بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینه مطبوعات



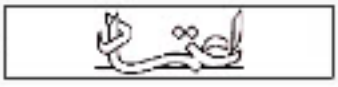
روابط عمومی

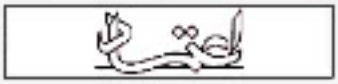
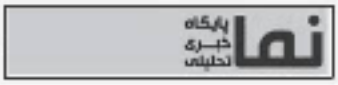
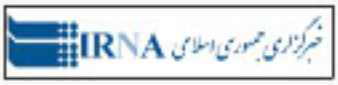
فهرست

افزایش تعامل اعضای خانواده در لیگ بازی های رایانه ای	۲
امسال در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران 6905 نفر به رقابت می پردازند/ یک دستگاه خودرو 206 به قهرمان رشته Quiz of Kings اهدا خواهد شد/ نماینده ایران در رشته کلش رویال به مسابقات ...	۳
بازیِ رسانه ای با چالش نهنگ آبی	۴
بازی های رایانه ای شمشیری دو لبه	۵
بازی های رایانه ای شمشیری دو لبه	۷
بازی های رایانه ای شمشیری دو لبه	۱۰
بازی های رایانه ای شمشیری دو لبه	۱۲
چالش های خطرناک دنیای مجازی و هشدار به خانواده ها	۱۴
بازی های رایانه ای/جزء جدایی ناپذیر اوقات فراغت کودکان و نوجوانان	۱۵
اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای در ارومیه آغاز به کار کرد	۱۷
آمادگی لیگ بازی های رایانه ای برای حضور حداکثری بانوان در سال آینده	۱۸
هزینه 460 میلیون تومانی برای خرید بازی های پارانه ای	۱۹
اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای در ارومیه آغاز به کار کرد	۲۰
فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay	۲۰
اینجا خانواده ها «بازی» را تجربه می کنند/ لذت یک هیجان خانوادگی	۲۱
اینجا خانواده ها «بازی» را تجربه می کنند/ لذت یک هیجان خانوادگی	۲۲
اینجا خانواده ها «بازی» را تجربه می کنند/ لذت یک هیجان خانوادگی	۲۴
فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay	۲۵
فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay	۲۶

فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay	۲۶
فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay	۲۶
لذت یک هیجان خانوادگی	۲۷
فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay	۲۸
نهنگ آبی در خشکی قربانی می گیرد/ خودکشی، مرحله آخر بازی 50 مرحله ای	۲۸
فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay	۳۰
آیین رونمایی از سه بازی ایرانی	۳۰
فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay	۳۱
تصویری از حضور گسترده بانوان گیمر در لیگ بازی های رایانه ای	۳۲
بازیِ رسانه ای با چالش نهنگ آبی	۳۲
لذت یک هیجان خانوادگی	۳۳
سکویی برای پرتاب به مسابقات جهانی	۳۴
فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود	۳۵
فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay	۳۶
نمایشگاه ملی بازی های رایانه ای در ارومیه+فیلم	۳۶
فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود	۳۶
اینجا خانواده ها «بازی» را تجربه می کنند/ لذت یک هیجان خانوادگی	۳۷
فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود	۳۸
زومجی؛ حامی رسانه ای نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال	۳۸
فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود	۳۹
فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود	۳۹

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA	جهرمی:تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم	۴۰
دنیای بازی	فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود	۴۱
خبرگزاری آریا	جهرمی:تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم	۴۱
دیوان اقتصاد	تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم	۴۲
neconews	شرایط بهتر برای بازی های رایانه ای	۴۳
عصر اقتصاد	شرایط برای بازی های رایانه ای بهتر می شود	۴۳
خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA	آذری جهرمی:بازی های رایانه ای از کسب وکارهای پرسود است	۴۴
دنیای بازی	فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay تا 23 شهریور	۴۵
دنیای بازی	یادداشت حسن کریمی قدوسی در روزنامه خراسان؛ بازیِ رسانه ای با چالش نهنگ آبی	۴۵
ایران اکونومیست	تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم	۴۶
باشگاه خبرنگاران جوانان	نماینده ایران در رشته کلش رویال به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام می شوند	۴۷
مهین صنعت	بازی های رایانه ای از کسب وکارهای پرسود است	۴۹
اقتصاد آنلاین	بازی های رایانه ای از کسب وکارهای پرسود است	۵۰
باشگاه خبرنگاران	یک شیرازی، قهرمان Clash Royale ایران شد	۵۰
شبکه نوی امتداد	بازی های رایانه ای از کسب وکارهای پرسود است	۵۱
کسب و کار	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	۵۲
صبح	وزیر ارتباطات :مذاکره برای رفع فیلتر تماس صوتی تلگرام/ مخالف لایو اینستا نیستیم	۵۳
تابناک	قول وزیر به نفع بازی های رایانه ای	۵۴
آرمان اقتصادی	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	۵۵
ستاره صبح	اینگونه خانواده ها «بازی» را تجربه می کنند	۵۶
ستاره صبح	خطردنیای مجازی برای همه	۵۷

۵۸	اختلالات سرویس پخش زنده اینستاگرام داخلی نیست	
۵۹	بازی های رایانه ای از کسب وکارهای پرسود است	
۵۹	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	
۶۱	گزارش زومجی از حضور وزیر ارتباطات در سومین لیگ بازی های رایانه ای	
۶۲	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	
۶۳	وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد	
۶۳	فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود	
۶۴	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	
۶۵	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	
۶۶	اهدای جام قهرمانی رشته PES لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط وزیر ارتباطات	
۶۶	مذاکره برای رفع فیلتر تماس صوتی تلگرام	
۶۸	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	
۶۹	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	
۷۰	بازی های رایانه ای خارجی 23 میلیون گیمر ایرانی را به بازی گرفته اند	
۷۱	مذاکره برای رفع فیلتر تماس صوتی تلگرام	
۷۲	حضور وزیر ارتباطات در شبکه های اجتماعی داخلی	
۷۳	اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای در ارومیه آغاز به کار کرد	
۷۴	« نهنگ آبی» درفضای ایران شنا می کند؟	
۷۶	فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود	
۷۶	کوچ وزیر ارتباطات از شبکه های اجتماعی خارجی به داخلی	
۷۷	تهدیدی مجازی از جنس بازی	

	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	۷۸
	تهدیدی مجازی از جنس بازی	۷۹
	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	۸۰
	« نهنگ آبی» درفضای ایران شنا می کند؟	۸۱
	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	۸۳
	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	۸۴
	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	۸۵
	صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد	۸۶
	تهدیدی مجازی از جنس بازی	۸۷
	«نهنگ آبی» در فضای ایران شنا می کند؟	۸۸
	« نهنگ آبی» درفضای ایران شنا می کند؟	۹۰
	با وزارت فرهنگ درباره ورود سرورهای بازی های خارجی هماهنگیم	۹۲
	وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد	۹۳
	بازی های خارجی 23 میلیون گیمر ایرانی را به بازی گرفته اند	۹۳
	« نهنگ آبی» درفضای ایران شنا می کند؟	۹۵
	اختصاص 10 میلیارد تومان وام به بازی های داخلی	۹۷
	« نهنگ آبی» درفضای ایران شنا می کند؟	۹۷
	«نهنگ آبی» در فضای ایران شنا می کند؟	۹۹
	وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد	۱۰۱
	پرداخت وام وجوه اداره شده به بازی سازان قطعا ادامه می یابد	۱۰۲
	7 تا 15 سالگی، آسیب پذیرترین سن در برابر بازی های رایانه ای است	۱۰۲

۱۰۳	7 تا 15 سالگی، آسیب پذیرترین سن در برابر بازی های رایانه ای است	بازار
۱۰۴	7تا 15 سالگی، آسیب پذیرترین سن در برابر بازی های رایانه ای است	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۰۴	رفع نگرانی وزیر ارتباطات از کاربران فضای مجازی	خبرگزاری صدا و سیما
۱۰۵	پرداخت وام وجوه اداره شده به بازی سازان قطعا ادامه می یابد	
۱۰۶	وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد	
۱۰۶	وزیر ارتباطات خبر داد: مذاکره برای رفع فیلتر تماس صوتی تلگرام/ مخالف لایو اینستا نیستیم	ICTna
۱۰۸	وزیر ارتباطات: پرداخت وام وجوه اداره شده به بازی سازان قطعا ادامه می یابد	دنیای بازی
۱۰۸	وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد	دنیای بازی
۱۰۹	انجمن طرفداران ایرانی نینتندو ؛ جامعه ای که برای شناخته شدن در ایران تلاش می کند!	GADGETNEWS
۱۱۲	وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد	باشگاه خبرنگاران
۱۱۳	داستان عجیب نهنگ آبی به ایران هم رسید!	ن و آوران
۱۱۵	برپایی اختتامیه سومین لیگ بازیهای رایانه ای	خبرگزاری صدا و سیما
۱۱۵	استقبال ناشران خارجی از بازی موبایلی "پسرخوانده"	باشگاه خبرنگاران
۱۱۶	از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی	ISNA خبرگزاری دانشجویان ایران
۱۱۸	از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی	ارمان اقتصادی
۱۲۰	پرداخت وام وجوه اداره شده به بازی سازان قطعا ادامه می یابد	
۱۲۱	وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد	
۱۲۱	از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی	
۱۲۳	7تا 15 سالگی، آسیب پذیرترین سن در برابر بازی های رایانه ای است	فاوانیوز
۱۲۴	منتخبان لیگ بازی های رایانه ای عازم مسابقات فرانسه می شوند	خبرگزاری صدا و سیما
۱۲۴	از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی	اقتصاد گردان

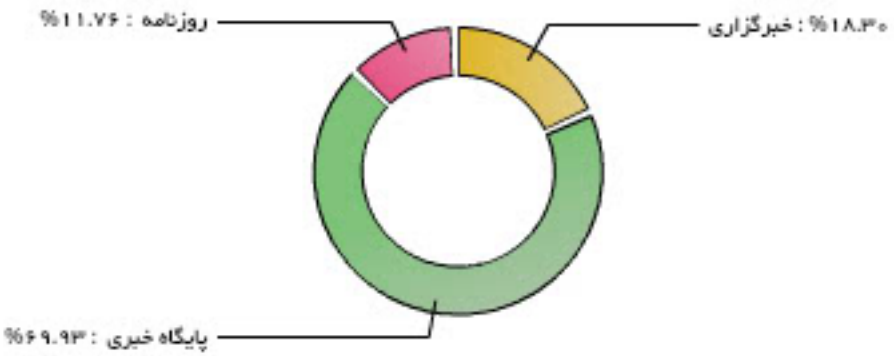
بازتاب	از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی	۱۲۶
ICT۱۰۰	از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی	۱۲۸
خبرگزاری آریا	گزارش دیجیاتو از اختتامیه سومین لیگ بازی های رایانه ای	۱۳۰
دیجیاتو	گزارش دیجیاتو از اختتامیه سومین لیگ بازی های رایانه ای	۱۳۱
خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA	قهرمان ایران در لیگ بازی های رایانه ای مشخص شد	۱۳۲
عصر اقتصاد	از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی	۱۳۲
دنیای بازی	گزارشی از فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران؛ قهرمانان بازی های رایانه ای ایران معرفی شدند	۱۳۵
فناوران	ورزشکاران برتر الکترونیکی ایران مشخص شدند	۱۳۶
خراسان	تازه های مطبوعات	۱۳۷
خراسان	اخبار کوتاه داخلی	۱۳۷
باشگاه خبرنگاران	یک میلیارد دلار ارزش تولیدات دارویی شرکت های دانش بنیان داروسازی کشور / ضرورت بهره مندی از ابزار های نوین برای آموزش در کشور	۱۳۸
نسیم nasimonine	یک میلیارد دلار ارزش تولیدات دارویی شرکت های دانش بنیان داروسازی کشور / ضرورت بهره مندی از ابزار های نوین برای آموزش در کشور	۱۳۹
مرکز توانمندسازی و تسهیل‌گری کسب‌وکارهای نوپای هلو	ورزشکاران برتر الکترونیکی ایران مشخص شدند	۱۴۰
گیمفا	قهرمانان بازی های رایانه ای ایران معرفی شدند	۱۴۱
خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا	معرفی قهرمانان بازی های رایانه ای ایران	۱۴۲
ایران اکونومیست	قهرمانان بازی های رایانه ای ایران معرفی شدند	۱۴۴
مرکز توانمندسازی و تسهیل‌گری کسب‌وکارهای نوپای هلو	با وزارت فرهنگ درباره ورود سرورهای بازی های خارجی هماهنگیم	۱۴۵
بنیاد ملی بازی های رایانه ای	قهرمانان بازی های رایانه ای ایران معرفی شدند + پخش زنده یک مسابقه بازی رایانه ای از صدا و سیما برای نخستین بار	۱۴۶
هفت صبح	ویدیو هفت|نظر حسن کریمی قدوسی درباره ژن خوب	۱۴۷
ZOOMG	پخش زنده فینال مسابقات فیفا، نخستین گام صدا و سیما در زمینه بازی های ویدیویی	۱۴۸
باشگاه خبرنگاران	پخش زنده یک مسابقه بازی های رایانه ای از صدا و سیما برای نخستین بار	۱۴۸

باشگاه خبرنگاران	قهرمانان بازی های رایانه ای ایران معرفی شدند	۱۴۹
واوانیوز	سه بازی جدید ایرانی فردا رونمایی خواهند شد	۱۵۰
واوانیوز	پخش زنده یک مسابقه بازی های رایانه ای از صدا و سیما برای نخستین بار	۱۵۰
واوانیوز	نقش سازنده کنفرانس بازی های دیجیتال در صنعت گیم ایران	۱۵۱
	معرفی قهرمانان بازی های رایانه ای ایران	۱۵۱
	مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: افزایش تعامل اعضای خانواده ها در لیگ بازی های رایانه ای	۱۵۳
باشگاه خبرنگاران	پخش زنده مسابقه بازی های رایانه ای از صدا و سیما برای نخستین بار	۱۵۴
click	حضور گسترده خانم های ایرانی در لیگ بازی های رایانه ای سال آینده	۱۵۴

گزارش

تعداد محتوا : ۱۵۳

خبرگزاری	پایگاه خبری	روزنامه
۲۸	۱۰۷	۱۸



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در گفت‌وگو با «حمایت» مطرح کرد

افزایش تعامل اعضای خانواده در لیگ بازی‌های رایانه‌ای

فرزانه دیانتی
* گروه فرهنگی *

سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران که از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد تهران آغازشده بود، روزهای پایانی را پشت سر می‌گذارد. این لیگ بزرگ‌ترین مسابقات تاریخ بازی‌های رایانه‌ای کشور محسوب می‌شود که نزدیک به ۷ هزار نفر در این رقابت‌ها حضور داشتند و برای کسب عنوان قهرمانی در ۵ رشته به رقابت پرداختند. این رویداد در واقع، فرصت مناسبی برای فرهنگ‌سازی و آشنایی با بازی‌های مناسب رده‌های سنی مختلف بود، بهانه‌ای که «حمایت» را بر آن داشت تا با «حسن کریمی قدوسی»، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به گفت‌وگو بنشیند.



کریمی قدوسی در خصوص اهداف لیگ بازی‌های رایانه‌ای به «حمایت» گفت: امسال سومین دوره از لیگ باهمت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و همکاری یک بخش خصوصی برگزار شد. این لیگ همیشه در فصل تابستان برگزار می‌شود چراکه مدنظرمان اوقات فراغت جوان‌ها، نوجوان‌ها و حتی میانسالان است. همچنین در این فصل به دلیل تعطیلی دانشگاه‌ها از لحاظ مصرف حوزه بازی، شلوغ‌ترین فصل محسوب می‌شود. یکی از اهداف ما در این لیگ، بحث فراهم کردن خوراک مناسب در برهه زمانی دوهفته‌ای لیگ برای کسانی بود که گیم بازی می‌کنند.

وی ادامه داد: هدف دوم، بحث توجه به حوزه مصرف و به رسمیت شناختن گیمرهایی است که در ایران، بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند زیرا مخاطبان ما این افراد هستند. هدف سوم نیز فراهم کردن فضایی بود برای اعزام نفرات برتر به مسابقات جهانی زیرا نفرات برتر لیگ به مسابقه ESWC فرانسه اعزام می‌شوند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در رابطه با نقاط‌های این دوره از مسابقات تصریح کرد: امسال تعداد ثبت‌نام کننده‌های لیگ ۳/۵ برابر افزایش داشت، در سال گذشته ۲ هزار و یک صد نفر ثبت‌نام کننده داشتیم اما امسال ۶ هزار و ۹۰۵ نفر ثبت‌نام کردند. این افراد در پنج رشته مختلف Clash Royale،Quiz of Kings،PES ۲۰۱۷، FIFA ۲۰۱۷، Counter Strike: Global Offensive مسابقه دادند. اتفاق جالب اینکه بیشترین تعداد ثبت‌نام برای بازی ایرانی Quiz of Kings بود. در تمام سال‌هایی که لیگ بازی‌های رایانه‌ای در کشور برگزارشده، هرگز شاهد این نبودیم که یک بازی ایرانی از بازی خارجی بیشتر ثبت‌نام کننده داشته باشد و این نشان‌دهنده آن است که اگر بازی خوب در داخل کشور ساخته شود مخاطبانش از بازی‌های خارجی هم بیشتر می‌توانند باشد.

وی ادامه داد: جایزه اول و بهترین جایزه نیز برای این بازی ایرانی در نظر گرفته‌شده است، در مجموع جوایزمان ۱۰۰ میلیون تومان است که در اختتامیه‌ای که امروز پنج‌شنبه از ساعت ۸ تا ۱۰ شب در برج میلاد برگزار می‌شود به نفرات برتر اهدا خواهد شد. مهم‌ترین جایزه هم که یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به نفر اول بازی ایرانی Quiz of Kings اهدا می‌شود.

کریمی قدوسی در خصوص محتوای این بازی‌ها تأکید کرد: تمام بازی‌های این لیگ به غیر از Counter Strike Global Offensive برای میانگین سنی ۳ سال به بالا مناسب است و بازی‌هایی است که از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دارای مجوز هستند و دارای محتوای مناسبی است. شاید بازی ایرانی Quiz of Kings عنوان ایرانی - اسلامی به آن تعلق نگیرد اما بازی‌ای است که دانش عمومی افراد بازی‌کننده را بالا می‌برد. مسئله مهمی که وجود دارد این که توقعات ما درباره‌هایی که در لیگ هستند تکمیل و کامل باشد. بعضی وقت‌ها یک سری توقعات نادقیق وجود دارد به این منظور که بازی‌ای که در مسابقات شرکت می‌کند باید خودبه‌خود در جامعه معروف باشد اما اصولاً نباید بازی‌ای را در مسابقه شرکت داد که معروف نیست به خاطر اینکه نه‌تنها کمکی به آن بازی نمی‌کند بلکه کمکی هم به برگزاری لیگ نمی‌کند. برای همین ما سراغ Quiz of Kings رفتیم زیرا هم ظرفیت ایجاد مسابقه را به خاطر بازی کردنش داشت و هم بسیار بازی معروفی بود. این بازی ۱۰ میلیون نصب یونیک و ۲ میلیون نصب فعال دارد و بازی معروفی در کشور محسوب می‌شود.

وی همچنین در خصوص تعامل خانواده‌ها در این لیگ خاطرنشان کرد: یکی از نکات جالب این لیگ این است که عموماً مادران و پدران با فرزندان و زوج‌های جوان شرکت کرده‌اند. یعنی صحنه‌ای که در لیگ دیده می‌شود و جذاب است تعامل خانواده‌ها و اعضای خانواده‌ها با همدیگر است. لیگ امسال از بابت تعامل افراد با یکدیگر محیط جذاب و جالبی ایجاد کرده بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در خصوص تفاوت‌های لیگ سوم با دوره‌های قبل نیز گفت: علاوه بر افزایش سه برابری استقبال از لیگ، فضای برگزاری لیگ امسال هم چند برابر شد. همچنین با توجه به تجربه موفق دوساله ماز برگزاری لیگ، مدیریت برج میلاد در کارهای اجرایی و برگزاری لیگ ورود پیدا کرد. امسال لیگ چه به لحاظ کیفیت و چه به لحاظ کمیت، بهبود چشمگیری داشت. وی در خصوص برنامه‌های شش ماهه دوم این بنیاد تصریح کرد: امسال بنیاد برنامه‌های سال جاری خود در فصول مختلف را زمان‌بندی کرده که یکی از مهم‌ترین اتفاقات فصل بعدی، کنفرانس تحقیق بازی‌های دیجیتال است که در سوم آذرماه امسال در دانشگاه علم و صنعت برگزار می‌شود. همچنین در چند روز آتی آیین‌نامه حمایت از بازی‌های رایانه‌ای موبایل و کامپیوتر را منتشر خواهیم کرد که بر اساس آن تا سقف یک میلیارد تومان از بازی‌های ایرانی درخواست کننده در شش ماه آینده حمایت مالی بلاعوض خواهیم کرد. همچنین در انتهای فصل زمستان هم جشنواره بازی‌های رایانه‌ای را خواهیم داشت که هفتمین دوره آن امسال به‌صورت متوالی برگزار می‌شود و برنامه‌های دیگر که به‌فراخور حال اعلام خواهد شد. وی یادآور شد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی حوزه بازی در کشور به بحث بازی هم از نظر تولید کننده و هم از نظر مصرف کننده آن اهمیت می‌دهد. کاری که در لیگ انجام می‌دهیم هم اهمیت به حوزه مصرف در کشور است، مصرف برای ما یعنی مصرف محتوای مناسب. فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای که ناقض ارزش‌های کشور هم نباشد. در این دوره از لیگ نشان دادیم که می‌توان از بازی‌هایی استفاده کرد که نزدیک به ۷ هزار نفر در آن شرکت کنند و هم بازی‌های مناسبی باشد. کریمی قدوسی ادامه داد: فکر می‌کنم افرادی که در کشور موازی کاری می‌کنند باید بدانند که متولی این امر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است و باید کارهایشان را با بنیاد هماهنگ کنند چراکه در دوره‌های مختلف در طول این ۱۰ سال دستگاه‌های مختلفی در حوزه بازی، ورود پیدا کردند و خواستند موازی کاری کنند که در حال حاضر خبری از آن‌ها نیست. همه باید به رشد صنعت بازی‌سازی در کشور و اشاعه فرهنگ صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در داخل کشور کمک کنیم.

کریمی قدوسی درنشست خبری اعلام کرد؛ امسال در سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران ۶۹۰۵ نفر به رقابت می پردازند/ یک دستگاه خودرو ۲۰۶ به قهرمان رشته Quiz of Kings اهدا خواهد شد/ نماینده ایران در رشته کلش رویال به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام می شوند

خبرایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

به گزارش خبرنگارخبرایران، نشست خبری «سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران» همزمان با هفتمین روز این مسابقات صبح امروز ۱۹ شهریورماه ۱۳۹۶ با حضور«حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ،«عباس ارضی» مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC و اصحاب رسانه در برج میلاد تهران برگزار و دراین نشست خبری «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهاردداشت: درفاصله ۲ ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملا متفاوت است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: 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 و۲۳ میلیون نفر در کشورما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند .

وی خاطرنشان کرد: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزاروهمچنین 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.

کریمی قدوسی عنوان داشت: در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم و امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم 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.

وی ابرازداشت: 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.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده و 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.

وی درمورد اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز اضافه کرد: 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 قدوسی تاکید کرد: حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد و تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متاسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد.

وی ادامه داد: 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 و درباره حضور بانوان در این رویداد نیز باید گفت که 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.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای 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 و بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود و پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود.

وی تاکید کرد: در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم و از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند و 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.

کریمی قدوسی عنوان داشت: امیدواریم اگر قراراست 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.

وی درخصوص چالش نهنگ آبی نیز ابرازداشت: نهنگ آبی باید تاکید کنم که 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.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادآورشد: سازندگان این چالش دستگیر شده اند و 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 مردم را در پی خواهد داشت و همه نسبت به این بازی کنجکاوخواهند شد.

ارضی:امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس E SWC اعزام خواهند شد

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز درادامه این نشست خبری اظهارداشت: سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته و تعداد بازی های این دوره افزایش یافته است. همچنان تمام بازیکنان حرفه ای ورزش های الکترونیکی در کشور، در این مسابقات (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شرکت کرده و در هر رشته بهترین های ایران در حال رقابت هستند.
مدیرعامل شرکت مکعب عنوان داشت: 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.
وی درخصوص نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات هم ابرازداشت: مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار و 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.
ارضی افزود: 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 و در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود.
وی ادامه داد: مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد و در مورد اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز باید گفت که 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.
مدیرعامل شرکت مکعب درپایان این نشست خبری درخصوص مسابقات Clash Royale 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.
بنابراین گزارش:مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز۲۲ شهریور ماه درسالن نمایشگاهی برج میلاد برگزاروهمچنین مسابقات فینال ومراسم اهدای جوایز این دوره ازلیگ نیز روز ۲۳ شهریورماه ازساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزارمی شود.

خراسان

یادداشت بازیِ رسانه ای با چالش نهنگ آبی

این روزها اخبار و حواشی زیادی درباره چالش «نهنگ آبی» مطرح می شود و رسانه ها نیز بی آن که از ماهیت حقیقی این پدیده آگاهی داشته باشند، اطلاع رسانی هیجانی در زمینه آن را آغاز کرده اند. درباره این چالش نکاتی دارای اهمیت است و تسلط نداشتن مراکز دیگر جز بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به سوءتفاهم بزرگی در این زمینه منجر شده است. یادآوری چند نکته در این باره ضروری به نظر می رسد:
۱. سازنده این چالش که از سال ۲۰۱۳ در یکی از شبکه های اجتماعی روسی به نام VK (وی کنتاکت) گسترش یافت، یک دانشجوی اخراجی رشته روان شناسی دانشگاه مسکو به نام فیلیپ بودکین است که آن را با انگیزه‌داری از به گل نشستن (خودکشی) دسته جمعی نهنگ ها ابداع کرد. طراحی بازی از اساس به گونه ای است که نوجوانانی با خصوصیات انزوا و افسردگی را هدف قرار می دهد و طی پنجاه مرحله به آنان کمک می کند، به عنوان موجوداتی بی مصرف، از شر خودشان خلاص شوند. البته پس از اقدام به خودکشی چندین نفر در روسیه بر اثر تلقینات این چالش، گردانندگان آن همگی دستگیر شدند و این چالش از دسترس خارج شده است.
۲. چالش «نهنگ آبی» نه وب سایت، نه بازی و نه اپلیکیشن است. بلکه صرفاً چالشی مرموز است که به تازگی از طریق کشور هندوستان دوباره بین مخاطبان شبکه های اجتماعی گسترش یافته است. درواقع ارتباط کسانی که وارد چالش می شوند با ادمین از طریق فضای مجازی و شبکه های اجتماعی برقرار می شود. چالش توسط مدیر نهنگ آبی برای افرادی که می خواهند وارد آن شوند، به طور سفارشی طراحی می شود و در نتیجه به هیچ برنامه ای برای نصب نیاز ندارد که در اپ استورها یافت شود! بلکه صرفاً مجموعه ای از قوانین است. البته نمی توان پنهان کرد که این چالش از یکی از دستاوردهای علم روان شناسی تحت عنوان گیمیفیکیشن(بازی انگاری) سود می برد. تعریف رسمی این علم چنین است: "استفاده از عناصر بازی در محیط های غیر بازی." گیمیفیکیشن به معنای طراحی بازی نیست، این علم برای ایجاد انگیزه در مشتریان، دانش آموزان، داوطلبان و سایر افراد استفاده می شود. روان شناسی رفتاری معتقد است که رفتار انسان برپایه محرک های محیطی شکل می گیرد، پس با تغییر محیط می توانیم انسان ها را وادار به هر کاری کنیم.گیمیفیکیشن، هیجان انگیزترین و شاید خطرناک ترین میوه این مکتب از روان شناسی است؛ علمی برای کنترل رفتارِ دیگران. به نظر می رسد یکی از دلایل بروز این سوءتفاهم که نهنگ آبی یک بازی است، افتادن در همین مغلطه مفهومی باشد.
۳. بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند ماهی است که از وجود این چالش باخبر است اما موضع رسمی اتخاذ نکرده است چرا که معتقدیم با توجه به ماهیت این چالش، پرداخت رسانه ای به آن عملا کمک تبلیغاتی برای آن خواهد بود تا قشرهایی که از نظر روحی و روانی با مشکلاتی روبه رو هستند، با آن آشنا شوند و به سراغ آن بروند.
۴. مطرح شدن اشتباهی 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 بلکه در این باره صرفاً با اشتراک لفظ مواجهیم که لفظ بازی را با تسامح به یک کارزار اینترنتی اطلاق کرده اند. نکته این جاست که شاید بتوان هر چالشی را به طور عام نوعی بازی دانست اما "بازی" به معنای خاص خود فرایندی خلاق با قوانین مخصوص به خود است که انسان آن را برای اهداف خاصی از قبیل تفریح و سرگرمی یا آموزش انجام می دهد اما نهنگ آبی چالشی عاری از خلاقیت است که ذهن انسان را برده خود می کند و او را همچون شکاری بی اراده به ورطه نابودی می کشاند. به قول مولانا: این یکی شیر است کآدم می خورد / و آن دگر شیر است کآدم می خورد
۵. پرداختن بیش از حد رسانه ها به این موضوع سبب می شود افراد سودجو یا مریض که به دنبال آسیب رساندن به جامعه هستند، با کپی (ادامه دارد ...)

خراسان

(ادامه خبر ...) 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 و بازی مناسب را برای فرزندان خود انتخاب کنند.
این روزها با گسترش بی حد و حصر فضای مجازی و گوشی های هوشمند، بسیاری از خانواده ها تسلطی به محتوایی که فرزندان شان 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 و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سهم خود وظیفه آگاه سازی خانواده ها را از محتوای بازی های رایانه ای انجام می دهد.

خبرگزاری فارس

مروری بر بازی های رایانه ای خطرناک و راه های اصلاح وضع موجود بازی های رایانه ای شمشیری دو لبه

(۱۵:۱۴-۹۶/۰۶/۲۱)

از آنجا که نقش بازی های رایانه ای در فرایند جامعه پذیری کودکان و نوجوانان اثبات شده است، می توان گفت یکی از مهم ترین آسیب های بازی های رایانه ای تغییر ارزش ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام تغییر فرهنگ جامعه است.

بازی های رایانه ای امروز به جزء جدایی ناپذیر اوقات فراغت کودکان و نوجوانان تبدیل شده اند و حتی فراتر از اوقات فراغت، زمانی که کودک و نوجوان ما باید به انجام تکالیف درسی و اجتماعی خود بپردازد و زمانی را که باید در کنار خانواده خود سپری کند، توسط بازی های رایانه ای پوشش داده می شود؛ آن هم بازی هایی که بیشترشان با تاریخ، مذهب، فرهنگ و آداب و رسوم و روابط خانوادگی و زبان و ادبیات کشور ما مطابقت ندارند. از طرف دیگر بازی های رایانه ای مفید با اهداف آموزشی، پرورشی و درمانی بسیار نادر هستند و تاکنون فقط در حد آشنایی اولیه با مفاهیم دروس تولید شده اند، نه بیشتر.
اما به قول تورنس محقق آمریکایی برای حل مشکلات امروز نمی توان از راه حل های گذشته استفاده کرد. [۱] یعنی نمی توان از کودک و نوجوان امروز خواست به طور کلی از دنیای بازی های رایانه ای خداحافظی کند و با فوتبال دستی، خاله بازی و قایم باشک اوقات فراغتشان را پر کند. باید به دنبال راه حل متناسب با عصر و شرایط کنونی بود تا آسیب ها و پیامدهای منفی بازی های رایانه ای را به حداقل رساند.
از آنجا که نقش بازی های رایانه ای در فرایند جامعه پذیری کودکان و نوجوانان اثبات شده است، می توان گفت یکی از مهم ترین آسیب های بازی های رایانه ای تغییر ارزش ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام تغییر فرهنگ جامعه است. لذا بررسی آسیب ها و پیامدهای فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای ناسالم از اهمیت ویژه ای برخوردار است. در یک تقسیم بندی می توان آسیب های فرهنگی و اجتماعی ناشی از بازی های رایانه های نامناسب را در محور های زیر تقسیم بندی نمود:
۱- مخدوش کردن ارزش های دینی و فرهنگی؛ استفاده از نمادها و سمبل های اسلامی، نمایش مکان های متقش به تصاویر اسلامی، استفاده از رنگ سبز برای نمایش تروریست ها، استفاده از مکان های مذهبی مسلمانان مانند مساجد که از محل های تجمع تروریست ها معرفی می شود و عمدتاً تک تیراندازها بالای مناره های مساجد موضع گرفته اند و به سوی شما تیراندازی می کنند، همچنین استفاده از صدای عربی و فارسی برای بیان زبان تروریست ها، استفاده از صدای پس زمینه مانند صدای صلوات و پخش آیات قرآنی و ... از ویژگی مشترک بازی ها رایانه ای وارداتی است.
برای مثال در بازی «ژنرال ها» در عراق و افغانستان، تروریست ها با رنگ سبز نمایش داده می شوند. یکی دیگر از بازی های رایانه ای که در آن اسلام ستیزی کاملاً و صراحتاً مشهود است بازی رایانه ای IG۱۲ است. در یکی از مراحل این بازی شما در لیبی وارد عملیات می شوید. صدای قرآن و صلوات به گوش می رسد. نام خداوند (الله) و نام پیامبر (محمد (ص)) بر روی دیوار نقش بسته است و در یک محله دیگر تروریست ها به صدای رادیو فارسی گوش می دهند.
مثال دیگر بازی رایانه ای «در جهنم خلیج فارس» که به بازی «یا مهدی» معروف است. این بازی در جهت شرطی کردن کودکان و نوجوانان در مقابل شعار الله اکبر و نام مهدی و به منظور ایجاد تنفر از این دو حقیقت بزرگ اسلامی و شیعی طراحی شده است. در این بازی که به کودکان و کاربران تعلیم داده می شود که بی توجهی بازیگر به شعار الله اکبر و غفلت از مبارزه با مدافعان این شعار و همچنین غفلت از گویندگان شعار «یا مهدی» مساوی با کشته شدن و یا از دست دادن امتیاز و یا اخراج از بازی است![۲] یا در بازی «کلش آف کلنز» که به یکی از محبوب ترین بازی های آنلاین تبدیل شده است و یا بازی دیگر «پرندگان خشگمین»، تشابه بسیاری بین اشکالی که باید نابود شوند با مقدسات اسلامی وجود دارد.
۲- القای دیدی تحقیرآمیز نسبت به ملیت ایرانی؛ بازی های رایانه ای اغلب با انتشار تصاویر، پیام ها و افکاری که از جامعه سازنده آنها نشأت گرفته است به چندپارگی هویتی جوانان و نوجوانان و بحران هویت کمک کرده اند. تضعیف ارزش های ملی و تلاش برای همانندسازی با ارزش های مورد اعتنای دیگران در قالب علاقه به اسطوره های خارجی و تضعیف روحیه همدلی و دفاع از کشور در مقابل بیگانگان از جمله این آثار است.
در بازی «F۱۷» پنج کشور مسلمان که نام ایران نیز بین آنها دیده می شود، به عنوان کشور حامی تروریسم معرفی شده، از کاربر درخواست می شود تا در نقش خلبان جنگنده نظامی، آن کشورها را بمباران کند. [۳] جدیداً نیز اپل در اقدامی عجیب و در حالی که روابط این شرکت آمریکایی در حال بهبود با جمهوری اسلامی ایران بود، یک بازی ضد ایرانی را در اپ استور قرار داده است. این بازی «جمعه سیاه» نام دارد که سیر داستانی آن به اتفاقات انقلاب جمهوری اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ باز می گردد و به طور اغراق شده ای شکنجه هایی که در زندان های ایران صورت می گیرد را به تصویر کشیده است.
۳- تعدیل حدود در روابط با جنس مخالف؛ در بازی های وارداتی هیچ یک از فضایل متعالی روح زن مانند عطوفت، رحم، نجابت و حیا به چشم نمی خورد. مفاسد اخلاقی – روانی درون برخی از این بازی ها به حدی است که اعتراض های مردمی در کشورهی سکولار را نیز برانگیخته است. برای نمونه، بازی (ادامه دارد ...)

خبرگزاری فارس

(ادامه خبر ...) معروف «جی.تی.ای» به سبب افراط در آلودگی های جنسی، اعتراض عمومی در آمریکا را برانگیخت و مسئولان را وادار به اقدام علیه شرکت سازنده نمود، تا آنجا که فروش این بازی به افراد کمتر از ۱۸ سال را ممنوع کردند و در برخی کشورها مانند انگلیس و استرالیا و نیز فروش این بازی ممنوع شد. در بازی «قمار» که ترکیبی از قمار و سکس است، طرف مقابل زنی است که به ازای باخت هر صد دلار، یکی از لباس هایش را پیشنهاد می کند و به این ترتیب ممکن است تا انتهای بازی عریان شود! [۴] در یک بازی دیگر متعلق به الکترونیک آرتس (Electronic arts) است، فضای بازی به شکل عریانی نمایش دهنده صحنه های خاص جنسی است؛ صحنه هایی که برای مخاطب کودک می تواند فاجعه آمیز باشد. در این بازی هر چند مرحله یکبار کاربر کم سن و سال شاهد دیدن صحنه هایی است که مثال آن را در فیلم های غیر اخلاقی قابل رویت است.

در برخی ازین بازی ها علاوه بر صحنه های متعدد مبتذل، پوشش کارکترهای زن در طول بازی کاملا مغایر با فرهنگ های اخلاقی است. در بازی «گاداوار» کاربر هم شاهد صحنه های ارتباط جنسی است و با بسیاری از مسائل غیر اخلاقی دیگر آشنا می شود. گرافیک بالای این بازی سبب شده است که تا بخش های ویدئویی و دموی آن دقیقا تصویری به کیفیت یک فیلم بکابر تحویل بدهد. [۵]

۴- خشونت و اضطراب: شدّت خشونت در بازی های رایانه ای را می توان از عکس های جلد سی دی های موجود در وبترین مغازه ها نیز حدس زد؛ تصاویر انسان ها و اسلحه هایی که از حالت متعارف انسان و اسلحه خارج شده اند. برای نمونه در بازی «ترمیناتور» در صورت پیوستن به اسکای نت ماموریت اصلی شما این است که نسل انسان ها را یک بار برای همیشه از روی زمین بردارید! این چیزی نیست جز تمرین درندگی! یکی دیگر از این بازی ها، «زامبی» است که در سبک های مختلف در اختیار بازیکنان قرار می گیرد. بازی های اکشنی که شما در آن باید با موجی از زامبی ها مواجه شوید و آنها را مثل برگ خزان روی زمین بریزید.

«پوکمون گو» بازی پرطرفدار دیگری است که در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون منتشر و در پلت فرم های آی او اس و اندروید انتشاریافته است. این بازی فقط یک اپلیکیشن ساده نیست و در آن از تکنیک واقعیت مجازی استفاده شده است و کاربرانی که از این اپلیکیشن استفاده می کنند، باید با یکدیگر تعامل داشته باشند. اینگونه نیست که فقط یک اپلیکیشنی دانلود شود و کاربران از آن استفاده کنند و حتما باید تعامل فیزیکی داشته باشند و این تعامل توسط سازنده تعیین می شود. یعنی سازنده می گوید که مبارزه در کجا صورت بگیرد. از مشکلات این بازی که خطرات جانی برای کاربرانش فراهم کرده، مکان هایی است که پوکمان ها در آنجا مستقر می شوند. در مواردی این مکان ها روی خط ریل راه آهن، وسط اتوبان، روی پشت بام بوده که چندین نفر در پی یافتن این هیولاها به شدت زخمی شده اند. [۶]

مواردی که گذشت مهم ترین تأثیرات فرهنگی بازی های رایانه ای بودند، که البته در کنار آن تأثیرات رفتاری و جسمانی نیز توسط محققان مورد بررسی قرار گرفته و وجود رابطه مثبت میان بسیاری از اختلالات رفتاری و بیماری های جسمانی با استفاده نامناسب و طولانی مدت از بازی های رایانه ای اثبات شده است.

از طرف دیگر همانطور که در ابتدای مطلب اشاره شد نمی توانیم با محدودیت و منع کودکان و نوجوانان آنها را از ورود به دنیای دیجیتال منع کرد، چرا که در شرایط بی رحم، پیچیده و پویا و نامطمئن امروز جز با پرورش ذهن های خلاق نمی توان به باقی ماندن خود امیدوار بود و از دیگر سو سرعت پیشرفت در جوامع امروزی به حدی است که لحظه ای تأخیر، فاصله را به شدت زیاد خواهد کرد. لذا لازم است با راهکارهای نوین و اما مبتنی بر شیوه پدافندی به مقابله با آسیب های فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای اقدام کرد.

تقویت بعد ارزشی افراد

یکی از این راه کارها قطعاً تقویت بعد ارزشی افراد جامعه است. تقویت بعد ارزشی افراد در جامعه می تواند هدفمندی آنها را تحت تأثیر قرار دهد و این هدفمندی می تواند افراط و تفریط آنها در بازی ها و برنامه هایی که صرفاً هیجان و سرگرمی به دنبال دارند، تعدیل کند. برای این کار تقویت بعد ارزشی و اخلاقی در خانواده ها به عنوان نخستین کانون تربیت افراد جامعه باید مورد توجه قرار گیرد.

در اسلام خانواده نهاد مقدسی است که تأمین آرامش جسم و تسکین جان اعضای آن مرهون امنیت همه جانبه این محیط برای اعضاست. بنابراین اگر پدر و مادر به عنوان الگوی کودکان خواست ها و تمایلات خود را بر مبنای ارزش های اسلامی و دینی چون همدلی، مودت، آرامش، محبت قرار دهند، کودکان تمایل بیشتری به گذراندن اوقات خود با خانواده خواهند داشت.

تحقیقات صورت گرفته در یکی از شهرهای ایران نیز موید این مطلب است که در گروه دختران بین خانواده بی قید با وابستگی به بازی های رایانه ای رابطه مستقیم و معنادار وجود دارد. [۷]

آگاهی بخشی به خانواده ها

آگاهی بخشی به خانواده ها درباره آسیب های بازی های رایانه ای از دیگر اقدامات لازم است. تهمینه و شهرزاد شاوردی در مقاله خود طی بررسی های که انجام دادند به این نتیجه رسیدند که تنها حدود ۲۶ درصد مادران از محتوای بازی ها و درجه بندی آنها مطلع هستند و ۷۴ درصد آنها نسبت به این مسائل آگاهی ندارند. [۸] سبک زندگی مدرن و آپارتمان نشینی، اشتغال پدر و مادر، تک فرزندی و عواملی از این دست موجب شده تا خانواده ها به استقبال از بازی های کم سرو صدا و دارای تحرک پایین برای کودکانشان بروند و این تصور که فرزندانشان جلوی چشم شان و در محیط امن خانه بازی می کنند سبب شده تا خطرات و تهدیدات بازی های رایانه ای کمتر به چشم آید. در اینجا باید به خانواده ها آگاهی داد تا ابتدا نسبت به انتخاب نوع بازی ها ی رایانه ای متناسب با سن فرزندانشان دقت کنند و همچنین با اختصاص دادن زمانی خاص برای بازی رایانه ای سعی کنند تعامل خود با فرزندانشان را حفظ کنند.

اجرای دقیق نظام رده بندی بازی های رایانه ای

دقّت خانواده ها در انتخاب بازی های متناسب با سن فرزندانشان تنهای یک روی سکه است. روی دیگر سکه پیروی تام و تمام بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سیاست های نظام اسلامی و خطوط قرمز در کار رده بندی سنی و تعیین مجاز و غیرمجاز بودن بازی های رایانه ای است.

حال سوال اینجاست که بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از سال ۸۵ عهده دار این مسئولیت شده است تا چه اندازه در انجام وظیفه خود که اطمینان خاطر خانواده ها از بازی خریداری شده برای فرزندانشان است موفق بوده؟

بازی هایی که اسلام و تشیع را به انحراف کشیده و شیعیان را تروریست معرفی می کنند، بازی هایی که در آن مشروبات الکلی استفاده می شود، و یا زنان در آن به صورت نیمه برهنه ظاهر می شوند و حتی بازی هایی که در آن انواع خشونت به نمایش در می آید، هیچ یک سنخیتی با فرهنگ اسلامی ما (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ندارند. با این حال کم نیستند بازی هایی با هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای که دارای صحنه های خشونت آمیز و گاهاً غیراسلامی هستند. بنابراین دسته بندی صورت گرفته در بنیاد ملی بازی های رایانه ای اگر نگوییم ناکارآمد، اما به دغدغه فرهنگی مسئولین ذیربط تبدیل نشده است.

تولید بازی های رایانه ای بومی و با کیفیت

عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در زمینه حمایت از سازندگان بازی های بومی نیز ضعیف است. یکی از منتقدین در این زمینه می گوید: متاسفانه عملکرد ضعیف بنیاد در ادوار مختلف، عملکرد قابل دفاعی نیست. در حالیکه بازی های رایانه ای سومین صنعت پولساز جهان هستند، اما این صنعت پولساز در ایران دچار ابهام و سردرگمی است. تنها راه حل از نظر این منتقد در شرایطی که با وجود اینترنت مسئله جمع آوری بازی های غیرمجاز و دور کردن آنها از دسترس کاربران ناممکن است، تولید بازی هایی در داخل کشور با توان رقابت و عرضه و تنوع سبک ها و موضوعات است.[۹]

در زمینه تولید بازی های رایانه ای بومی، توجه به نیازهای مخاطبان یعنی تولید بازی باکیفیت و مناسب با ارزش های ایرانی و اسلامی کاملاً ضرورت می یابد. برای این منظور سازندگان بازی های رایانه ای داخلی لازم است در قالب گروه های پژوهشی به صورت مستمر مبادرت به پیمایش نیازها، ترجیحات و جهت گیری های مخاطبان کنند.

منابع:

[۱] تهمینه و شهرزاد شاوردی، (۱۳۸۸)، بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، شماره ۷.

[۲] ابراهیم برزگر و محسن لعل علیزاده، (۱۳۹۰)، جنگ نرم، بازی های رایانه ای اسلام ستیز و پداخند غیرعامل، مطالعات قدرت نرم، شماره ۱.

[۳] سید ابوالفضل موسوی، (۱۳۹۰)، بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، پژوهشنامه اخلاق، شماره ۱۴.

[۴] بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، همان.

[۵] بازی مستهجن در منازل، بازیابی شده در تاریخ ۱۲ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.labkhand.porsemani.ir

[۶] پوکمان اعتیادآورتر از مواد مخدر؛ آیا این بازی در ایران فراگیر می شود؟ بازیابی شده در تاریخ ۱۳ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.yjc.ir/fa/news/۵۶۹۸۶۲۱

[۷] سمانه آل حبیب، (۱۳۹۲)، بررسی رابطه عملکرد خانواده با وابستگی به بازی های رایانه ای در دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر ساوه، پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبایی.

[۸] بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای، همان.

[۹] عملکرد ضعیف بنیاد ملی بازی رایانه ای قابل دفاع نیست، بازیابی شده در تاریخ ۱۳ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.bomanews.ir

شیرین کمالی

پایگاه بصیرت

انتهای متن/

مروری بر بازی های رایانه ای خطرناک و راه های اصلاح وضع موجود بازی های رایانه ای شمشیری دو لبه

(۹۶/۰۶/۲۱-۰۵:۳۵)

یکی از مهم ترین آسیب های بازی های رایانه ای تغییر ارزش ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام تغییر فرهنگ جامعه است.

به گزارش مشرق، بازی های رایانه ای امروز به جزء جدایی ناپذیر اوقات فراغت کودکان و نوجوانان تبدیل شده اند و حتی فراتر از اوقات فراغت، زمانی که کودک و نوجوان ما باید به انجام تکالیف درسی و اجتماعی خود بپردازد و زمانی را که باید در کنار خانواده خود سپری کند، توسط بازی های رایانه ای پوشش داده می شود؛ آن هم بازی هایی که بیشترشان با تاریخ، مذهب، فرهنگ و آداب و رسوم و روابط خانوادگی و زبان و ادبیات کشور ما مطابقت ندارند. از طرف دیگر بازی های رایانه ای مفید با اهداف آموزشی، پرورشی و درمانی بسیار نادر هستند و تاکنون فقط در حد آشنایی اولیه با مفاهیم دروس تولید شده اند، نه بیشتر.

اما به قول تورنس محقق آمریکایی برای حل مشکلات امروز نمی توان از راه حل های گذشته استفاده کرد.[۱] یعنی نمی توان از کودک و نوجوان امروز خواست به طور کلی از دنیای بازی های رایانه ای خداحافظی کند و با فوتبال دستی، خاله بازی و قایم باشک اوقات فراغتشان را پر کنند. باید به دنبال راه حل متناسب با عصر و شرایط کنونی بود تا آسیب ها و پیامدهای منفی بازی های رایانه ای را به حداقل رساند.

از آنجا که نقش بازی های رایانه ای در فرایند جامعه پذیری کودکان و نوجوانان اثبات شده است، می توان گفت یکی از مهم ترین آسیب های بازی های رایانه ای تغییر ارزش ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام تغییر فرهنگ جامعه است. لذا بررسی آسیب ها و پیامدهای فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای ناسالم از اهمیت ویژه ای برخوردار است. در یک تقسیم بندی می توان آسیب های فرهنگی و اجتماعی ناشی از بازی های رایانه های نامناسب را در محور های زیر تقسیم بندی نمود:

۱- مخدوش کردن ارزش های دینی و فرهنگی؛ استفاده از نمادها و سمبل های اسلامی، نمایش مکان های منقش به تصاویر اسلامی، استفاده (ادامه دارد ...)

مشرق

(ادامه خبر ...) از رنگ سبز برای نمایش تروریست ها، استفاده از مکان های مذهبی مسلمانان مانند مساجد که از محل های تجمع تروریست ها معرفی می شود و عمدتاً تک تیراندازها بالای مناره های مساجد موضع گرفته اند و به سوی شما تیراندازی می کنند، همچنین استفاده از صدای عربی و فارسی برای بیان زبان تروریست ها، استفاده از صدای پس زمینه مانند صدای صلوات و پخش آیات قرآنی و ... از ویژگی مشترک بازی ها رایانه ای وارداتی است.

برای مثال در بازی «تُرنال ها» در عراق و افغانستان، تروریست ها با رنگ سبز نمایش داده می شوند. یکی دیگر از بازی های رایانه ای که در آن اسلام ستیزی کاملاً و صراحتاً مشهود است بازی رایانه ای IG۱۲ است. در یکی از مراحل این بازی شما در لیبی وارد عملیات می شوید. صدای قرآن و صلوات به گوش می رسد. نام خداوند (الله) و نام پیامبر (محمد (ص)) بر روی دیوار نقش بسته است و در یک محله دیگر تروریست ها به صدای رادیو فارسی گوش می دهند.

مثال دیگر بازی رایانه ای «در جهنم خلیج فارس» که به بازی «یا مهدی» معروف است. این بازی در جهت شرطی کردن کودکان و نوجوانان در مقابل شعار الله اکبر و نام مهدی و به منظور ایجاد تنفر از این دو حقیقت بزرگ اسلامی و شیعی طراحی شده است. در این بازی که به کودکان و کاربران تعلیم داده می شود که بی توجهی بازیگر به شعار الله اکبر و غفلت از مبارزه با مدافعان این شعار و همچنین غفلت از گویندگان شعار «یا مهدی» مساوی با کشته شدن و یا از دست دادن امتیاز و یا اخراج از بازی است![۲] یا در بازی «کلش آف کلنز» که به یکی از محبوب ترین بازی های آنلاین تبدیل شده است و یا بازی دیگر «پرندگان خشگمین»، تشابه بسیاری بین اشکالی که باید نابود شوند با مقدسات اسلامی وجود دارد.

۲- القای دیدی تحقیرآمیز نسبت به ملیت ایرانی؛ بازی های رایانه ای اغلب با انتشار تصاویر، پیام ها و افکاری که از جامعه سازنده آنها نشأت گرفته است به چندپارگی هویتی جوانان و نوجوانان و بحران هویت کمک کرده اند. تضعیف ارزش های ملی و تلاش برای همانندسازی با ارزش های مورد اعتنای دیگران در قالب علاقه به اسطوره های خارجی و تضعیف روحیه همدلی و دفاع از کشور در مقابل بیگانگان از جمله این آثار است.

در بازی «F۱۷» پنج کشور مسلمان که نام ایران نیز بین آنها دیده می شود، به عنوان کشور حامی تروریسم معرفی شده، از کاربر درخواست می شود تا در نقش خلبان جنگنده نظامی، آن کشورها را بمباران کند.[۳] جدیداً نیز اپل در اقدامی عجیب و در حالی که روابط این شرکت آمریکایی در حال بهبود با جمهوری اسلامی ایران بود، یک بازی ضد ایرانی را در اپ استور قرار داده است. این بازی «جمعه سیاه» نام دارد که سیر داستانی آن به اتفاقات انقلاب جمهوری اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ باز می گردد و به طور اغراق شده ای شکنجه هایی که در زندان های ایران صورت می گیرد را به تصویر کشیده است.

۳- تعدیل حدود در روابط با جنس مخالف؛ در بازی های وارداتی هیچ یک از فضایل متعالی روح زن مانند عطوفت، رحم، نجابت و حیا به چشم نمی خورد. مفاسد اخلاقی – روانی درون برخی از این بازی ها به حدی است که اعتراض های مردمی در کشورهی سکولار را نیز برانگیخته است. برای نمونه، بازی معروف «جی.تی.ای» به سبب افراط در آلودگی های جنسی، اعتراض عمومی در آمریکا را برانگیخت و مسئولان را وادار به اقدام علیه شرکت سازنده نمود، تا آنجا که فروش این بازی به افراد کمتر از ۱۸ سال را ممنوع کردند و در برخی کشورها مانند انگلیش و استرالیا و نیز فروش این بازی ممنوع شد.

در بازی «قمار» که ترکیبی از قمار و سکس است، طرف مقابل زنی است که به ازای باخت هر صد دلار، یکی از لباس هایش را پیشنهاد می کند و به این ترتیب ممکن است تا انتهای بازی عریان شود![۴] در یک بازی دیگر متعلق به الکترونیک آرتس (Electronic arts) است، فضای بازی به شکل عریانی نمایش دهنده صحنه های خاص جنسی است؛ صحنه هایی که برای مخاطب کودک می تواند فاجعه آمیز باشد. در این بازی هر چند مرحله یکبار کاربر کم سن و سال شاهد دیدن صحنه هایی است که مثال آن را در فیلم های غیر اخلاقی قابل رویت است.

در برخی ازین بازی ها علاوه بر صحنه های متعدد مبتذل، پوشش کارکترهای زن در طول بازی کاملا مغایر با فرهنگ های اخلاقی است. در بازی «گاداوار» کاربر هم شاهد صحنه های ارتباط جنسی است و با بسیاری از مسائل غیر اخلاقی دیگر آشنا می شود. گرافیک بالای این بازی سبب شده است که تا بخش های ویدئویی و دموی آن دقیقا تصویری به کیفیت یک فیلم بکابر تحویل بدهد.[۵]

۴- خشونت و اضطراب؛ شدّت خشونت در بازی های رایانه ای را می توان از عکس های جلد سی دی های موجود در وینترین مغازه ها نیز حدس زد؛ تصاویر انسان ها و اسلحه هایی که از حالت متعارف انسان و اسلحه خارج شده اند. برای نمونه در بازی «ترمیناتور» در صورت پیوستن به اسکای نت ماموریت اصلی شما این است که نسل انسان ها را یک بار برای همیشه از روی زمین بردارید! این چیزی نیست جز تمرین درندگی! یکی دیگر از این بازی ها، «زامبی» است که در سبک های مختلف در اختیار بازیکنان قرار می گیرد. بازی های اکشنی که شما در آن باید با موجی از زامبی ها مواجه شوید و آنها را مثل برگ خزان روی زمین بریزید.

«پوکمون گو» بازی پرطرفدار دیگری است که در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون منتشر و در پلت فرم های آی او اس و اندروید انتشاریافته است. این بازی فقط یک اپلیکیشن ساده نیست و در آن از تکنیک واقعیت مجازی استفاده شده است و کاربرانی که از این اپلیکیشن استفاده می کنند، باید با یکدیگر تعامل داشته باشند. اینگونه نیست که فقط یک اپلیکیشنی دانلود شود و کاربران از آن استفاده کنند و حتما باید تعامل فیزیکی داشته باشند و این تعامل توسط سازنده تعیین می شود. یعنی سازنده می گوید که مبارزه در کجا صورت بگیرد. از مشکلات این بازی که خطرات جانی برای کاربرانش فراهم کرده، مکان هایی است که پوکمان ها در آنجا مستقر می شوند. در مواردی این مکان ها روی خط ریل راه آهن، وسط اتوبان، روی پشت بام بوده که چندین نفر در پی یافتن این هیولاها به شدت زخمی شده اند.[۶]

مواردی که گذشت مهم ترین تأثیرات فرهنگی بازی های رایانه ای بودند، که البته در کنار آن تأثیرات رفتاری و جسمانی نیز توسط محققان مورد بررسی قرار گرفته و وجود رابطه مثبت میان بسیاری از اختلالات رفتاری و بیماری های جسمانی با استفاده نامناسب و طولانی مدت از بازی های رایانه ای اثبات شده است. از طرف دیگر همانطور که در ابتدای مطلب اشاره شد نمی توانیم با محدودیت و منع کودکان و نوجوانان آنها را از ورود به دنیای دیجیتال منع کرد، چرا که در شرایط بی رحم، پیچیده و پویا و نامطمئن امروز جز با پرورش ذهن های خلاق نمی توان به باقی ماندن خود امیدوار بود و از دیگر سو سرعت پیشرفت در جوامع امروزی به حدی است که لحظه ای تأخیر، فاصله را به شدت زیاد خواهد کرد. لذا لازم است با راهکارهای نوین و اما مبتنی بر شیوه پدافندی به مقابله با آسیب های فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای اقدام کرد.

تقویت بعد ارزشی افراد

یکی از این راه کارها قطعاً تقویت بعد ارزشی افراد جامعه است. تقویت بعد ارزشی افراد در جامعه می تواند هدفمندی آنها را تحت تأثیر قرار دهد و این هدفمندی می تواند افراط و تفریط آنها در بازی ها و برنامه هایی که صرفاً هیجان و سرگرمی به دنبال دارند، تعدیل کند. برای این کار تقویت بعد ارزشی و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اخلاقی در خانواده ها به عنوان نخستین کانون تربیت افراد جامعه باید مورد توجه قرار گیرد.
در اسلام خانواده نهاد مقدسی است که تأمین آرامش جسم و تسکین جان اعضای آن مرهون امنیت همه جانبه این محیط برای اعضاست. بنابراین اگر پدر و مادر به عنوان الگوی کودکان خواست ها و تمایلات خود را بر مبنای ارزش های اسلامی و دینی چون همدلی، مودت، آرامش، محبت قرار دهند، کودکان تمایل بیشتری به گذراندن اوقات خود با خانواده خواهند داشت.
تحقیقات صورت گرفته در یکی از شهرهای ایران نیز موید این مطلب است که در گروه دختران بین خانواده بی قید با وابستگی به بازی های رایانه ای رابطه مستقیم و معنادار وجود دارد. [۷]
آگاهی بخشی به خانواده ها
آگاهی بخشی به خانواده ها درباره آسیب های بازی های رایانه ای از دیگر اقدامات لازم است. تهمینه و شهرزاد شاوردی در مقاله خود طی بررسی های که انجام دادند به این نتیجه رسیدند که تنها حدود ۲۶ درصد مادران از محتوای بازی ها و درجه بندی آنها مطلع هستند و ۷۲ درصد آنها نسبت به این مسائل آگاهی ندارند. [۸] سبک زندگی مدرن و آپارتمان نشینی، اشتغال پدر و مادر، تک فرزندی و عواملی از این دست موجب شده تا خانواده ها به استقبال از بازی های کم سرو صدا و دارای تحرک پایین برای کودکانشان بروند و این تصور که فرزندانشان جلوی چشم شان و در محیط امن خانه بازی می کنند سبب شده تا خطرات و تهدیدات بازی های رایانه ای کمتر به چشم آید. در اینجا باید به خانواده ها آگاهی داد تا ابتدا نسبت به انتخاب نوع بازی ها ی رایانه ای متناسب با سن فرزندانشان دقت کنند و همچنین با اختصاص دادن زمانی خاص برای بازی رایانه ای سعی کنند تعامل خود با فرزندانشان را حفظ کنند.
اجرای دقیق نظام رده بندی بازی های رایانه ای
دقت خانواده ها در انتخاب بازی های متناسب با سن فرزندانشان تنهای یک روی سکه است. روی دیگر سکه پیروی تام و تمام بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سیاست های نظام اسلامی و خطوط قرمز در کار رده بندی سنی و تعیین مجاز و غیرمجاز بودن بازی های رایانه ای است.
حال سوال اینجاست که بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از سال ۸۵ عهده دار این مسئولیت شده است تا چه اندازه در انجام وظیفه خود که اطمینان خاطر خانواده ها از بازی خریداری شده برای فرزندانشان است موفق بوده؟
بازی هایی که اسلام و تشیع را به انحراف کشیده و شیعیان را تروریست معرفی می کنند، بازی هایی که در آن مشروبات الکلی استفاده می شود، و یا زنان در آن به صورت نیمه برهنه ظاهر می شوند و حتی بازی هایی که در آن انواع خشونت به نمایش در می آید، هیچ یک سنخیتی با فرهنگ اسلامی ما ندارند. با این حال کم نیستند بازی هایی با هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای که دارای صحنه های خشونت آمیز و گاهاً غیراسلامی هستند. بنابراین دسته بندی صورت گرفته در بنیاد ملی بازی های رایانه ای اگر نگوییم ناکارآمد، اما به دغدغه فرهنگی مسئولین ذیربط تبدیل نشده است.
تولید بازی های رایانه ای بومی و با کیفیت
عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در زمینه حمایت از سازندگان بازی های بومی نیز ضعیف است. یکی از منتقدین در این زمینه می گوید: متاسفانه عملکرد ضعیف بنیاد در ادوار مختلف، عملکرد قابل دفاعی نیست. در حالیکه بازی های رایانه ای سومین صنعت پولساز جهان هستند، اما این صنعت پولساز در ایران دچار ابهام و سردرگمی است. تنها راه حل از نظر این منتقد در شرایطی که با وجود اینترنت مسئله جمع آوری بازی های غیرمجاز و دور کردن آنها از دسترس کاربران ناممکن است، تولید بازی هایی در داخل کشور با توان رقابت و عرضه و تنوع سبک ها و موضوعات است.[۹]
در زمینه تولید بازی های رایانه ای بومی، توجه به نیازهای مخاطبان یعنی تولید بازی باکیفیت و مناسب با ارزش های ایرانی و اسلامی کاملاً ضرورت می یابد. برای این منظور سازندگان بازی های رایانه ای داخلی لازم است در قالب گروه های پژوهشی به صورت مستمر مبادرت به پیمایش نیازها، ترجیحات و جهت گیری های مخاطبان کنند.
منابع:
[۱] تهمینه و شهرزاد شاوردی، (۱۳۸۸)، بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، شماره ۷.
[۲] ابراهیم برزگر و محسن لعل علیزاده، (۱۳۹۰)، جنگ نرم، بازی های رایانه ای اسلام ستیز و پدافند غیرعامل، مطالعات قدرت نرم، شماره ۱.
[۳] سید ابوالفضل موسوی، (۱۳۹۰)، بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، پژوهشنامه اخلاق، شماره ۱۴.
[۴] بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، همان.
[۵] بازی مستهجن در منازل، بازیابی شده در تاریخ ۱۲ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.labkhand.porsemani.ir
[۶] پوکمان اعتیادآورتر از مواد مخدر؛ آیا این بازی در ایران فراگیر می شود؟ بازیابی شده در تاریخ ۱۳ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.yjc.ir/fa/news/۵۶۹۸۶۲۱
[۷] سمانه آل حبیب، (۱۳۹۲)، بررسی رابطه عملکرد خانواده با وابستگی به بازی های رایانه ای در دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر ساوه، پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبایی.
[۸] بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای، همان.
[۹] عملکرد ضعیف بنیاد ملی بازی رایانه ای قابل دفاع نیست، بازیابی شده در تاریخ ۱۳ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.bomanews.ir
منبع: پایگاه بصیرت

تهران پرس

مروری بر بازی های رایانه ای خطرناک و راه های اصلاح وضع موجود بازی های رایانه ای شمشیری دو لبه

(۰۸:۳۹-۹۶/۰۶/۲۱)

یکی از مهم ترین آسیب های بازی های رایانه ای تغییر ارزش ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام تغییر فرهنگ جامعه است.

به گزارش تهران پرس ، بازی های رایانه ای امروز به جزء جدایی ناپذیر اوقات فراغت کودکان و نوجوانان تبدیل شده اند و حتی فراتر از اوقات فراغت، زمانی که کودک و نوجوان ما باید به انجام تکالیف درسی و اجتماعی خود بپردازد و زمانی را که باید در کنار خانواده خود سپری کند، توسط بازی های رایانه ای پوشش داده می شود؛ آن هم بازی هایی که بیشترشان با تاریخ، مذهب، فرهنگ و آداب و رسوم و روابط خانوادگی و زبان و ادبیات کشور ما مطابقت ندارند. از طرف دیگر بازی های رایانه ای مفید با اهداف آموزشی، پرورشی و درمانی بسیار نادر هستند و تاکنون فقط در حد آشنایی اولیه با مفاهیم دروس تولید شده اند، نه بیشتر.

اما به قول تورنس محقق آمریکایی برای حل مشکلات امروز نمی توان از راه حل های گذشته استفاده کرد. [۱] یعنی نمی توان از کودک و نوجوان امروز خواست به طور کلی از دنیای بازی های رایانه ای خداحافظی کند و با فوتبال دستی، خاله بازی و قایم باشک اوقات فراغتشان را پر کند. باید به دنبال راه حل متناسب با عصر و شرایط کنونی بود تا آسیب ها و پیامدهای منفی بازی های رایانه ای را به حداقل رساند.

از آنجا که نقش بازی های رایانه ای در فرایند جامعه پذیری کودکان و نوجوانان اثبات شده است، می توان گفت یکی از مهم ترین آسیب های بازی های رایانه ای تغییر ارزش ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام تغییر فرهنگ جامعه است. لذا بررسی آسیب ها و پیامدهای فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای ناسالم از اهمیت ویژه ای برخوردار است. در یک تقسیم بندی می توان آسیب های فرهنگی و اجتماعی ناشی از بازی های رایانه های نامناسب را در محور های زیر تقسیم بندی نمود:

۱- مخدوش کردن ارزش های دینی و فرهنگی؛ استفاده از نمادها و سمبل های اسلامی، نمایش مکان های منقش به تصاویر اسلامی، استفاده از رنگ سبز برای نمایش تروریست ها، استفاده از مکان های مذهبی مسلمانان مانند مساجد که از محل های تجمع تروریست ها معرفی می شود و عمدتاً تک تیراندازها بالای مناره های مساجد موضع گرفته اند و به سوی شما تیراندازی می کنند، همچنین استفاده از صدای عربی و فارسی برای بیان زبان تروریست ها، استفاده از صدای پس زمینه مانند صدای صلوات و پخش آیات قرآنی و ... از ویژگی مشترک بازی ها رایانه ای وارداتی است.

برای مثال در بازی «ژنرال ها» در عراق و افغانستان، تروریست ها با رنگ سبز نمایش داده می شوند. یکی دیگر از بازی های رایانه ای که در آن اسلام ستیزی کاملاً و صراحتاً مشهود است بازی رایانه ای IG۱۲ است. در یکی از مراحل این بازی شما در لیبی وارد عملیات می شوید. صدای قرآن و صلوات به گوش می رسد. نام خداوند (الله) و نام پیامبر (محمد (ص)) بر روی دیوار نقش بسته است و در یک محله دیگر تروریست ها به صدای رادیو فارسی گوش می دهند.

مثال دیگر بازی رایانه ای «در جهنم خلیج فارس» که به بازی «یا مهدی» معروف است. این بازی در جهت شرطی کردن کودکان و نوجوانان در مقابل شعار الله اکبر و نام مهدی و به منظور ایجاد تنفر از این دو حقیقت بزرگ اسلامی و شیعی طراحی شده است. در این بازی که به کودکان و کاربران تعلیم داده می شود که بی توجهی بازیگر به شعار الله اکبر و غفلت از مبارزه با مدافعان این شعار و همچنین غفلت از گویندگان شعار «یا مهدی» مساوی با کشته شدن و یا از دست دادن امتیاز و یا اخراج از بازی است![۲] یا در بازی «کلش آف کلنز» که به یکی از محبوب ترین بازی های آنلاین تبدیل شده است و یا بازی دیگر «پرندگان خشگمین»، تشابه بسیاری بین اشکالی که باید نابود شوند با مقدسات اسلامی وجود دارد.

۲- القای دیدی تحقیرآمیز نسبت به ملیت ایرانی؛ بازی های رایانه ای اغلب با انتشار تصاویر، پیام ها و افکاری که از جامعه سازنده آنها نشأت گرفته است به چندپارگی هویتی جوانان و نوجوانان و بحران هویت کمک کرده اند. تضعیف ارزش های ملی و تلاش برای همانندسازی با ارزش های مورد اعتنای دیگران در قالب علاقه به اسطوره های خارجی و تضعیف روحیه همدلی و دفاع از کشور در مقابل بیگانگان از جمله این آثار است.

در بازی «F۱۷» پنج کشور مسلمان که نام ایران نیز بین آنها دیده می شود، به عنوان کشور حامی تروریسم معرفی شده، از کاربر درخواست می شود تا در نقش خلبان جنگنده نظامی، آن کشورها را بمباران کند. [۳] جدیداً نیز اپل در اقدامی عجیب و در حالی که روابط این شرکت آمریکایی در حال بهبود با جمهوری اسلامی ایران بود، یک بازی ضد ایرانی را در اپ استور قرار داده است. این بازی «جمعه سیاه» نام دارد که سیر داستانی آن به اتفاقات انقلاب جمهوری اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ باز می گردد و به طور اغراق شده ای شکنجه هایی که در زندان های ایران صورت می گیرد را به تصویر کشیده است.

