش نکنیم که انتخاب میان اصالت دادن به قهرمانان ملی و وابسته به حکومت برای توسعه صنعتی (مثل تجربه کشورهای ژاپن و کره) یا توجه به تیم های مستقل و غیروابسته به حاکمیت مانند تجربه استارت آپ ها در اروپا و آمریکا، یک مجادله جدی میان صاحب نظران است و به راحتی نمی توان درباره آن حکم قطعی صادر کرد. در عین حال باید توجه داشته باشیم درست است که در برخی کشورها گروه های مستقل در حال فعالیت در عرصه بازی سازی هستند اما همین گروه های مستقل هم باید از حداقل حمایت ها بهره مند باشند.

در کشور ما هیچ یک از این دو رویکرد وجود ندارد. نه شرکت های بزرگ و توانمند دولتی داریم که بتوانند نقش آن قهرمانان ملی در حوزه صنعت را ایفا کنند و نه شرکت های مستقل و کوچک توانایی حضور همه جانبه در بازار بازی ها را دارند. یا تیم های فنی و توانمندی داریم که در عرصه انتشار دچار مشکل جدی هستند و یا بالعکس. در چنین فضای مبهمی، آمار و اطلاعاتی که مرکز دایرک ارائه می کند اصلی ترین دستاوردش اثبات همین ابهام است. اصلاً خجالت نمی کشیم که در جایی رسماً اعلام کنیم که چنین داده هایی را در اختیار نداریم. اتفاقاً نقطه کور پیشرفت صنعت، همان نقاطی است که امکان استخراج آمار دقیق وجود ندارد. برای همین صراحتاً اعلام می کنیم ما آمار شرکت های ثبتی فعال در حوزه بازی ها را در اختیار داریم اما هیچ آمار دقیقی از گروه های مستقل فعال در این زمینه در اختیارمان نیست.

راهکارتنان برای خروج از شرایط چیست؟

نصیری: باید به دنبال راهکارهای بزرگ و اقدامات نهادی کلان برای عبور از این شرایط برویم. باید این تیم های سامان دهی شوند. تیم های کوچک یا باید خود قدرتمند شوند یا باید راهی پیش روی شان قرار بگیرد که به شرکت های بزرگ و با قدرت ببینند.

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به قول های بزرگ آغاز به کار می کنند. یک شرکت کوچک با تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می کند و اصلاً هم نمی خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند، بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت های بزرگ تر قرار می دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم.

اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست!

نصیری: من نگاهم عکس این است. من می گویم با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه ها و شاخص های شکل گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می تواند دیگر شاخه ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می توانیم برای نسبت این زیرشاخه ها تعیین کننده باشیم.

سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه ها هستیم یعنی این استعداد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرج عجین است، امروز وقتی به انسان های اولیه هم فکر می کنید همه چیز در اطراف آن ها هرج و مرج داشته است. ولی زمانی که سرخ هایی برای شناخت الگوها پیدا می کنند آرام آرام به یک منظومه می رسد، این منظومه در حوزه بازی ها می تواند الگوی اولیه صنعت گیم ایران باشد. الگویی که همین امروز برای بسیاری پول ساز است و شک نکنید اگر این پول سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منفی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است...

البته منظورتان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! و گرنه حجم گردش مالی دلالتی در این بازار قابل چشم پوشی نیست! سیدحسینی: به این بخش هم می پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می توان در دورنما دید که این جنس دلالتی ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می گیرد و برقرار می ماند همین فرآیند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری با راه اندازی دایرک ما به دنبال ساخت آینده صنعت بازی ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هرچه پیش آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم.

ادامه دارد...



## در میزگرد مهر بررسی شد؛ وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران / بازاری که زنده به پول است! (۱۳۹۴-۰۶/۰۷-۱۳۹۴)

مسئولان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، ضمن تشریح اولویت ها و دست اندازهای پیش روی این مرکز، وضعیت بازار بازی ها در ایران را «مبهم» توصیف اما بر «ظرفیت» بالای آن تأکید کردند.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرابهام حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تأکید می کنند.

صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است.

همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ابهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی معاون پژوهشی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل مرکز دایرک در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آماری در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید.

در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرابهام مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال ها ما نگاه درستی به بازی ها نداشته ایم، عقب ترییم. در قیاس با کشورهایی که سال ها است در حوزه بازی های رایانه ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده ها عقب تر هستیم. البته همین مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه باز هم ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده های شرکت نیوزو که یک شرکت بین المللی است استفاده می کند اما ما این داده ها را خودمان تولید می کنیم. در کنار این واقعیت ما راه های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیم در کشور داریم. باید داده ها را به سمت منابع ثبتی سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال های سال در این حوزه گویی در اتاکی تاریک قرار داشتیم، امروز داده ها و اطلاعات پایه ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش های دانشگاهی می تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی ها، بازی سازان و سیاست گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تعدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی های رایانه ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی های رایانه ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم کاری نداشته اند. این در حالی است که کنسول ها و سخت افزارهای مرتبط با بازی های رایانه ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن نرفته اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش های بعدی دایرک خام تر بود.

سال ۸۹ ما پیمایشی را با همکاری ایسپا در کلیه مراکز استان های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات صنایع و خدمات فرهنگی و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش نامه ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... سال یک بار تکرار کنیم.)

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به قول های بزرگ آغاز به کار می کنند. یک شرکت کوچک با تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می کند و اصلاً هم نمی خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت های بزرگ تر قرار می دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم.

اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست!

نصیری: من نگاهم عکس این است. من می گویم با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه ها و شاخص های شکل گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می تواند دیگر شاخه ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می توانیم برای نسبت این زیرشاخه ها تعیین کننده باشیم.

سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه ها هستیم یعنی این استعداد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرج عجیب است، امروز وقتی به انسان های اولیه هم فکر می کنید همه چیز در اطراف آن ها هرج و مرج داشته است. ولی زمانی که سرنخ هایی برای شناخت الگوها پیدا می کند آرام آرام به یک منظومه می رسد. این منظومه در حوزه بازی ها می تواند الگوی اولیه صنعت گیم ایران باشد. الگویی که همین امروز برای بسیاری پول ساز است و شک نکنید اگر این پول سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منقعی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است...

البته منظورتان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! وگرنه حجم گردش مالی دلالتی در این بازار قابل چشم پوشی نیست!

سیدحسینی: به این بخش هم می پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می توان در دورنما دید که این جنس دلالتی ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می گیرد و برقرار می ماند همین فرآیند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری با راه اندازی دایرک ما به دنبال ساخت آینده صنعت بازی ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هرچه پیش آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم.

ادامه دارد...



مجلس کارشناسی آریا

## وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران / بازاری که زنده به پول است! (۱۳۹۴-۹۵/۹۶-۹۷)

خبرگزاری آریا - مسئولان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، ضمن تشریح اولویت ها و دست اندازهای پیش روی این مرکز، وضعیت بازار بازی ها در ایران را «مبهم» توصیف اما بر «ظرفیت» بالای آن تأکید کردند.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرابهام حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تأکید می کنند.

صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است.

همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ابهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی معاون پژوهشی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل مرکز دایرک در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آماری در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید.

در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرابهام مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال‌ها ما نگاه درستی به بازی‌ها نداشته ایم، عقب‌تریم. در قیاس با کشورهایی که سال‌ها است در حوزه بازی‌های رایانه‌ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می‌شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده‌ها عقب‌تر هستیم. البته همین مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه بازهم ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده‌های شرکت نیوزو که یک شرکت بین‌المللی است استفاده می‌کند اما ما این داده‌ها را خودمان تولید می‌کنیم. در کنار این واقعیت ما راه‌های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیم در کشور داریم. باید داده‌ها را به سمت منابع ثبتی سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال‌هاست در این حوزه گویی در اتفاقی تاریک قرار داشتیم، امروز داده‌ها و اطلاعات پایه‌ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش‌های دانشگاهی می‌تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی‌ها، بازی‌سازان و سیاست‌گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تعدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی‌های رایانه‌ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی‌های رایانه‌ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم کاری نداشته‌اند این در حالی است که کنسول‌ها و سخت‌افزارهای مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن نرفته‌اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه‌بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش‌های بعدی دایرک خام‌تر بود.

سال ۸۹ ما پیمایشی را با همکاری اسپدا در کلیه مراکز استان‌های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات صداوسیما تکرار کردیم و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش‌نامه‌ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه‌ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو سال یک بار تکرار کنیم.

این بازه زمانی دو ساله برای رصد وضعیت بازار بازی‌ها و به روز کردن اطلاعات چقدر بر استاندارد جهانی منطبق است؟

سیدحسینی: این زمان بندی ارتباط مستقیم با میزان تحولات این صنعت در کشورهای مختلف دارد. صنعت گیم در کشور ما هنوز خیلی دچار تحولات بنیادین در بازه‌های زمانی کوتاه نیست...

حتی در بازار مصرف؟

سیدحسینی: بله. حتی در بازار مصرف سرعت تحولات بالا نیست و به همین دلیل می‌توان هر دو سال یک بار این سنجش آماری را انجام داد. در کشورهای خیلی پیشرفته هم معمولاً هر یک سال یک بار این آمارگیری انجام می‌شود. برخی مؤسسه‌هایی که از این حوزه درآمدزایی دارند هم در سریع‌ترین حالت به صورت فصلی اقدام به ارائه گزارش می‌کنند. در کشورهای منطقه ما اما اصلاً این گونه نیست و بعضاً هر چند سال یک بار شاید چنین گزارش‌های آماری منتشر شود. با این مختصات اینکه ما زمان بندی مشخص دو ساله برای ارائه و انتشار آمار در نظر گرفته ایم، یک وضعیت استاندارد است. البته توجه داشته باشید که پیمایش و ارائه آمار صرفاً یکی از مأموریت‌ها و کارهایی است که در دایرک صورت می‌گیرد.

ما در حوزه‌های تولید و توزیع تلاش کرده ایم داده‌های ثبتی دقیقی را استخراج کنیم اما از آنجا که بازار گیم در ایران مانند دیگر صنایع، یک بخش قانونی دارد و یک بخش غیرقانونی (و متأسفانه در بازار بازی‌ها زور بخش غیرقانونی به بخش قانونی می‌چربد)، نمی‌توانیم به این داده‌های ثبتی اکتفا کنیم. به همین دلیل برنامه‌های دیگری در نظر گرفته ایم که به خصوص در حوزه بازی‌های موبایلی که مصرف‌کننده بیشتری هم دارد، بتوانیم داده‌ها دیجیتالی استخراج کنیم. این برنامه‌ها است که به صورت جامع در دستور کار داریم. فارغ از این برنامه‌ریزی‌ها فعالیت‌های دایرک دو بخش کلی دارد، یکی شناخت مختصات بازار که سعی داریم به عنوان یک مرکز آماری مرجع در این حوزه شناخته شویم. بخش دیگر هم تمرکز بر تقویت پژوهش‌های دانشگاهی مرتبط است.

چنین سرفصلی مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای اساساً در سیستم دانشگاهی ایران تعریف شده است؟

سیدحسینی: امروز اگرچه ما یک رشته دانشگاهی قوی و منسجم با ارتباط مستقیم به حوزه بازی‌های دیجیتال در نظام دانشگاهی کشور نداریم اما خوشبختانه در حوزه‌های میان‌رشته‌ای شاهد فعالیت‌های متعدد قابل توجهی پژوهشگر در دانشگاه‌های مختلف کشور هستیم که روی این مبحث مشغول هستند. نکته اینجا است که این پژوهشگران به صورت پراکنده فعالیت می‌کنند و هنوز تبدیل به یک شبکه منسجم نشده‌اند و تلاش ما در دایرک این است که با رونق بخشی به مطالعات دانشگاهی بتوانیم به سمت شبکه‌سازی و هم‌افزایی در این حوزه حرکت کنیم.

نصیری: با اشراف آماری و دقت در جمع‌آوری داده‌ها می‌توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. به دنبال جا انداختن این واقعیت هستیم که «بازی موضوعی جدی است.» هم به لحاظ فرهنگی، هم به لحاظ اقتصادی و هم به لحاظ هنری ما با پدیده‌ای جدی مواجهیم که در حال حرکت بر روی مرزهای تکنولوژی هستیم و ما می‌خواهیم اهمیت این پدیده را در کشور جا بیندازیم. مضاف بر این‌ها از آنجا که بازی یک رسانه است و در تقسیم بندی رسانه‌های آینده در کنار پدیده‌های دیگری مانند شبکه‌های اجتماعی در گروه رسانه‌های جدید قرار می‌گیرد، قابلیت‌هایی دارد که ما در مقام متولی پژوهشی این حوزه در کشور سعی می‌کنیم سایرین را متوجه آن بکنیم. با توجه به این توضیحات فکر می‌کنید امروز تصویر دقیقی از بازار بازی‌های دیجیتال کشور، در اختیار دارید؟ سیدحسینی: تصویر دقیقی نداریم به دلایل مختلف که تنها یکی از این دلایل همان سهم بازارهای غیرقانونی است که رصد آن‌ها هزینه بسیار بالایی نیاز دارد. با این وجود امروز به اندازه‌ای اطلاعات داریم که از نظر مصرف‌کنندگان بتوانیم فرآیند تولید و توزیع بازی‌ها را کنترل کنیم. اطلاعاتی هم داریم که در برخی زیربخش‌های تولید و توزیع بسیار دقیق است و قابل صحت‌سنجی هست. اما به طور خاص در بخش تولید ما با مشکلاتی مواجه هستیم.

واقعیت این است که ما در این حوزه هیچ صنفی نداریم و شرکت‌هایی که در این زمینه فعال هستند غالباً با عناوینی غیر از عناوین مستقیم مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای ثبت شده‌اند. علاوه بر این بیشتر فعالان بازی‌سازی، تیم‌های بازی‌ساز هستند که هیچ‌جا ثبت نشده و طبیعتاً برای فعالیت مجوز هم دریافت نکرده‌اند. احصا و استخراج آمارهای مرتبط با فعالیت این گروه طبیعتاً دشواری‌ها و چالش‌های جدی مواجه بودیم. با این وجود هم امروز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تا حد قابل قبولی اطلاعات این گروه ها را هم در اختیار داریم.

این وضعیتی که توصیف کردید چقدر مختص ایران است؟ به نظر می رسد در کشورهای دیگر هم با این میزان فعالیت غیررسمی مواجه باشیم و تا حدودی ماهیت این صنعت اینگونه است که مثلاً چهارنفر در یک خانه بتوانند جمع شوند و یک بازی بسازند. سیدحسینی: در همه جای دنیا بازی سازی تخصص های مختلف دارد و اینگونه نیست که یک نفر بتواند یک بازی بسازد اما مهم این است که همه فعالان در تخصص های مختلف بازی سازی به عنوان شاغل شناخته می شوند و حرفه شان شغل محسوب می شود یعنی حتی اگر به صورت پاره وقت هم کسی برای این حوزه وقت می گذارد به عنوان شغل محسوب می شود و می تواند از مزایای شغلی و بیمه ای هم بهره مند شود و اینگونه نیست که فردی بدون هیچ حقوق و مزایای قانونی صرفاً به دنبال این باشد که یک بازی بسازد و اگر شد آن را منتشر هم بکند! ما این عقیه حمایتی را نداریم و به همین دلیل پراکندگی فعالیت ها بیشتر به چشم می آید.

سیدحسینی: بله. دقیقاً همین طور است.

نمونه ای از آمار منتشرشده از سوی دایرک درباره بازار بازی های رایانه ای ایران

احتمالاً اگر گروه بازی سازی بخواهد فعالیت خود را رسمی بکند با مشکلات بیشتری مواجه می شود و ترجیح می دهد بی خیال حمایت های احتمالی هم بشود! سیدحسینی: بهترین بازی های موبایلی ما که امروز به عنوان محصولات پرفروش شناخته می شوند غالباً محصول همین جنس کارهای تیمی هستند این اشکال درباره فرآیند تولید بازی های در ایران به صورت جدی وجود دارد.

در حوزه توزیع هم ما با یک دوگانگی و حتی چندگانگی مواجهیم. در کنار توزیع فیزیکی بازی ها ما توزیع دیجیتال را داریم که به نوعی شاهد انحصار توزیع دیجیتال هستیم. در توزیع فیزیکی هم ما سازوکار مویرگی و حساب شده ای نداریم! شاید بتوان تمیز توزیع چریکی را برای این مدلی که در ایران شاهد هستیم به کار برد. در این شرایط ما به دنبال روش هایی هستیم که بتوانیم با تخمین هرچه دقیق تر آمارهای مرتبط با این بخش ها را به دست بیاوریم. با همین توضیحات می توانیم اذعان کنیم که وضعیت صنعت گیم در ایران یک وضعیت استثنائی و خاص است؛ وضعیتی که گویی هیچ یک از اجزا در آن شفاف نیست. تلاش برای استخراج آمار و داده های قابل تحلیل در چنین وضعیتی چقدر می تواند به نتایج واقعی منتهی شود و فکر نمی کنید حالت آب در هاون کوبیدن پیدا می کند؟!

نصیری: اگر امروز ۲۰ یا ۳۰ کشور در دنیا داریم که در صنعت گیم حرفی برای گفتن دارند و در نمایشگاه های بین المللی غالباً شاهد حضورشان هستیم، در این میان صنعت ایران به ظاهر کوچک است اما در منطقه حتماً جزو کشورهای مدعی هستیم و در مواردی حتی تولیدمان بیش تر از کشوری مانند ترکیه است. پس اگر ما شاهد بازگشت سرمایه و سود اقتصادی در این بازار نیستیم، مشکل جای دیگری است و نمی توان توانایی تولید در کشور را زیر سؤال برد. در میان همین ۲۰، ۳۰ کشوری که گفتیم در این حوزه تولید دارند، شاید ۱۰ کشور هم نباشند که کار آماری در این زمینه داشته باشند.

سیدحسینی: هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. نکته مهم اما خصوصیت مردم خاورمیانه به خصوص در کشور ما است که علاقه ای به ارائه اطلاعات نداریم. افشای اطلاعات برای ما تابو است و به همین دلیل به رغم اینکه در ترکیه سازمانی برای استخراج آمار فعالیت ها وجود ندارد اما شرکت های فعال خودشان آمار فعالیت های خود را به صورت رسمی منتشر می کنند اما در ایران اینگونه نیست. این فرهنگ در کشورهای دیگر وجود دارد که در صورت ارائه صحیح اطلاعات، خود ما هم می توانیم از گردش اطلاعات سایرین سود ببریم و به همین دلیل غالباً یا فضای روشن تری مواجه هستند. ما در خاورمیانه حتی در صنایع دیگر، احساس می کنیم افشای اطلاعات خطرناک است.

از طرف دیگر هم اصولاً فراموش نکنیم که انتخاب میان اصالت دادن به قهرمانان ملی و وابسته به حکومت برای توسعه صنعتی (مثل تجربه کشورهای ژاپن و کره) یا توجه به تیم های مستقل و غیروابسته به حاکمیت مانند تجربه استارت آپ ها در اروپا و آمریکا، یک مجادله جدی میان صاحب نظران است و به راحتی نمی توان درباره آن حکم قطعی صادر کرد. در عین حال باید توجه داشته باشیم درست است که در برخی کشورها گروه های مستقل در حال فعالیت در عرصه بازی سازی هستند اما همین گروه های مستقل هم باید از حداقل حمایت ها بهره مند باشند.

در کشور ما هیچ یک از این دو رویکرد وجود ندارد. نه شرکت های بزرگ و توانمند دولتی داریم که بتوانند نقش آن قهرمانان ملی در حوزه صنعت را ایفا کنند و نه شرکت های مستقل و کوچک توانایی حضور همه جانبه در بازار بازی ها را دارند. یا تیم های فنی و توانمندی داریم که در عرصه انتشار دچار مشکل جدی هستند و یا بالمکس. در چنین فضای مبهمی، آمار و اطلاعاتی که مرکز دایرک ارائه می کند اصلی ترین دستاوردش اثبات همین ابهام است. اصلاً خجالت نمی کشیم که در جایی رسماً اعلام کنیم که چنین داده هایی را در اختیار نداریم. اتفاقاً نقطه کور پیشرفت صنعت، همان نقاطی است که امکان استخراج آمار دقیق وجود ندارد. برای همین صراحتاً اعلام می کنیم ما آمار شرکت های ثبتی فعال در حوزه بازی ها را در اختیار داریم اما هیچ آمار دقیقی از گروه های مستقل فعال در این زمینه در اختیارمان نیست.

راهکارتنان برای خروج از شرایط چیست؟

نصیری: باید به دنبال راهکارهای بزرگ و اقدامات نهادی کلان برای عبور از این شرایط برویم. باید این تیم های سامان دهی شوند تیم های کوچک یا باید خود قدرتمند شوند یا باید راهی پیش روی شان قرار بگیرد که به شرکت های بزرگ و باقدرت پیوندند.

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به قول های بزرگ آغاز به کار می کنند. یک شرکت کوچک با تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می کند و اصلاً هم نمی خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت های بزرگ تر قرار می دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم.

اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست! (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...): نصیری: من نگاهم عکس این است. من می گویم با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه ها و شاخص های شکل گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می تواند دیگر شاخه ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می توانیم برای نسبت این زیرشاخه ها تعیین کننده باشیم.

سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه ها هستیم یعنی این اعتماد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرج عجیب است، امروز وقتی به انسان های اولیه هم فکر می کنید همه چیز در اطراف آن ها هرج و مرج داشته است. ولی زمانی که سرتخ هایی برای شناخت الگوها پیدا می کنند آرام آرام به یک منظومه می رسد، این منظومه در حوزه بازی ها می تواند الگوی اولیه صنعت گیم ایران باشد. الگویی که همین امروز برای بسیاری پول ساز است و شک نکنید اگر این پول سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منفی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است...

البته منظورتان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! وگرنه حجم گردش مالی دلالت ها در این بازار قابل چشم پوشی نیست! سیدحسینی: به این بخش هم می پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می توان در دورنما دید که این جنس دلالتی ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می گیرد و برقرار می ماند همین فرآیند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری با راه اندازی دایرک ما به دنبال ساخت آینده صنعت بازی ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هرچه پیش آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم.

ادامه دارد...  
منبع خبر: مهر

## وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران / بازاری که زنده به پول است!

مسئولان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، ضمن تشریح اولویت ها و دست اندازهای پیش روی این مرکز، وضعیت بازار بازی ها در ایران را «مبهم» توصیف اما بر «ظرفیت» بالای آن تأکید کردند.

مسئولان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، ضمن تشریح اولویت ها و دست اندازهای پیش روی این مرکز، وضعیت بازار بازی ها در ایران را «مبهم» توصیف اما بر «ظرفیت» بالای آن تأکید کردند. خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرابهام حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تأکید می کنند.

صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است.

همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ایهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازاری پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی معاون پژوهشی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل مرکز دایرک در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آمار در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید.

در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرابهام مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال ها ما نگاه درستی به بازی ها نداشته ایم، عقب ترییم. در قیاس با کشورهایی که سال ها است در حوزه بازی های رایانه ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده ها عقب تر هستیم. البته همین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه بازم ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده های شرکت نیوزو که یک شرکت بین المللی است استفاده می کند اما ما این داده ها را خودمان تولید می کنیم. در کنار این واقعیت ما راه های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیم در کشور داریم. باید داده ها را به سمت منابع ثبتي سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال های سال در این حوزه گویی در اتافی تاریخ قرار داشتیم، امروز داده ها و اطلاعات پایه ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش های دانشگاهی می تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی ها، بازی سازان و سیاست گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تعدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی های رایانه ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی های رایانه ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم کاری نداشته اند این در حالی است که کنسول ها و سخت افزارهای مرتبط با بازی های رایانه ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن نرفته اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش های بعدی دایرک خلم تر بود.

سال ۸۹ ما پیمایشی را با همکاری اسپیا در کلیه مراکز استان های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات صنایع و خدمات دیجیتال و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش نامه ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو سال یک بار تکرار کنیم.

این بازه زمانی دو ساله برای رصد وضعیت بازار بازی ها و به روز کردن اطلاعات چقدر بر استاندارد جهانی منطبق است؟

سیدحسینی: این زمان بندی ارتباط مستقیم با میزان تحولات این صنعت در کشورهای مختلف دارد. صنعت گیم در کشور ما هنوز خیلی دچار تحولات بنیادین در بازه های زمانی کوتاه نیست...

حتی در بازار مصرف؟

سیدحسینی: بله حتی در بازار مصرف سرعت تحولات بالا نیست و به همین دلیل می توان هر دو سال یک بار این سنجش آماری را انجام داد. در کشورهای خیلی پیشرفته هم معمولاً هر یک سال یک بار این آمارگیری انجام می شود. برخی مؤسسه هایی که از این حوزه درآمدزایی دارند هم در سریع ترین حالت به صورت فصلی اقدام به ارائه گزارش می کنند. در کشورهای منطقه ما اما اصلاً این گونه نیست و بعضاً هر چند سال یک بار شاید چنین گزارش های آماری منتشر شود. با این مختصات اینکه ما زمان بندی مشخص دو ساله برای ارائه و انتشار آمار در نظر گرفته ایم، یک وضعیت استاندارد است. البته توجه داشته باشید که پیمایش و ارائه آمار صرفاً یکی از مأموریت ها و کارهایی است که در دایرک صورت می گیرد.

ما در حوزه های تولید و توزیع تلاش کرده ایم داده های ثبتي دقیقی را استخراج کنیم اما از آنجا که بازار گیم در ایران مانند دیگر صنایع، یک بخش قانونی دارد و یک بخش غیرقانونی (و متأسفانه در بازار بازی ها زور بخش غیرقانونی به بخش قانونی می چربد!) نمی توانیم به این داده های ثبتي اکتفا کنیم. به همین دلیل برنامه های دیگری در نظر گرفته ایم که به خصوص در حوزه بازی های موبایلی که مصرف کننده بیشتری هم دارد، بتوانیم داده ها دیجیتالی استخراج کنیم. این برنامه ای است که به صورت جامع در دستور کار داریم. فارغ از این برنامه ریزی ها فعالیت های دایرک دو بخش کلّی دارد، یکی شناخت مختصات بازار که سعی داریم به عنوان یک مرکز آماری مرجع در این حوزه شناخته شویم. بخش دیگر هم تمرکز بر تقویت پژوهش های دانشگاهی مرتبط است.

چنین سرفصلی مرتبط با بازی های رایانه ای اساساً در سیستم دانشگاهی ایران تعریف شده است؟

سیدحسینی: امروز اگرچه ما یک رشته دانشگاهی قوی و منسجم با ارتباط مستقیم به حوزه بازی های دیجیتال در نظام دانشگاهی کشور نداریم اما خوشبختانه در حوزه های میان رشته ای شاهد فعالیت تعداد قابل توجهی پژوهشگر در دانشگاه های مختلف کشور هستیم که روی این میحث مشغول فعالیت هستند. نکته اینجا است که این پژوهشگران به صورت پراکنده فعالیت می کنند و هنوز تبدیل به یک شبکه منسجم نشده اند و تلاش ما در دایرک این است که با رونق بخشی به مطالعات دانشگاهی بتوانیم به سمت شبکه سازی و هم افزایی در این حوزه حرکت کنیم.

نصیری: با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. به دنبال جا انداختن این واقعیت هستیم که «بازی موضوعی جدی است.» هم به لحاظ فرهنگی، هم به لحاظ اقتصادی و هم به لحاظ هنری ما با پدیده ای جدی مواجهیم که در حال حرکت بر روی مرزهای تکنولوژی هستیم و ما می خواهیم اهمیت این پدیده را در کشور جا بیندازیم. مضاف بر این ها از آنجا که بازی یک رسانه است و در تقسیم بندی رسانه های آینده در کنار پدیده های دیگری مانند شبکه های اجتماعی در گروه رسانه های جدید قرار می گیرد. قابلیت هایی دارد که ما در مقام متولی پژوهشی این حوزه در کشور سعی می کنیم سایرین را متوجه آن بکنیم.

با توجه به این توضیحات فکر می کنید امروز تصویر دقیقی از بازار بازی های دیجیتال کشور، در اختیار دارید؟ سیدحسینی: تصویر دقیق نداریم به دلایل مختلف که تنها یکی از این دلایل همان سهم بازارهای غیرقانونی است که رصد آن ها هزینه بسیار بالایی نیاز دارد. با این وجود امروز به اندازه ای اطلاعات داریم که از نظر مصرف بتوانیم فرآیند تولید و توزیع بازی ها را کنترل کنیم. اطلاعاتی هم داریم که در برخی زیربخش های تولید و توزیع بسیار دقیق است و قابل صحت سنجی هست. اما به طور خاص در بخش تولید ما با مشکلاتی مواجه هستیم.

واقعیت این است که ما در این حوزه هیچ صنفي نداریم و شرکت هایی که در این زمینه فعال هستند هم غالباً با عناوین غیر از عناوین مستقیم مرتبط با بازی های رایانه ای ثبت شده اند. علاوه بر این بیشتر فعالان بازی سازی، تیم های بازی ساز هستند که هیچ جا ثبت نشده و طبیعتاً برای فعالیت مجوز هم دریافت نکرده اند. احصا و استخراج آمارهای مرتبط با فعالیت این گروه طبیعتاً با دشواری ها و چالش های جدی مواجه بودیم. با این وجود هم امروز تا حد قابل قبولی اطلاعات این گروه ها را هم در اختیار داریم.

این وضعیتی که توصیف کردید چقدر مختص ایران است؟ به نظر می رسد در کشورهای دیگر هم با این میزان فعالیت غیررسمی مواجه باشیم و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تا حدودی ماهیت این صنعت اینگونه است که مثلاً چهارنفر در یک خانه بتوانند جمع شوند و یک بازی بسازند. سیدحسینی: در همه جای دنیا بازی سازی تخصص های مختلف دارد و اینگونه نیست که یک نفر بتواند یک بازی بسازد. اما مهم این است که همه فعالان در تخصص های مختلف بازی سازی به عنوان شاغل شناخته می شوند و حرفه شان شغل محسوب می شود یعنی حتی اگر به صورت پاره وقت هم کسی برای این حوزه وقت می گذارد به عنوان شغل محسوب می شود و می تواند از مزایای شغلی و بیمه ای هم بهره مند شود و اینگونه نیست که فردی بدون هیچ حقوق و مزایای قانونی صرفاً به دنبال این باشد که یک بازی بسازد و اگر شد آن را منتشر هم بکند! ما این عقیه حمایتی را نداریم و به همین دلیل پراکندگی فعالیت ها بیشتر به چشم می آید... سیدحسینی: بله. دقیقاً همین طور است.

نمونه ای از آمار منتشرشده از سوی دایرک درباره بازار بازی های رایانه ای ایران احتمالاً اگر گروه بازی سازی بخواهد فعالیت خود را رسمی بکند با مشکلات بیشتری مواجه می شود و ترجیح می دهد بی خیال حمایت های احتمالی هم بشود! سیدحسینی: بهترین بازی های موبایلی ما که امروز به عنوان محصولات پرفروش شناخته می شوند غالباً محصول همین جنس کارهای تیمی هستند. این اشکال درباره فرآیند تولید بازی های در ایران به صورت جدی وجود دارد.

در حوزه توزیع هم ما با یک دوگانگی و حتی چندگانگی مواجهیم. در کنار توزیع فیزیکی بازی ها ما توزیع دیجیتال را داریم که به نوعی شاهد انحصار توزیع دیجیتال هستیم. در توزیع فیزیکی هم ما سازوکار مویرگی و حساب شده ای نداریم! شاید بتوان تغییر توزیع چریکی را برای این مدلی که در ایران شاهد هستیم به کار برد. در این شرایط ما به دنبال روش هایی هستیم که بتوانیم با تخمین هرچه دقیق تر آمارهای مرتبط با این بخش ها را به دست بیاوریم. با همین توضیحات می توانیم اذعان کنیم که وضعیت صنعت گیم در ایران یک وضعیت استثنائی و خاص است؛ وضعیتی که گویی هیچ یک از اجزا در آن شفاف نیست. تلاش برای استخراج آمار و داده های قابل تحلیل در چنین وضعیتی چقدر می تواند به نتایج واقعی منتهی شود و فکر نمی کنید حالت آب در هاون کوبیدن پیدا می کند؟

نصیری: اگر امروز ۲۰ یا ۳۰ کشور در دنیا داریم که در صنعت گیم حرفی برای گفتن دارند و در نمایشگاه های بین المللی غالباً شاهد حضورشان هستیم. در این میان صنعت ایران به ظاهر کوچک است اما در منطقه حتماً جزو کشورهای مدعی هستیم و در مواردی حتی تولیدمان پیش تر از کشوری مانند ترکیه است. پس اگر ما شاهد بازگشت سرمایه و سود اقتصادی در این بازار نیستیم، مشکل جای دیگری است و نمی توان توانایی تولید در کشور را زیر سوال برد. در میان همین ۲۰، ۳۰ کشوری که گفتیم در این حوزه تولید دارند، شاید ۱۰ کشور هم نباشند که کار آماری در این زمینه داشته باشند.

سیدحسینی: هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. نکته مهم اما خصوصیت مردم خاورمیانه به خصوص در کشور ما است که علاقه ای به ارائه اطلاعات نداریم. افشای اطلاعات برای ما تابو است و به همین دلیل به رغم اینکه در ترکیه سازمانی برای استخراج آمار فعالیت ها وجود ندارد اما شرکت های فعال خودشان آمار فعالیت های خود را به صورت رسمی منتشر می کنند اما در ایران اینگونه نیست. این فرهنگ در کشورهای دیگر وجود دارد که در صورت ارائه صحیح اطلاعات، خود ما هم می توانیم از گردش اطلاعات سایرین سود ببریم و به همین دلیل غالباً با فضای روشن تری مواجه هستند. ما در خاورمیانه حتی در صنایع دیگر، احساس می کنیم افشای اطلاعات خطرناک است.

از طرف دیگر هم اصولاً فراموش نکنیم که انتخاب میان اصالت دادن به قهرمانان ملی و وابسته به حکومت برای توسعه صنعتی (مثل تجربه کشورهای ژاپن و کره) یا توجه به تیم های مستقل و غیروابسته به حاکمیت مانند تجربه استارت آپ ها در اروپا و آمریکا، یک معادله جدی میان صاحب نظران است و به راحتی نمی توان درباره آن حکم قطعی صادر کرد. در عین حال باید توجه داشته باشیم درست است که در برخی کشورها گروه های مستقل در حال فعالیت در عرصه بازی سازی هستند اما همین گروه های مستقل هم باید از حداقل حمایت ها بهره مند باشند.

در کشور ما هیچ یک از این دو رویکرد وجود ندارد. نه شرکت های بزرگ و توانمند دولتی داریم که بتوانند نقش آن قهرمانان ملی در حوزه صنعت را ایفا کنند و نه شرکت های مستقل و کوچک توانایی حضور همه جانبه در بازار بازی ها را دارند. یا تیم های فنی و توانمندی داریم که در عرصه انتشار دچار مشکل جدی هستند و یا بالعکس. در چنین فضای مبهمی، آمار و اطلاعاتی که مرکز دایرک ارائه می کند، اصلی ترین دستاوردش اثبات همین ایهام است. اصلاً خجالت نمی کشیم که در جایی رسماً اعلام کنیم که چنین داده هایی را در اختیار نداریم. اتفاقاً نقطه کور پیشرفت صنعت، همان تقاطعی است که امکان استخراج آمار دقیق وجود ندارد. برای همین صراحتاً اعلام می کنیم ما آمار شرکت های ثبتی فعال در حوزه بازی ها را در اختیار داریم اما هیچ آمار دقیقی از گروه های مستقل فعال در این زمینه در اختیارمان نیست.

راهکارتان برای خروج از شرایط چیست؟

نصیری: باید به دنبال راهکارهای بزرگ و اقدامات نهادی کلان برای عبور از این شرایط برویم. باید این تیم های سامان دهی شوند. تیم های کوچک یا باید خود قدرتمند شوند یا باید راهی پیش روی شان قرار بگیرد که به شرکت های بزرگ و باقدرت بیوتند.

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به قول های بزرگ آغاز به کار می کنند. یک شرکت کوچک با تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می کند و اصلاً هم نمی خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند، بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت های بزرگ تر قرار می دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم.

اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست!

نصیری: من نگاهم عکس این است. من می گویم با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه ها و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شاخص های شکل گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می تواند دیگر شاخه ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می توانیم برای نسبت این زیرشاخه ها تعیین کننده باشیم.

سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه ها هستیم یعنی این استعداد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرج عجیب است، امروز وقتی به انسان های اولیه هم فکر می کنید همه چیز در اطراف آن ها هرج و مرج داشته است. ولی زمانی که سرخ هایی برای شناخت الگوها پیدا می کنند آرام آرام به یک منظومه می رسد، این منظومه در حوزه بازی ها می تواند الگوی اولیه صنعت گیم ایران باشد. الگویی که همین امروز برای بسیاری پول ساز است و شک نکنید اگر این پول سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منفی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است...

البته منظورتان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! وگرنه حجم گردش مالی دلالت ها در این بازار قابل چشم پوشی نیست! سیدحسینی: به این بخش هم می پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می توان در دورنما دید که این جنس دلالتی ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می گیرد و برقرار می ماند همین فرآیند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری با راه اندازی دایرک ما به دنبال ساخت آینده صنعت بازی ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هرچه پیش آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم. ادامه دارد...

## وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران / بازاری که زنده به پول است!

شبکه خبری ایرانا - گروه فرهنگد پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرابهام حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تأکید می کنند.

صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است.

همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ابهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازاری پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی معاون پژوهشی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل مرکز دایرک در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آماری در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید. در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرابهام مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال ها ما نگاه درستی به بازی ها نداشته ایم، عقب ترییم. در قیاس با کشورهایی که سال ها است در حوزه بازی های رایانه ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده ها عقب تر هستیم. البته همین مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه باز هم ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده های شرکت نیوزو که یک شرکت بین المللی است استفاده می کند اما ما این داده ها را خودمان تولید می کنیم. در کنار این واقعیت ما راه های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیم در کشور داریم. باید داده ها را به سمت منابع ثبتی سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال های سال در این حوزه گویی در اتافی تاریک قرار داشتیم، امروز داده ها و اطلاعات پایه ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش های دانشگاهی می تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی ها، بازی سازان و سیاست گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تعدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک، هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی های رایانه ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی های رایانه ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم (ادامه دارد ...)

(ادامه خیر...) کاری نداشته اند این در حالی است که کنسول ها و سخت افزارهای مرتبط با بازی های رایانه ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن نرفته اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش های بعدی دایرک خام تر بود.

سال ۸۹ ما پیمایشی را با همکاری اسپا در کلیه مراکز استان های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات صداوسیما تکرار کردیم و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش نامه ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو سال یک بار تکرار کنیم.

این بازه زمانی دو ساله برای رصد وضعیت بازار بازی ها و به روز کردن اطلاعات چقدر بر استاندارد جهانی منطبق است؟ سیدحسینی: این زمان بندی ارتباط مستقیم با میزان تحولات این صنعت در کشورهای مختلف دارد. صنعت گیم در کشور ما هنوز خیلی دچار تحولات بنیادین در بازه های زمانی کوتاه نیست...

حتی در بازار مصرف؟

سیدحسینی: بله. حتی در بازار مصرف سرعت تحولات بالا نیست و به همین دلیل می توان هر دو سال یک بار این سنجش آماری را انجام داد. در کشورهای خیلی پیشرفته هم معمولاً هر یک سال یک بار این آمارگیری انجام می شود. برخی مؤسساتی که از این حوزه درآمدزایی دارند هم در سریع ترین حالت به صورت فصلی اقدام به ارائه گزارش می کنند. در کشورهای منطقه ما اما اصلاً این گونه نیست و بعضاً هر چند سال یک بار شاید چنین گزارش های آماری منتشر شود. با این مختصات اینکه ما زمان بندی مشخص دو ساله برای ارائه و انتشار آمار در نظر گرفته ایم، یک وضعیت استاندارد است. البته توجه داشته باشید که پیمایش و ارائه آمار صرفاً یکی از مأموریت ها و کارهایی است که در دایرک صورت می گیرد.

ما در حوزه های تولید و توزیع تلاش کرده ایم داده های ثبتی دقیقی را استخراج کنیم اما از آنجا که بازار گیم در ایران مانند دیگر صنایع، یک بخش قانونی دارد و یک بخش غیرقانونی (و متأسفانه در بازار بازی ها زور بخش غیرقانونی به بخش قانونی می چربد)، نمی توانیم به این داده های ثبتی اکتفا کنیم. به همین دلیل برنامه های دیگری در نظر گرفته ایم که به خصوص در حوزه بازی های موبایلی که مصرف کننده بیشتری هم دارد، بتوانیم داده ها دیجیتالی استخراج کنیم. این برنامه ای است که به صورت جامع در دستور کار داریم. فارغ از این برنامه ریزی ها فعالیت های دایرک دو بخش کلی دارد، یکی شناخت مختصات بازار که سعی داریم به عنوان یک مرکز آماری مرجع در این حوزه شناخته شویم. بخش دیگر هم تمرکز بر تقویت پژوهش های دانشگاهی مرتبط است. چنین سرفصلی مرتبط با بازی های رایانه ای اساساً در سیستم دانشگاهی ایران تعریف شده است؟

سیدحسینی: امروز اگرچه ما یک رشته دانشگاهی قوی و منسجم با ارتباط مستقیم به حوزه بازی های دیجیتال در نظام دانشگاهی کشور نداریم اما خوشبختانه در حوزه های میان رشته ای شاهد فعالیت تعداد قابل توجهی پژوهشگر در دانشگاه های مختلف کشور هستیم که روی این مبحث مشغول فعالیت هستند. نکته اینجا است که این پژوهشگران به صورت پراکنده فعالیت می کنند و هنوز تبدیل به یک شبکه منسجم نشده اند و تلاش ما در دایرک این است که با رونق بخشی به مطالعات دانشگاهی بتوانیم به سمت شبکه سازی و هم افزایی در این حوزه حرکت کنیم.

نصیری: با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. به دنبال جا انداختن این واقعیت هستیم که «بازی موضوعی جدی است». هم به لحاظ فرهنگی، هم به لحاظ اقتصادی و هم به لحاظ هنری ما با پدیده ای جدی مواجهیم که در حال حرکت بر روی مرزهای تکنولوژی هستیم و ما می خواهیم اهمیت این پدیده را در کشور جا بیندازیم. مضاف بر این ها از آنجا که بازی یک رسانه است و در تقسیم بندی رسانه های آینده در کنار پدیده های دیگری مانند شبکه های اجتماعی در گروه رسانه های جدید قرار می گیرد. قابلیت هایی دارد که ما در مقام متولی پژوهشی این حوزه در کشور سعی می کنیم سایرین را متوجه آن بکنیم. با توجه به این توضیحات فکر می کنید امروز تصویر دقیقی از بازار بازی های دیجیتال کشور، در اختیار دارید؟ سیدحسینی: تصویر دقیقی نداریم به دلایل مختلف که تنها یکی از این دلایل همان سهم بازارهای غیرقانونی است که رصد آن ها هزینه بسیار بالایی نیاز دارد. با این وجود امروز به اندازه ای اطلاعات داریم که از نظر مصرف بتوانیم فرآیند تولید و توزیع بازی ها را کنترل کنیم. اطلاعاتی هم داریم که در برخی زیربخش های تولید و توزیع بسیار دقیق است و قابل صحت سنجی هست. اما به طور خاص در بخش تولید ما با مشکلاتی مواجه هستیم.

واقعیت این است که ما در این حوزه هیچ صنفاً نداریم و شرکت هایی که در این زمینه فعال هستند هم غالباً با عناوینی غیر از عناوین مستقیم مرتبط با بازی های رایانه ای ثبت شده اند. علاوه بر این بیشتر فعالان بازی سازی، تیم های بازی ساز هستند که هیچ جا ثبت نشده و طبیعتاً برای فعالیت مجوز هم دریافت نکرده اند. احصا و استخراج آمارهای مرتبط با فعالیت این گروه طبیعتاً با دشواری ها و چالش های جدی مواجه بودیم. با این وجود هم امروز تا حد قابل قبولی اطلاعات این گروه ها را هم در اختیار داریم.

این وضعیتی که توصیف کردید چقدر مختص ایران است؟ به نظر می رسد در کشورهای دیگر هم با این میزان فعالیت غیررسمی مواجه باشیم و تا حدودی ماهیت این صنعت اینگونه است که مثلاً چهارنفر در یک خانه بتوانند جمع شوند و یک بازی بسازند.

سیدحسینی: در همه جای دنیا بازی سازی تخصص های مختلف دارد و اینگونه نیست که یک نفر بتواند یک بازی بسازد. اما مهم این است که همه فعالان در تخصص های مختلف بازی سازی به عنوان شاغل شناخته می شوند و حرفه شان شغل محسوب می شود. یعنی حتی اگر به صورت پاره وقت هم کسی برای این حوزه وقت می گذارد به عنوان شغل محسوب می شود و می تواند از مزایای شغلی و بیمه ای هم بهره مند شود و اینگونه نیست که فردی بدون هیچ حقوق و مزایای قانونی صرفاً به دنبال این باشد که یک بازی بسازد و اگر شد آن را منتشر هم بکند!

ما این عقبه حمایتی را نداریم و به همین دلیل پراکندگی فعالیت ها بیشتر به چشم می آید...

سیدحسینی: بله. دقیقاً همین طور است.

نمونه ای از آمار منتشرشده از سوی دایرک درباره بازار بازی های رایانه ای ایران

احتمالاً اگر گروه بازی سازی بخواهد فعالیت خود را رسمی بکند با مشکلات بیشتری مواجه می شود و ترجیح می دهد بی خیال حمایت های (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) احتمالی هم بشود سیدحسینی: بهترین بازی های موبایلی ما که امروز به عنوان محصولات پرفروش شناخته می شوند غالباً محصول همین جنس کارهای تیمی هستند. این اشکال درباره فرآیند تولید بازی های در ایران به صورت جدی وجود دارد.

در حوزه توزیع هم ما با یک دوگانگی و حتی چندگانگی مواجهیم. در کنار توزیع فیزیکی بازی ها ما توزیع دیجیتال را داریم که به نوعی شاهد انحصار توزیع دیجیتال هستیم. در توزیع فیزیکی هم ما سازوکار مویرگی و حساب شده ای نداریم! شاید بتوان تغییر توزیع چریکی را برای این مدلی که در ایران شاهد هستیم به کار برد. در این شرایط ما به دنبال روش هایی هستیم که بتوانیم یا تخمین هرچه دقیق تر آمارهای مرتبط با این بخش ها را به دست بیاوریم.

با همین توضیحات می توانیم اذعان کنیم که وضعیت صنعت گیم در ایران یک وضعیت استثنائی و خاص است؛ وضعیتی که گویی هیچ یک از اجزا در آن شفاف نیست. تلاش برای استخراج آمار و داده های قابل تحلیل در چنین وضعیتی چقدر می تواند به نتایج واقعی منتهی شود و فکر نمی کنید حالت آب در هاون کوبیدن پیدا می کند؟!

نصیری: اگر امروز ۲۰ یا ۳۰ کشور در دنیا داریم که در صنعت گیم حرفی برای گفتن دارند و در نمایشگاه های بین المللی غالباً شاهد حضورشان هستیم، در این میان صنعت ایران به ظاهر کوچک است اما در منطقه حتماً جزو کشورهای مدعی هستیم و در مواردی حتی تولیدمان بیش تر از کشوری مانند ترکیه است. پس اگر ما شاهد بازگشت سرمایه و سود اقتصادی در این بازار نیستیم، مشکل جای دیگری است و نمی توان توانایی تولید در کشور را زیر سؤال برد. در میان همین ۲۰، ۳۰ کشوری که گفتیم در این حوزه تولید دارند، شاید ۱۰ کشور هم نباشند که کار آماری در این زمینه داشته باشند.

سیدحسینی: هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. نکته مهم اما خصوصیت مردم خاورمیانه به خصوص در کشور ما است که علاقه ای به ارائه اطلاعات نداریم. افشای اطلاعات برای ما تابو است و به همین دلیل به رغم اینکه در ترکیه سازمانی برای استخراج آمار فعالیت ها وجود ندارد اما شرکت های فعال خودشان آمار فعالیت های خود را به صورت رسمی منتشر می کنند اما در ایران اینگونه نیست. این فرهنگ در کشورهای دیگر وجود دارد که در صورت ارائه صحیح اطلاعات، خود ما هم می توانیم از گردش اطلاعات سایرین سود ببریم و به همین دلیل غالباً یا فضای روشن تری مواجه هستند. ما در خاورمیانه حتی در صنایع دیگر، احساس می کنیم افشای اطلاعات خطرناک است.

از طرف دیگر هم اصولاً فراموش نکنیم که انتخاب میان اصالت دادن به قهرمانان ملی و وابسته به حکومت برای توسعه صنعتی (مثل تجربه کشورهای ژاپن و کره) یا توجه به تیم های مستقل و غیروابسته به حاکمیت مانند تجربه استارت آپ ها در اروپا و آمریکا، یک مجادله جدی میان صاحب نظران است و به راحتی نمی توان درباره آن حکم قطعی صادر کرد. در عین حال باید توجه داشته باشیم درست است که در برخی کشورها گروه های مستقل در حال فعالیت در عرصه بازی سازی هستند اما همین گروه های مستقل هم باید از حداقل حمایت ها بهره مند باشند.

در کشور ما هیچ یک از این دو رویکرد وجود ندارد. نه شرکت های بزرگ و توانمند دولتی داریم که بتوانند نقش آن قهرمانان ملی در حوزه صنعت را ایفا کنند و نه شرکت های مستقل و کوچک توانایی حضور همه جانبه در بازار بازی ها را دارند. یا تیم های فنی و توانمندی داریم که در عرصه انتشار دچار مشکل جدی هستند و یا بالمعکس. در چنین فضای مبهمی، آمار و اطلاعاتی که مرکز دایرک ارائه می کند اصلی ترین دستاوردش اثبات همین ابهام است. اصلاً خجالت نمی کشیم که در جایی رسماً اعلام کنیم که چنین داده هایی را در اختیار نداریم. اتفاقاً نقطه کور پیشرفت صنعت، همان نقاطی است که امکان استخراج آمار دقیق وجود ندارد. برای همین صراحتاً اعلام می کنیم ما آمار شرکت های ثبتی فعال در حوزه بازی ها را در اختیار داریم اما هیچ آمار دقیقی از گروه های مستقل فعال در این زمینه در اختیارمان نیست.

راهکارتنان برای خروج از شرایط چیست؟

نصیری: باید به دنبال راهکارهای بزرگ و اقدامات نهادی کلان برای عبور از این شرایط برویم. باید این تیم های سامان دهی شوند تیم های کوچک یا باید خود قدرتمند شوند یا باید راهی پیش روی شان قرار بگیرد که به شرکت های بزرگ و باقدرت پیوندند.

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به قول های بزرگ آغاز به کار می کنند. یک شرکت کوچک با تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می کند و اصلاً هم نمی خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت های بزرگ تر قرار می دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم.

اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست!

نصیری: من نگاهم عکس این است. من می گویم با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه ها و شاخص های شکل گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می تواند دیگر شاخه ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می توانیم برای نسبت این زیرشاخه ها تعیین کننده باشیم.

سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه ها هستیم یعنی این استعداد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرج عجین است، امروز وقتی به انسان های اولیه هم فکر می کنید همه چیز در اطراف آن ها هرج و مرج داشته است. ولی زمانی که سرخ هایی برای شناخت الگوها پیدا می کنند، آرام آرام به یک منظومه می رسد. این منظومه در حوزه بازی ها می تواند الگوی اولیه صنعت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) گیم ایران باشد الگویی که همین امروز برای بسیاری پول ساز است و شک نکنید اگر این پول سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منفی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است...

البته منظورتان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! وگرنه حجم گردش مالی دلالتی در این بازار قابل چشم پوشی نیست! سیدحسینی: به این بخش هم می پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می توان در دورنما دید که این جنس دلالتی ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می گیرد و برقرار می ماند همین فرآیند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری با راه اندازی دایرک ما به دنبال ساخت آینده صنعت بازی ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هرچه پیش آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم. ادامه دارد...



### صفحه روز خود

## در میزگرد مهر بررسی شد؛ وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران / بازاری که زنده به پول است!

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرابهام حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تأکید می کنند.

صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است.

همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ابهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی معاون پژوهشی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل مرکز دایرک در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال(دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آماری در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید.

در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرابهام مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال ها ما نگاه درستی به بازی ها نداشته ایم، عقب ترییم. در قیاس با کشورهایی که سال ها است در حوزه بازی های رایانه ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده ها عقب تر هستیم. البته همین مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه باز هم ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده های شرکت نیوزو که یک شرکت بین المللی است استفاده می کند اما ما این داده ها را خودمان تولید می کنیم. در کنار این واقعیت ما راه های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیم در کشور داریم. باید داده ها را به سمت منابع ثبتی سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال های سال در این حوزه گویی در اتفاقی تاریک قرار داشتیم، امروز داده ها و اطلاعات پایه ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش های دانشگاهی می تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی ها، بازی سازان و سیاست گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تعدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی های رایانه ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی های رایانه ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم کاری نداشته اند این در حالی است که کنسول ها و سخت افزارهای مرتبط با بازی های رایانه ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن نرفته اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش های بعدی دایرک خام تر بود.

سال ۸۹ با پیمایشی را با همکاری اسپدا در کلیه مراکز استان های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات صداوسیما تکرار کردیم و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش نامه ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو سال یک بار تکرار کنیم.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بازه زمانی دو ساله برای رصد وضعیت بازار بازی ها و به روز کردن اطلاعات چقدر بر استاندارد جهانی منطبق است؟ سیدحسینی: این زمان بندی ارتباط مستقیم با میزان تحولات این صنعت در کشورهای مختلف دارد. صنعت گیم در کشور ما هنوز خیلی دچار تحولات بنیادین در بازه های زمانی کوتاه نیست...

حتی در بازار مصرف؟

سیدحسینی: بله، حتی در بازار مصرف سرعت تحولات بالا نیست و به همین دلیل می توان هر دو سال یک بار این سنجش آماری را انجام داد. در کشورهای خیلی پیشرفته هم معمولاً هر یک سال یک بار این آمارگیری انجام می شود. برخی مؤسسه‌هایی که از این حوزه درآمدزایی دارند هم در سریع ترین حالت به صورت فصلی اقدام به ارائه گزارش می کنند. در کشورهای منطقه ما اما اصلاً این گونه نیست و بعضاً هر چند سال یک بار شاید چنین گزارش های آماری منتشر شود. با این مختصات اینکه ما زمان بندی مشخص دو ساله برای ارائه و انتشار آمار در نظر گرفته ایم، یک وضعیت استاندارد است. البته توجه داشته باشید که پیمایش و ارائه آمار صرفاً یکی از مأموریت ها و کارهایی است که در دایرک صورت می گیرد.

ما در حوزه های تولید و توزیع تلاش کرده ایم داده های ثبتی دقیقی را استخراج کنیم اما از آنجا که بازار گیم در ایران مانند دیگر صنایع، یک بخش قانونی دارد و یک بخش غیرقانونی (و متأسفانه در بازار بازی ها زور بخش غیرقانونی به بخش قانونی می چربد!) نمی توانیم به این داده های ثبتی اکتفا کنیم. به همین دلیل برنامه های دیگری در نظر گرفته ایم که به خصوص در حوزه بازی های موبایلی که مصرف کننده بیشتری هم دارد، بتوانیم داده ها دیجیتالی استخراج کنیم. این برنامه ای است که به صورت جامع در دستور کار داریم. فارغ از این برنامه ریزی ها فعالیت های دایرک دو بخش کلّی دارد، یکی شناخت مختصات بازار که سعی داریم به عنوان یک مرکز آماری مرجع در این حوزه شناخته شویم. بخش دیگر هم تمرکز بر تقویت پژوهش های دانشگاهی مرتبط است.

چنین سرفصلی مرتبط با بازی های رایانه ای اساساً در سیستم دانشگاهی ایران تعریف شده است؟

سیدحسینی: امروز اگرچه ما یک رشته دانشگاهی قوی و منسجم با ارتباط مستقیم به حوزه بازی های دیجیتال در نظام دانشگاهی کشور نداریم اما خوشبختانه در حوزه های میان رشته ای شاهد فعالیت تعداد قابل توجهی پژوهشگر در دانشگاه های مختلف کشور هستیم که روی این مبحث مشغول فعالیت هستند. نکته اینجا است که این پژوهشگران به صورت پراکنده فعالیت می کنند و هنوز تبدیل به یک شبکه منسجم نشده اند و تلاش ما در دایرک این است که با رونق بخشی به مطالعات دانشگاهی بتوانیم به سمت شبکه سازی و هم افزایی در این حوزه حرکت کنیم.

نصیری: با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. به دنبال جا افتادن این واقعیت هستیم که «بازی موضوعی جدی است.» هم به لحاظ فرهنگی، هم به لحاظ اقتصادی و هم به لحاظ هنری ما با پدیده ای جدی مواجهیم که در حال حرکت بر روی مرزهای تکنولوژی هستیم و ما می خواهیم اهمیت این پدیده را در کشور جا بیندازیم. مضاف بر این ها از آنجا که بازی یک رسانه است و در تقسیم بندی رسانه های آینده در کنار پدیده های دیگری مانند شبکه های اجتماعی در گروه رسانه های جدید قرار می گیرد. قابلیت هایی دارد که ما در مقام متولی پژوهشی این حوزه در کشور سعی می کنیم سایرین را متوجه آن بکنیم. با توجه به این توضیحات فکر می کنید امروز تصویر دقیقی از بازار بازی های دیجیتال کشور، در اختیار دارید؟ سیدحسینی: تصویر دقیق نداریم به دلایل مختلف که تنها یکی از این دلایل همان سهم بازارهای غیرقانونی است که رصد آن ها هزینه بسیار بالایی نیاز دارد. با این وجود امروز به اندازه ای اطلاعات داریم که از نظر مصرف بتوانیم فرآیند تولید و توزیع بازی ها را کنترل کنیم. اطلاعاتی هم داریم که در برخی زیربخش های تولید و توزیع بسیار دقیق است و قابل صحت سنجی هست. اما به طور خاص در بخش تولید ما با مشکلاتی مواجه هستیم.