۳- تعدیل حدود در روابط با جنس مخالف؛ در بازی های وارداتی هیچ یک از فضایل متعالی روح زن مانند عطوفت، رحم، نجابت و حیا به چشم نمی خورد. مفاسد اخلاقی – روانی درون برخی از این بازی ها به حدی است که اعتراض های مردمی در کشورهی سکولار را نیز برانگیخته است. برای نمونه، بازی معروف «جی.تی.ای» به سبب افراط در آلودگی های جنسی، اعتراض عمومی در آمریکا را برانگیخت و مسئولان را وادار به اقدام علیه شرکت سازنده نمود، تا آنجا که فروش این بازی به افراد کمتر از ۱۸ سال را ممنوع کردند و در برخی کشورها مانند انگلیس و استرالیا و نیز فروش این بازی ممنوع شد.

در بازی «قمار» که ترکیبی از قمار و سکس است، طرف مقابل زنی است که به ازای باخت هر صد دلار، یکی از لباس هایش را پیشنهاد می کند و به این ترتیب ممکن است تا انتهای بازی عریان شود! [۴] در یک بازی دیگر متعلق به الکترونیک آرتس (Electronic arts) است، فضای بازی به شکل عریانی نمایش دهنده صحنه های خاص جنسی است؛ صحنه هایی که برای مخاطب کودک می تواند فاجعه آمیز باشد. در این بازی هر چند مرحله یکبار کاربر کم سن و سال شاهد دیدن صحنه هایی است که مثال آن را در فیلم های غیر اخلاقی قابل رویت است.

در برخی ازین بازی ها علاوه بر صحنه های متعدد مبتذل، پوشش کارکترهای زن در طول بازی کاملا مغایر با فرهنگ های اخلاقی است. در بازی «گاداوار» کاربر هم شاهد صحنه های ارتباط جنسی است و با بسیاری از مسائل غیر اخلاقی دیگر آشنا می شود. گرافیک بالای این بازی سبب شده است که تا بخش های ویدئویی و دموی آن دقیقا تصویری به کیفیت یک فیلم بکابر تحویل بدهد. [۵]

۴- خشونت و اضطراب؛ شدّت خشونت در بازی های رایانه ای را می توان از عکس های جلد سی دی های موجود در وبترین مغازه ها نیز حدس زد؛ تصاویر انسان ها و اسلحه هایی که از حالت متعارف انسان و اسلحه خارج شده اند. برای نمونه در بازی «ترمیناتور» در صورت پیوستن به اسکای نت ماموریت اصلی شما این است که نسل انسان ها را یک بار برای همیشه از روی زمین بردارید! این چیزی نیست جز تمرین درندگی! یکی دیگر از این بازی ها، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «زامبی» است که در سبک های مختلف در اختیار بازیکنان قرار می گیرد. بازی های اکشنی که شما در آن باید با موجی از زامبی ها مواجه شوید و آنها را مثل برگ خزان روی زمین بریزید.

«پوکمون گو» بازی پرطرفدار دیگری است که در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون منتشر و در پلت فرم های آی او اس و اندروید انتشاریافته است. این بازی فقط یک اپل یکیشن ساده نیست و در آن از تکنیک واقعیت مجازی استفاده شده است و کاربرانی که از این اپل یکیشن استفاده می کنند، باید با یکدیگر تعامل داشته باشند. اینگونه نیست که فقط یک اپل یکیشنی دانلود شود و کاربران از آن استفاده کنند و حتما باید تعامل فیزیکی داشته باشند و این تعامل توسط سازنده تعیین می شود. یعنی سازنده می گوید که مبارزه در کجا صورت بگیرد. از مشکلات این بازی که خطرات جانی برای کاربرانش فراهم کرده، مکان هایی است که پوکمان ها در آنجا مستقر می شوند. در مواردی این مکان ها روی خط ریل راه آهن، وسط اتوبان، روی پشت بام بوده که چندین نفر در پی یافتن این هیولاها به شدت زخمی شده اند.[۶]

مواردی که گذشت مهم ترین تأثیرات فرهنگی بازی های رایانه ای بودند، که البته در کنار آن تأثیرات رفتاری و جسمانی نیز توسط محققان مورد بررسی قرار گرفته و وجود رابطه مثبت میان بسیاری از اختلالات رفتاری و بیماری های جسمانی با استفاده نامناسب و طولانی مدت از بازی های رایانه ای اثبات شده است. از طرف دیگر همانطور که در ابتدای مطلب اشاره شد نمی توانیم با محدودیت و منع کودکان و نوجوانان آنها را از ورود به دنیای دیجیتال منع کرد، چرا که در شرایط بی رحم، پیچیده و پویا و نامطمئن امروز جز با پرورش ذهن های خلاق نمی توان به باقی ماندن خود امیدوار بود و از دیگر سو سرعت پیشرفت در ج وام ع امروزی به حدی است که لحظه ای تأخیر، فاصله را به شدت زیاد خواهد کرد. لذا لازم است با راهکارهای نوین و اما مبتنی بر شیوه پداقندی به مقابله با آسیب های فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای اقدام کرد.

تقویت بعد ارزشی افراد

یکی از این راه کارها قطعاً تقویت بعد ارزشی افراد جامعه است. تقویت بعد ارزشی افراد در جامعه می تواند هدفمندی آنها را تحت تأثیر قرار دهد و این هدفمندی می تواند افراط و تفریط آنها در بازی ها و برنامه هایی که صرفاً هیجان و سرگرمی به دنبال دارند، تعدیل کند. برای این کار تقویت بعد ارزشی و اخلاقی در خانواده ها به عنوان نخستین کانون تربیت افراد جامعه باید مورد توجه قرار گیرد.

در اسلام خانواده نهاد مقدسی است که تأمین آرامش جسم و تسکین جان اعضای آن مرهون امنیت همه جانبه این محیط برای اعضاست. بنابراین اگر پدر و مادر به عنوان الگوی کودکان خواست ها و تمایلات خود را بر مبنای ارزش های اسلامی و دینی چون همدلی، مودت، آرامش، محبت قرار دهند، کودکان تمایل بیشتری به گذراندن اوقات خود با خانواده خواهند داشت.

تحقیقات صورت گرفته در یکی از شهرهای ایران نیز موید این مطلب است که در گروه دختران بین خانواده بی قید با وابستگی به بازی های رایانه ای رابطه مستقیم و معنادار وجود دارد.[۷]

آگاهی بخشی به خانواده ها

آگاهی بخشی به خانواده ها درباره آسیب های بازی های رایانه ای از دیگر اقدامات لازم است. تهمینه و شهرزاد شاوردی در مقاله خود طی بررسی های که انجام دادند به این نتیجه رسیدند که تنها حدود ۲۶ درصد مادران از محتوای بازی ها و درجه بندی آنها مطلع هستند و ۷۲ درصد آنها نسبت به این مسائل آگاهی ندارند.[۸] سبک زندگی مدرن و آپارتمان نشینی، اشتغال پدر و مادر، تک فرزندی و ع وام لی از این دست موجب شده تا خانواده ها به استقبال از بازی های کم سرو صدا و دارای تحرک پایین برای کودکانشان بروند و این تصور که فرزندانشان جلوی چشم شان و در محیط امن خانه بازی می کنند سبب شده تا خطرات و تهدیدات بازی های رایانه ای کمتر به چشم آید. در اینجا باید به خانواده ها آگاهی داد تا ابتدا نسبت به انتخاب نوع بازی ها ی رایانه ای متناسب با سن فرزندانشان دقت کنند و همچنین با اختصاص دادن زمانی خاص برای بازی رایانه ای سعی کنند تعامل خود با فرزندانشان را حفظ کنند.

اجرای دقیق نظام رده بندی بازی های رایانه ای

دقت خانواده ها در انتخاب بازی های متناسب با سن فرزندانشان تنهای یک روی سکه است. روی دیگر سکه پیروی تام و تمام بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سیاست های نظام اسلامی و خطوط قرمز در کار رده بندی سنی و تعیین مجاز و غیرمجاز بودن بازی های رایانه ای است.

حال سوال اینجاست که بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از سال ۸۵ عهده دار این مسئولیت شده است تا چه اندازه در انجام وظیفه خود که اطمینان خاطر خانواده ها از بازی خریداری شده برای فرزندانشان است موفق بوده؟

بازی هایی که اسلام و تشیع را به انحراف کشیده و شیعیان را تروریست معرفی می کنند، بازی هایی که در آن مشروبات الکلی استفاده می شود، و یا زنان در آن به صورت نیمه برهنه ظاهر می شوند و حتی بازی هایی که در آن انواع خشونت به نمایش در می آید، هیچ یک سنخیتی با فرهنگ اسلامی ما ندارند. با این حال کم نیستند بازی هایی با هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای که دارای صحنه های خشونت آمیز و گاهاً غیراسلامی هستند. بنابراین دسته بندی صورت گرفته در بنیاد ملی بازی های رایانه ای اگر نگوییم ناکارآمد، اما به دغدغه فرهنگی مسئولین ذیربط تبدیل نشده است.

تولید بازی های رایانه ای بومی و با کیفیت

عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در زمینه حمایت از سازندگان بازی های بومی نیز ضعیف است. یکی از منتقدین در این زمینه می گوید: متاسفانه عملکرد ضعیف بنیاد در ادوار مختلف، عملکرد قابل دفاعی نیست. در حالیکه بازی های رایانه ای سومین صنعت پولساز جهان هستند، اما این صنعت پولساز در ایران دچار ابهام و سردرگمی است. تنها راه حل از نظر این منتقد در شرایطی که با وجود اینترنت مسئله جمع آوری بازی های غیرمجاز و دور کردن آنها از دسترس کاربران تاممکن است، تولید بازی هایی در داخل کشور با توان رقابت و عرضه و تنوع سبک ها و موضوعات است.[۹]

در زمینه تولید بازی های رایانه ای بومی، توجه به نیازهای مخاطبان یعنی تولید بازی باکیفیت و مناسب با ارزش های ایرانی و اسلامی کاملاً ضرورت می یابد. برای این منظور سازندگان بازی های رایانه ای داخلی لازم است در قالب گروه های پژوهشی به صورت مستمر مبادرت به پیمایش نیازها، ترجیحات و جهت گیری های مخاطبان کنند.

منابع:

[۱] تهمینه و شهرزاد شاوردی، (۱۳۸۸)، بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای، فصلنامه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تحقیقات فرهنگی، شماره ۷.
[۲] ابراهیم برزگر و محسن لعل علیزاده، (۱۳۹۰)، جنگ نرم، بازی های رایانه ای اسلام ستیز و پدافند غیرعامل، مطالعات قدرت نرم، شماره ۱.
[۳] سید ابوالفضل موسوی، (۱۳۹۰)، بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، پژوهشنامه اخلاق، شماره ۱۴.
[۴] بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، همان.
[۵] بازی مستهجن در منازل، بازیابی شده در تاریخ ۱۲ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.labkhand.porsemani.ir
[۶] پوکمان اعتیادآورتر از مواد مخدر؛ آیا این بازی در ایران فراگیر می شود؟ بازیابی شده در تاریخ ۱۳ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.yjc.ir/fa/news/۵۶۹۸۶۲۱
[۷] سمانه آل حبیب، (۱۳۹۲)، بررسی رابطه عملکرد خانواده با وابستگی به بازی های رایانه ای در دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر ساوه، پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبایی.
[۸] بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای، همان.
[۹] عملکرد ضعیف بنیاد ملی بازی رایانه ای قابل دفاع نیست، بازیابی شده در تاریخ ۱۳ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.bomanews.ir
منبع: پایگاه بصیرت
ارسا

مروری بر بازی های رایانه ای خطرناک و راه های اصلاح وضع موجود بازی های رایانه ای شمشیری دو لبه

(۰۹۲۱-۹۶/۰۶/۲۱)

یکی از مهم ترین آسیب های بازی های رایانه ای تغییر ارزش ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام تغییر فرهنگ جامعه است.

به گزارش جهان نیوز به نقل ازپایگاه بصیرت، بازی های رایانه ای امروز به جزء جدایی ناپذیر اوقات فراغت کودکان و نوجوانان تبدیل شده اند و حتی فراتر از اوقات فراغت، زمانی که کودک و نوجوان ما باید به انجام تکالیف درسی و اجتماعی خود بپردازد و زمانی را که باید در کنار خانواده خود سپری کند، توسط بازی های رایانه ای پوشش داده می شود؛ آن هم بازی هایی که بیشترشان با تاریخ، مذهب، فرهنگ و آداب و رسوم و روابط خانوادگی و زبان و ادبیات کشور ما مطابقت ندارند. از طرف دیگر بازی های رایانه ای مفید با اهداف آموزشی، پرورشی و درمانی بسیار نادر هستند و تاکنون فقط در حد آشنایی اولیه با مفاهیم دروس تولید شده اند، نه بیشتر.

اما به قول تورنس محقق آمریکایی برای حل مشکلات امروز نمی توان از راه حل های گذشته استفاده کرد. [۱] یعنی نمی توان از کودک و نوجوان امروز خواست به طور کلی از دنیای بازی های رایانه ای خداحافظی کند و با فوتبال دستی، خاله بازی و قایم باشک اوقات فراغتشان را پر کند. باید به دنبال راه حل متناسب با عصر و شرایط کنونی بود تا آسیب ها و پیامدهای منفی بازی های رایانه ای را به حداقل رساند.

از آنجا که نقش بازی های رایانه ای در فرایند جامعه پذیری کودکان و نوجوانان اثبات شده است، می توان گفت یکی از مهم ترین آسیب های بازی های رایانه ای تغییر ارزش ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام تغییر فرهنگ جامعه است. لذا بررسی آسیب ها و پیامدهای فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای ناسالم از اهمیت ویژه ای برخوردار است. در یک تقسیم بندی می توان آسیب های فرهنگی و اجتماعی ناشی از بازی های رایانه های نامناسب را در محور های زیر تقسیم بندی نمود:

۱- مخدوش کردن ارزش های دینی و فرهنگی؛ استفاده از نمادها و سمبل های اسلامی، نمایش مکان های منقش به تصاویر اسلامی، استفاده از رنگ سبز برای نمایش تروریست ها، استفاده از مکان های مذهبی مسلمانان مانند مساجد که از محل های تجمع تروریست ها معرفی می شود و عمدتاً تک تیراندازها بالای مناره های مساجد موضع گرفته اند و به سوی شما تیراندازی می کنند، همچنین استفاده از صدای عربی و فارسی برای بیان زبان تروریست ها، استفاده از صدای پس زمینه مانند صدای صلوات و پخش آیات قرآنی و ... از ویژگی مشترک بازی ها رایانه ای وارداتی است.

برای مثال در بازی «ژنرال ها» در عراق و افغانستان، تروریست ها با رنگ سبز نمایش داده می شوند. یکی دیگر از بازی های رایانه ای که در آن اسلام ستیزی کاملاً و صراحتاً مشهود است بازی رایانه ای IG۱۲ است. در یکی از مراحل این بازی شما در لیبی وارد عملیات می شوید. صدای قرآن و صلوات به گوش می رسد. نام خداوند (الله) و نام پیامبر (محمد (ص)) بر روی دیوار نقش بسته است و در یک محله دیگر تروریست ها به صدای رادیو فارسی گوش می دهند.

مثال دیگر بازی رایانه ای «در جهنم خلیج فارس» که به بازی «یا مهدی» معروف است. این بازی در جهت شرطی کردن کودکان و نوجوانان در مقابل شعار الله اکبر و نام مهدی و به منظور ایجاد تنفر از این دو حقیقت بزرگ اسلامی و شیعی طراحی شده است. در این بازی که به کودکان و کاربران تعلیم داده می شود که بی توجهی بازیگر به شعار الله اکبر و غفلت از مبارزه با مدافعان این شعار و همچنین غفلت از گویندگان شعار «یا مهدی» مساوی با کشته شدن و یا از دست دادن امتیاز و یا اخراج از بازی است! [۲] یا در بازی «کلش آف کلنز» که به یکی از محبوب ترین بازی های آنلاین تبدیل شده است و یا بازی دیگر «پرندگان خشگمین»، تشابه بسیاری بین اشکالی که باید نابود شوند با مقدسات اسلامی وجود دارد.

۲- القای دیدی تحقیرآمیز نسبت به ملیت ایرانی؛ بازی های رایانه ای اغلب با انتشار تصاویر، پیام ها و افکاری که از جامعه سازنده آنها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نشأت گرفته است به چندپارگی هویتی جوانان و نوجوانان و بحران هویت کمک کرده اند. تضعیف ارزش های ملی و تلاش برای همانندسازی با ارزش های مورد اعتنای دیگران در قالب علاقه به اسطوره های خارجی و تضعیف روحیه همدلی و دفاع از کشور در مقابل بیگانگان از جمله این آثار است.

در بازی «F۱۷» پنج کشور مسلمان که نام ایران نیز بین آنها دیده می شود، به عنوان کشور حامی تروریسم معرفی شده، از کاربر درخواست می شود تا در نقش خلبان جنگنده نظامی، آن کشورها را بمباران کند. [۳] جدیداً نیز اپل در اقدامی عجیب و در حالی که روابط این شرکت آمریکایی در حال بهبود با جمهوری اسلامی ایران بود، یک بازی ضد ایرانی را در اپ استور قرار داده است. این بازی «جمعه سیاه» نام دارد که سیر داستانی آن به اتفاقات انقلاب جمهوری اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ باز می گردد و به طور اغراق شده ای شکنجه هایی که در زندان های ایران صورت می گیرد را به تصویر کشیده است.

۳- تعدیل حدود در روابط با جنس مخالف؛ در بازی های وارداتی هیچ یک از فضایل متعالی روح زن مانند عطوفت، رحم، نجابت و حیا به چشم نمی خورد. مفاسد اخلاقی – روانی درون برخی از این بازی ها به حدی است که اعتراض های مردمی در کشورهی سکولار را نیز برانگیخته است. برای نمونه، بازی معروف «جی.تی.ای» به سبب افراط در آلودگی های جنسی، اعتراض عمومی در آمریکا را برانگیخت و مسئولان را وادار به اقدام علیه شرکت سازنده نمود، تا آنجا که فروش این بازی به افراد کمتر از ۱۸ سال را ممنوع کردند و در برخی کشورها مانند انگلیش و استرالیا و نیز فروش این بازی ممنوع شد.

در بازی «قمار» که ترکیبی از قمار و سکس است، طرف مقابل زنی است که به ازای باخت هر صد دلار، یکی از لباس هایش را پیشنهاد می کند و به این ترتیب ممکن است تا انتهای بازی عریان شود! [۴] در یک بازی دیگر متعلق به الکترونیک آرتس (Electronic arts) است، فضای بازی به شکل عریانی نمایش دهنده صحنه های خاص جنسی است؛ صحنه هایی که برای مخاطب کودک می تواند فاجعه آمیز باشد. در این بازی هر چند مرحله یکبار کاربر کم سن و سال شاهد دیدن صحنه هایی است که مثال آن را در فیلم های غیر اخلاقی قابل رویت است.

در برخی ازین بازی ها علاوه بر صحنه های متعدد مبتذل، پوشش کارکترهای زن در طول بازی کاملا مغایر با فرهنگ های اخلاقی است. در بازی «گاداوار» کاربر هم شاهد صحنه های ارتباط جنسی است و با بسیاری از مسائل غیر اخلاقی دیگر آشنا می شود. گرافیک بالای این بازی سبب شده است که تا بخش های ویدئویی و دموی آن دقیقا تصویری به کیفیت یک فیلم بکابر تحویل بدهد. [۵]

۴- خشونت و اضطراب؛ شدّت خشونت در بازی های رایانه ای را می توان از عکس های جلد سی دی های موجود در وبترین مغازه ها نیز حدس زد؛ تصاویر انسان ها و اسلحه هایی که از حالت متعارف انسان و اسلحه خارج شده اند. برای نمونه در بازی «ترمیناتور» در صورت پیوستن به اسکای نت ماموریت اصلی شما این است که نسل انسان ها را یک بار برای همیشه از روی زمین بردارید! این چیزی نیست جز تمرین درندگی! یکی دیگر از این بازی ها، «زامبی» است که در سبک های مختلف در اختیار بازیکنان قرار می گیرد. بازی های اکشنی که شما در آن باید با موجی از زامبی ها مواجه شوید و آنها را مثل برگ خزان روی زمین بریزید.

«پوکمون گو» بازی پرطرفدار دیگری است که در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون منتشر و در پلت فرم های آی او اس و اندروید انتشاریافته است. این بازی فقط یک اپلیکیشن ساده نیست و در آن از تکنیک واقعیت مجازی استفاده شده است و کاربرانی که از این اپلیکیشن استفاده می کنند، باید با یکدیگر تعامل داشته باشند. اینگونه نیست که فقط یک اپلیکیشنی دانلود شود و کاربران از آن استفاده کنند و حتما باید تعامل فیزیکی داشته باشند و این تعامل توسط سازنده تعیین می شود. یعنی سازنده می گوید که مبارزه در کجا صورت بگیرد. از مشکلات این بازی که خطرات جانی برای کاربرانش فراهم کرده، مکان هایی است که پوکمان ها در آنجا مستقر می شوند. در مواردی این مکان ها روی خط ریل راه آهن، وسط اتوبان، روی پشت بام بوده که چندین نفر در پی یافتن این هیولاها به شدت زخمی شده اند. [۶]

مواردی که گذشت مهم ترین تأثیرات فرهنگی بازی های رایانه ای بودند، که البته در کنار آن تأثیرات رفتاری و جسمانی نیز توسط محققان مورد بررسی قرار گرفته و وجود رابطه مثبت میان بسیاری از اختلالات رفتاری و بیماری های جسمانی با استفاده نامناسب و طولانی مدت از بازی های رایانه ای اثبات شده است. از طرف دیگر همانطور که در ابتدای مطلب اشاره شد نمی توانیم با محدودیت و منع کودکان و نوجوانان آنها را از ورود به دنیای دیجیتال منع کرد، چرا که در شرایط بی رحم، پیچیده و پویا و نامطمئن امروز جز با پرورش ذهن های خلاق نمی توان به باقی ماندن خود امیدوار بود و از دیگر سو سرعت پیشرفت در جوامع امروزی به حدی است که لحظه ای تأخیر، فاصله را به شدت زیاد خواهد کرد. لذا لازم است با راهکارهای نوین و اما مبتنی بر شیوه پدافندی به مقابله با آسیب های فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای اقدام کرد.

تقویت بعد ارزشی افراد

یکی از این راه کارها قطعاً تقویت بعد ارزشی افراد جامعه است. تقویت بعد ارزشی افراد در جامعه می تواند هدفمندی آنها را تحت تأثیر قرار دهد و این هدفمندی می تواند افراط و تفریط آنها در بازی ها و برنامه هایی که صرفاً هیجان و سرگرمی به دنبال دارند، تعدیل کند. برای این کار تقویت بعد ارزشی و اخلاقی در خانواده ها به عنوان نخستین کانون تربیت افراد جامعه باید مورد توجه قرار گیرد.

در اسلام خانواده نهاد مقدسی است که تأمین آرامش جسم و تسکین جان اعضای آن مرهون امنیت همه جانبه این محیط برای اعضاست. بنابراین اگر پدر و مادر به عنوان الگوی کودکان خواست ها و تمایلات خود را بر مبنای ارزش های اسلامی و دینی چون همدلی، مودت، آرامش، محبت قرار دهند، کودکان تمایل بیشتری به گذراندن اوقات خود با خانواده خواهند داشت.

تحقیقات صورت گرفته در یکی از شهرهای ایران نیز موید این مطلب است که در گروه دختران بین خانواده بی قید با وابستگی به بازی های رایانه ای رابطه مستقیم و معنادار وجود دارد. [۷]

آگاهی بخشی به خانواده ها

آگاهی بخشی به خانواده ها درباره آسیب های بازی های رایانه ای از دیگر اقدامات لازم است. تهمینه و شهرزاد شاوردی در مقاله خود طی بررسی های که انجام دادند به این نتیجه رسیدند که تنها حدود ۲۶ درصد مادران از محتوای بازی ها و درجه بندی آنها مطلع هستند و ۷۴ درصد آنها نسبت به این مسائل آگاهی ندارند. [۸] سبک زندگی مدرن و آپارتمان نشینی، اشتغال پدر و مادر، تک فرزندی و عواملی از این دست موجب شده تا خانواده ها به استقبال از بازی های کم سرو صدا و دارای تحرک پایین برای کودکانشان بروند و این تصور که فرزندانشان جلوی چشم شان و در محیط امن خانه بازی می کنند سبب شده تا خطرات و تهدیدات بازی های رایانه ای کمتر به چشم آید. در اینجا باید به خانواده ها آگاهی داد تا ابتدا نسبت به انتخاب نوع بازی ها ی رایانه ای متناسب با سن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فرزندانشان دقت کنند و همچنین با اختصاص دادن زمانی خاص برای بازی رایانه ای سعی کنند تعامل خود با فرزندانشان را حفظ کنند.

اجرای دقیق نظام رده بندی بازی های رایانه ای

دقت خانواده ها در انتخاب بازی های متناسب با سن فرزندانشان تنهای یک روی سکه است. روی دیگر سکه پیروی تام و تمام بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سیاست های نظام اسلامی و خطوط قرمز در کار رده بندی سنی و تعیین مجاز و غیرمجاز بودن بازی های رایانه ای است.

حال سوال اینجاست که بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از سال ۸۵ عهده دار این مسئولیت شده است تا چه اندازه در انجام وظیفه خود که اطمینان خاطر خانواده ها از بازی خریداری شده برای فرزندانشان است موفق بوده؟

بازی هایی که اسلام و تشیع را به انحراف کشیده و شیعیان را تروریست معرفی می کنند، بازی هایی که در آن مشروبات الکلی استفاده می شود، و یا زنان در آن به صورت نیمه برهنه ظاهر می شوند و حتی بازی هایی که در آن انواع خشونت به نمایش در می آید، هیچ یک سنخیتی با فرهنگ اسلامی ما ندارند. با این حال کم نیستند بازی هایی با هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای که دارای صحنه های خشونت آمیز و گاهاً غیراسلامی هستند. بنابراین دسته بندی صورت گرفته در بنیاد ملی بازی های رایانه ای اگر نگوییم ناکارآمد، اما به دغدغه فرهنگی مسئولین ذیربط تبدیل نشده است.

تولید بازی های رایانه ای بومی و با کیفیت

عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در زمینه حمایت از سازندگان بازی های بومی نیز ضعیف است. یکی از منتقدین در این زمینه می گوید: متاسفانه عملکرد ضعیف بنیاد در ادوار مختلف، عملکرد قابل دفاعی نیست. در حالیکه بازی های رایانه ای سومین صنعت پولساز جهان هستند، اما این صنعت پولساز در ایران دچار ابهام و سردرگمی است. تنها راه حل از نظر این منتقد در شرایطی که با وجود اینترنت مسئله جمع آوری بازی های غیرمجاز و دور کردن آنها از دسترس کاربران ناممکن است، تولید بازی هایی در داخل کشور با توان رقابت و عرضه و تنوع سبک ها و موضوعات است.[۹]

در زمینه تولید بازی های رایانه ای بومی، توجه به نیازهای مخاطبان یعنی تولید بازی باکیفیت و مناسب با ارزش های ایرانی و اسلامی کاملاً ضرورت می یابد. برای این منظور سازندگان بازی های رایانه ای داخلی لازم است در قالب گروه های پژوهشی به صورت مستمر مبادرت به پیمایش نیازها، ترجیحات و جهت گیری های مخاطبان کنند.

منابع:

[۱] تهمینه و شهرزاد شاوردی، (۱۳۸۸)، بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، شماره ۷.

[۲] ابراهیم برزگر و محسن لعل علیزاده، (۱۳۹۰)، جنگ نرم، بازی های رایانه ای اسلام ستیز و پدافند غیرعامل، مطالعات قدرت نرم، شماره ۱.

[۳] سید ابوالفضل موسوی، (۱۳۹۰)، بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، پژوهشنامه اخلاق، شماره ۱۴.

[۴] بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، همان.

[۵] بازی مستهجن در منازل، بازیابی شده در تاریخ ۱۲ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.labkhand.porsemani.ir

[۶] پوکمان اعتیادآورتر از مواد مخدر؛ آیا این بازی در ایران فراگیر می شود؟ بازیابی شده در تاریخ ۱۳ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.yjc.ir/fa/news/۵۶۹۸۶۲۱

[۷] سمانه آل حبیب، (۱۳۹۲)، بررسی رابطه عملکرد خانواده با وابستگی به بازی های رایانه ای در دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر ساوه، پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبایی.

[۸] بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای، همان.

[۹] عملکرد ضعیف بنیاد ملی بازی رایانه ای قابل دفاع نیست، بازیابی شده در تاریخ ۱۳ شهریور ۱۳۹۶ به آدرس:
/http://www.bomanews.ir

بهداشت نیوز

چالش های خطرناک دنیای مجازی و هشدار به خانواده ها (۱۳۹۶/۰۶/۲۱-۰۶:۰۷)

الیزا ذوالقدر: بازی تمام شد. خبر کوتاه بود: طراحان چالش نهنگ آبی در ایران دستگیر شدند. این را حسن کریمی قدوسی 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 با بازداشت سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.

به گزارش «بهداشت نیوز» ، 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 فیلیپ 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.

موبی دیک در ساحل روسیه

چالش «نهنگ آبی» سابقه ای ۴ساله دارد. در سال ۲۰۱۳ جوان بیست و دو ساله روس چالشی را طراحی کرد که به روایت خودش جامعه را از (ادامه دارد ...)

بهداشت نیوز

(ادامه خبر ...) زباله 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 نهنگ آبی از مراحل آسانتری مانند کشیدن شکل یک نهنگ بر روی کاغذ یا بیدار شدن در نیمه شب و دیدن فیلم های ترسناکی که ادمین برای بازیگر می فرستد شروع می شود وبه مواردی مانند نشستن روی لبه های پل، بالا رفتن از جرثقیل 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 ادمین بفرستد تا بتواند به مرحله بعد برود. در این چالش ۵۰روزه کاربر به شدت از نظر روانی درگیر بازی می شود و ادمین 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 ادمین مورد تهدید قرار می گیرد تا او را به پایان بازی مجبور کند.

نهنگ 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 نهنگ 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 محتواهای آموزشی و اطلاع رسانی در این شبکه های اجتماعی درباره چالش نهنگ آبی شده است.

نهنگ 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 خبر دستگیری ادمین 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 ادمین چالش، بازی تمام می شود؟

منبع: شفقنا زندگی

بازی های رایانه ای/جزء جدایی ناپذیر اوقات فراغت کودکان و نوجوانان (۹۵/۰۶/۲۱-۱۰:۰۵)

بازی های رایانه ای امروز به جزء جدایی ناپذیر اوقات فراغت کودکان و نوجوانان تبدیل شده اند و حتی فراتر از اوقات فراغت، زمانی که کودک و نوجوان ما باید به انجام تکالیف درسی و اجتماعی خود بپردازد و زمانی را که باید در کنار خانواده خود سپری کند، توسط بازی های رایانه ای پوشش داده می شود؛ آن هم بازی هایی که بیشترشان با تاریخ، مذهب، فرهنگ و آداب و رسوم و روابط خانوادگی و زبان و ادبیات کشور ما مطابقت ندارند. از طرف دیگر بازی های رایانه ای مفید با اهداف آموزشی، پرورشی و درمانی بسیار نادر هستند و تاکنون فقط در حد آشنایی اولیه با مفاهیم دروس تولید شده اند، نه بیشتر.

به گزارش خبرگزاری کودک و نوجوان ،

اما به قول تورنس محقق آمریکایی برای حل مشکلات امروز نمی توان از راه حل های گذشته استفاده کرد.یعنی نمی توان از کودک و نوجوان امروز خواست به طور کلی از دنیای بازی های رایانه ای خداحافظی کند و با فوتبال دستی، خاله بازی و قایم باشک اوقات فراغتشان را پر کند. باید به دنبال راه حل متناسب با عصر و شرایط کنونی بود تا آسیب ها و پیامدهای منفی بازی های رایانه ای را به حداقل رساند.

از آنجا که نقش بازی های رایانه ای در فرایند جامعه پذیری کودکان و نوجوانان اثبات شده است، می توان گفت یکی از مهم ترین آسیب های بازی های رایانه ای تغییر ارزش ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام تغییر فرهنگ جامعه است. لذا بررسی آسیب ها و پیامدهای فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای ناسالم از اهمیت ویژه ای برخوردار است. در یک تقسیم بندی می توان آسیب های فرهنگی و اجتماعی ناشی از بازی های رایانه های نامناسب را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در محور های زیر تقسیم بندی نمود:

۱- مخدوش کردن ارزش های دینی و فرهنگی؛ استفاده از نمادها و سمبل های اسلامی، نمایش مکان های منقش به تصاویر اسلامی، استفاده از رنگ سبز برای نمایش تروریست ها، استفاده از مکان های مذهبی مسلمانان مانند مساجد که از محل های تجمع تروریست ها معرفی می شود و عمدتاً تک تیراندازها بالای مناره های مساجد موضع گرفته اند و به سوی شما تیراندازی می کنند، همچنین استفاده از صدای عربی و فارسی برای بیان زبان تروریست ها، استفاده از صدای پس زمینه مانند صدای صلوات و پخش آیات قرآنی و ... از ویژگی مشترک بازی ها رایانه ای وارداتی است.

برای مثال در بازی «تْرنال ها» در عراق و افغانستان، تروریست ها با رنگ سبز نمایش داده می شوند. یکی دیگر از بازی های رایانه ای که در آن اسلام ستیزی کاملاً و صراحتاً مشهود است بازی رایانه ای IG۱۲ است. در یکی از مراحل این بازی شما در لیبی وارد عملیات می شوید. صدای قرآن و صلوات به گوش می رسد. نام خداوند (الله) و نام پیامبر (محمد (ص)) بر روی دیوار نقش بسته است و در یک محله دیگر تروریست ها به صدای رادیو فارسی گوش می دهند.

مثال دیگر بازی رایانه ای «در جهنم خلیج فارس» که به بازی «یا مهدی» معروف است. این بازی در جهت شرطی کردن کودکان و نوجوانان در مقابل شعار الله اکبر و نام مهدی و به منظور ایجاد تنفر از این دو حقیقت بزرگ اسلامی و شیعی طراحی شده است. در این بازی که به کودکان و کاربران تعلیم داده می شود که بی توجهی بازیگر به شعار الله اکبر و غفلت از مبارزه با مدافعان این شعار و همچنین غفلت از گویندگان شعار «یا مهدی» مساوی با کشته شدن و یا از دست دادن امتیاز و یا اخراج از بازی است![۲] یا در بازی «کلش آف کلنز» که به یکی از محبوب ترین بازی های آنلاین تبدیل شده است و یا بازی دیگر «پرندگان خشگمین»، تشابه بسیاری بین اشکالی که باید نابود شوند با مقدسات اسلامی وجود دارد.

۲- القای دیدی تحقیرآمیز نسبت به ملیت ایرانی؛ بازی های رایانه ای اغلب با انتشار تصاویر، پیام ها و افکاری که از جامعه سازنده آنها نشأت گرفته است به چندپارگی هویتی جوانان و نوجوانان و بحران هویت کمک کرده اند. تضعیف ارزش های ملی و تلاش برای همانندسازی با ارزش های مورد اعتنای دیگران در قالب علاقه به اسطوره های خارجی و تضعیف روحیه همدلی و دفاع از کشور در مقابل بیگانگان از جمله این آثار است.

در بازی «F۱۷» پنج کشور مسلمان که نام ایران نیز بین آنها دیده می شود، به عنوان کشور حامی تروریسم معرفی شده، از کاربر درخواست می شود تا در نقش خلبان جنگنده نظامی، آن کشورها را بمباران کند.[۳] جدیداً نیز اپل در اقدامی عجیب و در حالی که روابط این شرکت آمریکایی در حال بهبود با جمهوری اسلامی ایران بود، یک بازی ضد ایرانی را در اپ استور قرار داده است. این بازی «جمعه سیاه» نام دارد که سیر داستانی آن به اتفاقات انقلاب جمهوری اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ باز می گردد و به طور اغراق شده ای شکنجه هایی که در زندان های ایران صورت می گیرد را به تصویر کشیده است.

۳- تعدیل حدود در روابط با جنس مخالف؛ در بازی های وارداتی هیچ یک از فضایل متعالی روح زن مانند عطوفت، رحم، نجابت و حیا به چشم نمی خورد. مفاسد اخلاقی – روانی درون برخی از این بازی ها به حدی است که اعتراض های مردمی در کشورهی سکولار را نیز برانگیخته است. برای نمونه، بازی معروف «جی.تی.ای» به سبب افراط در آلودگی های جنسی، اعتراض عمومی در آمریکا را برانگیخت و مسئولان را وادار به اقدام علیه شرکت سازنده نمود، تا آنجا که فروش این بازی به افراد کمتر از ۱۸ سال را ممنوع کردند و در برخی کشورها مانند انگلیس و استرالیا و نیز فروش این بازی ممنوع شد.

در بازی «قمار» که ترکیبی از قمار و سکس است، طرف مقابل زنی است که به ازای باخت هر صد دلار، یکی از لباس هایش را پیشنهاد می کند و به این ترتیب ممکن است تا انتهای بازی عریان شود![۴] در یک بازی دیگر متعلق به الکترونیک آرتس (Electronic arts) است، فضای بازی به شکل عریانی نمایش دهنده صحنه های خاص جنسی است؛ صحنه هایی که برای مخاطب کودک می تواند فاجعه آمیز باشد. در این بازی هر چند مرحله یکبار کاربر کم سن و سال شاهد دیدن صحنه هایی است که مثال آن را در فیلم های غیر اخلاقی قابل رویت است.

در برخی ازین بازی ها علاوه بر صحنه های متعدد مبتذل، پوشش کارکترهای زن در طول بازی کاملا مغایر با فرهنگ های اخلاقی است. در بازی «گاداوار» کاربر هم شاهد صحنه های ارتباط جنسی است و با بسیاری از مسائل غیر اخلاقی دیگر آشنا می شود. گرافیک بالای این بازی سبب شده است که تا بخش های ویدئویی و دموی آن دقیقا تصویری به کیفیت یک فیلم بکابر تحویل بدهد.

۴- خشونت و اضطراب؛ شدّت خشونت در بازی های رایانه ای را می توان از عکس های جلد سی دی های موجود در ویترین مغازه ها نیز حدس زد؛ تصاویر انسان ها و اسلحه هایی که از حالت متعارف انسان و اسلحه خارج شده اند. برای نمونه در بازی «ترمیناتور» در صورت پیوستن به اسکای نت ماموریت اصلی شما این است که نسل انسان ها را یک بار برای همیشه از روی زمین بردارید! این چیزی نیست جز تمرین درندگی! یکی دیگر از این بازی ها، «زامبی» است که در سبک های مختلف در اختیار بازیکنان قرار می گیرد. بازی های اکشنی که شما در آن باید با موجی از زامبی ها مواجه شوید و آنها را مثل برگ خزان روی زمین بریزید.

«پوکمون گو» بازی پرطرفدار دیگری است که در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون منتشر و در پلت فرم های آی او اس و اندروید انتشاریافته است. این بازی فقط یک اپلیکیشن ساده نیست و در آن از تکنیک واقعیت مجازی استفاده شده است و کاربرانی که از این اپلیکیشن استفاده می کنند، باید با یکدیگر تعامل داشته باشند. اینگونه نیست که فقط یک اپلیکیشنی دانلود شود و کاربران از آن استفاده کنند و حتما باید تعامل فیزیکی داشته باشند و این تعامل توسط سازنده تعیین می شود. یعنی سازنده می گوید که مبارزه در کجا صورت بگیرد. از مشکلات این بازی که خطرات جانی برای کاربرانش فراهم کرده، مکان هایی است که پوکمان ها در آنجا مستقر می شوند. در مواردی این مکان ها روی خط ریل راه آهن، وسط اتوبان، روی پشت بام بوده که چندین نفر در پی یافتن این هیولاها به شدت زخمی شده اند.

مواردی که گذشت مهم ترین تأثیرات فرهنگی بازی های رایانه ای بودند، که البته در کنار آن تأثیرات رفتاری و جسمانی نیز توسط محققان مورد بررسی قرار گرفته و وجود رابطه مثبت میان بسیاری از اختلالات رفتاری و بیماری های جسمانی با استفاده نامناسب و طولانی مدت از بازی های رایانه ای اثبات شده است. از طرف دیگر همانطور که در ابتدای مطلب اشاره شد نمی توانیم با محدودیت و منع کودکان و نوجوانان آنها را از ورود به دنیای دیجیتال منع کرد، چرا که در شرایط بی رحم، پیچیده و پویا و نامطمئن امروز جز با پرورش ذهن های خلاق نمی توان به باقی ماندن خود امیدوار بود و از دیگر سو سرعت پیشرفت در جوامع امروزی به حدی است که لحظه ای تأخیر، فاصله را به شدت زیاد خواهد کرد. لذا لازم است با راهکارهای نوین و اما مبتنی بر شیوه پدافندی به مقابله با آسیب های فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای اقدام کرد.

تقویت بعد ارزشی افراد(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یکی از این راه کارها قطعاً تقویت بعد ارزشی افراد جامعه است. تقویت بعد ارزشی افراد در جامعه می تواند هدفمندی آنها را تحت تأثیر قرار دهد و این هدفمندی می تواند افراط و تفریط آنها در بازی ها و برنامه هایی که صرفاً هیجان و سرگرمی به دنبال دارند، تعدیل کند. برای این کار تقویت بعد ارزشی و اخلاقی در خانواده ها به عنوان نخستین کانون تربیت افراد جامعه باید مورد توجه قرار گیرد.

در اسلام خانواده نهاد مقدسی است که تأمین آرامش جسم و تسکین جان اعضای آن مرهون امنیت همه جانبه این محیط برای اعضاست. بنابراین اگر پدر و مادر به عنوان الگوی کودکان خواست ها و تمایلات خود را بر مبنای ارزش های اسلامی و دینی چون همدلی، مودت، آرامش، محبت قرار دهند، کودکان تمایل بیشتری به گذراندن اوقات خود با خانواده خواهند داشت.

تحقیقات صورت گرفته در یکی از شهرهای ایران نیز موید این مطلب است که در گروه دختران بین خانواده بی قید با وابستگی به بازی های رایانه ای رابطه مستقیم و معنادار وجود دارد.

آگاهی بخشی به خانواده ها

آگاهی بخشی به خانواده ها درباره آسیب های بازی های رایانه ای از دیگر اقدامات لازم است. تهمینه و شهرزاد شاوردی در مقاله خود طی بررسی های که انجام دادند به این نتیجه رسیدند که تنها حدود ۲۶ درصد مادران از محتوای باز ی ها و درجه بندی آنها مطلع هستند و ۷۴ درصد آنها نسبت به این مسائل آگاهی ندارند. سبک زندگی مدرن و آپارتمان نشینی، اشتغال پدر و مادر، تک فرزندی و عواملی از این دست موجب شده تا خانواده ها به استقبال از بازی های کم سرو صدا و دارای تحرک پایین برای کودکانشان بروند و این تصور که فرزندانشان جلوی چشم شان و در محیط امن خانه بازی می کنند سبب شده تا خطرات و تهدیدات بازی های رایانه ای کمتر به چشم آید. در اینجا باید به خانواده ها آگاهی داد تا ابتدا نسبت به انتخاب نوع بازی ها ی رایانه ای متناسب با سن فرزندانشان دقت کنند و همچنین با اختصاص دادن زمانی خاص برای بازی رایانه ای سعی کنند تعامل خود با فرزندانشان را حفظ کنند.

اجرای دقیق نظام رده بندی بازی های رایانه ای

دقت خانواده ها در انتخاب بازی های متناسب با سن فرزندانشان تنهای یک روی سکه است. روی دیگر سکه پیروی تام و تمام بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سیاست های نظام اسلامی و خطوط قرمز در کار رده بندی سنی و تعیین مجاز و غیرمجاز بودن بازی های رایانه ای است.

حال سوال اینجاست که بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از سال ۸۵ عهده دار این مسئولیت شده است تا چه اندازه در انجام وظیفه خود که اطمینان خاطر خانواده ها از بازی خریداری شده برای فرزندانشان است موفق بوده؟

بازی هایی که اسلام و تشیع را به انحراف کشیده و شیعیان را تروریست معرفی می کنند، بازی هایی که در آن مشروبات الکلی استفاده می شود، و یا زنان در آن به صورت نیمه برهنه ظاهر می شوند و حتی بازی هایی که در آن انواع خشونت به نمایش در می آید، هیچ یک سنخیتی با فرهنگ اسلامی ما ندارند. با این حال کم نیستند بازی هایی با هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای که دارای صحنه های خشونت آمیز و گاهاً غیراسلامی هستند. بنابراین دسته بندی صورت گرفته در بنیاد ملی بازی های رایانه ای اگر نگوییم ناکارآمد، اما به دغدغه فرهنگی مسئولین ذیربط تبدیل نشده است.

تولید بازی های رایانه ای بومی و با کیفیت

عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در زمینه حمایت از سازندگان بازی های بومی نیز ضعیف است. یکی از منتقدین در این زمینه می گوید: متاسفانه عملکرد ضعیف بنیاد در ادوار مختلف، عملکرد قابل دفاعی نیست. در حالیکه بازی های رایانه ای سومین صنعت پولساز جهان هستند، اما این صنعت پولساز در ایران دچار ابهام و سردرگمی است. تنها راه حل از نظر این منتقد در شرایطی که با وجود اینترنت مسئله جمع آوری بازی های غیرمجاز و دور کردن آنها از دسترس کاربران ناممکن است، تولید بازی هایی در داخل کشور با توان رقابت و عرضه و تنوع سبک ها و موضوعات است.[۹]

در زمینه تولید بازی های رایانه ای بومی، توجه به نیازهای مخاطبان یعنی تولید بازی باکیفیت و مناسب با ارزش های ایرانی و اسلامی کاملاً ضرورت می یابد. برای این منظور سازندگان بازی های رایانه ای داخلی لازم است در قالب گروه های پژوهشی به صورت مستمر مبادرت به پیمایش نیازها، ترجیحات و جهت گیری های مخاطبان کنند.

منبع: راهنمای سفر من

تابناک

اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای در ارومیه آغاز به کار کرد (۹۶/۰۶/۲۱-۱۰:۱۲)

مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی گفت: باید محتوی بازی های رایانه ای کنترل شود.

به گزارش تابناک آذربایجان غربی حجت اسلام محمدباقر کریمی در افتتاحیه نمایشگاه بازی های رایانه ای که در مجتمع فرهنگی هنری شمس ارومیه برگزار شد در خصوص اهمیت بازی های رایانه ای بیان کرد: اوقاتی که جوانان و نوجوانان امروزه به بازی های رایانه ای سپری می کنند بسیار زیاد است که باید زمان و محتوی این بازی ها کنترل شود.

وی تصریح کرد: اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای در آذربایجان غربی به منظور آشنایی جوانان با بازی های رایانه ای از ۲۰ شهریور آغاز و تا ۲۴ شهریور ماه در ارومیه تداوم دارد.

مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی ادامه داد: ۱۵ هزار بازی رایگان در این نمایشگاه برای جوانان عرضه می شود و تا ۵۰ درصد تخفیف برای خرید کنسول های بازی در این نمایشگاه در نظر گرفته شده است.

حجت اسلام کریمی افزود: با توجه به این که محتوی این بازی می توانند مخرب باشند تاثیرات سویی بر شخصیت نوجوانان داشته باشند (ادامه دارد ...)

تابناک

(ادامه خبر ...) باید توسط نهاد های مربوطه کنترل شوند.
وی در خصوص بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: این بنیاد بنا به توجه ویژه مقام معظم رهبری به بخش فضای مجازی تنها بنیادی است که توسط دستور ایشان تاسیس شده است.
حجت اسلام کریمی در خصوص اقدامات بنیاد بازی های رایانه ای تصریح کرد: ۲۲۰ بازی توسط این مرکز تولید شده و همچنین بالغ بر ۳ هزار بازی خارجی توسط این مرکز کنترل شده و در اختیار نوجوانان کشور قرار می گیرد.
منبع :ایسنا

سخت افزار

آمادگی لیگ بازی های رایانه ای برای حضور حداکثری بانوان در سال آینده (۹۶/۰۶/۲۱-۱۰:۴۱)

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 شدبه 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 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 ofKings 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. متاسفانه 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 اتفاقا 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 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 (ادامه دارد ...)

سخت‌افزار

(ادامه خبر ...) 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.
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 کانتراستریک 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.

صنعت

هزینه ۴۶۰ میلیون تومانی برای خرید بازی های رایانه ای (۱۰۲۸-۹۶/۰۶/۲۱)

گروه صنعت: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران گفت: سال ۹۴ حدود ۴۶۰ میلیارد تومان صرف خرید بازی های رایانه ای شده است.
حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران اظهار کرد: باید ساخت بازی را در کشورمان فعال کنیم، برگزاری لیگ بازی های رایانه ای رویداد بزرگی برای بازدیدکنندگانی است که مخاطبان اصلی بازی های ملی رایانه ای هستند؛ در ایران ۲۳ میلیون نفر ۷۰ دقیقه از وقت خود را در روز با 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 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. مدیرعامل 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 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 را 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 درباره 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 توئیت پخش شود و همچنین آیین پایانی آن برای نخستین بار از شبکه سه پوشش داده می شود.
وی با بیان اینکه سال ۹۴ حدود ۴۶۰ میلیارد تومان صرف خرید 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.
۳۵ درصد بانوان ایرانی بازیکن بازی های رایانه ای هستند(ادامه دارد ...)

صنعت

(ادامه خبر ...) به گزارش ایسنا، 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 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 میلادی به میزبانی کشور فرانسه آغاز شده است که سالانه ۵۰ کشور در آن شرکت می کنند؛ سال ۲۰۱۴ میلادی ایران در رشته فیفا بهترین مقام را کسب کرده و در سال ۲۰۱۵ میلادی نیز مقام چهارمی که نخستین دوره لیگ بوده از سوی کشورمان کسب شد.
وی عنوان کرد: هدف از برگزاری این لیگ نزدیک شدن به استانداردهای جهانی است، امیدواریم یک دوره مسابقات جهانی در کشورمان برگزار شود. ارضی با بیان اینکه امیدواریم در دوره های بعدی آشنایی با این بازی ها فراگیرتر شود، تصریح کرد: ۳۵ درصد بازیکنان کشورمان بانوان هستند، بانوانی که در بازی کنسولی ثبت نام کردند را حذف نکرده ایم و اجازه بازی به آنها داده شده است.

جام جم

اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای در ارومیه آغاز به کار کرد (۹۶/۰۶/۲۱-۱۰:۵۷)

مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی گفت: باید محتوی بازی های رایانه ای کنترل شود.
به گزارش ایسنا منطقه آذربایجان غربی حجت اسلام محمدباقر کریمی در افتتاحیه نمایشگاه بازی های رایانه ای که در مجتمع فرهنگی هنری شمس ارومیه برگزار شد در خصوص اهمیت بازی های رایانه ای بیان کرد: اوقاتی که جوانان و نوجوانان امروزه به بازی های رایانه ای سپری می کنند بسیار زیاد است که باید زمان و محتوی این بازی ها کنترل شود.
وی تصریح کرد: اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای در آذربایجان غربی به منظور آشنایی جوانان با بازی های رایانه ای از ۲۰ شهریور آغاز و تا ۲۴ شهریور ماه در ارومیه تداوم دارد.
مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی ادامه داد: ۱۵ هزار بازی رایگان در این نمایشگاه برای جوانان عرضه می شود و تا ۵۰ درصد تخفیف برای خرید کنسول های بازی در این نمایشگاه در نظر گرفته شده است.
حجت اسلام کریمی افزود: با توجه به این که محتوی این بازی می توانند مخرب باشند تاثیرات سویی بر شخصیت نوجوانان داشته باشند باید توسط نهاد های مربوطه کنترل شوند.
وی در خصوص بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: این بنیاد بنا به توجه ویژه مقام معظم رهبری به بخش فضای مجازی تنها بنیادی است که توسط دستور ایشان تاسیس شده است.
حجت اسلام کریمی در خصوص اقدامات بنیاد بازی های رایانه ای تصریح کرد: ۲۲۰ بازی توسط این مرکز تولید شده و همچنین بالغ بر ۳ هزار بازی خارجی توسط این مرکز کنترل شده و در اختیار نوجوانان کشور قرار می گیرد.
انتهای پیام

فانوس

تا ۲۳ شهریور فرصت باقیست؛ فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay (۹۶/۰۶/۲۱-۱۱:۵۹)

مهلت ارسال آثار به جشنواره بین المللی بازی های مستقل AzPlay اسپانیا، ۲۳ شهریور ماه به پایان می رسد و بازی سازان ایرانی نیز می توانند آثار خود را در آن شرکت دهند.

به گزارش فانوس به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره در مجموع به پنج بازی در دسته بندی های نوآورانه ترین ایده، بهترین گرافیک، بهترین صدا و موسیقی، بهترین گیم پلی و بهترین بازی باسک جایزه ی ۵۰۰۰ یورویی اعطا می کند.
این جشنواره به عنوان یکی از مراجع بین المللی برای ترویج بازی های جدیدی که نوآورانه و خلاق هستند شناخته می شود. در طول هفت سال گذشته بیش از ۷۵۰ اثر از سراسر جهان به این جشنواره ارسال شده که بازی های برتر در مجموع ۲۲۰ هزار یورو جایزه دریافت کرده اند.
بازی سازان ایرانی برای ثبت آثار خود در جشنواره بایستی از طریق این صفحه https://goo.gl/zkCcjQ اقدام نمایند. قوانین جشنواره نیز از صفحه http://www.azplaybilbao.com/en/rules-۲۰۱۷/ قابل مشاهده است.
برندگان این جشنواره در تاریخ ۱۰ اکتبر معادل ۱۸ مهر ماه مشخص خواهد شد.
انتهای پیام/

خبرگزاری مهر

گزارش مهر از لیگ بازی های رایانه ای؛ اینجا خانواده ها «بازی» را تجربه می کنند / لذت یک هیجان خانوادگی

(۱۴۰۸-۹۶/۰۴/۲۱)

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی به روزهای پایانی برگزاری نزدیک می شود که یکی از وجوه بارز این دوره مشارکت و رقابت ها خانوادگی در این رویداد است.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد تهران آغاز شده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای این مسابقات را با هدف پر کردن اوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان و همچنین فرهنگ سازی برای بهره بردن از بازی های رایانه ای در محیطی سالم و امن برگزار کرده است. رویدادی که مانند هر تجربه مشابه دیگری در کشور حتما نقاط ضعفی هم داشته اما رقم زدن برخی اتفاقات در این رویداد را به خصوص در حوزه فرهنگسازی می توان به فال نیک گرفت.

حضور پررنگ خانواده ها در این رویداد یکی از این اتفاقات است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای این دوره از لیگ بازی های رایانه ای از ابتدا دو کار ویژه را در دستور کار قرار داد؛ اول این که از بانوان دعوت کرد در بازی های موبایلی این رقابت ها شامل «کلش رویال» (Clash Royale) و «کوئیز آو کینگز» (Quiz of Kings) شرکت کنند که اتفاقا با استقبال ویژه ای هم روبرو شد و حدود ۷۰۰ نفر از بانوان از نقاط مختلف کشورمان برای رقابت در این دو رشته ثبت نام کردند.

در مرحله بعدی اعلام شد که امکان حضور خانواده ها برای تماشای این رقابت ها فراهم است. همین موضوع هم سبب شد در سه روز نخست این رقابت ها بسیاری از نوجوانان با پدر و مادر خود به محل مسابقات بیایند. برای جذابیت و سرگرمی بیشتر خانواده ها هم، برخی مسابقات بر روی صفحه نمایش ۳۲ متر مربعی به صورت زنده پخش شد که به صورت هم زمان گزارش می شد و این کار با استقبال خوبی در چند روز گذشته مواجه شد.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای کشور محسوب می شود. نزدیک به ۷ هزار نفر در این رقابت ها حضور دارند و برای کسب عنوان قهرمانی در ۵ رشته به رقابت می پردازند. حضور این تعداد از نوجوانان و جوانان کشورمان، فرصتی بزرگ برای فرهنگ سازی و آشنایی با بازی های مناسب رده های سنی مختلف فراهم آورده است؛ در این گزارش مروری بر حال و هوای حاکم بر فضای برگزاری لیگ بازی ها در برج میلاد از زاویه نگاه حضور خانواده ها در این رویداد خواهیم داشت.

والدینی همراه با هیجان فرزندان

اگر تا چند دهه پیش این پدر و مادرها بودند که نوع سرگرمی ها و تفریحات بچه ها را در خانواده تعیین می کردند و فرزندان چاره ای جز همراهی با آن ها نداشتند، اکنون با گردشی ۱۸۰ درجه ای فضا به طور کلی تغییر کرده است و این فرزندان هستند که با رشد تکنولوژی و گسترش فضای مجازی خانواده ها را با سرگرمی های جدید آشنا می کنند و آن ها را در مسیری قرار می دهند که پیش از این هیچ گونه آشنایی با آن نداشته و یا آن را مسیری صعب العبور می دانستند.

در جریان سومین لیگ بازی های رایانه ای با پدر و مادرهایی مواجهه بودیم که از ساعات اولیه برگزاری این مسابقات همراه فرزندانشان در مجموعه برج میلاد حضور پیدا کرده بودند تا هم از نزدیک رقابت فرزندانشان را ببینند و هم زمینه دلگرمی آن ها را فراهم کنندشاید بتوان این ادعا را به راحتی بیان کرد که در حال حاضر یکی از اصلی ترین تفریحات نوجوانان و جوانان انجام بازی های رایانه ای و گوشی های هوشمند و همچنین جستجو در فضای مجازی است. موضوعی که عموما با واکنش صفر و صدی خانواده ها همراه است. خانواده هایی که با این گونه بازی ها کاملا مخالف هستند و مانع حضور فرزندانشان در این گونه فضاها می شوند، تا خانواده هایی که عرصه را کاملا رها کرده اند و به دلیل عدم آشنایی با این فضا و همچنین نداشتن حوصله و فرصت کافی برای گذراندن وقت با فرزندانشان، آنها را در این عرصه به حال خود رها کرده اند و به مروز زمان متوجه تبعات این بی مسوولیتی می شوند.

اما در این میان خانواده هایی نیز هستند که تلاش کرده اند، در کنار فرزندان و نزدیکانشان خود را با تغییرات پیش آمده همراه کنند و در عین نظارت مسوولانه بر بازی فرزندانشان، آنها برای پیشرفت و موفقیت در این عرصه نیز تشویق می کنند.

در جریان برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای با پدر و مادرهایی مواجهه شده بودیم که از ساعات اولیه برگزاری این مسابقات همراه فرزندانشان در مجموعه برج میلاد حضور پیدا کرده بودند تا هم از نزدیک رقابت فرزندانشان را ببینند و هم زمینه دلگرمی آنها را فراهم کنند.

بچه ها رقابت کردن را اینجا یاد می گیرند

خانم سلیم رفتار مادر و معلم ۴۶ ساله ای است که به همراه دو فرزندش محمد جواد ۱۲ ساله و مهدی ۱۷ ساله در سالن مسابقات حضور پیدا کرده است. او در پاسخ به خبرنگار مهر درباره تجربه همراهی با فرزندان در لیگ بازی ها می گوید: پسر کوچکم در مسابقات کلش رویال ثبت نام کرده و پسرم بزرگم برای مسابقات PES ۲۰۱۷. البته چون خودم بازی نمی کنم با اسم دقیق بازی های رایانه ای آشنایی ندارم.

وی با بیان این که عموما اجازه نمی دهم که بچه ها بیشتر از ساعت مشخصی بازی کنند، ادامه می دهد: پسر کوچکم بیشتر بازی می کند ولی مهدی چون امسال کنکور دارد بیشتر توجهش به سمت درس هایش است و نسبت به قبل کم تر بازی می کند.

این معلم با بیان این که بچه ها از طریق اینترنت با این لیگ آشنا شده و ثبت نام کرده اند، افزود: خود من اهل کار کردن با کامپیوتر و تلفن همراه هستم ولی عموما بازی نمی کنم چون احساس می کنم استعداد این نوع بازی ها را ندارم.

وی در ادامه در مورد فواید برگزاری این نوع مسابقات در سطح یک لیگ تصریح می کند: این لیگ ها باعث می شود که بچه ها رقابت کردن را آموزش ببینند، وقتی با جمع بازی می کنند، یاد می گیرند هر بازی یک برنده و بازنده دارد و قرار نیست همیشه آنها برنده باشند، بلکه گاهی شکست باعث می شود که افراد برای پیروزی انگیزه بیشتری پیدا کنند و تلاش بیشتری به خرج دهند.

مزیت بزرگ لیگ بازی های رایانه ای ایران

مادران محمدرضا و امیر ۱۶ ساله، دو مادر دیگری هستند که در سالن برج میلاد حضور پیدا کرده اند. فرزندان هر دوی آنها در بازی PES ثبت نام کرده اند. مادر محمدرضا تاکید دارد که برپازی های پسرش نظارت دارد که خیلی وابسته به بازی های رایانه ای نشود اما مادر امیر خود را آشنا با بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای می داند و می گوید بعدازظهرها عموما به همراه پسرش بازی PES را انجام می دهد.
او همچنین تاکید دارد که بازی مورد علاقه خودش کلش است گرچه آن را بیشتر بازی جوانان و نوجوانان دهه هفتادی و هشتادی قلمداد می کند.
این دو مادر با استقبال از برگزاری چنین لیگ هایی تاکید دارند که از این که فرزندانشان به محیط گیم نت بروند چندان دلخوشی ندارند چرا که از نظر آنها بعضا این مکان ها دارای محیط سالمی نیستند. آنها می گویند: فضای برگزاری این مسابقات سالم است و دیگر مزیت آن این است که خانواده ها نیز می توانند به همراه فرزندانشان در این محیط حضور پیدا کنند وبر عملکرد آنها نظارت داشته باشند.
مادر کوروش سطح سنی و فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزند نوجوانش می داند ولی نا امید نیست و می گوید با کوروش شانس پیروزی داردر
این گفتگو مادر امیر اضافه می کند: در این رقابت ها بچه ها از نزدیک با نقاط ضعف و قدرت خودشان آشنا می شوند. از سوی دیگر این فرصت پیش می آید از محیط خانه خارج شوند و در یک محیط عمومی و اجتماعی قرار گیرند و در نتیجه یاد می گیرند که چگونه با همسن و سال های خود رفتار کنند.
فرصت تحرک در زندگی آپارتمان نشینی
کوروش ۱۱ ساله یکی دیگر از شرکت کنندگان در سومین لیگ بازی رایانه ای ایران است که به همراه مادرش از شرق تهران به غرب تهران آمده تا در مسابقات PES شرکت کند. مادر او، با تاکید بر این که بازی های رایانه ای در کنار برخی از عیوب، دارای نکات مثبت زیادی مانند تقویت یک سری مهارت ها در بچه ها هستند، ادامه می دهد: این نوع بازی ها سرعت عمل و تصمیم گیری بچه ها را افزایش می دهد.
او با بیان این که زندگی آپارتمان نشینی باعث شده که بچه ها امکان تحرک نداشته باشند و یکجا نشین شوند، افزود: در این وضعیت بازی های رایانه ای به مهم ترین سرگرمی بچه ها تبدیل شده است و خانواده ها نیز چاره ای جز همراهی با فرزندانشان در این زمینه ندارند.
مادر کوروش سطح سنی و فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزند نوجوانش می داند ولی نا امید نیست و می گوید با کوروش شانس پیروزی دارد.
مادربزرگی که با نوه اش به میدان رقابت آمد
سعید ۱۷ ساله اما با همراهی مادربزگ، مادر و برادر کوچکترش در مسابقات کلش رویال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای شرکت کرده است. خانواده سعید از کوهسار استان البرز به غرب شهر تهران آمده اند تا از نزدیک شاهد رقابت فرزندشان باشند.
مادر و مادر بزرگ سعید، هیچ نوع آشنایی با این نوع بازی ها ندارند ولی از ثبت نام فرزندشان در این مسابقات حمایت کرده و او را دارای شانس بالایی برای پیروزی می دانند. برادر کوچک کوهسار می گوید من در این دوره شرکت نکردم ولی حتما در دوره بعدی ثبت نام خواهم کرد و یک رقیب جدی برای برادرم خواهم بود.
رقابت های لیگ بازی های رایانه ای تهران تا روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در برج میلاد تهران برقرار است و پنجشنبه شب، با برگزاری فینال رقابت ها، قهرمانان هر بخش مشخص و جوایزی به آن ها اهدا خواهد شد.

گزارش مهر از لیگ بازی های رایانه ای؛ اینجا خانواده ها «بازی» را تجربه می کنند / لذت یک هیجان خانوادگی

(۱۳۹۵/۰۶/۲۱-۱۶:۴۶)

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی به روزهای پایانی برگزاری نزدیک می شود که یکی از وجوه بارز این دوره مشارکت و رقابت ها خانوادگی در این رویداد است.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد تهران آغاز شده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای این مسابقات را با هدف پر کردن اوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان و همچنین فرهنگ سازی برای بهره بردن از بازی های رایانه ای در محیطی سالم و امن برگزار کرده است. رویدادی که مانند هر تجربه مشابه دیگری در کشور حتما نقاط ضعفی هم داشته اما رقم زدن برخی اتفاقات در این رویداد را به خصوص در حوزه فرهنگسازی می توان به فال نیک گرفت.
حضور پررنگ خانواده ها در این رویداد یکی از این اتفاقات است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای این دوره از لیگ بازی های رایانه ای از ابتدا دو کار ویژه را در دستور کار قرار داد؛ اول این که از بانوان دعوت کرد در بازی های موبایلی این رقابت ها شامل «کلش رویال» (Clash Royale) و «کوئیز آو کینگز» (Quiz of Kings) شرکت کنند که اتفاقا با استقبال ویژه ای هم روبرو شد و حدود ۷۰۰ نفر از بانوان از نقاط مختلف کشورمان برای رقابت در این دو رشته ثبت نام کردند.
در مرحله بعدی اعلام شد که امکان حضور خانواده ها برای تماشای این رقابت ها فراهم است. همین موضوع هم سبب شد در سه روز نخست این رقابت ها بسیاری از نوجوانان با پدر و مادر خود به محل مسابقات بیایند. برای جذابیت و سرگرمی بیشتر خانواده ها هم، برخی مسابقات بر روی صفحه نمایش ۳۲ متر مربعی به صورت زنده پخش شد که به صورت هم زمان گزارش می شد و این کار با استقبال خوبی در چند روز گذشته مواجه شد.
سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای کشور محسوب می شود. نزدیک به ۷ هزار نفر در این رقابت ها حضور دارند و برای کسب عنوان قهرمانی در ۵ رشته به رقابت می پردازند. حضور این تعداد از نوجوانان و جوانان کشورمان، فرصتی بزرگ برای فرهنگ سازی و آشنایی با بازی های مناسب رده های سنی مختلف فراهم آورده است؛ در این گزارش مروری بر حال و هوای حاکم بر فضای برگزاری لیگ بازی ها در برج میلاد از زاویه نگاه حضور خانواده ها در این رویداد خواهیم داشت.
والدینی همراه با هیجان فرزندان(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اگر تا چند دهه پیش این پدر و مادرها بودند که نوع سرگرمی ها و تفریحات بچه ها را در خانواده تعیین می کردند و فرزندان چاره ای جز همراهی با آن ها نداشتند، اکنون با گردشی ۱۸۰ درجه ای فضا به طور کلی تغییر کرده است و این فرزندان هستند که با رشد تکنولوژی و گسترش فضای مجازی خانواده ها را با سرگرمی های جدید آشنا می کنند و آن ها را در مسیری قرار می دهند که پیش از این هیچ گونه آشنایی با آن نداشته و یا آن را مسیری صعب العبور می دانستند.

در جریان سومین لیگ بازی های رایانه ای با پدر و مادرهایی مواجهه بودیم که از ساعات اولیه برگزاری این مسابقات همراه فرزندانشان در مجموعه برج میلاد حضور پیدا کرده بودند تا هم از نزدیک رقابت فرزندانشان را ببینند و هم زمینه دلگرمی آن ها را فراهم کنندشاید بتوان این ادعا را به راحتی بیان کرد که در حال حاضر یکی از اصلی ترین تفریحات نوجوانان و جوانان انجام بازی های رایانه ای و گوشی های هوشمند و همچنین جستجو در فضای مجازی است. موضوعی که عموما با واکنش صفر و صدی خانواده ها همراه است، خانواده هایی که با این گونه بازی ها کاملا مخالف هستند و مانع حضور فرزندانشان در این گونه فضاها می شوند، تا خانواده هایی که عرصه را کاملا رها کرده اند و به دلیل عدم آشنایی با این فضا و همچنین نداشتن حوصله و فرصت کافی برای گذراندن وقت با فرزندانشان، آنها را در این عرصه به حال خود رها کرده اند و به مرور زمان متوجه تبعات این بی مسوولیتی می شوند.

اما در این میان خانواده هایی نیز هستند که تلاش کرده اند، در کنار فرزندان و نزدیکانشان خود را با تغییرات پیش آمده همراه کنند و در عین نظارت مسوولانه بر بازی فرزندانشان، آنها برای پیشرفت و موفقیت در این عرصه نیز تشویق می کنند.

در جریان برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای با پدر و مادرهایی مواجهه شده بودیم که از ساعات اولیه برگزاری این مسابقات همراه فرزندانشان در مجموعه برج میلاد حضور پیدا کرده بودند تا هم از نزدیک رقابت فرزندانشان را ببینند و هم زمینه دلگرمی آنها را فراهم کنند.

بچه ها رقابت کردن را اینجا یاد می گیرند

خانم سلیم رفتار مادر و معلم ۴۶ ساله ای است که به همراه دو فرزندش محمد جواد ۱۲ ساله و مهدی ۱۷ ساله در سالن مسابقات حضور پیدا کرده است. او در پاسخ به خبرنگار مهر درباره تجربه همراهی با فرزندان در لیگ بازی ها می گوید: پسر کوچکم در مسابقات کلش رویال ثبت نام کرده و پسرم بزرگم برای مسابقات PES ۲۰۱۷ البته چون خودم بازی نمی کنم با اسم دقیق بازی های رایانه ای آشنایی ندارم.