واقعیت این است که ما در این حوزه هیچ صنایع سنتی نداریم و شرکت هایی که در این زمینه فعال هستند هم غالباً با عنوانی غیر از عناوین مستقیم مرتبط با بازی های رایانه ای ثبت شده اند. علاوه بر این بیشتر فعالان بازی سازی، تیم های بازی ساز هستند که هیچ جا ثبت نشده و طبیعتاً برای فعالیت مجوز هم دریافت نکرده اند. احصا و استخراج آمارهای مرتبط با فعالیت این گروه طبیعتاً با دشواری ها و چالش های جدی مواجه بودیم. با این وجود هم امروز تا حد قابل قبولی اطلاعات این گروه ها را هم در اختیار داریم.

این وضعیتی که توصیف کردید چقدر مختص ایران است؟ به نظر می رسد در کشورهای دیگر هم با این میزان فعالیت غیررسمی مواجه باشیم و تا حدودی ماهیت این صنعت اینگونه است که مثلاً چهارنفر در یک خانه بتوانند جمع شوند و یک بازی بسازند. سیدحسینی: در همه جای دنیا بازی سازی تخصص های مختلف دارد و اینگونه نیست که یک نفر بتواند یک بازی بسازد. اما مهم این است که همه فعالان در تخصص های مختلف بازی سازی به عنوان شاغل شناخته می شوند و حرفه شان شغل محسوب می شود یعنی حتی اگر به صورت پاره وقت هم کسی برای این حوزه وقت می گذارد به عنوان شغل محسوب می شود و می تواند از مزایای شغلی و بیمه ای هم بهره مند شود و اینگونه نیست که فردی بدون هیچ حقوق و مزایای قانونی صرفاً به دنبال این باشد که یک بازی بسازد و اگر شد آن را منتشر هم بکند! ما این عقبه حمایتی را نداریم و به همین دلیل پراکندگی فعالیت ها بیشتر به چشم می آید...

سیدحسینی: بله، دقیقاً همین طور است.

نمونه ای از آمار منتشرشده از سوی دایرک درباره بازار بازی های رایانه ای ایران

احتمالاً اگر گروه بازی سازی بخواهد فعالیت خود را رسمی بکند با مشکلات بیشتری مواجه می شود و ترجیح می دهد بی خیال حمایت های احتمالی هم بشود! سیدحسینی: بهترین بازی های موبایلی ما که امروز به عنوان محصولات پرفروش شناخته می شوند غالباً محصول همین جنس کارهای تیمی هستند. این اشکال درباره فرآیند تولید بازی های در ایران به صورت جدی وجود دارد.

در حوزه توزیع هم ما با یک دوگانگی و حتی چندگانگی مواجهیم. در کنار توزیع فیزیکی بازی ها ما توزیع دیجیتال را داریم که به نوعی شاهد انحصار توزیع دیجیتال هستیم. در توزیع فیزیکی هم ما سازوکار مویرگی و حساب شده ای نداریم! شاید بتوان تغییر توزیع چریکی را برای این مدلی که در ایران شاهد هستیم به کار برد. در این شرایط ما به دنبال روش هایی هستیم که بتوانیم با تخمین هرچه دقیق تر آمارهای مرتبط با این بخش ها را به دست بیاوریم.

با همین توضیحات می توانیم ادعان کنیم که وضعیت صنعت گیم در ایران یک وضعیت استثنائی و خاص است؛ وضعیتی که گویی هیچ یک از اجزا در آن شفاف نیست. تلاش برای استخراج آمار و داده های قابل تحلیل در چنین وضعیتی چقدر می تواند به نتایج واقعی منتهی شود و فکر نمی کنید حالت آب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... در هاون کوبیدن پیدا می کند؟)

نصیری: اگر امروز ۲۰ یا ۳۰ کشور در دنیا داریم که در صنعت گیم حرفی برای گفتن دارند و در نمایشگاه های بین المللی غالباً شاهد حضورشان هستیم، در این میان صنعت ایران به ظاهر کوچک است اما در منطقه حتماً جزو کشورهای مدعی هستیم و در مواردی حتی تولیدمان پیش تر از کشوری مانند ترکیه است. پس اگر ما شاهد بازگشت سرمایه و سود اقتصادی در این بازار نیستیم، مشکل جای دیگری است و نمی توان توانایی تولید در کشور را زیر سؤال برد. در میان همین ۲۰، ۳۰ کشوری که گفتیم در این حوزه تولید دارند، شاید ۱۰ کشور هم نباشند که کار آماری در این زمینه داشته باشند.

سیدحسینی: هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. نکته مهم اما خصوصیت مردم خاورمیانه به خصوص در کشور ما است که علاقه ای به ارائه اطلاعات نداریم. افشای اطلاعات برای ما تابو است و به همین دلیل به رغم اینکه در ترکیه سازمانی برای استخراج آمار فعالیت ها وجود ندارد اما شرکت های فعال خودشان آمار فعالیت های خود را به صورت رسمی منتشر می کنند اما در ایران اینگونه نیست. این فرهنگ در کشورهای دیگر وجود دارد که در صورت ارائه صحیح اطلاعات، خود ما هم می توانیم از گردش اطلاعات سایرین سود ببریم و به همین دلیل غالباً با فضای روشن تری مواجه هستیم. ما در خاورمیانه حتی در صنایع دیگر، احساس می کنیم افشای اطلاعات خطرناک است.

از طرف دیگر هم اصولاً فراموش نکنیم که انتخاب میان اصالت دادن به قهرمانان ملی و وابسته به حکومت برای توسعه صنعتی (مثل تجربه کشورهای ژاپن و کره) یا توجه به تیم های مستقل و غیروابسته به حاکمیت مانند تجربه استارت آپ ها در اروپا و آمریکا، یک مجادله جدی میان صاحب نظران است و به راحتی نمی توان درباره آن حکم قطعی صادر کرد. در عین حال باید توجه داشته باشیم درست است که در برخی کشورها گروه های مستقل در حال فعالیت در عرصه بازی سازی هستند اما همین گروه های مستقل هم باید از حداقل حمایت ها بهره مند باشند.

در کشور ما هیچ یک از این دو رویکرد وجود ندارد. نه شرکت های بزرگ و توانمند دولتی داریم که بتوانند نقش آن قهرمانان ملی در حوزه صنعت را ایفا کنند و نه شرکت های مستقل و کوچک توانایی حضور همه جانبه در بازار بازی ها را دارند. یا تیم های فنی و توانمندی داریم که در عرصه انتشار دچار مشکل جدی هستند و یا بالعکس. در چنین فضای مبهمی، آمار و اطلاعاتی که مرکز دایرک ارائه می کند، اصلی ترین دستاوردش اثبات همین ابهام است. اصلاً خجالت نمی کشیم که در جایی رسماً اعلام کنیم که چنین داده هایی را در اختیار نداریم. اتفاقاً نقطه کور پیشرفت صنعت، همان نقاطی است که امکان استخراج آمار دقیق وجود ندارد. برای همین صراحتاً اعلام می کنیم ما آمار شرکت های ثبتی فعال در حوزه بازی ها را در اختیار داریم اما هیچ آمار دقیقی از گروه های مستقل فعال در این زمینه در اختیارمان نیست.

راهکارتنان برای خروج از شرایط چیست؟

نصیری: باید به دنبال راهکارهای بزرگ و اقدامات نهادی کلان برای عبور از این شرایط برویم. باید این تیم های سامان دهی شوند. تیم های کوچک یا باید خود قدرتمند شوند یا باید راهی پیش روی شان قرار بگیرد که به شرکت های بزرگ و باقدرت بپیوندند.

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به قول های بزرگ آغاز به کار می کنند. یک شرکت کوچک با تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می کند و اصلاً هم نمی خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند، بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت های بزرگ تر قرار می دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم.

اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست!

نصیری: من نگاهم عکس این است. من می گویم با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه ها و شاخص های شکل گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می تواند دیگر شاخه ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می توانیم برای نسبت این زیرشاخه ها تعیین کننده باشیم.

سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه ها هستیم یعنی این استعداد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرج عجین است، امروز وقتی به انسان های اولیه هم فکر می کنید همه چیز در اطراف آن ها هرج و مرج داشته است. ولی زمانی که سرنخ هایی برای شناخت الگوها پیدا می کند، آرام آرام به یک منظومه می رسد، این منظومه در حوزه بازی ها می تواند الگوی اولیه صنعت گیم ایران باشد. الگویی که همین امروز برای بسیاری پول ساز است و شک نکنید اگر این پول سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منفی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است...

البته منظورتنان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! وگرنه حجم گردش مالی دلالت ها در این بازار قابل چشم پوشی نیست!

سیدحسینی: به این بخش هم می پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می توان در دورنما دید که این جنس دلالتی ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می گیرد و برقرار می ماند همین فرایند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری یا راه اندازی دایرک ما به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دنبال ساخت آینده صنعت بازی ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هر چه پیش آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم.  
ادامه دارد...

## دستگیری سازندگان بازی شیطانی / چالش «تهنگ آبی» تمام شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

به گزارش صابرنیوز به نقل از مهر، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای.  
بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.  
وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.  
اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوای افراد برانگیخته شده است.

## وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران / بازاری که زنده به پول است! (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اقتصاد ایران: مسئولان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، ضمن تشریح اولویت ها و دست اندازهای پیش روی این مرکز، وضعیت بازار بازی ها در ایران را «مبهم» توصیف اما بر «ظرفیت» بالای آن تاکید کردند.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ و پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرابهام حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تاکید می کنند.  
صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است.  
همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ابهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی معاون پژوهشی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل مرکز دایرک در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آماری در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید.  
در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرابهام مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال ها ما نگاه درستی به بازی ها نداشته ایم، عقب ترییم. در قیاس با کشورهایی که سال ها است در حوزه بازی های رایانه ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده ها عقب تر هستیم. البته همین مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه بازهم ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده های شرکت نیوزو که یک شرکت بین المللی است استفاده می کند اما ما این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داده ها را خودمان تولید می کنیم. در کنار این واقعیت ما راه های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیج در کشور داریم. باید داده ها را به سمت منابع ثبتی سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال های سال در این حوزه گویی در اتاقی تاریک قرار داشتیم، امروز داده ها و اطلاعات پایه ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش های دانشگاهی می تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی ها، بازی سازان و سیاست گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تعدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی های رایانه ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی های رایانه ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم کاری نداشته اند. این در حالی است که کنسول ها و سخت افزارهای مرتبط با بازی های رایانه ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن نرفته اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش های بعدی دایرک خلم تر بود.

سال ۸۹ ما پیمایشی را با همکاری اسپا در کلیه مراکز استان های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات صنایع و خدمات با همکاری و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش نامه ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو سال یک بار تکرار کنیم.

این بازه زمانی دو ساله برای رصد وضعیت بازار بازی ها و به روز کردن اطلاعات چقدر بر استاندارد جهانی منطبق است؟  
سیدحسینی: این زمان بندی ارتباط مستقیم با میزان تحولات این صنعت در کشورهای مختلف دارد. صنعت گیج در کشور ما هنوز خیلی دچار تحولات بنیادین در بازه های زمانی کوتاه نیست...

حتی در بازار مصرف؟

سیدحسینی: بله حتی در بازار مصرف سرعت تحولات بالا نیست و به همین دلیل می توان هر دو سال یک بار این سنجش آماری را انجام داد. در کشورهای خیلی پیشرفته هم معمولاً هر یک سال یک بار این آمارگیری انجام می شود. برخی مؤسسه هایی که از این حوزه درآمدزایی دارند هم در سریع ترین حالت به صورت فصلی اقدام به ارائه گزارش می کنند. در کشورهای منطقه ما اما اصلاً این گونه نیست و بعضاً هر چند سال یک بار شاید چنین گزارش های آماری منتشر شود. با این مختصات اینکه ما زمان بندی مشخص دو ساله برای ارائه و انتشار آمار در نظر گرفته ایم، یک وضعیت استاندارد است. البته توجه داشته باشید که پیمایش و ارائه آمار صرفاً یکی از مأموریت ها و کارهایی است که در دایرک صورت می گیرد.

ما در حوزه های تولید و توزیع تلاش کرده ایم داده های ثبتی دقیقی را استخراج کنیم اما از آنجا که بازار گیج در ایران مانند دیگر صنایع، یک بخش قانونی دارد و یک بخش غیرقانونی (و متأسفانه در بازار بازی ها زور بخش غیرقانونی به بخش قانونی می چربد!) نمی توانیم به این داده های ثبتی اکتفا کنیم. به همین دلیل برنامه های دیگری در نظر گرفته ایم که به خصوص در حوزه بازی های موبایلی که مصرف کننده بیشتری هم دارد، بتوانیم داده ها دیجیتالی استخراج کنیم. این برنامه ای است که به صورت جامع در دستور کار داریم. فارغ از این برنامه ریزی ها فعالیت های دایرک دو بخش کلّی دارد، یکی شناخت مختصات بازار که سعی داریم به عنوان یک مرکز آماری مرجع در این حوزه شناخته شویم. بخش دیگر هم تمرکز بر تقویت پژوهش های دانشگاهی مرتبط است.

چنین سرفصلی مرتبط با بازی های رایانه ای اساساً در سیستم دانشگاهی ایران تعریف شده است؟

سیدحسینی: امروز اگرچه ما یک رشته دانشگاهی قوی و منسجم با ارتباط مستقیم به حوزه بازی های دیجیتال در نظام دانشگاهی کشور نداریم اما خوشبختانه در حوزه های میان رشته ای شاهد فعالیت تعداد قابل توجهی پژوهشگر در دانشگاه های مختلف کشور هستیم که روی این مبحث مشغول فعالیت هستند. نکته اینجا است که این پژوهشگران به صورت پراکنده فعالیت می کنند و هنوز تبدیل به یک شبکه منسجم نشده اند و تلاش ما در دایرک این است که با رونق بخشی به مطالعات دانشگاهی بتوانیم به سمت شبکه سازی و هم افزایی در این حوزه حرکت کنیم.

نصیری: با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. به دنبال جا انتخاب این واقعیت هستیم که «بازی موضوعی جدی است». هم به لحاظ فرهنگی، هم به لحاظ اقتصادی و هم به لحاظ هنری ما با پدیده ای جدی مواجهیم که در حال حرکت بر روی مرزهای تکنولوژی هستیم و ما می خواهیم اهمیت این پدیده را در کشور جا بیندازیم. مضاف بر این ها از آنجا که بازی یک رسانه است و در تقسیم بندی رسانه های آینده در کنار پدیده های دیگری مانند شبکه های اجتماعی در گروه رسانه های جدید قرار می گیرد. قابلیت هایی دارد که ما در مقام متولی پژوهشی این حوزه در کشور سعی می کنیم سایرین را متوجه آن بکنیم.

با توجه به این توضیحات فکر می کنید امروز تصویر دقیقی از بازار بازی های دیجیتال کشور، در اختیار دارید؟ سیدحسینی: تصویر دقیق نداریم به دلایل مختلف که تنها یکی از این دلایل همان سهم بازارهای غیرقانونی است که رصد آن ها هزینه بسیار بالایی نیاز دارد. با این وجود امروز به اندازه ای اطلاعات داریم که از نظر مصرف بتوانیم فرآیند تولید و توزیع بازی ها را کنترل کنیم. اطلاعاتی هم داریم که در برخی زیربخش های تولید و توزیع بسیار دقیق است و قابل صحت سنجی هست. اما به طور خاص در بخش تولید ما با مشکلاتی مواجه هستیم.

واقعیت این است که ما در این حوزه هیچ صنایعی نداریم و شرکت هایی که در این زمینه فعال هستند هم غالباً با عنوانی غیر از عناوین مستقیم مرتبط با بازی های رایانه ای ثبت شده اند. علاوه بر این بیشتر فعالان بازی سازی، تیم های بازی ساز هستند که هیچ جا ثبت نشده و طبیعتاً برای فعالیت مجوز هم دریافت نکرده اند. احصا و استخراج آمارهای مرتبط با فعالیت این گروه طبیعتاً با دشواری ها و چالش های جدی مواجه بودیم. با این وجود هم امروز تا حد قابل قبولی اطلاعات این گروه ها را هم در اختیار داریم.

این وضعیتی که توصیف کردید چقدر مختص ایران است؟ به نظر می رسد در کشورهای دیگر هم با این میزان فعالیت غیررسمی مواجه باشیم و تا حدودی ماهیت این صنعت اینگونه است که مثلاً چهارنفر در یک خانه بتوانند جمع شوند و یک بازی بسازند.

سیدحسینی: در همه جای دنیا بازی سازی تخصص های مختلف دارد و اینگونه نیست که یک نفر بتواند یک بازی بسازد. اما مهم این است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که همه فعالان در تخصص های مختلف بازی سازی به عنوان شاغل شناخته می شوند و حرفه شان شغل محسوب می شود یعنی حتی اگر به صورت پاره وقت هم کسی برای این حوزه وقت می گذارد به عنوان شغل محسوب می شود و می تواند از مزایای شغلی و بیمه ای هم بهره مند شود و اینگونه نیست که فردی بدون هیچ حقوق و مزایای قانونی صرفاً به دنبال این باشد که یک بازی بسازد و اگر شد آن را منتشر هم بکند! ما این عقیه حمایتی را نداریم و به همین دلیل پراکندگی فعالیت ها بیشتر به چشم می آید... سیدحسینی: بله. دقیقاً همین طور است.

نمونه ای از آمار منتشرشده از سوی دایرک درباره بازار بازی های رایانه ای ایران احتمالاً اگر گروه بازی سازی بخواهد فعالیت خود را رسمی بکند با مشکلات بیشتری مواجه می شود و ترجیح می دهد بی خیال حمایت های احتمالی هم بشود سیدحسینی: بهترین بازی های موبایلی ما که امروز به عنوان محصولات پرفروش شناخته می شوند غالباً محصول همین جنس کارهای تیمی هستند این اشکال درباره فرآیند تولید بازی های در ایران به صورت جدی وجود دارد.

در حوزه توزیع هم ما با یک دوگانگی و حتی چندگانگی مواجهیم. در کنار توزیع فیزیکی بازی ها ما توزیع دیجیتال را داریم که به نوعی شاهد انحصار توزیع دیجیتال هستیم. در توزیع فیزیکی هم ما سازوکار مویرگی و حساب شده ای نداریم! شاید بتوان تغییر توزیع چریکی را برای این مدلی که در ایران شاهد هستیم به کار برد. در این شرایط ما به دنبال روش هایی هستیم که بتوانیم با تخمین هرچه دقیق تر آمارهای مرتبط با این بخش ها را به دست بیاوریم. با همین توضیحات می توانیم ادعان کنیم که وضعیت صنعت گیم در ایران یک وضعیت استثنائی و خاص است؛ وضعیتی که گویی هیچ یک از اجزا در آن شفاف نیست. تلاش برای استخراج آمار و داده های قابل تحلیل در چنین وضعیتی چقدر می تواند به نتایج واقعی منتهی شود و فکر نمی کنید حالت آب در هاون کوبیدن پیدا می کند؟!

نصیری: اگر امروز ۲۰ یا ۳۰ کشور در دنیا داریم که در صنعت گیم حرفی برای گفتن دارند و در نمایشگاه های بین المللی غالباً شاهد حضورشان هستیم. در این میان صنعت ایران به ظاهر کوچک است اما در منطقه حتماً جزو کشورهای مدعی هستیم و در مواردی حتی تولیدمان پیش تر از کشوری مانند ترکیه است. پس اگر ما شاهد بازگشت سرمایه و سود اقتصادی در این بازار نیستیم، مشکل جای دیگری است و نمی توان توانایی تولید در کشور را زیر سؤال برد. در میان همین ۲۰، ۳۰ کشوری که گفتیم در این حوزه تولید دارند، شاید ۱۰ کشور هم نباشند که کار آماری در این زمینه داشته باشند.

سیدحسینی: هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. نکته مهم اما خصوصیت مردم خاورمیانه به خصوص در کشور ما است که علاقه ای به ارائه اطلاعات نداریم. افشای اطلاعات برای ما تابو است و به همین دلیل به رغم اینکه در ترکیه سازمانی برای استخراج آمار فعالیت ها وجود ندارد اما شرکت های فعال خودشان آمار فعالیت های خود را به صورت رسمی منتشر می کنند اما در ایران اینگونه نیست. این فرهنگ در کشورهای دیگر وجود دارد که در صورت ارائه صحیح اطلاعات، خود ما هم می توانیم از گردش اطلاعات سایرین سود ببریم و به همین دلیل غالباً با فضای روشن تری مواجه هستند. ما در خاورمیانه حتی در صنایع دیگر، احساس می کنیم افشای اطلاعات خطرناک است.

از طرف دیگر هم اصولاً فراموش نکنیم که انتخاب میان اصالت دادن به قهرمانان ملی و وابسته به حکومت برای توسعه صنعتی (مثل تجربه کشورهای ژاپن و کره) یا توجه به تیم های مستقل و غیروابسته به حاکمیت مانند تجربه استارت آپ ها در اروپا و آمریکا، یک مجادله جدی میان صاحب نظران است و به راحتی نمی توان درباره آن حکم قطعی صادر کرد. در عین حال باید توجه داشته باشیم درست است که در برخی کشورها گروه های مستقل در حال فعالیت در عرصه بازی سازی هستند اما همین گروه های مستقل هم باید از حداقل حمایت ها بهره مند باشند.

در کشور ما هیچ یک از این دو رویکرد وجود ندارد. نه شرکت های بزرگ و توانمند دولتی داریم که بتوانند نقش آن قهرمانان ملی در حوزه صنعت را ایفا کنند و نه شرکت های مستقل و کوچک توانایی حضور همه جانبه در بازار بازی ها را دارند. یا تیم های فنی و توانمندی داریم که در عرصه انتشار دچار مشکل جدی هستند و یا بالمکس. در چنین فضای مبهمی، آمار و اطلاعاتی که مرکز دایرک ارائه می کند اصلی ترین دستاوردش اثبات همین اظهار است. اصلاً خجالت نمی کشیم که در جایی رسماً اعلام کنیم که چنین داده هایی را در اختیار نداریم. اتفاقاً نقطه کور پیشرفت صنعت، همان نقاطی است که امکان استخراج آمار دقیق وجود ندارد. برای همین صراحتاً اعلام می کنیم ما آمار شرکت های ثبتی فعال در حوزه بازی ها را در اختیار داریم اما هیچ آمار دقیقی از گروه های مستقل فعال در این زمینه در اختیارمان نیست.

راهکارتنان برای خروج از شرایط چیست؟

نصیری: باید به دنبال راهکارهای بزرگ و اقدامات نهادی کلان برای عبور از این شرایط برویم. باید این تیم های سامان دهی شوند. تیم های کوچک یا باید خود قدرتمند شوند یا باید راهی پیش روی شان قرار بگیرد که به شرکت های بزرگ و با قدرت بپیوندند.

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به قول های بزرگ آغاز به کار می کنند. یک شرکت کوچک یا تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می کند و اصلاً هم نمی خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند، بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت های بزرگ تر قرار می دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم.

اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست!

نصیری: من نگاهم عکس این است. من می گویم با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه ها و شاخص های شکل گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می تواند دیگر شاخه ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می توانیم برای نسبت این زیرشاخه ها تعیین کننده باشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی چون بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه ها هستیم یعنی این استعداد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرج عجیب است، امروز وقتی به انسان های اولیه هم فکر می کنید همه چیز در اطراف آن ها هرج و مرج داشته است. ولی زمانی که سرخ هایی برای شناخت الگوها پیدا می کنند آرام آرام به یک منظومه می رسد، این منظومه در حوزه بازی ها می تواند الگوی اولیه صنعت گیم ایران باشد. الگویی که همین امروز برای بسیاری پول ساز است و شک نکنید اگر این پول سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منقعی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است...

البته منظورتان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! وگرنه حجم گردش مالی دلالت ها در این بازار قابل چشم پوشی نیست! سیدحسینی: به این بخش هم می پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می توان در دورنما دید که این جنس دلالتی ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می گیرد و برقرار می ماند همین فرآیند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری با راه اندازی دایرک ما به دنبال ساخت آینده صنعت بازی ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هرچه پیش آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم. ادامه دارد...



### سازندگان بازی «تهنگ آبی» دستگیر شده اند، به ایران هم نیامده اند (۱۳/۰۶/۹۶-۱۳/۰۶/۹۶)

به گزارش نما - ایرنا نوشت: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «تهنگ آبی» را نه یک بازی بلکه یک چالش دانست و از دستگیری سازندگان آن در روسیه خبر داد.

حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای افزود: «تهنگ آبی» یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرد چون تاثیرات منفی زیادی داشت. کریمی قدوسی افزود: از آنجایی که «تهنگ آبی» نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پرداختن به چنین موضوع هایی سبب می شود جریانی شکل بگیرد که بگوید بازی خوب نیست و بحران جدیدی در رابطه با بازی ها در سطح کشور ایجاد شود؛ اما باید بگوییم که تاکنون هیچ موردی از این بازی در ایران گزارش نشده است. چالش «تهنگ آبی» یک بازی اینترنتی است که در چندین کشور وجود دارد. این بازی متشکل از یک سری وظایف واگذاری شده به بازیکنان توسط مدیران در طول ۵۰ روز است که با چالش نهایی، بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد. اصطلاح «تهنگ آبی» از پدیده به ساحل آمدن تهنگ ها برای خودکشی است.



### وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران / بازاری که زنده به پول است! (۱۳/۰۶/۹۶-۱۳/۰۶/۹۶)

مسئولان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، ضمن تشریح اولویت ها و دست اندازهای پیش روی این مرکز، وضعیت بازار بازی ها در ایران را «مبهم» توصیف اما بر «ظرفیت» بالایی آن تأکید کردند.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از مهر، پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرابهام حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تأکید می کنند. صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است.

همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ابهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازاری پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی معاون پژوهشی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع‌رسانی و امور بین الملل مرکز دایرک در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آماری در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید.

در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرابهام مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال ها ما نگاه درستی به بازی ها نداشته ایم، عقب ترییم. در قیاس با کشورهایی که سال ها است در حوزه بازی های رایانه ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده ها عقب تر هستیم. البته همین مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه بازمی ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده های شرکت نیوزو که یک شرکت بین المللی است استفاده می کند اما ما این داده ها را خودمان تولید می کنیم. در کنار این واقعیت ما راه های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیم در کشور داریم. باید داده ها را به سمت منابع ثبتی سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال های سال در این حوزه گویی در اتاقی تاریک قرار داریم، امروز داده ها و اطلاعات پایه ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش های دانشگاهی می تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی ها، بازی سازان و سیاست گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تعدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک، هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی های رایانه ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی های رایانه ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم کاری نداشته اند. این در حالی است که کنسول ها و سخت افزارهای مرتبط با بازی های رایانه ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن نرفته اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش های بعدی دایرک خلم تر بود.

سال ۸۹ ما پیمایشی را با همکاری اسپا در کلیه مراکز استان های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات صنایع و صنایع تکرار کردیم و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش نامه ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو سال یک بار تکرار کنیم.

این بازه زمانی دو ساله برای رصد وضعیت بازار بازی ها و به روز کردن اطلاعات چقدر بر استاندارد جهانی منطبق است؟

سیدحسینی: این زمان بندی ارتباط مستقیم با میزان تحولات این صنعت در کشورهای مختلف دارد. صنعت گیم در کشور ما هنوز خیلی دچار تحولات بنیادین در بازه های زمانی کوتاه نیست...

حتی در بازار مصرف؟

سیدحسینی: بله. حتی در بازار مصرف سرعت تحولات بالا نیست و به همین دلیل می توان هر دو سال یک بار این سنجش آماری را انجام داد. در کشورهای خیلی پیشرفته هم معمولاً هر یک سال یک بار این آمارگیری انجام می شود. برخی مؤسسه هایی که از این حوزه درآمدزایی دارند هم در سریع ترین حالت به صورت فصلی اقدام به ارائه گزارش می کنند. در کشورهای منطقه ما اما اصلاً این گونه نیست و بعضاً هر چند سال یک بار شاید چنین گزارش های آماری منتشر شود. با این مختصات اینکه ما زمان بندی مشخص دو ساله برای ارائه و انتشار آمار در نظر گرفته ایم، یک وضعیت استاندارد است. البته توجه داشته باشید که پیمایش و ارائه آمار صرفاً یکی از مأموریت ها و کارهایی است که در دایرک صورت می گیرد.

ما در حوزه های تولید و توزیع تلاش کرده ایم داده های ثبتی دقیقی را استخراج کنیم اما از آنجا که بازار گیم در ایران مانند دیگر صنایع، یک بخش قانونی دارد و یک بخش غیرقانونی (و متأسفانه در بازار بازی ها زور بخش غیرقانونی به بخش قانونی می چربد)، نمی توانیم به این داده های ثبتی اکتفا کنیم. به همین دلیل برنامه های دیگری در نظر گرفته ایم که به خصوص در حوزه بازی های موبایلی که مصرف کننده بیشتری هم دارد، بتوانیم داده ها دیجیتالی استخراج کنیم. این برنامه ای است که به صورت جامع در دستور کار داریم. فارغ از این برنامه ریزی ها فعالیت های دایرک دو بخش کلی دارد، یکی شناخت مختصات بازار که سعی داریم به عنوان یک مرکز آماری مرجع در این حوزه شناخته شویم. بخش دیگر هم تمرکز بر تقویت پژوهش های دانشگاهی مرتبط است.

چنین سرفصلی مرتبط با بازی های رایانه ای اساساً در سیستم دانشگاهی ایران تعریف شده است؟

سیدحسینی: امروز اگرچه ما یک رشته دانشگاهی قوی و منسجم با ارتباط مستقیم به حوزه بازی های دیجیتال در نظام دانشگاهی کشور نداریم اما خوشبختانه در حوزه های میان رشته ای شاهد فعالیت تعداد قابل توجهی پژوهشگر در دانشگاه های مختلف کشور هستیم که روی این مبحث مشغول هستند. نکته اینجا است که این پژوهشگران به صورت پراکنده فعالیت می کنند و هنوز تبدیل به یک شبکه منسجم نشده اند و تلاش ما در دایرک این است که با رونق بخشی به مطالعات دانشگاهی بتوانیم به سمت شبکه سازی و هم افزایی در این حوزه حرکت کنیم.

به دنبال جا نماندن این واقعیت هستیم که «بازی موضوعی جدی است» هم به لحاظ فرهنگی، هم به لحاظ اقتصادی و هم به لحاظ هنری ما با پدیده ای جدی مواجهیم که در حال حرکت بر روی مرزهای تکنولوژی هستیم و ما می خواهیم اهمیت این پدیده را در کشور جا بیندازیم. مضاف بر این ها از آنجا که بازی یک رسانه است و در تقسیم بندی رسانه های آینده در کنار پدیده های دیگری مانند شبکه های اجتماعی در گروه رسانه های جدید قرار می گیرد. قابلیت هایی دارد که ما در مقام متولی پژوهشی این حوزه در کشور سعی می کنیم سایرین را متوجه آن بکنیم.

با توجه به این توضیحات فکر می کنید امروز تصویر دقیقی از بازار بازی های دیجیتال کشور، در اختیار دارید؟ سیدحسینی: تصویر دقیق نداریم (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به دلایل مختلف که تنها یکی از این دلایل همان سهم بازارهای غیرقانونی است که رصد آن‌ها هزینه بسیار بالایی نیاز دارد. با این وجود امروز به اندازه ای اطلاعات داریم که از نظر مصرف بتوانیم فرآیند تولید و توزیع بازی‌ها را کنترل کنیم. اطلاعاتی هم داریم که در برخی زیربخش‌های تولید و توزیع بسیار دقیق است و قابل صحت‌سنجی هست. اما به طور خاص در بخش تولید ما با مشکلاتی مواجه هستیم.

واقعیت این است که ما در این حوزه هیچ صنفی نداریم و شرکت‌هایی که در این زمینه فعال هستند هم غالباً با عناوینی غیر از عناوین مستقیم مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای ثبت شده‌اند. علاوه بر این بیشتر فعالان بازی‌سازی، تیم‌های بازی‌ساز هستند که هیچ‌جا ثبت نشده و طبیعتاً برای فعالیت مجوز هم دریافت نکرده‌اند. احصا و استخراج آمارهای مرتبط با فعالیت این گروه طبیعتاً با دشواری‌ها و چالش‌های جدی مواجه بودیم. با این وجود هم امروز تا حد قابل قبولی اطلاعات این گروه‌ها را هم در اختیار داریم.

این وضعیتی که توصیف کردید چقدر مختص ایران است؟ به نظر می‌رسد در کشورهای دیگر هم با این میزان فعالیت غیررسمی مواجه باشیم و تا حدودی ماهیت این صنعت اینگونه است که مثلاً چهارنفر در یک خانه بتوانند جمع شوند و یک بازی بسازند.

سیدحسینی: در همه جای دنیا بازی‌سازی تخصص‌های مختلف دارد و اینگونه نیست که یک نفر بتواند یک بازی بسازد. اما مهم این است که همه فعالان در تخصص‌های مختلف بازی‌سازی به عنوان شاغل شناخته می‌شوند و حرفه‌شان شغل محسوب می‌شود یعنی حتی اگر به صورت پاره‌وقت هم کسی برای این حوزه وقت می‌گذارد به عنوان شغل محسوب می‌شود و می‌تواند از مزایای شغلی و بیمه‌ای هم بهره‌مند شود و اینگونه نیست که فردی بدون هیچ حقوق و مزایای قانونی صرفاً به دنبال این باشد که یک بازی بسازد و اگر شد آن را منتشر هم بکند! ما این عقبه حمایتی را نداریم و به همین دلیل پراکندگی فعالیت‌ها بیشتر به چشم می‌آید.

سیدحسینی: بله. دقیقاً همین‌طور است.

نمونه‌ای از آمار منتشرشده از سوی دایرک درباره بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران

احتمالاً اگر گروه بازی‌سازی بخواهد فعالیت خود را رسمی بکند با مشکلات بیشتری مواجه می‌شود و ترجیح می‌دهد بی‌خیال حمایت‌های احتمالی هم بشود! سیدحسینی: بهترین بازی‌های موبایلی ما که امروز به عنوان محصولات پرفروش شناخته می‌شوند غالباً محصول همین جنس کارهای تیمی هستند. این اشکال درباره فرآیند تولید بازی‌های در ایران به صورت جدی وجود دارد.

در حوزه توزیع هم ما با یک دوگانگی و حتی چندگانگی مواجهیم. در کنار توزیع فیزیکی بازی‌ها ما توزیع دیجیتال را داریم که به نوعی شاهد انحصار توزیع دیجیتال هستیم. در توزیع فیزیکی هم ما سازوکار مویرگی و حساب‌شده‌ای نداریم! شاید بتوان تغییر توزیع چریکی را برای این مدلی که در ایران شاهد هستیم به کار برد. در این شرایط ما به دنبال روش‌هایی هستیم که بتوانیم با تخمین هرچه دقیق‌تر آمارهای مرتبط با این بخش‌ها را به دست بیاوریم.

با همین توضیحات می‌توانیم اذعان کنیم که وضعیت صنعت گیم در ایران یک وضعیت استثنائی و خاص است؛ وضعیتی که گویی هیچ‌یک از اجزا در آن شفاف نیست. تلاش برای استخراج آمار و داده‌های قابل تحلیل در چنین وضعیتی چقدر می‌تواند به نتایج واقعی منتهی شود و فکر نمی‌کنید حالت آب در هاون کوبیدن پیدا می‌کند؟

نصیری: اگر امروز ۲۰ یا ۳۰ کشور در دنیا داریم که در صنعت گیم حرفی برای گفتن دارند و در نمایشگاه‌های بین‌المللی غالباً شاهد حضورشان هستیم، در این میان صنعت ایران به ظاهر کوچک است اما در منطقه حتماً جزو کشورهای مدعی هستیم و در مواردی حتی تولیدمان پیش‌تر از کشوری مانند ترکیه است. پس اگر ما شاهد بازگشت سرمایه و سود اقتصادی در این بازار نیستیم، مشکل جای دیگری است و نمی‌توانیم تولید در کشور را زیر سؤال برد. در میان همین ۲۰، ۳۰ کشوری که گفتیم در این حوزه تولید دارند، شاید ۱۰ کشور هم نباشند که کار آماری در این زمینه داشته باشند.

نکته مهم اما خصوصیت مردم خاورمیانه به خصوص در کشور ما است که علاقه‌ای به ارائه اطلاعات نداریم. افشای اطلاعات برای ما تابو است و به همین دلیل به رغم اینکه در ترکیه سازمانی برای استخراج آمار فعالیت‌ها وجود ندارد اما شرکت‌های فعال خودشان آمار فعالیت‌های خود را به صورت رسمی منتشر می‌کنند اما در ایران اینگونه نیست. این فرهنگ در کشورهای دیگر وجود دارد که در صورت ارائه صحیح اطلاعات، خود ما هم می‌توانیم از گردش اطلاعات سایرین سود ببریم و به همین دلیل غالباً با فضای روشن‌تری مواجه هستیم. ما در خاورمیانه حتی در صنایع دیگر، احساس می‌کنیم افشای اطلاعات خطرناک است.

از طرف دیگر هم اصولاً فراموش نکنیم که انتخاب میان اصالت دادن به قهرمانان ملی و وابسته به حکومت برای توسعه صنعتی (مثل تجربه کشورهای ژاپن و کره) یا توجه به تیم‌های مستقل و غیروابسته به حاکمیت مانند تجربه استارت‌آپ‌ها در اروپا و آمریکا، یک مجادله جدی میان صاحب‌نظران است و به راحتی نمی‌توان درباره آن حکم قطعی صادر کرد. در عین حال باید توجه داشته باشیم درست است که در برخی کشورها گروه‌های مستقل در حال فعالیت در عرصه بازی‌سازی هستند اما همین گروه‌های مستقل هم باید از حداقل حمایت‌ها بهره‌مند باشند.

در کشور ما هیچ‌یک از این دو رویکرد وجود ندارد. نه شرکت‌های بزرگ و توانمند دولتی داریم که بتوانند نقش آن قهرمانان ملی در حوزه صنعت را ایفا کنند و نه شرکت‌های مستقل و کوچک توانایی حضور همه‌جانبه در بازار بازی‌ها را دارند. یا تیم‌های فنی و توانمندی داریم که در عرصه انتشار دچار مشکل جدی هستند و یا بالعکس. در چنین فضای مبهمی، آمار و اطلاعاتی که مرکز دایرک ارائه می‌کند اصلی‌ترین دستاوردش اثبات همین ابهام است. اصلاً خجالت نمی‌کشیم که در جایی رسماً اعلام کنیم که چنین داده‌هایی را در اختیار نداریم. اتفاقاً نقطه کور پیشرفت صنعت، همان نقاطی است که امکان استخراج آمار دقیق وجود ندارد. برای همین صراحتاً اعلام می‌کنیم ما آمار شرکت‌های ثبتی فعال در حوزه بازی‌ها را در اختیار داریم اما هیچ آمار دقیقی از گروه‌های مستقل فعال در این زمینه در اختیارمان نیست.

راهکارتان برای خروج از شرایط چیست؟

نصیری: باید به دنبال راهکارهای بزرگ و اقدامات نهادی کلان برای عبور از این شرایط برویم. باید این تیم‌های سامان‌دهی شوند تیم‌های کوچک یا باید خود قدرتمند شوند یا باید راهی پیش‌روی‌شان قرار بگیرد که به شرکت‌های بزرگ و باقدرت پیوندند.

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت‌های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به قول‌های بزرگ آغاز به کار می‌کنند. یک شرکت کوچک با تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می‌کند و اصلاً هم نمی‌خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت‌های بزرگ‌تر قرار می‌دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم. اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می‌گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست!

نصیری: من نگاهم عکس این است. من می‌گویم با اشراف آماری و دقت در جمع‌آوری داده‌ها می‌توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه‌ها و شاخص‌های شکل‌گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می‌تواند دیگر شاخه‌ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می‌توانیم برای نسبت این زیرشاخه‌ها تعیین‌کننده باشیم.

سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال‌ها شاهد بوده‌ایم که تیم‌های بازی‌سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل‌گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می‌کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه‌ها هستیم یعنی این استعداد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرجع عین است، امروز وقتی به انسان‌های اولیه هم فکر می‌کنید همه چیز در اطراف آن‌ها هرج و مرجع داشته است. ولی زمانی که سرنخ‌هایی برای شناخت الگوها پیدا می‌کند آرام آرام به یک منظومه می‌رسد. این منظومه در حوزه بازی‌ها می‌تواند الگوی اولیه صنعت گیم ایران باشد. الگویی که همین امروز برای بسیاری پول‌ساز است و شک‌نکنید اگر این پول‌سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منفی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول‌سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است...

البته منظورتان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! وگرنه حجم گردش مالی دلالت‌ها در این بازار قابل چشم‌پوشی نیست! سیدحسینی: به این بخش هم می‌پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول‌سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی‌ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می‌توان در دورنما دید که این جنس دلالتی‌ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می‌گیرد و برقرار می‌ماند همین فرآیند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری با راه‌اندازی دایرک ما به دنبال ساخت آینده صنعت بازی‌ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هرچه پیش‌آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد سازندگان "هنگ آبی" دستگیر شدند (۱۹/۰۶/۹۶-۱۳۸۵)

هنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه‌ای نکرده چرا که می‌دانست تاثیر منفی می‌گذارد همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

به گزارش ایستا، نشست خبری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می‌کنند، گفت: سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می‌شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره‌های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن‌ها تشکر می‌کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده‌اند. در لیگ اسمال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که اسمال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ اسمال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت‌کننده داشت، اسمال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می‌پردازند که ۱۰ درصد آن‌ها را بانوان تشکیل می‌دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ اسمال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده‌ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب‌ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش‌های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته‌های بازی‌های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تاکید بر این که حوزه مسابقات و گیم‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی‌های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی‌هایی انتخاب می‌شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقا با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

تهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

کریمی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch او گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد.

مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

## وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۴-۹۵-۹۶)

مستولان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، ضمن تشریح اولویت ها و دست اندازهای پیش روی این مرکز، وضعیت بازار بازی ها در ایران را «مبهم» توصیف اما بر «ظرفیت» بالای آن تأکید کردند.

به گزارش مشرق، پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرابهام حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تأکید می کنند.

صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است.

همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ایهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی معاون پژوهشی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل مرکز دایرک در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آماری در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید.

در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرابهام مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال ها ما نگاه درستی به بازی ها نداشته ایم، عقب ترییم. در قیاس با کشورهایی که سال ها است در حوزه بازی های رایانه ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده ها عقب تر هستیم. البته همین مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه بازمی ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده های شرکت نیوزو که یک شرکت بین المللی است استفاده می کند اما ما این داده ها را خودمان تولید می کنیم. در کنار این واقعیت ما راه های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیم در کشور داریم. باید داده ها را به سمت منابع ثبتی سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال های سال در این حوزه گویی در اتافی تاریک قرار داشتیم، امروز داده ها و اطلاعات پایه ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش های دانشگاهی می تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی ها، بازی سازان و سیاست گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تعدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی های رایانه ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی های رایانه ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم کاری نداشته اند این در حالی است که کنسول ها و سخت افزارهای مرتبط با بازی های رایانه ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن نرفته اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش های بعدی دایرک خام تر بود.

سال ۸۹ ما پیمایشی را با همکاری اسپا در کلیه مراکز استان های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات صنایع و صنایع تکرار کردیم و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش نامه ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو سال یک بار تکرار کنیم.

این بازه زمانی دو ساله برای رصد وضعیت بازار بازی ها و به روز کردن اطلاعات چقدر بر استاندارد جهانی منطبق است؟

سیدحسینی: این زمان بندی ارتباط مستقیم با میزان تحولات این صنعت در کشورهای مختلف دارد. صنعت گیم در کشور ما هنوز خیلی دچار تحولات بنیادین در بازه های زمانی کوتاه نیست...

حتی در بازار مصرف؟

سیدحسینی: بله، حتی در بازار مصرف سرعت تحولات بالا نیست و به همین دلیل می توان هر دو سال یک بار این سنجش آماری را انجام داد. در کشورهای خیلی پیشرفته هم معمولاً هر یک سال یک بار این آمارگیری انجام می شود. برخی مؤسسه هایی که از این حوزه درآمدزایی دارند هم در سریع ترین حالت به صورت فصلی اقدام به ارائه گزارش می کنند. در کشورهای منطقه ما اما اصلاً این گونه نیست و بعضاً هر چند سال یک بار شاید چنین گزارش های آماری منتشر شود. با این مختصات اینکه ما زمان بندی مشخص دو ساله برای ارائه و انتشار آمار در نظر گرفته ایم، یک وضعیت استاندارد است. البته توجه داشته باشید که پیمایش و ارائه آمار صرفاً یکی از مأموریت ها و کارهایی است که در دایرک صورت می گیرد.

ما در حوزه های تولید و توزیع تلاش کرده ایم داده های ثبتی دقیقی را استخراج کنیم اما از آنجا که بازار گیم در ایران مانند دیگر صنایع، یک بخش قانونی دارد و یک بخش غیرقانونی (و متأسفانه در بازار بازی ها زور بخش غیرقانونی به بخش قانونی می چربد)، نمی توانیم به این داده های ثبتی اکتفا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنیم. به همین دلیل برنامه های دیگری در نظر گرفته ایم که به خصوص در حوزه بازی های موبایلی که مصرف کننده بیشتری هم دارد، بتوانیم داده ها دیجیتالی استخراج کنیم. این برنامه ای است که به صورت جامع در دستور کار داریم. فارغ از این برنامه ریزی ها فعالیت های دایرک دو بخش کلی دارد، یکی شناخت مختصات بازار که سعی داریم به عنوان یک مرکز آماری مرجع در این حوزه شناخته شویم. بخش دیگر هم تمرکز بر تقویت پژوهش های دانشگاهی مرتبط است.

چنین سرفصلی مرتبط با بازی های رایانه ای اساساً در سیستم دانشگاهی ایران تعریف شده است؟ سیدحسینی: امروز اگرچه ما یک رشته دانشگاهی قوی و منسجم با ارتباط مستقیم به حوزه بازی های دیجیتال در نظام دانشگاهی کشور نداریم اما خوشبختانه در حوزه های میان رشته ای شاهد فعالیت تعداد قابل توجهی پژوهشگر در دانشگاه های مختلف کشور هستیم که روی این محث مشغول فعالیت هستند. نکته اینجا است که این پژوهشگران به صورت پراکنده فعالیت می کنند و هنوز تبدیل به یک شبکه منسجم نشده اند و تلاش ما در دایرک این است که با رونق بخشی به مطالعات دانشگاهی بتوانیم به سمت شبکه سازی و هم افزایی در این حوزه حرکت کنیم.

به دنبال جا انداختن این واقعیت هستیم که «بازی موضوعی جدی است» هم به لحاظ فرهنگی، هم به لحاظ اقتصادی و هم به لحاظ هنری ما با پدیده ای جدی مواجهیم که در حال حرکت بر روی مرزهای تکنولوژی هستیم و ما می خواهیم اهمیت این پدیده را در کشور جا بیندازیم. منافع بر این ها از آنجا که بازی یک رسانه است و در تقسیم بندی رسانه های آینده در کنار پدیده های دیگری مانند شبکه های اجتماعی در گروه رسانه های جدید قرار می گیرد. قابلیت هایی دارد که ما در مقام متولی پژوهشی این حوزه در کشور سعی می کنیم سایرین را متوجه آن بکنیم.

با توجه به این توضیحات فکر می کنید امروز تصویر دقیقی از بازار بازی های دیجیتال کشور، در اختیار دارید؟ سیدحسینی: تصویر دقیق نداریم به دلایل مختلف که تنها یکی از این دلایل همان سهم بازارهای غیرقانونی است که رصد آن ها هزینه بسیار بالایی نیاز دارد. با این وجود امروز به اندازه ای اطلاعات داریم که از نظر مصرف بتوانیم فرآیند تولید و توزیع بازی ها را کنترل کنیم. اطلاعاتی هم داریم که در برخی زیربخش های تولید و توزیع بسیار دقیق است و قابل صحت سنجی هست، اما به طور خاص در بخش تولید ما با مشکلاتی مواجه هستیم.

واقعیت این است که ما در این حوزه هیچ صنفی نداریم و شرکت هایی که در این زمینه فعال هستند هم غالباً با عناوینی غیر از عناوین مستقیم مرتبط با بازی های رایانه ای ثبت شده اند علاوه بر این بیشتر فعالان بازی سازی، تیم های بازی ساز هستند که هیچ جا ثبت نشده و طبیعتاً برای فعالیت مجوز هم دریافت نکرده اند احصا و استخراج آمارهای مرتبط با فعالیت این گروه طبیعتاً با دشواری ها و چالش های جدی مواجه بودیم. با این وجود هم امروز تا حد قابل قبولی اطلاعات این گروه ها را هم در اختیار داریم.

این وضعیتی که توصیف کردید چقدر مختص ایران است؟ به نظر می رسد در کشورهای دیگر هم با این میزان فعالیت غیررسمی مواجه باشیم و تا حدودی ماهیت این صنعت اینگونه است که مثلاً چهارنفر در یک خانه بتوانند جمع شوند و یک بازی بسازند.

سیدحسینی: در همه جای دنیا بازی سازی تخصص های مختلف دارد و اینگونه نیست که یک نفر بتواند یک بازی بسازد. اما مهم این است که همه فعالان در تخصص های مختلف بازی سازی به عنوان شاغل شناخته می شوند و حرفه شان شغل محسوب می شود یعنی حتی اگر به صورت پاره وقت هم کسی برای این حوزه وقت می گذارد به عنوان شغل محسوب می شود و می تواند از مزایای شغلی و بیمه ای هم بهره مند شود و اینگونه نیست که فردی بدون هیچ حقوق و مزایای قانونی صرفاً به دنبال این باشد که یک بازی بسازد و اگر شد آن را منتشر هم بکند!

ما این عقیه حمایتی را نداریم و به همین دلیل پراکندگی فعالیت ها بیشتر به چشم می آید... سیدحسینی: بله. دقیقاً همین طور است.

نمونه ای از آمار منتشرشده از سوی دایرک درباره بازار بازی های رایانه ای ایران احتمالاً اگر گروه بازی سازی بخواهد فعالیت خود را رسمی بکند با مشکلات بیشتری مواجه می شود و ترجیح می دهد بی خیال حمایت های احتمالی هم بشود! سیدحسینی: بهترین بازی های موبایلی ما که امروز به عنوان محصولات پرفروش شناخته می شوند غالباً محصول همین جنس کارهای تیمی هستند. این اشکال درباره فرآیند تولید بازی های در ایران به صورت جدی وجود دارد.

در حوزه توزیع هم ما با یک دوگانگی و حتی چندگانگی مواجهیم. در کنار توزیع فیزیکی بازی ها ما توزیع دیجیتال را داریم که به نوعی شاهد انحصار توزیع دیجیتال هستیم. در توزیع فیزیکی هم ما سازوکار مویرگی و حساب شده ای نداریم! شاید بتوان تغییر توزیع چریکی را برای این مدلی که در ایران شاهد هستیم به کار برد. در این شرایط ما به دنبال روش هایی هستیم که بتوانیم با تخمین هرچه دقیق تر آمارهای مرتبط با این بخش ها را به دست بیاوریم.

با همین توضیحات می توانیم ادعان کنیم که وضعیت صنعت گیم در ایران یک وضعیت استثنائی و خاص است؛ وضعیتی که گویی هیچ یک از اجزا در آن شفاف نیست. تلاش برای استخراج آمار و داده های قابل تحلیل در چنین وضعیتی چقدر می تواند به نتایج واقعی منتهی شود و فکر نمی کنید حالت آب در هاون کوبیدن پیدا می کند؟

نصیری: اگر امروز ۲۰ یا ۳۰ کشور در دنیا داریم که در صنعت گیم حرفی دارند و در نمایشگاه های بین المللی غالباً شاهد حضورشان هستیم، در این میان صنعت ایران به ظاهر کوچک است اما در منطقه حتماً جزو کشورهای مدعی هستیم و در مواردی حتی تولیدمان پیش تر از کشوری مانند ترکیه است. پس اگر ما شاهد بازگشت سرمایه و سود اقتصادی در این بازار نیستیم، مشکل جای دیگری است و نمی توان توانایی تولید در کشور را زیر سؤال برد. در میان همین ۲۰، ۳۰ کشوری که گفتیم در این حوزه تولید دارند، شاید ۱۰ کشور هم نباشند که کار آماری در این زمینه داشته باشند.

نکته مهم اما خصوصیت مردم خاورمیانه به خصوص در کشور ما است که علاقه ای به ارائه اطلاعات نداریم. افشای اطلاعات برای ما تابو است و به همین دلیل به رغم اینکه در ترکیه سازمانی برای استخراج آمار فعالیت ها وجود ندارد اما شرکت های فعال خودشان آمار فعالیت های خود را به صورت رسمی منتشر می کنند اما در ایران اینگونه نیست. این فرهنگ در کشورهای دیگر وجود دارد که در صورت ارائه صحیح اطلاعات، خود ما هم می توانیم از گردش اطلاعات سایرین سود ببریم و به همین دلیل غالباً با فضای روشن تری مواجه هستند ما در خاورمیانه حتی در صنایع دیگر، احساس می کنیم افشای اطلاعات خطرناک است.

از طرف دیگر هم اصولاً فراموش نکنیم که انتخاب میان اصالت دادن به قهرمانان ملی و وابسته به حکومت برای توسعه صنعتی (مثل تجربه کشورهای ژاپن و کره) یا توجه به تیم های مستقل و غیروابسته به حاکمیت مانند تجربه استارت آپ ها در اروپا و آمریکا، یک مجادله جدی میان صاحب نظران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) است و به راحتی نمی توان درباره آن حکم قطعی صادر کرد. در عین حال باید توجه داشته باشیم درست است که در برخی کشورها گروه های مستقل در حال فعالیت در عرصه بازی سازی هستند اما همین گروه های مستقل هم باید از حداقل حمایت ها بهره مند باشند.

در کشور ما هیچ یک از این دو رویکرد وجود ندارد. نه شرکت های بزرگ و توانمند دولتی داریم که بتوانند نقش آن قهرمانان ملی در حوزه صنعت را ایفا کنند و نه شرکت های مستقل و کوچک توانایی حضور همه جانبه در بازار بازی ها را دارند. یا تیم های فنی و توانمندی داریم که در عرصه انتشار دچار مشکل جدی هستند و یا بالعکس. در چنین فضای مبهمی، آمار و اطلاعاتی که مرکز دایرک ارائه می کند، اصلی ترین دستاوردش اثبات همین ابهام است. اصلاً خجالت نمی کشیم که در جایی رسماً اعلام کنیم که چنین داده هایی را در اختیار نداریم. اتفاقاً نقطه کور پیشرفت صنعت، همان نقایطی است که امکان استخراج آمار دقیق وجود ندارد. برای همین صراحتاً اعلام می کنیم ما آمار شرکت های ثبتی فعال در حوزه بازی ها را در اختیار داریم اما هیچ آمار دقیقی از گروه های مستقل فعال در این زمینه در اختیارمان نیست.

راهکارتنان برای خروج از شرایط چیست؟

نصیری: باید به دنبال راهکارهای بزرگ و اقدامات نهادی کلان برای عبور از این شرایط برویم. باید این تیم های سامان دهی شوند. تیم های کوچک یا باید خود قدرتمند شوند یا باید راهی پیش روی شان قرار بگیرد که به شرکت های بزرگ و با قدرت بپیوندند.

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به قول های بزرگ آغاز به کار می کنند. یک شرکت کوچک با تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می کند و اصلاً هم نمی خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند، بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت های بزرگ تر قرار می دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم.

اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست!

نصیری: من نگاهم عکس این است. من می گویم با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه ها و شاخص های شکل گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می تواند دیگر شاخه ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می توانیم برای نسبت این زیرشاخه ها تعیین کننده باشیم.

سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه ها هستیم یعنی این استعداد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرج عجیب است، امروز وقتی به انسان های اولیه هم فکر می کنید همه چیز در اطراف آن ها هرج و مرج داشته است. ولی زمانی که سرتخ هایی برای شناخت الگوها پیدا می کنند آرام آرام به یک منظومه می رسد. این منظومه در حوزه بازی ها می تواند الگوی اولیه صنعت گیم ایران باشد. الگویی که همین امروز برای بسیاری پول ساز است و شک نکنید اگر این پول سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منفی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است...

البته منظورتنان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! وگرنه حجم گردش مالی دلالت ها در این بازار قابل چشم پوشی نیست!

سیدحسینی: به این بخش هم می پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می توان در دورنما دید که این جنس دلالتی ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می گیرد و برقرار می ماند همین فرآیند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری با راه اندازی دایرک ما به دنبال ساخت آینده صنعت بازی ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هرچه پیش آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم.



## موج نهنگ آبی به ایران می رسد؟ (۱۰/۱۰/۲۰۲۰-۱۰/۱۰/۲۰۲۰)

ایتنا- اولین قربانی بازی نهنگ آبی، دختری ۱۵ ساله از روسیه بود که پس از آن کنجکالوی ها نسبت به این بازی جنجالی برانگیخته شد.

موج نگرانی از بازی Blue Whale یا نهنگ آبی که کاربران نوجوان خود را تشویق به خودکشی می کند بعد از کشورهای اروپایی، آمریکای شمالی و جنوبی حالا به ایران رسیده است. در یک هفته اخیر سایت های مختلف ایرانی به انتشار خبر و گزارش هایی در خصوص این بازی پرداخته اند. در این بین صدا و سیما نیز با پخش گزارش هایی در خصوص این بازی یا چالش مرگ آور، بهانه خوبی برای محکوم کردن فضای مجازی پیدا کرده است.