وی با بیان این که عموما اجازه نمی دهم که بچه ها بیشتر از ساعت مشخصی بازی کنند، ادامه می دهد: پسر کوچکم بیشتر بازی می کند ولی مهدی چون امسال کنکور دارد بیشتر توجهش به سمت درس هایش است و نسبت به قبل کم تر بازی می کند.

این معلم با بیان این که بچه ها از طریق اینترنت با این لیگ آشنا شده و ثبت نام کرده اند، افزود: خود من اهل کار کردن با کامپیوتر و تلفن همراه هستم ولی عموما بازی نمی کنم چون احساس می کنم استعداد این نوع بازی ها را ندارم.

وی در ادامه در مورد فواید برگزاری این نوع مسابقات در سطح یک لیگ تصریح می کند: این لیگ ها باعث می شود که بچه ها رقابت کردن را آموزش ببینند، وقتی با جمع بازی می کنند، یاد می گیرند هر بازی یک برنده و بازنده دارد و قرار نیست همیشه آنها برنده باشند، بلکه گاهی شکست باعث می شود که افراد برای پیروزی انگیزه بیشتری پیدا کنند و تلاش بیشتری به خرج دهند.

مزیت بزرگ لیگ بازی های رایانه ای ایران

مادران محمدرضا و امیر ۱۶ ساله، دو مادر دیگری هستند که در سالن برج میلاد حضور پیدا کرده اند. فرزندان هر دوی آنها در بازی PES ثبت نام کرده اند. مادر محمدرضا تاکید دارد که برپازی های پسرش نظارت دارد که خیلی وابسته به بازی های رایانه ای نشود اما مادر امیر خود را آشنا با بازی های رایانه ای می داند و می گوید بعدازظهرها عموما به همراه پسرش بازی PES را انجام می دهد.

او همچنین تاکید دارد که بازی مورد علاقه خودش کلش است گرچه آن را بیشتر بازی جوانان و نوجوانان دهه هفتادی و هشتادی قلمداد می کند.

این دو مادر با استقبال از برگزاری چنین لیگ هایی تاکید دارند که از این که فرزندانشان به محیط گیم نت بروند چندان دلخوشی ندارند چرا که از نظر آنها بعضا این مکان ها دارای محیط سالمی نیستند. آنها می گویند: فضای برگزاری این مسابقات سالم است و دیگر مزیت آن این است که خانواده ها نیز می توانند به همراه فرزندانشان در این محیط حضور پیدا کنند وبر عملکرد آنها نظارت داشته باشند.

مادر کوروش سطح سنی و فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزند نوجوانش می داند ولی نا امید نیست و می گوید با کوروش شانس پیروزی دارددر این گفتگو مادر امیر اضافه می کند: در این رقابت ها بچه ها از نزدیک با نقاط ضعف و قدرت خودشان آشنا می شوند. از سوی دیگر این فرصت پیش می آید از محیط خانه خارج شوند و در یک محیط عمومی و اجتماعی قرار گیرند و در نتیجه یاد می گیرند که چگونه با همسن و سال های خود رفتار کنند.

فرصت تحرک در زندگی آپارتمان نشینی

کوروش ۱۱ ساله یکی دیگر از شرکت کنندگان در سومین لیگ بازی رایانه ای ایران است که به همراه مادرش از شرق تهران به غرب تهران آمده تا در مسابقات PES شرکت کند. مادر او، با تاکید بر این که بازی های رایانه ای در کنار برخی از عیوب، دارای نکات مثبت زیادی مانند تقویت یک سری مهارت ها در بچه ها هستند، ادامه می دهد: این نوع بازی ها سرعت عمل و تصمیم گیری بچه ها را افزایش می دهد.

او با بیان این که زندگی آپارتمان نشینی باعث شده که بچه ها امکان تحرک نداشته باشند و یکجا نشین شوند، افزود: در این وضعیت بازی های رایانه ای به مهم ترین سرگرمی بچه ها تبدیل شده است و خانواده ها نیز چاره ای جز همراهی با فرزندانشان در این زمینه ندارند.

مادر کوروش سطح سنی و فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزند نوجوانش می داند ولی نا امید نیست و می گوید با کوروش شانس پیروزی دارد.

مادربزرگی که با نوه اش به میدان رقابت آمد

سعید ۱۷ ساله اما با همراهی مادربزگ، مادر و برادر کوچکترش در مسابقات کلش رویال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای شرکت کرده است. خانواده سعید از کوهسار استان البرز به غرب شهر تهران آمده اند تا از نزدیک شاهد رقابت فرزندشان باشند.

مادر و مادر بزرگ سعید، هیچ نوع آشنایی با این نوع بازی ها ندارند ولی از ثبت نام فرزندشان در این مسابقات حمایت کرده و او را دارای شانس بالایی برای پیروزی می دانند. برادر کوچک کوهسار می گوید من در این دوره شرکت نکردم ولی حتما در دوره بعدی ثبت نام خواهم کرد و یک رقیب جدی برای برادرم خواهم بود.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رقابت های لیگ بازی های رایانه ای تهران تا روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در برج میلاد تهران برقرار است و پنجشنبه شب، با برگزاری فینال رقابت ها، قهرمانان هر بخش مشخص و جوایزی به آن ها اهدا خواهد شد.

ECONEWS

اینجا خانواده ها «بازی» را تجربه می کنند/ لذت یک هیجان خانوادگی (۱۳۹۵/۰۶/۲۱-۰۸:۰۱)

اقتصاد ایران: سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی به روزهای پایانی برگزاری نزدیک می شود که یکی از وجوه بارز این دوره مشارکت و رقابت ها خانوادگی در این رویداد است.

خبرگزاری مهر – گروه فرهنگ: سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد تهران آغاز شده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای این مسابقات را با هدف پر کردن اوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان و همچنین فرهنگ سازی برای بهره بردن از بازی های رایانه ای در محیطی سالم و امن برگزار کرده است. رویدادی که مانند هر تجربه مشابه دیگری در کشور حتما نقاط ضعفی هم داشته اما رقم زدن برخی اتفاقات در این رویداد را به خصوص در حوزه فرهنگسازی می توان به فال نیک گرفت.

حضور پررنگ خانواده ها در این رویداد یکی از این اتفاقات است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای این دوره از لیگ بازی های رایانه ای از ابتدا دو کار ویژه را در دستور کار قرار داد؛ اول این که از بانوان دعوت کرد در بازی های موبایلی این رقابت ها شامل «کلش رویال» (Clash Royale) و «کوئیز آو کینگز» (Quiz of Kings) شرکت کنند که اتفاقا با استقبال ویژه ای هم روبرو شد و حدود ۷۰۰ نفر از بانوان از نقاط مختلف کشورمان برای رقابت در این دو رشته ثبت نام کردند.

در مرحله بعدی اعلام شد که امکان حضور خانواده ها برای تماشای این رقابت ها فراهم است. همین موضوع هم سبب شد در سه روز نخست این رقابت ها بسیاری از نوجوانان با پدر و مادر خود به محل مسابقات بیایند. برای جذابیت و سرگرمی بیشتر خانواده ها هم، برخی مسابقات بر روی صفحه نمایش ۳۲ متر مربعی به صورت زنده پخش شد که به صورت هم زمان گزارش می شد و این کار با استقبال خوبی در چند روز گذشته مواجه شد.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای کشور محسوب می شود. نزدیک به ۷ هزار نفر در این رقابت ها حضور دارند و برای کسب عنوان قهرمانی در ۵ رشته به رقابت می پردازند. حضور این تعداد از نوجوانان و جوانان کشورمان، فرصتی بزرگ برای فرهنگ سازی و آشنایی با بازی های مناسب رده های سنی مختلف فراهم آورده است؛ در این گزارش مروری بر حال و هوای حاکم بر فضای برگزاری لیگ بازی ها در برج میلاد از زاویه نگاه حضور خانواده ها در این رویداد خواهیم داشت.

والدینی همراه با هیجان فرزندان

اگر تا چند دهه پیش این پدر و مادرها بودند که نوع سرگرمی ها و تفریحات بچه ها را در خانواده تعیین می کردند و فرزندان چاره ای جز همراهی با آن ها نداشتند، اکنون با گردشی ۱۸۰ درجه ای فضا به طور کلی تغییر کرده است و این فرزندان هستند که با رشد تکنولوژی و گسترش فضای مجازی خانواده ها را با سرگرمی های جدید آشنا می کنند و آن ها را در مسیری قرار می دهند که پیش از این هیچ گونه آشنایی با آن نداشته و یا آن را مسیری صعب العبور می دانستند.

در جریان سومین لیگ بازی های رایانه ای با پدر و مادرهایی مواجهه بودیم که از ساعات اولیه برگزاری این مسابقات همراه فرزندانشان در مجموعه برج میلاد حضور پیدا کرده بودند تا هم از نزدیک رقابت فرزندانشان را ببینند و هم زمینه دلگرمی آن ها را فراهم کنندشاید بتوان این ادعا را به راحتی بیان کرد که در حال حاضر یکی از اصلی ترین تفریحات نوجوانان و جوانان انجام بازی های رایانه ای و گوشی های هوشمند و همچنین جستجو در فضای مجازی است. موضوعی که عموما با واکنش صفر و صدی خانواده ها همراه است، خانوده هایی که با این گونه بازی ها کاملا مخالف هستند و مانع حضور فرزندانشان در این گونه فضاها می شوند، تا خانواده هایی که عرصه را کاملا رها کرده اند و به دلیل عدم آشنایی با این فضا و همچنین نداشتن حوصله و فرصت کافی برای گذراندن وقت با فرزندانشان، آنها را در این عرصه به حال خود رها کرده اند و به مروز زمان متوجه تبعات این بی مسوولیتی می شوند.

اما در این میان خانواده هایی نیز هستند که تلاش کرده اند، در کنار فرزندان و نزدیکانشان خود را با تغییرات پیش آمده همراه کنند و در عین نظارت مسوولانه بر بازی فرزندانشان، آنها برای پیشرفت و موفقیت در این عرصه نیز تشویق می کنند.

در جریان برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای با پدر و مادرهایی مواجهه شده بودیم که از ساعات اولیه برگزاری این مسابقات همراه فرزندانشان در مجموعه برج میلاد حضور پیدا کرده بودند تا هم از نزدیک رقابت فرزندانشان را ببینند و هم زمینه دلگرمی آنها را فراهم کنند.

بچه ها رقابت کردن را اینجا یاد می گیرند

خانم سلیم رفتار مادر و معلم ۴۶ ساله ای است که به همراه دو فرزندش محمد جواد ۱۲ ساله و مهدی ۱۷ ساله در سالن مسابقات حضور پیدا کرده است. او در پاسخ به خبرنگار مهر درباره تجربه همراهی با فرزندان در لیگ بازی ها می گوید: پسر کوچکم در مسابقات کلش رویال ثبت نام کرده و پسرم بزرگم برای مسابقات PES ۲۰۱۷. البته چون خودم بازی نمی کنم با اسم دقیق بازی های رایانه ای آشنایی ندارم.

وی با بیان این که عموما اجازه نمی دهم که بچه ها بیشتر از ساعت مشخصی بازی کنند، ادامه می دهد: پسر کوچکم بیشتر بازی می کند ولی مهدی چون امسال کنکور دارد بیشتر توجهش به سمت درس هایش است و نسبت به قبل کم تر بازی می کند.

این معلم با بیان این که بچه ها از طریق اینترنت با این لیگ آشنا شده و ثبت نام کرده اند، افزود: خود من اهل کار کردن با کامپیوتر و تلفن همراه هستم ولی عموما بازی نمی کنم چون احساس می کنم استعداد این نوع بازی ها را ندارم.

وی در ادامه در مورد فواید برگزاری این نوع مسابقات در سطح یک لیگ تصریح می کند: این لیگ ها باعث می شود که بچه ها رقابت کردن (ادامه دارد ...)

ECONEWS

(ادامه خبر ...) را آموزش ببینند، وقتی با جمع بازی می کنند، یاد می گیرند هر بازی یک برنده و بازنده دارد و قرار نیست همیشه آنها برنده باشند، بلکه گاهی شکست باعث می شود که افراد برای پیروزی انگیزه بیشتری پیدا کنند و تلاش بیشتری به خرج دهند.

مزیت بزرگ لیگ بازی های رایانه ای ایران

مادران محمدرضا و امیر ۱۶ ساله، دو مادر دیگری هستند که در سالن برج میلاد حضور پیدا کرده اند. فرزندان هر دوی آنها در بازی PES ثبت نام کرده اند. مادر محمدرضا تاکید دارد که برپایی های پسرش نظارت دارد که خیلی وابسته به بازی های رایانه ای نشود اما مادر امیر خود را آشنا با بازی های رایانه ای می داند و می گوید بعدازظهرها عموما به همراه پسرش بازی PES را انجام می دهد.

او همچنین تاکید دارد که بازی مورد علاقه خودش کلش است گرچه آن را بیشتر بازی جوانان و نوجوانان دهه هفتادی و هشتادی قلمداد می کند.

این دو مادر با استقبال از برگزاری چنین لیگ هایی تاکید دارند که از این که فرزندانشان به محیط گیم نت بروند چندان دلخوشی ندارند چرا که از نظر آنها بعضا این مکان ها دارای محیط سالمی نیستند. آنها می گویند: فضای برگزاری این مسابقات سالم است و دیگر مزیت آن این است که خانواده ها نیز می توانند به همراه فرزندانشان در این محیط حضور پیدا کنند وبر عملکرد آنها نظارت داشته باشند.

مادر کوروش سطح سنی و فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزند نوجوانش می داند ولی نا امید نیست و می گوید با کوروش شانس پیروزی داردر این گفتگو مادر امیر اضافه می کند: در این رقابت ها بچه ها از نزدیک با نقاط ضعف و قدرت خودشان آشنا می شوند. از سوی دیگر این فرصت پیش می آید از محیط خانه خارج شوند و در یک محیط عمومی و اجتماعی قرار گیرند و در نتیجه یاد می گیرند که چگونه با همسن و سال های خود رفتار کنند.

فرصت تحرک در زندگی آپارتمان نشینی

کوروش ۱۱ ساله یکی دیگر از شرکت کنندگان در سومین لیگ بازی رایانه ای ایران است که به همراه مادرش از شرق تهران به غرب تهران آمده تا در مسابقات PES شرکت کند. مادر او، با تاکید بر این که بازی های رایانه ای در کنار برخی از عیوب، دارای نکات مثبت زیادی مانند تقویت یک سری مهارت ها در بچه ها هستند، ادامه می دهد: این نوع بازی ها سرعت عمل و تصمیم گیری بچه ها را افزایش می دهد.

او با بیان این که زندگی آپارتمان نشینی باعث شده که بچه ها امکان تحرک نداشته باشند و یکجا نشین شوند، افزود: در این وضعیت بازی های رایانه ای به مهم ترین سرگرمی بچه ها تبدیل شده است و خانواده ها نیز چاره ای جز همراهی با فرزندانشان در این زمینه ندارند.

مادر کوروش سطح سنی و فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزند نوجوانش می داند ولی نا امید نیست و می گوید با کوروش شانس پیروزی دارد.

مادربزرگی که با نوه اش به میدان رقابت آمد

سعید ۱۷ ساله اما با همراهی مادربزگ، مادر و برادر کوچکترش در مسابقات کلش رویال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای شرکت کرده است. خانواده سعید از کوهسار استان البرز به غرب شهر تهران آمده اند تا از نزدیک شاهد رقابت فرزندشان باشند.

مادر و مادر بزرگ سعید، هیچ نوع آشنایی با این نوع بازی ها ندارند ولی از ثبت نام فرزندشان در این مسابقات حمایت کرده و او را دارای شانس بالایی برای پیروزی می دانند. برادر کوچک کوهسار می گوید من در این دوره شرکت نکردم ولی حتما در دوره بعدی ثبت نام خواهم کرد و یک رقیب جدی برای برادرم خواهم بود.

رقابت های لیگ بازی های رایانه ای تهران تا روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در برج میلاد تهران برقرار است و پنجشنبه شب، با برگزاری فینال رقابت ها، قهرمانان هر بخش مشخص و جوایزی به آن ها اهدا خواهد شد.

خبرگزاری مهر

تا ۲۳ شهریور فرصت باقیست؛ فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay

مهلت ارسال آثار به جشنواره بین المللی بازی های مستقل AzPlay اسپانیا، ۲۳ شهریور ماه به پایان می رسد و بازی سازان ایرانی نیز می توانند آثار خود را در آن شرکت دهند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره در مجموع به پنج بازی در دسته بندی های نوآورانه ترین ایده، بهترین گرافیک، بهترین صدا و موسیقی، بهترین گیم پلی و بهترین بازی باسک جایزه ی ۵۰۰۰ یورویی اعطا می کند.

این جشنواره به عنوان یکی از مراجع بین المللی برای ترویج بازی های جدیدی که نوآورانه و خلاق هستند شناخته می شود. در طول هفت سال گذشته بیش از ۷۵۰ اثر از سراسر جهان به این جشنواره ارسال شده که بازی های برتر در مجموع ۲۲۰ هزار یورو جایزه دریافت کرده اند.

بازی سازان ایرانی برای ثبت آثار خود در جشنواره بایستی از طریق این صفحه https://goo.gl/zkCcjQ اقدام کنند.

قوانین جشنواره نیز از صفحه رسمی رویداد قابل مشاهده است.

برندگان این جشنواره در تاریخ ۱۰ اکتبر معادل ۱۸ مهر ماه مشخص خواهد شد.

شبکه خبری ایرانا

فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay ۹۶/۰۴/۲۱-۱۴۰۷

به گزارش شبکه خبری ایرانا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره در مجموع به پنج بازی در دسته بندی های نوآورانه ترین ایده، بهترین گرافیک، بهترین صدا و موسیقی، بهترین گیم پلی و بهترین بازی باسک جایزه ی ۵۰۰۰ یورویی اعطا می کند.
این جشنواره به عنوان یکی از مراجع بین المللی برای ترویج بازی های جدیدی که نوآورانه و خلاق هستند شناخته می شود. در طول هفت سال گذشته بیش از ۷۵۰ اثر از سراسر جهان به این جشنواره ارسال شده که بازی های برتر در مجموع ۲۲۰ هزار یورو جایزه دریافت کرده اند.
بازی سازان ایرانی برای ثبت آثار خود در جشنواره بایستی از طریق این صفحه https://goo.gl/zkCcjQ اقدام کنند.
قوانین جشنواره نیز از صفحه رسمی رویداد قابل مشاهده است.
برندگان این جشنواره در تاریخ ۱۰ اکتبر معادل ۱۸ شبکه خبری ایرانا ماه مشخص خواهد شد.

ECONEWS

فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay ۹۶/۰۴/۲۱-۱۴۰۹

اقتصاد ایران: مهلت ارسال آثار به جشنواره بین المللی بازی های مستقل AzPlay اسپانیا، ۲۳ شهریور ماه به پایان می رسد و بازی سازان ایرانی نیز می توانند آثار خود را در آن شرکت دهند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره در مجموع به پنج بازی در دسته بندی های نوآورانه ترین ایده، بهترین گرافیک، بهترین صدا و موسیقی، بهترین گیم پلی و بهترین بازی باسک جایزه ی ۵۰۰۰ یورویی اعطا می کند.
این جشنواره به عنوان یکی از مراجع بین المللی برای ترویج بازی های جدیدی که نوآورانه و خلاق هستند شناخته می شود. در طول هفت سال گذشته بیش از ۷۵۰ اثر از سراسر جهان به این جشنواره ارسال شده که بازی های برتر در مجموع ۲۲۰ هزار یورو جایزه دریافت کرده اند.
بازی سازان ایرانی برای ثبت آثار خود در جشنواره بایستی از طریق این صفحه https://goo.gl/zkCcjQ اقدام کنند.
قوانین جشنواره نیز از صفحه رسمی رویداد قابل مشاهده است.
برندگان این جشنواره در تاریخ ۱۰ اکتبر معادل ۱۸ مهر ماه مشخص خواهد شد.

بی باک

فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay ۹۶/۰۴/۲۱-۱۴۰۵

مهلت ارسال آثار به جشنواره بین المللی بازی های مستقل AzPlay اسپانیا، ۲۳ شهریور ماه به پایان می رسد و بازی سازان ایرانی نیز می توانند آثار خود را در آن شرکت دهند.

مهلت ارسال آثار به جشنواره بین المللی بازی های مستقل AzPlay اسپانیا، ۲۳ شهریور ماه به پایان می رسد و بازی سازان ایرانی نیز می توانند آثار خود را در آن شرکت دهند. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره در مجموع به پنج بازی در دسته بندی های نوآورانه ترین ایده، بهترین گرافیک، بهترین صدا و موسیقی، بهترین گیم پلی و بهترین بازی باسک جایزه ی ۵۰۰۰ یورویی اعطا می کند.
این جشنواره به عنوان یکی از مراجع بین المللی برای ترویج بازی های جدیدی که نوآورانه و خلاق هستند شناخته می شود. در طول هفت سال گذشته بیش از ۷۵۰ اثر از سراسر جهان به این جشنواره ارسال شده که بازی های برتر در مجموع ۲۲۰ هزار یورو جایزه دریافت کرده اند.
بازی سازان ایرانی برای ثبت آثار خود در جشنواره بایستی از طریق این صفحه https://goo.gl/zkCcjQ اقدام کنند.
قوانین جشنواره نیز از صفحه رسمی رویداد قابل مشاهده است.
برندگان این جشنواره در تاریخ ۱۰ اکتبر معادل ۱۸ مهر ماه مشخص خواهد شد.

رصد

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حال برگزاری است لذت یک هیجان خانوادگی(۹۶/۰۴/۲۱-۱۴:۵۲)

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه در برج میلادتهران آغاز شده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای این مسابقات را با هدف پر کردناوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان و همچنین فرهنگ سازی برای بهره بردن ازبازی های رایانه ای در محیطی سالم و امن برگزار کرده است. رویدادی که مانند هرتجربه مشابه دیگری در کشور حتما نقاط ضعفی هم داشته اما رقم زدن برخی اتفاقات دراین رویداد را به خصوص در حوزه فرهنگسازی می توان به فال نیک گرفت.

حضور پررنگ خانواده ها در این رویداد یکی از این اتفاقات است. بنیادملی بازی های رایانه ای برای این دوره از لیگ بازی های رایانه ای از ابتدا دو کارویژه را در دستور کار قرار داد؛ اول این که از بانوان دعوت کرد در بازی هایموبایلی این رقابت ها شامل «کلش رویال» (Clash Royale) و «کوئیز آو کینگز» (Quiz of Kings) شرکت کنند که اتفاقا با استقبال ویژه ای همروبرو شد و حدود ۷۰۰ نفر از بانوان از نقاط مختلف کشورمان برای رقابت در این دورشته ثبت نام کردند.

در مرحله بعدی اعلام شد که امکان حضور خانواده ها برای تماشای اینرقابت ها فراهم است. همین موضوع هم سبب شد در سه روز نخست این رقابت ها بسیاری ازنوجوانان با پدر و مادر خود به محل مسابقات بیایند. برای جذابیت و سرگرمی بیشترخانواده ها هم، برخی مسابقات بر روی صفحه نمایش ۳۲ متر مربعی به صورت زنده پخش شدکه به صورت هم زمان گزارش می شد و این کار با استقبال خوبی در چند روز گذشته مواجهشد.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی هایرایانه ای کشور محسوب می شود. نزدیک به ۷ هزار نفر در این رقابت ها حضور دارند وبرای کسب عنوان قهرمانی در ۵ رشته به رقابت می پردازند. حضور این تعداد ازنوجوانان و جوانان کشورمان، فرصتی بزرگ برای فرهنگ سازی و آشنایی با بازی هایمناسب رده های سنی مختلف فراهم آورده است؛ در این گزارش مروری بر حال و هوای حاکمبر فضای برگزاری لیگ بازی ها در برج میلاد از زاویه نگاه حضور خانواده ها در اینرویداد خواهیم داشت.

والدینی همراه با هیجان فرزندان

اگر تا چند دهه پیش این پدر و مادرها بودند که نوع سرگرمی ها وتفریحات بچه ها را در خانواده تعیین می کردند و فرزندان چاره ای جز همراهی با آن هانداشتند، اکنون با گردشی ۱۸۰ درجه ای فضا به طور کلی تغییر کرده است و این فرزندانهستند که با رشد تکنولوژی و گسترش فضای مجازی خانواده ها را با سرگرمی های جدیدآشنا می کنند و آن ها را در مسیری قرار می دهند که پیش از این هیچ گونه آشنایی باآن نداشته و یا آن را مسیری صعب العبور می دانستند.

وی با بیان این که عموما اجازه نمی دهم که بچه ها بیشتر از ساعت مشخصیبازی کنند، ادامه می دهد: پسر کوچکم بیشتر بازی می کند ولی مهدی چون امسال کنکوردارد بیشتر توجهش به سمت درس هایش است و نسبت به قبل کم تر بازی می کند.

این معلم با بیان این که بچه ها از طریق اینترنت با این لیگ آشنا شدهو ثبت نام کرده اند، افزود: خود من اهل کار کردن با کامپیوتر و تلفن همراه هستم ولیعموما بازی نمی کنم چون احساس می کنم استعداد این نوع بازی ها را ندارم.

وی در ادامه در مورد قواید برگزاری این نوع مسابقات در سطح یک لیگتصریح می کند: این لیگ ها باعث می شود که بچه ها رقابت کردن را آموزش ببینند، وقتیبا جمع بازی می کنند، یاد می گیرند هر بازی یک برنده و بازنده دارد و قرار نیستهمیشه آنها برنده باشند، بلکه گاهی شکست باعث می شود که افراد برای پیروزی انگیزهبیشتری پیدا کنند و تلاش بیشتری به خرج دهند.

مزیت بزرگ لیگ بازی های رایانه ای ایران

مادران محمدرضا و امیر ۱۶ ساله، دو مادر دیگری هستند که در سالن برجمیلاد حضور پیدا کرده اند. فرزندان هر دوی آنها در بازی PES ثبت نامکرده اند. مادر محمدرضا تاکید دارد که برباز‌ی های پسرش نظارت دارد که خیلی وابستهبه بازی های رایانه ای نشود اما مادر امیر خود را آشنا با بازی های رایانه ای می داندو می گوید بعدازظهرها عموما به همراه پسرش بازی PES را انجاممی دهد.

او همچنین تاکید دارد که بازی مورد علاقه خودش کلش است گرچه آن رابیشتر بازی جوانان و نوجوانان دهه هفتادی و هشتادی قلمداد می کند.

این دو مادر با استقبال از برگزاری چنین لیگ هایی تاکید دارند که ازاین که فرزندانشان به محیط گیم نت بروند چندان دلخوشی ندارند چرا که از نظر آنهابعضا این مکان ها دارای محیط سالمی نیستند. آنها می گویند: فضای برگزاری اینمسابقات سالم است و دیگر مزیت آن این است که خانواده ها نیز می توانند به همراه فرزندانشاندر این محیط حضور پیدا کنند وبر عملکرد آنها نظارت داشته باشند.

این گفتگو مادر امیر اضافه می کند: در این رقابت ها بچه ها از نزدیکبا نقاط ضعف و قدرت خودشان آشنا می شوند. از سوی دیگر این فرصت پیش می آید از محیطخانه خارج شوند و در یک محیط عمومی و اجتماعی قرار گیرند و در نتیجه یاد می گیرندکه چگونه با همسن و سال های خود رفتار کنند.

فرصت تحرک در زندگی آپارتمان نشینی

کوروش ۱۱ ساله یکی دیگر از شرکت کنندگان در سومین لیگ بازی رایانه ایایران است که به همراه مادرش از شرق تهران به غرب تهران آمده تا در مسابقات PES شرکت کند. مادر او، با تاکید بر این که بازی های رایانه ای در کناربرخی از عیوب، دارای نکات مثبت زیادی مانند تقویت یک سری مهارت ها در بچه هاهستند، ادامه می دهد: این نوع بازی ها سرعت عمل و تصمیم گیری بچه ها را افزایش می دهد.

او با بیان این که زندگی آپارتمان نشینی باعث شده که بچه ها امکانتحرک نداشته باشند و یکجا نشین شوند، افزود: در این وضعیت بازی های رایانه ای بهمهم ترین سرگرمی بچه ها تبدیل شده است و خانواده ها نیز چاره ای جز همراهی بافرزندانشان در این زمینه ندارند.

ادر کوروش سطح سنی و فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزندنوجوانش می داند ولی نا امید نیست و می گوید با کوروش شانس پیروزی دارد.

مادربزرگی که با نوه اش به میدان رقابت آمد

سعید ۱۷ ساله اما با همراهی مادربزگ، مادر و برادر کوچکترش در مسابقاتکلش رویال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای شرکت کرده است. خانواده سعید ازکوهسار استان البرز به غرب شهر تهران آمده اند تا از نزدیک شاهد رقابت فرزندشانباشند.

مادر و مادر بزرگ سعید، هیچ نوع آشنایی با این نوع بازی ها ندارند ولیاز ثبت نام فرزندشان در این مسابقات حمایت کرده و او را دارای شانس (ادامه دارد ...)

رصد

(ادامه خبر ...) بالایی برایپیروزی می دانند. برادر کوچک کوهسار می گوید من در این دوره شرکت نکردم ولی حتمادر دوره بعدی ثبت نام خواهم کرد و یک رقیب جدی برای برادرم خواهم بود.
رقابت های لیگ بازی های رایانه ای تهران تا روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماهدر برج میلاد تهران برقرار است و پنجشنبه شب، با برگزاری فینال رقابت ها، قهرمانانهر بخش مشخص و جوایزی به آن ها اهدا خواهد شد. منبع: مهر

فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay ۹۶/۰۶/۲۱-۱۰:۴۲

مهلت ارسال آثار به جشنواره بین المللی بازی های مستقل AzPlay اسپانیا، ۲۳ شهریور ماه به پایان می رسد و بازی سازان ایرانی نیز می توانند آثار خود را در آن شرکت دهند.
به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره در مجموع به پنج بازی در دسته بندی های نوآورانه ترین ایده، بهترین گرافیک، بهترین صدا و موسیقی، بهترین گیم پلی و بهترین بازی باسک جایزه ی ۵۰۰۰ یورویی اعطا می کند.
این جشنواره به عنوان یکی از مراجع بین المللی برای ترویج بازی های جدیدی که نوآورانه و خلاق هستند شناخته می شود. در طول هفت سال گذشته بیش از ۷۵۰ اثر از سراسر جهان به این جشنواره ارسال شده که بازی های برتر در مجموع ۲۲۰ هزار یورو جایزه دریافت کرده اند.
بازی سازان ایرانی برای ثبت آثار خود در جشنواره بایستی از طریق این صفحه https://goo.gl/zkCcjQ اقدام نمایند. قوانین جشنواره نیز از صفحه http://www.azplaybilbao.com/en/rules-۲۰۱۷/ قابل مشاهده است.
برندگان این جشنواره در تاریخ ۱۰ اکتبر معادل ۱۸ مهر ماه مشخص خواهد شد.

نهنگ آبی در خشکی قربانی می گیرد/ خودکشی، مرحله آخر بازی ۵۰ مرحله ای (۹۶/۰۶/۲۱-۱۶:۳۱)

این روزها در دنیای مجازی بازی خطرناکی وارد کشور شده و کاربران را وادار به خودکشی های عجیب و غریب می کند.

به گزارش خبرگزاری دانا، 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 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 می شود که عنان زندگی خویش را از دست می دهد، 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 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.
هدف سازنده بازی نهنگ آبی
به گفته بودیکین مخترع این بازی مخرب 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.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 تعهد 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 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 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 القائات از یک منبع دیگر وارد فرد می شود و فرد بدون اینکه بداند تحت تاثیرآن قرار می گیرد.

وی افزود: در بسیاری از موارد فرد خود آگاه نیست و چون این القائات 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 آبی

آذری جهرمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان اینکه با مدیران tik 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 امروی 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 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 کند و او را وادار به انجام کارهای نامعقول کنند.

دستگیری ادمین بازی نهنگ آبی

حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد 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 (ادامه دارد ...)

شرکتزاری دانا

(ادامه خبر ...) 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.
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.



تا ۲۳ شهریور فرصت باقیست؛ فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay

مهلت ارسال آثار به جشنواره بین المللی بازی های مستقل AzPlay اسپانیا، ۲۳ شهریور ماه به پایان می رسد و بازی سازان ایرانی نیز می توانند آثار خود را در آن شرکت دهند.

به گزارش هنرنیوز و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره در مجموع به پنج بازی در دسته بندی های نوآورانه ترین ایده، بهترین گرافیک، بهترین صدا و موسیقی، بهترین گیم پلی و بهترین بازی باسک جایزه ی ۵۰۰۰ یورویی اعطا می کند.
این جشنواره به عنوان یکی از مراجع بین المللی برای ترویج بازی های جدیدی که نوآورانه و خلاق هستند شناخته می شود. در طول هفت سال گذشته بیش از ۷۵۰ اثر از سراسر جهان به این جشنواره ارسال شده که بازی های برتر در مجموع ۲۲۰ هزار یورو جایزه دریافت کرده اند.
بازی سازان ایرانی برای ثبت آثار خود در جشنواره بایستی از طریق این صفحه https://goo.gl/zkCcjQ اقدام نمایند. قوانین جشنواره نیز از صفحه http://www.azplaybilbao.com/en/rules-۲۰۱۷/ قابل مشاهده است.
برندگان این جشنواره در تاریخ ۱۰ اکتبر معادل ۱۸ مهر ماه مشخص خواهد شد.



آیین رونمایی از سه بازی ایرانی

درباره رونمایی
بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور، جهت حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی سالانه تعدادی مراسم رونمایی از بازی های خوب ایرانی را برگزار می کندامسال و پس از یک وقفه مدل رونمایی های بنیاد تغییر کرده و هدف این است که این رونمایی ها مشابه با کنفرانس های رونمایی از بازی های جدید در سطح دنیا باشد.
The Cage
بازی The Cage پروژه فعلی گروه بازی سازی Mental Studio است. این بازی در سبک گرافیکی تک رنگ (Silhouette) تولید شده و می توان آن را در ژانر سکوبازی دسته بندی کرد.
بازی The Cage داستان تلاش یک حیوان محبوس در قفس برای فرار از کشتارگاه است. داستان از آنجا شروع می شود که در حومه یک شهر کشتارگاهی وجود دارد که حیوانات مختلف را شکار کرده و آن ها را برای استفاده از فرآورده های مختلفی همچون پوست، مو و گوشت، کشتار می کنند. قهرمان داستان The Cage سنجابی است که در یک شب سرد و برفی در زیستگاه اش اسیر ماموران کشتارگاه شده و برای رهایی از این سرنوشت غم انگیز، تنها فاصله یک شب تا صبح فردا را در اختیار دارد تا با استفاده از تاریکی و نبود نگهبانان، خود را از محوطه کشتارگاه خارج کند. اما مانع اصلی که در این راه وجود دارد، میله های قفسی است که دور تا دور او را محاصره کرده و فرار را برای او از آنچه که هست سخت تر می کند. بنابراین تنها راهی که برای سنجاب باقی می ماند آن است که با فشار آوردن بر دیواره های قفس آن را بر روی زمین بغلطاند و به دنبال راه گریزی از میان مناطق مختلف این کشتارگاه بزرگ بگردد.
کار ساخت The Cage از تیر ماه ۱۳۹۵ کلید خورد. در تیرماه ۱۳۹۶ این بازی برای شرکت در بخش مسابقه رویداد TGC ارسال و موفق شد که به عنوان کاندیدای بهترین بازی موبایل و همچنین خلاقانه ترین بازی موبایل در لیست برگزیدگان نهایی قرار بگیرد.
در حال حاضر حدود ۶۰ درصد از پروژه بازی به اتمام رسیده و انتظار می رود که براساس برنامه ریزی های انجام شده، نسخه آزمایشی این بازی در پاییز ۹۶ آماده عرضه شود. این بازی برای پلتفرم های اندروید و iOS در نظر گرفته شده و قرار است پس از تایید و تست نهایی، بر روی مارکت های گوگل پلی و اپ استور منتشر شود. تیم سازنده امیدوار است در صورت موفقیت مالی نسخه موبایل، نسخه های مخصوص PC و Mac آن را نیز تولید و بر روی بازارهای جهانی عرضه کند.
پسرخوانده
«چنگیز انفرادی» بعد از آزاد شدن از زندان، تنها به انتقام فکر میکنه. پس به هیچ عنوان عصبی اش نکنید، او مثل یک گرگ زخمی می مونه! کامبیز پستونک پشتیبان خوبیه و هوای هم تیمی هاشو داره. مهناز بهداشتی مرحم زخم های رفیق های آسیب دیدشه! شمیون خون خوار بی رحم ترین قصاب دنیاست و بیشترین ضربه رو به حریف میزنه! ساسان تک خور، کار تیمی سرش نمیشه و حتی از دوستاش به نفع خودش استفاده می کنه. تفنگ دوربین دار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شهین تک تیر، کابوس هر دشمنیه که بخواد به هم تیمی هاش آسیب بزنه. داوود کیسولی، شاپور گاوکش و کریم سوسکی هم قهرمان های دیگری هستن که آمادن تا «پسرخوانده» بهشون دستور بده.

تشکیل یک خانواده مافیایی، رقابت با دیگر مافیاهای شهر، استراتژی مناسب در انتخاب و استفاده از قهرمان ها، در کنار کمی شانس باعث می شود هر «پسرخوانده ای» به قدرتی بزرگ تبدیل شود. بازی آنلاین پسرخوانده در سبک استراتژی نوبتی، آخرین ساخته استودیوی پاییزان بوده که برای تلفن های همراه منتشر شده است. سازندگان این بازی، دو عنوان «ارتش های فرازمینی» و «مگنیس» را نیز در کارنامه خود دارند اما سبک و سیاق این بازی کاملا با آثار قبلی این استودیو متفاوت است.

در این بازی هر گیمر باید از بین قهرمان های مختلف بازی، ۳ نفر را انتخاب کند و به جنگ حریف برود. هر قهرمان توانایی منحصر به فرد خودش را دارد و همچنین قهرمان ها در دسته های تهاجمی، تدافعی و پشتیبان دسته بندی می شوند. در هر نوبت گیمر مقداری انرژی دارد که باید با ترکیب توانایی های مختلف از آن استفاده کند. اما نکته خاص و هیجان انگیز بازی، وجود توانایی ویژه است که بعد از پر شدن نوار خشم گیمر می تواند از بین توانایی ویژه ی قهرمان ها یکی را انتخاب کند. بهینه استفاده کردن از انرژی و ترکیب درست توانایی ها و قهرمان ها کلید پیروزی در این بازی است؛ چیزی که کمتر در بین بازی های مشابه دیده می شود.

لایو تی وی تایکون

تا به حال شده از دست شبکه های تلویزیونی کلافه شوید و با خودتان فکر کنید که اگر این شبکه دست شما بود چه برنامه هایی از آن پخش می کردید؟ یا به این فکر کرده بودید که می توانید از مدیر خیلی از شبکه ها بهتر کانال خودتان را مدیریت کنید؟ در بازی «لایو تی وی تایکون» این فرصت را خواهید داشت که ادعای خودتان را ثابت کنید! وظایف سختی در انتظار شماست!

لایو تی وی تایکون، ساخته ی تیم اسید گیرین گیمز، یک بازی مدیریتی برای تلفن های همراه است؛ ولی نه مثل بازی های مدیریتی دیگری که تا به حال دیده اید! توی این بازی هر بازیکن مدیر شبکه تلویزیونی خودش است و باید با ساخت یا خرید برنامه های مناسب برای شبکه اش و پخش کردن به موقع آن ها، بیشترین تعداد بیننده ها را بدست آورده و درآمد شبکه اش را هر چه بیشتر کند. شبکه ای که بیشترین تعداد بیننده ها را داشته باشد در جدول رتبه بندی مقام بهتری خواهد داشت.

البته این کار ساده ای نیست؛ به خصوص وقتی که بدانید که یک شبکه تلویزیونی خاموشی ندارد و همواره در حال پخش برنامه است. در بازی هم حتی زمانی که در حال بازی کردن نیستید زمان در حال گذشتن است و برنامه هایی که در جدول پخش تان قرار داده اید در حال نمایش داده شدن هستند. پس باید آماده باشید و جدول تان را با بهترین برنامه ها پر کنید.

ساخت برنامه های مناسب از مهمترین وظایف شما در بازی است. هر برنامه تلویزیونی خصوصیاتی دارد که زمانی که برنامه خودتان را در استودیو می سازید می توانید آن ها را مشخص کنید. مثل موضوع برنامه، طول و تعداد قسمت های برنامه، کیفیت برنامه و بالاخره نمایش یا انیمیشنی که برنامه نشان می دهد.

همچنین ساخت استودیوهای جدید، پخش تبلیغات در شبکه برای کسب درآمد بیشتر، ارتقای شبکه با خرید تجهیزات مختلف، همه و همه به شما کمک می کند تا شبکه بهتری داشته باشید.لایو تی وی تایکون توانست در مسابقه جایزه توسعه دهندگان تی جی سی، جایزه نوآورانه ترین بازی موبایل را از آن خود کند.

برای شرکت در این مراسم اینجا کلیک کنید

تا ۲۳ شهریور فرصت باقیست؛ فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay

خبرایران: مهلت ارسال آثار به جشنواره بین المللی بازی های مستقل AzPlay اسپانیا، ۲۳ شهریور ماه به پایان می رسد و بازی سازان ایرانی نیز می توانند آثار خود را در آن شرکت دهند.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره در مجموع به پنج بازی در دسته بندی های نوآورانه ترین ایده، بهترین گرافیک، بهترین صدا و موسیقی، بهترین گیم پلی و بهترین بازی باسک جایزه ی ۵۰۰۰ یورویی اعطا می کند.

این جشنواره به عنوان یکی از مراجع بین المللی برای ترویج بازی های جدیدی که نوآورانه و خلاق هستند شناخته می شود. در طول هفت سال گذشته بیش از ۷۵۰ اثر از سراسر جهان به این جشنواره ارسال شده که بازی های برتر در مجموع ۲۲۰ هزار یورو جایزه دریافت کرده اند.

بازی سازان ایرانی برای ثبت آثار خود در جشنواره بایستی از طریق این صفحه https://goo.gl/zkCcjQ اقدام نمایند. قوانین جشنواره نیز از صفحه http://www.azplaybilbao.com/en/rules-۲۰۱۷/ قابل مشاهده است.

برندگان این جشنواره در تاریخ ۱۰ اکتبر معادل ۱۸ مهر ماه مشخص خواهد شد.

تصویری از حضور گسترده بانوان گیمر در لیگ بازی های رایانه ای(۰۱۵۲-۹۶/۰۶/۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: شاهد حضور بیش از ۷۰۰ خانم گیمر هستیم

باشگاه خبرنگاران

بازیِ رسانه ای با چالش نهنگ آبی(۰۱۰۱-۹۶/۰۶/۲۲)

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بررسی چالش جنجالی "نهنگ آبی " پرداخت.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ این روزها اخبار و حواشی زیادی درباره چالش «نهنگ آبی» مطرح می شود و رسانه ها نیز بی آن که از ماهیت حقیقی این پدیده آگاهی داشته باشند، اطلاع رسانی هیجانی در زمینه آن را آغاز کرده اند. درباره این چالش نکاتی دارای اهمیت است و تسلط نداشتن مراکز دیگر جز بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به سوءتفاهم بزرگی در این زمینه منجر شده است. در نتیجه یادآوری چند نکته در این باره ضروری به نظر می رسد:

سازنده این چالش که از سال ۲۰۱۳ در یکی از شبکه های اجتماعی روسی به نام VK (وی کنتاکت) گسترش یافت، یک دانشجوی اخراجی رشته روان شناسی دانشگاه مسکو به نام فیلیپ بودکین است که آن را با الگوبرداری از به گل نشستن (خودکشی) دسته جمعی نهنگ ها ابداع کرد. طراحی بازی از اساس به گونه ای است که نوجوانانی با خصوصیات انزوا و افسردگی را هدف قرار می دهد و طی پنجاه مرحله به آنان کمک می کند، به عنوان موجوداتی بی مصرف، از شر خودشان خلاص شوند. البته پس از اقدام به خودکشی چندین نفر در روسیه بر اثر تلقینات این چالش، گردانندگان آن همگی دستگیر شدند و این چالش از دسترس خارج شده است.

۲. چالش «نهنگ آبی» نه وب سایت، نه بازی و نه اپلیکیشن است. بلکه صرفاً چالشی مرموز است که به تازگی از طریق کشور هندوستان دوباره بین مخاطبان شبکه های اجتماعی گسترش یافته است. درواقع ارتباط کسانی که وارد چالش می شوند با ادمین از طریق فضای مجازی و شبکه های اجتماعی برقرار می شود. چالش توسط مدیر نهنگ آبی برای افرادی که می خواهند وارد آن شوند، به طور سفارشی طراحی می شود و در نتیجه به هیچ برنامه ای برای نصب نیاز ندارد که در اپ استورها یافت شود! بلکه صرفاً مجموعه ای از قوانین است. البته نمی توان پنهان کرد که این چالش از یکی از دستاوردهای علم روان شناسی تحت عنوان گیمیفیکیشن(بازی انگاری) سود می برد. تعریف رسمی این علم چنین است: "استفاده از عناصر بازی در محیط های غیر بازی." گیمیفیکیشن به معنای طراحی بازی نیست، این علم برای ایجاد انگیزه در مشتریان، دانش آموزان، داوطلبان و سایر افراد استفاده می شود. روان شناسی رفتاری معتقد است که رفتار انسان برپایه محرک های محیطی شکل می گیرد، پس با تغییر محیط می توانیم انسان ها را وادار به هر کاری کنیم.گیمیفیکیشن، هیجان انگیزترین و شاید خطرناک ترین میوه این مکتب از روان شناسی است؛ علمی برای کنترل رفتارِ دیگران. به نظر می رسد یکی از دلایل بروز این سوءتفاهم که نهنگ آبی یک بازی است، افتادن در همین مغلطه مفهومی باشد.

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

۴. مطرح شدن اشتباهی 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 بلکه در این باره صرفاً با اشتراک لفظ مواجهیم که لفظ بازی را با تسامح به یک کارزار اینترنتی اطلاق کرده اند. نکته این جاست که شاید بتوان هر چالشی را به طور عام نوعی بازی دانست اما "بازی" به معنای خاص خود فرایندی خلاق با قوانین مخصوص به خود است که انسان آن را برای اهداف خاصی از قبیل تفریح و سرگرمی یا آموزش انجام می دهد اما نهنگ آبی چالشی عاری از خلاقیت است که ذهن انسان را برده خود می کند و او را همچون شکاری بی اراده به ورطه نابودی می کشاند. به قول مولانا: این یکی شیر است کآدم می خورد / و آن دگر شیر است کآدم می خورد

۵. پرداختن بیش از حد رسانه ها به این موضوع سبب می شود افراد سودجو یا مریض 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 و بازی مناسب را برای فرزندان خود انتخاب کنند.

این روزها با گسترش بی حد و حصر فضای مجازی و گوشی های هوشمند، بسیاری از خانواده ها تسلطی به محتوایی که فرزندان شان 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 و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سهم خود وظیفه آگاه سازی خانواده ها را از محتوای بازی های رایانه ای انجام می دهد.

منبع : بنیاد ملی بازی های رایانه ای

شماره

لذت یک هیجان خانوادگی (۹۶/۰۵/۲۲-۰۹:۵۶)

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی به روزهای پایانی برگزاری نزدیک می شود که یکی از وجوه بارز این دوره مشارکت و رقابت ها خانوادگی در این رویداد است.

شعار سال: گروه فرهنگ: سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماهدر برج میلاد تهران آغاز شده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای این مسابقات را باهدف پر کردن اوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان و همچنین فرهنگ سازی برای بهرهبردن از بازی های رایانه ای در محیطی سالم و امن برگزار کرده است. رویدادی که مانندهر تجربه مشابه دیگری در کشور حتما نقاط ضعفی هم داشته اما رقم زدن برخی اتفاقات دراین رویداد را به خصوص در حوزه فرهنگسازی می توان به فال نیک گرفت.

حضور پررنگ خانواده هادر این رویداد یکی از این اتفاقات است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای این دورهاز لیگ بازی های رایانه ای از ابتدا دو کار ویژه را در دستور کار قرار داد؛ اول اینکه از بانوان دعوت کرد در بازی های موبایلی این رقابت ها شامل «کلش رویال» (Clash Royale) و «کوئیز آو کینگز» (Quiz ofKings) شرکت کنند که اتفاقا با استقبال ویژه ایهم روبرو شد و حدود ۷۰۰ نفر از بانوان از نقاط مختلف کشورمان برای رقابت در این دورشته ثبت نام کردند. در مرحله بعدی اعلامشد که امکان حضور خانواده ها برای تماشای این رقابت ها فراهم است. همین موضوع هم سبیشد در سه روز نخست این رقابت ها بسیاری از نوجوانان با پدر و مادر خود به محل مسابقاتبیایند. برای جذابیت و سرگرمی بیشتر خانواده ها هم، برخی مسابقات بر روی صفحه نمایش ۳۲ متر مربعی به صورت زنده پخش شد که به صورت هم زمان گزارش می شد و این کار با استقبالخوبی در چند روز گذشته مواجه شد.

سومین لیگ بازی هایرایانه ای ایران، بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای کشور محسوب می شود. نزدیکبه ۷ هزار نفر در این رقابت ها حضور دارند و برای کسب عنوان قهرمانی در ۵ رشته به رقابتمی پردازند. حضور این تعداد از نوجوانان و جوانان کشورمان، فرصتی بزرگ برای فرهنگ سازیو آشنایی با بازی های مناسب رده های سنی مختلف فراهم آورده است؛ در این گزارش مروربیر حال و هوای حاکم بر فضای برگزاری لیگ بازی ها در برج میلاد از زاویه نگاه حضور خانواده هادر این رویداد خواهیم داشت.

والدینی همراه باهیجان فرزندان

اگر تا چند دهه پیشاین پدر و مادرها بودند که نوع سرگرمی ها و تفریحات بچه ها را در خانواده تعیین می کردندو فرزندان چاره ای جز همراهی با آن ها نداشتند، اکنون با گردشی ۱۸۰ درجه ای فضا بهطور کلی تغییر کرده است و این فرزندان هستند که با رشد تکنولوژی و گسترش فضای مجازیخانواده ها را با سرگرمی های جدید آشنا می کنند و آن ها را در مسیری قرار می دهند کهپیش از این هیچ گونه آشنایی با آن نداشته و یا آن را مسیری صعب العبور می دانستند.

در جریان سومین لیگبازی های رایانه ای با پدر و مادرهایی مواجهه بودیم که از ساعات اولیه برگزاری اینمسابقات همراه فرزندانشان در مجموعه برج میلاد حضور پیدا کرده بودند تا هم از نزدیکرقابت فرزندانشان را ببینند و هم زمینه دلگرمی آن ها را فراهم کنندشاید بتوان این ادعارا به راحتی بیان کرد که در حال حاضر یکی از اصلی ترین تفریحات نوجوانان و جوانان انجامبازی های رایانه ای و گوشی های هوشمند و همچنین جستجو در فضای مجازی است. موضوعی کهعموما با واکنش صفر و صدی خانواده ها همراه است، خانوده هایی که با این گونه بازی هاکاملا مخالف هستند و مانع حضور فرزندانشان در این گونه فضاها می شوند، تا خانواده هاییکه عرصه را کاملا رها کرده اند و به دلیل عدم آشنایی با این فضا و همچنین نداشتن حوصلهو فرصت کافی برای گذراندن وقت با فرزندانشان، آنها را در این عرصه به حال خود رهاکرده اند و به مرور زمان متوجه تبعات این بی مسوولیتی می شوند.

اما در این میان خانواده هاییهز هستند که تلاش کرده اند، در کنار فرزندان و نزدیکانشان خود را با تغییرات پیش آمدهمراه کنند و در عین نظارت مسوولانه بر بازی فرزندانشان، آنها برای پیشرفت و موفقیتدر این عرصه نیز تشویق می کنند.

در جریان برگزاریسومین لیگ بازی های رایانه ای با پدر و مادرهایی مواجهه شده بودیم که از ساعات اولیهبرگزاری این مسابقات همراه فرزندانشان در مجموعه برج میلاد حضور پیدا کرده بودند تاهم از نزدیک رقابت فرزندانشان را ببینند و هم زمینه دلگرمی آنها را فراهم کنند.

بچه ها رقابت کردنرا اینجا یاد می گیرند

خانم سلیم رفتار مادرو معلم ۴۶ ساله ای است که به همراه دو فرزندش محمد جواد ۱۲ ساله و مهدی ۱۷ ساله درسالن مسابقات حضور پیدا کرده است. او در پاسخ به خبرنگار مهر درباره تجربه همراهی بافرزندان در لیگ بازی ها می گوید: پسر کوچکم در مسابقات کلش رویال ثبت نام کرده و پسرمیزرگم برای مسابقات PES ۲۰۱۷. البته چون خودم بازی نمی کنم با اسم دقیق بازی های رایانه ایآشنایی ندارم.

وی با بیان این کهعموما اجازه نمی دهم که بچه ها بیشتر از ساعت مشخصی بازی کنند، ادامه می دهد: پسر کوچکمبیشتر بازی می کند ولی مهدی چون امسال کنکور دارد بیشتر توجهش به سمت درس هایش استو نسبت به قبل کم تر بازی می کند.

این معلم با بیاناین که بچه ها از طریق اینترنت با این لیگ آشنا شده و ثبت نام کرده اند، افزود: خودمن اهل کار کردن با کامپیوتر و تلفن همراه هستم ولی عموما بازی نمی کنم چون احساس می کنماستعداد این نوع بازی ها را ندارم.

وی در ادامه در موردفواید برگزاری این نوع مسابقات در سطح یک لیگ تصریح می کند: این لیگ ها باعث می شودکه بچه ها رقابت کردن را آموزش ببینند، وقتی با جمع بازی می کنند، یاد می گیرند هربازی یک برنده و بازنده دارد و قرار نیست همیشه آنها برنده باشند، بلکه گاهی شکستیاعث می شود که افراد برای پیروزی انگیزه بیشتری پیدا کنند و تلاش بیشتری به خرج دهند.

مزیت بزرگ لیگ بازی هایرایانه ای ایران

مادران محمدرضا وامیر ۱۶ ساله، دو مادر دیگری هستند که در سالن برج میلاد حضور پیدا کرده اند. فرزندانهر دوی آنها در بازی PES ثبت نام کرده اند. مادر محمدرضا تاکید دارد که برربازی های پسرشنظارت دارد که خیلی وابسته به بازی های رایانه ای نشود اما مادر امیر خود را آشنا بابازی های رایانه ای می داند و می گوید بعدازظهرها عموما به همراه پسرش بازی PES را انجام می دهد.

او همچنین تاکید داردکه بازی مورد علاقه خودش کلش است گرچه آن را بیشتر بازی جوانان و نوجوانان دهه هفتادیو هشتادی قلمداد می کند.(ادامه دارد ...)

شهاب

(ادامه خبر ...) این دو مادر با استقبالاز برگزاری چنین لیگ هایی تاکید دارند که از این که فرزندانشان به محیط گیم نت بروندچندان دلخوشی ندارند چرا که از نظر آنها بعضا این مکان ها دارای محیط سالمی نیستند. آنها می گویند: فضای برگزاری این مسابقات سالماست و دیگر مزیت آن این است که خانواده ها نیز می توانند به همراه فرزندانشان در اینمحیط حضور پیدا کنند وبر عملکرد آنها نظارت داشته باشند.

مادر کوروش سطح سنیو فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزند نوجوانش می داند ولی نا امید نیستو می گوید با کوروش شانس پیروزی دارددر این گفتگو مادر امیر اضافه می کند: در این رقابت هابچه ها از نزدیک با نقاط ضعف و قدرت خودشان آشنا می شوند. از سوی دیگر این فرصت پیشمی آید از محیط خانه خارج شوند و در یک محیط عمومی و اجتماعی قرار گیرند و در نتیجهیاد می گیرند که چگونه با همسن و سال های خود رفتار کنند.

فرصت تحرک در زندگیآپارتمان نشینی

کوروش ۱۱ ساله یکیدیگر از شرکت کنندگان در سومین لیگ بازی رایانه ای ایران است که به همراه مادرش ازشرق تهران به غرب تهران آمده تا در مسابقات PES شرکت کند. مادر او، با تاکید براین که بازی های رایانه ای در کنار برخی از عیوب، دارای نکات مثبت زیادی مانند تقویتیک سری مهارت ها در بچه ها هستند، ادامه می دهد: این نوع بازی ها سرعت عمل و تصمیمگیری بچه ها را افزایش می دهد.

او با بیان این کهزندگی آپارتمان نشینی باعث شده که بچه ها امکان تحرک نداشته باشند و یکجا نشین شوند،افزود: در این وضعیت بازی های رایانه ای به مهم ترین سرگرمی بچه ها تبدیل شده است وخانواده ها نیز چاره ای جز همراهی با فرزندانشان در این زمینه ندارند.

مادر کوروش سطح سنیو فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزند نوجوانش می داند ولی نا امید نیستو می گوید با کوروش شانس پیروزی دارد.

مادربزرگی که با نوه اشبه میدان رقابت آمد

سعید ۱۷ ساله امابا همراهی مادربزگ، مادر و برادر کوچکترش در مسابقات کلش رویال سومین دوره لیگ بازی هایرایانه ای شرکت کرده است. خانواده سعید از کوهسار استان البرز به غرب شهر تهران آمده اندتا از نزدیک شاهد رقابت فرزندشان باشند.

مادر و مادر بزرگسعید، هیچ نوع آشنایی با این نوع بازی ها ندارند ولی از ثبت نام فرزندشان در این مسابقاتحمایت کرده و او را دارای شانس بالایی برای پیروزی می دانند. برادر کوچک کوهسار می گویدمن در این دوره شرکت نکردم ولی حتما در دوره بعدی ثبت نام خواهم کرد و یک رقیب جدیبرای برادرم خواهم بود.

رقابت های لیگ بازی هایرایانه ای تهران تا روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در برج میلاد تهران برقرار است و پنجشنبهشب، با برگزاری فینال رقابت ها، قهرمانان هر بخش مشخص و جوایزی به آن ها اهدا خواهدشد.

صبا

بررسی اهداف سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای در تهران سکویی برای پرتاب به مسابقات جهانی(۹۶/۰۶/۲۲-۰۹:۵۷)

«ی از اقدامات مثبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برگزاری لیگ بازی های کامپیوتری بود که در حال حاضر سومین دوره آن در برج میلاد درحال برگزاری است.»

یکی از اقدامات مثبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برگزاری لیگ بازی های کامپیوتری بود که در حال حاضر سومین دوره آن در برج میلاد درحال برگزاری است. علاوه بر ایجاد فرصت رقابت و تفریح برای علاقه مندان، برگزاری چنین مسابقاتی بهترین فرصت و مکان برای شناسایی بازیکنان بالقوه و ماهر برای ارسال به مسابقات بین المللی است. این موضوع از این جهت حائز اهمیت است که تورنمنت های جهانی بازی های رایانه ای هرساله بیش از پیش گسترش می یابند و برندگان این مسابقات میلیون ها دلار جایزه به جیب می زنند. اکنون که زمزمه هایی برای افزودن رشته بازی های ویدئویی به مسابقات المپیک شنیده می شود، چنین لیگ هایی می تواند به شناسایی استعدادها در این رشته کمک کند. بنیاد و شرکت مکعب دست اندرکاران اصلی برگزاری این مسابقات هستند. با این حال، امسال برج میلاد نیز به جمع حامیان و دست اندرکاران این برنامه افزوده شده است.

قدرتمندتر از همیشه

سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای در سیزدهم شهریورماه سال جاری آغاز به کار کرد. بیش از هفت هزار نفر در این مسابقات به رقابت با یکدیگر خواهند پرداخت که باتوجه به آمار منتشر شده از سوی بنیاد، افزایش چشمگیری نسبت به سال گذشته نشان می دهد. یکی دیگر از نکات قابل توجه این مسابقات، حضور دختران و زنان است که چیزی در حدود ده درصد شرکت کنندگان را شامل می شوند. شرکت کنندگان انتخاب های نسبتا متنوعی در این لیگ دارند و در بازی هایی مانند FIFA۲۰۱۷ و PES۲۰۱۷ تا Clash Royale، Counter Strike و Quize of Kings می توانند به رقابت بپردازند.

در نشست خبری این مسابقات که در ساختمان همایش های برج میلاد برگزار شد، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشریح برخی از اهداف و آمارهای سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای پرداخت. او نخست با اشاره به افزایش چشمگیر شرکت کنندگان، از حمایت و توجه جدی دولت به مقوله بازی های رایانه ای قدردانی کرد. او در ادامه گفت:« باتوجه به جمعیت ۲۳ میلیونی گیمرها در ایران که به طور متوسط، روزانه هفتاد دقیقه از وقت خود را پای بازی های رایانه ای صرف می کنند، مانند گذشته نمی توان بازی ها و بازیکنان را نادیده گرفت و تا جایی که می شود باید به بهره برداری از این صنعت عظیم و همین طور مراقبت از گیمرهای ایرانی پرداخت. لذا لیگ بازی های رایانه ای با این هدف در سال ۲۰۱۵ آغاز به کار کرد.» او سپس با برشمردن جوایز متعدد این دوره از مسابقات، ارزش جوایز را یک میلیارد ریال اعلام کرد. براساس گفته های کریمی قدوسی، بیشترین استقبال از سوی شرکت کنندگان از بازی «کویز آو کینگز» (Quize of Kings) شده و بیش از دو هزار و چهارصد نفر برای رقابت در این بازی ثبت نام کرده اند. قرار است قهرمان نهایی این بازی برنده یک دستگاه خودرو ۲۰۶ شود. از سوی دیگر بیش از دو هزار و صد نفر برای بازی فیفا ۱۷ و یک هزار و هشتصد نفر هم برای بازی PES۱۷ثبت نام کردند. باتوجه به قهرمانی نماینده ایران در رشته فیفا در مسابقات بین المللی، به احتمال زیاد نفر برتر این رشته به عنوان نماینده اعزامی ایران در (ادامه دارد ...)

صبا

(ادامه خبر ...) مسابقات بین المللی انتخاب خواهد شد.

در صف سفارت

عباس ارضی؛ مدیرعامل شرکت مکعب به تشریح برخی از اهداف دیگر این مسابقات پرداخت. او گفت:« برنده نهایی رشته Clash Royale به طور قطعی برای شرکت در مسابقات ESWC فرانسه معرفی خواهد شد در حالی که اعزام برنده نهایی رشته فیفا۱۷ به فرانسه تنها در حد حرف و احتمال است. از سوی دیگر به دلیل ازدحام و وقت گیر بودن پروسه نوبت دهی فرانسه، تصمیم گرفته شد که مسابقات Clash Royale زودتر از موعد برگزار شده و درنهایت مسابقات فینال آن نیز پیش از مراسم اختتامیه، یعنی بیست وسوم شهریور انجام شود. ۴۸۳ نفر در این رشته شرکت کردند که نفر برنده آن برای اعزام به فرانسه انتخاب شده است.» ارضی در ادامه در پاسخ به سوالی مبنی بر احتمال اعزام برندگان دیگر رشته ها به فرانسه نیز گفت:«یک بار تیم برنده بازی کانتر استرایک به مسابقات جهانی اعزام شد که به دلیل نتایج بسیار ضعیفی که کسب کرد، احتمال اعزام برندگان این رشته های درحال حاضر منتفی است.»

وعده شرکت بیشتر بانوان

در ادامه کریمی قدوسی در پاسخ به سوالاتی در رابطه با دلیل شرکت نکردن دیگر بازی های محبوب گفت:« حضور بازی هایی مانند «ندای وظیفه» (Call of Duty) در این مسابقات اشکالی نداشت اما به واسطه ممنوعیت نداشتن مجوز قسمت های پایانی این سری، تصمیم گرفته شد که این رشته در لیگ قرار داده نشود. برای برخی دیگر از بازی ها مانند «اورواچ» (Overwatch) نیز محدودیت محتوا وجود دارد و به همین دلیل چنین بازی هایی بدون توجه به میزان محبوبیت، در مسابقات داخلی شرکت داده نخواهند شد.»

ارضی در پاسخ به سوالی مبنی بر کم و کیف حضور زنان در این دوره و دوره های آتی گفت:« حضور دختران در لیگ امسال افزایش چشمیگری نسبت به دوره قبل داشته است. با این حال هنوز امکان حضور آن ها برای رقابت در رشته هایی مانند FIFA و PES مهیا نشده است و باتوجه به این موضوع که این مقوله فاقد اشکال شرعی یا قانونی است. به احتمال قوی در دوره آتی، محدودیتی برای ثبت نام دختران در این رشته های وجود نخواهد داشت.»

عباس ارضی در ادامه سخنانش با تاکید بر اهمیت تورنومنت های جهانی بازی های رایانه ای، هدف اصلی لیگ ملی را علاوه بر سرگرمی شرکت کنندگان، شناسایی پتانسیل های موجود میان شرکت کنندگان دانست. به گفته او، تعداد رشته های اعزامی کشور ایران از یک رشته به عدد سه رسیده که این پیشرفت بزرگی محسوب می شود و برگزاری برنامه های مشابه لیگ ملی بازی های رایانه ای به افزایش مهارت های بازیکنان ایرانی و درنتیجه درخشش تیم های اعزامی ایران در مسابقات بین المللی ازجمله فرانسه خواهد انجامید، همان طور که در رشته فیفا دیده شد، بازیکن ایرانی موفق شد مقام اول جهان را در این رشته به دست آورد.

پای نهنگ به میلاد هم باز شد

کریمی قدوسی در ادامه با سوالی نسبتا نامرتبط با مبحث نشست خبری و در رابطه با بازی نهنگ آبی مواجه شد و از رسانه ها درخواست کرد به چنین موضوعاتی بها نداده و عملا نقش تبلیغاتچی برای چنین بازی ها و پروژه های مخربی را ایفا نکنند. او در این خصوص گفت:« نهنگ آبی اصولا یک بازی رایانه ای نیست و می توان آن را در دسته چالش ها رده بندی کرد. با این که دست اندرکاران این چالش در روسیه دستگیر شده اند، رسانه ها در ایران بهای زیادی به آن داده اند و نقش مهمی در آشنایی کاربران با نهنگ آبی ایفا کرده اند. لذا بهتر است چنین مسائلی را برای جلوگیری از آسیب های احتمالی مسکوت بگذارند.»

در پایان باید اضافه کرد که مراسم اختتامیه سومین لیگ بازی های رایانه ای پنج شنبه، بیست وسوم شهریورماه از ساعت نه تا نه و سی دقیقه شب در برج میلاد برگزار خواهد شد و علاقه مندان می توانند این مراسم را به صورت زنده از شبکه سه سیما تماشا کنند.

دانیال کریمی طار

فاوانیوز

فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود (۹۶/۰۶/۲۲-۱۰:۴۵)

مراسم اختتامیه سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای، روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه در مجموعه برج میلاد برگزار می شود. به گزارش فاوانیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه فینال رشته های فیفا و بازی ایرانی Quiz of Kings در مراسم اختتامیه برگزار شده و قهرمانان ایران در این رشته ها معرفی خواهند شد.همچنین قهرمان مسابقات کلش رویال که پیشتر معلوم شده و تیم قهرمان مسابقات Counter Strike: Global Offensive و همچنین قهرمان رشته ی PES نیز روز چهارشنبه مشخص خواهد شد.این مراسم قرار است از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سایت نمایشگاهی سالن C برج میلاد برگزار شود و حضور علاقه مندان و خانواده ها در این مراسم آزاد است.از جمله مهم ترین و جذاب ترین اتفاقات مسابقات فینال، گزارش بازی فیفا توسط «مزدک میرزایی» یکی از بهترین گزارشگرهای کشور است. همچنین از ساعت ۲۱:۲۰ الی ۲۱:۵۰ دقیقه مراسم اختتامیه و فینال مسابقه FIFA از طریق شبکه سه سیما به صورت زنده پخش خواهد شد که اتفاقی بزرگ برای مسابقات بازی در کشور خواهد بود.با توجه به حضور بازیکنان حرفه ای فیفا در این مسابقات از جمله نوید برهانی قهرمان رقابت های جهانی ۲۰۱۴ و کیارش شکوهی نفر چهارم رقابت های جهانی ۲۰۱۵، فینال رشته فیفا با هیجان خاصی همراه با گزارش زنده برگزار خواهد شد.لازم به ذکر است شرکت در این مراسم و بازدید از مسابقات برای علاقه مندان اعم از خانم و آقا آزاد است. همچنین از طرف یکی از اسپانسرهای رویداد جوایز ارزنده ای از جمله یک دستگاه PS۴، سه دستگاه Xbox ۳۶۰ و ۵ بازی PES ۲۰۱۸ به قید قرعه اهدا خواهد شد.آیین اختتامیه و فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

فاوانیوز

فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay (۹۶/۰۴/۲۳-۱۰:۰۴)

مهلت ارسال آثار به جشنواره بین المللی بازی های مستقل AzPlay اسپانیا، ۲۳ شهریور ماه به پایان می رسد و بازی سازان ایرانی نیز می توانند آثار خود را در آن شرکت دهند. به گزارش فاوانیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره در مجموع به پنج بازی در دسته بندی های نوآورانه ترین ایده، بهترین گرافیک، بهترین صدا و موسیقی، بهترین گیم پلی و بهترین بازی باسک جایزه ی ۵۰۰۰ یورویی اعطا می کند.این جشنواره به عنوان یکی از مراجع بین المللی برای ترویج بازی های جدیدی که نوآورانه و خلاق هستند شناخته می شود. در طول هفت سال گذشته بیش از ۷۵۰ اثر از سراسر جهان به این جشنواره ارسال شده که بازی های برتر در مجموع ۲۲۰ هزار یورو جایزه دریافت کرده اند.بازی سازان ایرانی برای ثبت آثار خود در جشنواره بایستی از طریق این صفحه https://goo.gl/zkCcjQ اقدام نمایند. قوانین جشنواره نیز از صفحه http://www.azplaybilbao.com/en/rules-۲۰۱۷/ قابل مشاهده است.برندگان این جشنواره در تاریخ ۱۰ اکتبر معادل ۱۸ مهر ماه مشخص خواهد شد.

خبرگزاری صدا و سیما

نمایشگاه ملی بازی های رایانه ای در ارومیه+فیلم (۹۶/۰۶/۲۲-۱۰:۴۶)

نمایشگاه ملی بازی های رایانه ای در ارومیه با حضور بازی سازها از سراسر کشور تازه های دنیای بازی را به نمایش گذاشته است.