گزارش های یک طرفه این سازمان حالا به جای اطلاع رسانی و ارائه راهکار مناسب باعث نگرانی و ترس بیشتر خانواده های ایرانی در خصوص این بازی شده است. بالا گرفتن حجم نگرانی در خصوص نهنگ آبی در نهایت باعث شد محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات که این روزها فعالیت (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) قابل توجهی در شبکه های اجتماعی برای پیگیری خواسته های کاربران دارد اعلام کند که این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزاری حذف شده است. او در ادامه از مذاکره با شبکه اجتماعی روسی VK (که این بازی نخستین بار در آن منتشر شد) برای جلوگیری از اشاعه خشونت از طریق این شبکه نیز خبر داد.

چهرمی همچنین در گفت و گویی با بیان اینکه رسانه های مختلف در خصوص برخورد با چنین خبرهایی باید با دقت بیشتری قدم بردارند تأکید کرد که کار رسانه اطلاع رسانی دقیق همراه با شفاف سازی است نه ایجاد ترس و نگرانی. چهرمی از حذف این بازی در فروشگاه های آنلاین اپ خبر داد و گفت: «ما توجه به حوادث ناگواری که این بازی از سال ۲۰۱۵ در بسیاری از کشورها به دنبال داشته است و بالا گرفتن اعتراض ها، لینک دانلود و استفاده از این بازی از اینترنت حذف شده است. اما با این حال باید با فرهنگ سازی بیشتر و بهتر به والدین کمک کنیم تا نظارت بهتری روی استفاده فرزندان خود از محتوای فضای مجازی داشته باشند.» اما بازی نهنگ آبی که به اعتقاد بنیاد ملی بازی رایانه ای، بازی رایانه ای نیست و یک چالش است چیست و تاکنون دنیا نسبت به آن چه واکنش و راه حلی داشته است؟ حالا که این بازی یا چالش در ایران نیز بر سر زبان ها افتاده است با چه راهکاری می توان جلوی خطرات احتمالی آن یا هر بازی مانند آن را گرفت؟ چالشی به نام «نهنگ آبی»

نهنگ آبی (Blue Whale) که با نام «چالش نهنگ آبی» نیز شناخته می شود یک بازی اینترنتی است. در این بازی وظایف مختلفی برای انجام در نظر گرفته شده است که بازیکن باید در ۵۰ روز و زیر نظر پشتیبانی که با او در ارتباط است بدرستی انجام دهد. در واقع در این چالش اینترنتی ۵۰ مرحله ای از مخاطبان که عمده آنها را نیز نوجوانان تشکیل می دهند، خواسته می شود روزانه تکلیف خود را انجام داده و در پایان، عکسی از وظایف خود را برای پشتیبان شان ارسال کنند تا بتوانند وارد مرحله بعد شوند.

در نهایت وظیفه پایانی که به بازیکن در مرحله ۵۰ واگذار می شود خودکشی است. نام این بازی نیز از پدیده «آمن نهنگ ها» به ساحل گرفته شده است که براساس بررسی های علمی گروهی از نهنگ ها برای پایان دادن به زندگی، خودشان را به ساحل می رسانند. ۵۰ مرحله بازی آنقدر خشن و ترسناک است که شاید بهترین مرحله از آن را که بتوان در اینجا بازگو کرد دیدن فیلم های ترسناک در کل روز، گوش دادن به موسیقی های ارسال شده از سوی پشتیبان یا راه رفتن بر لبه یک پل باشد. بازی نهنگ آبی نخستین بار در سال ۲۰۱۲ در روسیه و در شبکه اجتماعی VK شروع به کار کرد. Philipp Budeikin دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی خالق این بازی هدفش از طراحی نهنگ آبی را پاک کردن افراد بی ارزش از جامعه عنوان کرده است.

موج نهنگ آبی در ایران

در حالی که در دو سال گذشته موج نگرانی عواقب بازی نهنگ آبی جهان را فرا گرفته است حالا نزدیک به یک هفته است که این موج نگرانی به ایران هم رسیده است. بسیاری از کاربران در شبکه های اجتماعی مانند توییتر یا هشتگ «# نهنگ - آبی» در حال اطلاع رسانی در خصوص این بازی هستند از سوی دیگر پلیس فتا از والدین خواسته که فعالیت فرزندان در فضای مجازی را با حساسیت بیشتری کنترل کنند.

وزیر ارتباطات نیز در پستی جداگانه در اینستاگرامش علاوه بر اعلام این خبر که این بازی از طریق سایت های اینترنتی و فروشگاه های اپ در دسترس نیست از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواست تا از طریق مدارس و معلمان تربیتی برای آگاهی رسانی به والدین و معلمان برای استفاده بهتر از بازی های رایانه ای وارد عمل شوند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با «ایران» اعلام می کند که نهنگ آبی به معنای واقعی یک بازی رایانه ای نیست و یک چالش است مانند چالش آب یخ که از طرف شبکه های اجتماعی مطرح شد.

قدوسی به مطلع بودن بنیاد نسبت به این بازی از ماه های پیش اشاره می کند و می گوید: «از آنجا که تمامی دست اندکاران این بازی دستگیر و بازی نیز از اینترنت حذف شده بود و از سوی دیگر به خاطر اینکه نمی خواستیم ناخواسته تبلیغ این بازی را کرده تا افراد کنجکاو به جست و جو در خصوص آن شوند، ترجیح دادیم حرفی از این بازی به میان نیاوریم. واقعاً هم هیچ ایده ای نداریم که در یک هفته گذشته چطور این بازی از طریق صدا و سیما بر سر زبان ها افتاد و حالا شاهد موج نگرانی در خصوص این بازی که دیگر وجود خارجی ندارد هستیم.»

قدوسی تأکید می کند هرچند نهنگ آبی یک بازی نیست اما بنیاد معتقد است تنها راه جلوگیری از ایجاد خطر برای نوجوانان به کمک چنین برنامه هایی اطلاع رسانی و فرهنگ سازی است. او در واکنش به انتظار وزیر ارتباطات از بنیاد برای اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای افزود: «بنیاد از سال ها پیش یکی از راهکارهایی که برای اطلاع رسانی به خانواده ها در خصوص بازی های رایانه ای در نظر داشت همکاری با مدارس کشور بود و در این خصوص در خواست هایی به آموزش و پرورش ارائه دادیم تا بتوانیم با برگزاری کارگاه های آموزشی برای معلمان و والدین فرهنگ سازی های لازم را انجام دهیم. حتی دوسال پیش یک تفاهنامه نیز با معاونت آموزش وزارت آموزش و پرورش امضا کردیم اما متأسفانه این تفاهنامه به فراموشی سپرده شد.» قدوسی تأکید می کند همچنان بنیاد با برگزاری اردوهای آموزشی برای برخی مدارس سعی دارد تا دانش آموزان، والدین و معلمان را نسبت به نحوه استفاده درست از بازی های رایانه آگاه کند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح می کند که حذف نهنگ آبی از اینترنت به معنای پاک شدن چنین برنامه های مضر از فضای مجازی نیست اما این خانواده ها هستند که با کمک ابزارهای کنترلی می توانند جلوی ضررهای چنین برنامه هایی را بر فرزندان خود بگیرند.

وی در ادامه از ابزار جدید کنترلی در این خصوص که بزودی رونمایی خواهد شد خبر می دهد و می گوید: «در یک ماه آینده سامانه و اپلیکیشنی را رونمایی خواهیم کرد که اطلاعات کاملی در خصوص تمام بازی هایی که وارد کشور می شوند در آن وجود دارد. به کمک این سامانه خانواده ها می توانند در لحظه و هوشمندانه دست به انتخاب بازی برای فرزندان خود بزنند یا اطلاع دقیقی در خصوص بازی که فرزندان شان انتخاب کرده اند داشته باشند.» قدوسی امینوار است با کمک صدا و سیما برای تبلیغ این سامانه، ابزار کنترلی مناسبی برای فرهنگ سازی و اطلاع رسانی در خصوص بازی های رایانه ای در اختیار خانواده ها قرار بگیرد.

واکنش کشورها به نهنگ آبی

نخستین قربانی این بازی یک دختر ۱۵ ساله در روسیه بود و بعد از آن گزارش هایی در خصوص مرگ دختران و پسران نوجوان که تحت تأثیر این بازی به زندگی خود پایان داده بودند منتشر شد. در نهایت در سال ۲۰۱۶ وقتی گزارش یک روزنامه نگار توانست مرگ گروهی از نوجوانان را به این بازی ارتباط دهد، Philipp Budeikin خالق این بازی به جرم تحریک ۱۶ دختر نوجوان به خودکشی دستگیر و به دنبال این اتفاق قانون پیشگیری از خودکشی در روسیه تصویب شد. گزارش هایی از ۱۲۰ اقدام به خودکشی در بین نوجوانان کشورهایی مانند آرژانتین، شیلی، برزیل، چین، آمریکا، ایتالیا، کوبا، عربستان، اسپانیا، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اروگونه، وتزول، هند و... که نشانه هایی از آسیب های مراحل این بازی در آنها دیده شده منتشر شده است. انتشار این خبرها موجی از نگرانی در کشورهای مختلف به وجود آورد و هر یک از کشورها راهکاری برای مبارزه با این بازی ابداع کردند. برای مثال در برزیل جنبشی به نام Pink Whale یا نهنگ صورتی با هزاران داوطلب به راه افتاد. هدف این جنبش اطلاع رسانی در خصوص ارزش های زندگی و مبارزه با افسردگی است. یا یک مدرسه در یکی از شهرهای برزیل با همکاری شبکه های آموزشی، بازی برای مبارزه با نهنگ آبی طراحی کردند که نحوه شاد زندگی کردن و خوشحال بودن را به نوجوانان آموزش می داد. در آمریکا سایتی برای مبارزه با چالش های نهنگ آبی راه اندازی شد که در آن نوجوانان به چالش رسیدن به رفاه و زندگی بهتر دعوت می شدند. در چین، شرکت Tencent بزرگ ترین سرویس دهنده اینترنت دسترسی ۱۲ شبکه به بازی نهنگ آبی را نیز مسدود کرد. اما دولت هند از شرکت های بزرگی چون Google, Facebook, Whats App, Instagram Micro soft و Yahoo تقاضا کرده است تا تمامی لینک ها و ارجاعات به بازی نهنگ آبی را حذف کنند.



## وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران / بازاری که زنده به پول است! (۱۳۹۴-۹۵-۹۶)

مسئولان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، ضمن تشریح اولویت ها و دست اندازهای پیش روی این مرکز، وضعیت بازار بازی ها در ایران را «مبهم» توصیف اما بر «ظرفیت» بالای آن تأکید کردند.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرابهام حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تأکید می کنند. صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است. همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ابهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی معاون پژوهشی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل مرکز دایرک در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آماری در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید. در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرابهام مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال ها ما نگاه درستی به بازی ها نداشته ایم، عقب ترییم. در قیاس با کشورهایی که سال ها است در حوزه بازی های رایانه ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده ها عقب تر هستیم. البته همین مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه بازمی ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده های شرکت نیوزو که یک شرکت بین المللی است استفاده می کند اما ما این داده ها را خودمان تولید می کنیم. در کنار این واقعیت ما راه های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیم در کشور داریم. باید داده ها را به سمت منابع مبتنی سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال های سال در این حوزه گویی در اتاکی تاریک قرار داشتیم، امروز داده ها و اطلاعات پایه ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش های دانشگاهی می تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی ها، بازی سازان و سیاست گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تعدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی های رایانه ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی های رایانه ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم کاری نداشته اند. این در حالی است که کنسول ها و سخت افزارهای مرتبط با بازی های رایانه ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن نرفته اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش های بعدی دایرک خام تر بود.

سال ۸۹ ما پیمایشی را با همکاری ایسپا در کلیه مراکز استان های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات صنایع و خدمات فرهنگی و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش نامه ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سال یک بار تکرار کنیم.

این بازه زمانی دو ساله برای رصد وضعیت بازار بازی ها و به روز کردن اطلاعات چقدر بر استاندارد جهانی منطبق است؟ سیدحسینی: این زمان بندی ارتباط مستقیم با میزان تحولات این صنعت در کشورهای مختلف دارد. صنعت گیم در کشور ما هنوز خیلی دچار تحولات بنیادین در بازه های زمانی کوتاه نیست...

حتی در بازار مصرف؟

سیدحسینی: بله، حتی در بازار مصرف سرعت تحولات بالا نیست و به همین دلیل می توان هر دو سال یک بار این سنجش آماری را انجام داد. در کشورهای خیلی پیشرفته هم معمولاً هر یک سال یک بار این آمارگیری انجام می شود. برخی مؤسسه‌هایی که از این حوزه درآمدزایی دارند هم در سریع ترین حالت به صورت فصلی اقدام به ارائه گزارش می کنند. در کشورهای منطقه ما اما اصلاً این گونه نیست و بعضاً هر چند سال یک بار شاید چنین گزارش های آماری منتشر شود. با این مختصات اینکه ما زمان بندی مشخص دو ساله برای ارائه و انتشار آمار در نظر گرفته ایم، یک وضعیت استاندارد است. البته توجه داشته باشید که پیمایش و ارائه آمار صرفاً یکی از مأموریت ها و کارهایی است که در دایرک صورت می گیرد.

ما در حوزه های تولید و توزیع تلاش کرده ایم داده های ثبتی دقیقی را استخراج کنیم اما از آنجا که بازار گیم در ایران مانند دیگر صنایع، یک بخش قانونی دارد و یک بخش غیرقانونی (و متأسفانه در بازار بازی ها زور بخش غیرقانونی به بخش قانونی می چربد)، نمی توانیم به این داده های ثبتی اکتفا کنیم. به همین دلیل برنامه های دیگری در نظر گرفته ایم که به خصوص در حوزه بازی های موبایلی که مصرف کننده بیشتری هم دارد، بتوانیم داده ها دیجیتالی استخراج کنیم. این برنامه ای است که به صورت جامع در دستور کار داریم. فارغ از این برنامه ریزی ها فعالیت های دایرک دو بخش کلّی دارد، یکی شناخت مختصات بازار که سعی داریم به عنوان یک مرکز آماری مرجع در این حوزه شناخته شویم. بخش دیگر هم تمرکز بر تقویت پژوهش های دانشگاهی مرتبط است.

چنین سرفصلی مرتبط با بازی های رایانه ای اساساً در سیستم دانشگاهی ایران تعریف شده است؟

سیدحسینی: امروز اگرچه ما یک رشته دانشگاهی قوی و منسجم با ارتباط مستقیم به حوزه بازی های دیجیتال در نظام دانشگاهی کشور نداریم اما خوشبختانه در حوزه های میان رشته ای شاهد فعالیت تعداد قابل توجهی پژوهشگر در دانشگاه های مختلف کشور هستیم که روی این میحث مشغول فعالیت هستند. نکته اینجا است که این پژوهشگران به صورت پراکنده فعالیت می کنند و هنوز تبدیل به یک شبکه منسجم نشده اند و تلاش ما در دایرک این است که با رونق بخشی به مطالعات دانشگاهی بتوانیم به سمت شبکه سازی و هم افزایی در این حوزه حرکت کنیم.

نصیری: با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. به دنبال جا انداختن این واقعیت هستیم که «بازی موضوعی جدی است.» هم به لحاظ فرهنگی، هم به لحاظ اقتصادی و هم به لحاظ هنری ما با پدیده ای جدی مواجهیم که در حال حرکت بر روی مرزهای تکنولوژی هستیم و ما می خواهیم اهمیت این پدیده را در کشور جا بیندازیم. مضاف بر این ها از آنجا که بازی یک رسانه است و در تقسیم بندی رسانه های آینده در کنار پدیده های دیگری مانند شبکه های اجتماعی در گروه رسانه های جدید قرار می گیرد، قابلیت هایی دارد که ما در مقام متولی پژوهشی این حوزه در کشور سعی می کنیم سایرین را متوجه آن بکنیم. با توجه به این توضیحات فکر می کنید امروز تصویر دقیقی از بازار بازی های دیجیتال کشور، در اختیار دارید؟ سیدحسینی: تصویر دقیقی نداریم به دلایل مختلف که تنها یکی از این دلایل همان سهم بازارهای غیرقانونی است که رصد آن ها هزینه بسیار بالایی نیاز دارد. با این وجود امروز به اندازه ای اطلاعات داریم که از نظر مصرف بتوانیم فرآیند تولید و توزیع بازی ها را کنترل کنیم. اطلاعاتی هم داریم که در برخی زیربخش های تولید و توزیع بسیار دقیق است و قابل صحت سنجی هست. اما به طور خاص در بخش تولید ما با مشکلاتی مواجه هستیم.

واقعیت این است که ما در این حوزه هیچ صنایع نداریم و شرکت هایی که در این زمینه فعال هستند هم غالباً با عنوانی غیر از عناوین مستقیم مرتبط با بازی های رایانه ای ثبت شده اند. علاوه بر این بیشتر فعالان بازی سازی، تیم های بازی ساز هستند که هیچ جا ثبت نشده و طبیعتاً برای فعالیت مجوز هم دریافت نکرده اند. احصا و استخراج آمارهای مرتبط با فعالیت این گروه طبیعتاً با دشواری ها و چالش های جدی مواجه بودیم. با این وجود هم امروز تا حد قابل قبولی اطلاعات این گروه ها را هم در اختیار داریم.

این وضعیتی که توصیف کردید چقدر مختص ایران است؟ به نظر می رسد در کشورهای دیگر هم با این میزان فعالیت غیررسمی مواجه باشیم و تا حدودی ماهیت این صنعت اینگونه است که مثلاً چهارنفر در یک خانه بتوانند جمع شوند و یک بازی بسازند.

سیدحسینی: در همه جای دنیا بازی سازی تخصص های مختلف دارد و اینگونه نیست که یک نفر بتواند یک بازی بسازد. اما مهم این است که همه فعالان در تخصص های مختلف بازی سازی به عنوان شاغل شناخته می شوند و حرفه شان شغل محسوب می شود. یعنی حتی اگر به صورت پاره وقت هم کسی برای این حوزه وقت می گذارد به عنوان شغل محسوب می شود و می تواند از مزایای شغلی و بیمه ای هم بهره مند شود و اینگونه نیست که فردی بدون هیچ حقوق و مزایای قانونی صرفاً به دنبال این باشد که یک بازی بسازد و اگر شد آن را منتشر هم بکند!

ما این عقیه حمایتی را نداریم و به همین دلیل پراکندگی فعالیت ها بیشتر به چشم می آید.

سیدحسینی: بله، دقیقاً همین طور است.

نمونه ای از آمار منتشر شده از سوی دایرک درباره بازار بازی های رایانه ای ایران

احتمالاً اگر گروه بازی سازی بخواهد فعالیت خود را رسمی بکند با مشکلات بیشتری مواجه می شود و ترجیح می دهد بی خیال حمایت های احتمالی هم بشود! سیدحسینی: بهترین بازی های موبایلی ما که امروز به عنوان محصولات پرفروش شناخته می شوند غالباً محصول همین جنس کارهای تیمی هستند. این اشکال درباره فرآیند تولید بازی های در ایران به صورت جدی وجود دارد.

در حوزه توزیع هم ما با یک دوگانگی و حتی چندگانگی مواجهیم. در کنار توزیع فیزیکی بازی ها ما توزیع دیجیتال را داریم که به نوعی شاهد انحصار توزیع دیجیتال هستیم. در توزیع فیزیکی هم ما سازوکار مویرگی و حساب شده ای نداریم! شاید بتوان تعبیر توزیع چریکی را برای این مدلی که در ایران شاهد هستیم به کار برد. در این شرایط ما به دنبال روش هایی هستیم که بتوانیم با تخمین هرچه دقیق تر آمارهای مرتبط با این بخش ها را به دست بیاوریم.

با همین توضیحات می توانیم ادعان کنیم که وضعیت صنعت گیم در ایران یک وضعیت استثنائی و خاص است؛ وضعیتی که گویی هیچ یک از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اجزا در آن شفاف نیست. تلاش برای استخراج آمار و داده های قابل تحلیل در چنین وضعیتی چقدر می تواند به نتایج واقعی منتهی شود و فکر نمی کنید حالت آب در هاون کوبیدن پیدا می کند؟

نصیری: اگر امروز ۲۰ یا ۳۰ کشور در دنیا داریم که در صنعت گیم حرفی برای گفتن دارند و در نمایشگاه های بین المللی غالباً شاهد حضورشان هستیم، در این میان صنعت ایران به ظاهر کوچک است اما در منطقه حتماً جزو کشورهای مدعی هستیم و در مواردی حتی تولیدمان پیش تر از کشوری مانند ترکیه است. پس اگر ما شاهد بازگشت سرمایه و سود اقتصادی در این بازار نیستیم، مشکل جای دیگری است و نمی توان توانایی تولید در کشور را زیر سؤال برد. در میان همین ۲۰، ۳۰ کشوری که گفتیم در این حوزه تولید دارند، شاید ۱۰ کشور هم نباشند که کار آماری در این زمینه داشته باشند.

سیدحسینی: هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. نکته مهم اما خصوصیت مردم خاورمیانه به خصوص در کشور ما است که علاقه ای به ارائه اطلاعات نداریم. افشای اطلاعات برای ما تابو است و به همین دلیل به رغم اینکه در ترکیه سازمانی برای استخراج آمار فعالیت ها وجود ندارد اما شرکت های فعال خودشان آمار فعالیت های خود را به صورت رسمی منتشر می کنند اما در ایران اینگونه نیست. این فرهنگ در کشورهای دیگر وجود دارد که در صورت ارائه صحیح اطلاعات، خود ما هم می توانیم از گردش اطلاعات سایرین سود ببریم و به همین دلیل غالباً با فضای روشن تری مواجه هستند. ما در خاورمیانه حتی در صنایع دیگر، احساس می کنیم افشای اطلاعات خطرناک است.

از طرف دیگر هم اصولاً فراموش نکنیم که انتخاب میان اصالت دادن به قهرمانان ملی و وابسته به حکومت برای توسعه صنعتی (مثل تجربه کشورهای ژاپن و کره) یا توجه به تیم های مستقل و غیروابسته به حاکمیت مانند تجربه استارت آپ ها در اروپا و آمریکا، یک مجادله جدی میان صاحب نظران است و به راحتی نمی توان درباره آن حکم قطعی صادر کرد. در عین حال باید توجه داشته باشیم درست است که در برخی کشورها گروه های مستقل در حال فعالیت در عرصه بازی سازی هستند اما همین گروه های مستقل هم باید از حداقل حمایت ها بهره مند باشند.

در کشور ما هیچ یک از این دو رویکرد وجود ندارد. نه شرکت های بزرگ و توانمند دولتی داریم که بتوانند نقش آن قهرمانان ملی در حوزه صنعت را ایفا کنند و نه شرکت های مستقل و کوچک توانایی حضور همه جانبه در بازار بازی ها را دارند. یا تیم های فنی و توانمندی داریم که در عرصه انتشار دچار مشکل جدی هستند و یا بالمعکس. در چنین فضای مبهمی، آمار و اطلاعاتی که مرکز دایرک ارائه می کند اصلی ترین دستاوردش اثبات همین ابهام است. اصلاً خجالت نمی کشیم که در جایی رسماً اعلام کنیم که چنین داده هایی را در اختیار نداریم. اتفاقاً نقطه کور پیشرفت صنعت، همان نقاطی است که امکان استخراج آمار دقیق وجود ندارد. برای همین صراحتاً اعلام می کنیم ما آمار شرکت های ثبتی فعال در حوزه بازی ها را در اختیار داریم اما هیچ آمار دقیقی از گروه های مستقل فعال در این زمینه در اختیارمان نیست.

راهکارتنان برای خروج از شرایط چیست؟

نصیری: باید به دنبال راهکارهای بزرگ و اقدامات نهادی کلان برای عبور از این شرایط برویم. باید این تیم های سامان دهی شوند. تیم های کوچک یا باید خود قدرتمند شوند یا باید راهی پیش روی شان قرار بگیرد که به شرکت های بزرگ و باقدرت بپیوندند.

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به قول های بزرگ آغاز به کار می کنند. یک شرکت کوچک با تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می کند و اصلاً هم نمی خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند، بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت های بزرگ تر قرار می دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم.

اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست!

نصیری: من نگاهم عکس این است. من می گویم با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه ها و شاخص های شکل گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می تواند دیگر شاخه ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می توانیم برای نسبت این زیرشاخه ها تعیین کننده باشیم.

سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه ها هستیم یعنی این استعداد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرجع عجیب است، امروز وقتی به انسان های اولیه هم فکر می کنید همه چیز در اطراف آن ها هرج و مرجع داشته است. ولی زمانی که سرنخ هایی برای شناخت الگوها پیدا می کند آرام آرام به یک منظومه می رسد، این منظومه در حوزه بازی ها می تواند الگوی اولیه صنعت گیم ایران باشد. الگویی که همین امروز برای بسیاری پول ساز است و شک نکنید اگر این پول سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منفی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است...

البته منظورتنان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! وگرنه حجم گردش مالی دلالت ها در این بازار قابل چشم پوشی نیست!

سیدحسینی: به این بخش هم می پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می توان در دورنما دید که این جنس (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دلالتی ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می گیرد و برقرار می ماند همین فرآیند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری با راه اندازی دایرک ما به دنبال ساخت آینده صنعت بازی ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هرچه پیش آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم.

ادامه دارد...

منبع: مهر



## مشاوره

### استقبال سه برابری از لیگ بازی های رایانه ای؛ «نهنگ آبی» بازی نیست (۱۰-۰۵-۹۶، ۰۶-۰۶-۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افزایش بیش از سه برابری استقبال از لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد.

شمارسال مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افزایش بیش از سه برابری استقبال از لیگ بازی های رایانه ای ایران خبر داد. نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکتب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریورماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملاً متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند.

وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان این کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم.

شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگسال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشته، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند.

کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برابری ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های مفهومی و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال بانوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن هادر دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

نهنگ آبی نه یک بازی رایانه ای بلکه یک چالش است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید. کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکردیم چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیر سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهد شد. فعلاً حضور قهرمان کلش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانیا از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

مدیرعامل مکعب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان شرکت داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلش رویال و کاتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

پخش زنده فینال لیگ از Twitch

مدیرعامل شرکت مکعب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد.

وی درباره اعزام تیم کاتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل امسال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم.

ارضی درباره مسابقات ClashRoyale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیرمقام قهرمانی را کسب کرد. مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



## نهنگ آبی در خشکی قربانی می گیرد (۱۳۹۵-۰۶-۱۰)

قم فردا:

به گزارش پایگاه خبری تحلیلی قم فردا،

بازی نهنگ آبی یا Blue Whale پدیده عجیب و ترسناک دنیای مجازی است. بازی که سرنوشت شومی را برای بازیکنان آن رقم می زند. با گسترش ارتباطات و فضای مجازی، پنجره جدیدی به روی همگان گشوده شد که اولین و مهمترین هدفش سرگرمی اقتدار مختلف جامعه بود و انسان را به قدری سرگرم مسایل روزمره کرده که فرد را از زندگی شخصی خویش غافل و آنگاه در این دنیای مجازی غرق می شود که عنوان زندگی خویش را از دست می دهد، به طوری که ما اصلاً متوجه اطراف و پیرامون خود به خصوص کودکان و نوجوانان نیستیم که آنها هم مانند ما در این گونه فضاها سیر می کنند و ناخواسته مجبور به الگو برداری از یک سری اتفاقات می شوند که ما نمی دانیم.

در سال ۲۰۱۳ در روسیه بازی آنلاینی در شبکه های مجازی دست به دست شد که موسس آن فیلیپ بودیکین دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی بود. هدف او از اختراع بازی این بود که افرادی بدون ارزشی در جامعه ندارند را وادار به خودکشی کنند. این اتفاق بعد از طی ۵۰ مرحله ای که به بازیکن محول می شود رخ می دهد.

یکی از شبکه های اجتماعی که این بازی در آن قرار گرفت «وی کی» نام دارد که شبکه اجتماعی شبیه به فیسبوک است و کاربران بسیاری از جمله در روسیه، اوکراین و مولدوای و قزاقستان دارد.

اکنون در هند به طور چشمگیری کاربران این بازی رو به افزایش است و در اروپا نیز پلیس فرانسه چند نمونه از این چالش را در میان نوجوانان گزارش داده و نسبت به کشته شدن یک نفر و زخمی شدن چند نفر دیگر از کاربران این بازی ابراز نگرانی کرده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) هدف سازنده بازی نهنگ آبیبه گفته بودیکین مخترع این بازی مغرب در دفاع از خود گفته بود: می خواستم جامعه را از آشغال های زیستی پاک کنم و من فقط به چند نفر پیشنهاد دادم بمیرند، خودشان تصمیم گرفتند، کسی آنها را مجبور نکرده بود. نکته نگران کننده این است که هنوز بازی رواج چندانی در ایران نیافته، ۲ نفر قربانی مرحله آخر شده و خودکشی کرده اند.

اولین نفری که بعد از طی مراحل ۵۰ گانه اقدام به خودکشی کرد، دختری نوجوان اهل روسیه بود که در سال ۲۰۱۵ با دراز کشیدن روی ریل راه آهن به زندگی خود خاتمه داد. مطابق اعلام پلیس روسیه تاکنون ۱۳۰ نفر در ارتباط با این بازی دست به خودکشی زده اند.

نحوه طراحی بازی و شیوه تاثیرگذاری آن بر روح و روان طوری است که کاربر را به چالش می کشاند، به همین دلیل نوجوانان که همیشه دوست دارند توانایی های خود را به رخ یکدیگر بکشند و از گفتن کلمه نه واهمه دارند، بیشتر جذب آن می شوند، گویی گفتن کلمه بله به فرمان های بازی، آن ها را بزرگ و نیرومند جلوه می دهد.

کنجکاوتر بودن نوجوانان، دلیل دیگر جذب آن ها به این بازی است. نام گذاری این بازی بر اساس اصطلاح «نهنگ آبی» بوده و از پدیده به ساحل نشستن نهنگ ها می آید که نشانی از خودکشی است، به عقیده برخی محققان، این نوع از نهنگ ها برای خودکشی، خود را به ساحل می رسانند.

کاربر باید به طور مرتب بازی نهنگ آبی را اجرا و اغلب یک تصویر از خود ارسال کند تا مجوز راهیابی به مرحله بعد را به دست بیاورد، در نخستین مرحله از او خواسته می شود یک نهنگ آبی را بر روی دستش ترسیم کند.

اگر سعی کنید لینک بازی را به صورت آنلاین پیدا کنید، خواهید دید که به هیچ وجه چنین لینکی در دسترس نیست، زیرا ادمین خود کنترل می کند که چه کسی به بازی دسترسی پیدا کند.

گزارش ها نشان داده ادمین قربانی خود را شناسایی می کند و برایشان یک لینک ارسال می کند که وقتی در گوشی قربانی باز می شود، تمام اطلاعات گوشی آنها را برای ادمین کپی می کند. ادمین با سوالاتی ابتدا مطمئن می شود کودک و یا نوجوان قربانی از نظر روانی آسیب پذیر و تنها است. سپس از او تمهید گرفته می شود که به دستورات ادمین عمل کند. بعد از این مرحله در صورت سرپیچی، قربانی تهدید می شود و این تهدید با استفاده از اطلاعات محل زندگی و دیگر مواردی که ادمین از او به سرقت برده انجام می شود، بنابراین قربانی از ترس تهدیدها به خواسته ها عمل می کند، در صورتی که عمل نکردن به وظیفه ها هیچ مشکلی برای فرد ایجاد نخواهد کرد.

مراحل بازی نهنگ آبیاز مراحل ۵۰ گانه این بازی خودزنی، حک اشکال و شماره با چاقو بر دست و پا، تماشای فیلم های وحشت آور، حاضر شدن در اماکن، سازه ها و بلندی های خطرناک برای گرفتن عکس سلفی و بیدار شدن در ساعات نامعمول بخش هایی از این چالش است که هر روز و رفته رفته سخت تر و سخت تر می شود و در پایان پنجاهمین روز از فردی که «بازی» را شروع کرده، خواسته می شود تا خودکشی کند.

حمید فرزادی کارشناس بالینی و روانشناس در گفتگو با خبرنگار حوزه ازدواج و خانواده گروه اجتماعی باشگاه خبرنگاران جوان: در مورد این بازی گفت: ما در روانشناسی بحثی داریم به نام هیجان های القایی. در این مورد هیجان افراد، تحت تاثیر دیگران برانگیخته شده و القا می شود، یعنی این القاعات از یک منبع دیگر وارد فرد می شود و فرد بدون اینکه بداند تحت تاثیر آن قرار می گیرد.

وی افزود: در بسیاری از موارد فرد خود آگاه نیست و چون این القاعات از خودش نبوده و از یک منبع بیگانه وارد شده است، با آن همانند سازی و همزاد پنداری می کند و خیلی راحت تر نسبت به آن واکنش مثبت نشان می دهد.

فرزادی درباره اینکه چه اتفاقی می افتد که کودکان و نوجوانان تحت تاثیر این بازی قرار می گیرند، خاطرنشان کرد: چون این بازی مرحله ای است و افراد مرحله به مرحله تحت تاثیر آن قرار می گیرند و با توجه به اینکه در مراحل اولیه به انتهای آن فکر نمی کنند، آن قدر آهسته آهسته با آن همزاد پنداری می کنند که جزیی از آن می شوند و هیجانات بر آنان غلبه می کند و به این دلیل که با آن همزاد پنداری می کنند و قدرت تشخیص را از دست می دهند، به راحتی تسلیم خواسته های افراد می شوند، به گونه ای که هر کاری به فرد القا شود، جواب مثبت می دهد، حتی اگر خودکشی باشد.

نظر وزیر ارتباطات در مورد بازی نهنگ آبیآذری جهرمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان اینکه با مدیران VK برای عدم اشاعه خشونت از طریق این شبکه اجتماعی مذاکره می کند، گفت: هرچند این شبکه اجتماعی در ایران مسدود است، اما برای این موضوع تلاش خواهیم کرد.

وزیر ارتباطات همچنین با بیان اینکه توسعه فرهنگ استفاده از تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان در فضای مجازی امری ضروری است، تاکید کرد: از بخش خصوصی برای توسعه این حوزه که بازار خوبی هم پیش رو دارد دعوت به فعالیت بیشتر می کنیم و حمایت لازم نیز به عمل خواهیم آورد و انتظار داریم مرکز ملی بازی های رایانه ای از طریق مدارس و معلمان تربیتی برای آگاهی رسانی به والدین و معلمان وارد عمل شوند.

آذری جهرمی همچنین خاطر نشان کرده که انتقال مفاهیم در قالب زبان بازی تاثیرگذاری بیشتری دارد و در میان بازی های مفید گاهی اندیشه های شیطانی نیز به یک بازی تبدیل می شود و نهنگ آبی یکی از این بازی ها است، در این میان برای صیانت از جوانان مهم ترین وظیفه را در کنار حاکمیت، خانواده ها برعهده دارند و رسانه های رسمی و اجتماعی برای اطلاع رسانی خوب عمل کردند. باید مراقبت کنیم کار رسانه ای دغدغه ایجاد کند و نه ترس، ترس ناشی از بی اطلاعی است و وظیفه رسانه دقیقاً اطلاع رسانی است.

متأسفانه در بسیاری از سایت ها و play store ها نرم افزار بازی نهنگ آبی موجود است و کودکان و نوجوانان می توانند با چند کلیک ساده، بازی را روی گوشی و تبلت خود نصب کرده و با اتصال به اینترنت، مرحله اول را سپری کنند.

این بازی در ابتدای کار که کاربر آن را بر روی گوشی یا تبلت خود نصب می کند، چگونه با توجه به شرایط سختی که دارد آن را می پذیرد و ادامه می دهد. شرایط اولیه که ابتدا با کندی روبروست و یکباره مرحله مرحله فرد را به کام مرگ می کشاند و آن قدر از نظر ذهنی فرد را پوچ و تهی می کند که فرد در انتهای آن بازی کاری جز نابودی خود نمی بیند، حتی در مراحل میانی آن مثلاً یک کار را باید به صورت روتین انجام دهند، در ساعت خاصی مثلاً ۴ صبح از خواب بیدار شوند و فیلم و عکس های ترسناک که ادمین بازی می فرستد را ببینند و آنقدر این کارها تکرار می شود که قدرت درک فرد پایین می آید.

حال باید این نکته را یاد آور شد که در مدارس و خانواده فرهنگ سازی انجام شود تا نوجوان توان نه گفتن را یاد بگیرد و ابایی در گفتن آن نداشته باشد تا دیگران به راحتی نتوانند با احساسات او بازی کنند و او را وادار به انجام کارهای نامعقول کنند.

دستگیری ادمین بازی نهنگ آبیحسن کریمی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در این باره گفت: این چالش در یکی از شبکه های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اجتماعی روسی به نام VK گسترش پیدا کرد و سازنده های آن مدتی است که دستگیر شده و این چالش از دسترس خارج شده است. وی افزود: چالش نهنگ آبی نه وب سایت، نه بازی و نه اپلیکیشن است. بلکه یک چالش بوده (چالش سطل آب یخ) که اخیراً در بین مخاطبان شبکه های اجتماعی گسترش یافته است. این بدان معناست که سایت مشخصی نداشته و ارتباط کسانی که وارد چالش می شدند با ادمین از طریق فضای مجازی و شبکه های اجتماعی برقرار می شده است. چالش افرادی که مشکلات روحی دارند را مخاطب اصلی خود قرار داده است.

کریمی تأکید کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند ماهی است که از این چالش خبر داشته، اما موضع رسمی اتخاذ نکرده زیرا توجه به ماهیت این چالش، پرداخت رسانه ای به آن عملاً کمک تبلیغاتی برای آن خواهد بود تا آشنایی که از نظر روحی و روانی با مشکلاتی روبه رو هستند با آن آشنا شده و به سراغ آن بروند.

وی افزود: مطرح شدن این چالش به عنوان یک بازی در رسانه ها و حتی توسط برخی از مسئولان باعث می شود تا مفهوم بازی به یک موضوع خطرناک تبدیل شود، در صورتی که چالش نهنگ آبی در واقع بازی رایانه ای نیست.

انتهای پیام /



معاون امور

## وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران / بازاری که زنده به پول است! (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مسئولان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، ضمن تشریح اولویت ها و دست اندازهای پیش روی این مرکز، وضعیت بازار بازی ها در ایران را «مبهم» توصیف اما بر «ظرفیت» بالای آن تأکید کردند.

به گزارش تهران نیوز، پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرباهم حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تأکید می کنند.

صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است.

همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ابهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازاری پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی معاون پژوهشی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل مرکز دایرک در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آماری در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید.

در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرباهم مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال ها ما نگاه درستی به بازی ها نداشته ایم، عقب ترییم. در قیاس با کشورهایی که سال ها است در حوزه بازی های رایانه ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده ها عقب تر هستیم. البته همین مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه بازهم ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده های شرکت نیوزو که یک شرکت بین المللی است استفاده می کند اما ما این داده ها را خودمان تولید می کنیم. در کنار این واقعیت ما راه های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیم در کشور داریم. باید داده ها را به سمت منابع بومی سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال های سال در این حوزه گویی در اتافی تاریک قرار داشتیم، امروز داده ها و اطلاعات پایه ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش های دانشگاهی می تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی ها، بازی سازان و سیاست گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تمدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک، هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی های رایانه ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی های رایانه ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم کاری نداشته اند این در حالی است که کنسول ها و سخت افزارهای مرتبط با بازی های رایانه ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن نرفته اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش های بعدی دایرک خام تر بود.

سال ۸۹ ما پیمایشی را با همکاری اسپا در کلیه مراکز استان های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صدلوسیما تکرار کردیم و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش نامه ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو سال یک بار تکرار کنیم.

این بازه زمانی دو ساله برای رصد وضعیت بازار بازی ها و به روز کردن اطلاعات چقدر بر استاندارد جهانی منطبق است؟ سیدحسینی: این زمان بندی ارتباط مستقیم با میزان تحولات این صنعت در کشورهای مختلف دارد. صنعت گیم در کشور ما هنوز خیلی دچار تحولات بنیادین در بازه های زمانی کوتاه نیست... حتی در بازار مصرف؟

سیدحسینی: بله حتی در بازار مصرف سرعت تحولات بالا نیست و به همین دلیل می توان هر دو سال یک بار این سنجش آماری را انجام داد. در کشورهای خیلی پیشرفته هم معمولاً هر یک سال یک بار این آمارگیری انجام می شود. برخی مؤسسه‌هایی که از این حوزه درآمدزایی دارند هم در سریع ترین حالت به صورت فصلی اقدام به ارائه گزارش می کنند. در کشورهای منطقه ما اما اصلاً این گونه نیست و بعضاً هر چند سال یک بار شاید چنین گزارش های آماری منتشر شود. با این مختصات اینکه ما زمان بندی مشخص دو ساله برای ارائه و انتشار آمار در نظر گرفته ایم، یک وضعیت استاندارد است. البته توجه داشته باشید که پیمایش و ارائه آمار صرفاً یکی از مأموریت ها و کارهایی است که در دایرک صورت می گیرد.

ما در حوزه های تولید و توزیع تلاش کرده ایم داده های ثبتی دقیقی را استخراج کنیم اما از آنجا که بازار گیم در ایران مانند دیگر صنایع، یک بخش قانونی دارد و یک بخش غیرقانونی (و متأسفانه در بازار بازی ها زور بخش غیرقانونی به بخش قانونی می چربد!) نمی توانیم به این داده های ثبتی اکتفا کنیم. به همین دلیل برنامه های دیگری در نظر گرفته ایم که به خصوص در حوزه بازی های موبایلی که مصرف کننده بیشتری هم دارد، بتوانیم داده ها دیجیتالی استخراج کنیم. این برنامه ای است که به صورت جامع در دستور کار داریم. فارغ از این برنامه ریزی ها فعالیت های دایرک دو بخش کلّی دارد، یکی شناخت مختصات بازار که سعی داریم به عنوان یک مرکز آماری مرجع در این حوزه شناخته شویم. بخش دیگر هم تمرکز بر تقویت پژوهش های دانشگاهی مرتبط است.

چنین سرفصلی مرتبط با بازی های رایانه ای اساساً در سیستم دانشگاهی ایران تعریف شده است؟

سیدحسینی: امروز اگرچه ما یک رشته دانشگاهی قوی و منسجم با ارتباط مستقیم به حوزه بازی های دیجیتال در نظام دانشگاهی کشور نداریم اما خوشبختانه در حوزه های میان رشته ای شاهد فعالیت تعداد قابل توجهی پژوهشگر در دانشگاه های مختلف کشور هستیم که روی این مبحث مشغول فعالیت هستند. نکته اینجا است که این پژوهشگران به صورت پراکنده فعالیت می کنند و هنوز تبدیل به یک شبکه منسجم نشده اند و تلاش ما در دایرک این است که با رونق بخشی به مطالعات دانشگاهی بتوانیم به سمت شبکه سازی و هم افزایی در این حوزه حرکت کنیم.

نصیری: با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. به دنبال جا انتخاب این واقعیت هستیم که «بازی موضوعی جدی است.» هم به لحاظ فرهنگی، هم به لحاظ اقتصادی و هم به لحاظ هنری ما با پدیده ای جدی مواجهیم که در حال حرکت بر روی مرزهای تکنولوژی هستیم و ما می خواهیم اهمیت این پدیده را در کشور جا بیندازیم. مضاف بر این ها از آنجا که بازی یک رسانه است و در تقسیم بندی رسانه های آینده در کنار پدیده های دیگری مانند شبکه های اجتماعی در گروه رسانه های جدید قرار می گیرد. قابلیت هایی دارد که ما در مقام متولی پژوهشی این حوزه در کشور سعی می کنیم سایرین را متوجه آن بکنیم.

با توجه به این توضیحات فکر می کنید امروز تصویر دقیقی از بازار بازی های دیجیتال کشور، در اختیار دارید؟ سیدحسینی: تصویر دقیق نداریم به دلایل مختلف که تنها یکی از این دلایل همان سهم بازارهای غیرقانونی است که رصد آن ها هزینه بسیار بالایی نیاز دارد. با این وجود امروز به اندازه ای اطلاعات داریم که از نظر مصرف بتوانیم فرآیند تولید و توزیع بازی ها را کنترل کنیم. اطلاعاتی هم داریم که در برخی زیربخش های تولید و توزیع بسیار دقیق است و قابل صحت سنجی هست. اما به طور خاص در بخش تولید ما با مشکلاتی مواجه هستیم.

واقعیت این است که ما در این حوزه هیچ صنایع سنتی نداریم و شرکت هایی که در این زمینه فعال هستند هم غالباً با عنوانی غیر از عناوین مستقیم مرتبط با بازی های رایانه ای ثبت شده اند. علاوه بر این بیشتر فعالان بازی سازی، تیم های بازی ساز هستند که هیچ جا ثبت نشده و طبیعتاً برای فعالیت مجوز هم دریافت نکرده اند. احصا و استخراج آمارهای مرتبط با فعالیت این گروه طبیعتاً با دشواری ها و چالش های جدی مواجه بودیم. با این وجود هم امروز تا حد قابل قبولی اطلاعات این گروه ها را هم در اختیار داریم.

این وضعیتی که توصیف کردید چقدر مختص ایران است؟ به نظر می رسد در کشورهای دیگر هم با این میزان فعالیت غیررسمی مواجه باشیم و تا حدودی ماهیت این صنعت اینگونه است که مثلاً چهارنفر در یک خانه بتوانند جمع شوند و یک بازی بسازند.

سیدحسینی: در همه جای دنیا بازی سازی تخصص های مختلف دارد و اینگونه نیست که یک نفر بتواند یک بازی بسازد. اما مهم این است که همه فعالان در تخصص های مختلف بازی سازی به عنوان شاغل شناخته می شوند و حرفه شان شغل محسوب می شود یعنی حتی اگر به صورت پاره وقت هم کسی برای این حوزه وقت می گذارد به عنوان شغل محسوب می شود و می تواند از مزایای شغلی و بیمه ای هم بهره مند شود و اینگونه نیست که فردی بدون هیچ حقوق و مزایای قانونی صرفاً به دنبال این باشد که یک بازی بسازد و اگر شد آن را منتشر هم بکند!

ما این عقبه حمایتی را نداریم و به همین دلیل پراکندگی فعالیت ها بیشتر به چشم می آید...

سیدحسینی: بله. دقیقاً همین طور است.

نمونه ای از آمار منتشرشده از سوی دایرک درباره بازار بازی های رایانه ای ایران

احتمالاً اگر گروه بازی سازی بخواهد فعالیت خود را رسمی بکند با مشکلات بیشتری مواجه می شود و ترجیح می دهد بی خیال حمایت های احتمالی هم بشود! سیدحسینی: بهترین بازی های موبایلی ما که امروز به عنوان محصولات پرفروش شناخته می شوند غالباً محصول همین جنس کارهای تیمی هستند. این اشکال درباره فرآیند تولید بازی های در ایران به صورت جدی وجود دارد.

در حوزه توزیع هم ما با یک دوگانگی و حتی چندگانگی مواجهیم. در کنار توزیع فیزیکی بازی ها ما توزیع دیجیتال را داریم که به نوعی شاهد انحصار توزیع دیجیتال هستیم. در توزیع فیزیکی هم ما سازوکار مویرگی و حساب شده ای نداریم! شاید بتوان تغییر توزیع چریکی را برای این مدلی که در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایران شاهد هستیم به کار برد. در این شرایط ما به دنبال روش هایی هستیم که بتوانیم با تخمین هرچه دقیق تر آمارهای مرتبط با این بخش ها را به دست بیاوریم.

با همین توضیحات می توانیم اذعان کنیم که وضعیت صنعت گیم در ایران یک وضعیت استثنائی و خاص است؛ وضعیتی که گویی هیچ یک از اجزا در آن شفاف نیست. تلاش برای استخراج آمار و داده های قابل تحلیل در چنین وضعیتی چقدر می تواند به نتایج واقعی منتهی شود و فکر نمی کنید حالت آب در هاون کوبیدن پیدا می کند؟

نصیری: اگر امروز ۲۰ یا ۳۰ کشور در دنیا داریم که در صنعت گیم حرفی برای گفتن دارند و در نمایشگاه های بین المللی غالباً شاهد حضورشان هستیم، در این میان صنعت ایران به ظاهر کوچک است اما در منطقه حتماً جزو کشورهای مدعی هستیم و در مواردی حتی تولیدمان پیش تر از کشوری مانند ترکیه است. پس اگر ما شاهد بازگشت سرمایه و سود اقتصادی در این بازار نیستیم، مشکل جای دیگری است و نمی توان توانایی تولید در کشور را زیر سؤال برد. در میان همین ۲۰، ۳۰ کشوری که گفتیم در این حوزه تولید دارند، شاید ۱۰ کشور هم نباشند که کار آماری در این زمینه داشته باشند.

سیدحسینی: هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. نکته مهم اما خصوصیت مردم خاورمیانه به خصوص در کشور ما است که علاقه ای به ارائه اطلاعات نداریم. افشای اطلاعات برای ما تابو است و به همین دلیل به رغم اینکه در ترکیه سازمانی برای استخراج آمار فعالیت ها وجود ندارد اما شرکت های فعال خودشان آمار فعالیت های خود را به صورت رسمی منتشر می کنند اما در ایران اینگونه نیست. این فرهنگ در کشورهای دیگر وجود دارد که در صورت ارائه صحیح اطلاعات، خود ما هم می توانیم از گردش اطلاعات سایرین سود ببریم و به همین دلیل غالباً یا فضای روشن تری مواجه هستند. ما در خاورمیانه حتی در صنایع دیگر، احساس می کنیم افشای اطلاعات خطرناک است.

از طرف دیگر هم اصولاً فراموش نکنیم که انتخاب میان اصالت دادن به قهرمانان ملی و وابسته به حکومت برای توسعه صنعتی (مثل تجربه کشورهای ژاپن و کره) یا توجه به تیم های مستقل و غیروابسته به حاکمیت مانند تجربه استارت آپ ها در اروپا و آمریکا، یک مجادله جدی میان صاحب نظران است و به راحتی نمی توان درباره آن حکم قطعی صادر کرد. در عین حال باید توجه داشته باشیم درست است که در برخی کشورها گروه های مستقل در حال فعالیت در عرصه بازی سازی هستند اما همین گروه های مستقل هم باید از حداقل حمایت ها بهره مند باشند.

در کشور ما هیچ یک از این دو رویکرد وجود ندارد. نه شرکت های بزرگ و توانمند دولتی داریم که بتوانند نقش آن قهرمانان ملی در حوزه صنعت را ایفا کنند و نه شرکت های مستقل و کوچک توانایی حضور همه جانبه در بازار بازی ها را دارند. یا تیم های فنی و توانمندی داریم که در عرصه انتشار دچار مشکل جدی هستند و یا بالعکس. در چنین فضای مبهمی، آمار و اطلاعاتی که مرکز دایرک ارائه می کند اصلی ترین دستاوردش اثبات همین ابهام است. اصلاً خجالت نمی کشیم که در جایی رسماً اعلام کنیم که چنین داده هایی را در اختیار نداریم. اتفاقاً نقطه کور پیشرفت صنعت، همان نقاطی است که امکان استخراج آمار دقیق وجود ندارد. برای همین صراحتاً اعلام می کنیم ما آمار شرکت های ثبتی فعال در حوزه بازی ها را در اختیار داریم اما هیچ آمار دقیقی از گروه های مستقل فعال در این زمینه در اختیارمان نیست.

راهکارتان برای خروج از شرایط چیست؟

نصیری: باید به دنبال راهکارهای بزرگ و اقدامات نهادی کلان برای عبور از این شرایط برویم. باید این تیم های سامان دهی شوند تیم های کوچک یا باید خود قدرتمند شوند یا باید راهی پیش روی شان قرار بگیرد که به شرکت های بزرگ و باقدرت ببینند.

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به قول های بزرگ آغاز به کار می کنند. یک شرکت کوچک با تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می کند و اصلاً هم نمی خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت های بزرگ تر قرار می دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم.

اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست!

نصیری: من نگاهم عکس این است. من می گویم با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه ها و شاخص های شکل گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می تواند دیگر شاخه ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می توانیم برای نسبت این زیرشاخه ها تعیین کننده باشیم.

سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه ها هستیم یعنی این استعداد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرج عجین است، امروز وقتی به انسان های اولیه هم فکر می کنید همه چیز در اطراف آن ها هرج و مرج داشته است. ولی زمانی که سرخ هایی برای شناخت الگوها پیدا می کنند آرام آرام به یک منظومه می رسد، این منظومه در حوزه بازی ها می تواند الگوی اولیه صنعت گیم ایران باشد. الگویی که همین امروز برای بسیاری پول ساز است و شک نکنید اگر این پول سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منعی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است... (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) البته منظورمان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! وگرنه حجم گردش مالی دلالت‌ها در این بازار قابل چشم پوشی نیست! سیدحسینی: به این بخش هم می پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی‌ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می توان در دورنما دید که این جنس دلالتی‌ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می گیرد و برقرار می ماند همین فرآیند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری با راه اندازی دایرک ما به دنبال ساخت آینده صنعت بازی‌ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هرچه پیش آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به فناوران: بازی های Dota ۲ و League of Legends مجوز ندارند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تایید این نکته که بازی های Dota ۲ و League of Legends از وزارت ارشاد مجوز نداشته و محتوای مناسبی ندارند گفت: امیدواریم فعالیت دیگر نهادها و مسوولان در حوزه بازی های رایانه ای با هماهنگی بنیاد باشد.

فناوران - هفته گذشته وزیر ارتباطات در اینستاگرام خود گفت که «اتصال مستقیم با دو شرکت ولو و ریوت برقرار شد و هم اکنون بهبود بالای پنجاه درصد در بازی های دوتا ۲، کانتر استریک و لیگ او لجنندس شاهد خواهیم بود».

روز گذشته حسن کریمی قدوسی در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران که از ۱۳ شهریور آغاز شده و تا ۲۳ شهریور ادامه دارد، در پاسخ به فناوران گفت: بازی های Dota ۲ و League of Legends محتوای نامناسبی دارند و ما به این بازی ها مجوز نداده ایم. وی افزود: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

چالش نهنگ آبی دیگر وجود ندارد

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که نهنگ آبی مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان اینکه سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بتوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلش رویال ۴۸۳ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند.

وی با بیان اینکه برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتیکه مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد.

کریمی با بیان اینکه حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد، گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تایید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند.

حضور جدی باتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد.

وی افزود: امسال باتوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها در دیگر رشته ها نیز باشیم.

کریمی با بیان اینکه بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود، گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم.

ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز در این نشست خبری با بیان اینکه سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است، گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.

وی افزود: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلا حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتیکه رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد.

ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوبد برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد.

وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم امسال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم.

## قوانینوز

### استقبال بیش از سه برابری از سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC، همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار شد، در این نشست گفت: در فاصله دو ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملا متفاوت است. در TGC هدف اتصال و ارتباط بازی سازان کشور به جامعه جهانی بود و در لیگ بازی های رایانه ای، بازیکنان یا گیمرها به عنوان بخش دیگری از مخاطبان بنیاد مورد هدف هستند. وی با بیان این که ۲۳ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کاتراسترایک نیز ۲۳ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز امسال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته آنها خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد. کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. متأسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند. حضور جدی بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور بانوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از بانوان بودیم. اما امسال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شد. وی افزود: امسال بانوان در رشته های Quiz of Kings و Clash Royale شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم. کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم. وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به (ادامه دارد ...)

## قوانینوز

(ادامه خبر ...) وجود بیاید. کرمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند. افزود: اسامی برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد. رضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ نوید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد. مدیرعامل مکتب گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کاتراسترایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسامی نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم. پخش زنده فینال لیگ از Twitch مدیرعامل شرکت مکتب گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی اعزام تیم کلتش به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسامی برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم. رضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد. مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.

## قوانینوز

## یک شیرازی، قهرمان Clash Royale ایران شد (۱۳۹۵-۰۹-۰۱)

سعید افسردیر قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته Clash Royale شد. به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرحله نیمه نهایی و فینال رشته Clash Royale در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار شد تا قهرمان این رقابت ها و نماینده ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC مشخص شود. در این دوره از مسابقات ۴۸۳ نفر شرکت داشتند که شامل ۳۱ زن و ۴۵۲ مرد در رده های سنی و از نقاط مختلف کشور می شد. پس از برگزاری مراحل مقدماتی ۴ نفر به فینال رسیدند که ابوالفضل حسن نژاد از کرج با شکست محمد محمدی از اسلام شهر و سعید افسردیر از شیراز با شکست حامد رحمان شناس از تهران به دیدار فینال این رقابت ها راه یافتند. در نهایت این سعید افسردیر بود که موفق شد با غلبه بر حسن نژاد، عنوان قهرمانی این رقابت ها را کسب کند. محمدی نیز سوم و رحمان شناس به مقام چهارم دست پیدا کرد. گفتنی است فینال مسابقات Clash Royale قرار بود ۲۳ شهریورماه و هم زمان با فینال دیگر رشته های لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار شود، اما به دلیل محدودیت زمانی جهت دریافت ویزا این مسابقات زودتر به پایان رسید. سومین 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 شهریورماه آغاز شده و تا ۲۳ شهریور ادامه دارد. علاقه مندان به تماشای این رقابت ها می توانند هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ در مجموعه برج میلاد تهران حضور یابند. همچنین آخرین اخبار و اطلاعات از این رقابت ها را می توانید در سایت [cgame.ir](http://cgame.ir) دنبال کنید. توضیح عکس باز سمت راست به چپ حامد رحمان شناس، ابوالفضل حسن نژاد، سعید افسردیر، محمد محمدی

## در میزگردی بررسی شد؛ وضعیت مبهم بازی های رایانه ای ایران / بازاری که زنده به پول است! (۱۳۹۵-۰۹-۰۱)

مستولان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال، ضمن تشریح اولویت ها و دست اندازهای پیش روی این مرکز، وضعیت بازار بازی ها در ایران را «مبهم» توصیف اما بر «ظرفیت» بالای آن تاکید کردند.