به گزارش خبرگزاری صدا و سیما مرکز آذربایجان غربی، کرد میهن مسئول بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور در گفتگو با خبرگزاری صدا و سیما هدف از برگزاری این نمایشگاه را حمایت از بازی سازها و تولید بازیهای ایرانی اعلام کرد.

در این نمایشگاه ۱۵هزار بازی به صورت رایگان برای نوجوانان اهداء و همچنین کنسول های بازی با ۵۰درصد تخفیف ارائه می شود.

این نمایشگاه تا ۲۴ شهریور در محل نمایشگاه دایمی اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی ارومیه پذیرای نوجوانان و علاقمندان به بازیهای رایانه ای است.

خبرگزاری دانشگاه‌ها و مراکز علمی آنا

فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود (۹۶/۰۶/۲۲-۱۱:۰۴)

مراسم اختتامیه سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای، روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه فینال رشته های فیفا و بازی ایرانی Quiz of Kings در مراسم اختتامیه برگزار شده و قهرمانان ایران در این رشته ها معرفی خواهند شد.

همچنین قهرمان مسابقات کلش رویال که پیش تر معلوم شده و تیم قهرمان مسابقات Counter Strike: Global Offensive و همچنین قهرمان رشته PES نیز روز چهارشنبه مشخص خواهد شد.

این مراسم قرار است از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سایت نمایشگاهی سالن C برج میلاد برگزار شود و حضور علاقه مندان و خانواده ها در این مراسم آزاد است.

از جمله مهم ترین و جذاب ترین اتفاقات مسابقات فینال، گزارش بازی فیفا توسط مزدک میرزایی، یکی از بهترین گزارشگرهای کشور، است. همچنین از ساعت ۲۱:۲۰ الی ۲۱:۵۰ دقیقه مراسم اختتامیه و فینال مسابقه FIFA از طریق شبکه سه سیما به صورت زنده پخش خواهد شد که اتفاقی بزرگ برای مسابقات بازی در کشور خواهد بود.

با توجه به حضور بازیکنان حرفه ای فیفا در این مسابقات از جمله نوید برهانی قهرمان رقابت های جهانی ۲۰۱۴ و کیارش شکوهی نفر چهارم رقابت های جهانی ۲۰۱۵، فینال رشته فیفا با هیجان خاصی همراه با گزارش زنده برگزار خواهد شد.

لازم به ذکر است شرکت در این مراسم و بازدید از مسابقات برای علاقه مندان اعم از خانم و آقا آزاد است. همچنین از طرف یکی از اسپانسرهای رویداد جوایز ارزنده ای از جمله یک دستگاه PS۴، سه دستگاه Xbox ۳۶۰ و پنج بازی PES ۲۰۱۸ به قید قرعه اهدا خواهد شد.

آیین اختتامیه و فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

اینجا خانواده ها «بازی» را تجربه می کنند/ لذت یک هیجان خانوادگی (۱۳۹۵/۰۶/۲۲)

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی به روزهای پایانی برگزاری نزدیک می شود که یکی از وجوه بارز این دوره مشارکت و رقابت ها خانوادگی در این رویداد است. به گزارش فاوانیوز به نقل از مهر، ومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد تهران آغاز شده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای این مسابقات را با هدف پر کردن اوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان و همچنین فرهنگ سازی برای بهره بردن از بازی های رایانه ای در محیطی سالم و امن برگزار کرده است. رویدادی که مانند هر تجربه مشابه دیگری در کشور حتما نقاط ضعفی هم داشته اما رقم زدن برخی اتفاقات در این رویداد را به خصوص در حوزه فرهنگسازی می توان به فال نیک گرفت.حضور پررنگ خانواده ها در این رویداد یکی از این اتفاقات است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای این دوره از لیگ بازی های رایانه ای از ابتدا دو کار ویژه را در دستور کار قرار داد: اول این که از بانوان دعوت کرد در بازی های موبایلی این رقابت ها شامل «کلش رویال» (Clash Royale) و «کوئیز آو کینگز» (Quiz of Kings) شرکت کنند که اتفاقا با استقبال ویژه ای هم روبرو شد و حدود ۷۰۰ نفر از بانوان از نقاط مختلف کشورمان برای رقابت در این دو رشته ثبت نام کردند.در مرحله بعدی اعلام شد که امکان حضور خانواده ها برای تماشای این رقابت ها فراهم است. همین موضوع هم سبب شد در سه روز نخست این رقابت ها بسیاری از نوجوانان با پدر و مادر خود به محل مسابقات بیایند. برای جذابیت و سرگرمی بیشتر خانواده ها هم، برخی مسابقات بر روی صفحه نمایش ۳۲ متر مربعی به صورت زنده پخش شد که به صورت هم زمان گزارش می شد و این کار با استقبال خوبی در چند روز گذشته مواجه شد.سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای کشور محسوب می شود. نزدیک به ۷ هزار نفر در این رقابت ها حضور دارند و برای کسب عنوان قهرمانی در ۵ رشته به رقابت می پردازند. حضور این تعداد از نوجوانان و جوانان کشورمان، فرصتی بزرگ برای فرهنگ سازی و آشنایی با بازی های مناسب رده های سنی مختلف فراهم آورده است؛ در این گزارش مروری بر حال و هوای حاکم بر فضای برگزاری لیگ بازی ها در برج میلاد از زاویه نگاه حضور خانواده ها در این رویداد خواهیم داشت.والدینی همراه با هیجان فرزندانتاگر تا چند دهه پیش این پدر و مادرها بودند که نوع سرگرمی ها و تفریحات بچه ها را در خانواده تعیین می کردند و فرزندان چاره ای جز همراهی با آن ها نداشتند، اکنون با گردشی ۱۸۰ درجه ای فضا به طور کلی تغییر کرده است و این فرزندان هستند که با رشد تکنولوژی و گسترش فضای مجازی خانواده ها را با سرگرمی های جدید آشنا می کنند و آن ها را در مسیری قرار می دهند که پیش از این هیچ گونه آشنایی با آن نداشته و یا آن را مسیری صعب العبور می دانستند.در جریان سومین لیگ بازی های رایانه ای با پدر و مادرهایی مواجهه بودیم که از ساعات اولیه برگزاری این مسابقات همراه فرزندانشان در مجموعه برج میلاد حضور پیدا کرده بودند تا هم از نزدیک رقابت فرزندانشان را ببینند و هم زمینه دلگرمی آن ها را فراهم کنندشاید بتوان این ادعا را به راحتی بیان کرد که در حال حاضر یکی از اصلی ترین تفریحات نوجوانان و جوانان انجام بازی های رایانه ای و گوشی های هوشمند و همچنین جستجو در فضای مجازی است. موضوعی که عموما با واکنش صفر و صدی خانواده ها همراه است، خانوده هایی که با این گونه بازی ها کاملا مخالف هستند و مانع حضور فرزندانشان در این گونه فضاها می شوند، تا خانواده هایی که عرصه را کاملا رها کرده اند و به دلیل عدم آشنایی با این فضا و همچنین نداشتن حوصله و فرصت کافی برای گذراندن وقت با فرزندانشان، آنها را در این عرصه به حال خود رها کرده اند و به مرور زمان متوجه تبعات این بی مسوولیتی می شوند.اما در این میان خانواده هایی نیز هستند که تلاش کرده اند، در کنار فرزندان و نزدیکانشان خود را با تغییرات پیش آمده همراه کنند و در عین نظارت مسوولانه بر بازی فرزندانشان، آنها برای پیشرفت و موفقیت در این عرصه نیز تشویق می کنند.در جریان برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای با پدر و مادرهایی مواجهه شده بودیم که از ساعات اولیه برگزاری این مسابقات همراه فرزندانشان در مجموعه برج میلاد حضور پیدا کرده بودند تا هم از نزدیک رقابت فرزندانشان را ببینند و هم زمینه دلگرمی آنها را فراهم کنند.بچه ها رقابت کردن را اینجا یاد می گیرندخانم سلیم رفتار مادر و معلم ۴۶ ساله ای است که به همراه دو فرزندش محمد جواد ۱۲ ساله و مهدی ۱۷ ساله در سالن مسابقات حضور پیدا کرده است. او در پاسخ به خبرنگار مهر درباره تجربه همراهی با فرزندان در لیگ بازی ها می گوید: پسر کوچکم در مسابقات کلش رویال ثبت نام کرده و پسرم بزرگم برای مسابقات PES ۲۰۱۷ البته چون خودم بازی نمی کنم با اسم دقیق بازی های رایانه ای آشنایی ندارم.وی با بیان این که عموما اجازه نمی دهم که بچه ها بیشتر از ساعت مشخصی بازی کنند، ادامه می دهد: پسر کوچکم بیشتر بازی می کند ولی مهدی چون امسال کنکور دارد بیشتر توجهش به سمت درس هایش است و نسبت به قبل کم تر بازی می کند.این معلم با بیان این که بچه ها از طریق اینترنت با این لیگ آشنا شده و ثبت نام کرده اند، افزود: خود من اهل کار کردن با کامپیوتر و تلفن همراه هستم ولی عموما بازی نمی کنم چون احساس می کنم استعداد این نوع بازی ها را ندارم.وی در ادامه در مورد فواید برگزاری این نوع مسابقات در سطح یک لیگ تصریح می کند: این لیگ ها باعث می شود که بچه ها رقابت کردن را آموزش ببینند، وقتی با جمع بازی می کنند، یاد می گیرند هر بازی یک برنده و بازنده دارد و قرار نیست همیشه آنها برنده باشند، بلکه گاهی شکست باعث می شود که افراد برای پیروزی انگیزه بیشتری پیدا کنند و تلاش بیشتری به خرج دهند.مزیت بزرگ لیگ بازی های رایانه ای ایرانمادران محمدرضا و امیر ۱۶ ساله، دو مادر دیگری هستند که در سالن برج میلاد حضور پیدا کرده اند. فرزندان هر دوی آنها در بازی PES ثبت نام کرده اند. مادر محمدرضا تاکید دارد که بربازی های پسرش نظارت دارد که خیلی وابسته به بازی های رایانه ای نشود اما مادر امیر خود را آشنا با بازی های رایانه ای می داند و می گوید بعدازظهرها عموما به همراه پسرش بازی PES را انجام می دهد.او همچنین تاکید دارد که بازی مورد علاقه خودش کلش است گرچه آن را بیشتر بازی جوانان و نوجوانان دهه هفتادی و هشتادی قلمداد می کند.این دو مادر با استقبال از برگزاری چنین لیگ هایی تاکید دارند که از این که فرزندانشان به محیط گیم نت بروند چندان دلخوشی ندارند چرا که از نظر آنها بعضا این مکان ها دارای محیط سالمی نیستند. آنها می گویند: فضای برگزاری این مسابقات سالم است و دیگر مزیت آن این است که خانواده ها نیز می توانند به همراه فرزندانشان در این محیط حضور پیدا کنند وبر عملکرد آنها نظارت داشته باشند.مادر کوروش سطح سنی و فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزند نوجوانش می داند ولی تا امید نیست و می گوید با کوروش شانس پیروزی دارددر این گفتگو مادر امیر اضافه می کند: در این رقابت ها بچه ها از نزدیک با نقاط ضعف و قدرت خودشان آشنا می شوند. از سوی دیگر این فرصت پیش می آید از محیط خانه خارج شوند و در یک محیط عمومی و اجتماعی قرار گیرند و در نتیجه یاد می گیرند که چگونه با همسن و سال های خود رفتار کنند.فرصت تحرک در زندگی آپارتمان نشینیکوروش ۱۱ ساله یکی دیگر از شرکت کنندگان در سومین لیگ بازی رایانه ای ایران است که به همراه مادرش از شرق تهران به غرب تهران آمده تا در مسابقات PES شرکت کند. مادر او، با تاکید بر این که بازی های رایانه ای در کنار برخی از عیوب، دارای نکات مثبت زیادی مانند تقویت یک سری مهارت ها در بچه ها هستند، ادامه می دهد: این نوع بازی ها سرعت عمل و تصمیم گیری بچه ها را افزایش می دهد.او با بیان این که زندگی آپارتمان نشینی باعث شده که بچه ها امکان تحرک نداشته باشند و یکجا نشین شوند، افزود: در این وضعیت بازی های رایانه ای به مهم ترین سرگرمی بچه ها تبدیل شده است و خانواده ها نیز چاره ای جز همراهی با فرزندانشان در این زمینه ندارند.مادر کوروش سطح سنی (ادامه دارد ...)

ژاوانیوز

(ادامه خبر ...) و فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزند نوجوانش می داند ولی تا امید نیست و می گوید با کوروش شانس پیروزی دارد.مادربزرگی که با نوه اش به میدان رقابت آمدسعید ۱۷ ساله اما با همراهی مادربزگ، مادر و برادر کوچکترش در مسابقات کلش رویال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای شرکت کرده است. خانواده سعید از کوهسار استان البرز به غرب شهر تهران آمده اند تا از نزدیک شاهد رقابت فرزندشان باشند.مادر و مادر بزرگ سعید، هیچ نوع آشنایی با این نوع بازی ها ندارند ولی از ثبت نام فرزندشان در این مسابقات حمایت کرده و او را دارای شانس بالایی برای پیروزی می دانند. برادر کوچک کوهسار می گوید من در این دوره شرکت نکردم ولی حتما در دوره بعدی ثبت نام خواهم کرد و یک رقیب جدی برای برادرم خواهم بود.رقابت های لیگ بازی های رایانه ای تهران تا روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در برج میلاد تهران برقرار است و پنجشنبه شب، با برگزاری فینال رقابت ها، قهرمانان هر بخش مشخص و جوایزی به آن ها اهدا خواهد شد.

فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود (۱۳۹۶/۰۶/۲۲-۱۱:۵۷)

خبرگزاری شبستان: مراسم اختتامیه سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای، روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه فینال رشته های فیفا و بازی ایرانی Quiz of Kings در مراسم اختتامیه برگزار شده و قهرمانان ایران در این رشته ها معرفی خواهند شد.

همچنین قهرمان مسابقات کلش رویال که پیشتر معلوم شده و تیم قهرمان مسابقات Counter Strike: Global Offensive و همچنین قهرمان رشته ی PES نیز روز چهارشنبه مشخص خواهد شد.

این مراسم قرار است از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سایت نمایشگاهی سالن C برج میلاد برگزار شود و حضور علاقه مندان و خانواده ها در این مراسم آزاد است.

از جمله مهم ترین و جذاب ترین اتفاقات مسابقات فینال، گزارش بازی فیفا توسط «مزدک میرزایی» یکی از بهترین گزارشگرهای کشور است. همچنین از ساعت ۲۱:۲۰ الی ۲۱:۵۰ دقیقه مراسم اختتامیه و فینال مسابقه FIFA از طریق شبکه سه سیما به صورت زنده پخش خواهد شد که اتفاقی بزرگ برای مسابقات بازی در کشور خواهد بود.

با توجه به حضور بازیکنان حرفه ای فیفا در این مسابقات از جمله نوید برهانی قهرمان رقابت های جهانی ۲۰۱۴ و کیارش شکوهی نفر چهارم رقابت های جهانی ۲۰۱۵، فینال رشته فیفا با هیجان خاصی همراه با گزارش زنده برگزار خواهد شد.

لازم به ذکر است شرکت در این مراسم و بازدید از مسابقات برای علاقه مندان اعم از خانم و آقا آزاد است. همچنین از طرف یکی از اسپانسرهای رویداد جوایز ارزنده ای از جمله یک دستگاه PS۴، سه دستگاه Xbox ۳۶۰ و ۵ بازی PES ۲۰۱۸ به قید قرعه اهدا خواهد شد.

آیین اختتامیه و فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

پایان پیام/۳۱

زومجی؛ حامی رسانه ای نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۳۹۶/۰۶/۲۲-۱۲:۵۵)

پیشرفت بازی های ویدیویی در ایران و استفاده مثبت از آن مشهود است و یکی از اصلی ترین علائم آن هم برگزاری نخستین کنفرانس تحقیقاتی در حوزه بازی های دیجیتال است.

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، Digital Games Research Conference یا به اختصار DGRC، بزرگ ترین کنفرانس ایرانی با محوریت بازی های دیجیتال است و ماموریت خود را روی گسترش شبکه پژوهشگران این حوزه در رشته های مختلف، از علوم فنی و مهندس، پزشکی و هنر گرفته تا علوم انسانی عنوان کرده تا با خلق هسته های پژوهشی در دانشگاه ها و مراکز علمی، دانش تولید شده را به صنعت منتقل کند.

پیش از این در گزارش زومجی از نشست خبری این کنفرانس از رویکردهای آن مطلع شدید . این رویداد با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این صنعت در ایران، دانشگاه علم و صنعت ایران و مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) به عنوان دبیرخانه این کنفرانس برگزار خواهد شد.

اولین دوره DGRC قرار است تا در سال ۲۰۱۷ با عنوان «کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها» با همکاری دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود و در محورهای اصلی اقتصاد، مدیریت و کسب وکار، ابعاد رفتاری و اجتماعی، گرافیک رایانه ای، هوش مصنوعی، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری ها، پردازش، بازی های جدی و بازی وارسازی، تعامل پذیری و هنر و طراحی، دانش پایه نظری را از طریق پذیرش مقالات حائز صلاحیت، برگزاری پانل ها، کارگاه ها و برقراری ارتباط میان پژوهشگران و صنعت بسط می دهد. اختتامیه این کنفرانس در ۲ آذرماه ۱۳۹۶ در دانشگاه علم و (ادامه دارد ...)

ZOOMG

(ادامه خبر ...) صنعت خواهد بود علاقه مندان به آثار ارسال و شرکت در این کنفرانس تا ۳۱ شهریور فرصت دارند تا مقالات خود را به دبیرخانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال کنند.

زومجی هم به عنوان پرمخاطب ترین رسانه سرگرمی فارسی زبان، بخشی از رسالت خود را اعتلای فرهنگ و صنعت بازی های ویدیویی در ایران می داند و به عنوان حامی رسانه ای این کنفرانس، تا روز اختتامیه آن، شما را در جریان رویکردها و رویدادهای این کنفرانس تحقیقاتی قرار خواهد داد. این رشته خبرها و مقالات می توانند به کمک کاربران بازی ساز و بازی دوست زومجی آمده و آن ها را بیشتر در جریان چنین رویدادهای مثبت و قابل اهمیتی قرار دهد.

پوستر نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال

فانوس

پخش زنده فینال FIFA با گزارش مزدک میرزایی؛ فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود (۹۶/۰۶/۲۲-۱۳:۰۵)

مراسم اختتامیه سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای، روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

به گزارش فانوس به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه فینال رشته های فیفا و بازی ایرانی Quiz of Kings در مراسم اختتامیه برگزار شده و قهرمانان ایران در این رشته ها معرفی خواهند شد.

همچنین قهرمان مسابقات کلش رویال که پیشتر معلوم شده و تیم قهرمان مسابقات Counter Strike: Global Offensive و همچنین قهرمان رشته ی PES نیز روز چهارشنبه مشخص خواهد شد.

این مراسم قرار است از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سایت نمایشگاهی سالن C برج میلاد برگزار شود و حضور علاقه مندان و خانواده ها در این مراسم آزاد است.

از جمله مهم ترین و جذاب ترین اتفاقات مسابقات فینال، گزارش بازی فیفا توسط «مزدک میرزایی» یکی از بهترین گزارشگرهای کشور است. همچنین از ساعت ۲۱:۲۰ الی ۲۱:۵۰ دقیقه مراسم اختتامیه و فینال مسابقه FIFA از طریق شبکه سه سیما به صورت زنده پخش خواهد شد که اتفاقی بزرگ برای مسابقات بازی در کشور خواهد بود.

با توجه به حضور بازیکنان حرفه ای فیفا در این مسابقات از جمله نوید برهانی قهرمان رقابت های جهانی ۲۰۱۴ و کیارش شکوهی نفر چهارم رقابت های جهانی ۲۰۱۵، فینال رشته فیفا با هیجان خاصی همراه با گزارش زنده برگزار خواهد شد.

لازم به ذکر است شرکت در این مراسم و بازدید از مسابقات برای علاقه مندان اعم از خانم و آقا آزاد است. همچنین از طرف یکی از اسپانسرهای رویداد جوایز ارزنده ای از جمله یک دستگاه PS۴، سه دستگاه Xbox ۳۶۰ و ۵ بازی PES ۲۰۱۸ به قید قرعه اهدا خواهد شد.

آیین اختتامیه و فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

انتهای پیام/

ایرانیان

پخش زنده فینال FIFA با گزارش مزدک میرزایی؛ فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود (۹۶/۰۶/۲۲-۱۳:۵۱)

ایرانیان_مراسم اختتامیه سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای، روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل ازروابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه فینال رشته های فیفا و بازی ایرانی Quiz of Kings در مراسم اختتامیه برگزار شده و قهرمانان ایران در این رشته ها معرفی خواهند شد.

همچنین قهرمان مسابقات کلش رویال که پیشتر معلوم شده و تیم قهرمان مسابقات Counter Strike: Global Offensive و همچنین قهرمان رشته ی PES نیز روز چهارشنبه مشخص خواهد شد.

این مراسم قرار است از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سایت نمایشگاهی سالن C برج میلاد برگزار شود و حضور علاقه مندان و خانواده ها در این مراسم آزاد است.

از جمله مهم ترین و جذاب ترین اتفاقات مسابقات فینال، گزارش بازی فیفا توسط «مزدک میرزایی» یکی از بهترین گزارشگرهای کشور است. همچنین از ساعت ۲۱:۲۰ الی ۲۱:۵۰ دقیقه مراسم اختتامیه و فینال مسابقه FIFA از طریق شبکه سه سیما به صورت زنده پخش خواهد شد که اتفاقی بزرگ برای مسابقات بازی در کشور خواهد بود.

با توجه به حضور بازیکنان حرفه ای فیفا در این مسابقات از جمله نوید برهانی قهرمان رقابت های جهانی ۲۰۱۴ و کیارش شکوهی نفر چهارم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رقابت های جهانی ۲۰۱۵، فینال رشته فیفا با هیجان خاصی همراه با گزارش زنده برگزار خواهد شد.
لازم به ذکر است شرکت در این مراسم و بازدید از مسابقات برای علاقه مندان اعم از خانم و آقا آزاد است. همچنین از طرف یکی از اسپانسرهای رویداد جوایز ارزنده ای از جمله یک دستگاه PS۴، سه دستگاه Xbox ۳۶۰ و ۵ بازی PES ۲۰۱۸ به قید قرعه اهدا خواهد شد.
آیین اختتامیه و فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

دربازدیدازسومین لیگ بازی های رایانه ای؛ جهرمی:تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم (۱۳۹۶/۰۶/۲۲-۰۹:۴۶)

تهران- ایرنا- وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات می گوید، با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، «محمدجواد اذری جهرمی» روز چهارشنبه در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای که در محل برج میلاد برگزار شد، افزود: در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند.
وی گفت: خوشحال می شویم که خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.
وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.
در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.
به گزارش ایرنا، مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای نیز دراین مراسم گفت: در مسابقات رایانه ای همه گروه های سنی شرکت می کنند و هیچ محدودیت سنی برای شرکت در این مسابقات ندارند.
«علی فخار» در حاشیه لیگ بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار اقتصادی ایرنا افزود: در این مسابقات گروه های سنی ۰ تا ۶۰ سال حضور دارند و تنها محدودیت سنی تعیین شده مربوط به رده سنی بازی های رایانه ای ESRA (نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای)است.
شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران از سال ۲۰۱۵ میلادی «لیگ بازی های رایانه ای ایران»(Iran Game League) را با حمایت و همکاری بنیاد بازی های رایانه ای و با هدف ایجاد رقابت هایی فراگیرتر ایجاد کرد و نخستین دوره لیگ در سال ۲۰۱۵ در یک بازه زمانی ۷هفت ماهه برگزار شد.
به گفته فخار، بازیکنان منتخب این لیگ نیز به عنوان تیم ملی ایران به مسابقات جام جهانی ESWC فرانسه اعزام می شوند.
**معرفی سومین دوره لیگ
فخار افزود: بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) پس از برگزاری موفق نخستین و دومین دوره 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)، در هر دو سال با کسب عنوان چهارمین کشور در این رقابت ها همراه شد.
بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای در ایران برنامه ریزی های اجرایی این دوره از لیگ را آغاز کرده اند، تا در سال ۲۰۱۷ شاهد برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در بالاترین سطح ممکن باشیم.
**اهداف سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران
مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای اهداف برگزاری لیگ مسابقات رایانه ای را شامل فراگیرتر شدن مرحله انتخابی جام جهانی در کشور، مشارکت همه استان ها در این دوره از لیگ، افزایش سطح کیفی مرحله انتخابی کشور برای حضور قوی تر در جام جهانی ۲۰۱۷، حضور بازیکن ایران در جام جهانی ۲۰۱۷ در فرانسه با عنوان این لیگ و معرفی این لیگ در بالاترین سطح از بازی های رایانه ای ایران در میان میلیون ها گیمر ایرانی است.
**رشته ها
فخار با بیان اینکه در این دوره از مسابقات ۵ رشته در نظر گرفته شده است، افزود: بازی های کنسولی(شامل دو بازی)،بازی PC (شامل یک بازی) و بازی های موبایل (شامل دو بازی) است.
به گفته این مقام مسئول، براساس سهمیه ای که از سمت ESWC به ایران داده می شود، نفرات برتر رشته ها به مسابقات ESWC واقع در فرانسه اعزام خواهند شد.
اقتصام **۹۱۲۳** **۱۰۷۰ **۱۵۶۱**

دنیای بازی

فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود(۱۳۹۶/۰۶/۲۲-۱۳۹۶/۰۶/۲۲)

مراسم اختتامیه سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای، روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه در مجموعه برج میلاد برگزار می شود؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.
به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه فینال رشته های فیفا و بازی ایرانی Quiz of Kings در مراسم اختتامیه برگزار شده و قهرمانان ایران در این رشته ها معرفی خواهند شد.
همچنین قهرمان مسابقات کلش رویال که پیشتر معلوم شده و تیم قهرمان مسابقات Counter Strike: Global Offensive و همچنین قهرمان رشته ی PES نیز روز چهارشنبه مشخص خواهد شد.
این مراسم قرار است از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سایت نمایشگاهی سالن C برج میلاد برگزار شود و حضور علاقه مندان و خانواده ها در این مراسم آزاد است.
از جمله مهم ترین و جذاب ترین اتفاقات مسابقات فینال، گزارش بازی فیفا توسط «مزدک میرزایی» یکی از بهترین گزارشگرهای کشور است. همچنین از ساعت ۲۱:۲۰ الی ۲۱:۵۰ دقیقه مراسم اختتامیه و فینال مسابقه FIFA از طریق شبکه سه سیما به صورت زنده پخش خواهد شد که اتفاقی بزرگ برای مسابقات بازی در کشور خواهد بود.
با توجه به حضور بازیکنان حرفه ای فیفا در این مسابقات از جمله نوید برهانی قهرمان رقابت های جهانی ۲۰۱۴ و کیارش شکوهی نفر چهارم رقابت های جهانی ۲۰۱۵، فینال رشته فیفا با هیجان خاصی همراه با گزارش زنده برگزار خواهد شد.
لازم به ذکر است شرکت در این مراسم و بازدید از مسابقات برای علاقه مندان اعم از خانم و آقا آزاد است. همچنین از طرف یکی از اسپانسرهای رویداد جوایز ارزنده ای از جمله یک دستگاه PS۴، سه دستگاه Xbox ۳۶۰ و ۵ بازی PES ۲۰۱۸ به قید قرعه اهدا خواهد شد.
آیین اختتامیه و فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

خبرگزاری آریا

جهرمی:تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم(۱۳۹۶/۰۶/۲۲-۱۳۹۶/۰۶/۲۲)

خبرگزاری آریا – تهران– ایرنا– وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات می گوید، با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.
به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، «محمدجواد آذری جهرمی» روز چهارشنبه در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای که در محل برج میلاد برگزار شد، افزود: در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند.
وی گفت: خوشحال می شویم که خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.
وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.
در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.
به گزارش ایرنا، مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای نیز دراین مراسم گفت: در مسابقات رایانه ای همه گروه های سنی شرکت می کنند و هیچ محدودیت سنی برای شرکت در این مسابقات ندارند.
«علی فخار» در حاشیه لیگ بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار اقتصادی ایرنا افزود: در این مسابقات گروه های سنی ۰ تا ۶۰ سال حضور دارند و تنها محدودیت سنی تعیین شده مربوط به رده سنی بازی های رایانه ای ESRA (نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای)است.
شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران از سال ۲۰۱۵ میلادی «لیگ بازی های رایانه ای ایران»(Iran Game League) را با حمایت و همکاری بنیاد بازی های رایانه ای و با هدف ایجاد رقابت هایی فراگیرتر ایجاد کرد و نخستین دوره لیگ در سال ۲۰۱۵ در یک بازه زمانی ۷هفت ماهه برگزار شد.
به گفته فخار، بازیکنان منتخب این لیگ نیز به عنوان تیم ملی ایران به مسابقات جام جهانی ESWC فرانسه اعزام می شوند.
**معرفی سومین دوره لیگ
فخار افزود: بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) پس از برگزاری موفق نخستین و دومین دوره 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)، در هر دو سال با کسب عنوان چهارمین کشور در این رقابت ها همراه شد.
بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای در ایران برنامه ریزی های اجرایی این دوره از لیگ را آغاز کرده اند، تا در سال ۲۰۱۷ شاهد برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در بالاترین سطح ممکن باشیم.
**اهداف سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران
مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای اهداف برگزاری لیگ مسابقات رایانه ای را شامل فراگیرتر شدن مرحله انتخابی جام جهانی در کشور، مشارکت همه استان ها در این دوره از لیگ، افزایش سطح کیفی مرحله انتخابی کشور برای حضور قوی تر در جام جهانی ۲۰۱۷، حضور بازیکن ایران در (ادامه دارد ...)

خبرگزاری آریا

(ادامه خبر ...) جام جهانی ۲۰۱۷ در فرانسه با عنوان این لیگ و معرفی این لیگ در بالاترین سطح از بازی های رایانه ای ایران در میان میلیون ها گیمر ایرانی است.

**رشته ها

فخار با بیان اینکه در این دوره از مسابقات ۵ رشته در نظر گرفته شده است، افزود: بازی های کنسولی(شامل دو بازی)،بازی PC (شامل یک بازی) و بازی های موبایل (شامل دو بازی) است.

به گفته این مقام مسئول، براساس سهمیه ای که از سمت ESWC به ایران داده می شود، نفرات برتر رشته ها به مسابقات ESWC واقع در فرانسه اعزام خواهند شد.

برای آگاهی از آخرین اخبار اقتصادی ایران و جهان با کانال اقتصادی ایرنا در تلگرام همراه شوید:

@IRNAeco

اقتصام **۹۱۲۳** ۱۰۷۰** **۱۵۶۱** خبرنگار: زهره دریغ گفتار**انتشار:مژگان توانا

انتهای پیام /*

منبع خبر: خبرگزاری ایرنا

دیوان اقتصاد

جهرمی: تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم (۱۳۹۵/۰۹/۲۲-۱۶:۵۰)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات می گوید، با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

به گزارش دیوان اقتصاد به نقل از ایرنا، «محمدجواد آذری جهرمی» روز چهارشنبه در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای که در محل برج میلاد برگزار شد، افزود: در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند.

وی گفت: خوشحال می شویم که خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.

وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.

در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.

مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای نیز دراین مراسم گفت: در مسابقات رایانه ای همه گروه های سنی شرکت می کنند و هیچ محدودیت سنی برای شرکت در این مسابقات ندارند.

«علی فخار» در حاشیه لیگ بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار اقتصادی ایرنا افزود: در این مسابقات گروه های سنی ۰ تا ۶۰ سال حضور دارند و تنها محدودیت سنی تعیین شده مربوط به رده سنی بازی های رایانه ای ESRA (نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای)است.

شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران از سال ۲۰۱۵ میلادی «لیگ بازی های رایانه ای ایران»(Iran Game League) را با حمایت و همکاری بنیاد بازی های رایانه ای و با هدف ایجاد رقابت هایی فراگیرتر ایجاد کرد و نخستین دوره لیگ در سال ۲۰۱۵ در یک بازه زمانی ۷هفت ماهه برگزار شد.

به گفته فخار، بازیکنان منتخب این لیگ نیز به عنوان تیم ملی ایران به مسابقات جام جهانی ESWC فرانسه اعزام می شوند.

**معرفی سومین دوره لیگ

فخار افزود: بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) پس از برگزاری موفق نخستین و دومین دوره 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)، در هر دو سال با کسب عنوان چهارمین کشور در این رقابت ها همراه شد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای در ایران برنامه ریزی های اجرایی این دوره از لیگ را آغاز کرده اند، تا در سال ۲۰۱۷ شاهد برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در بالاترین سطح ممکن باشیم.

**اهداف سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران

مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای اهداف برگزاری لیگ مسابقات رایانه ای را شامل فراگیرتر شدن مرحله انتخابی جام جهانی در کشور، مشارکت همه استان ها در این دوره از لیگ، افزایش سطح کیفی مرحله انتخابی کشور برای حضور قوی تر در جام جهانی ۲۰۱۷، حضور بازیکن ایران در جام جهانی ۲۰۱۷ در فرانسه با عنوان این لیگ و معرفی این لیگ در بالاترین سطح از بازی های رایانه ای ایران در میان میلیون ها گیمر ایرانی است.

**رشته ها

فخار با بیان اینکه در این دوره از مسابقات ۵ رشته در نظر گرفته شده است، افزود: بازی های کنسولی(شامل دو بازی)،بازی PC (شامل یک بازی) و بازی های موبایل (شامل دو بازی) است.

به گفته این مقام مسئول، براساس سهمیه ای که از سمت ESWC به ایران داده می شود، نفرات برتر رشته ها به مسابقات ESWC واقع (ادامه دارد ...)

دیوان اقتصاد

(ادامه خبر ...) در فرانسه اعزام خواهند شد.

neconews

شرایط بهتر برای بازی های رایانه ای (۹۶/۰۴/۲۲-۰۴:۱۵)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات می گوید، با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات می گوید، با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، «محمدجواد اذری جهرمی» روز چهارشنبه در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای که در محل برج میلاد برگزار شد، افزود: در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند.

وی گفت: خوشحال می شویم که خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.

وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.

در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.

به گزارش ایرنا، مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای نیز دراین مراسم گفت: در مسابقات رایانه ای همه گروه های سنی شرکت می کنند و هیچ محدودیت سنی برای شرکت در این مسابقات ندارند.

«علی فخار» در حاشیه لیگ بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار اقتصادی ایرنا افزود: در این مسابقات گروه های سنی ۰ تا ۶۰ سال حضور دارند و تنها محدودیت سنی تعیین شده مربوط به رده سنی بازی های رایانه ای ESRA (نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای)است.

شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران از سال ۲۰۱۵ میلادی «لیگ بازی های رایانه ای ایران»(Iran Game League) را با حمایت و همکاری بنیاد بازی های رایانه ای و با هدف ایجاد رقابت هایی فراگیرتر ایجاد کرد و نخستین دوره لیگ در سال ۲۰۱۵ در یک بازه زمانی ۷هفت ماهه برگزار شد.

به گفته فخار، بازیکنان منتخب این لیگ نیز به عنوان تیم ملی ایران به مسابقات جام جهانی ESWC فرانسه اعزام می شوند.

**معرفی سومین دوره لیگ

فخار افزود: بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) پس از برگزاری موفق نخستین و دومین دوره 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)، در هر دو سال با کسب عنوان چهارمین کشور در این رقابت ها همراه شد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای در ایران برنامه ریزی های اجرایی این دوره از لیگ را آغاز کرده اند، تا در سال ۲۰۱۷ شاهد برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در بالاترین سطح ممکن باشیم.

**اهداف سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران

مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای اهداف برگزاری لیگ مسابقات رایانه ای را شامل فراگیرتر شدن مرحله انتخابی جام جهانی در کشور، مشارکت همه استان ها در این دوره از لیگ، افزایش سطح کیفی مرحله انتخابی کشور برای حضور قوی تر در جام جهانی ۲۰۱۷، حضور بازیکن ایران در جام جهانی ۲۰۱۷ در فرانسه با عنوان این لیگ و معرفی این لیگ در بالاترین سطح از بازی های رایانه ای ایران در میان میلیون ها گیمر ایرانی است.

**رشته ها

فخار با بیان اینکه در این دوره از مسابقات ۵ رشته در نظر گرفته شده است، افزود: بازی های کنسولی(شامل دو بازی)،بازی PC (شامل یک بازی) و بازی های موبایل (شامل دو بازی) است.

به گفته این مقام مسئول، براساس سهمیه ای که از سمت ESWC به ایران داده می شود، نفرات برتر رشته ها به مسابقات ESWC واقع در فرانسه اعزام خواهند شد.

عصر اقتصاد

شرایط برای بازی های رایانه ای بهتر می شود

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات می گوید، با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

«محمدجواد اذری جهرمی» روز چهارشنبه در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای که در محل برج میلاد برگزار شد، افزود: در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند.(ادامه دارد ...)

عصر اقتصاد

(ادامه خبر ...) وی گفت: خوشحال می شویم که خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.

وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.

در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.

مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای نیز دراین مراسم گفت: در مسابقات رایانه ای همه گروه های سنی شرکت می کنند و هیچ محدودیت سنی برای شرکت در این مسابقات ندارند.

«علی فخار» در حاشیه لیگ بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار اقتصادی ایرنا افزود: در این مسابقات گروه های سنی ۰ تا ۶۰ سال حضور دارند و تنها محدودیت سنی تعیین شده مربوط به رده سنی بازی های رایانه ای ESRA (نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای)است.

شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران از سال ۲۰۱۵ میلادی «لیگ بازی های رایانه ای ایران»(Iran Game League) را با حمایت و همکاری بنیاد بازی های رایانه ای و با هدف ایجاد رقابت هایی فراگیرتر ایجاد کرد و نخستین دوره لیگ در سال ۲۰۱۵ در یک بازه زمانی ۷هفت ماهه برگزار شد.

به گفته فخار، بازیکنان منتخب این لیگ نیز به عنوان تیم ملی ایران به مسابقات جام جهانی ESWC فرانسه اعزام می شوند.

معرفی سومین دوره لیگ

فخار افزود: بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) پس از برگزاری موفق نخستین و دومین دوره 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)، در هر دو سال با کسب عنوان چهارمین کشور در این رقابت ها همراه شد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای در ایران برنامه ریزی های اجرایی این دوره از لیگ را آغاز کرده اند، تا در سال ۲۰۱۷ شاهد برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در بالاترین سطح ممکن باشیم.

اهداف سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران

مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای اهداف برگزاری لیگ مسابقات رایانه ای را شامل فراگیرتر شدن مرحله انتخابی جام جهانی در کشور، مشارکت همه استان ها در این دوره از لیگ، افزایش سطح کیفی مرحله انتخابی کشور برای حضور قوی تر در جام جهانی ۲۰۱۷، حضور بازیکن ایران در جام جهانی ۲۰۱۷ در فرانسه با عنوان این لیگ و معرفی این لیگ در بالاترین سطح از بازی های رایانه ای ایران در میان میلیون ها گیمر ایرانی است.

رشته ها

فخار با بیان اینکه در این دوره از مسابقات ۵ رشته در نظر گرفته شده است، افزود: بازی های کنسولی(شامل دو بازی)،بازی PC (شامل یک بازی) و بازی های موبایل (شامل دو بازی) است.

به گفته این مقام مسئول، براساس سهمیه ای که از سمت ESWC به ایران داده می شود، نفرات برتر رشته ها به مسابقات ESWC واقع در فرانسه اعزام خواهند شد.

منبع: ایرنا

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

آذری جهرمی:بازی های رایانه ای از کسب وکارهای پرسود است (۹۶/۰۴/۲۲-۰۹:۴۷)

تهران- ایرنا- وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بازی های رایانه ای را از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود عنوان کرد و گفت: سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وجوه اداره شده در قالب تسهیلات به شرکت هایی که تولید بازی می کنند، تخصیص یافت.

به گزارش ایرنا، «محمدجواد آذری جهرمی» در حاشیه بازدید از سومین دوره مسابقات رایانه ای در محل برج میلاد در جمع خبرنگاران درباره نظارت بر بازی های رایانه ای ، گفت: در صورتی که شرکت خارجی بیاید و مجوز بگیرد یک موضوع است اما وقتی بازی مجانی باشد مجبوریم کیفیت را کنترل کنیم.

وی بازی های رایانه ای از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود دانست و تاکید کرد با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای آمادگی همکاری داریم.

آذری جهرمی افزود: در ایران بر روی کیفیت بازی های رایانه ای تاکید داریم. برخی از بازی ها را وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر روی آنها ملاحظاتی دارد، به طوری که بجای اینکه اعلام شود بازی ها ایراد دارد باید به نیاز مردم توجه و بتوانیم پارامترها را متناسب با فرهنگ جامعه تعبیه کنیم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: فضای مجازی چهار یا پنجمین حوزه پر طرفدار است . امروزه بازی های رایانه ای می توانند در انتقال مفاهیم از طریق فرهنگ سازی و حتی به شکل تربیتی به کار گرفته شوند.

آذری جهرمی با اشاره به شبکه اینترنتی در کشور گفت:یکی از محورهای مهم در این راستا سرویس های روی شبکه ملی اطلاعات است که ما باید بتوانیم سرویس خوب ارائه دهیم.(ادامه دارد ...)

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

(ادامه خبر ...) وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای می تواند در زمینه پر کردن اوقات فراغت جوانان موثر باشد، گفت :ارتقای کیفیت شبکه می تواند خدمات بهتری را در زمینه بازی های اینترنتی ارائه دهد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات تاکید کرد باید توجه جدی در این حوزه شود و ما نگاه ویژه ای به این حوزه داریم.

آذری جهرمی بیان داشت: به همین منظور همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاونت فناوری ریاست جمهوری داریم و کمیته مشترکی با این دو نهاد برای کیفیت بهتر و تقویت بازی های داخلی ایجاد کرده ایم به طوری که بتوانیم بازی هایی تولید کنیم که در حوزه بین المللی مطرح شوند.

وی درباره قانون کپی رایت (قانون مالکیت معنوی) گفت: این قانون در ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است. در قانون تجارت اضافاتی به این قانون شده است اما به شکل کامل نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا را پوشش نمی دهد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: این موضوع جزو برنامه های ما در مجلس بود که برای آن کارگروه حقوقی باید داشته باشیم تا این قانون را بررسی کند.

آذری جهرمی تاکید کرد، باید در حوزه مالکیت فکری و معنوی در بخش خصوصی این حق بازتعریف شود.

وی گفت: به همین منظور باید لایحه ای تنظیم کنیم و به دولت و سپس به مجلس بدهیم .این کار را شروع کرده ایم و همکاری نزدیکی با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های ذیربط داریم.

وی در پایان گفت: قانون کپی رایت از حوزه های مهم است زیرا زمانی ما تولید کننده نبودیم، اما امروز تولید کننده نرم افزار (اپلیکیشن) هستیم و باید حق تولید کننده را در نظر بگیریم تا بتواند این صنعت در کشور شکل بگیرد.

تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم

به گزارش ایرنا، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات امروز در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای گفت: با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

وی بااشاره به اینکه در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند، گفت: خوشحال می شویم خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.

وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.

در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.

اقتصام**۹۱۲۳**۱۵۶۱**

بازی‌سازی

فرصت خودنمایی بازی سازان ایرانی در جشنواره اسپانیایی AzPlay تا ۲۳ شهریور (۹۶/۰۶/۲۲-۹۶/۰۶/۲۲)

مهلت ارسال آثار به جشنواره بین المللی بازی های مستقل AzPlay اسپانیا، ۲۳ شهریور ماه به پایان می رسد و بازی سازان ایرانی نیز می توانند آثار خود را در آن شرکت دهند؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره در مجموع به پنج بازی در دسته بندی های نوآورانه ترین ایده، بهترین گرافیک، بهترین صدا و موسیقی، بهترین گیم پلی و بهترین بازی باسک جایزه ی ۵۰۰۰ یورویی اعطا می کند.

این جشنواره به عنوان یکی از مراجع بین المللی برای ترویج بازی های جدیدی که نوآورانه و خلاق هستند شناخته می شود. در طول هفت سال گذشته بیش از ۷۵۰ اثر از سراسر جهان به این جشنواره ارسال شده که بازی های برتر در مجموع ۲۲۰ هزار یورو جایزه دریافت کرده اند.

بازی سازان ایرانی برای ثبت آثار خود در جشنواره بایستی از طریق این صفحه https://goo.gl/zkCcjQ اقدام نمایند. قوانین جشنواره نیز از صفحه http://www.azplaybilbao.com/en/rules-۲۰۱۷/ قابل مشاهده است.

برندگان این جشنواره در تاریخ ۱۰ اکتبر معادل ۱۸ مهر ماه مشخص خواهد شد.

بازی‌سازی

یادداشت حسن کریمی قدوسی در روزنامه خراسان؛ بازیِ رسانه ای با چالش نهنگ آبی (۹۶/۰۶/۲۲-۹۶/۰۶/۲۲)

این روزها اخبار و حواشی زیادی درباره چالش «نهنگ آبی» مطرح می شود و رسانه ها نیز بی آن که از ماهیت حقیقی این پدیده آگاهی داشته باشند، اطلاع رسانی هیجانی در زمینه آن را آغاز کرده اند؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

درباره این چالش نکاتی دارای اهمیت است و تسلط نداشتن مراکز دیگر جز بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به سوءتفاهم بزرگی در این زمینه منجر شده است. یادآوری چند نکته در این باره ضروری به نظر می رسد:(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۱. سازنده این چالش که از سال ۲۰۱۳ در یکی از شبکه های اجتماعی روسی به نام VK (وی کنتاکت) گسترش یافت، یک دانشجوی اخراجی رشته روان شناسی دانشگاه مسکو به نام فیلیپ بودکین است که آن را با الگوبرداری از به گل نشستن (خودکشی) دسته جمعی نهنگ ها ابداع کرد. طراحی بازی از اساس به گونه ای است که نوجوانانی با خصوصیات انزوا و افسردگی را هدف قرار می دهد و طی پنجاه مرحله به آنان کمک می کند به عنوان موجوداتی بی مصرف، از شر خودشان خلاص شوند. البته پس از اقدام به خودکشی چندین نفر در روسیه بر اثر تلقینات این چالش، گردانندگان آن همگی دستگیر شدند و این چالش از دسترس خارج شده است.

۲. چالش «نهنگ آبی» نه وب سایت، نه بازی و نه اپلیکیشن است. بلکه صرفاً چالشی مرموز است که به تازگی از طریق کشور هندوستان دوباره بین مخاطبان شبکه های اجتماعی گسترش یافته است. درواقع ارتباط کسانی که وارد چالش می شوند با ادمین از طریق فضای مجازی و شبکه های اجتماعی برقرار می شود. چالش توسط مدیر نهنگ آبی برای افرادی که می خواهند وارد آن شوند، به طور سفارشی طراحی می شود و در نتیجه به هیچ برنامه ای برای نصب نیاز ندارد که در اپ استورها یافت شود! بلکه صرفاً مجموعه ای از قوانین است. البته، نمی توان پنهان کرد که این چالش از یکی از دستاوردهای علم روان شناسی تحت عنوان گیمیفیکیشن (بازی انگاری) سود می برد. تعریف رسمی این علم چنین است: «استفاده از عناصر بازی در محیط های غیر بازی.» گیمیفیکیشن به معنای طراحی بازی نیست، این علم برای ایجاد انگیزه در مشتریان، دانش آموزان، داوطلبان و سایر افراد استفاده می شود. روان شناسی رفتاری معتقد است که رفتار انسان برپایه محرک های محیطی شکل می گیرد، پس با تغییر محیط می توانیم انسان ها را وادار به هر کاری کنیم. گیمیفیکیشن، هیجان انگیزترین و شاید خطرناک ترین میوه این مکتب از روان شناسی است؛ علمی برای کنترل رفتارِ دیگران. به نظر می رسد یکی از دلایل بروز این سوءتفاهم که نهنگ آبی یک بازی است، افتادن در همین مغلطه مفهومی باشد.

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

۴. مطرح شدن اشتباهی 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 بلکه در این باره صرفاً با اشتراک لفظ مواجهیم که لفظ بازی را با تسامح به یک کارزار اینترنتی اطلاق کرده اند. نکته این جاست که شاید بتوان هر چالشی را به طور عام نوعی بازی دانست اما «بازی» به معنای خاص خود فرایندی خلاق با قوانین مخصوص به خود است که انسان آن را برای اهداف خاصی از قبیل تفریح و سرگرمی یا آموزش انجام می دهد اما نهنگ آبی چالشی عاری از خلاقیت است که ذهن انسان را برده خود می کند و او را همچون شکاری بی اراده به ورطه نابودی می کشاند. به قول مولانا: «این یکی شیر است کآدم می خورد / و آن دگر شیر است کآدم می خورد».

۵. پرداختن بیش از حد رسانه ها به این موضوع سبب می شود افراد سودجو یا مریض 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 و بازی مناسب را برای فرزندان خود انتخاب کنند.

این روزها با گسترش بی حد و حصر فضای مجازی و گوشی های هوشمند، بسیاری از خانواده ها تسلطی به محتوایی که فرزندان شان 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 و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سهم خود وظیفه آگاه سازی خانواده ها را از محتوای بازی های رایانه ای انجام می دهد.

ایران اکونومیست

جهرمی در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای؛ تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم (۱۶:۵۹-۹۶/۰۶/۲۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات می گوید، با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

به گزارش ایران اکونومیست : «محمدجواد اذری جهرمی» روز چهارشنبه در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای که در محل برج میلاد برگزار شد، افزود: در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند.

وی گفت: خوشحال می شویم که خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.

وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.

در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.

مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای نیز دراین مراسم گفت: در مسابقات رایانه ای همه گروه های سنی شرکت می کنند و هیچ محدودیت سنی برای شرکت در این مسابقات ندارند.(ادامه دارد ...)

ایران آکادمیک

(ادامه خبر ...) «علی فخار» در حاشیه لیگ بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار اقتصادی ایرنا افزود: در این مسابقات گروه های سنی ۰ تا ۶۰ سال حضور دارند و تنها محدودیت سنی تعیین شده مربوط به رده سنی بازی های رایانه ای ESRA (نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای)است.

شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران از سال ۲۰۱۵ میلادی «لیگ بازی های رایانه ای ایران»(Iran Game League) را با حمایت و همکاری بنیاد بازی های رایانه ای و با هدف ایجاد رقابت هایی فراگیرتر ایجاد کرد و نخستین دوره لیگ در سال ۲۰۱۵ در یک بازه زمانی ۷هفت ماهه برگزار شد.

به گفته فخار، بازیکنان منتخب این لیگ نیز به عنوان تیم ملی ایران به مسابقات جام جهانی ESWC فرانسه اعزام می شوند.

**معرفی سومین دوره لیگ

فخار افزود: بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) پس از برگزاری موفق نخستین و دومین دوره 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)، در هر دو سال با کسب عنوان چهارمین کشور در این رقابت ها همراه شد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای در ایران برنامه ریزی های اجرایی این دوره از لیگ را آغاز کرده اند، تا در سال ۲۰۱۷ شاهد برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در بالاترین سطح ممکن باشیم.

**اهداف سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران

مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای اهداف برگزاری لیگ مسابقات رایانه ای را شامل فراگیرتر شدن مرحله انتخابی جام جهانی در کشور، مشارکت همه استان ها در این دوره از لیگ، افزایش سطح کیفی مرحله انتخابی کشور برای حضور قوی تر در جام جهانی ۲۰۱۷، حضور بازیکن ایران در جام جهانی ۲۰۱۷ در فرانسه با عنوان این لیگ و معرفی این لیگ در بالاترین سطح از بازی های رایانه ای ایران در میان میلیون ها گیمر ایرانی است.

**رشته ها

فخار با بیان اینکه در این دوره از مسابقات ۵ رشته در نظر گرفته شده است، افزود: بازی های کنسولی(شامل دو بازی)،بازی PC (شامل یک بازی) و بازی های موبایل (شامل دو بازی) است.

به گفته این مقام مسئول، براساس سهمیه ای که از سمت ESWC به ایران داده می شود، نفرات برتر رشته ها به مسابقات ESWC واقع در فرانسه اعزام خواهند شد.

خبرنامه

کریمی قدوسی درنشست خبری اعلام کرد؛ نماینده ایران در رشته کلش رویال به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC اعزام می شوند (۱۵/۰۶/۲۲-۰۵/۰۶/۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: یک دستگاه خودرو ۲۰۶ هم به عنوان جایزه اصلی مسابقات، به قهرمان رشته Quiz of Kings به عنوان پرمخاطب ترین رشته اهدا خواهد شد.

به گزارش پایگاه خبری آدینه نو، نشست خبری «سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران» همزمان با هفتمین روز این مسابقات صبح یکشنبه ۱۹ شهریورماه ۱۳۹۶ با حضور«حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ،«عباس ارضی» مدیرعامل شرکت مکعب نماینده جام جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC و اصحاب رسانه در برج میلاد تهران برگزار و دراین نشست خبری «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهارداشت: درفاصله ۲ ماه از برگزاری نمایشگاه TGC، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری رویداد بزرگ دیگری با مخاطبان کاملا متفاوت است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: 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 و۲۳ میلیون نفر در کشورما به طور متوسط روزی ۷۰ دقیقه بازی می کنند .

وی خاطرنشان کرد: سومین لیگ بازی های رایانه ای با همکاری شرکت مکعب برگزاروهمچنین 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.

کریمی قدوسی عنوان داشت: در لیگ امسال ما پذیرای نوجوانان، جوانان و حتی میانسالان از نقاط مختلف کشور هستیم و امسال جهش بزرگی در تعداد ثبت نام کنندگان لیگ امسال داشتیم 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.

وی ابرازداشت: 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.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: برای مسابقات لیگ امسال جوایز ارزنده ای در نظر گرفته شده و 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.

وی درمورد اعزام نمایندگان ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC نیز اضافه کرد: 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 قدوسی تاکید کرد: حوزه مسابقات و گیمرها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای اهمیت دارد و تلاش ما این است که به ترویج بازی های با مفهوم و محتوای مناسب و مورد تایید وزارت ارشاد کمک کنیم. متاسفانه در برخی مسابقات، بازی هایی انتخاب می شود که مجوز وزارت ارشاد ندارند و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به زودی با این مسابقات برخورد خواهیم کرد.

وی ادامه داد: 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 و درباره حضور بانوان در این رویداد نیز باید گفت که 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.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای 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 و بخشی از فینال این رقابت ها به صورت زنده از شبکه سوم سیما پخش می شود و پخش زنده این مراسم ساعت ۲۱ تا ۲۱:۳۰ از شبکه سوم سیما در روز پنج شنبه ۲۳ شهریور انجام می شود.

وی تاکید کرد: در تلاشیم تا کل مراسم را از شبکه اینترنتی آپارات به صورت زنده پخش کنیم و از همکاری با نهادهای مختلف در این حوزه استقبال می کند و 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.

کریمی قدوسی عنوان داشت: امیدواریم اگر قراراست 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.

وی درخصوص چالش نهنگ آبی نیز ابرازداشت: نهنگ آبی باید تاکید کنم که 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.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادآورشد: سازندگان این چالش دستگیر شده اند و 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 مردم را در پی خواهد داشت و همه نسبت به این بازی کنجکاوخواهند شد.

ارضی:امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس E SWC اعزام خواهند شد

عباس ارضی مدیرعامل شرکت مکعب نیز درادامه این نشست خبری اظهارداشت: سومین لیگ بازی های رایانه ای علاوه بر پیشرفت کمی، از نظر کیفی نیز ارتقا یافته و 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.

مدیرعامل شرکت مکعب عنوان داشت: امسال برای ششمین دوره متوالی نمایندگان ایران به جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس E SWC 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.

وی درخصوص نتایج ایرانی ها در دوره های گذشته مسابقات هم ابرازداشت: مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای هر سال با حضور حدود ۵۰ کشور برگزار و 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.

ارضی افزود: 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 و در تلاشیم مسابقات فینال لیگ از طریق سایت Twitch که ویژه پخش زنده مسابقات بازی های رایانه ای است، به صورت زنده پخش شود.

وی ادامه داد: مسابقات بازیکنان ایرانی در فرانسه نیز از طریق این سایت به صورت زنده پخش خواهد شد و در مورد اعزام تیم کانتر به مسابقات جهانی نیز باید گفت که 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.

مدیرعامل شرکت مکعب درپایان این نشست خبری درخصوص مسابقات Clash Royale 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.

بنابراین گزارش:مسابقات سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران تا روز۲۲ شهریور ماه درسالن نمایشگاهی برج میلاد برگزاروهمچنین مسابقات فینال ومراسم اهدای جوایز این دوره ازلیگ نیز روز ۲۳ شهریورماه ازساعت ۲۰ الی ۲۲ برگزارمی شود.

میهن صنعت

آذری جهرمی: بازی های رایانه ای از کسب وکارهای پرسود است (۹۶/۰۵/۲۲-۱۵:۵۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بازی های رایانه ای را از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود عنوان کرد و گفت: سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وجوه اداره شده در قالب تسهیلات به شرکت هایی که تولید بازی می کنند، تخصیص یافت.

به گزارش پایگاه خبری تحلیلی « میهن صنعت »، «محمدجواد آذری جهرمی» در حاشیه بازدید از سومین دوره مسابقات رایانه ای در محل برج میلاد در جمع خبرنگاران درباره نظارت بر بازی های رایانه ای ، گفت: در صورتی که شرکت خارجی بیاید و مجوز بگیرد یک موضوع است اما وقتی بازی مجانی باشد مجبوریم کیفیت را کنترل کنیم.

وی بازی های رایانه ای از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود دانست و تاکید کرد با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای آمادگی همکاری داریم.

آذری جهرمی افزود: در ایران بر روی کیفیت بازی های رایانه ای تاکید داریم. برخی از بازی ها را وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر روی آنها ملاحظاتی دارد، به طوری که بجای اینکه اعلام شود بازی ها ایراد دارد باید به نیاز مردم توجه و بتوانیم پارامترها را متناسب با فرهنگ جامعه تعبیه کنیم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: فضای مجازی چهار یا پنجمین حوزه پر طرفدار است . امروزه بازی های رایانه ای می توانند در انتقال مفاهیم از طریق فرهنگ سازی و حتی به شکل تربیتی به کار گرفته شوند.

آذری جهرمی با اشاره به شبکه اینترنتی در کشور گفت:یکی از محورهای مهم در این راستا سرویس های روی شبکه ملی اطلاعات است که ما باید بتوانیم سرویس خوب ارائه دهیم.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای می تواند در زمینه پر کردن اوقات فراغت جوانان موثر باشد، گفت :ارتقای کیفیت شبکه می تواند خدمات بهتری را در زمینه بازی های اینترنتی ارائه دهد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات تاکید کرد باید توجه جدی در این حوزه شود و ما نگاه ویژه ای به این حوزه داریم.

آذری جهرمی بیان داشت: به همین منظور همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاونت فناوری ریاست جمهوری داریم و کمیته مشترکی با این دو نهاد برای کیفیت بهتر و تقویت بازی های داخلی ایجاد کرده ایم به طوری که بتوانیم بازی هایی تولید کنیم که در حوزه بین المللی مطرح شوند.

وی درباره قانون کپی رایت (قانون مالکیت معنوی) گفت: این قانون در ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است. در قانون تجارت اضافاتی به این قانون شده است اما به شکل کامل نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا را پوشش نمی دهد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: این موضوع جزو برنامه های ما در مجلس بود که برای آن کارگروه حقوقی باید داشته باشیم تا این قانون را بررسی کند.

آذری جهرمی تاکید کرد، باید در حوزه مالکیت فکری و معنوی در بخش خصوصی این حق بازتعریف شود.

وی گفت: به همین منظور باید لایحه ای تنظیم کنیم و به دولت و سپس به مجلس بدهیم .این کار را شروع کرده ایم و همکاری نزدیکی با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های ذیربط داریم.

وی در پایان گفت: قانون کپی رایت از حوزه های مهم است زیرا زمانی ما تولید کننده نبودیم، اما امروز تولید کننده نرم افزار (اپلیکیشن) هستیم و باید حق تولید کننده را در نظر بگیریم تا بتواند این صنعت در کشور شکل بگیرد.

تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم

به گزارش ایرنا، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات امروز در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای گفت: با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

وی بااشاره به اینکه در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند، گفت: خوشحال می شویم خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.

وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.

در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.

منبع:ایرنا

اقتصاد آنلاین

آذری جهرمی: بازی های رایانه ای از کسب وکارهای پرسود است (۱۶:۰۰—۹۶/۰۴/۲۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بازی های رایانه ای را از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود عنوان کرد و گفت: سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وجوه اداره شده در قالب تسهیلات به شرکت هایی که تولید بازی می کنند، تخصیص یافت.

«محمدجواد آذری جهرمی» در حاشیه بازدید از سومین دوره مسابقات رایانه ای در محل برج میلاد در جمع خبرنگاران درباره نظارت بر بازی های رایانه ای ، گفت: در صورتی که شرکت خارجی بیاید و مجوز بگیرد یک موضوع است اما وقتی بازی مجانی باشد مجبوریم کیفیت را کنترل کنیم.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایرنا، وی بازی های رایانه ای از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود دانست و تاکید کرد با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای آمادگی همکاری داریم.

آذری جهرمی افزود: در ایران بر روی کیفیت بازی های رایانه ای تاکید داریم. برخی از بازی ها را وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر روی آنها ملاحظاتی دارد، به طوری که بجای اینکه اعلام شود بازی ها ایراد دارد باید به نیاز مردم توجه و بتوانیم پارامترها را متناسب با فرهنگ جامعه تعبیه کنیم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: فضای مجازی چهار یا پنجمین حوزه پر طرفدار است . امروزه بازی های رایانه ای می توانند در انتقال مفاهیم از طریق فرهنگ سازی و حتی به شکل تربیتی به کار گرفته شوند.

آذری جهرمی با اشاره به شبکه اینترنتی در کشور گفت:یکی از محورهای مهم در این راستا سرویس های روی شبکه ملی اطلاعات است که ما باید بتوانیم سرویس خوب ارائه دهیم.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای می تواند در زمینه پر کردن اوقات فراغت جوانان موثر باشد، گفت :ارتقای کیفیت شبکه می تواند خدمات بهتری را در زمینه بازی های اینترنتی ارائه دهد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات تاکید کرد باید توجه جدی در این حوزه شود و ما نگاه ویژه ای به این حوزه داریم.

آذری جهرمی بیان داشت: به همین منظور همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاونت فناوری ریاست جمهوری داریم و کمیته مشترکی با این دو نهاد برای کیفیت بهتر و تقویت بازی های داخلی ایجاد کرده ایم به طوری که بتوانیم بازی هایی تولید کنیم که در حوزه بین المللی مطرح شوند.

وی درباره قانون کپی رایت (قانون مالکیت معنوی) گفت: این قانون در ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است. در قانون تجارت اضافاتی به این قانون شده است اما به شکل کامل نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا را پوشش نمی دهد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: این موضوع جزو برنامه های ما در مجلس بود که برای آن کارگروه حقوقی باید داشته باشیم تا این قانون را بررسی کند.

آذری جهرمی تاکید کرد، باید در حوزه مالکیت فکری و معنوی در بخش خصوصی این حق بازتعریف شود.

وی گفت: به همین منظور باید لایحه ای تنظیم کنیم و به دولت و سپس به مجلس بدهیم .این کار را شروع کرده ایم و همکاری نزدیکی با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های ذیربط داریم.

وی در پایان گفت: قانون کپی رایت از حوزه های مهم است زیرا زمانی ما تولید کننده نبودیم، اما امروز تولید کننده نرم افزار (اپلیکیشن) هستیم و باید حق تولید کننده را در نظر بگیریم تا بتواند این صنعت در کشور شکل بگیرد.

تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات امروز در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای گفت: با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

وی بااشاره به اینکه در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند، گفت: خوشحال می شویم خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.

وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.

در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.

باشگاه خبرنگاران

یک شیرازی، قهرمان Clash Royale ایران شد (۱۶:۰۰—۹۶/۰۴/۲۲)

سعید افسردیر قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته Clash Royale شد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ 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.(ادامه دارد ...)

باشگاه خبرنگاران

(ادامه خبر ...) 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 ClashRoyale 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 مکعب 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 دنبال کنید.
توضیح عکس:
از سمت راست به چپ حامد رحمان شناس، ابوالفضل حسن نژاد، سعید افسردیر، محمد محمدی
منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

ایسنا

آذری جهرمی: بازی های رایانه ای از کسب وکارهای پرسود است (۲۳/۰۶/۹۶-۱۶:۱۵)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بازی های رایانه ای را از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود عنوان کرد و گفت: سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وجوه اداره شده در قالب تسهیلات به شرکت هایی که تولید بازی می کنند، تخصیص یافت.

«محمدجواد آذری جهرمی» در حاشیه بازدید از سومین دوره مسابقات رایانه ای در محل برج میلاد در جمع خبرنگاران درباره نظارت بر بازی های رایانه ای ، گفت: در صورتی که شرکت خارجی بیاید و مجوز بگیرد یک موضوع است اما وقتی بازی مجانی باشد مجبوریم کیفیت را کنترل کنیم.
به گزارش امتداد نیوز به نقل از ایرنا، وی بازی های رایانه ای از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود دانست و تاکید کرد با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای آمادگی همکاری داریم.
آذری جهرمی افزود: در ایران بر روی کیفیت بازی های رایانه ای تاکید داریم. برخی از بازی ها را وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر روی آنها ملاحظاتی دارد، به طوری که بجای اینکه اعلام شود بازی ها ایراد دارد باید به نیاز مردم توجه و بتوانیم پارامترها را متناسب با فرهنگ جامعه تعبیه کنیم.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: فضای مجازی چهار یا پنجمین حوزه پر طرفدار است . امروزه بازی های رایانه ای می توانند در انتقال مفاهیم از طریق فرهنگ سازی و حتی به شکل تربیتی به کار گرفته شوند.
آذری جهرمی با اشاره به شبکه اینترنتی در کشور گفت:یکی از محورهای مهم در این راستا سرویس های روی شبکه ملی اطلاعات است که ما باید بتوانیم سرویس خوب ارائه دهیم.
وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای می تواند در زمینه پر کردن اوقات فراغت جوانان موثر باشد، گفت :ارتقای کیفیت شبکه می تواند خدمات بهتری را در زمینه بازی های اینترنتی ارائه دهد.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات تاکید کرد باید توجه جدی در این حوزه شود و ما نگاه ویژه ای به این حوزه داریم.
آذری جهرمی بیان داشت: به همین منظور همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاونت فناوری ریاست جمهوری داریم و کمیته مشترکی با این دو نهاد برای کیفیت بهتر و تقویت بازی های داخلی ایجاد کرده ایم به طوری که بتوانیم بازی هایی تولید کنیم که در حوزه بین المللی مطرح شوند.
وی درباره قانون کپی رایت (قانون مالکیت معنوی) گفت: این قانون در ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است. در قانون تجارت اضافاتی به این قانون شده است اما به شکل کامل نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا را پوشش نمی دهد.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: این موضوع جزو برنامه های ما در مجلس بود که برای آن کارگروه حقوقی باید داشته باشیم تا این قانون را بررسی کند.
آذری جهرمی تاکید کرد، باید در حوزه مالکیت فکری و معنوی در بخش خصوصی این حق بازتعریف شود.
وی گفت: به همین منظور باید لایحه ای تنظیم کنیم و به دولت و سپس به مجلس بدهیم .این کار را شروع کرده ایم و همکاری نزدیکی با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های ذیربط داریم.
وی در پایان گفت: قانون کپی رایت از حوزه های مهم است زیرا زمانی ما تولید کننده نبودیم، اما امروز تولید کننده نرم افزار (اپلیکیشن) هستیم و باید حق تولید کننده را در نظر بگیریم تا بتواند این صنعت در کشور شکل بگیرد.
تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات امروز در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای گفت: با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.
وی بااشاره به اینکه در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند، گفت: خوشحال می شویم خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.(ادامه دارد ...)

استداد

(ادامه خبر ...) وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.
در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.

کسب و کار

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش کسب و کار نیوز به نقل از ایسنا، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تیبان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.
وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.
او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است، برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.
وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود:ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.
جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.
او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.
وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است، با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم، با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی (ادامه دارد ...)

کسب و کار

(ادامه خبر ...) های داخلی خواهیم داشت.
همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.
وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

صبح

وزیر ارتباطات :مذاکره برای رفع فیلتر تماس صوتی تلگرام/ مخالف لایو اینستا نیستیم (۹۶/۰۵/۲۲-۱۶:۲۹)

وزیر ارتباطات از آغاز مذاکره وزارت خارجه برای حل مشکل تحریم اپلیکیشن های ایرانی در فروشگاه های جهانی اپلیکیشن خبر داد و گفت: مخالفتی با لایو اینستاگرام وجود ندارد.

محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران از پیگیری برای محدودیت های به وجود آمده در حوزه دسترسی به اپلیکیشن های ایرانی در بازارهای جهانی اپلیکیشن از جمله «اپ استور» و «گوگل پلی» خبر داد و گفت: تمامی تلاش این است که این موضوع به صورت کلی حل شود. بر این اساس وزارت امور خارجه رایزنی های خود را آغاز کرده و مباحث در حال انجام است که در صورت به دست آمدن نتیجه، آن را اعلام خواهیم کرد.وی با اشاره به اینکه محدودیت تبادلات مالی روی «اپ استور» و «گوگل پلی» برای بازی های موبایلی نیز وجود دارد، ادامه داد: موضوع پرداخت آنلاین برای بازی های خارجی، یکی از مواردی است که باید آن را با مذاکره با بانک مرکزی حل کنیم.
عضویت جهرمی در چهار شبکه اجتماعی داخلی
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اعلام حمایت از شبکه های اجتماعی داخلی در کشور گفت: از روز گذشته حساب کاربری خود را در شبکه های «سروش»، «بیسفون پلاس»، «کلوب» و «تبیان» آغاز کرده ام و امیدوارم با حضور فعال خود در این شبکه ها، پاسخگوی سؤالات مردم باشم و همچنین در ترویج استفاده از شبکه های سرویس های داخلی مؤثر واقع شوم.
آذری جهرمی در پاسخ به سؤال خبرنگار مهر مبنی بر اینکه حضور در شبکه های داخلی به معنای محدودیت شبکه های خارجی خواهد بود، گفت: نه این موضوع درست نیست و ما نگاه سلبی در این حوزه نداشته و حضورمان به معنای حمایت از شبکه های داخلی صورت می گیرد و نه محدودیت.
وی با اشاره به فعالیت خود در شبکه های اجتماعی فیلتر شده در ایران همچون توئیتر گفت: استفاده از فیلترشکن غیرقانونی است و من به عنوان وزیر ارتباطات، مجوز ورود بدون فیلتر به اینترنت دارم و از این جهت از فیلترشکن استفاده نمی کنم.
مخالفتی برای سرویس پخش زنده اینستاگرام وجود ندارد
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به سؤال خبرنگار مهر در مورد اختلالات سرویس پخش زنده اینستاگرام و مخالفت هایی که با این سرویس وجود دارد، تأکید کرد: این اختلالات به هیچ عنوان مربوط به ما نیست و مخالفتی نیز با فعال بودن این سرویس در کشور وجود ندارد.
وی در مورد آخرین وضعیت رفع فیلتر سرویس تماس صوتی تلگرام نیز به مهر گفت: مذاکره برای رفع فیلتر این سرویس در حال انجام است، اما هنوز نتیجه ای نگرفته ایم که آن را اعلام کنیم.
اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام به بازی های داخلی
وزیر ارتباطات با تاکید بر حمایت مالی و معنوی از بازی های رایانه ای در کشور گفت: هم اکنون حوزه بازی های رایانه ای مورد توجه در دنیا است و ما نیز باید برای افتخارآفرینی جوانان ایرانی تسهیلات به این بخش اختصاص دهیم.
وی با بیان اینکه تمامی تلاش این است که سرویس های مورد نیاز بازی های رایانه ای در ایران با کیفیت بالا طراحی شود، اضافه کرد: امروز تاخیر طبیعی در بازی های آنلاین حدود ۱۰۰ میلی ثانیه است، اما ما شاهد هستیم که برخی از این بازی های خارجی بالغ بر ۴۰۰ میلی ثانیه در شبکه کشور تاخیر دارند که با استاندارد جهانی فاصله دارد و کارآیی بازی را از بین می برد، به همین دلیل طراحی فنی شبکه به سمت اینکه بتوانیم شرایطی فراهم کنیم که کاربران ایرانی بتوانند در بازی های آنلاین بین المللی شرکت کنند، مدنظر ما قرار دارد.
واعظی از اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب تسهیلات وجوه اداره شده وزارت ارتباطات به تولیدکنندگان بازی های آنلاین در سال گذشته خبر داد و گفت: از آنجایی که بازی رایانه ای یکی از صنایع سودآور است، وزارت ارتباطات با حمایت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر تقویت این صنعت تاکید دارد.
تشکیل کارگروه ساماندهی گیم با حضور وزارت ارشاد و معاونت علمی و وزارت ارتباطات
جهرمی در مورد ساماندهی بازی های رایانه ای در کشور گفت: گیم یکی از چهار حوزه پرطرفدار در میان کاربران فضای مجازی در دنیا است و انتقال مفاهیم، فرهنگسازی و تربیت از طریق بازی های رایانه ای در دنیا رایج است، بر این اساس ما نیز نگاه ویژه ای به این بخش داشته و یکی از محورهای اصلی شبکه اطلاعات را به این موضوع اختصاص داده ایم.
وی افزود: در همین حال قرار است کمیته ای با همکاری وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و معاونت علمی رئیس جمهور در راستای ساماندهی بازی های خارجی در کشور و تقویت بازار بازی های داخلی تشکیل شود.(ادامه دارد ...)

صبح

(ادامه خبر ...) هماهنگی با وزارت ارشاد برای انتقال سرور بازی های خارجی به ایران

وزیر ارتباطات همچنین در مورد انتقال سرور بازی های آنلاین خارجی پرطرفدار به ایران توضیح داد: در این زمینه هماهنگی هایی با وزارت ارشاد انجام شده است و مذاکراتی نیز با ارائه کننده های بازی های خارجی صورت گرفته که تاکنون دو مورد نیز تقریبا به تایید رسیده است.

وی ادامه داد: برخی بازی ها رایگان بوده و انتقال سرور و ایجاد یک نود در کشور ما از سوی سرویس دهنده های خارجی به راحتی قابل انجام است که در این زمینه در حال مذاکره هستیم، اما برخی بازی ها نیز از نظر وزارت ارشاد با ایراداتی همراه است که باید مذاکرات خود را برای این بازی ها انجام دهیم و تغییر چارچوب ها و پارامترهای موردنیاز ما متناسب با فرهنگ جامعه صورت گیرد که این موضوع در حال پیگیری است.

واعظی گفت: وزارت ارتباطات برای ارائه سرویس باکیفیت به کاربران بازی های رایانه ای نیاز به هماهنگی با وزارت ارشاد ندارد، اما فعالیت محتوایی بازی ها باید از سوی وزارت ارشاد صورت گیرد.

تنظیم لایحه مالکیت فکری و معنوی در حوزه فناوری اطلاعات

وزیر ارتباطات همچنین از پیگیری اجرایی شدن قانون کپی رایت در این حوزه خبر داد و گفت: موضوع مالکیت فکری و معنوی و نیز حفظ حریم خصوصی کاربران فضای مجازی یکی از نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا محسوب می شود و در این زمینه کارگروه حقوقی وزارت ارتباطات در حال بررسی برای بازتعریف این قانون است.

وی گفت: قصد داریم لایحه ای تنظیم کنیم که حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی کاربران در فضای مجازی مورد توجه قرار گیرد و این لایحه را به دولت ارائه داده تا برای تصویب به مجلس دهد. در این خصوص با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های تخصصی مجلس در حال همکاری هستیم.

در بازدید وزیر ارتباطات از سومین لیگ بازی های رایانه ای، فینال لیگ فوتبال رایانه ای (لیگ pes) برگزار شد و وزیر ارتباطات جایزه این مسابقات را به برنده آن اهدا کرد.

قرار است برنده این بازی ها به مسابقات قهرمانی جهان در فوتبال رایانه ای معرفی و اعزام شود.

تابناک

قول وزیر به نفع بازی های رایانه ای (۹۵/۱۰/۲۲-۱۶:۳۵)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

به گزارش تابناک : «محمدجواد آذری جهرمی» روز چهارشنبه در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای که در محل برج میلاد برگزار شد، افزود: در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند.وی گفت: خوشحال می شویم که خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.مدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای نیز دراین مراسم گفت: در مسابقات رایانه ای همه گروه های سنی شرکت می کنند و هیچ محدودیت سنی برای شرکت در این مسابقات ندارند.«علی فخار» در حاشیه لیگ بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار اقتصادی ایرنا افزود: در این مسابقات گروه های سنی ۰ تا ۶۰ سال حضور دارند و تنها محدودیت سنی تعیین شده مربوط به رده سنی بازی های رایانه ای ESRA (نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای)است.شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران از سال ۲۰۱۵ میلادی «لیگ بازی های رایانه ای ایران»(Iran Game League) را با حمایت و همکاری بنیاد بازی های رایانه ای و با هدف ایجاد رقابت هایی فراگیرتر ایجاد کرد و نخستین دوره لیگ در سال ۲۰۱۵ در یک بازه زمانی ۷هفت ماهه برگزار شد. به گفته فخار، بازیکنان منتخب این لیگ نیز به عنوان تیم ملی ایران به مسابقات جام جهانی ESWC فرانسه اعزام می شوند.**معرفی سومین دوره لیگ فخار افزود: بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۷) پس از برگزاری موفق نخستین و دومین دوره 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) در هر دو سال با کسب عنوان چهارمین کشور در این رقابت ها همراه شد.بنیاد ملی بازی های رایانه ای و برج میلاد تهران با همکاری شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای در ایران برنامه ریزی های اجرایی این دوره از لیگ را آغاز کرده اند، تا در سال ۲۰۱۷ شاهد برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در بالاترین سطح ممکن باشیم.**اهداف سومین لیگ بازی های رایانه ای ایرانمدیر روابط عمومی لیگ بازی های رایانه ای اهداف برگزاری لیگ مسابقات رایانه ای را شامل فراگیرتر شدن مرحله انتخابی جام جهانی در کشور، مشارکت همه استان ها در این دوره از لیگ، افزایش سطح کیفی مرحله انتخابی کشور برای حضور قوی تر در جام جهانی ۲۰۱۷، حضور بازیکن ایران در جام جهانی ۲۰۱۷ در فرانسه با عنوان این لیگ و معرفی این لیگ در بالاترین سطح از بازی های رایانه ای ایران در میان میلیون ها گیمر ایرانی است.**رشته هافخار با بیان اینکه در این دوره از مسابقات ۵ رشته در نظر گرفته شده است، افزود: بازی های کنسولی(شامل دو بازی)،بازی PC (شامل یک بازی) و بازی های موبایل (شامل دو بازی) است.به گفته این مقام مسئول، براساس سهمیه ای که از سمت ESWC به ایران داده می شود، نفرات برتر رشته ها به مسابقات ESWC واقع در فرانسه اعزام خواهند شد.

منبع : اکوتیتر

آرمان اقتصادی

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد (۱۶:۴۰-۹۶/۰۴/۲۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی ، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تیبان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است» برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.

وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود:ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا. موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.

او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.

وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است» با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم، با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.

وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

انتهای پیام

منبع:ایسنا

گزارشی از لیگ بازی های رایانه ای؛ اینگونه خانواده ها «بازی» را تجربه می کنند

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در حالی به روزهای پایانی برگزاری نزدیک می شود که یکی از وجوه بارز این دوره مشارکت و رقابت ها خانوادگی در این رویداد است.سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد تهران آغاز شده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای این مسابقات را با هدف پر کردن اوقات فراغت تابستانی نوجوانان و جوانان و همچنین فرهنگ سازی برای بهره بردن از بازی های رایانه ای در محیطی سالم و امن برگزار کرده است. رویدادی که مانند هر تجربه مشابه دیگری در کشور حتما نقاط ضعفی هم داشته اما رقم زدن برخی اتفاقات در این رویداد را به خصوص در حوزه فرهنگسازی می توان به فال نیک گرفت.حضور پررنگ خانواده ها در این رویداد یکی از این اتفاقات است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای این دوره از لیگ بازی های رایانه ای از ابتدا دو کار ویژه را در دستور کار قرار داد؛ اول این که از بانوان دعوت کرد در بازی های موبایلی این رقابت ها شامل «کلش رویال» (Clash Royale) و «کوئیز آو کینگز» (Quiz of Kings) شرکت کنند که اتفاقا با استقبال ویژه ای هم روبه رو شد و حدود ۷۰۰ نفر از بانوان از نقاط مختلف کشورمان برای رقابت در این دو رشته ثبت نام کردند.در مرحله بعدی اعلام شد که امکان حضور خانواده ها برای تماشای این رقابت ها فراهم است. همین موضوع هم سبب شد در سه روز نخست این رقابت ها بسیاری از نوجوانان با پدر و مادر خود به محل مسابقات بیایند. برای جذابیت و سرگرمی بیشتر خانواده ها هم، برخی مسابقات بر روی صفحه نمایش ۳۲ متر مربعی به صورت زنده پخش شد که به صورت هم زمان گزارش می شد و این کار با استقبال خوبی در چند روز گذشته مواجه شد.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایرانیه گزارش مهر، بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای کشور محسوب می شود. نزدیک به ۷ هزار نفر در این رقابت ها حضور دارند و برای کسب عنوان قهرمانی در ۵ رشته به رقابت می پردازند. حضور این تعداد از نوجوانان و جوانان کشورمان، فرصتی بزرگ برای فرهنگ سازی و آشنایی با بازی های مناسب رده های سنی مختلف فراهم آورده است؛ در این گزارش مروری بر حال و هوای حاکم بر فضای برگزاری لیگ بازی ها در برج میلاد از زاویه نگاه حضور خانواده ها در این رویداد خواهیم داشت.

والدینی همراه با هیجان فرزندان

اگر تا چند دهه پیش این پدر و مادرها بودند که نوع سرگرمی ها و تفریحات بچه ها را در خانواده تعیین می کردند و فرزندان چاره ای جز همراهی با آن ها نداشتند، اکنون با گردشی ۱۸۰ درجه ای فضا به طور کلی تغییر کرده است و این فرزندان هستند که با رشد تکنولوژی و گسترش فضای مجازی خانواده ها را با سرگرمی های جدید آشنا می کنند و آن ها را در مسیری قرار می دهند که پیش از این هیچ گونه آشنایی با آن نداشته و یا آن را مسیری صعب العبور می دانستند.شاید بتوان این ادعا را به راحتی بیان کرد که در حال حاضر یکی از اصلی ترین تفریحات نوجوانان و جوانان انجام بازی های رایانه ای و گوشی های هوشمند و همچنین جستجو در فضای مجازی است. موضوعی که عموما با واکنش صفر و صدی خانواده ها همراه است، خانواده هایی که با این گونه بازی ها کاملا مخالف هستند و مانع حضور فرزندانشان در این گونه فضاها می شوند، تا خانواده هایی که عرصه را کاملا رها کرده اند و به دلیل عدم آشنایی با این فضا و همچنین نداشتن حوصله و فرصت کافی برای گذراندن وقت با فرزندانشان، آنها را در این عرصه به حال خود رها کرده اند و به مرور زمان متوجه تبعات این بی مسئولیتی می شوند.

اما در این میان خانواده هایی نیز هستند که تلاش کرده اند، در کنار فرزندان و نزدیکانشان خود را با تغییرات پیش آمده همراه کنند و در عین نظارت مسئولانه بر بازی فرزندانشان، آنها برای پیشرفت و موفقیت در این عرصه نیز تشویق می کنند.در جریان برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای با پدر و مادرهایی مواجهه شده بودیم که از ساعات اولیه برگزاری این مسابقات همراه فرزندانشان در مجموعه برج میلاد حضور پیدا کرده بودند تا هم از نزدیک رقابت فرزندانشان را ببینند و هم زمینه دلگرمی آنها را فراهم کنند.

بچه ها رقابت کردن را اینجا یاد می گیرند

خانم سلیم رفتار مادر و معلم ۴۶ ساله ای است که به همراه دو فرزندش محمد جواد ۱۲ ساله و مهدی ۱۷ ساله در سالن مسابقات حضور پیدا کرده است. او در پاسخ به خبرنگار مهر درباره تجربه همراهی با فرزندان در لیگ بازی ها می گوید: پسر کوچکم در مسابقات کلش رویال ثبت نام کرده و پسرم بزرگم برای مسابقات PES ۲۰۱۷ البته چون خودم بازی نمی کنم با اسم دقیق بازی های رایانه ای آشنایی ندارم.

وی با بیان این که عموما اجازه نمی دهم که بچه ها بیشتر از ساعت مشخصی بازی کنند، ادامه می دهد: پسر کوچکم بیشتر بازی می کند ولی مهدی چون امسال کنکور دارد بیشتر توجهش به سمت درس هایش است و نسبت به قبل کم تر بازی می کند. این معلم با بیان این که بچه ها از طریق اینترنت با این لیگ آشنا شده و ثبت نام کرده اند، افزود: خود من اهل کار کردن با کامپیوتر و تلفن همراه هستم ولی عموما بازی نمی کنم چون احساس می کنم استعداد این نوع بازی ها را ندارم.وی در ادامه در مورد فواید برگزاری این نوع مسابقات در سطح یک لیگ تصریح می کند: این لیگ ها باعث می شود که بچه ها رقابت کردن را آموزش ببینند، وقتی با جمع بازی می کنند، یاد می گیرند هر بازی یک برنده و بازنده دارد و قرار نیست همیشه آنها برنده باشند، بلکه گاهی شکست باعث می شود که افراد برای پیروزی انگیزه بیشتری پیدا کنند و تلاش بیشتری به خرج دهند.

مزیت بزرگ لیگ بازی های رایانه ای ایران

مادران محمدرضا و امیر ۱۶ ساله، دو مادر دیگری هستند که در سالن برج میلاد حضور پیدا کرده اند. فرزندان هر دوی آنها در بازی PES ثبت نام کرده اند. مادر محمدرضا تأکید دارد که بربازی های پسرش نظارت دارد که خیلی وابسته به بازی های رایانه ای نشود اما مادر امیر خود را آشنا با بازی های رایانه ای می داند و می گوید بعدازظهرها عموما به همراه پسرش بازی PES را انجام می دهد.

او همچنین تأکید دارد که بازی مورد علاقه خودش کلش است گرچه آن را بیشتر بازی جوانان و نوجوانان دهه هفتادی و هشتادی قلمداد می کند. این دو مادر با استقبال از برگزاری چنین لیگ هایی تأکید دارند که از این که فرزندانشان به محیط گیم نت بروند چندان دلخوشی ندارند چرا که از نظر آنها بعضا این مکان ها دارای محیط سالمی نیستند. آن ها می گویند: فضای برگزاری این مسابقات سالم است و دیگر مزیت آن این است که خانواده ها نیز می توانند به همراه فرزندانشان در این محیط حضور پیدا کنند وبر عملکرد آنها نظارت داشته باشند.در این گفت وگو مادر امیر اضافه می کند: در این رقابت ها بچه ها از نزدیک با نقاط ضعف و قدرت خودشان آشنا می شوند. از سوی دیگر این فرصت پیش می آید از محیط خانه خارج شوند و در یک محیط عمومی و اجتماعی قرار گیرند و در نتیجه یاد می گیرند که چگونه با همسن و سال های خود رفتار کنند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فرصت تحرک در زندگی آپارتمان نشینی

کوروش ۱۱ ساله یکی دیگر از شرکت کنندگان در سومین لیگ بازی رایانه ای ایران است که به همراه مادرش از شرق تهران به غرب تهران آمده تا در مسابقات PES شرکت کند. مادر او، با تأکید بر این که بازی های رایانه ای در کنار برخی از عیوب، دارای نکات مثبت زیادی مانند تقویت یک سری مهارت ها در بچه ها هستند، ادامه می دهد: این نوع بازی ها سرعت عمل و تصمیم گیری بچه ها را افزایش می دهد.او با بیان این که زندگی آپارتمان نشینی باعث شده که بچه ها امکان تحرک نداشته باشند و یکجانشین شوند، افزود: در این وضعیت بازی های رایانه ای به مهم ترین سرگرمی بچه ها تبدیل شده است و خانواده ها نیز چاره ای جز همراهی با فرزندانشان در این زمینه ندارند.مادر کوروش سطح سنی و فنی دیگر شرکت کنندگان را بالاتر از سطح فرزند نوجوانش می داند ولی ناامید نیست و می گوید با کوروش شانس پیروزی دارد.

مادربزرگی که با نوه اش به میدان رقابت آمد

سعید ۱۷ ساله اما با همراهی مادربزگ، مادر و برادر کوچکترش در مسابقات کلش رویال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای شرکت کرده است. خانواده سعید از کوهسار استان البرز به غرب شهر تهران آمده اند تا از نزدیک شاهد رقابت فرزندشان باشند.مادر و مادر بزرگ سعید، هیچ نوع آشنایی با این نوع بازی ها ندارند ولی از ثبت نام فرزندشان در این مسابقات حمایت کرده و او را دارای شانس بالایی برای پیروزی می دانند. برادر کوچک کوهسار می گوید من در این دوره شرکت نکردم ولی حتما در دوره بعدی ثبت نام خواهم کرد و یک رقیب جدی برای برادرم خواهم بود.رقابت های لیگ بازی های رایانه ای تهران تا روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در برج میلاد تهران برقرار است و پنجشنبه شب، با برگزاری فینال رقابت ها، قهرمانان هر بخش مشخص و جوایزی به آن ها اهدا خواهد شد.

هشدار به خانواده ها خطردنیای مجازی برای همه

طراحان چالش نهنگ آبی در ایران دستگیر شدند. این خبر را حسن کریمی قدوسی اعلام کرد و با تأکید بر اینکه نهنگ آبی نه یک بازی، بلکه یک چالش مانند چالش آب یخ است، گفت: سازندگان این چالش بازداشت شده اند، از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد با بازداشت سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد. آیا همین چند خط خبر می تواند خیال هزاران خانواده را که این روزها نوجوانی چسبیده به دنیای مجازی دارند از قرارگیری در مسیر مرگ راحت کند. تنها یادآوری این نکته کافی است که فیلیپ بودکین، دانشجوی اخراجی روان شناسی روسیه نیز که به عنوان اولین طراح این چالش شناخته می شود دستگیر شده اما نهنگ قاتل همچنان آدم می کشد.

موبی دیک در ساحل روسیه

چالش «نهنگ آبی» سابقه ای ۴ساله دارد. در سال ۲۰۱۳ جوان بیست و دو ساله روس چالشی را طراحی کرد که به روایت خودش جامعه را از زباله 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 نهنگ آبی از مراحل آسانتری مانند کشیدن شکل یک نهنگ بر روی کاغذ یا بیدار شدن در نیمه شب و دیدن فیلم های ترسناکی که ادمین برای بازیگر می فرستد شروع می شود وبه مواردی مانند نشستن روی لبه های پل، بالا رفتن از جرثقیل 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 ادمین بفرستد تا بتواند به مرحله بعد برود. در این چالش ۵۰روزه کاربر به شدت از نظر روانی درگیر بازی می شود و ادمین 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 ادمین مورد تهدید قرار می گیرد تا او را به پایان بازی مجبور کند.

نهنگ 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 نهنگ 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 محتواهای آموزشی و اطلاع رسانی در این شبکه های اجتماعی درباره چالش نهنگ آبی شده است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هرچند روز گذشته و قبل از رسیدن به پنجاهمین روز خبر دستگیری ادمین های نهنگ آبی و تمام شدن این بازی در ایران توسط رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد اما این سوال همچنان باقی است که آیا با دستگیری یک، دو یا چند ادمین چالش، بازی تمام می شود؟

تجارت نیوز TEJARAT NEWS

وزیر ارتباطات: اختلالات سرویس پخش زنده اینستاگرام داخلی نیست (۹۶/۰۵/۲۲-۱۶:۵۹)

اختلالات سرویس پخش زنده اینستاگرام داخلی نیست و مخالفتی نیز با فعال بودن این سرویس در کشور وجود ندارد.

محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در جمع با اعلام حمایت از شبکه های اجتماعی داخلی در کشور گفت: از روز گذشته حساب کاربری خود را در شبکه های «سروش»، «بیسفون پلاس»، «کلوب» و «تیبان» آغاز کرده ام و امیدوارم با حضور فعال خود در این شبکه ها، پاسخگوی سؤالات مردم باشم و همچنین در ترویج استفاده از شبکه های سرویس های داخلی مؤثر واقع شوم.

به گزارش تجارت نیوز، آذری جهرمی در پاسخ به سؤالی مبنی بر اینکه حضور در شبکه های داخلی به معنای محدودیت شبکه های خارجی خواهد بود، گفت: نه این موضوع درست نیست و ما نگاه سلبی در این حوزه نداشته و حضورمان به معنای حمایت از شبکه های داخلی صورت می گیرد و نه محدودیت.

وی با اشاره به فعالیت خود در شبکه های اجتماعی فیلتر شده در ایران همچون توئیتر گفت: استفاده از فیلترشکن غیرقانونی است و من به عنوان وزیر ارتباطات، مجوز ورود بدون فیلتر به اینترنت دارم و از این جهت از فیلترشکن استفاده نمی کنم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در مورد اختلالات سرویس پخش زنده اینستاگرام و مخالفت هایی که با این سرویس وجود دارد، تأکید کرد: این اختلالات به هیچ عنوان مربوط به ما نیست و مخالفتی نیز با فعال بودن این سرویس در کشور وجود ندارد.

وی در مورد آخرین وضعیت رفع فیلتر سرویس تماس صوتی تلگرام نیز به گفت: مذاکره برای رفع فیلتر این سرویس در حال انجام است، اما هنوز نتیجه ای نگرفته ایم که آن را اعلام کنیم.

وزیر ارتباطات با تاکید بر حمایت مالی و معنوی از بازی های رایانه ای در کشور گفت: هم اکنون حوزه بازی های رایانه ای مورد توجه در دنیا است و ما نیز باید برای افتخارآفرینی جوانان ایرانی تسهیلات به این بخش اختصاص دهیم.

وی با بیان اینکه تمامی تلاش این است که سرویس های مورد نیاز بازی های رایانه ای در ایران با کیفیت بالا طراحی شود، اضافه کرد: امروز تاخیر طبیعی در بازی های آنلاین حدود ۱۰۰ میلی ثانیه است، اما ما شاهد هستیم که برخی از این بازی های خارجی بالغ بر ۴۰۰ میلی ثانیه در شبکه کشور تاخیر دارند که با استاندارد جهانی فاصله دارد و کارآیی بازی را از بین می برد، به همین دلیل طراحی فنی شبکه به سمت اینکه بتوانیم شرایطی فراهم کنیم که کاربران ایرانی بتوانند در بازی های آنلاین بین المللی شرکت کنند، مدنظر ما قرار دارد.

واعظی از اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب تسهیلات وجوه اداره شده وزارت ارتباطات به تولیدکنندگان بازی های آنلاین در سال گذشته خبر داد و گفت: از آنجایی که بازی رایانه ای یکی از صنایع سودآور است، وزارت ارتباطات با حمایت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر تقویت این صنعت تاکید دارد.

جهرمی در مورد ساماندهی بازی های رایانه ای در کشور گفت: گیم یکی از چهار حوزه پرطرفدار در میان کاربران فضای مجازی در دنیا است و انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازی های رایانه ای در دنیا رایج است، بر این اساس ما نیز نگاه ویژه ای به این بخش داشته و یکی از محورهای اصلی شبکه اطلاعات را به این موضوع اختصاص داده ایم.

وی افزود: در همین حال قرار است کمیته ای با همکاری وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و معاونت علمی رئیس جمهور در راستای ساماندهی بازی های خارجی در کشور و تقویت بازار بازی های داخلی تشکیل شود.

وزیر ارتباطات همچنین در مورد انتقال سرور بازی های آنلاین خارجی پرطرفدار به ایران توضیح داد: در این زمینه هماهنگی هایی با وزارت ارشاد انجام شده است و مذاکراتی نیز با ارائه کننده های بازی های خارجی صورت گرفته که تاکنون دو مورد نیز تقریبا به تایید رسیده است.

وی ادامه داد: برخی بازی ها رایگان بوده و انتقال سرور و ایجاد یک نود در کشور ما از سوی سرویس دهنده های خارجی به راحتی قابل انجام است که در این زمینه در حال مذاکره هستیم، اما برخی بازی ها نیز از نظر وزارت ارشاد با ایراداتی همراه است که باید مذاکرات خود را برای این بازی ها انجام دهیم و تغییر چارچوب ها و پارامترهای موردنیاز ما متناسب با فرهنگ جامعه صورت گیرد که این موضوع در حال پیگیری است.

وی گفت: وزارت ارتباطات برای ارائه سرویس باکیفیت به کاربران بازی های رایانه ای نیاز به هماهنگی با وزارت ارشاد ندارد، اما فعالیت محتوایی بازی ها باید از سوی وزارت ارشاد صورت گیرد.

وزیر ارتباطات همچنین از پیگیری اجرایی شدن قانون کپی رایت در این حوزه خبر داد و گفت: موضوع مالکیت فکری و معنوی و نیز حفظ حریم خصوصی کاربران فضای مجازی یکی از نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا محسوب می شود و در این زمینه کارگروه حقوقی وزارت ارتباطات در حال بررسی برای بازتعریف این قانون است.

وی گفت: قصد داریم لایحه ای تنظیم کنیم که حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی کاربران در فضای مجازی مورد توجه قرار گیرد و این لایحه را به دولت ارائه داده تا برای تصویب به مجلس دهد. در این خصوص با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های تخصصی مجلس در حال همکاری هستیم.

در بازدید وزیر ارتباطات از سومین لیگ بازی های رایانه ای، فینال لیگ فوتبال رایانه ای (لیگ pes) برگزار شد و وزیر ارتباطات جایزه این مسابقات را به برنده آن اهدا کرد.

قرار است برنده این بازی ها به مسابقات قهرمانی جهان در فوتبال رایانه ای معرفی و اعزام شود.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منبع: مهر

آذری جهرمی بازی های رایانه ای از کسب وکارهای پرسود است (۱۷:۰۱-۹۶/۰۴/۲۲)

وزر ارتباطات و فناوری اطلاعات بازی های رایانه ای را از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود عنوان کرد و گفت: سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وجوه اداره شده در قالب تسهیلات به شرکت هایی که تولید بازی می کنند، تخصیص یافت.

به گزارش ایرنا، «محمدجواد آذری جهرمی» در حاشیه بازدید از سومین دوره مسابقات رایانه ای در محل برج میلاد در جمع خبرنگاران درباره نظارت بر بازی های رایانه ای ، گفت: در صورتی که شرکت خارجی بیاید و مجوز بگیرد یک موضوع است اما وقتی بازی مجانی باشد مجبوریم کیفیت را کنترل کنیم.

وی بازی های رایانه ای از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود دانست و تاکید کرد با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای آمادگی همکاری داریم.

آذری جهرمی افزود: در ایران بر روی کیفیت بازی های رایانه ای تاکید داریم. برخی از بازی ها را وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر روی آنها ملاحظاتی دارد، به طوری که بجای اینکه اعلام شود بازی ها ایراد دارد باید به نیاز مردم توجه و بتوانیم پارامترها را متناسب با فرهنگ جامعه تعبیه کنیم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: فضای مجازی چهار یا پنجمین حوزه پر طرفدار است . امروزه بازی های رایانه ای می توانند در انتقال مفاهیم از طریق فرهنگ سازی و حتی به شکل تربیتی به کار گرفته شوند.

آذری جهرمی با اشاره به شبکه اینترنتی در کشور گفت:یکی از محورهای مهم در این راستا سرویس های روی شبکه ملی اطلاعات است که ما باید بتوانیم سرویس خوب ارائه دهیم.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای می تواند در زمینه پر کردن اوقات فراغت جوانان موثر باشد، گفت :ارتقای کیفیت شبکه می تواند خدمات بهتری را در زمینه بازی های اینترنتی ارائه دهد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات تاکید کرد باید توجه جدی در این حوزه شود و ما نگاه ویژه ای به این حوزه داریم.

آذری جهرمی بیان داشت: به همین منظور همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاونت فناوری ریاست جمهوری داریم و کمیته مشترکی با این دو نهاد برای کیفیت بهتر و تقویت بازی های داخلی ایجاد کرده ایم به طوری که بتوانیم بازی هایی تولید کنیم که در حوزه بین المللی مطرح شوند.

وی درباره قانون کپی رایت (قانون مالکیت معنوی) گفت: این قانون در ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است. در قانون تجارت اضافاتی به این قانون شده است اما به شکل کامل نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا را پوشش نمی دهد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: این موضوع جزو برنامه های ما در مجلس بود که برای آن کارگروه حقوقی باید داشته باشیم تا این قانون را بررسی کند.

آذری جهرمی تاکید کرد، باید در حوزه مالکیت فکری و معنوی در بخش خصوصی این حق بازتعریف شود.

وی گفت: به همین منظور باید لایحه ای تنظیم کنیم و به دولت و سپس به مجلس بدهیم .این کار را شروع کرده ایم و همکاری نزدیکی با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های ذیربط داریم.

وی در پایان گفت: قانون کپی رایت از حوزه های مهم است زیرا زمانی ما تولید کننده نبودیم، اما امروز تولید کننده نرم افزار (اپلیکیشن) هستیم و باید حق تولید کننده را در نظر بگیریم تا بتواند این صنعت در کشور شکل بگیرد.

تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم

به گزارش ایرنا، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات امروز در بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای گفت: با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

وی بااشاره به اینکه در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند، گفت: خوشحال می شویم خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.

وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود.

در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند./ ل.ق

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد (۱۷:۰۹-۹۶/۰۴/۲۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تیبان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است، برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.

وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود:ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.

او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.

وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است، با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم، با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.

وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

ZOOMG

گزارش زومجی از حضور وزیر ارتباطات در سومین لیگ بازی های رایانه ای (۹۶/۰۶/۲۲-۱۷:۴۸)

با رسیدن به روزهای پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای، محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، دیداری از این مسابقات داشت.

سومین لیگ بازی های رایانه ای در حال نزدیک شدن به روزهای پایانی خود است و روز پنج شنبه، ۲۳ شهریور، روز آخر این مسابقات محسوب می شود و کم کم قهرمانان رشته های مختلف این مراسم، در حال مشخص شدن هستند. به دلیل اهمیت این مسابقات و حضور تعدادی از بهترین بازیکنان ایران و جهان در این مسابقات در رشته هایی مانند CS:GO، Clash Royale، PES ۱۷، FIFA ۱۷ و Quiz of Kings، امروز محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، در محل برگزاری این مسابقات در برج میلاد تهران، حضور پیدا کرد و ضمن تماشای دیدار فینال PES ۲۰۱۷ و اهدای جایزه به نفر اول این مسابقات، در رابطه با مسائل و مشکلات مختلف گیمرها، صحبت کرد.

محمد جواد آذری جهرمی در ساعت ۱۲:۳۰ در این مراسم حضور پیدا کرد و به اندکی پس از حضور ایشان، فینال PES ۲۰۱۷ برگزار شد. در این مسابقه حساس، دو تیم رئال مادرید و رئال مادرید رودرروی هم قرار گرفتند که بازی در وقت قانونی، به تساوی یک-یک رسید و در وقت اضافه، رضا نوبخت موفق شد گل دوم را به ثمر برساند و به عنوان قهرمان این مسابقات شناخته شود. پس از برگزاری فینال، محمد جواد آذری جهرمی، حسن کریمی قدوسی (مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای)، عباس ارضی (مدیرعامل شرکت مکعب، نماینده ESWC) و دکتر درویش پور (مدیرعامل برج میلاد) روی سن آمدند تا ضمن صحبت کردن درباره این مسابقات، جایزه نفر اول رشته PES ۲۰۱۷ را به رضا نوبخت اهدا کنند.

بنیاد سعی می کند تا جای ممکن، بازی های دارای محتوای مناسب را ترویج کند

در ابتدا، حسن کریمی قدوسی سخنان خود را شروع کرد و گفت یکی از وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، توجه به گیمرها و برطرف کردن نیازهای آنها است. وی افزود که به غیر از بحث حمایت، بحث مصرف نیز باید در مورد گیمرهای ایرانی مورد توجه قرار بگیرد. قدوسی در ادامه سخنان خود گفت که آنها سعی می کنند تا جای ممکن، بازی های دارای محتوای مناسب را ترویج کنند و اگر گیمری به مسابقات اعزام شد و توانست مقام بیاورد، بنیاد از آنها حمایت کند. در ادامه قدوسی گفت که امسال، سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای در کشور برگزار می شود و این حرکت، در راستای سیاست ها و اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای به حساب می آید.

پس از قدوسی، آذری جهرمی سخنان خود را آغاز کرد. جهرمی در ابتدا گفت که خوشحال است که امروز به بازدید از این مراسم آمده است. وی گفت که این مراسم، برای جوانان بسیار مفید است و باعث می شود به انرژی آنها توجه شود. وی در ادامه افزود که جوانان ما، در این حوزه توانایی شکوفایی دارند و می توانند با حضور در میادین بین المللی، خود را نشان دهند و برای خود و ایران، افتخارآفرینی کنند. جهرمی در ادامه، به بحث تولید بازی ملی پرداخت و گفت با اینکه بازی کردن بازی های خارجی به نوبه خود بد نیست، اما اینکه روزی ایران بتواند یک بازی در سطح بین المللی برای مسابقات داشته باشد، اتفاقی بسیار خوب است و ما باید سعی کنیم فقط مصرف کننده نباشیم. جهرمی در ادامه صحبت های خود اعلام کرد که وظیفه وزارت ارتباطات، اسپانسرینگ مالی بازیکنان نیست، اما آنها به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک خواهند کرد تا بتوانند کمبودهای گیمرها را برطرف کنند. اما وی در ادامه، از برنامه های خود در وزارت ارتباطات برای گیمرها گفت. جهرمی در این رابطه گفت که اساس کار آنها، توجه به سرویس های لایه های بالایی است که مورد استفاده کاربرها است و باید شبکه را بر اساس آن طراحی کنند:

امروز بازی های آنلاین، طبق استاندارد جهانی، نباید بیش از ۱۰۰ میلی ثانیه تاخیر داشته باشند که در حال حاضر در ایران، برخی از بازی ها دارای ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر هستند که عملا با این شرایط، بازی کردن به صورت آنلاین غیر ممکن است. وقتی از طرف جوان های ما درخواست برای بازی آنلاین وجود دارد، ما باید شبکه های خود را مبتنی بر این الگو ها طراحی کنیم و ما فکر می کنیم اگر بتوانیم چنین بستری را برای آنها به وجود بیاوریم، بزرگ ترین امکان را برای آنها فراهم کرده ایم تا بتوانند در مسابقات بین المللی شرکت کنند و با اعصاب راحت تری به بازی بپردازند.

پس از این گفته های وزیر ارتباطات و مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جام قهرمانی به رضا نوبخت، نفر اول بازی PES ۲۰۱۷ ، اهدا شد و مراسم به انتها رسید. آذری جهرمی، در هنگام خروج از سالن، ابتدا به برخی از سوالات خبرنگاران پاسخ داد. وی در رابطه با حضور شرکت های خارجی در ایران، گفت که اگر آنها بخواهند فعالیت داشته باشند، باید مجوز کسب کنند و باید با وزارت ارشاد هماهنگ کنند. جهرمی در رابطه با اعطای وام به بازی سازها، گفت که یکی از سود آورترین صنایع نوپا در کشور، صنعت بازی سازی است و جزو حوزه هایی است که مورد حمایت قرار خواهد گرفت. تنها سال گذشته، حدود ۱۰ میلیارد تومان در قالب وام های کم بهره به شرکت های بازی سازی اعطا شد و برنامه حمایت از این صنعت ادامه خواهد داشت و وزارت ارتباطات با وزارت ارشاد هماهنگی خواهد کرد تا بالاخره شاهد عرضه یک بازی در سطح بین المللی توسط بازی سازان ایرانی باشیم.

آذری جهرمی، در پاسخ به سوال انتقال سرورهای برخی از بازی ها به ایران، گفت که آنها لیستی تهیه کرده اند و با وزارت ارشاد در حال هماهنگی هستند. برخی از این بازی ها رایگان هستند و کسب درآمدی ندارند و منعی برای حضور در ایران ندارند و گذاشتن یک Node در ایران، باعث بهبود چشمگیر سرعت ارتباط با آنها می شود و در همین راستا، مذاکرات آغاز شده است. برخی از بازی ها نیز هستند که وزارت ارشاد ملاحظاتی روی آنها دارد و وزارت ارتباطات، در حال صحبت با وزارت ارشاد است تا به نیازهای مردم توجه کنند و به طور مستقیم با سازندگان مذاکره کنند تا پارامترهای مشکل دار را با توجه به فرهنگ ایران تغییر دهند.

وی در ادامه افزود که شاید چهارمین حوزه پرطرفدار در فضای مجازی، بازی های رایانه ای باشد. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازی ها، جزو مواردی هستند که امروزه مورد توجه قرار دارند و به همین دلیل این حوزه، بسیار قابل توجه و قابل پرداختن است و باید توجه ویژه ای به آن داشت. احتمالا به زودی کمیته ای مشترک برای بهبود کیفیت بازی های بین المللی در ایران و بازی های ایرانی تشکیل خواهد شد تا بتوانیم بازی داخلی بسازیم که بین المللی بشود و ما باید به اندازه جایگاه اهمیت این حوزه در فضای مجازی، به آن توجه کنیم.

آذری جهرمی، در ادامه صحبت هایش به مشکل اخیر پیش آمده برای کاربران پلتفرم های موبایل پرداخت و از حذف برخی از بازی های ایرانی از گوگل پلی استور و اپ استور اپل گفت، اما خاطرنشان کرد که بازی، فقط پلتفرم موبایل نیست. وی گفت محدودیتی که برای ما چالش ایجاد می کند، (ادامه دارد ...)

ZOOMG

(ادامه خبر ...) محدودیت تبادلات مالی است، اما ما در عرصه دسکتاپ مشکلی نداریم؛ گرچه ما باید این مشکلات را حل کنیم و وزارت خارجه در حال پیگیری و رفع این مشکل است.

بحث سپس به بحث مالکیت معنوی یا همان کپی رایت رسید:

در حال حاضر، قانون مالکیت معنوی در ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و جمهوری اسلامی، مواردی به همان قانون سال ۱۳۴۸ اضافه کرده است که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا و بازی ها را پوشش نمی دهد و بهبود کپی رایت جزو کارهایی است که شروع کردیم، هم در حوزه حریم خصوصی و هم در حوزه مالکیت معنوی و فکری و ما باید لایحه ای تنظیم کنیم و آن را به دولت ارائه دهیم تا دولت نیز آن را به مجلس بدهد؛ زیرا این مساله، جزو حوزه های مهم است و اگر آن را حل نکنیم، نمی توانیم به رشد لازم و مطلوب برسیم. روزی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر آن زمان هم به قانون کپی رایت احترام نمی گذاشتیم، اتفاقی نمی افتاد، اما امروز که خود ما تولیدکننده هستیم، ملزم هستیم که این حوزه ها را رعایت کنیم تا کسب وکارهایمان بتوانند رشد کنند.

حضور محمد جواد آذری جهرمی، با بازدید از غرفه بازی Quiz of Kings، به پایان رسید.

افق

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد (۹۶/۰۶/۲۲-۱۸:۰۱)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش افق تازه، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است، برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.

وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود:ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.

او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست (ادامه دارد ...)

ایونیوز

(ادامه خبر ...) مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.
وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است. با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم. با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.
همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.
وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.
انتهای پیام

گیمفا

وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد (۱۶:۰۹-۹۶/۰۶/۲۲)

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فینال مسابقات PES سومین لیگ بازی های رایانه ای امروز ۲۲ شهریورماه با حضور محمد جواد آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد برگزار شد.
مسابقه پایانی میان رضا نوربخت و حسن پاجانی برگزار شد و هر دو بازیکن تیم رئال مادرید را انتخاب کرده بودند. این بازی در پایان ۹۰ دقیقه با نتیجه مساوی یک بر یک به پایان رسید. اما در وقت اضافه، این نوربخت بود که بهتر کار کرد و با زدن گل پیروزی بخش، قهرمان ایران در رشته PES شد.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اهدای کاپ قهرمانی این مسابقه گفت: در کنار حمایت از بازی سازان، بنیاد خود را برای توجه به بازیکنان و حمایت از آن ها مسوول می داند.
حسن کریمی قدوسی با بیان این که بازی های مناسب را در جامعه ترویج می کنیم گفت: اگر یک بازیکن ایرانی در مسابقات خارجی مقام آورد، در واقع پرچم جمهوری اسلامی ایران است که در آن مسابقات بالا رفته و در واقع افتخاری برای کشور کسب شده است. اکنون مسابقات بازی های رایانه ای، یک جریان مهم در دنیا محسوب می شود و نباید به سادگی از کنار آن گذشت.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم گفت: بازی های رایانه ای اوقات فراغت جوانان را پر کرده و انرژی آن ها را تخلیه می کند. این حوزه مورد توجه تمام جوانان دنیا است و ما نیز وظیفه داریم به این حوزه مهم توجه کنیم.
محمد جواد آذری جهرمی که همراه با همسر و فرزندانش به تماشای فینال لیگ بازی های رایانه ای در رشته PES پرداخته بود گفت: باید تلاش کنیم بازی ایرانی در اشل بین المللی تولید کنیم تا بقیه مردم دنیا به بازی با آن بپردازند. هر چند که انجام بازی های خارجی نیز مشکلی ندارد.
وی افزود: به بازی های آنلاین و سرویس های مورد تقاضای مردم توجه داریم و شبکه بر اساس این خواست طراحی و توسعه می یابد. در استاندارد بین المللی بازی های آنلاین پینگ برای اتصال به سرور بازی باید زیر ۱۰۰ میلی ثانیه باشد در حالی که گاها در کشور ما این تاخیر به ۴۰۰ میلی ثانیه می رسد. تلاش خواهیم کرد تا سرعت دسترسی را به زیر ۱۰۰ میلی ثانیه و نزدیک به استاندارد جهانی کنیم تا بازیکنان ایرانی بتوانند راحت تر در مسابقات آنلاین شرکت کنند.
در این مراسم کاپ قهرمانی از سوی آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات به رضا نوربخت اهدا شد.

بوگیمی

فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود (۱۶:۰۹-۹۶/۰۶/۲۲)

مراسم اختتامیه سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای، روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.
به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه فینال رشته های فیفا و بازی ایرانی Quiz of Kings در مراسم اختتامیه برگزار شده و قهرمانان ایران در این رشته ها معرفی خواهند شد.
همچنین قهرمان مسابقات کلش رویال که پیشتر معلوم شده و تیم قهرمان مسابقات Counter Strike: Global Offensive و همچنین قهرمان رشته ی PES نیز روز چهارشنبه مشخص خواهد شد.
این مراسم قرار است از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سایت نمایشگاهی سالن C برج میلاد برگزار شود و حضور علاقه مندان و خانواده ها در این مراسم آزاد است.
از جمله مهم ترین و جذاب ترین اتفاقات مسابقات فینال، گزارش بازی فیفا توسط «مزدک میرزایی» یکی از بهترین گزارشگرهای کشور است. همچنین از ساعت ۲۱:۲۰ الی ۲۱:۵۰ دقیقه مراسم اختتامیه و فینال مسابقه FIFA از طریق شبکه سه سیما به صورت زنده پخش خواهد شد که اتفاقی بزرگ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای مسابقات بازی در کشور خواهد بود.
با توجه به حضور بازیکنان حرفه ای فیفا در این مسابقات از جمله نوید برهانی قهرمان رقابت های جهانی ۲۰۱۴ و کیارش شکوهی نفر چهارم رقابت های جهانی ۲۰۱۵، فینال رشته فیفا با هیجان خاصی همراه با گزارش زنده برگزار خواهد شد.
لازم به ذکر است شرکت در این مراسم و بازدید از مسابقات برای علاقه مندان اعم از خانم و آقا آزاد است. همچنین از طرف یکی از اسپانسرهای رویداد جوایز ارزنده ای از جمله یک دستگاه PS۴، سه دستگاه Xbox ۳۶۰ و ۵ بازی PES ۲۰۱۸ به قید قرعه اهدا خواهد شد.
آیین اختتامیه و فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریور ماه از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سالن C سایت نمایشگاهی برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد (۹۵/۰۶/۲۲-۱۴:۵۰)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.
وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.
مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد
وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.
پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم
وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.
او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است. برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.
وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود: ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.
لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی
در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.
جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.
او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.
وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. (ادامه دارد ...)

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

(ادامه خبر ...) انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است، با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم، با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.

وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

خبرگزاری بانک و صنعت

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد (۹۶/۰۴/۲۲-۱۹:۰۰)

پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت: وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت ، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است، برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.

وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود:ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.

او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات (ادامه دارد ...)

خبرگزاری بانک و صنعت

(ادامه خبر ...) مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.

وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است، با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم، با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این قضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.

وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

فارنت FARNET

اهدای جام قهرمانی رشته PES لیگ بازی های رایانه ای ایران توسط وزیر ارتباطات (۹۶/۰۶/۲۲-۹۶/۰۶/۱۴)

امروز در حاشیه ی بازدید وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از برگزاری رقابت های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران فینال بازی های PES ۲۰۱۷ برگزار و برنده ی این رقابت ها مشخص شد. در پایان آذری جهرمی جام قهرمانی را به قهرمان این رشته اعطا کرد.

قهرمان ایران در رشته PES ۲۰۱۷ در سال ۱۳۹۶ امروز چهارشنبه همزمان با روز دهم لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مشخص شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فینال مسابقات PES سومین لیگ بازی های رایانه ای امروز ۲۲ شهریورماه با حضور محمد جواد آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد برگزار شد.

مسابقه پایانی میان رضا نوربخت و حسن پاجانی برگزار شد و هر دو بازیکن تیم رئال مادرید را انتخاب کرده بودند. این بازی در پایان ۹۰ دقیقه با نتیجه مساوی یک بر یک به پایان رسید. اما در وقت اضافه، این نوربخت بود که بهتر کار کرد و با زدن گل پیروزی بخش، قهرمان ایران در رشته PES شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اهدای جام قهرمانی این مسابقه گفت: «در کنار حمایت از بازی سازان، بنیاد خود را برای توجه به بازیکنان و حمایت از آن ها مسئول می داند.»

حسن کریمی قدوسی با بیان این که بازی های مناسب را در جامعه ترویج می کنیم گفت: «اگر یک بازیکن ایرانی در مسابقات خارجی مقام آورد، در واقع پرچم جمهوری اسلامی ایران است که در آن مسابقات بالا رفته و در واقع افتخاری برای کشور کسب شده است. اکنون مسابقات بازی های رایانه ای، یک جریان مهم در دنیا محسوب می شود و نباید به سادگی از کنار آن گذشت.»

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم گفت: «بازی های رایانه ای اوقات فراغت جوانان را پر کرده و انرژی آن ها را تخلیه می کند. این حوزه مورد توجه تمام جوانان دنیا است و ما نیز وظیفه داریم به این حوزه مهم توجه کنیم.» محمد جواد آذری جهرمی که همراه با همسر و فرزندانش به تماشای فینال لیگ بازی های رایانه ای در رشته PES پرداخته بود گفت: «باید تلاش کنیم بازی ایرانی در اشل بین المللی تولید کنیم تا بقیه مردم دنیا به بازی با آن بپردازند. هر چند که انجام بازی های خارجی نیز مشکلی ندارد»

وی افزود: « به بازی های آنلاین و سرویس های مورد تقاضای مردم توجه داریم و شبکه بر اساس این خواست طراحی و توسعه می یابد. در استاندارد بین المللی بازی های آنلاین پینگ برای اتصال به سرور بازی باید زیر ۱۰۰ میلی ثانیه باشد در حالی که گاها در کشور ما این تاخیر به ۴۰۰ میلی ثانیه می رسد. تلاش خواهیم کرد تا سرعت دسترسی را به زیر ۱۰۰ میلی ثانیه و نزدیک به استاندارد جهانی کنیم تا بازیکنان ایرانی بتوانند راحت تر در مسابقات آنلاین شرکت کنند»

در این مراسم جام قهرمانی از سوی آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات به رضا نوربخت اهدا شد.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران فردا به کار خود پایان خواهد داد. در روز اختتامیه قهرمان رشته ی فیفا نیز مشخص و اعلام خواهد شد.

تحلیل ایران

وزیر ارتباطات؛ مذاکره برای رفع فیلتر تماس صوتی تلگرام (۹۶/۰۶/۲۲-۹۶/۰۶/۲۲)

وزیر ارتباطات از آغاز مذاکره وزارت خارجه برای حل مشکل تحریم اپلیکیشن های ایرانی در فروشگاه های جهانی اپلیکیشن خبر داد و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گفت: مخالفتی با لایو اینستاگرام وجود ندارد.

به گزارش تحلیل ایران ،محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران از پیگیری برای محدودیت های به وجود آمده در حوزه دسترسی به اپلیکیشن های ایرانی در بازارهای جهانی اپلیکیشن از جمله «اپ استور» و «گوگل پلی» خبر داد و گفت: تمامی تلاش این است که این موضوع به صورت کلی حل شود. بر این اساس وزارت امور خارجه رایزنی های خود را آغاز کرده و مباحث در حال انجام است که در صورت به دست آمدن نتیجه، آن را اعلام خواهیم کرد.

وی با اشاره به اینکه محدودیت تبادلات مالی روی «اپ استور» و «گوگل پلی» برای بازی های موبایلی نیز وجود دارد، ادامه داد: موضوع پرداخت آنلاین برای بازی های خارجی، یکی از مواردی است که باید آن را با مذاکره با بانک مرکزی حل کنیم.

عضویت جهرمی در چهار شبکه اجتماعی داخلی

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اعلام حمایت از شبکه های اجتماعی داخلی در کشور گفت: از روز گذشته حساب کاربری خود را در شبکه های «سروش»، «بیسفون پلاس»، «کلوب» و «تبیان» آغاز کرده ام و امیدوارم با حضور فعال خود در این شبکه ها، پاسخگوی سؤالات مردم باشم و همچنین در ترویج استفاده از شبکه های سرویس های داخلی مؤثر واقع شوم.آذری جهرمی در پاسخ به سؤال خبرنگار مهر مبنی بر اینکه حضور در شبکه های داخلی به معنای محدودیت شبکه های خارجی خواهد بود، گفت: نه این موضوع درست نیست و ما نگاه سلبی در این حوزه نداشته و حضورمان به معنای حمایت از شبکه های داخلی صورت می گیرد و نه محدودیت.

وی با اشاره به فعالیت خود در شبکه های اجتماعی فیلتر شده در ایران همچون توئیتر گفت: استفاده از فیلترشکن غیرقانونی است و من به عنوان وزیر ارتباطات، مجوز ورود بدون فیلتر به اینترنت دارم و از این جهت از فیلترشکن استفاده نمی کنم.

مخالفتی برای سرویس پخش زنده اینستاگرام وجود ندارد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به سؤال مهر در مورد اختلالات سرویس پخش زنده اینستاگرام و مخالفت هایی که با این سرویس وجود دارد، تأکید کرد: این اختلالات به هیچ عنوان مربوط به ما نیست و مخالفتی نیز با فعال بودن این سرویس در کشور وجود نداردوی در مورد آخرین وضعیت رفع فیلتر سرویس تماس صوتی تلگرام نیز به مهر گفت: مذاکره برای رفع فیلتر این سرویس در حال انجام است، اما هنوز نتیجه ای نگرفته ایم که آن را اعلام کنیم.

اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام به بازی های داخلی

وزیر ارتباطات با تاکید بر حمایت مالی و معنوی از بازی های رایانه ای در کشور گفت: هم اکنون حوزه بازی های رایانه ای مورد توجه در دنیا است و ما نیز باید برای افتخارآفرینی جوانان ایرانی تسهیلات به این بخش اختصاص دهیم.وی با بیان اینکه تمامی تلاش این است که سرویس های مورد نیاز بازی های رایانه ای در ایران با کیفیت بالا طراحی شود، اضافه کرد: امروز تاخیر طبیعی در بازی های آنلاین حدود ۱۰۰ میلی ثانیه است، اما ما شاهد هستیم که برخی از این بازی های خارجی بالغ بر ۴۰۰ میلی ثانیه در شبکه کشور تاخیر دارند که با استاندارد جهانی فاصله دارد و کارآیی بازی را از بین می برد، به همین دلیل طراحی فنی شبکه به سمت اینکه بتوانیم شرایطی فراهم کنیم که کاربران ایرانی بتوانند در بازی های آنلاین بین المللی شرکت کنند، مدنظر ما قرار دارد.

واعظی از اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب تسهیلات وجوه اداره شده وزارت ارتباطات به تولیدکنندگان بازی های آنلاین در سال گذشته خبر داد و گفت: از آنجایی که بازی رایانه ای یکی از صنایع سودآور است، وزارت ارتباطات با حمایت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر تقویت این صنعت تاکید دارد.

تشکیل کارگروه ساماندهی گیم با حضور وزارت ارشاد و معاونت علمی و وزارت ارتباطات

جهرمی در مورد ساماندهی بازی های رایانه ای در کشور گفت: گیم یکی از چهار حوزه پرطرفدار در میان کاربران فضای مجازی در دنیا است و انتقال مفاهیم، فرهنگسازی و تربیت از طریق بازی های رایانه ای در دنیا رایج است، بر این اساس ما نیز نگاه ویژه ای به این بخش داشته و یکی از محورهای اصلی شبکه اطلاعات را به این موضوع اختصاص داده ایم.وی افزود: در همین حال قرار است کمیته ای با همکاری وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و معاونت علمی رئیس جمهور در راستای ساماندهی بازی های خارجی در کشور و تقویت بازار بازی های داخلی تشکیل شود.

هماهنگی با وزارت ارشاد برای انتقال سرور بازی های خارجی به ایران

وزیر ارتباطات همچنین در مورد انتقال سرور بازی های آنلاین خارجی پرطرفدار به ایران توضیح داد: در این زمینه هماهنگی هایی با وزارت ارشاد انجام شده است و مذاکراتی نیز با ارائه کننده های بازی های خارجی صورت گرفته که تاکنون دو مورد نیز تقریبا به تایید رسیده است.وی ادامه داد: برخی بازی ها رایگان بوده و انتقال سرور و ایجاد یک نود در کشور ما از سوی سرویس دهنده های خارجی به راحتی قابل انجام است که در این زمینه در حال مذاکره هستیم، اما برخی بازی ها نیز از نظر وزارت ارشاد با ایراداتی همراه است که باید مذاکرات خود را برای این بازی ها انجام دهیم و تغییر چارچوب ها و پارامترهای موردنیاز ما متناسب با فرهنگ جامعه صورت گیرد که این موضوع در حال پیگیری است.واعظی گفت: وزارت ارتباطات برای ارائه سرویس باکیفیت به کاربران بازی های رایانه ای نیاز به هماهنگی با وزارت ارشاد ندارد، اما فعالیت محتوایی بازی ها باید از سوی وزارت ارشاد صورت گیرد.

تنظیم لایحه مالکیت فکری و معنوی در حوزه فناوری اطلاعات

وزیر ارتباطات همچنین از پیگیری اجرایی شدن قانون کپی رایت در این حوزه خبر داد و گفت: موضوع مالکیت فکری و معنوی و نیز حفظ حریم خصوصی کاربران فضای مجازی یکی از نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا محسوب می شود و در این زمینه کارگروه حقوقی وزارت ارتباطات در حال بررسی برای بازتعریف این قانون است.وی گفت: قصد داریم لایحه ای تنظیم کنیم که حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی کاربران در فضای مجازی مورد توجه قرار گیرد و این لایحه را به دولت ارائه داده تا برای تصویب به مجلس دهد. در این خصوص با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های تخصصی مجلس در حال همکاری هستیم.

در بازدید وزیر ارتباطات از سومین لیگ بازی های رایانه ای، فینال لیگ فوتبال رایانه ای (لیگ pes) برگزار شد و وزیر ارتباطات جایزه این مسابقات را به برنده آن اهدا کرد.قرار است برنده این بازی ها به مسابقات قهرمانی جهان در فوتبال رایانه ای معرفی و اعزام شود.

فراسو

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد(۹۶/۰۴/۲۲-۹۶/۰۴/۲۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش فراسو ، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است» برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.

وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود:ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا. موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.

او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.

وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است» با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم، با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.

وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد (۹۶/۰۴/۲۷-۱۹:۵۷)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایسنا، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تیبان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است. برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.

وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود: ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.

او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.

وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است، با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم، با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.

وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

انتهای پیام

جوانان آنلاین

بیش از ۳۰ میلیون ساعت جوانان ایرانی در شبانه روز صرف گیم می شود بازی های رایانه ای خارجی ۲۳ میلیون گیمر ایرانی را به بازی گرفته اند (۹۶/۰۴/۲۲-۰۸:۵۰)

وارد بازی که می شود انگار از دنیای پیرامونی اش فاصله می گیرد و زندگی در دنیایی دیگر را تجربه می کند.

زهرا چیذری

وارد بازی که می شود انگار از دنیای پیرامونی اش فاصله می گیرد و زندگی در دنیایی دیگر را تجربه می کند. در جریان این بازی ها بی آنکه متوجه باشد برای رسیدن به مرحله بعد هر خشونتی را انجام می دهد. خط پایان این بازی اما گاهی تأسفبار است، اما با استفاده از روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی بازی به گونه ای پیش می رود که در مرحله نهایی کاربر همچون موجود هیپنوتیزم شده ای هر آنچه را در جریان بازی از وی بخواهند، انجام دهد. این درست همان اتفاقی است که در جریان بازی نهنگ آبی رخ می دهد و مرحله پایانی آن خودکشی کاربر این بازی ای است؛ بازی ای که در کشور ما قربانی نداشته، اما هشداری دیگر درباره رهاشدگی فضای مجازی است که ۲۳ میلیون گیمر جوان و نوجوان ایرانی را تهدید می کند.

مردم بازی ها را دوست دارند. فقط در سال ۲۰۱۰ بازی های دیجیتالی ۲۵ میلیارد دلار فروش داشته اند. بر همین اساس با طراحی های گیمیفیکیشن یا بازی وار سازی با قرار دادن کاربر در داخل چیزی شبیه بازی وی را ترغیب به کاری می کنند که به آن مایل نیست، اما با این روش انگیزه و لذت را در کاربر تقویت می شود و همان کاری را می کند که بازیساز از وی خواسته است. این درست همان اتفاقی است که در بازی نهنگ آبی رخ می دهد. با عنایت به آمار ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی که اغلب هم در سنین جوانی و نوجوانی هستند این مسئله می تواند نگران کننده به نظر برسد.

تهدیدی مجازی از جنس بازی

نهنگ آبی یکی از آخرین ورژن های تهدیدات فضای مجازی است که این بار به صورت کاملاً جدی و در فضای حقیقی فاجعه آفرین شده است. مرحله پایانی این بازی خودکشی کاربر است و جامعه هدف آن گروه سنی نوجوانان هستند. فیلیپ بودیکن، جوان ۲۱ ساله روسی و دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی، طراح بازی نهنگ آبی کار خود را از سال ۲۰۱۳ آغاز و تمام مراحل را با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم کرده است. این بازی از ۵۰ مرحله تشکیل شده است. بازی به نحوی طراحی شده که کاربر باید قدم به قدم جلو برود، به همین دلیل اغلب در هر روز، فقط یک وظیفه به وی محول می شود و فقط باید یک مرحله را پشت سر بگذارد.

آنطور که فرزانه شریفی، دکترای علوم ارتباطات و جانشین معاونت آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمام مراحل بازی نهنگ آبی با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم شده است.

اگر بخواهیم یک تعریف ساده از گیمیفیکیشن عنوان کنیم به استفاده از مکانیک بازی ها و جایزه ها در مواردی غیر از بازی برای افزایش اشتیاق و تحریک کردن رفتار کاربران، گیمیفیکیشن گفته می شود. شما می توانید از گیمیفیکیشن برای افزایش مواردی چون وابستگی، به اشتراک گذاری، ساخت محتوا، خرید و موارد مشابه استفاده کنید.

شریفی با بیان اینکه نهنگ آبی مجموعه ای از قوانین است، تصریح می کند: این بازی، برنامه یا اپلیکیشنی برای نصب ندارد. متخصصان علم بازی وارسازی به خوبی می دانند نهنگ آبی، در واقع کانسپت بازی یا ARG است و برنامه ای برای نصب نیاز ندارد که در App Store یا Gogle Play یافت شود.

این دکترای علوم ارتباطات معتقد است: آنچه طراح نهنگ آبی و سایر بازی های خشونت بار را ترغیب به ساخت می کند، انگیزه های بالای روانشناختی، جامعه مصرف، فروش بالا و موارد مشابه است.

شریفی در این باره اینگونه توضیح می دهد: بازی های بسیاری در پلت فرم های رایانه و تلفن همراه و کنسول وجود دارد که هر روز به تعداد آنها افزوده می شود. این بازی ها با هدف گیری مغز و روان بازیکنان، نه تنها از جنبه های اعتیادآور بلکه آسیب رسان و مختل کننده برخوردار هستند.

وی تأکید می کند: جامعه هدف این بازی ها، نوجوانان هستند که اغلب در سنین بلوغ و شکل گیری شخصیت قرار دارند.

از نگاه شریفی حتی اگر با بازی هایی مانند نهنگ آبی که در مرحله آخر جان بازیکن را می گیرد کاری نداشته باشیم، بازی هایی هستند که آسیب های بلندمدت برای فرد به دنبال دارد که اغلب روانشناختی، تحصیلی و اجتماعی است که منجر به محرومیت بازیکنان از شاخصه های مطلوب اجتماعی می شود.

وی تصریح می کند: اگرچه موج جدید بازی های جدی با رویکرد مثبت و آموزنده، سیل بی رمق بازی های مرگبار و با محتوای خشن را به عقب می راند، اما نمی توان از دسته بازی های منفی چشم پوشی کرد.

۳۰ میلیون ساعت پای بازی

مطابق آمار اعلام شده از سوی مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با عنوان دایرک از آن یاد می شود، در جمهوری اسلامی ایران ۲۳ میلیون نفر گیمر وجود دارد که هر گیمر در شبانه روز به صورت متوسط ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتالی می کند یا یک دو دوتا چهارتا متوجه می شویم که در شبانه روز بیش از ۳۰ میلیون ساعت صرف بازی های رایانه ای می شود که حدود ۸۷ درصد آن یعنی به عبارتی بیش از ۲۶ میلیون ساعت آن توسط کودکان و نوجوانان و جوانان صرف این رسانه می شود و بیش از ۹۵ درصد بازی های رایانه ای در کشورمان خارجی است. اینجاست که می توان به روشنی دریافت بازی های رایانه ای بیش از آنکه برای ما فرصت باشند، تهدیدند.

مذاکره برای رفع فیلتر تماس صوتی تلگرام (۹۶/۰۴/۲۲-۱۴:۰۹)

وزیر ارتباطات از آغاز مذاکره وزارت خارجه برای حل مشکل تحریم اپلیکیشن های ایرانی در فروشگاه های جهانی اپلیکیشن خبر داد و گفت: مخالفتی با لایو اینستاگرام وجود ندارد.

شقا آنلاین اجتماعی وزیر ارتباطات از آغاز مذاکره وزارت خارجه برای حل مشکل تحریم اپلیکیشن های ایرانی در فروشگاه های جهانی اپلیکیشن خبر داد و گفت: مخالفتی با لایو اینستاگرام وجود ندارد.

به گزارش شقا آنلاین ،محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران از پیگیری برای محدودیت های به وجود آمده در حوزه دسترسی به اپلیکیشن های ایرانی در بازارهای جهانی اپلیکیشن(application) از جمله «اپ استور» و «گوگل پلی» خبر داد و گفت: تمامی تلاش این است که این موضوع به صورت کلی حل شود. بر این اساس وزارت امور خارجه رایزنی های خود را آغاز کرده و مباحث در حال انجام است که در صورت به دست آمدن نتیجه، آن را اعلام خواهیم کرد.

وی با اشاره به اینکه محدودیت تبادلات مالی روی «اپ استور» و «گوگل پلی» برای بازی های موبایلی نیز وجود دارد، ادامه داد: موضوع پرداخت آنلاین برای بازی های خارجی، یکی از مواردی است که باید آن را با مذاکره با بانک مرکزی حل کنیم.

عضویت جهرمی در چهار شبکه اجتماعی داخلی

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اعلام حمایت از شبکه های اجتماعی داخلی در کشور گفت: از روز گذشته حساب کاربری خود را در شبکه های «سروش»، «بیسفون پلاس»، «کلوب» و «تبیان» آغاز کرده ام و امیدوارم با حضور فعال خود در این شبکه ها، پاسخگوی سؤالات مردم باشم و همچنین در ترویج استفاده از شبکه های سرویس های داخلی مؤثر واقع شوم.

آذری جهرمی در پاسخ به سؤال مبنی بر اینکه حضور در شبکه های داخلی به معنای محدودیت شبکه های خارجی خواهد بود، گفت: نه این موضوع درست نیست و ما نگاه سلبی در این حوزه نداشته و حضورمان به معنای حمایت از شبکه های داخلی صورت می گیرد و نه محدودیت.

وی با اشاره به فعالیت خود در شبکه های اجتماعی فیلتر شده در ایران همچون توئیتر گفت: استفاده از فیلترشکن غیرقانونی است و من به عنوان وزیر ارتباطات، مجوز ورود بدون فیلتر به اینترنت دارم و از این جهت از فیلترشکن استفاده نمی کنم.

مخالفتی برای سرویس پخش زنده اینستاگرام وجود ندارد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به سؤال در مورد اختلالات سرویس پخش زنده اینستاگرام و مخالفت هایی که با این سرویس وجود دارد، تأکید کرد: این اختلالات به هیچ عنوان مربوط به ما نیست و مخالفتی نیز با فعال بودن این سرویس در کشور وجود ندارد.

وی در مورد آخرین وضعیت رفع فیلتر سرویس تماس صوتی تلگرام نیز گفت: مذاکره برای رفع فیلتر این سرویس در حال انجام است، اما هنوز نتیجه ای نگرفته ایم که آن را اعلام کنیم.

اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام به بازی های داخلی

وزیر ارتباطات با تاکید بر حمایت مالی و معنوی از بازی های رایانه ای در کشور گفت: هم اکنون حوزه بازی های رایانه ای مورد توجه در دنیا است و ما نیز باید برای اقتخارآفرینی جوانان ایرانی تسهیلات به این بخش اختصاص دهیم.

وی با بیان اینکه تمامی تلاش این است که سرویس های مورد نیاز بازی های رایانه ای در ایران با کیفیت بالا طراحی شود، اضافه کرد: امروز تاخیر طبیعی در بازی های آنلاین حدود ۱۰۰ میلی ثانیه است، اما ما شاهد هستیم که برخی از این بازی های خارجی بالغ بر ۴۰۰ میلی ثانیه در شبکه کشور تاخیر دارند که با استاندارد جهانی فاصله دارد و کارآیی بازی را از بین می برد، به همین دلیل طراحی فنی شبکه به سمت اینکه بتوانیم شرایطی فراهم کنیم که کاربران ایرانی بتوانند در بازی های آنلاین بین المللی شرکت کنند، مدنظر ما قرار دارد.

واعظی از اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب تسهیلات وجوه اداره شده وزارت ارتباطات به تولیدکنندگان بازی های آنلاین در سال گذشته خبر داد و گفت: از آنجایی که بازی رایانه ای یکی از صنایع سودآور است، وزارت ارتباطات با حمایت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر تقویت این صنعت تاکید دارد.

تشکیل کارگروه ساماندهی گیم با حضور وزارت ارشاد و معاونت علمی و وزارت ارتباطات

جهرمی در مورد ساماندهی بازی های رایانه ای در کشور گفت: گیم یکی از چهار حوزه پرطرفدار در میان کاربران فضای مجازی در دنیا است و انتقال مفاهیم، فرهنگسازی و تربیت از طریق بازی های رایانه ای در دنیا رایج است، بر این اساس ما نیز نگاه ویژه ای به این بخش داشته و یکی از محورهای اصلی شبکه اطلاعات را به این موضوع اختصاص داده ایم.

وی افزود: در همین حال قرار است کمیته ای با همکاری وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و معاونت علمی رئیس جمهور در راستای ساماندهی بازی های خارجی در کشور و تقویت بازار بازی های داخلی تشکیل شود.

هماهنگی با وزارت ارشاد برای انتقال سرور بازی های خارجی به ایران

وزیر ارتباطات همچنین در مورد انتقال سرور بازی های آنلاین خارجی پرطرفدار به ایران توضیح داد: در این زمینه هماهنگی هایی با وزارت ارشاد انجام شده است و مذاکراتی نیز با ارائه کننده های بازی های خارجی صورت گرفته که تاکنون دو مورد نیز تقریبا به تایید رسیده است.

وی ادامه داد: برخی بازی ها رایگان بوده و انتقال سرور و ایجاد یک نود در کشور ما از سوی سرویس دهنده های خارجی به راحتی قابل انجام است که در این زمینه در حال مذاکره هستیم، اما برخی بازی ها نیز از نظر وزارت ارشاد با ایراداتی همراه است که باید مذاکرات خود را برای این بازی ها انجام دهیم و تغییر چارچوب ها و پارامترهای موردنیاز ما متناسب با فرهنگ جامعه صورت گیرد که این موضوع در حال پیگیری است.

واعظی گفت: وزارت ارتباطات برای ارائه سرویس باکیفیت به کاربران بازی های رایانه ای نیاز به هماهنگی با وزارت ارشاد ندارد، اما فعالیت محتوایی بازی ها باید از سوی وزارت ارشاد صورت گیرد.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تنظیم لایحه مالکیت فکری و معنوی در حوزه فناوری اطلاعات

وزیر ارتباطات همچنین از پیگیری اجرایی شدن قانون کپی رایت در این حوزه خبر داد و گفت: موضوع مالکیت فکری و معنوی و نیز حفظ حریم خصوصی کاربران فضای مجازی یکی از نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا محسوب می شود و در این زمینه کارگروه حقوقی وزارت ارتباطات در حال بررسی برای بازتعریف این قانون است.

وی گفت: قصد داریم لایحه ای تنظیم کنیم که حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی کاربران در فضای مجازی مورد توجه قرار گیرد و این لایحه را به دولت ارائه داده تا برای تصویب به مجلس دهد. در این خصوص با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های تخصصی مجلس در حال همکاری هستیم.

اطلاعات

حضور وزیر ارتباطات در شبکه های اجتماعی داخلی

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار داشت: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است و بدین منظور در شبکه های سروش، بیسفون، پلاد، کلوب و تبیان و برای حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است و عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد، اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. اکنون ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. البته برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

وزیر ارتباطات با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی فقط در موبایل عرضه نمی شود، بلکه در رایانه های شخصی و وب هم حضور دارد که ما مشکلی در این زمینه نداریم. اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وی ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود، زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ما است. اکنون هم وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

این عضو کابینه دولت با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار داشت: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازی ها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند؛البته این کار اکنون آغاز شده است. در این خصوص برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی و به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد و این موضوع جزو حوزه های مهم است.

جهرمی در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازی های خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست، اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

وی با اشاره به پرداخت وام دارای وجوه اداره شده به بازی های رایانه ای افزود: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰میلیارد تومان وام در قالب وام های کم بهره به شرکت های بازی ساز پرداخت شد و پیشرفت خوبی داشتیم.

وزیر ارتباطات همچنین به انتقال سرورهای بازی ها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده است که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازی ها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازی ها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند. وی با تاکید بر اهمیت حمایت از بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازی ها از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است.

جهرمی گفت: بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است و با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیادی دارد؛ به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم و با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری هم هماهنگی خواهیم داشت تا احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی داشته باشیم.

همچنین وی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند، تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان منعی ندارد.

وزیر ارتباطات در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار داشت: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست، اما به بنیاد ملی (ادامه دارد ...)

اطلاعات

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای کمک می کنیم تا این نیاز را فراهم کند.
وزیر ارتباطات و فناوری ارتباطات همچنین در حاشیه دیدار دبیرکل سازمان همکاری های فضایی آسیا و اقیانوسیه (اپسکو) در پاسخ به شائبه ایجاد وقفه فعالیت های فضایی ایران طبق توافقات در برجام گفت: در برجام هیچ اشاره ای به فعالیت های فضایی ایران نشده و فقط محدودیت فضایی و ماهواره ای ایران ناشی از قطعنامه ۲۲۳۱شورای امنیت است.
وی افزود: فقط بحث مطرح شده در قطعنامه ۲۲۳۱ شورای امنیت سازمان ملل است که البته ما این قطعنامه را به رسمیت نمی شناسیم و در رابطه با فعالیت موشکی بحثی داشتند که ایران را در این حوزه تحریم کردند.
جهرمی ادامه داد: البته ایران بنایی در به رسمیت شناختن این تحریم ندارد و فعالیت های موشکی را حق خود می داند. همچنان که پرتاب های متعددی پس از توافق بوده و این طور نبوده که بخواهیم به واسطه فشار آنها فعالیت های موشکی خود را محدود کنیم و همین پرتاب اخیر یعنی ماهواره بر سیمرغ حاکی از این موضوع است. وی اظهار داشت: اکنون نزدیک به سه ماه است که ماهواره ما به سایت پرتاب موشکی منتقل شده و در انتظار پرتاب است.
وزیر ارتباطات و فناوری ارتباطات گفت: آخرین ماهواره پرتاب شده به وسیله و ساخت وزارت دفاع بود و ماهواره دوستی از دانشگاه شریف است که در نوبت پرتاب قرار دارد و در حال پیگیری هستیم که مقدمات کار را فراهم کنیم و پرتاب انجام شود. وی اظهار داشت: سازمان همکاری های فضایی آسیا و اقیانوسیه (اپسکو) از سال ۲۰۰۹ فعالیت خود را با حضور کشورهای ایران، مغولستان، چین، پاکستان، بنگلادش، تایلند و ترکیه با هدف همکاری های آموزشی و به اشتراک گذاری دستاوردهای فضایی آغاز کرده است.
جهرمی گفت: کشورهای عضو اتفاق نظر دارند که در حوزه ماهواره های سنجشی به جای داشتن ۱۰ ماهواره و یک ایستگاه دریافت، ماهواره واحدی با ۱۰ ایستگاه زمینی داشته باشند که برای مثال از به اشتراک گذاری اطلاعات ماهواره ها در سیل اخیر فارس و بوشهر استفاده شد و اطلاعات برای مدیریت بهتر بحران در اختیار نهادهای مرتبط قرار گرفت. وی با اشاره به دیدار خود با دبیرکل اپسکو توضیح داد: نشست سران اپسکو امسال در ایران برگزار می شود و ایران برای دو سال ریاست این سازمان را برعهده داشته که امسال ریاست را به مغولستان واگذار می کند و رئیس سازمان فضایی دو سال ریاست این جلسات را عهده دار بوده است.

باشگاه خبرنگاران

اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای در ارومیه آغاز به کار کرد (۹۶/۰۶/۲۳-۰۲:۰۱)

مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی گفت: باید محتوای بازی های رایانه ای کنترل شود.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حجت اسلام محمدباقر کریمی در افتتاحیه نمایشگاه بازی های رایانه ای که در مجتمع فرهنگی هنری شمس ارومیه برگزار شد در خصوص اهمیت بازی های رایانه ای بیان کرد: اوقاتی که جوانان و نوجوانان امروزه به بازی های رایانه ای سپری می کنند بسیار زیاد است که باید زمان و محتوی این بازی ها کنترل شود.
وی تصریح کرد: اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای در آذربایجان غربی به منظور آشنایی جوانان با بازی های رایانه ای از ۲۰ شهریور آغاز و تا ۲۴ شهریور ماه در ارومیه تداوم دارد.
مدیر کل فرهنگ و ارشاد اسلامی آذربایجان غربی ادامه داد: ۱۵ هزار بازی رایگان در این نمایشگاه برای جوانان عرضه می شود و تا ۵۰ درصد تخفیف برای خرید کنسول های بازی در این نمایشگاه در نظر گرفته شده است.
حجت اسلام کریمی افزود: با توجه به این که محتوی این بازی می توانند مخرب باشند تاثیرات سویی بر شخصیت نوجوانان داشته باشند باید توسط نهاد های مربوطه کنترل شوند.
وی در خصوص بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: این بنیاد بنا به توجه ویژه مقام معظم رهبری به بخش فضای مجازی تنها بنیادی است که توسط دستور ایشان تاسیس شده است.
حجت اسلام کریمی در خصوص اقدامات بنیاد بازی های رایانه ای تصریح کرد: ۲۲۰ بازی توسط این مرکز تولید شده و همچنین بالغ بر ۳ هزار بازی خارجی توسط این مرکز کنترل شده و در اختیار نوجوانان کشور قرار می گیرد.

«تشویق نوجوانان به خودکشی از طریق یک بازی»، ماجرا چقدر جدی است؟ «نهنگ آبی» در فضای ایران شنا می کند؟

زهرا چوپانکاره

« موبی دیک چنان که گویی در مرداب فرورفته باشد گرد محور خود چرخید و به حال حمله، جناح نزدیک تر خود را به طرف دماغه غلتاند و بی آنکه سوراخی در آن پدید آورد، چنان ناگهانی قایق را برگرداند که اگر به خاطر قسمت برآمده جای پارو که در آن لحظه به آن چنگ زده بود نبود، بار دیگر (تاخدا) آهَب بار دیگر به میان دریا پرتاب می شد. » داستان موبی دیک از آن قصه های قدیمی است، از آن رمان های کلاسیک که اگر کسی هم آن را نخوانده باشد نام و کلیت داستان آن را می داند. داستان رویارویی تاخدا اهب با یک نهنگ سفید، روایت جنگی که دست آخر به در هم شکستن کشتی و قربانی شدن تمامی خدمه آن ختم می شود، جز یک بازمانده که قرار است از زبان او، داستان هرمان ملویل نوشته شود. موبی دیک یا نهنگ سفید یکی از نمونه های جدال بین خیر و شر است، یکی از نمونه های متعلق به ادبیات کلاسیک. حالا دنیا نسخه های دیگری از نهنگ های استعاری خودش را دارد، دنیای مدرن، دنیای نهنگ آبی است و داستانی که به جای ورق های کتاب سر از گوشی های هوشمند هزاران نوجوان درآورد و تعدادی از آنها را به کام مرگ کشاند. در کتاب موبی دیک با ترجمه پرویز داریوش، تاخدا اهب در صفحه ۴۲۱ همراه موبی دیک در دریا ناپدید می شود، در بازی نهنگ آبی ۵۰ روز طول می کشید تا قربانیان دست به خودکشی بزنند. داستان نهنگ آبی تبدیل شد به پرونده ای که برای بسته شدن آن پای پلیس و دولت روسیه به میان آمد و پس از آن در کشورهای دیگر دولت ها و رسانه ها و روانشناسان دست به کار بررسی و چاره اندیشی برای آن شدند. این روایت مدرن از مرگ به خاطر یک نهنگ، دیگر ارزش ادبی نداشت.

روز اول: F-۵۵ را با تیغ روی دست تان حک کنید و عکسش را بفرستید.

روز سیزدهم: به موسیقی ای که برای تان فرستاده می شود گوش کنید.

روز بیست و دوم: به پشت بام بروید، روی لبه بنشینید، جوری که پاهای تان در هوا معلق باشد.

روز بیست و هشتم: امروز با هیچ کس صحبت نکنید.

روز پنجاهم: از روی ساختمانی بلند بپرید و بمیرید.

وی کی یک شبکه اجتماعی محبوب در روسیه است، از همین طریق بود که گروه نهنگ آبی به راه افتاد و دستورالعمل رفتن به سوی مرگ داوطلبانه در اختیار نوجوانانی که به این گروه می پیوستند، قرار می گرفت. این دستورالعمل های روزانه سبب می شدند که در کمتر از دو ماه، نوجوانی که درگیر این چالش اینترنتی شده بود ذره ذره از زندگی فاصله بگیرد، مردن را بارها و بارها با صدمه زدن به اعضای بدنش و ایستادن بر لبه بلندی و فاصله گرفتن از دیگران تمرین کند و یک روز تن به مرگ دهد. اما با همه اینها قرار نبوده که همه شرکت کنندگان، این بازی را تا دم مرگ جدی بگیرند. خیلی ها از سر کنجکاوی به این بازی سرک کشیدند و برخی از رسانه ها نوشته اند که معلوم نیست خودکشی قربانیان نهنگ آبی صرفا به خاطر شرکت در این بازی بوده باشد.

نهنگی نیست

موجی که در سال ۲۰۱۵ و ۲۰۱۶ در روسیه و در میان نوجوانان پدید آمد و آنها را به سمت چالش نهنگ آبی کشاند، ماه ها طول کشید تا به ایران برسد. در یکی دو ماه اخیر کم کم نام این چالش در میان کاربران اینترنت مطرح شد و هفته گذشته بود که سرانجام توانست جای خودش را در میان سوالات رسانه ها و پاسخ های مسوولان باز کند. وزیر ارتباطات پیش از هر چیز اول اشاره کرد که این بازی به آسانی در دسترس نیست و نمی توان مانند سایر برنامه های موجود برای گوشی های هوشمند آن را دانلود کرد: «این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول در ایران هم قابل دسترسی نیست.» محمدجواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود متذکر شد که نباید مساله این بازی را به بزرگ تر از آنچه هست تبدیل کرد: «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. 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.» او گفت که شبکه اجتماعی وی کی در ایران فیلتر است و با این وجود خبر از این داد که وزارت ارتباطات در خصوص موضوع عدم ترویج خشونت از طریق این شبکه با مدیران آن مذاکره خواهد کرد. و بعد از بخش خصوصی دعوت کرد که برای فعالیت بیشتر در حوزه تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان شان در فضای مجازی آغاز به کار کنند و قول حمایت از فعالیت ها در این بخش را داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اما در صحبت های چند روز گذشته خود سعی کرد خانواده ها را قانع کند که این چالش به کل تمام شده و اثری از آن نیست. او گفت که این بنیاد از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرده چون تاثیرات منفی زیادی داشته است. حسن کریمی قدوسی گفت: «نهنگ آبی یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. 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. 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. »

کلیدواژه ای برای میل به خودکشی

حالا که مدت ها از دستگیری ادمین اصلی این بازی می گذرد، در برخی از رسانه ها به این موضوع اشاره شده که در حال حاضر این چالش تنها به صورت پیغام های خصوصی از سوی افراد ناشناس برای افراد هدف فرستاده می شود و برخی دیگر می گویند که نسخه های دیگر این بازی که از طریق اینترنت قابل دریافت هستند، نسخه های تقلبی هستند و مشخص نیست کسانی که این نسخه ها را منتشر کرده اند چه هدفی دارند. اما برخی از شبکه های اجتماعی اصلی که رابط میان میلیون ها کاربر هستند و خواه ناخواه با موضوع نهنگ آبی درگیر شده اند تلاش دارند تا با وجود وجود داشتن یا نداشتن این چالش، نسبت به احتمال تمایل کاربران به گروه های خطرناک واکنش نشان دهند.

شبکه اجتماعی اینستاگرام مدتی است که یک پیغام خودکار را فعال کرده است. اگر کسی معادل انگلیسی کلمات نهنگ آبی، چالش نهنگ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آبی یا هشتگ هایی که به صورت معمول در خصوص این بازی معروف شده اند را در بخش جست وجوی این شبکه اجتماعی وارد کند، پیش از هر چیز با این پیغام از سوی اینستاگرام مواجه می شود: «پست هایی که با این کلیدواژه ها به دنبال آنها هستید، معمولا مشوق رفتاری هستند که منجر به صدمه یا حتی مرگ می شوند. اگر دوره سختی را از سر می گذرانید، ما دوست داریم کمک تان کنیم.» در پایین این پیغام لینکی گذاشته شده که با کلیک روی آن صفحه مجزایی با چند توصیه کوتاه ظاهر می شود: با یکی از دوستان تان تماس بگیرید، با یکی از شماره تماس های مربوط به مراکز حمایتی تماس بگیرید (در این بخش با وارد کردن نام کشور، شماره و آدرس این مراکز در اختیار کاربر قرار می گیرد) و آخرین توصیه خواندن فهرستی از راه هایی است که خود این شبکه اجتماعی برای حفظ آرامش در این صفحه قرار داده است.

از سوی دیگر هم زمان با افزایش شایعه اقدام به خودکشی نوجوانان در هند پس از رواج بازی در این کشور، فیس بوک هم اعلام کرد که سیاست هایی را برای مقابله با خودکشی در پیش گرفته است. مدیر سیاست گذاری های عمومی این شبکه اجتماعی در منطقه هند، آسیای مرکزی و جنوبی گفته است: «فیس بوک جایی است که آدم ها با هم ارتباط می گیرند و مسائل خود را به اشتراک می گذارند، ما از شرکای خود در حوزه سلامت روان و افراد متخصصی که در این حوزه با آنها همکاری داشته ایم آموخته ایم که ارتباط داشتن با دیگران یکی از عوامل اصلی پیشگیری از خودکشی است. ما تیم هایی در سراسر جهان داریم که در تمام ۲۴ ساعت شبانه روز و در تمامی روزهای هفته مشغول کارند. آنها گزارش هایی را که فرستاده می شود بررسی می کنند و اولویت کارشان بررسی گزارش های جدی مانند گزارش درباره خودکشی است. برای آنهایی که با ما تماس دارند متن هایی آماده شده است تا به کمک این متن ها، به آسانی بتوانند با دوستان شان درصورت نیاز و در زمانی که خطری آنها را تهدید می کند، گفت وگو کنند. ما همچنین برای کاربری که به خودکشی می اندیشد اطلاعاتی درباره مراکز محلی که می توانند به او کمک کنند تهیه کرده ایم.» این اقدامات و این پیام ها مربوط به همین حالا هستند، مربوط به همین زمانی که به قول مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.»

اگر در اینستاگرام تصمیم بگیرید که توصیه های این شبکه اجتماعی را نادیده بگیرید و به جست وجوی کلمات مربوط به چالش نهنگ آبی ادامه دهید، متوجه می شوید که حجم قابل توجهی از عکس ها و پست هایی که با این کلید واژه پیدا می شوند، در واقع مطالب طنزی هستند که این بازی را به مسخره گرفته اند اما چه وجود چنین پست هایی و چه این موضوع که ادامه این چالش به صورت اولیه اش در حال حاضر محل شک است باعث نشده که این کلیدواژه مورد توجه ویژه رسانه ها و صاحبان شبکه های اجتماعی قرار نگیرد. حالا ترکیب نهنگ آبی فارغ از اینکه این چالش همچنان به صورت سری وجود دارد یا نه، نمادی است از خطر تمایل نوجوانان به خودکشی. در ویدیویی که به معرفی این بازی و اثرات آن پرداخته است آمده: «در وجود چالش نهنگ آبی و نقش واقعی آن در خودکشی تردید وجود دارد، اما در اینکه گروه هایی هستند که با محور خودکشی تشکیل می شوند و اعضای خود را ترغیب به این کار می کنند شکی نیست.»

ترس دنباله دار

«باید به فرزندان مان بیاموزیم زندگی بازی نیست که بشود آن را دوباره از سر گرفت.» این توییتی است که پلیس دهلی سه شنبه شب روی صفحه توییتر خود منتشر کرد. حالا اگر هشتگ نهنگ آبی را در توییتر جست وجو کنید، اغلب توییت ها مربوط به کاربران، رسانه ها و مقامات هندی است. موج این بازی در حال حاضر هند را فرا گرفته است. دو هفته پیش، مرد جوانی در شهر دهلی، با پرتاب خود از یک پل به زندگی اش پایان داد و روزنامه هندوستان تایمز نوشته است که این جوان پیش از مرگ در ویدیویی که در صفحه فیس بوکش منتشر کرده گفته: «این آخرین مرحله برای به پایان رساندن چالش نهنگ آبی است.» به فاصله چند روز در ایالت گجرات پسر نوجوانی پس از اقدام به خودزنی تحت مراقبت پزشکی قرار گرفت و هندوستان تایمز گزارش داد: «والدین این پسر ۱۷ ساله گفته اند که او اخیرا رفتار غریبی از خودش نشان داده است.» از جمله تماشای فیلم های ترسناک و خط انداختن با تیغ روی دست هایش، رفتارهایی که شبیه به طی کردن بازی نهنگ آبی است.» به گزارش این روزنامه هند از جمله کشورهایی است که بالاترین آمار جست وجوی آنلاین در مورد نهنگ آبی را دارد و حالا مقامات محلی در شهرهای مختلف مشغول مذاکره با سرویس دهندگان اینترنتی هستند تا برای محدود کردن دسترسی به این چالش چاره ای بیندیشند.

اما واهمه این چالش که حال معلوم نیست دقیقا چگونه پایش به زندگی شرکت کنندگان باز می شود، تنها به هند منحصر نیست. روزنامه سان انگلستان هم دو روز پیش در مطلبی به این موضوع پرداخت و نوشت: «هیچ مرگی در ارتباط با این بازی در انگلستان ثبت نشده است اما پلیس اخطارهای آنلاین برای مدارس و خانواده ها را ارسال کرده است. در متن اخطار پلیس خطاب به والدین آمده: لطفا در مورد این بازی گوش به زنگ باشید و اگر احساس خطر کردید با فرزندان تان صحبت کنید.» در این تشریه راهنمایی برای والدین منتشر شده که بدانند چگونه در مورد «فشار گروهی» با کودکان شان صحبت کنند.

استیو، وبلاگ نویس و یکی از فعالان اینترنتی که از سال گذشته مشغول نوشتن در خصوص این بازی بوده است، پس از اخطارهای مکرر در خصوص این چالش این نکته را هم متذکر شده: «بسیاری از کسانی که با جست وجوی واژه نهنگ آبی به سایت من می رسند، نوجوانانی هستند که دنبال پیدا کردن این چالش می گردند. من از برخی از مخاطبان نوجوانم پرسیدم که چرا می خواهند وارد این بازی شوند؟ خیلی ها به دنبال تجربه هستند و برخی هم جواب های تلخ تری دارند. یکی از آنها در جوابم نوشت: «من از زندگی ام متنفرم، می شود بازی را شروع کنم؟» و یکی دیگر گفت: «من می خواهم بازی کنم، به هر حال برای کسی که مهم نیست چه بلایی قرار است سرم بیاید.»» پاسخ هایی که نشان می دهند برخی از شرکت کنندگان، به خاطر این بازی دست به خودکشی نمی زنند بلکه به دلیل تمایل اولیه به خودکشی به سراغ آن می روند. نویسنده این وبلاگ برای مقابله با این چالش، بازی «نهنگ صورتی» را راه انداخته است تا هرقدر که می تواند، مخاطبانش را به زندگی امیدوار کند، در چالشی که او تعریف کرده، شرکت کننده در بازی هر روز باید یک کار دلنشین برای خودش انجام دهد. کارهایی که میل به زندگی را تقویت می کنند، از قدم زدن در هوای خوب گرفته تا صحبت کردن با دوستان و خریدن هدیه برای خود. این هم یکی از راه های مبارزه با نهنگ آبی است که مدت ها است خودش را نشان نمی دهد اما موج های ریز و درشتی که راه انداخته هنوز از شبکه های اجتماعی خودشان را عقب نکشیده اند.

رسالت

پخش زنده فینال فیفا با گزارش مزدک میرزایی؛ فینال سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران پنج شنبه برگزار می شود

مراسم اختتامیه سومین دوره لیگ بازی های رایانه ای، امروز در مجموعه برج میلاد برگزار می شود.به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه فینال رشته های فیفا و بازی ایرانی Quiz of Kings در مراسم اختتامیه برگزار شده و قهرمانان ایران در این رشته ها معرفی خواهند شد.همچنین قهرمان مسابقات کلش رویال که پیشتر معلوم شده و تیم قهرمان مسابقات Counter Strike: Global Offensive و همچنین قهرمان رشته پی ایی اس» نیز روز چهارشنبه مشخص خواهد شد.این مراسم قرار است از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ در سایت نمایشگاهی سالن C برج میلاد برگزار شود و حضور علاقه مندان و خانواده ها در این مراسم آزاد است.

عصر اقتصاد

کوچ وزیر ارتباطات از شبکه های اجتماعی خارجی به داخلی

محمد ارفع

عصراقتصاد: وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با تاکید بر اینکه از این پس تلاش می کنم تا حضور فعال تری در شبکه های اجتماعی داخلی داشته باشم گفت: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است و از روز سه شنبه در شبکه های اجتماعی داخلی همچو سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان صفحه رسمی خود را باز کرده ام تا از استفاده از این شبکه های اجتماعی حمایت کنم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهم داشت.

محمد جواد آذری جهرمی در حاشیه بازید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد در جمع خبرنگاران گفت: در این شبکه های اجتماعی داخلی که جدیدا عضو شده ام به طور قطع پاسخگوی سوالات و نظرات مردم هستم و امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی با اشاره به اینکه بازی های رایانه ای را از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود عنوان است و تنها در سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وجوه اداره شده در قالب تسهیلات به شرکت هایی که تولید بازی می کنند، تخصیص یافته گفت: بازی های رایانه ای از جمله صنایع و کسب و کارهای پرسود دانست و تاکید کرد با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای آمادگی همکاری داریم

آذری جهرمی افزود: در ایران بر روی کیفیت بازی های رایانه ای تاکید داریم. برخی از بازی ها را وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر روی آنها ملاحظاتی دارد، به طوری که بجای اینکه اعلام شود بازی ها ایراد دارد باید به نیاز مردم توجه و بتوانیم پارامترها را متناسب با فرهنگ جامعه تعبیه کنیم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: فضای مجازی چهار یا پنجمین حوزه پر طرفدار است . امروزه بازی های رایانه ای می توانند در انتقال مفاهیم از طریق فرهنگ سازی و حتی به شکل تربیتی به کار گرفته شوند.

آذری جهرمی با اشاره به شبکه اینترنتی در کشور گفت:یکی از محورهای مهم در این راستا سرویس های روی شبکه ملی اطلاعات است که ما باید بتوانیم سرویس خوب ارائه دهیم.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای می تواند در زمینه پر کردن اوقات فراغت جوانان موثر باشد، گفت :ارتقای کیفیت شبکه می تواند خدمات بهتری را در زمینه بازی های اینترنتی ارائه دهد.

این مقام مسئول تاکید کرد باید توجه جدی در این حوزه شود و ما نگاه ویژه ای به این حوزه داریم.

آذری جهرمی بیان داشت: به همین منظور همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاونت فناوری ریاست جمهوری داریم و کمیته مشترکی با این دو نهاد برای کیفیت بهتر و تقویت بازی های داخلی ایجاد کرده ایم به طوری که بتوانیم بازی هایی تولید کنیم که در حوزه بین المللی مطرح شوند.

وی درباره قانون کپی رایت (قانون مالکیت معنوی) گفت: این قانون در ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است. در قانون تجارت اضافاتی به این قانون شده است اما به شکل کامل نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا را پوشش نمی دهد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: این موضوع جزو برنامه های ما در مجلس بود که برای آن کارگروه حقوقی باید داشته باشیم تا این قانون را بررسی کند.

آذری جهرمی تاکید کرد، باید در حوزه مالکیت فکری و معنوی در بخش خصوصی این حق بازتعریف شود.

وی اضافه کرد : به همین منظور باید لایحه ای تنظیم کنیم و به دولت و سپس به مجلس بدهیم .این کار را شروع کرده ایم و همکاری نزدیکی با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های ذیربط داریم.

وی در پایان گفت: قانون کپی رایت از حوزه های مهم است زیرا زمانی ما تولید کننده نبودیم، اما امروز تولید کننده نرم افزار (اپلیکیشن) هستیم و باید حق تولید کننده را در نظر بگیریم تا بتواند این صنعت در کشور شکل بگیرد.

تلاش می کنیم شرایط را برای بازی های رایانه ای بهتر کنیم

وزیر ارتباطات و فناوری گفت: با توجه به علاقه جوانان به بازی های رایانه ای تلاش می کنیم شرایط دسترسی به این بازی ها بهتر شود.

وی بااشاره به اینکه در این حوزه جوانان ایرانی می توانند افتخارآفرین باشند، گفت: خوشحال می شویم خودمان بتوانیم بازی رایانه ای تولید کنیم و تنها مصرف کننده نباشیم، هر چند که در این خصوص هم مشکلی نیست.

وی تاکید کرد باید تسهیلات و شرایطی فراهم کنیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بتواند در این زمینه بیشتر فعال شود.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات افزود: در این بازی ها باید به شبکه هم توجه کنیم .امروز بازی های آنلاین باید طبق استاندارد باشد. فاصله کاربر تا سرور باید استاندارد باشد و شبکه باید بر این اساس طراحی شود(ادامه دارد ...)

عصر اقتصاد

(ادامه خبر ...) در ابتدای این مراسم بازی رایانه ای مسابقات فوتبال برگزار شد که یکی از برندگان توانست جام برتر را از آذری جهرمی دریافت کند.

مشرق

تهدیدی مجازی از جنس بازی (۹۵/۰۴/۲۳-۰۹:۱۰)

وارد بازی که می شود انگار از دنیای پیرامونی اش فاصله می گیرد و زندگی در دنیایی دیگر را تجربه می کند.

به گزارش مشرق، وارد بازی که می شود انگار از دنیای پیرامونی اش فاصله می گیرد و زندگی در دنیایی دیگر را تجربه می کند. در جریان این بازی ها بی آنکه متوجه باشد برای رسیدن به مرحله بعد هر خشونتی را انجام می دهد. خط پایان این بازی اما گاهی تأسفبار است، اما با استفاده از روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی بازی به گونه ای پیش می رود که در مرحله نهایی کاربر همچون موجود هیپنوتیزم شده ای هر آنچه را در جریان بازی از وی بخواهند، انجام دهد. این درست همان اتفاقی است که در جریان بازی نهنگ آبی رخ می دهد و مرحله پایانی آن خودکشی کاربر این بازی ای است؛ بازی ای که در کشور ما قربانی نداشته، اما هشداری دیگر درباره رهاشدگی فضای مجازی است که ۲۳ میلیون گیمر جوان و نوجوان ایرانی را تهدید می کند.

مردم بازی ها را دوست دارند. فقط در سال ۲۰۱۰ بازی های دیجیتالی ۲۵ میلیارد دلار فروش داشته اند. بر همین اساس با طراحی های گیمیفیکیشن یا بازی وارسازی با قرار دادن کاربر در داخل چیزی شبیه بازی وی را ترغیب به کاری می کنند که به آن مایل نیست، اما با این روش انگیزه و لذت را در کاربر تقویت می شود و همان کاری را می کند که بازیساز از وی خواسته است. این درست همان اتفاقی است که در بازی نهنگ آبی رخ می دهد. با عنایت به آمار ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی که اغلب هم در سنین جوانی و نوجوانی هستند این مسئله می تواند نگران کننده به نظر برسد.

تهدیدی مجازی از جنس بازی

نهنگ آبی یکی از آخرین ورژن های تهدیدات فضای مجازی است که این بار به صورت کاملاً جدی و در فضای حقیقی فاجعه آفرین شده است. مرحله پایانی این بازی خودکشی کاربر است و جامعه هدف آن گروه سنی نوجوانان هستند. فیلیپ بودیکن، جوان ۲۱ ساله روسی و دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی، طراح بازی نهنگ آبی کار خود را از سال ۲۰۱۳ آغاز و تمام مراحل را با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم کرده است. این بازی از ۵۰ مرحله تشکیل شده است.

بازی به نحوی طراحی شده که کاربر باید قدم به قدم جلو برود، به همین دلیل اغلب در هر روز، فقط یک وظیفه به وی محول می شود و فقط باید یک مرحله را پشت سر بگذارد.

آنطور که فرزانه شریفی، دکترای علوم ارتباطات و جانشین معاونت آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمام مراحل بازی نهنگ آبی با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم شده است.

اگر بخواهیم یک تعریف ساده از گیمیفیکیشن عنوان کنیم به استفاده از مکانیک بازی ها و جایزه ها در مواردی غیر از بازی برای افزایش اشتیاق و تحریک کردن رفتار کاربران، گیمیفیکیشن گفته می شود. شما می توانید از گیمیفیکیشن برای افزایش مواردی چون وابستگی، به اشتراک گذاری، ساخت محتوا، خرید و موارد مشابه استفاده کنید.

شریفی با بیان اینکه نهنگ آبی مجموعه ای از قوانین است، تصریح می کند: این بازی، برنامه یا اپلیکیشنی برای نصب ندارد. متخصصان علم بازی وارسازی به خوبی می دانند نهنگ آبی، در واقع کانسپت بازی یا ARG است و برنامه ای برای نصب نیاز ندارد که در App Store یا Gogle Play یافت شود.

این دکترای علوم ارتباطات معتقد است: آنچه طراح نهنگ آبی و سایر بازی های خشونت بار را ترغیب به ساخت می کند، انگیزه های بالای روانشناختی، جامعه مصرف، فروش بالا و موارد مشابه است.

شریفی در این باره اینگونه توضیح می دهد: بازی های بسیاری در پلت فرم های رایانه و تلفن همراه و کنسول وجود دارد که هر روز به تعداد آنها افزوده می شود. این بازی ها با هدف گیری مغز و روان بازیکنان، نه تنها از جنبه های اعتیادآور بلکه آسیب رسان و مختل کننده برخوردار هستند.

وی تأکید می کند: جامعه هدف این بازی ها، نوجوانان هستند که اغلب در سنین بلوغ و شکل گیری شخصیت قرار دارند.

از نگاه شریفی حتی اگر با بازی هایی مانند نهنگ آبی که در مرحله آخر جان بازیکن را می گیرد کاری نداشته باشیم، بازی هایی هستند که آسیب های بلندمدت برای فرد به دنبال دارد که اغلب روانشناختی، تحصیلی و اجتماعی است که منجر به محرومیت بازیکنان از شاخصه های مطلوب اجتماعی می شود.

وی تصریح می کند: اگرچه موج جدید بازی های جدی با رویکرد مثبت و آموزنده، سیل بی رمق بازی های مرگبار و با محتوای خشن را به عقب می راند، اما نمی توان از دسته بازی های منفی چشم پوشی کرد.

۳۰ میلیون ساعت پای بازی

مطابق آمار اعلام شده از سوی مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با عنوان دایرک از آن یاد می شود، در جمهوری اسلامی ایران ۲۳ میلیون نفر گیمر وجود دارد که هر گیمر در شبانه روز به صورت متوسط ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتالی می کند یا یک دودوتا چهارتا متوجه می شویم که در شبانه روز بیش از ۳۰ میلیون ساعت صرف بازی های رایانه ای می شود که حدود ۸۷ درصد آن یعنی به عبارتی بیش از ۲۶ میلیون ساعت آن توسط کودکان و نوجوانان و جوانان صرف این رسانه می شود و بیش از ۹۵ درصد بازی های رایانه ای در کشورمان خارجی است. اینجاست که می توان به روشنی دریافت بازی های رایانه ای بیش از آنکه برای ما فرصت باشند، تهدیدند.

منبع: جوان

اشاره صنعت

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است. برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود:ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.

وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است. با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم. با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.

وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

تهدیدی مجازی از جنس بازی (۹۶/۰۴/۲۳-۰۵:۳۲)

وارد بازی که می شود انگار از دنیای پیرامونی اش فاصله می گیرد و زندگی در دنیایی دیگر را تجربه می کند.

به گزارش گروه وبگردی ۲۰:۳۰: وارد بازی که می شود انگار از دنیای پیرامونی اش فاصله می گیرد و زندگی در دنیایی دیگر را تجربه می کند. در جریان این بازی ها بی آنکه متوجه باشد برای رسیدن به مرحله بعد هر خشونتی را انجام می دهد. خط پایان این بازی اما گاهی تأسفبار است، اما با استفاده از روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی بازی به گونه ای پیش می رود که در مرحله نهایی کاربر همچون موجود هیپنوتیزم شده ای هر آنچه را در جریان بازی از وی بخواهند، انجام دهد. این درست همان اتفاقی است که در جریان بازی نهنگ آبی رخ می دهد و مرحله پایانی آن خودکشی کاربر این بازی ای است؛ بازی ای که در کشور ما قربانی نداشته، اما هشداری دیگر درباره رهاشدگی فضای مجازی است که ۲۳ میلیون گیمر جوان و نوجوان ایرانی را تهدید می کند.

مردم بازی ها را دوست دارند. فقط در سال ۲۰۱۰ بازی های دیجیتالی ۲۵ میلیارد دلار فروش داشته اند. بر همین اساس با طراحی های گیمیفیکیشن یا بازی وارسازی با قرار دادن کاربر در داخل چیزی شبیه بازی وی را ترغیب به کاری می کنند که به آن مایل نیست، اما با این روش انگیزه و لذت را در کاربر تقویت می شود و همان کاری را می کند که بازیساز از وی خواسته است. این درست همان اتفاقی است که در بازی نهنگ آبی رخ می دهد. با عنایت به آمار ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی که اغلب هم در سنین جوانی و نوجوانی هستند این مسئله می تواند نگران کننده به نظر برسد.

تهدیدی مجازی از جنس بازی

نهنگ آبی یکی از آخرین ورژن های تهدیدات فضای مجازی است که این بار به صورت کاملاً جدی و در فضای حقیقی فاجعه آفرین شده است. مرحله پایانی این بازی خودکشی کاربر است و جامعه هدف آن گروه سنی نوجوانان هستند. فیلیپ بودیکن، جوان ۲۱ ساله روسی و دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی، طراح بازی نهنگ آبی کار خود را از سال ۲۰۱۳ آغاز و تمام مراحل را با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم کرده است. این بازی از ۵۰ مرحله تشکیل شده است.

بازی به نحوی طراحی شده که کاربر باید قدم به قدم جلو برود، به همین دلیل اغلب در هر روز، فقط یک وظیفه به وی محول می شود و فقط باید یک مرحله را پشت سر بگذارد.

آنطور که فرزانه شریفی، دکترای علوم ارتباطات و جانشین معاونت آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمام مراحل بازی نهنگ آبی با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم شده است.

اگر بخواهیم یک تعریف ساده از گیمیفیکیشن عنوان کنیم به استفاده از مکانیک بازی ها و جایزه ها در مواردی غیر از بازی برای افزایش اشتیاق و تحریک کردن رفتار کاربران، گیمیفیکیشن گفته می شود. شما می توانید از گیمیفیکیشن برای افزایش مواردی چون وابستگی، به اشتراک گذاری، ساخت محتوا، خرید و موارد مشابه استفاده کنید.

شریفی با بیان اینکه نهنگ آبی مجموعه ای از قوانین است، تصریح می کند: این بازی، برنامه یا اپلیکیشنی برای نصب ندارد. متخصصان علم بازی وارسازی به خوبی می دانند نهنگ آبی، در واقع کانسپت بازی یا ARG است و برنامه ای برای نصب نیاز ندارد که در App Store یا Gogle Play یافت شود.

این دکترای علوم ارتباطات معتقد است: آنچه طراح نهنگ آبی و سایر بازی های خشونت بار را ترغیب به ساخت می کند، انگیزه های بالای روانشناختی، جامعه مصرف، فروش بالا و موارد مشابه است.

شریفی در این باره اینگونه توضیح می دهد: بازی های بسیاری در پلت فرم های رایانه و تلفن همراه و کنسول وجود دارد که هر روز به تعداد آنها افزوده می شود. این بازی ها با هدف گیری مغز و روان بازیکنان، نه تنها از جنبه های اعتیادآور بلکه آسیب رسان و مختل کننده برخوردار هستند.

وی تأکید می کند: جامعه هدف این بازی ها، نوجوانان هستند که اغلب در سنین بلوغ و شکل گیری شخصیت قرار دارند.

از نگاه شریفی حتی اگر با بازی هایی مانند نهنگ آبی که در مرحله آخر جان بازیکن را می گیرد کاری نداشته باشیم، بازی هایی هستند که آسیب های بلندمدت برای فرد به دنبال دارد که اغلب روانشناختی، تحصیلی و اجتماعی است که منجر به محرومیت بازیکنان از شاخصه های مطلوب اجتماعی می شود.

وی تصریح می کند: اگرچه موج جدید بازی های جدی با رویکرد مثبت و آموزنده، سیل بی رمق بازی های مرگبار و با محتوای خشن را به عقب می راند، اما نمی توان از دسته بازی های منفی چشم پوشی کرد.

۳۰ میلیون ساعت پای بازی

مطابق آمار اعلام شده از سوی مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با عنوان دایرک از آن یاد می شود، در جمهوری اسلامی ایران ۲۳ میلیون نفر گیمر وجود دارد که هر گیمر در شبانه روز به صورت متوسط ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتالی می کند یا یک دودوتا چهارتا متوجه می شویم که در شبانه روز بیش از ۳۰ میلیون ساعت صرف بازی های رایانه ای می شود که حدود ۸۷ درصد آن یعنی به عبارتی بیش از ۲۶ میلیون ساعت آن توسط کودکان و نوجوانان و جوانان صرف این رسانه می شود و بیش از ۹۵ درصد بازی های رایانه ای در کشورمان خارجی است. اینجاست که می توان به روشنی دریافت بازی های رایانه ای بیش از آنکه برای ما فرصت باشند، تهدیدند.

منبع: جوان

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد (۱۴۱۵۰-۹۶/۰۵/۲۳)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است. برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.

وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود: ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.

او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.

وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است، با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم، با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.

وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

منبع : خبرگزاری ایسنا

« نهنگ آبی» درفضای ایران شنا می کند؟

زهرا چوپانکاره

موبی دیک چنان که گویی در مرداب فرورفته باشد گرد محور خود چرخید و به حال حمله، جناح نزدیک تر خود را به طرف دماغه غلتاند و بی آنکه سوراخی در آن پدید آورد، چنان ناگهانی قایق را برگرداند که اگر به خاطر قسمت برآمده جای پارو که در آن لحظه به آن چنگ زده بود نبود، بار دیگر (ناخدا) آهَب بار دیگر به میان دریا پرتاب می شد. » داستان موبی دیک از آن قصه های قدیمی است، از آن رمان های کلاسیک که اگر کسی هم آن را نخوانده باشد نام و کلیت داستان آن را می داند. داستان رویارویی ناخدا اهب با یک نهنگ سفید، روایت جنگی که دست آخر به در هم شکستن کشتی و قربانی شدن تمامی خدمه آن ختم می شود، جز یک بازمانده که قرار است از زبان او، داستان هرمان ملویل نوشته شود. موبی دیک یا نهنگ سفید یکی از نمونه های جدال بین خیر و شر است، یکی از نمونه های متعلق به ادبیات کلاسیک. حالا دنیا نسخه های دیگری از نهنگ های استعاری خودش را دارد، دنیای مدرن، دنیای نهنگ آبی است و داستانی که به جای ورق های کتاب سر از گوشی های هوشمند هزاران نوجوان درآورد و تعدادی از آنها را به کام مرگ کشاند. در کتاب موبی دیک با ترجمه پرویز داریوش، ناخدا اهب در صفحه ۴۲۱ همراه موبی دیک در دریا ناپدید می شود، در بازی نهنگ آبی ۵۰ روز طول می کشید تا قربانیان دست به خودکشی بزنند. داستان نهنگ آبی تبدیل شد به پرونده ای که برای بسته شدن آن پای پلیس و دولت روسیه به میان آمد و پس از آن در کشورهای دیگر دولت ها و رسانه ها و روانشناسان دست به کار بررسی و چاره اندیشی برای آن شدند. این روایت مدرن از مرگ به خاطر یک نهنگ، دیگر ارزش ادبی نداشت.

روز اول: F-۵۵ را با تیغ روی دست تان حک کنید و عکسش را بفرستید.

روز سیزدهم: به موسیقی ای که برای تان فرستاده می شود گوش کنید.

روز بیست و دوم: به پشت بام بروید، روی لبه بنشینید، جوری که پاهای تان در هوا معلق باشد.

روز بیست و هشتم: امروز با هیچ کس صحبت نکنید.

روز پنجاهم: از روی ساختمانی بلند بپرید و بمیرید.

وی کی یک شبکه اجتماعی محبوب در روسیه است، از همین طریق بود که گروه نهنگ آبی به راه افتاد و دستورالعمل رفتن به سوی مرگ داوطلبانه در اختیار نوجوانانی که به این گروه می پیوستند، قرار می گرفت. این دستورالعمل های روزانه سبب می شدند که در کمتر از دو ماه، نوجوانی که درگیر این چالش اینترنتی شده بود ذره ذره از زندگی فاصله بگیرد، مردن را بارها و بارها با صدمه زدن به اعضای بدنش و ایستادن بر لبه بلندی و فاصله گرفتن از دیگران تمرین کند و یک روز تن به مرگ دهد. اما با همه اینها قرار نبوده که همه شرکت کنندگان، این بازی را تا دم مرگ جدی بگیرند. خیلی ها از سر کنجکاوی به این بازی سرک کشیدند و برخی از رسانه ها نوشته اند که معلوم نیست خودکشی قربانیان نهنگ آبی صرفا به خاطر شرکت در این بازی بوده باشد.

نهنگی نیست

موجی که در سال ۲۰۱۵ و ۲۰۱۶ در روسیه و در میان نوجوانان پدید آمد و آنها را به سمت چالش نهنگ آبی کشاند، ماه ها طول کشید تا به ایران برسد. در یکی دو ماه اخیر کم کم نام این چالش در میان کاربران اینترنت مطرح شد و هفته گذشته بود که سرانجام توانست جای خودش را در میان سوالات رسانه ها و پاسخ های مسوولان باز کند. وزیر ارتباطات پیش از هر چیز اول اشاره کرد که این بازی به آسانی در دسترس نیست و نمی توان مانند سایر برنامه های موجود برای گوشی های هوشمند آن را دانلود کرد: «این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول در ایران هم قابل دسترسی نیست.» محمدجواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود متذکر شد که نباید مساله این بازی را به بزرگ تر از آنچه هست تبدیل کرد: «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. 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.» او گفت که شبکه اجتماعی وی کی در ایران فیلتر است و با این وجود خبر از این داد که وزارت ارتباطات در خصوص موضوع عدم ترویج خشونت از طریق این شبکه با مدیران آن مذاکره خواهد کرد. و بعد از بخش خصوصی دعوت کرد که برای فعالیت بیشتر در حوزه تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان شان در فضای مجازی آغاز به کار کنند و قول حمایت از فعالیت ها در این بخش را داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اما در صحبت های چند روز گذشته خود سعی کرد خانواده ها را قانع کند که این چالش به کل تمام شده و اثری از آن نیست. او گفت که این بنیاد از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرده چون تاثیرات منفی زیادی داشته است. حسن کریمی قدوسی گفت: «نهنگ آبی یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. 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. 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. »

کلیدواژه ای برای میل به خودکشی

حالا که مدت ها از دستگیری ادمین اصلی این بازی می گذرد، در برخی از رسانه ها به این موضوع اشاره شده که در حال حاضر این چالش تنها به صورت پیغام های خصوصی از سوی افراد ناشناس برای افراد هدف فرستاده می شود و برخی دیگر می گویند که نسخه های دیگر این بازی که از طریق اینترنت قابل دریافت هستند، نسخه های تقلبی هستند و مشخص نیست کسانی که این نسخه ها را منتشر کرده اند چه هدفی دارند. اما برخی از شبکه های اجتماعی اصلی که رابط میان میلیون ها کاربر هستند و خواه ناخواه با موضوع نهنگ آبی درگیر شده اند تلاش دارند تا با وجود وجود داشتن یا نداشتن این چالش، نسبت به احتمال تمایل کاربران به گروه های خطرناک واکنش نشان دهند.

شبکه اجتماعی اینستاگرام مدتی است که یک پیغام خودکار را فعال کرده است. اگر کسی معادل انگلیسی کلمات نهنگ آبی، چالش نهنگ آبی یا هشتگ هایی که به صورت معمول در خصوص این بازی معروف شده اند را در بخش جست وجوی این شبکه اجتماعی وارد کند، پیش از هر چیز با این پیغام از سوی اینستاگرام مواجه می شود: «پست هایی که با این کلیدواژه ها به دنبال آنها هستید، معمولا مشوق رفتاری هستند که منجر به صدمه یا حتی مرگ می شوند. اگر دوره سختی را از سر می گذرانید، ما دوست داریم کمک تان کنیم.» در پایین این پیغام لینکی گذاشته شده که با کلیک روی آن صفحه مجزایی با چند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) توصیه کوتاه ظاهر می شود: با یکی از دوستان تان تماس بگیرید، با یکی از شماره تماس های مربوط به مراکز حمایتی تماس بگیرید (در این بخش با وارد کردن نام کشور، شماره و آدرس این مراکز در اختیار کاربر قرار می گیرد.) و آخرین توصیه خواندن فهرستی از راه هایی است که خود این شبکه اجتماعی برای حفظ آرامش در این صفحه قرار داده است.

از سوی دیگر هم زمان با افزایش شایعه اقدام به خودکشی نوجوانان در هند پس از رواج بازی در این کشور، فیس بوک هم اعلام کرد که سیاست هایی را برای مقابله با خودکشی در پیش گرفته است. مدیر سیاست گذاری های عمومی این شبکه اجتماعی در منطقه هند، آسیای مرکزی و جنوبی گفته است: «فیس بوک جایی است که آدم ها با هم ارتباط می گیرند و مسائل خود را به اشتراک می گذارند، ما از شرکای خود در حوزه سلامت روان و افراد متخصصی که در این حوزه با آنها همکاری داشته ایم آموخته ایم که ارتباط داشتن با دیگران یکی از عوامل اصلی پیشگیری از خودکشی است. ما تیم هایی در سراسر جهان داریم که در تمام ۲۴ ساعت شبانه روز و در تمامی روزهای هفته مشغول کارند. آنها گزارش هایی را که فرستاده می شود بررسی می کنند و اولویت کارشان بررسی گزارش های جدی مانند گزارش درباره خودکشی است. برای آنهایی که با ما تماس دارند متن هایی آماده شده است تا به کمک این متن ها، به آسانی بتوانند با دوستان شان درصورت نیاز و در زمانی که خطری آنها را تهدید می کند، گفت وگو کنند. ما همچنین برای کاربری که به خودکشی می اندیشد اطلاعاتی درباره مراکز محلی که می توانند به او کمک کنند تهیه کرده ایم.» این اقدامات و این پیام ها مربوط به همین حالا هستند، مربوط به همین زمانی که به قول مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.»

اگر در اینستاگرام تصمیم بگیرید که توصیه های این شبکه اجتماعی را نادیده بگیرید و به جست وجوی کلمات مربوط به چالش نهنگ آبی ادامه دهید، متوجه می شوید که حجم قابل توجهی از عکس ها و پست هایی که با این کلید واژه پیدا می شوند، در واقع مطالب طنزی هستند که این بازی را به مسخره گرفته اند اما چه وجود چنین پست هایی و چه این موضوع که ادامه این چالش به صورت اولیه اش در حال حاضر محل شک است باعث نشده که این کلیدواژه مورد توجه ویژه رسانه ها و صاحبان شبکه های اجتماعی قرار نگیرد. حالا ترکیب نهنگ آبی فارغ از اینکه این چالش همچنان به صورت سری وجود دارد یا نه، نمادی است از خطر تمایل نوجوانان به خودکشی. در ویدیویی که به معرفی این بازی و اثرات آن پرداخته است آمده: «در وجود چالش نهنگ آبی و نقش واقعی آن در خودکشی تردید وجود دارد، اما در اینکه گروه هایی هستند که با محور خودکشی تشکیل می شوند و اعضای خود را ترغیب به این کار می کنند شکی نیست.»

ترس دنباله دار

«باید به فرزندان مان بیاموزیم زندگی بازی نیست که بشود آن را دوباره از سر گرفت.» این توییتی است که پلیس دهلی سه شنبه شب روی صفحه توییتر خود منتشر کرد. حالا اگر هشتگ نهنگ آبی را در توییتر جست وجو کنید، اغلب توییت ها مربوط به کاربران، رسانه ها و مقامات هندی است. موج این بازی در حال حاضر هند را فرا گرفته است. دو هفته پیش، مرد جوانی در شهر دهلی، با پرتاب خود از یک پل به زندگی اش پایان داد و روزنامه هندوستان تایمز نوشته است که این جوان پیش از مرگ در ویدیویی که در صفحه فیس بوکش منتشر کرده گفته: «این آخرین مرحله برای به پایان رساندن چالش نهنگ آبی است.» به فاصله چند روز در ایالت گجرات پسر نوجوانی پس از اقدام به خودزنی تحت مراقبت پزشکی قرار گرفت و هندوستان تایمز گزارش داد: «والدین این پسر ۱۷ ساله گفته اند که او اخیرا رفتار غریبی از خودش نشان داده است.» از جمله تماشای فیلم های ترسناک و خط انداختن با تیغ روی دست هایش، رفتارهایی که شبیه به طی کردن بازی نهنگ آبی است.» به گزارش این روزنامه هند از جمله کشورهایی است که بالاترین آمار جست وجوی آنلاین در مورد نهنگ آبی را دارد و حالا مقامات محلی در شهرهای مختلف مشغول مذاکره با سرویس دهندگان اینترنتی هستند تا برای محدود کردن دسترسی به این چالش چاره ای بیندیشند.

اما واهمه این چالش که حال معلوم نیست دقیقا چگونه پایش به زندگی شرکت کنندگان باز می شود، تنها به هند منحصر نیست. روزنامه سان انگلستان هم دو روز پیش در مطلبی به این موضوع پرداخت و نوشت: «هیچ مرگی در ارتباط با این بازی در انگلستان ثبت نشده است اما پلیس اخطارهای آنلاین برای مدارس و خانواده ها را ارسال کرده است. در متن اخطار پلیس خطاب به والدین آمده: لطفا در مورد این بازی گوش به زنگ باشید و اگر احساس خطر کردید با فرزندان تان صحبت کنید.» در این نشریه راهنمایی برای والدین منتشر شده که بدانند چگونه در مورد «فشار گروهی» با کودکان شان صحبت کنند.

استیو، وبلاگ نویس و یکی از فعالان اینترنتی که از سال گذشته مشغول نوشتن در خصوص این بازی بوده است، پس از اخطارهای مکرر در خصوص این چالش این نکته را هم متذکر شده: «بسیاری از کسانی که با جست وجوی واژه نهنگ آبی به سایت من می رسند، نوجوانانی هستند که دنبال پیدا کردن این چالش می گردند. من از برخی از مخاطبان نوجوانم پرسیدم که چرا می خواهند وارد این بازی شوند؟ خیلی ها به دنبال تجربه هستند و برخی هم جواب های تلخ تری دارند. یکی از آنها در جوابم نوشت: «من از زندگی ام متنفرم، می شود بازی را شروع کنم؟» و یکی دیگر گفت: «من می خواهم بازی کنم، به هر حال برای کسی که مهم نیست چه بلایی قرار است سرم بیاید.»» پاسخ هایی که نشان می دهند برخی از شرکت کنندگان، به خاطر این بازی دست به خودکشی نمی زنند بلکه به دلیل تمایل اولیه به خودکشی به سراغ آن می روند. نویسنده این وبلاگ برای مقابله با این چالش، بازی «نهنگ صورتی» را راه انداخته است تا هرقدر که می تواند، مخاطبانش را به زندگی امیدوار کند، در چالشی که او تعریف کرده، شرکت کننده در بازی هر روز باید یک کار دلنشین برای خودش انجام دهد. کارهایی که میل به زندگی را تقویت می کنند، از قدم زدن در هوای خوب گرفته تا صحبت کردن با دوستان و خریدن هدیه برای خود. این هم یکی از راه های مبارزه با نهنگ آبی است که مدت ها است خودش را نشان نمی دهد اما موج های ریز و درشتی که راه انداخته هنوز از شبکه های اجتماعی خودشان را عقب نکشیده اند.

eict,ebbr۰۲۸

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد (۱۰:۵۷-۹۶/۰۶/۲۳)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است، برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.

وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود: ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.

او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.

وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است، با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم، با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.

وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

منبع : خبرگزاری ایسنا

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد (۹۶/۰۵/۲۳-۰۷:۵۶)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است، برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.

وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود: ما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.

او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.

وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است، با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم، با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.

وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

منبع : خبرگزاری ایسنا

اکو آنلاین

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد(۹۶/۰۵/۲۳-۰۷۵۳)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است، برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.

وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزود: تا زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.

او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.

وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است، با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم، با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.

وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.

انتهای پیام(ادامه دارد ...)

اکو آنلاین

(ادامه خبر ...) منبع : خبرگزاری ایسنا

ارتباطات برتر

صفحه شبکه های اجتماعی داخلی وزیر ارتباطات کلید خورد (۹۵/۰۹/۲۳-۱۵:۰۷:۰۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد.

به گزارش ایسنا، محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

مذاکره برای حل مشکل مارکت های جهانی ادامه دارد

وی با اشاره به لزوم حضور بازی های ایرانی در بازار جهانی و مسدود شدن نرم افزارهای ایرانی در مارکت ها بیان کرد: بازارهای جهانی در حال ایجاد برخی محدودیت ها هستند. البته بازی تنها در موبایل عرضه نمی شود بلکه در رایانه های شخصی و وب نیز حضور دارند که ما مشکلی در این زمینه نداریم اما محدودیتی که برای ما وجود دارد، در حوزه تبادلات مالی است که شرکت های خارجی در اپ استور و گوگل پلی برای ما ایجاد می کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: البته این مشکل باید به صورت کلی حل شود زیرا مانع توسعه کسب و کارهای ماست. اکنون نیز وزارت خارجه در حال پیگیری برای حل این موضوع است که به محض اینکه به نتیجه برسد، اعلام می شود.

پیگیر تصویب کپی رایت در مجلس هستیم

وی با اشاره به موضوع کپی رایت و اهمیت آن اظهار کرد: قانون مالکیت معنوی ایران مربوط به سال ۱۳۴۸ است و در قانون تجارت در جمهوری اسلامی اضافاتی به آن قانون زده شده که به صورت کامل نیازهای حمایتی کسب وکارهای نوپا، بازیها و ویدیوها را پوشش نمی دهد. ما در برنامه های خود در نظر داشتیم که یک کارگروه حقوقی این مساله را بررسی کند.

او خاطرنشان کرد: این کار اکنون آغاز شده است. برای بازتعریف در حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی، به منظور صیانت از حقوق مردم در فضای مجازی. طبیعتا باید لایحه ای تنظیم شده و به دولت داده شود تا نهایتا در مجلس به تصویب برسد. این موضوع جزو حوزه های مهم است.

وی با بیان اینکه اگر موضوع کپی رایت حل نشود، نمیتوان به رشد لازم و مطلوب رسید، افزودتما زمانی در دنیا تولیدکننده نبودیم و شاید اگر کپی رایت را رعایت نمی کردیم اتفاقی نمی افتاد، اما امروز تولیدکننده و ملزم به رعایت این حوزه ها هستیم تا کسب وکارهای ما شکل بگیرند و رشد کنند.

لزوم بهبود خدمات رایگان بین المللی

در پاسخ به سوالی مبنی بر هماهنگی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای ارتباط با سرورهای بازیهای خارجی بیان کرد: اینکه بازی مجوز داشته و یا اینکه دارای کیفیت مناسب باشد، دو موضوع است. اگر شرکت خارجی بخواهد در کشور فعالیت مالی داشته باشد، باید مجوز بگیرد. اما وقتی خدمات رایگان می دهد، ما ملزم هستیم خدمات را برای مردم بهبود بدهیم. در ارتباط با بهبود کیفیت سرویس ها نیاز به هماهنگی نیست اما اگر شرکت خارجی بخواهد در ایران فعالیت کند، باید با وزارت ارشاد هماهنگی داشته باشد.

جهرمی با اشاره به پرداخت وام وجوه اداره شده به بازیهای رایانه ای اظهار کرد: یکی از حوزه های مورد توجه جوانان و یکی از صنایع سودآور در کسب و کارهای نوپا، موضوع بازی است و مورد حمایت قرار می گیرد. سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب وامهای کم بهره به شرکت هایی بازی ساز پرداخت شده و ما پیشرفت خوبی داشتیم. با سیاست های وزارت ارشاد نیز آمادگی داریم به تسهیل حوزه کمک شود و ما نیز بازی بین المللی داشته باشیم.

او همچنین به انتقال سرورهای بازیها به ایران اشاره کرد و افزود: لیستی تهیه شده که آن را با وزارت ارشاد هماهنگ می کنیم. اگر این بازیها رایگان باشند، منعی برایشان نیست و قرار دادن یک نود در ایران برای اینکه فاصله شان کاهش یابد و کاربرها بتوانند کیفیت بهتری را تجربه کنند، از موضوعات مطرح شده است و برخی از بازیها هم تایید کردند که این کار را انجام دهند. البته وزارت ارشاد نسبت به برخی بازی ها ملاحظاتی دارد که با توجه به درخواست مردم، می گوییم به جای بستن آنها، باید مذاکره کرد تا پارامترهای فرهنگی ما را رعایت کنند.

وزیر ارتباطات با تاکید بر اهمیت حمایت از بازیهای رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای جزو پنج حوزه پرطرفدار در فضای مجازی هستند. انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازیها، از موضوعاتی است که امروز در دنیا رایج است. بازی یکی از محورهای سرویس های شبکه ملی اطلاعات است. با توجه به اینکه اوقات فراغت جوانان را پر می کند، اهمیت زیاد دارد به همین دلیل نگاه ویژه ای به آن داریم. با وزارت ارشاد و معاونت علمی ریاست جمهوری نیز هماهنگی خواهیم داشت و احتمالا به زودی یک کمیته مشترک برای ساماندهی این فضا، بهبود کیفیت بازی های خارجی و تقویت بازی های داخلی خواهیم داشت.

همچنین جهرمی در مراسم فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای، با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: باید برای حوزه ای که مردم به آن توجه می کنند تسهیلاتی فراهم و برنامه ریزی مناسبی انجام شود که در اوقات فراغت به آن بپردازند. ما خوشحال می شویم یک بازی داشته باشیم که (ادامه دارد ...)

ارتباطات برتر

(ادامه خبر ...) مردم سطح دنیا به آن مشغول شوند، البته بازی های خارجی هم برای جوانان معنی ندارد.
وی در پاسخ به نحوه حمایت از بازی های رایانه ای اظهار کرد: وزارت ارتباطات اسپانسر مالی بازی های نیست اما ما به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمک می کنیم این نیاز را فراهم کند. همچنین به سرویس های لایه بالایی که مورد نیاز کاربر است توجه می کنیم. در حال حاضر استاندارد بین المللی تاخیر بازی های آنلاین ۱۰۰ میلی ثانیه است اما با توجه به فاصله کاربرهای ایرانی با سرورها ما ۴۰۰ میلی ثانیه تاخیر داریم که این مشکل باید حل شود.
انتهای پیام
منبع : خبرگزاری ایسنا

اکو فارس

تهدیدی مجازی از جنس بازی (۹۶/۰۴/۲۳-۰۸:۴۷)

اکوفارس: وارد بازی که می شود انگار از دنیای پیرامونی اش فاصله می گیرد و زندگی در دنیایی دیگر را تجربه می کند.

جوان نوشت :
وارد بازی که می شود انگار از دنیای پیرامونی اش فاصله می گیرد و زندگی در دنیایی دیگر را تجربه می کند. در جریان این بازی ها بی آنکه متوجه باشد برای رسیدن به مرحله بعد هر خشونتی را انجام می دهد. خط پایان این بازی اما گاهی تأسفبار است، اما با استفاده از روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی بازی به گونه ای پیش می رود که در مرحله نهایی کاربر همچون موجود هیپنوتیزم شده ای هر آنچه را در جریان بازی از وی بخواهند، انجام دهد. این درست همان اتفاقی است که در جریان بازی نهنگ آبی رخ می دهد و مرحله پایانی آن خودکشی کاربر این بازی ای است؛ بازی ای که در کشور ما قربانی نداشته، اما هشداری دیگر درباره رهاشدگی فضای مجازی است که ۲۳ میلیون گیمر جوان و نوجوان ایرانی را تهدید می کند.
مردم بازی ها را دوست دارند. فقط در سال ۲۰۱۰ بازی های دیجیتالی ۲۵ میلیارد دلار فروش داشته اند. بر همین اساس با طراحی های گیمیفیکیشن یا بازی وارسازی با قرار دادن کاربر در داخل چیزی شبیه بازی وی را ترغیب به کاری می کنند که به آن مایل نیست، اما با این روش انگیزه و لذت را در کاربر تقویت می شود و همان کاری را می کند که بازیساز از وی خواسته است. این درست همان اتفاقی است که در بازی نهنگ آبی رخ می دهد. با عنایت به آمار ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی که اغلب هم در سنین جوانی و نوجوانی هستند این مسئله می تواند نگران کننده به نظر برسد.
تهدیدی مجازی از جنس بازی
نهنگ آبی یکی از آخرین ورژن های تهدیدات فضای مجازی است که این بار به صورت کاملاً جدی و در فضای حقیقی فاجعه آفرین شده است. مرحله پایانی این بازی خودکشی کاربر است و جامعه هدف آن گروه سنی نوجوانان هستند. فیلیپ بودیکن، جوان ۲۱ ساله روسی و دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی، طراح بازی نهنگ آبی کار خود را از سال ۲۰۱۳ آغاز و تمام مراحل را با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم کرده است. این بازی از ۵۰ مرحله تشکیل شده است.
بازی به نحوی طراحی شده که کاربر باید قدم به قدم جلو برود، به همین دلیل اغلب در هر روز، فقط یک وظیفه به وی محول می شود و فقط باید یک مرحله را پشت سر بگذارد.
آنطور که فرزانه شریفی، دکترای علوم ارتباطات و جانشین معاونت آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمام مراحل بازی نهنگ آبی با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم شده است.
اگر بخواهیم یک تعریف ساده از گیمیفیکیشن عنوان کنیم به استفاده از مکانیک بازی ها و جایزه ها در مواردی غیر از بازی برای افزایش اشتیاق و تحریک کردن رفتار کاربران، گیمیفیکیشن گفته می شود. شما می توانید از گیمیفیکیشن برای افزایش مواردی چون وابستگی، به اشتراک گذاری، ساخت محتوا، خرید و موارد مشابه استفاده کنید.
شریفی با بیان اینکه نهنگ آبی مجموعه ای از قوانین است، تصریح می کند: این بازی، برنامه یا اپلیکیشنی برای نصب ندارد. متخصصان علم بازی وارسازی به خوبی می دانند نهنگ آبی، در واقع کانسپت بازی یا ARG است و برنامه ای برای نصب نیاز ندارد که در App Store یا Gogle Play یافت شود.
این دکترای علوم ارتباطات معتقد است: آنچه طراح نهنگ آبی و سایر بازی های خشونت بار را ترغیب به ساخت می کند، انگیزه های بالای روانشناختی، جامعه مصرف، فروش بالا و موارد مشابه است.
شریفی در این باره اینگونه توضیح می دهد: بازی های بسیاری در پلت فرم های رایانه و تلفن همراه و کنسول وجود دارد که هر روز به تعداد آنها افزوده می شود. این بازی ها با هدف گیری مغز و روان بازیکنان، نه تنها از جنبه های اعتیادآور بلکه آسیب رسان و مختل کننده برخوردار هستند.
وی تأکید می کند: جامعه هدف این بازی ها، نوجوانان هستند که اغلب در سنین بلوغ و شکل گیری شخصیت قرار دارند.
از نگاه شریفی حتی اگر با بازی هایی مانند نهنگ آبی که در مرحله آخر جان بازیکن را می گیرد کاری نداشته باشیم، بازی هایی هستند که آسیب های بلندمدت برای فرد به دنبال دارد که اغلب روانشناختی، تحصیلی و اجتماعی است که منجر به محرومیت بازیکنان از شاخصه های مطلوب اجتماعی می شود.
وی تصریح می کند: اگرچه موج جدید بازی های جدی با رویکرد مثبت و آموزنده، سیل بی رمق بازی های مرگبار و با محتوای خشن را به عقب می راند، اما نمی توان از دسته بازی های منفی چشم پوشی کرد.
۳۰ میلیون ساعت پای بازی
مطابق آمار اعلام شده از سوی مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با عنوان دایرک از آن یاد می شود، در جمهوری اسلامی (ادامه دارد ...)

اکو فارس

(ادامه خبر ...) ایران ۲۳ میلیون نفر گیمر وجود دارد که هر گیمر در شبانه روز به صورت متوسط ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتالی می کند با یک دودوتا چهارتا متوجه می شویم که در شبانه روز بیش از ۳۰ میلیون ساعت صرف بازی های رایانه ای می شود که حدود ۸۷ درصد آن یعنی به عبارتی بیش از ۲۶ میلیون ساعت آن توسط کودکان و نوجوانان و جوانان صرف این رسانه می شود و بیش از ۹۵ درصد بازی های رایانه ای در کشورمان خارجی است. اینجاست که می توان به روشنی دریافت بازی های رایانه ای بیش از آنکه برای ما فرصت باشند، تهدیدند.

ساعت ۲۴

«نهنگ آبی» در فضای ایران شنا می کند؟ (۹۵/۰۶/۲۲-۰۸:۵۴)

ساعت۲۴ – « موبی دیک چنان که گویی در مرداب فرورفته باشد گرد محور خود چرخید و به حال حمله، جناح نزدیک تر خود را به طرف دماغه غلتاند و بی آنکه سوراخی در آن پدید آورد، چنان ناگهانی قایق را برگرداند که اگر به خاطر قسمت برآمده جای پارو که در آن لحظه به آن چنگ زده بود نبود، بار دیگر (ناخدا) آهَب بار دیگر به میان دریا پرتاب می شد. » داستان موبی دیک از آن قصه های قدیمی است، از آن رمان های کلاسیک که اگر کسی هم آن را نخوانده باشد نام و کلیت داستان آن را می داند.