به گزارش گروه رسانه های دیگر آنا، پژوهش و آمار اصلی ترین تکیه گاه برای سیاست گذاری در هر حوزه ای است و طبیعتاً ضعف و قوت در این بخش، تأثیری مستقیم بر کیفیت عملکرد تصمیم سازان و مجریان خواهد داشت. شاید به دلیل همین واقعیت است که امروز برخی صاحب نظران برای آسیب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شناسی و آنالیز وضعیت صنعت بازی های رایانه ای پیش و بیش از هر نکته ای بر فضای پرباهام حاکم برای این فرآیند عرضه و تقاضا در ایران تأکید می کنند.

صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است.

همین مقدمه کوتاه کافی است تا اهمیت راه اندازی و تمرکز مرکزی بر حوزه پژوهش میدانی و ابهام زدایی از این بازار عیان شود. «دایرک» به عنوان بازوی پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تیرماه ۱۳۹۴ فعالیت رسمی خود را آغاز کرده و پس از گذشت دو سال، در میزگردی به بررسی دستاوردها و برنامه های این مرکز پرداخته ایم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار دایرک و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در این میزگرد حضور داشتند. در ادامه بخش نخست این میزگرد را با محوریت توضیحات سیدحسینی به عنوان مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) پیرامون اهمیت فعالیت پژوهشی و آماری در حوزه بازی های رایانه ای، می خوانید.

در مواجهه با بازار بازی های رایانه ای کشور برداشت اولیه این است که ما با فضایی پرباهام مواجهیم شناخت جامعی از این بازار نداریم. یعنی پیش از اذعان به ضعف یا قوت، دچار جهلیم نسبت به این بازار. چقدر این برداشت را صحیح می دانید؟

سیدحسینی: اگر بخواهیم نسبت به صنایع دیگر فعال در کشور بخواهیم قضاوتی داشته باشیم، به خصوص به نسبت صنایع سرگرمی، به نظرم بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها به لحاظ آمار و اطلاعات جلوتر است. البته نسبت به سه تا چهار سال پیش. ولی اگر بخواهیم خودمان را با کشورهای دیگر صاحب صنعت گیم مقایسه کنیم، از آنجایی که اساساً در تمام این سال ها ما نگاه درستی به بازی ها نداشته ایم، عقب ترییم. در قیاس با کشورهایی که سال ها است در حوزه بازی های رایانه ای فعال هستند و صاحب صنعت محسوب می شوند، حتماً از نظر صحت و جامعیت داده ها عقب تر هستیم. البته همین مقایسه هم صرفاً با کشورهای پیشرفته است و در مقایسه با برخی کشورهای منطقه مانند ترکیه بازهم ما پیش هستیم.

همین کشور ترکیه برای تحلیل بازار تولید و عرضه خود از داده های شرکت نیوزو که یک شرکت بین المللی است استفاده می کند اما ما این داده ها را خودمان تولید می کنیم. در کنار این واقعیت ما راه های بسیاری برای درک تحولات صنعت گیم در کشور داریم. باید داده ها را به سمت منابع ثبتی سوق بدهیم و بتوانیم از تحلیل منابع موجود، به اطلاعات جدید برسیم. در مجموع با توجه به اینکه ما سال های سال در این حوزه گویی در اتافی تاریخ قرار داشتیم، امروز داده ها و اطلاعات پایه ای در اختیار داریم که علاوه بر کارکرد در حوزه پژوهش های دانشگاهی می تواند مورد استفاده فعالان بازار بازی ها، بازی سازان و سیاست گذاران قرار بگیرد و این اتفاق مبارکی است.

یعنی به رغم تعدد مراکز آماری و نظرسنجی در کشور، تا پیش از آغاز به کار دایرک هیچ پژوهشی و پایشی با موضوع بازی های رایانه ای برای این قبیل مصارف که به آن اشاره کردید صورت نگرفته بود؟

سیدحسینی: مراکز نظرسنجی و تحقیقات بازار که تا پیش از آن به طور خاص بر روی بازی های رایانه ای کاری نکرده بودند و تا به امروز هم کاری نداشته اند این در حالی است که کنسول ها و سخت افزارهای مرتبط با بازی های رایانه ای بازار بسیار خوبی در کشور دارد اما مراکز تحقیقاتی سراغ آن نرفته اند چراکه تحقیقات در این حوزه هزینه بر است. غیر از این مراکز اما زمانی که بنده در اسرا بودم، دو پژوهش در این حوزه داشتیم که البته به نسبت گزارش های بعدی دایرک خام تر بود.

سال ۸۹ ما پیمایشی را با همکاری اسپا در کلیه مراکز استان های کشور اجرا کردیم. سال ۹۲ همین پژوهش را با همکاری مرکز تحقیقات صنایع و خدمات دیجیتال و این بار روستاها و شهرهای تابعه را هم در نظر گرفتیم. تفاوت این دو پژوهش با پژوهشی که دایرک در سال ۹۴ انجام داد و کار جامعی هم شد، از نظر پختگی فرم پرسش نامه ها و جمعیت آماری بود. این یعنی ما در بنیاد این تجربه ها را داشتیم و با افتتاح دایرک تلاش داریم این پیمایش ملی را هر دو سال یک بار تکرار کنیم.

این بازه زمانی دو ساله برای رصد وضعیت بازار بازی ها و به روز کردن اطلاعات چقدر بر استاندارد جهانی منطبق است؟

سیدحسینی: این زمان بندی ارتباط مستقیم با میزان تحولات این صنعت در کشورهای مختلف دارد. صنعت گیم در کشور ما هنوز خیلی دچار تحولات بنیادین در بازه های زمانی کوتاه نیست...

حتی در بازار مصرف؟

سیدحسینی: بله. حتی در بازار مصرف سرعت تحولات بالا نیست و به همین دلیل می توان هر دو سال یک بار این سنجش آماری را انجام داد. در کشورهای خیلی پیشرفته هم معمولاً هر یک سال یک بار این آمارگیری انجام می شود. برخی مؤسسه های که از این حوزه درآمدزایی دارند هم در سریع ترین حالت به صورت فصلی اقدام به ارائه گزارش می کنند. در کشورهای منطقه ما اما اصلاً این گونه نیست و بعضاً هر چند سال یک بار شاید چنین گزارش های آماری منتشر شود. با این مختصات اینکه ما زمان بندی مشخص دو ساله برای ارائه و انتشار آمار در نظر گرفته ایم، یک وضعیت استاندارد است. البته توجه داشته باشید که پیمایش و ارائه آمار صرفاً یکی از مأموریت ها و کارهایی است که در دایرک صورت می گیرد.

ما در حوزه های تولید و توزیع تلاش کرده ایم داده های ثبتی دقیقی را استخراج کنیم اما از آنجا که بازار گیم در ایران مانند دیگر صنایع، یک بخش قانونی دارد و یک بخش غیرقانونی (و متأسفانه در بازار بازی ها زور بخش غیرقانونی به بخش قانونی می چربد!) نمی توانیم به این داده های ثبتی اکتفا کنیم. به همین دلیل برنامه های دیگری در نظر گرفته ایم که به خصوص در حوزه بازی های موبایلی که مصرف کننده بیشتری هم دارد، بتوانیم داده ها دیجیتالی استخراج کنیم. این برنامه ای است که به صورت جامع در دستور کار داریم. فارغ از این برنامه ریزی ها فعالیت های دایرک دو بخش کلی دارد، یکی شناخت مختصات بازار که سعی داریم به عنوان یک مرکز آماری مرجع در این حوزه شناخته شویم. بخش دیگر هم تمرکز بر تقویت پژوهش های دانشگاهی مرتبط است.

چنین سرفصلی مرتبط با بازی های رایانه ای اساساً در سیستم دانشگاهی ایران تعریف شده است؟

سیدحسینی: امروز اگرچه ما یک رشته دانشگاهی قوی و منسجم با ارتباط مستقیم به حوزه بازی های دیجیتال در نظام دانشگاهی کشور نداریم اما خوشبختانه در حوزه های میان رشته ای شاهد فعالیت تعداد قابل توجهی پژوهشگر در دانشگاه های مختلف کشور هستیم که روی این مبحث مشغول (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فعالیت هستند. نکته اینجا است که این پژوهشگران به صورت پراکنده فعالیت می کنند و هنوز تبدیل به یک شبکه منسجم نشده اند و تلاش ما در دایره این است که با رونق بخشی به مطالعات دانشگاهی بتوانیم به سمت شبکه سازی و هم افزایی در این حوزه حرکت کنیم.

نصیری: با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم.

به دنبال جا انداختن این واقعیت هستیم که «بازی موضوعی جدی است» هم به لحاظ فرهنگی، هم به لحاظ اقتصادی و هم به لحاظ هنری ما با پدیده ای جدی مواجهیم که در حال حرکت بر روی مرزهای تکنولوژی هستیم و ما می خواهیم اهمیت این پدیده را در کشور جا بیندازیم. مضاف بر این ها از آنجا که بازی یک رسانه است و در تقسیم بندی رسانه های آینده در کنار پدیده های دیگری مانند شبکه های اجتماعی در گروه رسانه های جدید قرار می گیرد. قابلیت هایی دارد که ما در مقام متولی پژوهشی این حوزه در کشور سعی می کنیم سایرین را متوجه آن بکنیم.

با توجه به این توضیحات فکر می کنید امروز تصویر دقیقی از بازار بازی های دیجیتال کشور، در اختیار دارید؟

سیدحسینی: تصویر دقیق نداریم به دلایل مختلف که تنها یکی از این دلایل همان سهم بازارهای غیرقانونی است که رصد آن ها هزینه بسیار بالایی نیاز دارد. با این وجود امروز به اندازه ای اطلاعات داریم که از نظر مصرف بتوانیم فرآیند تولید و توزیع بازی ها را کنترل کنیم. اطلاعاتی هم داریم که در برخی زیربخش های تولید و توزیع بسیار دقیق است و قابل صحت سنجی هست. اما به طور خاص در بخش تولید ما با مشکلاتی مواجه هستیم.

واقعیت این است که ما در این حوزه هیچ صنفی نداریم و شرکت هایی که در این زمینه فعال هستند هم غالباً با عناوینی غیر از عناوین مستقیم مرتبط با بازی های رایانه ای ثبت شده اند. علاوه بر این بیشتر فعالان بازی سازی، تیم های بازی ساز هستند که هیچ جا ثبت نشده و طبیعتاً برای فعالیت مجوز هم دریافت نکرده اند. احصا و استخراج آمارهای مرتبط با فعالیت این گروه طبیعتاً با دشواری ها و چالش های جدی مواجه بودیم. با این وجود هم امروز تا حد قابل قبولی اطلاعات این گروه ها را هم در اختیار داریم.

این وضعیتی که توصیف کردید چقدر مختص ایران است؟ به نظر می رسد در کشورهای دیگر هم با این میزان فعالیت غیررسمی مواجه باشیم و تا حدودی ماهیت این صنعت اینگونه است که مثلاً چهارنفر در یک خانه بتوانند جمع شوند و یک بازی بسازند.

سیدحسینی: در همه جای دنیا بازی سازی تخصص های مختلف دارد و اینگونه نیست که یک نفر بتواند یک بازی بسازد. اما مهم این است که همه فعالان در تخصص های مختلف بازی سازی به عنوان شاغل شناخته می شوند و حرفه شان شغل محسوب می شود یعنی حتی اگر به صورت پاره وقت هم کسی برای این حوزه وقت می گذارد به عنوان شغل محسوب می شود و می تواند از مزایای شغلی و بیمه ای هم بهره مند شود و اینگونه نیست که فردی بدون هیچ حقوق و مزایای قانونی صرفاً به دنبال این باشد که یک بازی بسازد و اگر شد آن را منتشر هم بکند!

ما این عقیه حمایتی را نداریم و به همین دلیل پراکندگی فعالیت ها بیشتر به چشم می آید.

سیدحسینی: بله. دقیقاً همین طور است.

نمونه ای از آمار منتشر شده از سوی دایره درباره بازار بازی های رایانه ای ایران

احتمالاً اگر گروه بازی سازی بخواهد فعالیت خود را رسمی بکند با مشکلات بیشتری مواجه می شود و ترجیح می دهد بی خیال حمایت های احتمالی هم بشود! سیدحسینی: بهترین بازی های موبایلی ما که امروز به عنوان محصولات پرفروش شناخته می شوند غالباً محصول همین جنس کارهای تیمی هستند. این اشکال درباره فرآیند تولید بازی های در ایران به صورت جدی وجود دارد.

در حوزه توزیع هم ما با یک دوگانگی و حتی چندگانگی مواجهیم. در کنار توزیع فیزیکی بازی ها ما توزیع دیجیتال را داریم که به نوعی شاهد انحصار توزیع دیجیتال هستیم. در توزیع فیزیکی هم ما سازوکار مویرگی و حساب شده ای نداریم! شاید بتوان تغییر توزیع چریکی را برای این مدلی که در ایران شاهد هستیم به کار برد. در این شرایط ما به دنبال روش هایی هستیم که بتوانیم با تخمین هرچه دقیق تر آمارهای مرتبط با این بخش ها را به دست بیاوریم.

با همین توضیحات می توانیم اذعان کنیم که وضعیت صنعت گیم در ایران یک وضعیت استثنائی و خاص است؛ وضعیتی که گویی هیچ یک از اجزا در آن شفاف نیست. تلاش برای استخراج آمار و داده های قابل تحلیل در چنین وضعیتی چقدر می تواند به نتایج واقعی منتهی شود و فکر نمی کنید حالت آب در هاون کوبیدن پیدا می کند؟

نصیری: اگر امروز ۲۰ یا ۳۰ کشور در دنیا داریم که در صنعت گیم حرفی برای گفتن دارند و در نمایشگاه های بین المللی غالباً شاهد حضورشان هستیم. در این میان صنعت ایران به ظاهر کوچک است اما در منطقه حتماً جزو کشورهای مدعی هستیم و در مواردی حتی تولیدمان پیش تر از کشوری مانند ترکیه است. پس اگر ما شاهد بازگشت سرمایه و سود اقتصادی در این بازار نیستیم، مشکل جای دیگری است و نمی توان توانایی تولید در کشور را زیر سؤال برد. در میان همین ۲۰، ۳۰ کشوری که گفتیم در این حوزه تولید دارند، شاید ۱۰ کشور هم نباشند که کار آماری در این زمینه داشته باشند.

سیدحسینی: هر چند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است.

نکته مهم اما خصوصیت مردم خاورمیانه به خصوص در کشور ما است که علاقه ای به ارائه اطلاعات نداریم. افشای اطلاعات برای ما تابو است و به همین دلیل به رغم اینکه در ترکیه سازمانی برای استخراج آمار فعالیت ها وجود ندارد اما شرکت های فعال خودشان آمار فعالیت های خود را به صورت رسمی منتشر می کنند اما در ایران اینگونه نیست. این فرهنگ در کشورهای دیگر وجود دارد که در صورت ارائه صحیح اطلاعات، خود ما هم می توانیم از گردش اطلاعات سایرین سود ببریم و به همین دلیل غالباً با فضای روشن تری مواجه هستیم. ما در خاورمیانه حتی در صنایع دیگر، احساس می کنیم افشای اطلاعات خطرناک است.

از طرف دیگر هم اصولاً فراموش نکنیم که انتخاب میان اصالت دانن به قهرمانان ملی و وابسته به حکومت برای توسعه صنعتی (مثل تجربه کشورهای ژاپن و کره) یا توجه به تیم های مستقل و غیروابسته به حاکمیت مانند تجربه استارت آپ ها در اروپا و آمریکا، یک مجدانه جدی میان صاحب نظران است و به راحتی نمی توان درباره آن حکم قطعی صادر کرد. در عین حال باید توجه داشته باشیم درست است که در برخی کشورها گروه های مستقل در حال فعالیت در عرصه بازی سازی هستند اما همین گروه های مستقل هم باید از حداقل حمایت ها بهره مند باشند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در کشور ما هیچ یک از این دو رویکرد وجود ندارد. نه شرکت های بزرگ و توانمند ملی داریم که بتوانند نقش آن قهرمانان ملی در حوزه صنعت را ایفا کنند و نه شرکت های مستقل و کوچک توانایی حضور همه جانبه در بازار بازی ها را دارند. یا تیم های فنی و توانمندی داریم که در عرصه انتشار دچار مشکل جدی هستند و یا بالمکس. در چنین فضای مبهمی، آمار و اطلاعاتی که مرکز دایرک ارائه می کند، اصلی ترین دستاوردش اثبات همین ابهام است. اصلاً خجالت نمی کشیم که در جایی رسماً اعلام کنیم که چنین داده هایی را در اختیار نداریم. اتفاقاً نقطه کور پیشرفت صنعت، همان تقاطعی است که امکان استخراج آمار دقیق وجود ندارد. برای همین صراحتاً اعلام می کنیم ما آمار شرکت های ثبتی فعال در حوزه بازی ها را در اختیار داریم اما هیچ آمار دقیقی از گروه های مستقل فعال در این زمینه در اختیارمان نیست.

راهکارتنان برای خروج از شرایط چیست؟

تصیری: باید به دنبال راهکارهای بزرگ و اقدامات نهادی کلان برای عبور از این شرایط برویم. باید این تیم های سامان دهی شوند تیم های کوچک یا باید خود قدرتمند شوند یا باید راهی پیش روی شان قرار بگیرد که به شرکت های بزرگ و با قدرت بپیوندند.

شاید بد نباشد بدانید در صنعت گیم جهان حتی شاهد افتتاح شرکت های کوچکی هستیم که از آغاز برای پیوستن به غول های بزرگ آغاز به کار می کنند. یک شرکت کوچک با تمرکز بر تکنولوژی VR (واقعیت مجازی) فعالیت خود را آغاز می کند و اصلاً هم نمی خواهد آن را در بازار به صورت تجاری عرضه کند بلکه محصول فنی خود را در اختیار شرکت های بزرگ تر قرار می دهد. در ایران باید به این سمت حرکت کنیم. برای رسیدن به این نقطه هم بد نیست که روی نقاط مبهم اطلاعاتی و آماری خود مانور دهیم و بدانیم که کجا دچار نقص هستیم.

اتفاقاً برخی از همین زاویه نگاه می گویند از آنجا که در ایران صنعت گیم نداریم، لزومی هم به هزینه کردن برای استخراج داده و آمار نیست چرا که هیچ چیز در این فضا قطعی نیست!

تصیری: من نگاهم عکس این است. من می گویم با اشراف آماری و دقت در جمع آوری داده ها می توانیم به شناخت خود از فضای حاکم کمک کنیم. واقعیت این است که ما امروز حتی اگر صنعت بازی نداشته باشیم، قطعاً یک بازار جدی بازی در کشور داریم. بازار به عنوان یکی از حلقه ها و شاخص های شکل گیری صنعت در کشور ما وجود دارد و همین می تواند دیگر شاخه ها را هم به تبع خود شکل دهد. این وسط ما هستیم که می توانیم برای نسبت این زیرشاخه ها تعیین کننده باشیم.

سیدحسینی: درباره اینکه ما در ایران صنعت گیم داریم یا خیر، استدلال رایج این است که اگر صنعت نداریم، پس کار در این حوزه را رها کنیم. به زعم من اما ما هرچند صنعت گیم در کشور نداریم اما قطعاً ظرفیت آن را در اختیار داریم. در تمام این سال ها شاهد بوده ایم که تیم های بازی سازی جوان بدون هیچ حمایتی در نقاط مختلف کشور در حال شکل گیری هستند و بعضاً محصولاتی را ارائه می کنند، که در بازار هم بسیار موفق است. این دقیقاً معنای ظرفیت و پتانسیل موجود در کشور است. وقتی دولت هیچ دخالت خاصی در این زمینه ندارد و در عین حال شاهد رشد این گروه ها هستیم یعنی این استعداد در کشور موجود است. اما چرا باید سراغ گردآوری داده و آمار در این حوزه برویم؟

هر چیزی در آغاز با نوعی هرج و مرج عجین است، امروز وقتی به انسان های اولیه هم فکر می کنید همه چیز در اطراف آن ها هرج و مرج داشته است. ولی زمانی که سرنخ هایی برای شناخت الگوها پیدا می کند آرام آرام به یک منظومه می رسد، این منظومه در حوزه بازی ها می تواند الگوی اولیه صنعت گیم ایران باشد. الگوی که همین امروز برای بسیاری پول ساز است و شک نکنید اگر این پول سازی نبود، به طور کامل شاهد تعطیلی این حوزه در کشور بودیم. به خصوص که نگاه غالب به بازار صنعت گیم در کشور ما هشدار و منفی است. اتفاقاً نکته هم اینجاست که پول سازی در این بازار از جنس دلالتی هم نیست و کاملاً از جنس تولید و خلق استعدادهای است...

البته منظورتنان این است که «صرفاً» دلالتی نیست دیگر! وگرنه حجم گردش مالی دلالت ها در این بازار قابل چشم پوشی نیست!

سیدحسینی: به این بخش هم می پردازم. اما در دورنمای آینده این صنعت در کشور حتماً پول سازی از جنس تولید است. به خصوص که تمرکز بازار ما بیشتر بر روی عرضه دیجیتال است و دلالتی ها بیشتر مربوط به بازار عرضه فیزیکی است. به همین دلیل می توان در دورنما دید که این جنس دلالتی ها هم در کشور ضعیف خواهد شد و آنچه قوت می گیرد و برقرار می ماند همین فرآیند تولید و درآمد از بازار واقعی است. به تعبیری یا راه اندازی دایرک ما به دنبال ساخت آینده صنعت بازی ها در کشور هستیم، به جای آنکه بخواهیم منتظر بمانیم و تا بعد در واکنش به هرچه پیش آمد بخواهیم برای خود تعیین تکلیف کنیم.

منبع: تهر



## نهنگ قاتل در آب های آزاد! / چالش های خطرناک دنیای مجازی و هشدار به خانواده ها (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

شفقنا زندگی - الیزا ذوالقدر: بازی تمام شد. خبر کوتاه بود: طراحان چالش نهنگ آبی در ایران دستگیر شدند. این را حسن کریمی قبوسی اعلام کرد و با تاکید بر اینکه نهنگ آبی نه یک بازی بلکه یک چالش مانند چالش آب یخ است، گفت: سازندگان این چالش بازداشت شده و از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد یا بازداشت سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

به گزارش خبرنگار شفقنا زندگی، اما آیا همین چند خط خبر می تواند خیال هزاران خانواده را که این روزها نوجوانی چسبیده به دنیای مجازی دارند از قرار گیری در مسیر مرگ راحت کند.

تنها یادآوری این نکته کافی است که فلیپ بودکین، دانشجوی اخراجی روانشناسی روسیه نیز که به عنوان اولین طراح این چالش شناخته می شود دستگیر شده اما نهنگ قاتل همچنان آدم می کشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... مویی دیک در ساحل روسیه)

چالش «تهنگ آبی» سابقه ای ۴ ساله دارد. در سال ۲۰۱۳ جوان بیست و دو ساله روس چالشی را طراحی کرد که به روایت خودش جامعه را از زیاده های زیستی پاک کند. آنها علاقه ای به زندگی نداشتند و فکر می کردند دنیا هم علاقه ای به حضور آنها ندارد. بازی برای نخستین بار در شبکه اجتماعی روسی «وی کنتاکت» قرار گرفت.

این بازی نوجوانان افسرده و منزوی را هدف قرار می دهد. بر اساس شواهد موجود از همان روز نخست آنها می دانستند که انتهای بازی خودکشی است. انجام ۴۹ مرحله شامل کارهای غیر معمول و ترسناک در نیمه های شب، نوجوان را برای طی مرحله پنجاهم که پریدن از یک بلندی و در واقع خودکشی بود آماده می کرد. چهل و نه مرحله ای که اطلاع دقیقی از آن در دست نیست و بر اساس شواهد برای هر کس به گونه ای طراحی می شود. اما آنچه از قربانیان این چالش باقی مانده و همچنین بر اساس گفته های آنها که به هر دلیل نتوانستند چالش را تا پایان ادامه دهند نشان می دهد چالش تهنگ آبی از مراحل آسانتری مانند کشیدن شکل یک نهنگ بر روی کاغذ یا بیدار شدن در نیمه شب و دیدن فیلم های ترسناکی که آدمین برای بازیگر می فرستد شروع می شود. و به مواردی مانند نشستن روی لبه های پل، بالا رفتن از جرقیل های بلند ساختمانی و حک نهنگ آبی با یک جسم تیز بر ساعد می رسد. در تمام این مراحل، کاربر باید عکسی از انجام کارهایی که از او خواسته شده برای آدمین بفرستد تا بتواند به مرحله بعد برود. در این چالش ۵۰ روزه کاربر به شدت از نظر روانی درگیر بازی می شود و آدمین اطلاعات شخصی او را تمام و کمال دریافت می کند به گونه ای که چنانچه کسی خواست چالش را قبل از پایان ترک کند، خود و خانواده اش از طرف آدمین مورد تهدید قرار می گیرد تا او را به پایان بازی مجبور کند.

تهنگ آبی در همه دنیا قربانی می گیرد

شواهد موجود نشان می دهد که این چالش تاکنون در سراسر دنیا ۱۳۰ قربانی داشته است. هرچند نمی توان در این باره با اطمینان سخن گفت. اولین خودکشی در سال ۲۰۱۵ و پس از آن این روند ادامه یافت تا در سال ۲۰۱۶ برای نخستین بار این خودکشی ها به چالش نهنگ آبی مرتبط دانسته شد. بازی تهنگ آبی به سرعت در کشورهای دیگر نظیر آرژانتین، برزیل، بلغارستان، شیلی، چین، کلمبیا، گرجستان، هند، ایتالیا، کنیا، پاراگوئه، پرتغال، عربستان سعودی، صربستان، اسپانیا، آمریکا، اروگوئه، ونزوئلا گسترش یافت. روسیه بیشترین قربانیان را در این میان دارد که به رغم دستگیری فیلیپ بودکین که خود مدعی اختراع بازی شده نشان می دهد این چالش بیشتر از یک طراح و مغز متفکر دارد. تاکنون سه نفر دیگر هم در روسیه در این زمینه دستگیر شدند اما نهنگ آبی همچنان قربانی می گیرد.

آنها که از جنگ با نهنگ آبی برگشته اند این تجربه را تله ای دردناک توصیف کرده اند که قابل بازگشت نیست. نیاز به کمک به نوجوانان در معرض خطر گروه های مردمی را شکل داده که با اقداماتی مانند مشاوره های روان درمانی در این زمینه پیشگام شده اند. همچنین از شبکه های اجتماعی مانند فیسبوک و اینستاگرام خواسته شده لینک های دسترسی به این چالش را حذف کنند. تلاش هایی که منجر به هدایت کاربران به دریافت محتوای آموزشی و اطلاع رسانی در این شبکه های اجتماعی درباره چالش نهنگ آبی شده است.

تهنگ آبی در سواحل ایران

چالش نهنگ آبی حالا به ایران رسیده است. پخش یک ویدئو در دنیای مجازی مربوط به خودکشی دو نوجوان که خود را از یک بلندی پرت می کنند توجه کاربران فضای مجازی را معطوف به چالش نهنگ آبی کرد. این خودکشی ها از سوی رییس اورژانس اجتماعی تکذیب و اعلام شد که چالش نهنگ آبی در ایران هیچ قربانی ای نداشته است. اما تکذیب هایی از این دست هیچ گاه نگرانی ها را در این زمینه کاهش نداده است. ماجرای خون بازی و خط خطی کردن دست های نوجوانانی که جز با دیدن خون خود آرام نمی گیرند هنوز هم جلوی چشمان والدین بسیاری است و حالا چالش نهنگ آبی هم از راه رسیده تا کودکانی را به کام خود بکشد که از دریافت بسیاری از خدمات اجتماعی و روانشناختی برای تشخیص و حل مشکلاتشان بی بهره اند.

هرچند روز گذشته و قبل از رسیدن به پنجاهمین روز خیر دستگیری آدمین های نهنگ آبی و تمام شدن این بازی در ایران توسط رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد اما این سوال همچنان باقی است که آیا با دستگیری یک، دو یا چند آدمین چالش، بازی تمام می شود؟

انتهای پیام

## فناوینوز

### سازندگان "تهنگ آبی" دستگیر شدند (۱۳۹۵-۰۹-۲۷)

تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. به گزارش فناوینوز به نقل از ایسنا، نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - و عباس ارضی - مدیرعامل شرکت نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC - امروز ۱۹ شهریور ماه در برج میلاد تهران همزمان با هفتمین روز این مسابقات برگزار شد. کریمی قدوسی با بیان این که ۲۲ میلیون نفر در کشور ما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند، گفت: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکتب برگزار می شود. همچنین برج میلاد نیز برخلاف دوره های پیش به عنوان یکی از برگزارکنندگان پای کار آمده که از این بابت از آن ها تشکر می کنیم چرا که حساسیت و اهمیت موضوع را مد نظر قرار داده اند. در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم. شرکت ۶۹۰۵ نفر در مسابقات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم گفت: در حالی که لیگ سال گذشته ۲۱۰۰ نفر شرکت کننده داشت، امسال در سومین دوره لیگ ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند که ۱۰ درصد آن ها را بانوان تشکیل می دهند. کریمی ادامه داد: بیشترین ثبت نام کنندگان در لیگ امسال در بازی ایرانی Quiz of Kings بود که ۲۴۰۵ نفر در آن ثبت نام کردند. در رشته فیفا ۲۰۹۸ نفر، در رشته PES تعداد ۱۸۰۴ نفر، در رشته کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در رشته کانتر استرایک نیز ۲۲ تیم ۵ نفره در حال رقابت هستند. وی با بیان این که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای مسابقات لیگ اسمال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده است گفت: یک میلیارد ریال مقدار جوایز اسمال است. یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز توضیح داد: اعزام نماینده ایران در رشته کلتش رویال در آبان ماه قطعی شده و در صورتی که مسابقات فیفا هم به عنوان یکی از رشته های بازی های جهانی برگزار شود، برای این رشته نیز نماینده اعزام خواهیم کرد. کریمی با تأکید بر این که حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد گفت: تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تأیید وزارت ارشاد کمک کنیم. مناسقاته در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد. نباید تناقضی در کشور وجود داشته باشد و اگر بنیاد متولی کار است باید همه سازمان ها و نهادها به محتوای مورد تأیید بنیاد و وزارت ارشاد احترام بگذارند. حضور جدی بتوان در مسابقات بازی های رایانه ای برای نخستین بار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره حضور باتوان در این رویداد نیز توضیح داد: در دوره دوم لیگ بازی های رایانه ای هم شاهد حضور تعداد کمی از باتوان بودیم، اما اسمال به طور جدی از آن ها برای حضور در رقابت ها دعوت کردیم و اتفاقاً با استقبال خوبی روبرو شدوی افزود: اسمال باتوان در رشته های Clash Royale و Quiz of Kings شرکت کرده اند و در سال آینده امیدواریم شاهد حضور آن ها در دیگر رشته ها نیز باشیم. کریمی با بیان این که بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود گفت: پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۲ شهریور انجام می شود. همچنین در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم. نهنگ آبی نه بازی رایانه ای بلکه یک چالش استمدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند گفت: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تعاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اناره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم. وی ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چراکه مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید. کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنیم که نهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم. وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک آدمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبررسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. ششمین حضور متوالی ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس - مدیرعامل شرکت مکعب - نیز در این نشست خبری با بیان این که سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته است گفت: تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند. افزود: اسمال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC که ۱۰ آبان ماه آغاز می شود، اعزام خواهند شد. فعلاً حضور قهرمان کلتش رویال در این مسابقات قطعی شده و منتظریم در صورتی که رشته فیفا نیز در مسابقات جهانی برگزار شود، قهرمان این رشته نیز اعزام خواهد شد. ارضی درباره نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات گفت: این مسابقات هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار می شود. در سال ۲۰۱۴ توید برهانی از ایران قهرمان جهان شد. در سال ۲۰۱۵ هم که نخستین دوره لیگ برگزار و قهرمان آن به مسابقات جهانی اعزام شد، کیارش شکوهی عنوان چهارم جهان را کسب کرد. وی گفت: سال گذشته در زمینه اعزام بازیکنان رشد داشتیم و نمایندگان ایران در سه رشته فیفا، کلتش رویال و کانتر استرایک در مسابقات حضور یافتند و امیدواریم اسمال نیز حداقل در سه رشته نماینده داشته باشیم. پخش زنده فینال لیگ از Twitch و گفت: در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود. همچنین مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد. وی درباره اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز گفت: سال گذشته تیمی از ایران به مسابقات اعزام شد که نتایج قابل قبولی کسب نکرد. به همین دلیل اسمال برای اعزام تیم از ایران مردد هستیم. ارضی درباره مسابقات Clash Royale نیز گفت: این مسابقات قرار بود در هر ۱۰ روز لیگ برگزار شده و در نهایت در روز فینال قهرمان آن مشخص شود. اما به دلیل زمان بر بودن مراحل اداری اعزام جهت گرفتن وقت سفارت و غیره، این مسابقات هفته گذشته به پایان رسید و سعید افسردیر مقام قهرمانی را کسب کرد. مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز ۲۲ شهریور ماه در سالن نمایشگاهی برج میلاد برگزار می شود. همچنین مسابقات فینال و مراسم اهدای جوایز این دوره از لیگ نیز روز ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزار خواهد شد که حضور برای علاقه مندان آزاد است.



### سعید افسردیر نماینده ایران در مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC

سعید افسردیر، قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته Clash Royale، نماینده ایران در مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC خواهد بود.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از روز ۱۳ شهریور آغاز شده است و هم اکنون نیز در برج میلاد در رشته های مختلف در حال برگزاری است. دیروز در زومجی گزارش نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران را منتشر کردیم که در جریان آن حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سعید ارضی، مدیر عامل شرکت مکعب از اعزلم قهرمان بازی کلتش رویال در سومین لیگ بازی های رایانه ای موسوم به IGL به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC در شهر پاریس خبر دادند.

در این دوره از مسابقات ۶۹۰۵ نفر برای حضور در رقابت ها ثبت نام کردند که از این تعداد، ۴۸۲ نفر شامل ۳۱ زن و ۴۵۲ مرد در رده های سنی مختلف، در رشته کلتش رویال ثبت نام کرده بودند. پس از برگزاری مراحل مقدماتی چهار نفر به فینال مسابقات کلتش رویال راه یافتند که ابوالفضل حسن نژاد از کرج با شکست محمد محمدی از اسلام شهر و سعید افسردیر از شیراز با شکست حامد رحمان شناس از تهران موفق شدند تا به دیداد فینال این رقابت ها راه پیدا کنند.

از سمت راست به چپ حامد رحمان شناس، ابوالفضل حسن نژاد، سعید افسردیر، محمد محمدیدر نهایت این سعید افسردیر بود که موفق شد با غلبه بر حسن نژاد، عنوان قهرمانی این رقابت ها را کسب کند. محمدی نیز سوم و رحمان شناس به مقام چهارم دست پیدا کرد. با توجه به محدودیت زمانی جهت دریافت ویزا، تیم برگزار کننده مسابقات تصمیم گرفت تا فینال رقابت های Clash Royale را زودتر از سایر رشته های لیگ بازی های رایانه ای ایران برگزار کند. فینال سایر مسابقات در روز پنجشنبه ۲۳ شهریور برگزار خواهد شد.

سعید افسردیر قرار است تا در جریان هفته بازی پاریس و مسابقات ESWC که از دوم تا چهارم نوامبر برگزار می شود با ۴۷ قهرمان کلتش رویال برای دریافت جایزه ۱۵ هزار دلاری رقابت کند.



## در سومین دوره رقم خورد؛ درخشش «کوئیز آو کینگز» در لیگ / بازی ایرانی محبوب تر از فیفا و کلتش (۱۳۰۱-۱۳۰۲-۱۳۰۳)

استقبال قابل توجه گیمرها از تنها بازی ایرانی حاضر در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، نشان می دهد بازی سازان ایرانی توان رقابت با بازی های خارجی را دارند.

به گزارش خبرنگار مهر، سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب (نماینده رسمی جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC) در حال برگزاری است.

در این رقابت ها ۶۹۰۵ نفر در رشته های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کتسول 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، به رقابت می پردازند.

برای این مسابقات یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده است. از جمله این که قرار بود یک خودرو ۲۰۶ به قهرمان رشته ای که بیشترین ثبت نامی در آن انجام می گیرد اهدا شود. از آنجا که در روزهای ثبت نام اعلام شد این مسابقات به عنوان رقابت های انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته های «فیفا» و «کلتش رویال» (در صورت اختصاص سهمیه) شناخته می شود، انتظار می رفت بیشترین ثبت نامی ها در این دو رشته انجام شود. اما استقبال قابل توجه مردم از بازی ایرانی Quiz of Kings همه را غافلگیر کرد.

بر اساس اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی Quiz of Kings نیز پرفرودارترین و رقابتی ترین رشته سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران شده است و بدین ترتیب جایزه ویژه این مسابقات، به قهرمان این رشته تعلق خواهد گرفت. ۲۴۰۵ نفر شامل ۶۲۸ زن و ۱۷۷۷ مرد برای رقابت در رشته Quiz of Kings سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران ثبت نام کردند و در نتیجه یک دستگاه خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه ویژه این رقابت ها، به قهرمان رشته Quiz of Kings اهدا می شود.

دومین رشته پرفرودار این رقابت ها هم فیفا بود که ۲۰۹۸ نفر در آن در دو کتسول اکس باکس و پلی استیشن ۴ ثبت نام کردند. در بازی PES نیز ۱۸۰۴ نفر، در بازی کلتش رویال ۴۸۲ نفر و در بازی کانتر ۲۳ تیم ۵ نفره شرکت کرده اند.

سومین 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 برگزار می شود. هدف از برگزاری این رقابت ها پرکردن اوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان در محیطی سالم و با بازی های مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرهنگ سازی، حمایت از بخش خصوصی و بازی سازان داخلی اعلام شده است.

علاقه مندان به تماشای این رقابت ها می توانند هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ در مجموعه برج میلاد تهران حضور یابند. همچنین آخرین اخبار و اطلاعات از این رقابت ها را می توانید در سایت [cgame.ir](http://cgame.ir) دنبال کنید.

**در سومین دوره رقیم خورد؛ درخشش «کوئیز آو کینگز» در لیگ / بازی ایرانی محبوب تر از فیفا و کلش**

استقبال قابل توجه گیمرها از تنها بازی ایرانی حاضر در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، نشان می دهد بازی سازان ایرانی توان رقابت با بازی های خارجی را دارند.

به گزارش خبرنگار مهر، سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب (نماینده رسمی جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC) در حال برگزاری است. در این رقابت ها ۶۹۰۵ نفر در رشته های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، به رقابت می پردازند. برای این مسابقات یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده است. از جمله این که قرار بود یک خودرو ۲۰۶ به قهرمان رشته ای که بیشترین ثبت نامی در آن انجام می گیرد اهدا شود. از آنجا که در روزهای ثبت نام اعلام شد این مسابقات به عنوان رقابت های انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته های «فیفا» و «کلش رویال» (در صورت اختصاص سهمیه) شناخته می شود، انتظار می رفت بیشترین ثبت نامی ها در این دو رشته انجام شود. اما استقبال قابل توجه مردم از بازی ایرانی Quiz of Kings همه را غافلگیر کرد.

براساس اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی Quiz of Kings نیز پرتعدادترین و رقابتی ترین رشته سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران شده است و بدین ترتیب جایزه ویژه این مسابقات، به قهرمان این رشته تعلق خواهد گرفت. ۲۴۰۵ نفر شامل ۶۲۸ زن و ۱۷۷۷ مرد برای رقابت در رشته Quiz of Kings سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران ثبت نام کردند و در نتیجه یک دستگاه خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه ویژه این رقابت ها، به قهرمان رشته Quiz of Kings اهدا می شود.

دومین رشته پرتعداد این رقابت ها هم فیفا بود که ۲۰۹۸ نفر در آن در دو کنسول اکس باکس و پلی استیشن ۴ ثبت نام کردند. در بازی PES نیز ۱۸۰۴ نفر، در بازی کلش رویال ۴۸۳ نفر و در بازی کانتر ۲۳ تیم ۵ نفره شرکت کرده اند.

سومین 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 برگزار می شود. هدف از برگزاری این رقابت ها پرکردن اوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان در محیطی سالم و با بازی های مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرهنگ سازی، حمایت از بخش خصوصی و بازی سازان داخلی اعلام شده است. علاقه مندان به تماشای این رقابت ها می توانند هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ در مجموعه برج میلاد تهران حضور یابند. همچنین آخرین اخبار و اطلاعات از این رقابت ها را می توانید در سایت [cgame.ir](http://cgame.ir) دنبال کنید.

**درخشش «کوئیز آو کینگز» در لیگ / بازی ایرانی محبوب تر از فیفا و کلش**

اقتصاد ایران: استقبال قابل توجه گیمرها از تنها بازی ایرانی حاضر در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، نشان می دهد بازی سازان ایرانی توان رقابت با بازی های خارجی را دارند.

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران و با همکاری شرکت مکعب (نماینده رسمی جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC) در حال برگزاری است.

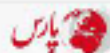
در این رقابت ها ۶۹۰۵ نفر در رشته های PES ۲۰۱۷ و FIFA ۲۰۱۷ در دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰، بازی Clash Royale و بازی ایرانی Quiz of Kings برای گوشی های هوشمند و بازی Counter Strike Global Offensive برای کامپیوتر، به رقابت می پردازند. برای این مسابقات یک میلیارد ریال جایزه تعیین شده است. از جمله این که قرار بود یک خودرو ۲۰۶ به قهرمان رشته ای که بیشترین ثبت نامی در آن انجام می گیرد اهدا شود. از آنجا که در روزهای ثبت نام اعلام شد این مسابقات به عنوان رقابت های انتخابی جام جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته های «فیفا» و «کلش رویال» (در صورت اختصاص سهمیه) شناخته می شود، انتظار می رفت بیشترین ثبت نامی ها در این دو رشته انجام شود. اما استقبال قابل توجه مردم از بازی ایرانی Quiz of Kings همه را غافلگیر کرد.

براساس اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی Quiz of Kings نیز پرتعدادترین و رقابتی ترین رشته سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران شده است و بدین ترتیب جایزه ویژه این مسابقات، به قهرمان این رشته تعلق خواهد گرفت. ۲۴۰۵ نفر شامل ۶۲۸ زن و ۱۷۷۷ مرد برای رقابت در رشته Quiz of Kings سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران ثبت نام کردند و در نتیجه یک دستگاه خودرو ۲۰۶ به عنوان جایزه ویژه این رقابت ها، به قهرمان رشته Quiz of Kings اهدا می شود.

دومین رشته پرتعداد این رقابت ها هم فیفا بود که ۲۰۹۸ نفر در آن در دو کنسول اکس باکس و پلی استیشن ۴ ثبت نام کردند. در بازی PES نیز ۱۸۰۴ نفر، در بازی کلش رویال ۴۸۳ نفر و در بازی کانتر ۲۳ تیم ۵ نفره شرکت کرده اند.

سومین 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جام جهانی بازی های رایانه ای ESWC برگزار می شود. هدف از برگزاری این رقابت ها پرکردن اوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان در محیطی سالم و با بازی های مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرهنگ سازی، حمایت از بخش خصوصی و بازی سازان داخلی اعلام شده است. علاقه مندان به تماشای این رقابت ها می توانند هر روز از ساعت ۱۰ تا ۲۲ در مجموعه برج میلاد تهران حضور یابند. همچنین آخرین اخبار و اطلاعات از این رقابت ها را می توانید در سایت cgame.ir دنبال کنید.



### سمت و سوی چالش نینگ آبی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال هاست با رده بندی سنی بازی های رایانه ای توسط یک نظام رده بندی به نام ESRA به دنبال سالم سازی فضای بازی در کشور است. به زودی در کشور سامانه ای راه اندازی می شود تا خانواده ها بتوانند اطلاعات تمام بازی ها را در آن مطالعه کرده و بازی مناسب را برای فرزندان خود انتخاب کنند.

به گزارش پارس نیوز، حسن کریمی در صفحه اجتماعی اش نوشت:

این روزها اخبار زیادی در مورد چالش نینگ آبی مطرح می شود و رسانه ها نیز اطلاع رسانی در مورد آن را آغاز کرده اند. در مورد این چالش نکات زیادی حائز اهمیت است و عدم تسلط کافی مراکز دیگر منجر به سوتفاهماتی در این زمینه شده است.

۱. این چالش در یکی از شبکه های اجتماعی روسی به نام VK گسترش پیدا کرد و سازنده های آن مدتی است که دستگیر شده و این چالش از دسترس خارج شده است.

۲. چالش نینگ آبی نه وب سایت، نه بازی و نه اپلیکیشن است. بلکه یک چالش بوده (چالش سطل آب یخ) که اخیرا در بین مخاطبان شبکه های اجتماعی گسترش یافته است. این بدان معنا است که سایت مشخصی نداشته و ارتباط کسانی که وارد چالش می شدند با ادمین از طریق فضای مجازی و شبکه های اجتماعی برقرار می شده است. چالش افرادی که مشکلات روحی دارند را مخاطب اصلی خود قرار داده است.

۳. بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند ماهی است که از این چالش خبر داشته اما موضع رسمی اتخاذ نکرده زیرا توجه به ماهیت این چالش، پرداخت رسانه ای به آن عملا کمک تبلیغاتی برای آن خواهد بود تا اقشاری که از نظر روحی و روانی با مشکلاتی روبه رو هستند با آن آشنا شده و به سراغ آن بروند.

۴. مطرح شدن این چالش به عنوان یک بازی در رسانه ها و حتی توسط برخی از مسوولان باعث می شود تا مفهوم بازی به یک موضوع خطرناک تبدیل شود در صورتی که چالش نینگ آبی در واقع بازی رایانه ای نیست.

۵. پرداختن بیش از حد رسانه ها به این موضوع سبب می شود افراد سوچو که به دنبال آسیب رساندن به جامعه هستند، با کپی برداری از این چالش و انتشار آن در سطح جامعه، بحران جدیدی را ایجاد کنند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای سال هاست با رده بندی سنی بازی های رایانه ای توسط یک نظام رده بندی به نام ESRA به دنبال سالم سازی فضای بازی در کشور است. به زودی در کشور سامانه ای راه اندازی می شود تا خانواده ها بتوانند اطلاعات تمام بازی ها را در آن مطالعه کرده و بازی مناسب را برای فرزندان خود انتخاب کنند.

این روزها با گسترش فضای مجازی و گوشی های هوشمند، بسیاری از خانواده ها تسلطی به محتوایی که فرزندانشان به دنبال آن هستند ندارند و به همین دلیل معتقدیم برای جلوگیری از تهدیدهای این چنینی باید ابزارهای لازم در اختیار خانواده ها قرار گیرد.



### وزیر فرهنگ و ارشاد خواستار مذاکره برای خروج کیت های توسعه کنسول از لیست کالاهای تحریمی شد

(۱۳۹۴-۱۳۹۵)

خبرگزاری آریا - با توجه به صحبت های اخیر مدیرعامل جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در شبکه اجتماعی اینستاگرام، ظاهرا اقداماتی برای بهبود وضعیت بازی سازان داخلی در حال انجام است. در حال حاضر و به علت تحریم ها، بازی سازان داخل کشور اغلب به کیت های توسعه (Development Kit) کنسول ها دسترسی ندارند و به همین دلیل توسعه بازی روی این پلتفرم ها برای شان ممکن نیست.

کیت های توسعه، سخت افزاری هایی هستند که سازندگان کنسول ها در اختیار بازی سازان قرار می دهند و بازی سازان هم با استفاده از این ها بازی های خود را روی پلتفرم های آن سازندگان توسعه می دهند. این کیت ها به توسعه دهندگان کمک می کنند تا با ساختار کنسول آشنا شوند، بازی های خود را پیش از عرضه تست کنند و از کارایی بیهینه بازی خود روی آن کنسول مطمئن شوند. به همین دلیل هم بدون دسترسی به این کیت ها، توسعه بازی برای کنسول ها بسیار دشوار است.

برای حل این موضوع، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سید عباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، با ارسال نامه ای به محمد جواد ظریف، وزیر امور خارجه تلاش ها برای حل این مشکل را در داخل دولت به جریان انداخته اند. بنیاد انتظار دارد که این بار وزرات امور خارجه برای رفع تحریم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های مربوط به کیت های توسعه دست به کار شود. البته این اولین بار نیست که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای رفع این تحریم ها تلاش می کند. پیش تر، این نهاد مستقیما با سه شرکت تولید کننده کنسول های بازی وارد گفت و گو شده بود که متأسفانه مذاکره ها راه به جایی نیافتند. البته با توجه به وضعیت اخیر تحریم ها بر علیه ایران، به نظر نمی رسد که این قطعات سخت افزاری به همین راحتی از لیست تحریم های ایالات متحده خطا بخورند. با این حال امیدواریم که حداقل تلاش های لازم برای بهبود وضعیت بازی سازان ایرانی از سمت دولت مردان صورت بگیرد.

منبع خبر: [diqiao](#)



## وزیر فرهنگ و ارشاد خواستار مذاکره برای خروج کیت های توسعه کنسول از لیست کالاهای تحریمی شد

(۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۵)

با توجه به صحبت های اخیر مدیرعامل جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در شبکه اجتماعی اینستاگرام، ظاهرا اقداماتی برای بهبود وضعیت بازی سازان داخلی در حال انجام است. در حال حاضر و به علت تحریم ها، بازی سازان داخل کشور اغلب به کیت های توسعه (Development Kit) کنسول ها دسترسی ندارند و به همین دلیل توسعه بازی روی این پلتفرم ها برای شان ممکن نیست. کیت های توسعه، سخت افزاری هایی هستند که سازندگان کنسول ها در اختیار بازی سازان قرار می دهند و بازی سازان هم با استفاده از این ها بازی های خود را روی پلتفرم های آن سازندگان توسعه می دهند. این کیت ها به توسعه دهندگان کمک می کنند تا با ساختار کنسول آشنا شوند، بازی های خود را پیش از عرضه تست کنند و از کارایی بینه بازی خود روی آن کنسول مطمئن شوند. به همین دلیل هم بدون دسترسی به این کیت ها، توسعه بازی برای کنسول ها بسیار دشوار است.

برای حل این موضوع، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سید عباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، با ارسال نامه ای به محمد جواد ظریف، وزیر امور خارجه تلاش ها برای حل این مشکل را در داخل دولت به جریان انداخته اند. بنیاد انتظار دارد که این بار وزارت امور خارجه برای رفع تحریم های مربوط به کیت های توسعه دست به کار شود.

البته این اولین بار نیست که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای رفع این تحریم ها تلاش می کند. پیش تر، این نهاد مستقیما با سه شرکت تولید کننده کنسول های بازی وارد گفت و گو شده بود که متأسفانه مذاکره ها راه به جایی نیافتند. البته با توجه به وضعیت اخیر تحریم ها بر علیه ایران، به نظر نمی رسد که این قطعات سخت افزاری به همین راحتی از لیست تحریم های ایالات متحده خطا بخورند. با این حال امیدواریم که حداقل تلاش های لازم برای بهبود وضعیت بازی سازان ایرانی از سمت دولت مردان صورت بگیرد.



## بازی های مورد حمایت وزیر ارتباطات، مجوز ندارند (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأیید این نکته که بازی های Dota ۲ و League of Legends از وزارت ارشاد مجوز نداشته و محتوای مناسبی ندارند گفت: امیدواریم فعالیت دیگر نهادها و مسوولان در حوزه بازی های رایانه ای با هماهنگی بنیاد باشد.

فناوران - هفته گذشته وزیر ارتباطات در اینستاگرام خود گفت که «اتصال مستقیم با دو شرکت ولو و ریوت برقرار شد و هم اکنون بهبود بالای پنجاه درصد را در بازی های Dota ۲، کانتر استریک و لیگ آو لجنندس شاهد خواهیم بود».

روز گذشته حسن کریمی قدوسی در نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران که از ۱۳ شهریور آغاز شده و تا ۲۳ شهریور ادامه دارد، در پاسخ به فناوران گفت: بازی های Dota ۲ و League of Legends محتوای نامناسبی دارند و ما به این بازی ها مجوز نداده ایم. وی افزود: با وزارت ارتباطات در سال های گذشته تاملات خوبی داشته ایم و آن ها مبلغ ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده را برای وام به بازی سازان اختصاص دادند. همچنین با معاونت علمی ریاست جمهوری نیز در بخش های مختلف همکاری داریم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: امیدواریم اگر قرار است صحبتی درباره بازی های رایانه ای انجام شود، این کار با هماهنگی بنیاد صورت بگیرد. ما به دنبال تعامل با نهادهای مختلف مانند وزارت ارتباطات، معاونت علمی ریاست جمهوری، وزارت آموزش و پرورش و وزارت ورزش و جوانان هستیم چرا که مساله بازی های رایانه ای فرابخشی است. امیدواریم این هماهنگی به وجود بیاید.

چالش نهنگ آبی دیگر وجود ندارد

کریمی درباره چالش نهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تأکید کنم که نهنگ آبی مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تأثیر منفی می گذارد. همان تأثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان اینکه سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.



کمیته

### چالش «تهنگ آبی» تمام شد (۱۳۹۵-۰۶-۲۳)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

بازی تهنگ آبی چالش «تهنگ آبی» تمام شد

به گزارش کمیته ، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد.

حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.

اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است.



مبگنا

### «تهنگ آبی» شکار شد! (۱۳۹۵-۰۶-۲۳)

سازنده بازی رایانه ای تهنگ آبی که یک دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی بود، دستگیر شد.

چالش «تهنگ آبی» تمام شد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چالش «تهنگ آبی» توضیحاتی ارائه کرد. حسن کریمی قدوسی درباره چالش تهنگ آبی نیز توضیح داد: باید تاکید کنم که تهنگ آبی به مانند چالش سطل آب یخ، یک چالش است و نه یک بازی رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بوده اما آن را رسانه ای نکرده چرا که می دانست تاثیر منفی می گذارد. همان تاثیری که امروز در سطح جامعه شاهد آن هستیم.

وی با بیان این که سازندگان این چالش دستگیر شده اند گفت: از آنجا که تهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد. اما پرداختن به آن سبب می شود آدم های سودجو به فکر کپی کردن آن در کشور بیفتند و بحران جدیدی را در سطح کشور ایجاد کنند. تا چند روز پیش مردم از وجود این چالش بی خبر بودند اما اکنون با خبرسانی های گسترده ای که انجام شده کنجکاوی افراد برانگیخته شده است. تهنگ آبی به ایران نمی رسد!

به گزارش ایسنا، برخی گمانه زنی می کنند که شاید چالش اینترنتی تهنگ آبی که نوجوانان را به خودکشی تشویق می کند، وارد ایران هم شده باشد اما وزیر ارتباطات کشورمان در پیج اینستاگرام خود با انتشار مطلبی در این باره تاکید کرده که این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول از ایران هم قابل دسترسی نیست.

آذری جهرمی با بیان اینکه امروز با مدیران تلگرام برای عدم اشاعه خشونت از طریق این شبکه اجتماعی مذاکره می کنیم، گفته است هرچند این شبکه اجتماعی در ایران مسدود است اما برای این موضوع تلاش خواهیم کرد. وزیر ارتباطات همچنین با بیان اینکه توسعه فرهنگ استفاده از تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان در فضای مجازی امری ضروری است، تاکید کرده است که از بخش خصوصی برای توسعه این حوزه که بازار خوبی هم پیش رو دارد دعوت به فعالیت بیشتر می کنیم و حمایت لازم نیز به عمل خواهیم آورد و انتظار داریم مرکز ملی بازیهای رایانه ای از طریق مدارس و معلمان تربیتی برای آگاهی رسانی به والدین و معلمان وارد عمل شوند.

آذری جهرمی همچنین خاطر نشان کرده که انتقال مفاهیم در قالب زبان بازی تاثیرگذاری بیشتری دارد و در میان بازیهای مفید گاهی اندیشه های شیطانی نیز به یک بازی تبدیل میشود و تهنگ آبی یکی از این بازیهاست. در این میان برای صیانت از جوانان مهمترین وظیفه را در کنار حاکمیت، خانواده ها برعهده دارند و رسانه های رسمی و اجتماعی برای اطلاع رسانی خوب عمل کردند. باید مراقبت کنیم کار رسانه ای دغدغه ایجاد کند و نه ترس، ترس ناشی از بی اطلاعی است و وظیفه رسانه دقیقاً اطلاع رسانی است.

بر اساس آنچه این روزها در برخی صفحات فضای مجازی دست به دست می شود در این چالش از مخاطبان خواسته می شود تا به مدت ۵۰ روز کارهای روزانه ای که از آن ها خواسته شده انجام دهند که این فعالیت ها شامل خودزنی، حک شکل و شماره با چاقو بر ساعد، تماشای فیلم های وحشت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آور، حاضر شدن در اماکن، سازه ها و بلندی های خطرناک برای گرفتن عکس سلفی و بیدار شدن در ساعات نامموم است و در پایان پنجاهمین روز از نوجوانی که «بازی» را شروع کرده، خواسته می شود تا خودکشی کند. این چالش در سال ۲۰۱۳ در روسیه با «F5۷» آغاز شد.

«F5۷» نام یکی از گروه های مرگ در شبکه اجتماعی «Vkontakte» روسیه است. فلیپ بودیکین، دانشجوی سابق روانشناسی نیز ادعا می کرد این بازی را ایجاد کرده است. او اعلام کرد هدف از اختراع این بازی این است تا با کشاندن افراد به سمت خودکشی، جامعه را از افرادی که به نظرس ارزشی ندارند پاک کند. واژه نهنگ آبی هم از خودکشی دسته جمعی نهنگ ها گرفته شده است.

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