زهرا چوپانکاره در روزنامه اعتماد نوشت: « موبی دیک چنان که گویی در مرداب فرورفته باشد گرد محور خود چرخید و به حال حمله، جناح نزدیک تر خود را به طرف دماغه غلتاند و بی آنکه سوراخی در آن پدید آورد، چنان ناگهانی قایق را برگرداند که اگر به خاطر قسمت برآمده جای پارو که در آن لحظه به آن چنگ زده بود نبود، بار دیگر (ناخدا) آهَب بار دیگر به میان دریا پرتاب می شد. » داستان موبی دیک از آن قصه های قدیمی است، از آن رمان های کلاسیک که اگر کسی هم آن را نخوانده باشد نام و کلیت داستان آن را می داند.

داستان رویارویی ناخدا اهب با یک نهنگ سفید، روایت جنگی که دست آخر به در هم شکستن کشتی و قربانی شدن تمامی خدمه آن ختم می شود، جز یک بازمانده که قرار است از زبان او، داستان هرمان ملویل نوشته شود. موبی دیک یا نهنگ سفید یکی از نمونه های جدال بین خیر و شر است، یکی از نمونه های متعلق به ادبیات کلاسیک. حالا دنیا نسخه های دیگری از نهنگ های استعاری خودش را دارد، دنیای مدرن، دنیای نهنگ آبی است و داستانی که به جای ورق های کتاب سر از گوشی های هوشمند هزاران نوجوان درآورد و تعدادی از آنها را به کام مرگ کشاند.

در کتاب موبی دیک با ترجمه پرویز داریوش، ناخدا اهب در صفحه ۴۲۱ همراه موبی دیک در دریا ناپدید می شود، در بازی نهنگ آبی ۵۰ روز طول می کشید تا قربانیان دست به خودکشی بزنند. داستان نهنگ آبی تبدیل شد به پرونده ای که برای بسته شدن آن پای پلیس و دولت روسیه به میان آمد و پس از آن در کشورهای دیگر دولت ها و رسانه ها و روانشناسان دست به کار بررسی و چاره اندیشی برای آن شدند. این روایت مدرن از مرگ به خاطر یک نهنگ، دیگر ارزش ادبی نداشت.

روز اول: F۵۵- را با تیغ روی دست تان حک کنید و عکسش را بفرستید.

روز سیزدهم: به موسیقی ای که برای تان فرستاده می شود گوش کنید.

روز بیست و دوم: به پشت بام بروید، روی لبه بنشینید، جوری که پاهای تان در هوا معلق باشد.

روز بیست و هشتم: امروز با هیچ کس صحبت نکنید.

روز پنجاهم: از روی ساختمانی بلند بپرید و بمیرید.

وی کی یک شبکه اجتماعی محبوب در روسیه است، از همین طریق بود که گروه نهنگ آبی به راه افتاد و دستورالعمل رفتن به سوی مرگ داوطلبانه در اختیار نوجوانانی که به این گروه می پیوستند، قرار می گرفت. این دستورالعمل های روزانه سبب می شدند که در کمتر از دو ماه، نوجوانی که درگیر این چالش اینترنتی شده بود ذره ذره از زندگی فاصله بگیرد، مردن را بارها و بارها با صدمه زدن به اعضای بدنش و ایستادن بر لبه بلندی و فاصله گرفتن از دیگران تمرین کند و یک روز تن به مرگ دهد. اما با همه اینها قرار نبوده که همه شرکت کنندگان، این بازی را تا دم مرگ جدی بگیرند. خیلی ها از سر کنجکاوی به این بازی سرک کشیدند و برخی از رسانه ها نوشته اند که معلوم نیست خودکشی قربانیان نهنگ آبی صرفا به خاطر شرکت در این بازی بوده باشد.

نهنگی نیست

موجی که در سال ۲۰۱۵ و ۲۰۱۶ در روسیه و در میان نوجوانان پدید آمد و آنها را به سمت چالش نهنگ آبی کشاند، ماه ها طول کشید تا به ایران برسد. در یکی دو ماه اخیر کم کم نام این چالش در میان کاربران اینترنت مطرح شد و هفته گذشته بود که سرانجام توانست جای خودش را در میان سوالات رسانه ها و پاسخ های مسوولان باز کند. وزیر ارتباطات پیش از هر چیز اول اشاره کرد که این بازی به آسانی در دسترس نیست و نمی توان مانند سایر برنامه های موجود برای گوشی های هوشمند آن را دانلود کرد: «این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول در ایران هم قابل دسترسی نیست.» محمدجواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود متذکر شد که نباید مساله این بازی را به بزرگ تر از آنچه هست تبدیل کرد: «انتقال مفاهیم در قالب زبان بازی، تاثیرگذاری 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. 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.» او گفت که شبکه اجتماعی وی کی در ایران فیلتر است و با این وجود خبر از این داد که وزارت ارتباطات در خصوص موضوع عدم ترویج خشونت از طریق این شبکه با مدیران آن مذاکره خواهد کرد. و بعد از بخش خصوصی دعوت کرد که برای فعالیت بیشتر در حوزه تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان شان در فضای مجازی آغاز به کار کنند و قول حمایت از فعالیت ها در این بخش را داد.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اما در صحبت های چند روز گذشته خود سعی کرد خانواده ها را قانع کند که این چالش به کل تمام شده و اثری از آن نیست. او گفت که این بنیاد از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرده چون تاثیرات منفی زیادی داشته است. حسن کریمی قدوسی گفت: «نهنگ آبی یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. 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. 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. »

کلیدواژه ای برای میل به خودکشی

حالا که مدت ها از دستگیری ادمین اصلی این بازی می گذرد، در برخی از رسانه ها به این موضوع اشاره شده که در حال حاضر این چالش تنها به صورت پیغام های خصوصی از سوی افراد ناشناس برای افراد هدف فرستاده می شود و برخی دیگر می گویند که نسخه های دیگر این بازی که از طریق اینترنت قابل دریافت هستند، نسخه های تقلبی هستند و مشخص نیست کسانی که این نسخه ها را منتشر کرده اند چه هدفی دارند. اما برخی از شبکه های اجتماعی اصلی که رابط میان میلیون ها کاربر هستند و خواه ناخواه با موضوع نهنگ آبی درگیر شده اند تلاش دارند تا با وجود وجود داشتن یا نداشتن این چالش، نسبت به احتمال تمایل کاربران به گروه های خطرناک واکنش نشان دهند.

شبکه اجتماعی اینستاگرام مدتی است که یک پیغام خودکار را فعال کرده است. اگر کسی معادل انگلیسی کلمات نهنگ آبی، چالش نهنگ آبی یا هشتگ هایی که به صورت معمول در خصوص این بازی معروف شده اند را در بخش جست وجوی این شبکه اجتماعی وارد کند، پیش از هر چیز با این پیغام از سوی اینستاگرام مواجه می شود: «پست هایی که با این کلیدواژه ها به دنبال آنها هستید، معمولا مشوق رفتاری هستند که منجر به صدمه یا حتی مرگ می شوند. اگر دوره سختی را از سر می گذرانید، ما دوست داریم کمک تان کنیم.» در پایین این پیغام لینکی گذاشته شده که با کلیک روی آن صفحه مجزایی با چند توصیه کوتاه ظاهر می شود: با یکی از دوستان تان تماس بگیرید، با یکی از شماره تماس های مربوط به مراکز حمایتی تماس بگیرید (در این بخش با وارد کردن نام کشور، شماره و آدرس این مراکز در اختیار کاربر قرار می گیرد) و آخرین توصیه خواندن فهرستی از راه هایی است که خود این شبکه اجتماعی برای حفظ آرامش در این صفحه قرار داده است.

از سوی دیگر هم زمان با افزایش شایعه اقدام به خودکشی نوجوانان در هند پس از رواج بازی در این کشور، فیس بوک هم اعلام کرد که سیاست هایی را برای مقابله با خودکشی در پیش گرفته است. مدیر سیاست گذاری های عمومی این شبکه اجتماعی در منطقه هند، آسیای مرکزی و جنوبی گفته است: «فیس بوک جایی است که آدم ها با هم ارتباط می گیرند و مسائل خود را به اشتراک می گذارند، ما از شرکای خود در حوزه سلامت روان و افراد متخصصی که در این حوزه با آنها همکاری داشته ایم آموخته ایم که ارتباط داشتن با دیگران یکی از عوامل اصلی پیشگیری از خودکشی است.

ما تیم هایی در سراسر جهان داریم که در تمام ۲۴ ساعت شبانه روز و در تمامی روزهای هفته مشغول کارند. آنها گزارش هایی را که فرستاده می شود بررسی می کنند و اولویت کارشان بررسی گزارش های جدی مانند گزارش درباره خودکشی است. برای آنهایی که با ما تماس دارند متن هایی آماده شده است تا به کمک این متن ها، به آسانی بتوانند با دوستان شان درصورت نیاز و در زمانی که خطری آنها را تهدید می کند، گفت وگو کنند. ما همچنین برای کاربری که به خودکشی می اندیشد اطلاعاتی درباره مراکز محلی که می توانند به او کمک کنند تهیه کرده ایم.» این اقدامات و این پیام ها مربوط به همین حالا هستند، مربوط به همین زمانی که به قول مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.»

اگر در اینستاگرام تصمیم بگیرید که توصیه های این شبکه اجتماعی را نادیده بگیرید و به جست وجوی کلمات مربوط به چالش نهنگ آبی ادامه دهید، متوجه می شوید که حجم قابل توجهی از عکس ها و پست هایی که با این کلید واژه پیدا می شوند، در واقع مطالب طنزی هستند که این بازی را به مسخره گرفته اند اما چه وجود چنین پست هایی و چه این موضوع که ادامه این چالش به صورت اولیه اش در حال حاضر محل شک است باعث نشده که این کلیدواژه مورد توجه ویژه رسانه ها و صاحبان شبکه های اجتماعی قرار نگیرد. حالا ترکیب نهنگ آبی فارغ از اینکه این چالش همچنان به صورت سری وجود دارد یا نه، نمادی است از خطر تمایل نوجوانان به خودکشی. در ویدیویی که به معرفی این بازی و اثرات آن پرداخته است آمده: «در وجود چالش نهنگ آبی و نقش واقعی آن در خودکشی تردید وجود دارد، اما در اینکه گروه هایی هستند که با محور خودکشی تشکیل می شوند و اعضای خود را ترغیب به این کار می کنند شکی نیست.»

ترس دنباله دار

«باید به فرزندان مان بیاموزیم زندگی بازی نیست که بشود آن را دوباره از سر گرفت.» این توییتی است که پلیس دهلی سه شنبه شب روی صفحه توییتر خود منتشر کرد. حالا اگر هشتگ نهنگ آبی را در توییتر جست وجو کنید، اغلب توییت ها مربوط به کاربران، رسانه ها و مقامات هندی است. موج این بازی در حال حاضر هند را فرا گرفته است. دو هفته پیش، مرد جوانی در شهر دهلی، با پرتاب خود از یک پل به زندگی اش پایان داد و روزنامه هندوستان تایمز نوشته است که این جوان پیش از مرگ در ویدیویی که در صفحه فیس بوکش منتشر کرده گفته: «این آخرین مرحله برای به پایان رساندن چالش نهنگ آبی است.» به فاصله چند روز در ایالت گجرات پسر نوجوانی پس از اقدام به خودزنی تحت مراقبت پزشکی قرار گرفت و هندوستان تایمز گزارش داد: «والدین این پسر ۱۷ ساله گفته اند که او اخیرا رفتار غریبی از خودش نشان داده است.» از جمله تماشای فیلم های ترسناک و خط انداختن با تیغ روی دست هایش، رفتارهایی که شبیه به طی کردن بازی نهنگ آبی است.» به گزارش این روزنامه هند از جمله کشورهایی است که بالاترین آمار جست وجوی آنلاین در مورد نهنگ آبی را دارد و حالا مقامات محلی در شهرهای مختلف مشغول مذاکره با سرویس دهندگان اینترنتی هستند تا برای محدود کردن دسترسی به این چالش چاره ای بیندیشند.

اما واهمه این چالش که حال معلوم نیست دقیقا چگونه پایش به زندگی شرکت کنندگان باز می شود، تنها به هند منحصر نیست. روزنامه سان انگلستان هم دو روز پیش در مطلبی به این موضوع پرداخت و نوشت: «هیچ مرگی در ارتباط با این بازی در انگلستان ثبت نشده است اما پلیس اخطارهای آنلاین برای مدارس و خانواده ها را ارسال کرده است. در متن اخطار پلیس خطاب به والدین آمده: لطفا در مورد این بازی گوش به زنگ باشید و اگر احساس خطر کردید با فرزندان تان صحبت کنید.» در این نشریه راهنمایی برای والدین منتشر شده که بدانند چگونه در مورد «فشار گروهی» با کودکان شان صحبت کنند.

اسنیو، وبلاگ نویس و یکی از فعالان اینترنتی که از سال گذشته مشغول نوشتن در خصوص این بازی بوده است، پس از اخطارهای مکرر در خصوص این چالش این نکته را هم متذکر شده: «بسیاری از کسانی که با جست وجوی واژه نهنگ آبی به سایت من می رسند، نوجوانانی هستند که دنبال پیدا کردن این چالش می گردند. من از برخی از مخاطبان نوجوانم پرسیدم که چرا می خواهند وارد این بازی شوند؟ خیلی ها به دنبال تجربه هستند و برخی هم جواب های (ادامه دارد ...)

ساحت ۲۴

(ادامه خبر ...) تلخ تری دارند. یکی از آنها در جوابم نوشت: «من از زندگی ام متنفرم، می شود بازی را شروع کنم؟» و یکی دیگر گفت: «من می خواهم بازی کنم، به هر حال برای کسی که مهم نیست چه بلایی قرار است سرم بیاید.»» پاسخ هایی که نشان می دهند برخی از شرکت کنندگان، به خاطر این بازی دست به خودکشی نمی زنند بلکه به دلیل تمایل اولیه به خودکشی به سراغ آن می روند.

نویسنده این وبلاگ برای مقابله با این چالش، بازی «نهنگ صورتی» را راه انداخته است تا هرقدر که می تواند، مخاطبانش را به زندگی امیدوار کند، در چالشی که او تعریف کرده، شرکت کننده در بازی هر روز باید یک کار دلنشین برای خودش انجام دهد. کارهایی که میل به زندگی را تقویت می کنند، از قدم زدن در هوای خوب گرفته تا صحبت کردن با دوستان و خریدن هدیه برای خود. این هم یکی از راه های مبارزه با نهنگ آبی است که مدت ها است خودش را نشان نمی دهد اما موج های ریز و درشتی که راه انداخته هنوز از شبکه های اجتماعی خودشان را عقب نکشیده اند.

اقتصادآنلاین

« نهنگ آبی» درفضای ایران شنا می کند؟ (۹۵/۰۶/۲۲-۰۹:۵۵)

« موبی دیک چنان که گویی در مرداب فرورفته باشد گرد محور خود چرخید و به حال حمله، جناح نزدیک تر خود را به طرف دماغه غلتاند و بی آنکه سوراخی در آن پدید آورد، چنان ناگهانی قایق را برگرداند که اگر به خاطر قسمت برآمده جای پارو که در آن لحظه به آن چنگ زده بود نبود، بار دیگر (ناخدا) آهَب بار دیگر به میان دریا پرتاب می شد. »

به گزارش اقتصادآنلاین، اعتماد نوشت: داستان موبی دیک از آن قصه های قدیمی است، از آن رمان های کلاسیک که اگر کسی هم آن را نخوانده باشد نام و کلیت داستان آن را می داند. داستان رویارویی ناخدا اهب با یک نهنگ سفید، روایت جنگی که دست آخر به در هم شکستن کشتی و قربانی شدن تمامی خدمه آن ختم می شود، جز یک بازمانده که قرار است از زبان او، داستان هرمان ملویل نوشته شود. موبی دیک یا نهنگ سفید یکی از نمونه های جدال بین خیر و شر است، یکی از نمونه های متملق به ادبیات کلاسیک. حالا دنیا نسخه های دیگری از نهنگ های استعاری خودش را دارد، دنیای مدرن، دنیای نهنگ آبی است و داستانی که به جای ورق های کتاب سر از گوشی های هوشمند هزاران نوجوان درآورد و تعدادی از آنها را به کام مرگ کشاند. در کتاب موبی دیک با ترجمه پرویز داریوش، ناخدا اهب در صفحه ۴۲۱ همراه موبی دیک در دریا ناپدید می شود، در بازی نهنگ آبی ۵۰ روز طول می کشید تا قربانیان دست به خودکشی بزنند. داستان نهنگ آبی تبدیل شد به پرونده ای که برای بسته شدن آن پای پلیس و دولت روسیه به میان آمد و پس از آن در کشورهای دیگر دولت ها و رسانه ها و روانشناسان دست به کار بررسی و چاره اندیشی برای آن شدند. این روایت مدرن از مرگ به خاطر یک نهنگ، دیگر ارزش ادبی نداشت.

روز اول: F-۵۵ را با تیغ روی دست تان حک کنید و عکسش را بفرستید.

روز سیزدهم: به موسیقی ای که برای تان فرستاده می شود گوش کنید.

روز بیست و دوم: به پشت بام بروید، روی لبه بنشینید، جوری که پاهای تان در هوا معلق باشد.

روز بیست و هشتم: امروز با هیچ کس صحبت نکنید.

روز پنجاهم: از روی ساختمانی بلند بپرید و بمیرید.

وی کی یک شبکه اجتماعی محبوب در روسیه است، از همین طریق بود که گروه نهنگ آبی به راه افتاد و دستورالعمل رفتن به سوی مرگ داوطلبانه در اختیار نوجوانانی که به این گروه می پیوستند، قرار می گرفت. این دستورالعمل های روزانه سبب می شدند که در کمتر از دو ماه، نوجوانی که درگیر این چالش اینترنتی شده بود ذره ذره از زندگی فاصله بگیرد، مردن را بارها و بارها با صدمه زدن به اعضای بدنش و ایستادن بر لبه بلندی و فاصله گرفتن از دیگران تمرین کند و یک روز تن به مرگ دهد. اما با همه اینها قرار نبوده که همه شرکت کنندگان، این بازی را تا دم مرگ جدی بگیرند. خیلی ها از سر کنجکاوی به این بازی سرک کشیدند و برخی از رسانه ها نوشته اند که معلوم نیست خودکشی قربانیان نهنگ آبی صرفا به خاطر شرکت در این بازی بوده باشد.

نهنگی نیست

موجی که در سال ۲۰۱۵ و ۲۰۱۶ در روسیه و در میان نوجوانان پدید آمد و آنها را به سمت چالش نهنگ آبی کشاند، ماه ها طول کشید تا به ایران برسد. در یکی دو ماه اخیر کم کم نام این چالش در میان کاربران اینترنت مطرح شد و هفته گذشته بود که سرانجام توانست جای خودش را در میان سوالات رسانه ها و پاسخ های مسوولان باز کند. وزیر ارتباطات پیش از هر چیز اول اشاره کرد که این بازی به آسانی در دسترس نیست و نمی توان مانند سایر برنامه های موجود برای گوشی های هوشمند آن را دانلود کرد: «این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول در ایران هم قابل دسترسی نیست.» محمدجواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود متذکر شد که نباید مساله این بازی را به بزرگ تر از آنچه هست تبدیل کرد: «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. 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.» او گفت که شبکه اجتماعی وی کی در ایران فیلتر است و با این وجود خبر از این داد که وزارت ارتباطات در خصوص موضوع عدم ترویج خشونت از طریق این شبکه با مدیران آن مذاکره خواهد کرد. و بعد از بخش خصوصی دعوت کرد که برای فعالیت بیشتر در حوزه تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان شان در فضای مجازی آغاز به کار کنند و قول حمایت از فعالیت ها در این بخش را داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اما در صحبت های چند روز گذشته خود سعی کرد خانواده ها را قانع کند که این چالش به کل تمام شده و اثری از آن نیست. او گفت که این بنیاد از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرده چون تاثیرات منفی زیادی داشته است. حسن (ادامه دارد ...)

اقتصاد آنلاین
WWW.EGHTESADONLINE.COM

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی گفت: «نهنگ آبی یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. 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. 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.»

کلیدواژه ای برای میل به خودکشی

حالا که مدت ها از دستگیری ادمین اصلی این بازی می گذرد، در برخی از رسانه ها به این موضوع اشاره شده که در حال حاضر این چالش تنها به صورت پیغام های خصوصی از سوی افراد ناشناس برای افراد هدف فرستاده می شود و برخی دیگر می گویند که نسخه های دیگر این بازی که از طریق اینترنت قابل دریافت هستند، نسخه های تقلبی هستند و مشخص نیست کسانی که این نسخه ها را منتشر کرده اند چه هدفی دارند. اما برخی از شبکه های اجتماعی اصلی که رابط میان میلیون ها کاربر هستند و خواه ناخواه با موضوع نهنگ آبی درگیر شده اند تلاش دارند تا با وجود وجود داشتن یا نداشتن این چالش، نسبت به احتمال تمایل کاربران به گروه های خطرناک واکنش نشان دهند.

شبکه اجتماعی اینستاگرام مدتی است که یک پیغام خودکار را فعال کرده است. اگر کسی معادل انگلیسی کلمات نهنگ آبی، چالش نهنگ آبی یا هشتگ هایی که به صورت معمول در خصوص این بازی معروف شده اند را در بخش جست وجوی این شبکه اجتماعی وارد کند، پیش از هر چیز با این پیغام از سوی اینستاگرام مواجه می شود: «پست هایی که با این کلیدواژه ها به دنبال آنها هستید، معمولا مشوق رفتاری هستند که منجر به صدمه یا حتی مرگ می شوند. اگر دوره سختی را از سر می گذرانید، ما دوست داریم کمک تان کنیم.» در پایین این پیغام لینکی گذاشته شده که با کلیک روی آن صفحه مجزایی با چند توصیه کوتاه ظاهر می شود: با یکی از دوستان تان تماس بگیرید، با یکی از شماره تماس های مربوط به مراکز حمایتی تماس بگیرید (در این بخش با وارد کردن نام کشور، شماره و آدرس این مراکز در اختیار کاربر قرار می گیرد) و آخرین توصیه خواندن فهرستی از راه هایی است که خود این شبکه اجتماعی برای حفظ آرامش در این صفحه قرار داده است.

از سوی دیگر هم زمان با افزایش شایعه اقدام به خودکشی نوجوانان در هند پس از رواج بازی در این کشور، فیس بوک هم اعلام کرد که سیاست هایی را برای مقابله با خودکشی در پیش گرفته است. مدیر سیاست گذاری های عمومی این شبکه اجتماعی در منطقه هند، آسیای مرکزی و جنوبی گفته است: «فیس بوک جایی است که آدم ها با هم ارتباط می گیرند و مسائل خود را به اشتراک می گذارند، ما از شرکای خود در حوزه سلامت روان و افراد متخصصی که در این حوزه با آنها همکاری داشته ایم آموخته ایم که ارتباط داشتن با دیگران یکی از عوامل اصلی پیشگیری از خودکشی است. ما تیم هایی در سراسر جهان داریم که در تمام ۲۴ ساعت شبانه روز و در تمامی روزهای هفته مشغول کارند. آنها گزارش هایی را که فرستاده می شود بررسی می کنند و اولویت کارشان بررسی گزارش های جدی مانند گزارش درباره خودکشی است. برای آنهایی که با ما تماس دارند متن هایی آماده شده است تا به کمک این متن ها، به آسانی بتوانند با دوستان شان درصورت نیاز و در زمانی که خطری آنها را تهدید می کند، گفت وگو کنند. ما همچنین برای کاربری که به خودکشی می اندیشد اطلاعاتی درباره مراکز محلی که می توانند به او کمک کنند تهیه کرده ایم.» این اقدامات و این پیام ها مربوط به همین حالا هستند، مربوط به همین زمانی که به قول مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.»

اگر در اینستاگرام تصمیم بگیرید که توصیه های این شبکه اجتماعی را نادیده بگیرید و به جست وجوی کلمات مربوط به چالش نهنگ آبی ادامه دهید، متوجه می شوید که حجم قابل توجهی از عکس ها و پست هایی که با این کلید واژه پیدا می شوند، در واقع مطالب طنزی هستند که این بازی را به مسخره گرفته اند اما چه وجود چنین پست هایی و چه این موضوع که ادامه این چالش به صورت اولیه اش در حال حاضر محل شک است باعث نشده که این کلیدواژه مورد توجه ویژه رسانه ها و صاحبان شبکه های اجتماعی قرار نگیرد. حالا ترکیب نهنگ آبی فارغ از اینکه این چالش همچنان به صورت سری وجود دارد یا نه، نمادی است از خطر تمایل نوجوانان به خودکشی. در ویدیویی که به معرفی این بازی و اثرات آن پرداخته است آمده: «در وجود چالش نهنگ آبی و نقش واقعی آن در خودکشی تردید وجود دارد، اما در اینکه گروه هایی هستند که با محور خودکشی تشکیل می شوند و اعضای خود را ترغیب به این کار می کنند شکی نیست.»

ترس دنباله دار

«باید به فرزندان مان بیاموزیم زندگی بازی نیست که بشود آن را دوباره از سر گرفت.» این توییتی است که پلیس دهلی سه شنبه شب روی صفحه توییتر خود منتشر کرد. حالا اگر هشتگ نهنگ آبی را در توییتر جست وجو کنید، اغلب توییت ها مربوط به کاربران، رسانه ها و مقامات هندی است. موج این بازی در حال حاضر هند را فرا گرفته است. دو هفته پیش، مرد جوانی در شهر دهلی، با پرتاب خود از یک پل به زندگی اش پایان داد و روزنامه هندوستان تایمز نوشته است که این جوان پیش از مرگ در ویدیویی که در صفحه فیس بوکش منتشر کرده گفته: «این آخرین مرحله برای به پایان رساندن چالش نهنگ آبی است.» به فاصله چند روز در ایالت گجرات پسر نوجوانی پس از اقدام به خودزنی تحت مراقبت پزشکی قرار گرفت و هندوستان تایمز گزارش داد: «والدین این پسر ۱۷ ساله گفته اند که او اخیرا رفتار غریبی از خودش نشان داده است.» از جمله تماشای فیلم های ترسناک و خط انداختن با تیغ روی دست هایش، رفتارهایی که شبیه به طی کردن بازی نهنگ آبی است.» به گزارش این روزنامه هند از جمله کشورهایی است که بالاترین آمار جست وجوی آنلاین در مورد نهنگ آبی را دارد و حالا مقامات محلی در شهرهای مختلف مشغول مذاکره با سرویس دهندگان اینترنتی هستند تا برای محدود کردن دسترسی به این چالش چاره ای بیندیشند.

اما واهمه این چالش که حال معلوم نیست دقیقا چگونه پایش به زندگی شرکت کنندگان باز می شود، تنها به هند منحصر نیست. روزنامه سان انگلستان هم دو روز پیش در مطلبی به این موضوع پرداخت و نوشت: «هیچ مرگی در ارتباط با این بازی در انگلستان ثبت نشده است اما پلیس اخطارهای آنلاین برای مدارس و خانواده ها را ارسال کرده است. در متن اخطار پلیس خطاب به والدین آمده: لطفا در مورد این بازی گوش به زنگ باشید و اگر احساس خطر کردید با فرزندان تان صحبت کنید.» در این نشریه راهنمایی برای والدین منتشر شده که بدانند چگونه در مورد «فشار گروهی» با کودکان شان صحبت کنند.

استیو، وبلاگ نویس و یکی از فعالان اینترنتی که از سال گذشته مشغول نوشتن در خصوص این بازی بوده است، پس از اخطارهای مکرر در خصوص این چالش این نکته را هم متذکر شده: «بسیاری از کسانی که با جست وجوی واژه نهنگ آبی به سایت من می رسند، نوجوانانی هستند که دنبال پیدا کردن این چالش می گردند. من از برخی از مخاطبان نوجوانم پرسیدم که چرا می خواهند وارد این بازی شوند؟ خیلی ها به دنبال تجربه هستند و برخی هم جواب های تلخ تری دارند. یکی از آنها در جوابم نوشت: «من از زندگی ام متنفرم، می شود بازی را شروع کنم؟» و یکی دیگر گفت: «من می خواهم بازی کنم، به هر (ادامه دارد ...)

اقتصاد آنلاین

(ادامه خبر ...) حال برای کسی که مهم نیست چه بلایی قرار است سرم بیاید.»» پاسخ هایی که نشان می دهند برخی از شرکت کنندگان، به خاطر این بازی دست به خودکشی نمی زنند بلکه به دلیل تمایل اولیه به خودکشی به سراغ آن می روند. نویسنده این وبلاگ برای مقابله با این چالش، بازی «نهنگ صورتی» را راه انداخته است تا هرقدر که می تواند، مخاطبانش را به زندگی امیدوار کند، در چالشی که او تعریف کرده، شرکت کننده در بازی هر روز باید یک کار دلنشین برای خودش انجام دهد. کارهایی که میل به زندگی را تقویت می کنند، از قدم زدن در هوای خوب گرفته تا صحبت کردن با دوستان و خریدن هدیه برای خود. این هم یکی از راه های مبارزه با نهنگ آبی است که مدت ها است خودش را نشان نمی دهد اما موج های ریز و درشتی که راه انداخته هنوز از شبکه های اجتماعی خودشان را عقب نکشیده اند.

فناوران

بازدید خانوادگی وزیر ارتباطات از لیگ بازی های رایانه ای با وزارت فرهنگ درباره ورود سرورهای بازی های خارجی هماهنگیم

وزیر ارتباطات روز گذشته همراه با همسر و فرزندانش به بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای پرداخت.

فناوران – روز گذشته محمد جواد آذری جهرمی در حالی به بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای پرداخت که همسر و فرزندانش یک ساعت پیش از او به محل مسابقات رسیدند و در این مدت دو پسر او یعنی علی و سینا، به بازی فیفا و کلش رویال مشغول شدند.

نکته جالب تر این که علی و سینا از پدرشان اجازه گرفتند پس از رفتن او در محل مسابقات بمانند و بازی کنند.

بازی های رایانه ای از مسابقات لیگ بازی های رایانه ای از آن جهت جالب بود که سخنان و عملکرد وزیر در حوزه گیم، با انتقاد مدیرعامل بنیاد روبرو شده بود. از یک سو آذری جهرمی اعلام کرده بود زمینه ارتباط بهتر با سرورهای دو بازی خارجی را فراهم کرده است که این بازی ها از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز نداشتند. از سوی دیگر وزیر در اینستاگرامش درباره چالش نهنگ آبی نوشته بود که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این صحبت اعلام کرده بود این کار باعث تبلیغ این چالش خطرناک می شود.

با این حال این دو روز گذشته دوستانه تر از همیشه در کنار هم بودند و از همکاری های مشترک در آینده سخن گفتند.

وزیر ارتباطات در پاسخ به فناوران در این باره که آیا با وزارت ارشاد درخصوص مذاکره با بازی های خارجی هماهنگ است و چرا زمینه برقراری ارتباط با دو بازی بدون مجوز را فراهم کرده است گفت: بحث محتوا از بحث کیفیت زیرساخت ها و ارایه سرویس جداست. اگر یک بازی بخواهد به ایران بیاید و درآمدزایی کند باید حتما از وزارت ارشاد مجوز بگیرد. اما اگر یک بازی به صورت مجانی به مردم ایران خدمات بدهد و مورد تقاضای مردم باشد، ما وظیفه داریم امکان برقراری ارتباط با کیفیت با آن را فراهم کنیم.

آذری جهرمی با بیان این که فهرستی از بازی های آنلاین خارجی درآمده تا با آن ها برای انتقال سرورهای به ایران مذاکره کنیم گفت: برخی بازی ها به صورت مجانی هستند و تبادل مالی در آن ها اتفاق نمی افتد. بنابراین طبیعی است که برای آن که کاربران تجربه بهتری در این بازی ها داشته باشند، باید تلاش کنیم. در این زمینه صحبت هایی هم با طرف های خارجی، مطرح شده و برخی بازی های آنلاین تایید اولیه را برای انتقال سرور به ایران داده اند.

وزیر ارتباطات تاکید کرد: درباره برخی بازی ها وزارت ارشاد ملاحظاتی دارد که قطعا به آن ها توجه خواهیم کرد. با این حال نظر ما این است که با توجه به درخواست زیاد مردم، باید با بازی های خارجی مذاکره صورت گیرد تا نسخه ای در چارچوب های فرهنگی ما ارایه کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات همچنین اعلام کرد ارائه وام های کم بهره از محل وجوه اداره شده به بازی سازان ادامه پیدا خواهد کرد.

وی ادامه داد: در سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده، وام کم بهره در اختیار بازی سازان قرار گرفت و شاهد پیشرفت خوبی در این حوزه بودیم. قطعا پرداخت این وام ها ادامه خواهد داشت. وی افزود: بر اساس سیاست های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی آمادگی داریم تولید بازی را در کشور تسهیل کنیم تا شاهد یک بازی خود داخلی در اشل بین المللی باشیم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در حوزه بازی های رایانه ای داریم و به زودی کمیته ای مشترک برای ساماندهی این حوزه تشکیل خواهد شد. هدف از این کار هم افزایش کیفیت ارتباط با بازی های خارجی و همچنین ارتقای سطح بازی های داخلی برای حضور در بازارهای بین المللی است.

آذری جهرمی درباره محدودیت های اپ استور و گوگل پلی نیز توضیح داد: با توجه به موضوع محدودیت هایی که درباره تبادلات مالی داریم، این مشکل به وجود آمده و وزارت امور خارجه پیگیر حل اساسی این موضوع است چرا که به مانعی برای توسعه بدل شده است. با این حال روی بازی های دسکتاپ و تحت وب مشکلی وجود ندارد.

وی همچنین با تاکید بر لزوم تدوین و تصویب قانونی در حوزه کپی رایت در فضای مجازی گفت: ما قبلا تولید کننده نبودیم و به خاطر همین ضرر چندانی از رعایت نشدن قانون مالکیت معنوی نمی کردیم. اما اکنون برای رشد کسب و کارها حتما باید قانونی در این حوزه تدوین و به تصویب مجلس برسد.

براساس این گزارش وزیر ارتباطات دیدار فینال مسابقات PES را همراه با فرزندانش تماشا کرد و در نهایت کاپ قهرمانی را به رضا نوبخت قهرمان این رقابت ها اهدا کرد.

وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد (۹۶/۰۶/۲۲-۱۰:۴۰)

قهرمان ایران در رشته PES ۲۰۱۷ در سال ۱۳۹۶ امروز چهارشنبه همزمان با روز دهم لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مشخص شد.

به گزارش پردیس گیم به نقل از «روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای»، فینال مسابقات PES سومین لیگ بازی های رایانه ای امروز ۲۲ شهریورماه با حضور محمد جواد آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد برگزار شد.

مسابقه پایانی میان رضا نوربخت و حسن پاجانی برگزار شد و هر دو بازیکن تیم رئال مادرید را انتخاب کرده بودند. این بازی در پایان ۹۰ دقیقه با نتیجه مساوی یک بر یک به پایان رسید. اما در وقت اضافه، این نوربخت بود که بهتر کار کرد و با زدن گل پیروزی بخش، قهرمان ایران در رشته PES شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اهدای کاپ قهرمانی این مسابقه گفت: در کنار حمایت از بازی سازان، بنیاد خود را برای توجه به بازیکنان و حمایت از آن ها مسوول می داند.

حسن کریمی قدوسی با بیان این که بازی های مناسب را در جامعه ترویج می کنیم گفت: اگر یک بازیکن ایرانی در مسابقات خارجی مقام آورد، در واقع پرچم جمهوری اسلامی ایران است که در آن مسابقات بالا رفته و در واقع افتخاری برای کشور کسب شده است. اکنون مسابقات بازی های رایانه ای، یک جریان مهم در دنیا محسوب می شود و نباید به سادگی از کنار آن گذشت.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم گفت: بازی های رایانه ای اوقات فراغت جوانان را پر کرده و انرژی آن ها را تخلیه می کند. این حوزه مورد توجه تمام جوانان دنیا است و ما نیز وظیفه داریم به این حوزه مهم توجه کنیم.

محمد جواد آذری جهرمی که همراه با همسر و فرزندانش به تماشای فینال لیگ بازی های رایانه ای در رشته PES پرداخته بود گفت: باید تلاش کنیم بازی ایرانی در اشل بین المللی تولید کنیم تا بقیه مردم دنیا به بازی با آن بپردازند. هر چند که انجام بازی های خارجی نیز مشکلی ندارد.

وی افزود: به بازی های آنلاین و سرویس های مورد تقاضای مردم توجه داریم و شبکه بر اساس این خواست طراحی و توسعه می یابد. در استاندارد بین المللی بازی های آنلاین پینگ برای اتصال به سرور بازی باید زیر ۱۰۰ میلی ثانیه باشد در حالی که گاها در کشور ما این تاخیر به ۴۰۰ میلی ثانیه می رسد. تلاش خواهیم کرد تا سرعت دسترسی را به زیر ۱۰۰ میلی ثانیه و نزدیک به استاندارد جهانی کنیم تا بازیکنان ایرانی بتوانند راحت تر در مسابقات آنلاین شرکت کنند.

در این مراسم کاپ قهرمانی از سوی آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات به رضا نوربخت اهدا شد.

بیش از ۳۰ میلیون ساعت جوانان ایرانی در شبانه روز صرف گیم می شود بازی های خارجی ۲۳ میلیون گیمر ایرانی را به بازی گرفته اند (۹۶/۰۶/۲۲-۱۰:۴۲)

وارد بازی که می شود انگار از دنیای پیرامونی اش فاصله می گیرد و زندگی در دنیایی دیگر را تجربه می کند...

به گزارش خبرگزاری بسیج ، وارد بازی که می شود انگار از دنیای پیرامونی اش فاصله می گیرد و زندگی در دنیایی دیگر را تجربه می کند. در جریان این بازی ها بی آنکه متوجه باشد برای رسیدن به مرحله بعد هر خشونتی را انجام می دهد. خط پایان این بازی اما گاهی تأسفبار است، اما با استفاده از روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی بازی به گونه ای پیش می رود که در مرحله نهایی کاربر همچون موجود هیپنوتیزم شده ای هر آنچه را در جریان بازی از وی بخواهند، انجام دهد. این درست همان اتفاقی است که در جریان بازی نهنگ آبی رخ می دهد و مرحله پایانی آن خودکشی کاربر این بازی ای است؛ بازی ای که در کشور ما قربانی نداشته، اما هشداری دیگر درباره رهاشدگی فضای مجازی است که ۲۳ میلیون گیمر جوان و نوجوان ایرانی را تهدید می کند.

مردم بازی ها را دوست دارند. فقط در سال ۲۰۱۰ بازی های دیجیتالی ۲۵ میلیارد دلار فروش داشته اند. بر همین اساس با طراحی های گیمیفیکیشن یا بازی وار سازی با قرار دادن کاربر در داخل چیزی شبیه بازی وی را ترغیب به کاری می کنند که به آن مایل نیست، اما با این روش انگیزه و لذت را در کاربر تقویت می شود و همان کاری را می کند که بازیساز از وی خواسته است. این درست همان اتفاقی است که در بازی نهنگ آبی رخ می دهد. با عنایت به آمار ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی که اغلب هم در سنین جوانی و نوجوانی هستند این مسئله می تواند نگران کننده به نظر برسد.

تهدیدی مجازی از جنس بازی

نهنگ آبی یکی از آخرین ورژن های تهدیدات فضای مجازی است که این بار به صورت کاملاً جدی و در فضای حقیقی فاجعه آفرین شده است. مرحله پایانی این بازی خودکشی کاربر است و جامعه هدف آن گروه سنی نوجوانان هستند. فیلیپ بودیکن، جوان ۲۱ ساله روسی و دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی، طراح بازی نهنگ آبی کار خود را از سال ۲۰۱۳ آغاز و تمام مراحل را با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم کرده است. این بازی از ۵۰ مرحله تشکیل شده است. بازی به نحوی طراحی شده که کاربر باید قدم به قدم جلو برود، به همین دلیل اغلب در هر روز، فقط یک وظیفه به وی محول می شود و فقط باید یک مرحله را پشت سر بگذارد.

آنطور که فرزانه شریفی، دکترای علوم ارتباطات و جانشین معاونت آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمام مراحل بازی نهنگ آبی با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم شده است.(ادامه دارد ...)

خبرگزاری بسیج

(ادامه خبر ...) اگر بخواهیم یک تعریف ساده از گیمیفیکیشن عنوان کنیم به استفاده از مکانیک بازی ها و جایزه ها در مواردی غیر از بازی برای افزایش اشتیاق و تحریک کردن رفتار کاربران، گیمیفیکیشن گفته می شود. شما می توانید از گیمیفیکیشن برای افزایش مواردی چون وابستگی، به اشتراک گذاری، ساخت محتوا، خرید و موارد مشابه استفاده کنید.

شریفی با بیان اینکه نهنگ آبی مجموعه ای از قوانین است، تصریح می کند: این بازی، برنامه یا اپلیکیشنی برای نصب ندارد. متخصصان علم بازی وارسازی به خوبی می دانند نهنگ آبی، در واقع کانسپت بازی یا ARG است و برنامه ای برای نصب نیاز ندارد که در App Store یا Gogle Play یافت شود.

این دکترای علوم ارتباطات معتقد است: آنچه طراح نهنگ آبی و سایر بازی های خشونت بار را ترغیب به ساخت می کند، انگیزه های بالای روانشناختی، جامعه مصرف، فروش بالا و موارد مشابه است.

شریفی در این باره اینگونه توضیح می دهد: بازی های بسیاری در پلت فرم های رایانه و تلفن همراه و کنسول وجود دارد که هر روز به تعداد آنها افزوده می شود. این بازی ها با هدف گیری مغز و روان بازیکنان، نه تنها از جنبه های اعتیادآور بلکه آسیب رسان و مختل کننده برخوردار هستند.

وی تأکید می کند: جامعه هدف این بازی ها، نوجوانان هستند که اغلب در سنین بلوغ و شکل گیری شخصیت قرار دارند.

از نگاه شریفی حتی اگر با بازی هایی مانند نهنگ آبی که در مرحله آخر جان بازیکن را می گیرد کاری نداشته باشیم، بازی هایی هستند که آسیب های بلندمدت برای فرد به دنبال دارد که اغلب روانشناختی، تحصیلی و اجتماعی است که منجر به محرومیت بازیکنان از شاخصه های مطلوب اجتماعی می شود.

وی تصریح می کند: اگرچه موج جدید بازی های جدی با رویکرد مثبت و آموزنده، سیل بی رمق بازی های مرگبار و با محتوای خشن را به عقب می راند، اما نمی توان از دسته بازی های منفی چشم پوشی کرد.

۳۰ میلیون ساعت پای بازی

مطابق آمار اعلام شده از سوی مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با عنوان دایرک از آن یاد می شود، در جمهوری اسلامی ایران ۲۳ میلیون نفر گیمر وجود دارد که هر گیمر در شبانه روز به صورت متوسط ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتالی می کند با یک دو دوتا چهارتا متوجه می شویم که در شبانه روز بیش از ۳۰ میلیون ساعت صرف بازی های رایانه ای می شود که حدود ۸۷ درصد آن یعنی به عبارتی بیش از ۲۶ میلیون ساعت آن توسط کودکان و نوجوانان و جوانان صرف این رسانه می شود و بیش از ۹۵ درصد بازی های رایانه ای در کشورمان خارجی است. اینجاست که می توان به روشنی دریافت بازی های رایانه ای بیش از آنکه برای ما فرصت باشند، تهدیدند.

منبع: روزنامه جوان

به گزارش خبرگزاری بسیج ، وارد بازی که می شود انگار از دنیای پیرامونی اش فاصله می گیرد و زندگی در دنیایی دیگر را تجربه می کند. در جریان این بازی ها بی آنکه متوجه باشد برای رسیدن به مرحله بعد هر خشونتی را انجام می دهد. خط پایان این بازی اما گاهی تأسفبار است، اما با استفاده از روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی بازی به گونه ای پیش می رود که در مرحله نهایی کاربر همچون موجود هیپنوتیزم شده ای هر آنچه را در جریان بازی از وی بخواهند، انجام دهد. این درست همان اتفاقی است که در جریان بازی نهنگ آبی رخ می دهد و مرحله پایانی آن خودکشی کاربر این بازی ای است؛ بازی ای که در کشور ما قربانی نداشته، اما هشداری دیگر درباره رهاشدگی فضای مجازی است که ۲۳ میلیون گیمر جوان و نوجوان ایرانی را تهدید می کند.

مردم بازی ها را دوست دارند. فقط در سال ۲۰۱۰ بازی های دیجیتالی ۲۵ میلیارد دلار فروش داشته اند. بر همین اساس با طراحی های گیمیفیکیشن یا بازی وار سازی با قرار دادن کاربر در داخل چیزی شبیه بازی وی را ترغیب به کاری می کنند که به آن مایل نیست، اما با این روش انگیزه و لذت را در کاربر تقویت می شود و همان کاری را می کند که بازیساز از وی خواسته است. این درست همان اتفاقی است که در بازی نهنگ آبی رخ می دهد. با عنایت به آمار ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی که اغلب هم در سنین جوانی و نوجوانی هستند این مسئله می تواند نگران کننده به نظر برسد.

تهدیدی مجازی از جنس بازی

نهنگ آبی یکی از آخرین ورژن های تهدیدات فضای مجازی است که این بار به صورت کاملاً جدی و در فضای حقیقی فاجعه آفرین شده است. مرحله پایانی این بازی خودکشی کاربر است و جامعه هدف آن گروه سنی نوجوانان هستند. فیلیپ بودیکن، جوان ۲۱ ساله روسی و دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی، طراح بازی نهنگ آبی کار خود را از سال ۲۰۱۳ آغاز و تمام مراحل را با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم کرده است. این بازی از ۵۰ مرحله تشکیل شده است. بازی به نحوی طراحی شده که کاربر باید قدم به قدم جلو برود، به همین دلیل اغلب در هر روز، فقط یک وظیفه به وی محول می شود و فقط باید یک مرحله را پشت سر بگذارد.

آنطور که فرزانه شریفی، دکترای علوم ارتباطات و جانشین معاونت آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمام مراحل بازی نهنگ آبی با کمک روش های گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) و اصول روانشناسی ترسیم شده است.

اگر بخواهیم یک تعریف ساده از گیمیفیکیشن عنوان کنیم به استفاده از مکانیک بازی ها و جایزه ها در مواردی غیر از بازی برای افزایش اشتیاق و تحریک کردن رفتار کاربران، گیمیفیکیشن گفته می شود. شما می توانید از گیمیفیکیشن برای افزایش مواردی چون وابستگی، به اشتراک گذاری، ساخت محتوا، خرید و موارد مشابه استفاده کنید.

شریفی با بیان اینکه نهنگ آبی مجموعه ای از قوانین است، تصریح می کند: این بازی، برنامه یا اپلیکیشنی برای نصب ندارد. متخصصان علم بازی وارسازی به خوبی می دانند نهنگ آبی، در واقع کانسپت بازی یا ARG است و برنامه ای برای نصب نیاز ندارد که در App Store یا Gogle Play یافت شود.

این دکترای علوم ارتباطات معتقد است: آنچه طراح نهنگ آبی و سایر بازی های خشونت بار را ترغیب به ساخت می کند، انگیزه های بالای روانشناختی، جامعه مصرف، فروش بالا و موارد مشابه است.

شریفی در این باره اینگونه توضیح می دهد: بازی های بسیاری در پلت فرم های رایانه و تلفن همراه و کنسول وجود دارد که هر روز به تعداد آنها افزوده می شود. این بازی ها با هدف گیری مغز و روان بازیکنان، نه تنها از جنبه های اعتیادآور بلکه آسیب رسان و مختل کننده برخوردار هستند.

وی تأکید می کند: جامعه هدف این بازی ها، نوجوانان هستند که اغلب در سنین بلوغ و شکل گیری شخصیت قرار دارند.

از نگاه شریفی حتی اگر با بازی هایی مانند نهنگ آبی که در مرحله آخر جان بازیکن را می گیرد کاری نداشته باشیم، بازی هایی هستند که (ادامه دارد ...)

خبرگزاری مسیح

(ادامه خبر ...) آسیب های بلندمدت برای فرد به دنبال دارد که اغلب روانشناختی، تحصیلی و اجتماعی است که منجر به محرومیت بازیکنان از شاخصه های مطلوب اجتماعی می شود.

وی تصریح می کند: اگرچه موج جدید بازی های جدی با رویکرد مثبت و آموزنده، سیل بی رمق بازی های مرگبار و با محتوای خشن را به عقب می راند، اما نمی توان از دسته بازی های منفی چشم پوشی کرد.

۳۰ میلیون ساعت پای بازی

مطابق آمار اعلام شده از سوی مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با عنوان دایرک از آن یاد می شود، در جمهوری اسلامی ایران ۲۳ میلیون نفر گیمر وجود دارد که هر گیمر در شبانه روز به صورت متوسط ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتالی می کند با یک دو دوتا چهارتا متوجه می شویم که در شبانه روز بیش از ۳۰ میلیون ساعت صرف بازی های رایانه ای می شود که حدود ۸۷ درصد آن یعنی به عبارتی بیش از ۲۶ میلیون ساعت آن توسط کودکان و نوجوانان و جوانان صرف این رسانه می شود و بیش از ۹۵ درصد بازی های رایانه ای در کشورمان خارجی است. اینجاست که می توان به روشنی دریافت بازی های رایانه ای بیش از آنکه برای ما فرصت باشند، تهدیدند.

خبرگزاری امتداد

« نهنگ آبی» درفضای ایران شنا می کند؟ (۹۵/۰۶/۲۲-۱۰:۴۵)

« موبی دیک چنان که گویی در مرداب فرورفته باشد گرد محور خود چرخید و به حال حمله، جناح نزدیک تر خود را به طرف دماغه غلتاند و بی آنکه سوراخی در آن پدید آورد، چنان ناگهانی قایق را برگرداند که اگر به خاطر قسمت برآمده جای پارو که در آن لحظه به آن چنگ زده بود نبود، بار دیگر (ناخدا) آهب بار دیگر به میان دریا پرتاب می شد. »

به گزارش امتداد نیوز، اعتماد نوشت: داستان موبی دیک از آن قصه های قدیمی است، از آن رمان های کلاسیک که اگر کسی هم آن را نخوانده باشد نام و کلیت داستان آن را می داند. داستان رویارویی ناخدا اهب با یک نهنگ سفید، روایت جنگی که دست آخر به در هم شکستن کشتی و قربانی شدن تمامی خدمه آن ختم می شود، جز یک بازمانده که قرار است از زبان او، داستان هرمان ملویل نوشته شود. موبی دیک یا نهنگ سفید یکی از نمونه های جدال بین خیر و شر است، یکی از نمونه های متعلق به ادبیات کلاسیک. حالا دنیا نسخه های دیگری از نهنگ های استعاری خودش را دارد، دنیای مدرن، دنیای نهنگ آبی است و داستانی که به جای ورق های کتاب سر از گوشی های هوشمند هزاران نوجوان درآورد و تعدادی از آنها را به کام مرگ کشاند. در کتاب موبی دیک با ترجمه پرویز داریوش، ناخدا اهب در صفحه ۴۲۱ همراه موبی دیک در دریا ناپدید می شود، در بازی نهنگ آبی ۵۰ روز طول می کشید تا قربانیان دست به خودکشی بزنند. داستان نهنگ آبی تبدیل شد به پرونده ای که برای بسته شدن آن پای پلیس و دولت روسیه به میان آمد و پس از آن در کشورهای دیگر دولت ها و رسانه ها و روانشناسان دست به کار بررسی و چاره اندیشی برای آن شدند. این روایت مدرن از مرگ به خاطر یک نهنگ، دیگر ارزش ادبی نداشت.

روز اول: F-۵۵ را با تیغ روی دست تان حک کنید و عکسش را بفرستید.

روز سیزدهم: به موسیقی ای که برای تان فرستاده می شود گوش کنید.

روز بیست و دوم: به پشت بام بروید، روی لبه بنشینید، جوری که پاهای تان در هوا معلق باشد.

روز بیست و هشتم: امروز با هیچ کس صحبت نکنید.

روز پنجاهم: از روی ساختمانی بلند بپرید و بمیرید.

وی کی یک شبکه اجتماعی محبوب در روسیه است، از همین طریق بود که گروه نهنگ آبی به راه افتاد و دستورالعمل رفتن به سوی مرگ داوطلبانه در اختیار نوجوانانی که به این گروه می پیوستند، قرار می گرفت. این دستورالعمل های روزانه سبب می شدند که در کمتر از دو ماه، نوجوانی که درگیر این چالش اینترنتی شده بود ذره ذره از زندگی فاصله بگیرد، مردن را بارها و بارها با صدمه زدن به اعضای بدنش و ایستادن بر لبه بلندی و فاصله گرفتن از دیگران تمرین کند و یک روز تن به مرگ دهد. اما با همه اینها قرار نبوده که همه شرکت کنندگان، این بازی را تا دم مرگ جدی بگیرند. خیلی ها از سر کنجکاوی به این بازی سرک کشیدند و برخی از رسانه ها نوشته اند که معلوم نیست خودکشی قربانیان نهنگ آبی صرفا به خاطر شرکت در این بازی بوده باشد.

نهنگی نیست

موجی که در سال ۲۰۱۵ و ۲۰۱۶ در روسیه و در میان نوجوانان پدید آمد و آنها را به سمت چالش نهنگ آبی کشاند، ماه ها طول کشید تا به ایران برسد. در یکی دو ماه اخیر کم کم نام این چالش در میان کاربران اینترنت مطرح شد و هفته گذشته بود که سرانجام توانست جای خودش را در میان سوالات رسانه ها و پاسخ های مسوولان باز کند. وزیر ارتباطات پیش از هر چیز اول اشاره کرد که این بازی به آسانی در دسترس نیست و نمی توان مانند سایر برنامه های موجود برای گوشی های هوشمند آن را دانلود کرد: «این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول در ایران هم قابل دسترسی نیست.» محمدجواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود متذکر شد که نباید مساله این بازی را به بزرگ تر از آنچه هست تبدیل کرد: «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. 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.» او گفت که شبکه اجتماعی وی کی در ایران فیلتر است و با این وجود خبر از این داد که وزارت ارتباطات در خصوص موضوع عدم ترویج خشونت از طریق این شبکه با مدیران آن مذاکره خواهد کرد. و بعد از بخش خصوصی دعوت کرد که برای فعالیت بیشتر در حوزه تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فعالیت فرزندان شان در فضای مجازی آغاز به کار کنند و قول حمایت از فعالیت ها در این بخش را داد.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اما در صحبت های چند روز گذشته خود سعی کرد خانواده ها را قانع کند که این چالش به کل تمام شده و اثری از آن نیست. او گفت که این بنیاد از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرده چون تاثیرات منفی زیادی داشته است. حسن کریمی قدوسی گفت: «نهنگ آبی یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. 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. 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. »

کلیدواژه ای برای میل به خودکشی

حالا که مدت ها از دستگیری ادمین اصلی این بازی می گذرد، در برخی از رسانه ها به این موضوع اشاره شده که در حال حاضر این چالش تنها به صورت پیغام های خصوصی از سوی افراد ناشناس برای افراد هدف فرستاده می شود و برخی دیگر می گویند که نسخه های دیگر این بازی که از طریق اینترنت قابل دریافت هستند، نسخه های تقلبی هستند و مشخص نیست کسانی که این نسخه ها را منتشر کرده اند چه هدفی دارند. اما برخی از شبکه های اجتماعی اصلی که رابط میان میلیون ها کاربر هستند و خواه ناخواه با موضوع نهنگ آبی درگیر شده اند تلاش دارند تا با وجود وجود داشتن یا نداشتن این چالش، نسبت به احتمال تمایل کاربران به گروه های خطرناک واکنش نشان دهند.
شبکه اجتماعی اینستاگرام مدتی است که یک پیغام خودکار را فعال کرده است. اگر کسی معادل انگلیسی کلمات نهنگ آبی، چالش نهنگ آبی یا هشتگ هایی که به صورت معمول در خصوص این بازی معروف شده اند را در بخش جست وجوی این شبکه اجتماعی وارد کند، پیش از هر چیز با این پیغام از سوی اینستاگرام مواجه می شود: «پست هایی که با این کلیدواژه ها به دنبال آنها هستید، معمولا مشوق رفتاری هستند که منجر به صدمه یا حتی مرگ می شوند. اگر دوره سختی را از سر می گذرانید، ما دوست داریم کمک تان کنیم.» در پایین این پیغام لینکی گذاشته شده که با کلیک روی آن صفحه مجزایی با چند توصیه کوتاه ظاهر می شود: با یکی از دوستان تان تماس بگیرید، با یکی از شماره تماس های مربوط به مراکز حمایتی تماس بگیرید (در این بخش با وارد کردن نام کشور، شماره و آدرس این مراکز در اختیار کاربر قرار می گیرد.) و آخرین توصیه خواندن فهرستی از راه هایی است که خود این شبکه اجتماعی برای حفظ آرامش در این صفحه قرار داده است.
از سوی دیگر هم زمان با افزایش شایعه اقدام به خودکشی نوجوانان در هند پس از رواج بازی در این کشور، فیس بوک هم اعلام کرد که سیاست هایی را برای مقابله با خودکشی در پیش گرفته است. مدیر سیاست گذاری های عمومی این شبکه اجتماعی در منطقه هند، آسیای مرکزی و جنوبی گفته است: «فیس بوک جایی است که آدم ها با هم ارتباط می گیرند و مسائل خود را به اشتراک می گذارند، ما از شرکای خود در حوزه سلامت روان و افراد متخصصی که در این حوزه با آنها همکاری داشته ایم آموخته ایم که ارتباط داشتن با دیگران یکی از عوامل اصلی پیشگیری از خودکشی است. ما تیم هایی در سراسر جهان داریم که در تمام ۲۴ ساعت شبانه روز و در تمامی روزهای هفته مشغول کارند. آنها گزارش هایی را که فرستاده می شود بررسی می کنند و اولویت کارشان بررسی گزارش های جدی مانند گزارش درباره خودکشی است. برای آنهایی که با ما تماس دارند متن هایی آماده شده است تا به کمک این متن ها، به آسانی بتوانند با دوستان شان درصورت نیاز و در زمانی که خطری آنها را تهدید می کند، گفت وگو کنند. ما همچنین برای کاربری که به خودکشی می اندیشد اطلاعاتی درباره مراکز محلی که می توانند به او کمک کنند تهیه کرده ایم.» این اقدامات و این پیام ها مربوط به همین حالا هستند، مربوط به همین زمانی که به قول مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.»
اگر در اینستاگرام تصمیم بگیرید که توصیه های این شبکه اجتماعی را نادیده بگیرید و به جست وجوی کلمات مربوط به چالش نهنگ آبی ادامه دهید، متوجه می شوید که حجم قابل توجهی از عکس ها و پست هایی که با این کلید واژه پیدا می شوند، در واقع مطالب طنزی هستند که این بازی را به مسخره گرفته اند اما چه وجود چنین پست هایی و چه این موضوع که ادامه این چالش به صورت اولیه اش در حال حاضر محل شک است باعث نشده که این کلیدواژه مورد توجه ویژه رسانه ها و صاحبان شبکه های اجتماعی قرار نگیرد. حالا ترکیب نهنگ آبی فارغ از اینکه این چالش همچنان به صورت سری وجود دارد یا نه، نمادی است از خطر تمایل نوجوانان به خودکشی. در ویدیویی که به معرفی این بازی و اثرات آن پرداخته است آمده: «در وجود چالش نهنگ آبی و نقش واقعی آن در خودکشی تردید وجود دارد، اما در اینکه گروه هایی هستند که با محور خودکشی تشکیل می شوند و اعضای خود را ترغیب به این کار می کنند شکی نیست.»

ترس دنباله دار

«باید به فرزندان مان بیاموزیم زندگی بازی نیست که بشود آن را دوباره از سر گرفت.» این توییتی است که پلیس دهلی سه شنبه شب روی صفحه توییتر خود منتشر کرد. حالا اگر هشتگ نهنگ آبی را در توییتر جست وجو کنید، اغلب توییت ها مربوط به کاربران، رسانه ها و مقامات هندی است. موج این بازی در حال حاضر هند را فرا گرفته است. دو هفته پیش، مرد جوانی در شهر دهلی، با پرتاب خود از یک پل به زندگی اش پایان داد و روزنامه هندوستان تایمز نوشته است که این جوان پیش از مرگ در ویدیویی که در صفحه فیس بوکش منتشر کرده گفته: «این آخرین مرحله برای به پایان رساندن چالش نهنگ آبی است.» به فاصله چند روز در ایالت گجرات پسر نوجوانی پس از اقدام به خودزنی تحت مراقبت پزشکی قرار گرفت و هندوستان تایمز گزارش داد: «والدین این پسر ۱۷ ساله گفته اند که او اخیرا رفتار غریبی از خودش نشان داده است.» از جمله تماشای فیلم های ترسناک و خط انداختن با تیغ روی دست هایش، رفتارهایی که شبیه به طی کردن بازی نهنگ آبی است.» به گزارش این روزنامه هند از جمله کشورهایی است که بالاترین آمار جست وجوی آنلاین در مورد نهنگ آبی را دارد و حالا مقامات محلی در شهرهای مختلف مشغول مذاکره با سرویس دهندگان اینترنتی هستند تا برای محدود کردن دسترسی به این چالش چاره ای بیندیشند.
اما واهمه این چالش که حال معلوم نیست دقیقا چگونه پایش به زندگی شرکت کنندگان باز می شود، تنها به هند منحصر نیست. روزنامه سان انگلستان هم دو روز پیش در مطلبی به این موضوع پرداخت و نوشت: «هیچ مرگی در ارتباط با این بازی در انگلستان ثبت نشده است اما پلیس اخطارهای آنلاین برای مدارس و خانواده ها را ارسال کرده است. در متن اخطار پلیس خطاب به والدین آمده: لطفا در مورد این بازی گوش به زنگ باشید و اگر احساس خطر کردید با فرزندان تان صحبت کنید.» در این تشریه راهنمایی برای والدین منتشر شده که بدانند چگونه در مورد «فشار گروهی» با کودکان شان صحبت کنند.
اسنیو، وبلاگ نویس و یکی از فعالان اینترنتی که از سال گذشته مشغول نوشتن در خصوص این بازی بوده است، پس از اخطارهای مکرر در خصوص این چالش این نکته را هم متذکر شده: «بسیاری از کسانی که با جست وجوی واژه نهنگ آبی به سایت من می رسند، نوجوانانی هستند که دنبال پیدا (ادامه دارد ...)

امتداد

(ادامه خبر ...) کردن این چالش می گردند. من از برخی از مخاطبان نوجوانم پرسیدم که چرا می خواهند وارد این بازی شوند؟ خیلی ها به دنبال تجربه هستند و برخی هم جواب های تلخ تری دارند. یکی از آنها در جوابم نوشت: «من از زندگی ام متنفرم، می شود بازی را شروع کنم؟» و یکی دیگر گفت: «من می خواهم بازی کنم، به هر حال برای کسی که مهم نیست چه بلایی قرار است سرم بیاید.»» پاسخ هایی که نشان می دهند برخی از شرکت کنندگان، به خاطر این بازی دست به خودکشی نمی زنند بلکه به دلیل تمایل اولیه به خودکشی به سراغ آن می روند. نویسنده این وبلاگ برای مقابله با این چالش، بازی «نهنگ صورتی» را راه انداخته است تا هرقدر که می تواند، مخاطبانش را به زندگی امیدوار کند، در چالشی که او تعریف کرده، شرکت کننده در بازی هر روز باید یک کار دلنشین برای خودش انجام دهد. کارهایی که میل به زندگی را تقویت می کنند، از قدم زدن در هوای خوب گرفته تا صحبت کردن با دوستان و خریدن هدیه برای خود. این هم یکی از راه های مبارزه با نهنگ آبی است که مدت ها است خودش را نشان نمی دهد اما موج های ریز و درشتی که راه انداخته هنوز از شبکه های اجتماعی خودشان را عقب نکشیده اند.

شبکه

وزیر ارتباطات: اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام به بازی های داخلی (۹۶/۰۴/۲۳-۱۱۵۲)

وزیر ارتباطات با تاکید بر حمایت مالی و معنوی از بازی های رایانه ای در کشور گفت: هم اکنون حوزه بازی های رایانه ای مورد توجه در دنیا است و ما نیز باید برای افتخارآفرینی جوانان ایرانی تسهیلات به این بخش اختصاص دهیم.

وی با بیان اینکه تمامی تلاش این است که سرویس های مورد نیاز بازی های رایانه ای در ایران با کیفیت بالا طراحی شود، اضافه کرد: امروز تاخیر طبیعی در بازی های آنلاین حدود ۱۰۰ میلی ثانیه است، اما ما شاهد هستیم که برخی از این بازی های خارجی بالغ بر ۴۰۰ میلی ثانیه در شبکه کشور تاخیر دارند که با استاندارد جهانی فاصله دارد و کارآیی بازی را از بین می برد، به همین دلیل طراحی فنی شبکه به سمت اینکه بتوانیم شرایطی فراهم کنیم که کاربران ایرانی بتوانند در بازی های آنلاین بین المللی شرکت کنند، مدنظر ما قرار دارد.

واعظی از اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب تسهیلات وجوه اداره شده وزارت ارتباطات به تولیدکنندگان بازی های آنلاین در سال گذشته خبر داد و گفت: از آنجایی که بازی رایانه ای یکی از صنایع سودآور است، وزارت ارتباطات با حمایت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر تقویت این صنعت تاکید دارد.

تشکیل کارگروه ساماندهی گیم با حضور وزارت ارشاد و معاونت علمی و وزارت ارتباطات

جهرمی در مورد ساماندهی بازی های رایانه ای در کشور گفت: گیم یکی از چهار حوزه پرطرفدار در میان کاربران فضای مجازی در دنیا است و انتقال مفاهیم، فرهنگسازی و تربیت از طریق بازی های رایانه ای در دنیا رایج است، بر این اساس ما نیز نگاه ویژه ای به این بخش داشته و یکی از محورهای اصلی شبکه اطلاعات را به این موضوع اختصاص داده ایم.

وی افزود: در همین حال قرار است کمیته ای با همکاری وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و معاونت علمی رئیس جمهور در راستای ساماندهی بازی های خارجی در کشور و تقویت بازار بازی های داخلی تشکیل شود.

هماهنگی با وزارت ارشاد برای انتقال سرور بازی های خارجی به ایران

وزیر ارتباطات همچنین در مورد انتقال سرور بازی های آنلاین خارجی پرطرفدار به ایران توضیح داد: در این زمینه هماهنگی هایی با وزارت ارشاد انجام شده است و مذاکراتی نیز با ارائه کننده های بازی های خارجی صورت گرفته که تاکنون دو مورد نیز تقریبا به تایید رسیده است.

وی ادامه داد: برخی بازی ها رایگان بوده و انتقال سرور و ایجاد یک نود در کشور ما از سوی سرویس دهنده های خارجی به راحتی قابل انجام است که در این زمینه در حال مذاکره هستیم، اما برخی بازی ها نیز از نظر وزارت ارشاد با ایراداتی همراه است که باید مذاکرات خود را برای این بازی ها انجام دهیم و تغییر چارچوب ها و پارامترهای موردنیاز ما متناسب با فرهنگ جامعه صورت گیرد که این موضوع در حال پیگیری است.

واعظی گفت: وزارت ارتباطات برای ارائه سرویس باکیفیت به کاربران بازی های رایانه ای نیاز به هماهنگی با وزارت ارشاد ندارد، اما فعالیت محتوایی بازی ها باید از سوی وزارت ارشاد صورت گیرد.

بازتاب

« نهنگ آبی» درفضای ایران شنا می کند؟ (۹۶/۰۴/۲۳-۱۱۵۵)

« موبی دیک چنان که گویی در مرداب فرورفته باشد گرد محور خود چرخید و به حال حمله، جناح نزدیک تر خود را به طرف دماغه غلتاند و بی آنکه سوراخی در آن پدید آورد، چنان ناگهانی قایق را برگرداند که اگر به خاطر قسمت برآمده جای پارو که در آن لحظه به آن چنگ زده بود نبود، بار دیگر (ناخدا) آهَب بار دیگر به میان دریا پرتاب می شد. »

به گزارش بازتاب، اعتماد نوشت: داستان موبی دیک از آن قصه های قدیمی است، از آن رمان های کلاسیک که اگر کسی هم آن را نخوانده باشد نام و کلیت داستان آن را می داند. داستان رویارویی ناخدا اهب با یک نهنگ سفید، روایت جنگی که دست آخر به در هم شکستن کشتی و قربانی شدن تمامی خدمه آن ختم می شود، جز یک بازمانده که قرار است از زبان او، داستان هرمان ملویل نوشته شود. موبی دیک یا نهنگ سفید یکی از نمونه های جدال (ادامه دارد ...)

بازتاب

(ادامه خبر ...) بین خیر و شر است، یکی از نمونه های متعلق به ادبیات کلاسیک. حالا دنیا نسخه های دیگری از نهنگ های استعاری خودش را دارد، دنیای مدرن، دنیای نهنگ آبی است و داستانی که به جای ورق های کتاب سر از گوشی های هوشمند هزاران نوجوان درآورد و تعدادی از آنها را به کام مرگ کشاند. در کتاب موبی دیک با ترجمه پرویز داریوش، ناخدا اهب در صفحه ۴۲۱ همراه موبی دیک در دریا ناپدید می شود، در بازی نهنگ آبی ۵۰ روز طول می کشید تا قربانیان دست به خودکشی بزنند. داستان نهنگ آبی تبدیل شد به پرونده ای که برای بسته شدن آن پای پلیس و دولت روسیه به میان آمد و پس از آن در کشورهای دیگر دولت ها و رسانه ها و روانشناسان دست به کار بررسی و چاره اندیشی برای آن شدند. این روایت مدرن از مرگ به خاطر یک نهنگ، دیگر ارزش ادبی نداشت.

روز اول: F-۵۵ را با تیغ روی دست تان حک کنید و عکسش را بفرستید.

روز سیزدهم: به موسیقی ای که برای تان فرستاده می شود گوش کنید.

روز بیست و دوم: به پشت بام بروید، روی لبه بنشینید، جوری که پاهای تان در هوا معلق باشد.

روز بیست و هشتم: امروز با هیچ کس صحبت نکنید.

روز پنجاهم: از روی ساختمانی بلند بپرید و بمیرید.

وی کی یک شبکه اجتماعی محبوب در روسیه است، از همین طریق بود که گروه نهنگ آبی به راه افتاد و دستورالعمل رفتن به سوی مرگ داوطلبانه در اختیار نوجوانانی که به این گروه می پیوستند، قرار می گرفت. این دستورالعمل های روزانه سبب می شدند که در کمتر از دو ماه، نوجوانی که درگیر این چالش اینترنتی شده بود ذره ذره از زندگی فاصله بگیرد، مردن را بارها و بارها با صدمه زدن به اعضای بدنش و ایستادن بر لبه بلندی و فاصله گرفتن از دیگران تمرین کند و یک روز تن به مرگ دهد. اما با همه اینها قرار نبوده که همه شرکت کنندگان، این بازی را تا دم مرگ جدی بگیرند. خیلی ها از سر کنجکاوی به این بازی سرک کشیدند و برخی از رسانه ها نوشته اند که معلوم نیست خودکشی قربانیان نهنگ آبی صرفا به خاطر شرکت در این بازی بوده باشد.

نهنگی نیست

موجی که در سال ۲۰۱۵ و ۲۰۱۶ در روسیه و در میان نوجوانان پدید آمد و آنها را به سمت چالش نهنگ آبی کشاند، ماه ها طول کشید تا به ایران برسد. در یکی دو ماه اخیر کم کم نام این چالش در میان کاربران اینترنت مطرح شد و هفته گذشته بود که سرانجام توانست جای خودش را در میان سوالات رسانه ها و پاسخ های مسوولان باز کند. وزیر ارتباطات پیش از هر چیز اول اشاره کرد که این بازی به آسانی در دسترس نیست و نمی توان مانند سایر برنامه های موجود برای گوشی های هوشمند آن را دانلود کرد: «این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول در ایران هم قابل دسترسی نیست.» محمدجواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود متذکر شد که نباید مساله این بازی را به بزرگ تر از آنچه هست تبدیل کرد: «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. 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.» او گفت که شبکه اجتماعی وی کی در ایران فیلتر است و با این وجود خبر از این داد که وزارت ارتباطات در خصوص موضوع عدم ترویج خشونت از طریق این شبکه با مدیران آن مذاکره خواهد کرد. و بعد از بخش خصوصی دعوت کرد که برای فعالیت بیشتر در حوزه تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان شان در فضای مجازی آغاز به کار کنند و قول حمایت از فعالیت ها در این بخش را داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اما در صحبت های چند روز گذشته خود سعی کرد خانواده ها را قانع کند که این چالش به کل تمام شده و اثری از آن نیست. او گفت که این بنیاد از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرده چون تاثیرات منفی زیادی داشته است. حسن کریمی قدوسی گفت: «نهنگ آبی یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. 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. 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. »

کلیدواژه ای برای میل به خودکشی

حالا که مدت ها از دستگیری ادمین اصلی این بازی می گذرد، در برخی از رسانه ها به این موضوع اشاره شده که در حال حاضر این چالش تنها به صورت پیغام های خصوصی از سوی افراد ناشناس برای افراد هدف فرستاده می شود و برخی دیگر می گویند که نسخه های دیگر این بازی که از طریق اینترنت قابل دریافت هستند، نسخه های تقلبی هستند و مشخص نیست کسانی که این نسخه ها را منتشر کرده اند چه هدفی دارند. اما برخی از شبکه های اجتماعی اصلی که رابط میان میلیون ها کاربر هستند و خواه ناخواه با موضوع نهنگ آبی درگیر شده اند تلاش دارند تا با وجود وجود داشتن یا نداشتن این چالش، نسبت به احتمال تمایل کاربران به گروه های خطرناک واکنش نشان دهند.

شبکه اجتماعی اینستاگرام مدتی است که یک پیغام خودکار را فعال کرده است. اگر کسی معادل انگلیسی کلمات نهنگ آبی، چالش نهنگ آبی یا هشتگ هایی که به صورت معمول در خصوص این بازی معروف شده اند را در بخش جست وجوی این شبکه اجتماعی وارد کند، پیش از هر چیز با این پیغام از سوی اینستاگرام مواجه می شود: «پست هایی که با این کلیدواژه ها به دنبال آنها هستید، معمولا مشوق رفتاری هستند که منجر به صدمه یا حتی مرگ می شوند. اگر دوره سختی را از سر می گذرانید، ما دوست داریم کمک تان کنیم.» در پایین این پیغام لینکی گذاشته شده که با کلیک روی آن صفحه مجزایی با چند توصیه کوتاه ظاهر می شود: با یکی از دوستان تان تماس بگیرید، با یکی از شماره تماس های مربوط به مراکز حمایتی تماس بگیرید (در این بخش با وارد کردن نام کشور، شماره و آدرس این مراکز در اختیار کاربر قرار می گیرد) و آخرین توصیه خواندن فهرستی از راه هایی است که خود این شبکه اجتماعی برای حفظ آرامش در این صفحه قرار داده است.

از سوی دیگر هم زمان با افزایش شایعه اقدام به خودکشی نوجوانان در هند پس از رواج بازی در این کشور، فیس بوک هم اعلام کرد که سیاست هایی را برای مقابله با خودکشی در پیش گرفته است. مدیر سیاست گذاری های عمومی این شبکه اجتماعی در منطقه هند، آسیای مرکزی و جنوبی گفته است: «فیس بوک جایی است که آدم ها با هم ارتباط می گیرند و مسائل خود را به اشتراک می گذارند، ما از شرکای خود در حوزه سلامت روان و افراد متخصصی (ادامه دارد ...)

وانا

(ادامه خبر ...) که در این حوزه با آنها همکاری داشته ایم آموخته ایم که ارتباط داشتن با دیگران یکی از عوامل اصلی پیشگیری از خودکشی است. ما تیم هایی در سراسر جهان داریم که در تمام ۲۴ ساعت شبانه روز و در تمامی روزهای هفته مشغول کارند. آنها گزارش هایی را که فرستاده می شود بررسی می کنند و اولویت کارشان بررسی گزارش های جدی مانند گزارش درباره خودکشی است. برای آنهایی که با ما تماس دارند متن هایی آماده شده است تا به کمک این متن ها، به آسانی بتوانند با دوستان شان درصورت نیاز و در زمانی که خطری آنها را تهدید می کند، گفت وگو کنند. ما همچنین برای کاربری که به خودکشی می اندیشد اطلاعاتی درباره مراکز محلی که می توانند به او کمک کنند تهیه کرده ایم.» این اقدامات و این پیام ها مربوط به همین حالا هستند، مربوط به همین زمانی که به قول مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.»

اگر در اینستاگرام تصمیم بگیرید که توصیه های این شبکه اجتماعی را نادیده بگیرید و به جست وجوی کلمات مربوط به چالش نهنگ آبی ادامه دهید، متوجه می شوید که حجم قابل توجهی از عکس ها و پست هایی که با این کلید واژه پیدا می شوند، در واقع مطالب طنزی هستند که این بازی را به مسخره گرفته اند اما چه وجود چنین پست هایی و چه این موضوع که ادامه این چالش به صورت اولیه اش در حال حاضر محل شک است باعث نشده که این کلیدواژه مورد توجه ویژه رسانه ها و صاحبان شبکه های اجتماعی قرار نگیرد. حالا ترکیب نهنگ آبی فارغ از اینکه این چالش همچنان به صورت سری وجود دارد یا نه، نمادی است از خطر تمایل نوجوانان به خودکشی. در ویدیویی که به معرفی این بازی و اثرات آن پرداخته است آمده: «در وجود چالش نهنگ آبی و نقش واقعی آن در خودکشی تردید وجود دارد، اما در اینکه گروه هایی هستند که با محور خودکشی تشکیل می شوند و اعضای خود را ترغیب به این کار می کنند شکی نیست.»

ترس دنباله دار

«باید به فرزندان مان بیاموزیم زندگی بازی نیست که بشود آن را دوباره از سر گرفت.» این توییتی است که پلیس دهلی سه شنبه شب روی صفحه توییتر خود منتشر کرد. حالا اگر هشتگ نهنگ آبی را در توییتر جست وجو کنید، اغلب توییت ها مربوط به کاربران، رسانه ها و مقامات هندی است. موج این بازی در حال حاضر هند را فرا گرفته است. دو هفته پیش، مرد جوانی در شهر دهلی، با پرتاب خود از یک پل به زندگی اش پایان داد و روزنامه هندوستان تایمز نوشته است که این جوان پیش از مرگ در ویدیویی که در صفحه فیس بوکش منتشر کرده گفته: «این آخرین مرحله برای به پایان رساندن چالش نهنگ آبی است.» به فاصله چند روز در ایالت گجرات پسر نوجوانی پس از اقدام به خودزنی تحت مراقبت پزشکی قرار گرفت و هندوستان تایمز گزارش داد: «والدین این پسر ۱۷ ساله گفته اند که او اخیرا رفتار غریبی از خودش نشان داده است.» از جمله تماشای فیلم های ترسناک و خط انداختن با تیغ روی دست هایش. رفتارهایی که شبیه به طی کردن بازی نهنگ آبی است.» به گزارش این روزنامه هند از جمله کشورهایی است که بالاترین آمار جست وجوی آنلاین در مورد نهنگ آبی را دارد و حالا مقامات محلی در شهرهای مختلف مشغول مذاکره با سرویس دهندگان اینترنتی هستند تا برای محدود کردن دسترسی به این چالش چاره ای بیندیشند.

اما واهمه این چالش که حال معلوم نیست دقیقا چگونه پایش به زندگی شرکت کنندگان باز می شود، تنها به هند منحصر نیست. روزنامه سان انگلستان هم دو روز پیش در مطلبی به این موضوع پرداخت و نوشت: «هیچ مرگی در ارتباط با این بازی در انگلستان ثبت نشده است اما پلیس اخطارهای آنلاین برای مدارس و خانواده ها را ارسال کرده است. در متن اخطار پلیس خطاب به والدین آمده: لطفا در مورد این بازی گوش به زنگ باشید و اگر احساس خطر کردید با فرزندان تان صحبت کنید.» در این تشریه راهنمایی برای والدین منتشر شده که بدانند چگونه در مورد «فشار گروهی» با کودکان شان صحبت کنند.

استیو، وبلاگ نویس و یکی از فعالان اینترنتی که از سال گذشته مشغول نوشتن در خصوص این بازی بوده است، پس از اخطارهای مکرر در خصوص این چالش این نکته را هم متذکر شده: «بسیاری از کسانی که با جست وجوی واژه نهنگ آبی به سایت من می رسند، نوجوانانی هستند که دنبال پیدا کردن این چالش می گردند. من از برخی از مخاطبان نوجوانم پرسیدم که چرا می خواهند وارد این بازی شوند؟ خیلی ها به دنبال تجربه هستند و برخی هم جواب های تلخ تری دارند. یکی از آنها در جوابم نوشت: «من از زندگی ام متنفرم، می شود بازی را شروع کنم؟» و یکی دیگر گفت: «من می خواهم بازی کنم، به هر حال برای کسی که مهم نیست چه بلایی قرار است سرم بیاید.»» پاسخ هایی که نشان می دهند برخی از شرکت کنندگان، به خاطر این بازی دست به خودکشی نمی زنند بلکه به دلیل تمایل اولیه به خودکشی به سراغ آن می روند. نویسنده این وبلاگ برای مقابله با این چالش، بازی «نهنگ صورتی» را راه انداخته است تا هرقدر که می تواند، مخاطبانش را به زندگی امیدوار کند، در چالشی که او تعریف کرده، شرکت کننده در بازی هر روز باید یک کار دلنشین برای خودش انجام دهد. کارهایی که میل به زندگی را تقویت می کنند، از قدم زدن در هوای خوب گرفته تا صحبت کردن با دوستان و خریدن هدیه برای خود. این هم یکی از راه های مبارزه با نهنگ آبی است که مدت ها است خودش را نشان نمی دهد اما موج های ریز و درشتی که راه انداخته هنوز از شبکه های اجتماعی خودشان را عقب نکشیده اند.

نما

«نهنگ آبی» در فضای ایران شنا می کند؟ (۹۵/۱۰/۲۳-۱۱:۱۷)

زهرا چوپانکاره در روزنامه اعتماد نوشت: « موبی دیک چنان که گویی در مرداب فرورفته باشد گرد محور خود چرخید و به حال حمله، جناح نزدیک تر خود را به طرف دماغه غلتاند و بی آنکه سوراخی در آن پدید آورد، چنان ناگهانی قایق را برگرداند که اگر به خاطر قسمت برآمده جای پارو که در آن لحظه به آن چنگ زده بود نبود، بار دیگر (ناخدا) آهَب بار دیگر به میان دریا پرتاب می شد. » داستان موبی دیک از آن قصه های قدیمی است، از آن رمان های کلاسیک که اگر کسی هم آن را نخوانده باشد نام و کلیت داستان آن را می داند.

به گزارش نما، زهرا چوپانکاره در روزنامه اعتماد نوشت: « موبی دیک چنان که گویی در مرداب فرورفته باشد گرد محور خود چرخید و به حال حمله، جناح نزدیک تر خود را به طرف دماغه غلتاند و بی آنکه سوراخی در آن پدید آورد، چنان ناگهانی قایق را برگرداند که اگر به خاطر قسمت برآمده جای پارو که در آن لحظه به آن چنگ زده بود نبود، بار دیگر (ناخدا) آهَب بار دیگر به میان دریا پرتاب می شد. » داستان موبی دیک از آن قصه های قدیمی است، از آن رمان های کلاسیک که اگر کسی هم آن را نخوانده باشد نام و کلیت داستان آن را می داند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داستان رویارویی تاخدا اهب با یک نهنگ سفید، روایت جنگی که دست آخر به در هم شکستن کشتی و قربانی شدن تمامی خدمه آن ختم می شود، جز یک بازمانده که قرار است از زبان او، داستان هرمان ملویل نوشته شود. موبی دیک یا نهنگ سفید یکی از نمونه های جدال بین خیر و شر است، یکی از نمونه های متعلق به ادبیات کلاسیک. حالا دنیا نسخه های دیگری از نهنگ های استعاری خودش را دارد، دنیای مدرن، دنیای نهنگ آبی است و داستانی که به جای ورق های کتاب سر از گوشی های هوشمند هزاران نوجوان درآورد و تعدادی از آنها را به کام مرگ کشاند.

در کتاب موبی دیک با ترجمه پرویز داریوش، تاخدا اهب در صفحه ۴۲۱ همراه موبی دیک در دریا ناپدید می شود، در بازی نهنگ آبی ۵۰ روز طول می کشید تا قربانیان دست به خودکشی بزنند. داستان نهنگ آبی تبدیل شد به پرونده ای که برای بسته شدن آن پای پلیس و دولت روسیه به میان آمد و پس از آن در کشورهای دیگر دولت ها و رسانه ها و روانشناسان دست به کار بررسی و چاره اندیشی برای آن شدند. این روایت مدرن از مرگ به خاطر یک نهنگ، دیگر ارزش ادبی نداشت.

روز اول: F۵۵ را با تیغ روی دست تان حک کنید و عکسش را بفرستید.

روز سیزدهم: به موسیقی ای که برای تان فرستاده می شود گوش کنید.

روز بیست و دوم: به پشت بام بروید، روی لبه بنشینید، جوری که پاهای تان در هوا معلق باشد.

روز بیست و هشتم: امروز با هیچ کس صحبت نکنید.

روز پنجاهم: از روی ساختمانی بلند بپرید و بمیرید.

وی کی یک شبکه اجتماعی محبوب در روسیه است، از همین طریق بود که گروه نهنگ آبی به راه افتاد و دستورالعمل رفتن به سوی مرگ داوطلبانه در اختیار نوجوانانی که به این گروه می پیوستند، قرار می گرفت. این دستورالعمل های روزانه سبب می شدند که در کمتر از دو ماه، نوجوانی که درگیر این چالش اینترنتی شده بود ذره ذره از زندگی فاصله بگیرد، مردن را بارها و بارها با صدمه زدن به اعضای بدنش و ایستادن بر لبه بلندی و فاصله گرفتن از دیگران تمرین کند و یک روز تن به مرگ دهد. اما با همه اینها قرار نبوده که همه شرکت کنندگان، این بازی را تا دم مرگ جدی بگیرند. خیلی ها از سر کنجکاوی به این بازی سرک کشیدند و برخی از رسانه ها نوشته اند که معلوم نیست خودکشی قربانیان نهنگ آبی صرفا به خاطر شرکت در این بازی بوده باشد.

نهنگی نیست

موجی که در سال ۲۰۱۵ و ۲۰۱۶ در روسیه و در میان نوجوانان پدید آمد و آنها را به سمت چالش نهنگ آبی کشاند، ماه ها طول کشید تا به ایران برسد. در یکی دو ماه اخیر کم کم نام این چالش در میان کاربران اینترنت مطرح شد و هفته گذشته بود که سرانجام توانست جای خودش را در میان سوالات رسانه ها و پاسخ های مسوولان باز کند. وزیر ارتباطات پیش از هر چیز اول اشاره کرد که این بازی به آسانی در دسترس نیست و نمی توان مانند سایر برنامه های موجود برای گوشی های هوشمند آن را دانلود کرد: «این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول در ایران هم قابل دسترسی نیست.» محمدجواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود متذکر شد که نباید مساله این بازی را به بزرگ تر از آنچه هست تبدیل کرد: «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. 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.» او گفت که شبکه اجتماعی وی کی در ایران فیلتر است و با این وجود خبر از این داد که وزارت ارتباطات در خصوص موضوع عدم ترویج خشونت از طریق این شبکه با مدیران آن مذاکره خواهد کرد. و بعد از بخش خصوصی دعوت کرد که برای فعالیت بیشتر در حوزه تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان شان در فضای مجازی آغاز به کار کنند و قول حمایت از فعالیت ها در این بخش را داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اما در صحبت های چند روز گذشته خود سعی کرد خانواده ها را قانع کند که این چالش به کل تمام شده و اثری از آن نیست. او گفت که این بنیاد از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرده چون تاثیرات منفی زیادی داشته است. حسن کریمی قدوسی گفت: «نهنگ آبی یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. 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. 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. »

کلیدواژه ای برای میل به خودکشی

حالا که مدت ها از دستگیری ادمین اصلی این بازی می گذرد، در برخی از رسانه ها به این موضوع اشاره شده که در حال حاضر این چالش تنها به صورت پیغام های خصوصی از سوی افراد ناشناس برای افراد هدف فرستاده می شود و برخی دیگر می گویند که نسخه های دیگر این بازی که از طریق اینترنت قابل دریافت هستند، نسخه های تقلبی هستند و مشخص نیست کسانی که این نسخه ها را منتشر کرده اند چه هدفی دارند. اما برخی از شبکه های اجتماعی اصلی که رابط میان میلیون ها کاربر هستند و خواه ناخواه با موضوع نهنگ آبی درگیر شده اند تلاش دارند تا با وجود وجود داشتن یا نداشتن این چالش، نسبت به احتمال تمایل کاربران به گروه های خطرناک واکنش نشان دهند.

شبکه اجتماعی اینستاگرام مدتی است که یک پیغام خودکار را فعال کرده است. اگر کسی معادل انگلیسی کلمات نهنگ آبی، چالش نهنگ آبی یا هشتگ هایی که به صورت معمول در خصوص این بازی معروف شده اند را در بخش جست وجوی این شبکه اجتماعی وارد کند، پیش از هر چیز با این پیغام از سوی اینستاگرام مواجه می شود: «پست هایی که با این کلیدواژه ها به دنبال آنها هستید، معمولا مشوق رفتاری هستند که منجر به صدمه یا حتی مرگ می شوند. اگر دوره سختی را از سر می گذرانید، ما دوست داریم کمک تان کنیم.» در پایین این پیغام لینکی گذاشته شده که با کلیک روی آن صفحه مجزایی با چند توصیه کوتاه ظاهر می شود: با یکی از دوستان تان تماس بگیرید، با یکی از شماره تماس های مربوط به مراکز حمایتی تماس بگیرید (در این بخش با وارد کردن نام کشور، شماره و آدرس این مراکز در اختیار کاربر قرار می گیرد) و آخرین توصیه خواندن فهرستی از راه هایی است که خود این شبکه اجتماعی برای حفظ آرامش در این صفحه قرار داده است.

از سوی دیگر هم زمان با افزایش شایعه اقدام به خودکشی نوجوانان در هند پس از رواج بازی در این کشور، فیس بوک هم اعلام کرد که (ادامه دارد ...)

نما

(ادامه خبر ...) سیاست هایی را برای مقابله با خودکشی در پیش گرفته است. مدیر سیاست گذاری های عمومی این شبکه اجتماعی در منطقه هند، آسیای مرکزی و جنوبی گفته است: «فیس بوک جایی است که آدم ها با هم ارتباط می گیرند و مسائل خود را به اشتراک می گذارند، ما از شرکای خود در حوزه سلامت روان و افراد متخصصی که در این حوزه با آنها همکاری داشته ایم آموخته ایم که ارتباط داشتن با دیگران یکی از عوامل اصلی پیشگیری از خودکشی است.
ما تیم هایی در سراسر جهان داریم که در تمام ۲۴ ساعت شبانه روز و در تمامی روزهای هفته مشغول کارند. آنها گزارش هایی را که فرستاده می شود بررسی می کنند و اولویت کارشان بررسی گزارش های جدی مانند گزارش درباره خودکشی است. برای آنهایی که با ما تماس دارند متن هایی آماده شده است تا به کمک این متن ها، به آسانی بتوانند با دوستان شان درصورت نیاز و در زمانی که خطری آنها را تهدید می کند، گفت وگو کنند. ما همچنین برای کاربری که به خودکشی می اندیشد اطلاعاتی درباره مراکز محلی که می توانند به او کمک کنند تهیه کرده ایم.» این اقدامات و این پیام ها مربوط به همین حالا هستند، مربوط به همین زمانی که به قول مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.»
اگر در اینستاگرام تصمیم بگیرید که توصیه های این شبکه اجتماعی را نادیده بگیرید و به جست وجوی کلمات مربوط به چالش نهنگ آبی ادامه دهید، متوجه می شوید که حجم قابل توجهی از عکس ها و پست هایی که با این کلید واژه پیدا می شوند، در واقع مطالب طنزی هستند که این بازی را به مسخره گرفته اند اما چه وجود چنین پست هایی و چه این موضوع که ادامه این چالش به صورت اولیه اش در حال حاضر محل شک است باعث نشده که این کلیدواژه مورد توجه ویژه رسانه ها و صاحبان شبکه های اجتماعی قرار نگیرد. حالا ترکیب نهنگ آبی فارغ از اینکه این چالش همچنان به صورت سری وجود دارد یا نه، نمادی است از خطر تمایل نوجوانان به خودکشی. در ویدیویی که به معرفی این بازی و اثرات آن پرداخته است آمده: «در وجود چالش نهنگ آبی و نقش واقعی آن در خودکشی تردید وجود دارد، اما در اینکه گروه هایی هستند که با محور خودکشی تشکیل می شوند و اعضای خود را ترغیب به این کار می کنند شکی نیست.»
ترس دنباله دار
«باید به فرزندان مان بیاموزیم زندگی بازی نیست که بشود آن را دوباره از سر گرفت.» این توییتی است که پلیس دهلی سه شنبه شب روی صفحه توییتر خود منتشر کرد. حالا اگر هشتگ نهنگ آبی را در توییتر جست وجو کنید، اغلب توییت ها مربوط به کاربران، رسانه ها و مقامات هندی است. موج این بازی در حال حاضر هند را فرا گرفته است. دو هفته پیش، مرد جوانی در شهر دهلی، با پرتاب خود از یک پل به زندگی اش پایان داد و روزنامه هندوستان تایمز نوشته است که این جوان پیش از مرگ در ویدیویی که در صفحه فیس بوکش منتشر کرده گفته: «این آخرین مرحله برای به پایان رساندن چالش نهنگ آبی است.» به فاصله چند روز در ایالت گجرات پسر نوجوانی پس از اقدام به خودزنی تحت مراقبت پزشکی قرار گرفت و هندوستان تایمز گزارش داد: «والدین این پسر ۱۷ ساله گفته اند که او اخیرا رفتار غریبی از خودش نشان داده است» از جمله تماشای فیلم های ترسناک و خط انداختن با تیغ روی دست هایش، رفتارهایی که شبیه به طی کردن بازی نهنگ آبی است.» به گزارش این روزنامه هند از جمله کشورهایی است که بالاترین آمار جست وجوی آنلاین در مورد نهنگ آبی را دارد و حالا مقامات محلی در شهرهای مختلف مشغول مذاکره با سرویس دهندگان اینترنتی هستند تا برای محدود کردن دسترسی به این چالش چاره ای بیندیشند.
اما واهمه این چالش که حال معلوم نیست دقیقا چگونه پایش به زندگی شرکت کنندگان باز می شود، تنها به هند منحصر نیست. روزنامه سان انگلستان هم دو روز پیش در مطلبی به این موضوع پرداخت و نوشت: «هیچ مرگی در ارتباط با این بازی در انگلستان ثبت نشده است اما پلیس اخطارهای آنلاین برای مدارس و خانواده ها را ارسال کرده است. در متن اخطار پلیس خطاب به والدین آمده: لطفا در مورد این بازی گوش به زنگ باشید و اگر احساس خطر کردید با فرزندان تان صحبت کنید.» در این نشریه راهنمایی برای والدین منتشر شده که بدانند چگونه در مورد «فشار گروهی» با کودکان شان صحبت کنند.
استیو، وبلاگ نویس و یکی از فعالان اینترنتی که از سال گذشته مشغول نوشتن در خصوص این بازی بوده است، پس از اخطارهای مکرر در خصوص این چالش این نکته را هم متذکر شده: «بسیاری از کسانی که با جست وجوی واژه نهنگ آبی به سایت من می رسند، نوجوانانی هستند که دنبال پیدا کردن این چالش می گردند. من از برخی از مخاطبان نوجوانم پرسیدم که چرا می خواهند وارد این بازی شوند؟ خیلی ها به دنبال تجربه هستند و برخی هم جواب های تلخ تری دارند. یکی از آنها در جوابم نوشت: «من از زندگی ام متنفرم، می شود بازی را شروع کنم؟» و یکی دیگر گفت: «من می خواهم بازی کنم، به هر حال برای کسی که مهم نیست چه بلایی قرار است سرم بیاید.»» پاسخ هایی که نشان می دهند برخی از شرکت کنندگان، به خاطر این بازی دست به خودکشی نمی زنند بلکه به دلیل تمایل اولیه به خودکشی به سراغ آن می روند.
نویسنده این وبلاگ برای مقابله با این چالش، بازی «نهنگ صورتی» را راه انداخته است تا هرقدر که می تواند، مخاطبانش را به زندگی امیدوار کند، در چالشی که او تعریف کرده، شرکت کننده در بازی هر روز باید یک کار دلنشین برای خودش انجام دهد. کارهایی که میل به زندگی را تقویت می کنند، از قدم زدن در هوای خوب گرفته تا صحبت کردن با دوستان و خریدن هدیه برای خود. این هم یکی از راه های مبارزه با نهنگ آبی است که مدت ها است خودش را نشان نمی دهد اما موج های ریز و درشتی که راه انداخته هنوز از شبکه های اجتماعی خودشان را عقب نکشیده اند.

فاوانیوز

وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد (۱۳۹۶/۰۶/۲۲-۱۴:۰۶)

قهرمان ایران در رشته PES ۲۰۱۷ در سال ۱۳۹۶ امروز چهارشنبه همزمان با روز دهم لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مشخص شد. به گزارش فاوانیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فینال مسابقات PES سومین لیگ بازی های رایانه ای امروز ۲۲ شهریورماه با حضور محمد جواد آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد برگزار شد.مسابقه پایانی میان رضا نوربخت و حسن پاجانی برگزار شد و هر دو بازیکن تیم رئال مادرید را انتخاب کرده بودند. این بازی در پایان ۹۰ دقیقه با نتیجه مساوی یک بر یک به پایان رسید. اما در وقت اضافه، این نوبخت بود که بهتر کار کرد و با زدن گل پیروزی بخش، قهرمان ایران در رشته PES شد.مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اهدای کاپ قهرمانی این مسابقه گفت: در کنار حمایت از بازی سازان، بنیاد خود را برای توجه به بازیکنان و حمایت از آن ها مسوول می داند.حسن کریمی قدوسی با بیان این که بازی های (ادامه دارد ...)

فاوانیوز

(ادامه خبر ...) مناسب را در جامعه ترویج می کنیم گفت: اگر یک بازیکن ایرانی در مسابقات خارجی مقام آورد، در واقع پرچم جمهوری اسلامی ایران است که در آن مسابقات بالا رفته و در واقع افتخاری برای کشور کسب شده است. اکنون مسابقات بازی های رایانه ای، یک جریان مهم در دنیا محسوب می شود و نباید به سادگی از کنار آن گذشت.وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم گفت: بازی های رایانه ای اوقات فراغت جوانان را پر کرده و انرژی آن ها را تخلیه می کند. این حوزه مورد توجه تمام جوانان دنیا است و ما نیز وظیفه داریم به این حوزه مهم توجه کنیم.محمد جواد آذری جهرمی که همراه با همسر و فرزندانش به تماشای فینال لیگ بازی های رایانه ای در رشته PES پرداخته بود گفت: باید تلاش کنیم بازی ایرانی در اشل بین المللی تولید کنیم تا بقیه مردم دنیا به بازی با آن بپردازند. هر چند که انجام بازی های خارجی نیز مشکلی ندارد.وی افزود: به بازی های آنلاین و سرویس های مورد تقاضای مردم توجه داریم و شبکه بر اساس این خواست طراحی و توسعه می یابد. در استاندارد بین المللی بازی های آنلاین پینگ برای اتصال به سرور بازی باید زیر ۱۰۰ میلی ثانیه باشد در حالی که گاها در کشور ما این تاخیر به ۴۰۰ میلی ثانیه می رسد. تلاش خواهیم کرد تا سرعت دسترسی را به زیر ۱۰۰ میلی ثانیه و نزدیک به استاندارد جهانی کنیم تا بازیکنان ایرانی بتوانند راحت تر در مسابقات آنلاین شرکت کنند.در این مراسم کاپ قهرمانی از سوی آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات به رضا نوبخت اهدا شد.

فاوانیوز

پرداخت وام وجوه اداره شده به بازی سازان قطعا ادامه می یابد (۹۶/۰۵/۲۳-۲۲:۱۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد ارائه وام های کم بهره از محل وجوه اداره شده به بازی سازان ادامه پیدا خواهد کرد. به گزارش فاوانیوز به نقل از ثروابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد جواد آذری جهرمی امروز چهارشنبه و در جریان بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران گفت: در سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده، وام کم بهره در اختیار بازی سازان قرار گرفت و شاهد پیشرفت خوبی در این حوزه بودیم. قطعا پرداخت این وام ها ادامه خواهد داشت.وی افزود: بر اساس سیاست های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی آمادگی داریم تولید بازی را در کشور تسهیل کنیم تا شاهد یک بازی خود داخلی در اشل بین المللی باشیم.آذری جهرمی با بیان این که فهرستی از بازی های آنلاین خارجی درآمده تا با آن ها برای انتقال سرورهای به ایران مذاکره کنیم گفت: برخی بازی ها به صورت مجانی هستند و تبادل مالی در آن ها اتفاق نمی افتد. بنابراین طبیعی است که برای آن که کاربران تجربه بهتری در این بازی ها داشته باشند، باید تلاش کنیم. در این زمینه صحبت هایی هم با طرف های خارجی، مطرح شده و برخی بازی های آنلاین تایید اولیه را برای انتقال سرور به ایران داده اند.وزیر ارتباطات تاکید کرد: درباره برخی بازی ها وزارت ارشاد ملاحظاتی دارد که قطعا به آن ها توجه خواهیم کرد. با این حال نظر ما این است که با توجه به درخواست زیاد مردم، باید با بازی های خارجی مذاکره صورت گیرد تا نسخه ای در چارچوب های فرهنگی ما ارایه کنند.وی با بیان این که بازی های رایانه ای چهارمین حوزه پرطرفدار در فضای مجازی است گفت: انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازی از موضوعاتی است که در دنیا رایج است و یکی از محورهای ارایه خدمات روی شبکه ملی اطلاعات، بازی های آنلاین است.وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معانت علمی و فناوری ریاست جمهوری در حوزه بازی های رایانه ای داریم و به زودی کمیته ای مشترک برای ساماندهی این حوزه تشکیل خواهد شد. هدف از این کار هم افزایش کیفیت ارتباط با بازی های خارجی و همچنین ارتقای سطح بازی های داخلی برای حضور در بازارهای بین المللی است.آذری جهرمی درباره محدودیت های اپ استور و گوگل پلی نیز توضیح داد: با توجه به موضوع محدودیت هایی که درباره تبادلات مالی داریم، این مشکل به وجود آمده و وزارت امور خارجه پیگیر حل اساسی این موضوع است چرا که به مانعی برای توسعه بدل شده است. با این حال روی بازی های دسکتاپ و تحت وب مشکلی وجود ندارد.وی همچنین با تاکید بر لزوم تدوین و تصویب قانونی در حوزه کپی رایت در فضای مجازی گفت: ما قبلا تولید کننده نبودیم و به خاطر همین ضرر چندانی از رعایت نشدن قانون مالکیت معنوی نمی کردیم. اما اکنون برای رشد کسب و کارها حتما باید قانونی در این حوزه تدوین و به تصویب مجلس برسد.

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

۷ تا ۱۵ سالگی، آسیب پذیرترین سن در برابر بازی های رایانه ای است (۹۶/۰۵/۲۳-۱۲:۵۲)

ارومیه- ایرنا- رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور گفت: طبق آخرین بررسی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های یارانه ای هستند و هفت تا ۱۵ سالگی را می توان آسیب پذیرترین سن در برابر بازی های غیرمجاز دانست.

' خسرو کرد میهن ' روز پنجشنبه در حاشیه نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای آذربایجان غربی در ارومیه و در گفت و گو با خبرنگار ایرنا افزود: نوجوانان در این سنین بیشترین آسیب روانی را از صحنه های نا متعارف بازی های رایانه ای متحمل می شوند.

وی با تاکید بر اینکه برخی از بازی های غیرمجاز خارجی به دنبال تضعیف مقدسات دینی است، گفت: امروزه استعمارگران با تولید بازی های رایانه ای نا متعارف، خواسته های فرهنگی خود را به کاربران تحمیل می کنند و به هتک حرمت مسجد، آیات قرانی، ائمه معصومین و سایر ارزش های دینی می پردازند.

وی با بیان اینکه مقابله با این بازی ها نیازمند عزم همگانی است، گفت: اگر در سال های آینده مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز به یک گفتمان ملی تبدیل نشود، بحران جدی به وجود می آید.(ادامه دارد ...)

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

(ادامه خبر ...) وی، بازی های رایانه ای را فرصتی برای ایجاد اشتغال برای فارغ التحصیلان رشته های فن آوری اطلاعات و تقویت حافظه کاربران عنوان کرد و ادامه داد: در کنار این فرصت اگر والدین به بازی های رایانه ای غیرمجاز بی توجه باشند، با چالش بزرگی مواجه می شوند.

وی با تاکید بر اینکه تمرکز بر روی مزایای بازی های رایانه ای نباید موجب بی توجهی به خطرهای ناشی از آن شود، اظهار کرد: خطر بازی های رایانه ای غیرمجاز در سطح جامعه بسیار جدی است.

وی به اقدامات بنیاد ملی بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: این بنیاد تعامل مناسبی با آموزش و پرورش دارد و با برگزاری کارگاه های آموزشی برای معلمان امور تربیتی اطلاعات کاملی در خصوص بازی های غیرمجاز به آنان می دهد و معلمان امور تربیتی نیز این موارد را به دانش آموزان منتقل می کنند.

وی با بیان اینکه شیوه برخورد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص بازی های غیرمجاز ۲۵ درصد سلبی و ۷۵ درصد ایجابی است، اظهار کرد: این بنیاد به صورت مستمر اقدام به شناسایی مراکز فروش بازی های رایانه ای غیر مجاز کرده و با همکاری پلیس نسبت به جمع آوری بازی های غیر مجاز اقدام می کند.

وی با اشاره به اینکه مجازات سختی از سوی قوه قضائیه برای فروشندگان بازی های غیر مجاز صادر می شود، افزود: وبترین مراکز فروش بازی های رایانه ای باید از وجود بازی های منحوس و غیرمجاز پاک شود.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز با بیان اینکه تاکنون بازیسازان داخلی ۲۲۰ بازی رایانه ای را تولید کرده و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آن حمایت کرده است، افزود: ایران از منابع انسانی قوی و بازیسازان توانمندی برخوردار است و اگر مسئولان اندکی نسبت به این موضوع دید مثبت داشته باشند، بازی سازان ایرانی بهترین بازی ها را در سطح بین المللی تولید می کنند.

کرد میهن با بیان اینکه بازی های رایانه ای وارد سبد خانوارها شده است، ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه هزار بازی خارجی را بررسی، ویرایش و مجوز نشر آن را در کشور صادر کرده است.

به گزارش ایرنا، نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای آذربایجان غربی ارومیه از بیستم شهریورماه جاری در مجتمع فرهنگی هنری ارومیه با حضور بازی سازان مطرح استان آغاز بکار کرده است؛ هدف این نمایشگاه آشنا کردن خانواده ها، نوجوانان و جوانان با بازی های رایانه ای مجاز است.

۸۱۳۵/۳۰۷۲

**

جام جم

۷ تا ۱۵ سالگی، آسیب پذیرترین سن در برابر بازی های رایانه ای است (۹۶/۰۵/۲۳-۲۲:۵۲)

' خسرو کرد میهن ' روز پنجشنبه در حاشیه نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای آذربایجان غربی در ارومیه و در گفت و گو با خبرنگار ایرنا افزود: نوجوانان در این سنین بیشترین آسیب روانی را از صحنه های نا متعارف بازی های رایانه ای متحمل می شوند.

وی با تاکید بر اینکه برخی از بازی های غیرمجاز خارجی به دنبال تضعیف مقدسات دینی است، گفت: امروزه استعمارگران با تولید بازی های رایانه ای نا متعارف، خواسته های فرهنگی خود را به کاربران تحمیل می کنند و به هتک حرمت مسجد، آیات قرانی، ائمه معصومین و سایر ارزش های دینی می پردازند.

وی با بیان اینکه مقابله با این بازی ها نیازمند عزم همگانی است، گفت: اگر در سال های آینده مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز به یک گفتمان ملی تبدیل نشود، بحران جدی به وجود می آید.

وی، بازی های رایانه ای را فرصتی برای ایجاد اشتغال برای فارغ التحصیلان رشته های فن آوری اطلاعات و تقویت حافظه کاربران عنوان کرد و ادامه داد: در کنار این فرصت اگر والدین به بازی های رایانه ای غیرمجاز بی توجه باشند، با چالش بزرگی مواجه می شوند.

وی با تاکید بر اینکه تمرکز بر روی مزایای بازی های رایانه ای نباید موجب بی توجهی به خطرهای ناشی از آن شود، اظهار کرد: خطر بازی های رایانه ای غیرمجاز در سطح جامعه بسیار جدی است.

وی به اقدامات بنیاد ملی بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: این بنیاد تعامل مناسبی با آموزش و پرورش دارد و با برگزاری کارگاه های آموزشی برای معلمان امور تربیتی اطلاعات کاملی در خصوص بازی های غیرمجاز به آنان می دهد و معلمان امور تربیتی نیز این موارد را به دانش آموزان منتقل می کنند.

وی با بیان اینکه شیوه برخورد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص بازی های غیرمجاز ۲۵ درصد سلبی و ۷۵ درصد ایجابی است، اظهار کرد: این بنیاد به صورت مستمر اقدام به شناسایی مراکز فروش بازی های رایانه ای غیر مجاز کرده و با همکاری پلیس نسبت به جمع آوری بازی های غیر مجاز اقدام می کند.

وی با اشاره به اینکه مجازات سختی از سوی قوه قضائیه برای فروشندگان بازی های غیر مجاز صادر می شود، افزود: وبترین مراکز فروش بازی های رایانه ای باید از وجود بازی های منحوس و غیرمجاز پاک شود.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز با بیان اینکه تاکنون بازیسازان داخلی ۲۲۰ بازی رایانه ای را تولید کرده و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آن حمایت کرده است، افزود: ایران از منابع انسانی قوی و بازیسازان توانمندی برخوردار است و اگر مسئولان اندکی نسبت به این موضوع دید مثبت داشته باشند، بازی سازان ایرانی بهترین بازی ها را در سطح بین المللی تولید می کنند.

کرد میهن با بیان اینکه بازی های رایانه ای وارد سبد خانوارها شده است، ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه هزار بازی خارجی را بررسی، ویرایش و مجوز نشر آن را در کشور صادر کرده است.

به گزارش ایرنا، نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای آذربایجان غربی ارومیه از بیستم شهریورماه جاری در مجتمع فرهنگی هنری ارومیه با حضور بازی سازان مطرح استان آغاز بکار کرده است؛ هدف این نمایشگاه آشنا کردن خانواده ها، نوجوانان و جوانان با بازی های رایانه ای مجاز است.

۸۱۳۵/۳۰۷۲

** خبرنگار: شهین بیدادرس ** انتشار دهنده: علیرضا فولادی

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

۷ تا ۱۵ سالگی، آسیب پذیرترین سن در برابر بازی های رایانه ای است (۱۴:۵۲-۹۵/۰۶/۲۲)

ارومیه- ایرنا- رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور گفت: طبق آخرین بررسی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های یارانه ای هستند و هفت تا ۱۵ سالگی را می توان آسیب پذیرترین سن در برابر بازی های غیرمجاز دانست.

" خسرو کرد میهن " روز پنجشنبه در حاشیه نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای آذربایجان غربی در ارومیه و در گفت و گو با خبرنگار ایرنا افزود: نوجوانان در این سنین بیشترین آسیب روانی را از صحنه های نا متعارف بازی های رایانه ای متحمل می شوند.

وی با تاکید بر اینکه برخی از بازی های غیرمجاز خارجی به دنبال تضعیف مقدسات دینی است، گفت: امروزه استعمارگران با تولید بازی های رایانه ای نا متعارف، خواسته های فرهنگی خود را به کاربران تحمیل می کنند و به هتک حرمت مسجد، آیات قرانی، ائمه معصومین و سایر ارزش های دینی می پردازند.

وی با بیان اینکه مقابله با این بازی ها نیازمند عزم همگانی است، گفت: اگر در سال های آینده مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز به یک گفتمان ملی تبدیل نشود، بحران جدی به وجود می آید.

وی، بازی های رایانه ای را فرصتی برای ایجاد اشتغال برای فارغ التحصیلان رشته های فن آوری اطلاعات و تقویت حافظه کاربران عنوان کرد و ادامه داد: در کنار این فرصت اگر والدین به بازی های رایانه ای غیرمجاز بی توجه باشند، با چالش بزرگی مواجه می شوند.

وی با تاکید بر اینکه تمرکز بر روی مزایای بازی های رایانه ای نباید موجب بی توجهی به خطرهای ناشی از آن شود، اظهار کرد: خطر بازی های رایانه ای غیرمجاز در سطح جامعه بسیار جدی است.

وی به اقدامات بنیاد ملی بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: این بنیاد تعامل مناسبی با آموزش و پرورش دارد و با برگزاری کارگاه های آموزشی برای معلمان امور تربیتی اطلاعات کاملی در خصوص بازی های غیرمجاز به آنان می دهد و معلمان امور تربیتی نیز این موارد را به دانش آموزان منتقل می کنند.

وی با بیان اینکه شیوه برخورد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص بازی های غیرمجاز ۲۵ درصد سلبی و ۷۵ درصد ایجابی است، اظهار کرد: این بنیاد به صورت مستمر اقدام به شناسایی مراکز فروش بازی های رایانه ای غیر مجاز کرده و با همکاری پلیس نسبت به جمع آوری بازی های غیر مجاز اقدام می کند.

وی با اشاره به اینکه مجازات سختی از سوی قوه قضائیه برای فروشندگان بازی های غیر مجاز صادر می شود، افزود: وبترین مراکز فروش بازی های رایانه ای باید از وجود بازی های منحوس و غیرمجاز پاک شود.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز با بیان اینکه تاکنون بازیسازان داخلی ۲۲۰ بازی رایانه ای را تولید کرده و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آن حمایت کرده است، افزود: ایران از منابع انسانی قوی و بازیسازان توانمندی برخوردار است و اگر مسئولان اندکی نسبت به این موضوع دید مثبت داشته باشند، بازی سازان ایرانی بهترین بازی ها را در سطح بین المللی تولید می کنند.

کرد میهن با بیان اینکه بازی های رایانه ای وارد سبد خانوارها شده است، ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه هزار بازی خارجی را بررسی، ویرایش و مجوز نشر آن را در کشور صادر کرده است.

به گزارش ایرنا، نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای آذربایجان غربی ارومیه از بیستم شهریورماه جاری در مجتمع فرهنگی هنری ارومیه با حضور بازی سازان مطرح استان آغاز بکار کرده است؛ هدف این نمایشگاه آشنا کردن خانواده ها، نوجوانان و جوانان با بازی های رایانه ای مجاز است.

۸۱۳۵/۳۰۷۲

••

خبرگزاری صدا و سیما

رفع نگرانی وزیر ارتباطات از کاربران فضای مجازی (۱۴:۵۲-۹۵/۰۶/۲۲)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای، به سوالاتی که برای کاربران فضای مجازی مهم هست پاسخ داد.

به گزارش سرویس فضای مجازی خبرگزاری صدا و سیما؛ محمدجواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای با اعلام حمایت از شبکه های اجتماعی داخلی در کشور گفت: از روز گذشته حساب کاربری خود را در شبکه های «سروش»، «بیسفون پلاس»، «کلوب» و «تیان» آغاز کرده ام و امیدوارم با حضور فعال خود در این شبکه ها، پاسخگوی سؤالات مردم باشم و همچنین در ترویج استفاده از شبکه های سرویس های داخلی مؤثر واقع شوم.آذری جهرمی در پاسخ این سوال که حضور در شبکه های داخلی به معنای محدودیت شبکه های خارجی خواهد بود، گفت: نه این موضوع درست نیست و ما نگاه سلبی در این حوزه نداشته و حضورمان به معنای حمایت از شبکه های داخلی صورت می گیرد و نه محدودیت.

وی با اشاره به فعالیت خود در شبکه های اجتماعی فیلتر شده در ایران همچون توئیتر گفت: استفاده از فیلترشکن غیرقانونی است و من به عنوان وزیر ارتباطات، مجوز ورود بدون فیلتر به اینترنت دارم و از این جهت از فیلترشکن استفاده نمی کنم.

محمدجواد آذری جهرمی همچنین از پیگیری برای محدودیت های به وجود آمده در حوزه دسترسی به اپلیکیشن های ایرانی در بازارهای جهانی اپلیکیشن از جمله «اپ استور» و «گوگل پلی» خبر داد و گفت: تمامی تلاش این است که این موضوع به صورت کلی حل شود. بر این اساس وزارت امور خارجه رایزنی های خود را آغاز کرده و مباحث در حال انجام است که در صورت به دست آمدن نتیجه، آن را اعلام خواهیم کرد.(ادامه دارد ...)

خبرگزاری صدا و سیما

(ادامه خبر ...) وی با اشاره به اینکه محدودیت تبادلات مالی روی «اپ استور» و «گوگل پلی» برای بازی های موبایلی نیز وجود دارد، ادامه داد: موضوع پرداخت آنلاین برای بازی های خارجی، یکی از مواردی است که باید آن را با مذاکره با بانک مرکزی حل کنیم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به سؤال خبرنگار مهر در مورد اختلالات سرویس پخش زنده اینستاگرام و مخالفت هایی که با این سرویس وجود دارد، تأکید کرد: این اختلالات به هیچ عنوان مربوط به ما نیست و مخالفتی نیز با فعال بودن این سرویس در کشور وجود ندارد. وی در مورد آخرین وضعیت رفع فیلتر سرویس تماس صوتی تلگرام هم گفت: مذاکره برای رفع فیلتر این سرویس در حال انجام است، اما هنوز نتیجه ای نگرفته ایم که آن را اعلام کنیم.

وزیر ارتباطات با تاکید بر حمایت مالی و معنوی از بازی های رایانه ای در کشور گفت: هم اکنون حوزه بازی های رایانه ای مورد توجه در دنیا است و ما نیز باید برای افتخارآفرینی جوانان ایرانی تسهیلات به این بخش اختصاص دهیم.

وی با بیان اینکه تمامی تلاش این است که سرویس های مورد نیاز بازی های رایانه ای در ایران با کیفیت بالا طراحی شود، اضافه کرد: امروز تاخیر طبیعی در بازی های آنلاین حدود ۱۰۰ میلی ثانیه است، اما ما شاهد هستیم که برخی از این بازی های خارجی بالغ بر ۴۰۰ میلی ثانیه در شبکه کشور تاخیر دارند که با استاندارد جهانی فاصله دارد و کارآیی بازی را از بین می برد، به همین دلیل طراحی فنی شبکه به سمت اینکه بتوانیم شرایطی فراهم کنیم که کاربران ایرانی بتوانند در بازی های آنلاین بین المللی شرکت کنند، مدنظر ما قرار دارد.

واعظی از اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب تسهیلات وجوه اداره شده وزارت ارتباطات به تولیدکنندگان بازی های آنلاین در سال گذشته خبر داد و گفت: از آنجایی که بازی رایانه ای یکی از صنایع سودآور است، وزارت ارتباطات با حمایت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر تقویت این صنعت تاکید دارد.

جهرمی در مورد ساماندهی بازی های رایانه ای در کشور گفت: گیم یکی از چهار حوزه پرطرفدار در میان کاربران فضای مجازی در دنیا است و انتقال مفاهیم، فرهنگسازی و تربیت از طریق بازی های رایانه ای در دنیا رایج است، بر این اساس ما نیز نگاه ویژه ای به این بخش داشته و یکی از محورهای اصلی شبکه اطلاعات را به این موضوع اختصاص داده ایم.

وی افزود: در همین حال قرار است کمیته ای با همکاری وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و معاونت علمی رئیس جمهور در راستای ساماندهی بازی های خارجی در کشور و تقویت بازار بازی های داخلی تشکیل شود.

وزیر ارتباطات همچنین در مورد انتقال سرور بازی های آنلاین خارجی پرطرفدار به ایران توضیح داد: در این زمینه هماهنگی هایی با وزارت ارشاد انجام شده است و مذاکراتی نیز با ارائه کننده های بازی های خارجی صورت گرفته که تاکنون دو مورد نیز تقریبا به تایید رسیده است و برخی بازی ها رایگان بوده و انتقال سرور و ایجاد یک نود در کشور ما از سوی سرویس دهنده های خارجی به راحتی قابل انجام است که در این زمینه در حال مذاکره هستیم، اما برخی بازی ها نیز از نظر وزارت ارشاد با ایراداتی همراه است که باید مذاکرات خود را برای این بازی ها انجام دهیم و تغییر چارچوب ها و پارامترهای موردنیاز ما متناسب با فرهنگ جامعه صورت گیرد که این موضوع در حال پیگیری است.

واعظی گفت: وزارت ارتباطات برای ارائه سرویس باکیفیت به کاربران بازی های رایانه ای نیاز به هماهنگی با وزارت ارشاد ندارد، اما فعالیت محتوایی بازی ها باید از سوی وزارت ارشاد صورت گیرد.

وزیر ارتباطات همچنین از پیگیری اجرایی شدن قانون کپی رایت در این حوزه خبر داد و گفت: موضوع مالکیت فکری و معنوی و نیز حفظ حریم خصوصی کاربران فضای مجازی یکی از نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا محسوب می شود و در این زمینه کارگروه حقوقی وزارت ارتباطات در حال بررسی برای بازتعریف این قانون است.

وی گفت: قصد داریم لایحه ای تنظیم کنیم که حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی کاربران در فضای مجازی مورد توجه قرار گیرد و این لایحه را به دولت ارائه داده تا برای تصویب به مجلس دهد. در این خصوص با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های تخصصی مجلس در حال همکاری هستیم.

وزیر ارتباطات و فناری اطلاعات اعلام کرد: پرداخت وام وجوه اداره شده به بازی سازان قطعا ادامه می یابد

(۱۶:۴۹-۹۶/۰۶/۲۲)

خبرایران:وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد ارائه وام های کم بهره از محل وجوه اداره شده به بازی سازان ادامه پیدا خواهد کرد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد جواد آذری جهرمی امروز چهارشنبه و در جریان بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران گفت: در سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده، وام کم بهره در اختیار بازی سازان قرار گرفت و شاهد پیشرفت خوبی در این حوزه بودیم. قطعا پرداخت این وام ها ادامه خواهد داشت.

وی افزود: بر اساس سیاست های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی آمادگی داریم تولید بازی را در کشور تسهیل کنیم تا شاهد یک بازی خود داخلی در اشل بین المللی باشیم.

آذری جهرمی با بیان این که فهرستی از بازی های آنلاین خارجی درآمده تا با آن ها برای انتقال سرورهای به ایران مذاکره کنیم گفت: برخی بازی ها به صورت مجانی هستند و تبادل مالی در آن ها اتفاق نمی افتد. بنابراین طبیعی است که برای آن که کاربران تجربه بهتری در این بازی ها داشته باشند، باید تلاش کنیم. در این زمینه صحبت هایی هم با طرف های خارجی، مطرح شده و برخی بازی های آنلاین تایید اولیه را برای انتقال سرور به ایران داده اند.

وزیر ارتباطات تاکید کرد: درباره برخی بازی ها وزارت ارشاد ملاحظاتی دارد که قطعا به آن ها توجه خواهیم کرد. با این حال نظر ما این است که با توجه به درخواست زیاد مردم، باید با بازی های خارجی مذاکره صورت گیرد تا نسخه ای در چارچوب های فرهنگی ما ارایه کنند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان این که بازی های رایانه ای چهارمین حوزه پرطرفدار در فضای مجازی است گفت: انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازی از موضوعاتی است که در دنیا رایج است و یکی از محورهای ارایه خدمات روی شبکه ملی اطلاعات، بازی های آنلاین است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معانت علمی و فناوری ریاست جمهوری در حوزه بازی های رایانه ای داریم و به زودی کمیته ای مشترک برای ساماندهی این حوزه تشکیل خواهد شد. هدف از این کار هم افزایش کیفیت ارتباط با بازی های خارجی و همچنین ارتقای سطح بازی های داخلی برای حضور در بازارهای بین المللی است.

آذری جهرمی درباره محدودیت های اپ استور و گوگل پلی نیز توضیح داد: با توجه به موضوع محدودیت هایی که درباره تبادلات مالی داریم، این مشکل به وجود آمده و وزارت امور خارجه پیگیر حل اساسی این موضوع است چرا که به مانعی برای توسعه بدل شده است. با این حال روی بازی های دسکتاپ و تحت وب مشکلی وجود ندارد.

وی همچنین با تاکید بر لزوم تدوین و تصویب قانونی در حوزه کپی رایت در فضای مجازی گفت: ما قبلا تولید کننده نبودیم و به خاطر همین ضرر چندانی از رعایت نشدن قانون مالکیت معنوی نمی کردیم. اما اکنون برای رشد کسب و کارها حتما باید قانونی در این حوزه تدوین و به تصویب مجلس برسد.

در روز دهم لیگ بازی های رایانه ای ایران اتفاق افتاد؛ وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد (۹۶/۰۶/۲۲-۱۶:۰۵)

خبرایران: قهرمان ایران در رشته PES ۲۰۱۷ در سال ۱۳۹۶ امروز چهارشنبه همزمان با روز دهم لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مشخص شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فینال مسابقات PES سومین لیگ بازی های رایانه ای امروز ۲۲ شهریورماه با حضور محمد جواد آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد برگزار شد.

مسابقه پایانی میان رضا نوربخت و حسن پاجانی برگزار شد و هر دو بازیکن تیم رئال مادرید را انتخاب کرده بودند. این بازی در پایان ۹۰ دقیقه با نتیجه مساوی یک بر یک به پایان رسید. اما در وقت اضافه، این نوربخت بود که بهتر کار کرد و با زدن گل پیروزی بخش، قهرمان ایران در رشته PES شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اهدای کاپ قهرمانی این مسابقه گفت: در کنار حمایت از بازی سازان، بنیاد خود را برای توجه به بازیکنان و حمایت از آن ها مسوول می داند.

حسن کریمی قدوسی با بیان این که بازی های مناسب را در جامعه ترویج می کنیم گفت: اگر یک بازیکن ایرانی در مسابقات خارجی مقام آورد، در واقع پرچم جمهوری اسلامی ایران است که در آن مسابقات بالا رفته و در واقع افتخاری برای کشور کسب شده است. اکنون مسابقات بازی های رایانه ای، یک جریان مهم در دنیا محسوب می شود و نباید به سادگی از کنار آن گذشت.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم گفت: بازی های رایانه ای اوقات فراغت جوانان را پر کرده و انرژی آن ها را تخلیه می کند. این حوزه مورد توجه تمام جوانان دنیا است و ما نیز وظیفه داریم به این حوزه مهم توجه کنیم.

محمد جواد آذری جهرمی که همراه با همسر و فرزندانش به تماشای فینال لیگ بازی های رایانه ای در رشته PES پرداخته بود گفت: باید تلاش کنیم بازی ایرانی در اشل بین المللی تولید کنیم تا بقیه مردم دنیا به بازی با آن بپردازند. هر چند که انجام بازی های خارجی نیز مشکلی ندارد.

وی افزود: به بازی های آنلاین و سرویس های مورد تقاضای مردم توجه داریم و شبکه بر اساس این خواست طراحی و توسعه می یابد. در استاندارد بین المللی بازی های آنلاین پینگ برای اتصال به سرور بازی باید زیر ۱۰۰ میلی ثانیه باشد در حالی که گاها در کشور ما این تاخیر به ۴۰۰ میلی ثانیه می رسد. تلاش خواهیم کرد تا سرعت دسترسی را به زیر ۱۰۰ میلی ثانیه و نزدیک به استاندارد جهانی کنیم تا بازیکنان ایرانی بتوانند راحت تر در مسابقات آنلاین شرکت کنند.

در این مراسم کاپ قهرمانی از سوی آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات به رضا نوربخت اهدا شد.

وزیر ارتباطات خبر داد: مذاکره برای رفع فیلتر تماس صوتی تلگرام/ مخالف لایو اینستا نیستیم (۹۶/۰۶/۲۲-۱۶:۰۱)

وزیر ارتباطات از آغاز مذاکره وزارت خارجه برای حل مشکل تحریم اپلیکیشن های ایرانی در فروشگاه های جهانی اپلیکیشن خبر داد و گفت: مخالفتی با لایو اینستاگرام وجود ندارد.

محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران از پیگیری برای محدودیت های به وجود آمده در حوزه دسترسی به اپلیکیشن های ایرانی در بازارهای جهانی اپلیکیشن از جمله «اپ استور» و «گوگل پلی» خبر داد و گفت: تمامی تلاش این است که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این موضوع به صورت کلی حل شود. بر این اساس وزارت امور خارجه رایزنی های خود را آغاز کرده و مباحث در حال انجام است که در صورت به دست آمدن نتیجه، آن را اعلام خواهیم کرد.

وی با اشاره به اینکه محدودیت تبادلات مالی روی «اپ استور» و «گوگل پلی» برای بازی های موبایلی نیز وجود دارد، ادامه داد: موضوع پرداخت آنلاین برای بازی های خارجی، یکی از مواردی است که باید آن را با مذاکره با بانک مرکزی حل کنیم.

عضویت جهرمی در چهار شبکه اجتماعی داخلی

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اعلام حمایت از شبکه های اجتماعی داخلی در کشور گفت: از روز گذشته حساب کاربری خود را در شبکه های «سروش»، «بیسفون پلاس»، «کلوب» و «تبیان» آغاز کرده ام و امیدوارم با حضور فعال خود در این شبکه ها، پاسخگوی سؤالات مردم باشم و همچنین در ترویج استفاده از شبکه های سرویس های داخلی مؤثر واقع شوم.

آذری جهرمی در پاسخ به سؤال مهر مبنی بر اینکه حضور در شبکه های داخلی به معنای محدودیت شبکه های خارجی خواهد بود، گفت: نه این موضوع درست نیست و ما نگاه سلبی در این حوزه نداشته و حضورمان به معنای حمایت از شبکه های داخلی صورت می گیرد و نه محدودیت.

وی با اشاره به فعالیت خود در شبکه های اجتماعی فیلتر شده در ایران همچون توئیتر گفت: استفاده از فیلترشکن غیرقانونی است و من به عنوان وزیر ارتباطات، مجوز ورود بدون فیلتر به اینترنت دارم و از این جهت از فیلترشکن استفاده نمی کنم.

مخالفتی برای سرویس پخش زنده اینستاگرام وجود ندارد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در پاسخ به سؤال خبرنگار مهر در مورد اختلالات سرویس پخش زنده اینستاگرام و مخالفت هایی که با این سرویس وجود دارد، تأکید کرد: این اختلالات به هیچ عنوان مربوط به ما نیست و مخالفتی نیز با فعال بودن این سرویس در کشور وجود ندارد.

وی در مورد آخرین وضعیت رفع فیلتر سرویس تماس صوتی تلگرام نیز به مهر گفت: مذاکره برای رفع فیلتر این سرویس در حال انجام است، اما هنوز نتیجه ای نگرفته ایم که آن را اعلام کنیم.

اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام به بازی های داخلی

وزیر ارتباطات با تاکید بر حمایت مالی و معنوی از بازی های رایانه ای در کشور گفت: هم اکنون حوزه بازی های رایانه ای مورد توجه در دنیا است و ما نیز باید برای افتخارآفرینی جوانان ایرانی تسهیلات به این بخش اختصاص دهیم.

وی با بیان اینکه تمامی تلاش این است که سرویس های مورد نیاز بازی های رایانه ای در ایران با کیفیت بالا طراحی شود، اضافه کرد: امروز تاخیر طبیعی در بازی های آنلاین حدود ۱۰۰ میلی ثانیه است، اما ما شاهد هستیم که برخی از این بازی های خارجی بالغ بر ۴۰۰ میلی ثانیه در شبکه کشور تاخیر دارند که با استاندارد جهانی فاصله دارد و کارآیی بازی را از بین می برد، به همین دلیل طراحی فنی شبکه به سمت اینکه بتوانیم شرایطی فراهم کنیم که کاربران ایرانی بتوانند در بازی های آنلاین بین المللی شرکت کنند، مدنظر ما قرار دارد.

واعظی از اختصاص ۱۰ میلیارد تومان وام در قالب تسهیلات وجوه اداره شده وزارت ارتباطات به تولیدکنندگان بازی های آنلاین در سال گذشته خبر داد و گفت: از آنجایی که بازی رایانه ای یکی از صنایع سودآور است، وزارت ارتباطات با حمایت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر تقویت این صنعت تاکید دارد.

تشکیل کارگروه ساماندهی گیم با حضور وزارت ارشاد و معاونت علمی و وزارت ارتباطات

جهرمی در مورد ساماندهی بازی های رایانه ای در کشور گفت: گیم یکی از چهار حوزه پرطرفدار در میان کاربران فضای مجازی در دنیا است و انتقال مفاهیم، فرهنگسازی و تربیت از طریق بازی های رایانه ای در دنیا رایج است، بر این اساس ما نیز نگاه ویژه ای به این بخش داشته و یکی از محورهای اصلی شبکه اطلاعات را به این موضوع اختصاص داده ایم.

وی افزود: در همین حال قرار است کمیته ای با همکاری وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و معاونت علمی رئیس جمهور در راستای ساماندهی بازی های خارجی در کشور و تقویت بازار بازی های داخلی تشکیل شود.

هماهنگی با وزارت ارشاد برای انتقال سرور بازی های خارجی به ایران

وزیر ارتباطات همچنین در مورد انتقال سرور بازی های آنلاین خارجی پرطرفدار به ایران توضیح داد: در این زمینه هماهنگی هایی با وزارت ارشاد انجام شده است و مذاکراتی نیز با ارائه کننده های بازی های خارجی صورت گرفته که تاکنون دو مورد نیز تقریبا به تایید رسیده است.

وی ادامه داد: برخی بازی ها رایگان بوده و انتقال سرور و ایجاد یک نود در کشور ما از سوی سرویس دهنده های خارجی به راحتی قابل انجام است که در این زمینه در حال مذاکره هستیم، اما برخی بازی ها نیز از نظر وزارت ارشاد با ایراداتی همراه است که باید مذاکرات خود را برای این بازی ها انجام دهیم و تغییر چارچوب ها و پارامترهای موردنیاز ما متناسب با فرهنگ جامعه صورت گیرد که این موضوع در حال پیگیری است.

واعظی گفت: وزارت ارتباطات برای ارائه سرویس باکیفیت به کاربران بازی های رایانه ای نیاز به هماهنگی با وزارت ارشاد ندارد، اما فعالیت محتوایی بازی ها باید از سوی وزارت ارشاد صورت گیرد.

تنظیم لایحه مالکیت فکری و معنوی در حوزه فناوری اطلاعات

وزیر ارتباطات همچنین از پیگیری اجرایی شدن قانون کپی رایت در این حوزه خبر داد و گفت: موضوع مالکیت فکری و معنوی و نیز حفظ حریم خصوصی کاربران فضای مجازی یکی از نیازهای حمایتی کسب و کارهای نوپا محسوب می شود و در این زمینه کارگروه حقوقی وزارت ارتباطات در حال بررسی برای بازتعریف این قانون است.

وی گفت: قصد داریم لایحه ای تنظیم کنیم که حوزه مالکیت فکری و معنوی و حریم خصوصی کاربران در فضای مجازی مورد توجه قرار گیرد و این لایحه را به دولت ارائه داده تا برای تصویب به مجلس دهد. در این خصوص با مرکز پژوهش های مجلس و کمیسیون های تخصصی مجلس در حال همکاری هستیم.

به گزارش مهر، در بازدید وزیر ارتباطات از سومین لیگ بازی های رایانه ای، فینال لیگ فوتبال رایانه ای (لیگ pes) برگزار شد و وزیر ارتباطات جایزه این مسابقات را به برنده آن اهدا کرد.

قرار است برنده این بازی ها به مسابقات قهرمانی جهان در فوتبال رایانه ای معرفی و اعزام شود.

دنیای بازی

وزیر ارتباطات: پرداخت وام وجوه اداره شده به بازی سازان قطعا ادامه می یابد (۹۶/۰۶/۲۳-۱۲:۱۵)

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد ارائه وام های کم بهره از محل وجوه اداره شده به بازی سازان ادامه پیدا خواهد کرد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد جواد آذری جهرمی دیروز چهارشنبه و در جریان بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران گفت:

در سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده، وام کم بهره در اختیار بازی سازان قرار گرفت و شاهد پیشرفت خوبی در این حوزه بودیم. قطعا پرداخت این وام ها ادامه خواهد داشت. بر اساس سیاست های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی آمادگی داریم تولید بازی را در کشور تسهیل کنیم تا شاهد یک بازی خود داخلی در اشل بین المللی باشیم.

آذری جهرمی با بیان این که فهرستی از بازی های آنلاین خارجی درآمده تا با آن ها برای انتقال سرورهای به ایران مذاکره کنیم گفت:

برخی بازی ها به صورت مجانی هستند و تبادل مالی در آن ها اتفاق نمی افتد. بنابراین طبیعی است که برای آن که کاربران تجربه بهتری در این بازی ها داشته باشند، باید تلاش کنیم. در این زمینه صحبت هایی هم با طرف های خارجی، مطرح شده و برخی بازی های آنلاین تایید اولیه را برای انتقال سرور به ایران داده اند. درباره برخی بازی ها وزارت ارشاد ملاحظاتی دارد که قطعا به آن ها توجه خواهیم کرد. با این حال نظر ما این است که با توجه به درخواست زیاد مردم، باید با بازی های خارجی مذاکره صورت گیرد تا نسخه ای در چارچوب های فرهنگی ما ارایه کنند.

وی با بیان این که بازی های رایانه ای چهارمین حوزه پرطرفدار در فضای مجازی است گفت:

انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازی از موضوعاتی است که در دنیا رایج است و یکی از محورهای ارایه خدمات روی شبکه ملی اطلاعات، بازی های آنلاین است. همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معانت علمی و فناوری ریاست جمهوری در حوزه بازی های رایانه ای داریم و به زودی کمیته ای مشترک برای ساماندهی این حوزه تشکیل خواهد شد. هدف از این کار هم افزایش کیفیت ارتباط با بازی های خارجی و همچنین ارتقای سطح بازی های داخلی برای حضور در بازارهای بین المللی است.

آذری جهرمی درباره محدودیت های اپ استور و گوگل پلی نیز توضیح داد:

با توجه به موضوع محدودیت هایی که درباره تبادلات مالی داریم، این مشکل به وجود آمده و وزارت امور خارجه پیگیر حل اساسی این موضوع است چرا که به مانعی برای توسعه بدل شده است. با این حال روی بازی های دسکتاپ و تحت وب مشکلی وجود ندارد.

وی همچنین با تاکید بر لزوم تدوین و تصویب قانونی در حوزه کپی رایت در فضای مجازی گفت:

ما قبلا تولید کننده نبودیم و به خاطر همین ضرر چندانی از رعایت نشدن قانون مالکیت معنوی نمی کردیم. اما اکنون برای رشد کسب و کارها حتما باید قانونی در این حوزه تدوین و به تصویب مجلس برسد.

دنیای بازی

وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد (۹۶/۰۶/۲۳-۱۲:۱۶)

قهرمان ایران در رشته PES ۲۰۱۷ در سال ۱۳۹۶ همزمان با روز دهم لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مشخص شد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فینال مسابقات PES سومین لیگ بازی های رایانه ای ۲۲ شهریورماه با حضور محمد جواد آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد برگزار شد.

مسابقه پایانی میان رضا نوربخت و حسن پاجانی برگزار شد و هر دو بازیکن تیم رئال مادرید را انتخاب کرده بودند. این بازی در پایان ۹۰ دقیقه با نتیجه مساوی یک بر یک به پایان رسید. اما در وقت اضافه، این نوبخت بود که بهتر کار کرد و با زدن گل پیروزی بخش، قهرمان ایران در رشته PES شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اهدای کاپ قهرمانی این مسابقه گفت: «در کنار حمایت از بازی سازان، بنیاد خود را برای توجه به بازیکنان و حمایت از آن ها مسوول می داند.»

حسن کریمی قدوسی با بیان این که بازی های مناسب را در جامعه ترویج می کنیم گفت:

اگر یک بازیکن ایرانی در مسابقات خارجی مقام آورد، در واقع پرچم جمهوری اسلامی ایران است که در آن مسابقات بالا رفته و در واقع افتخاری برای کشور کسب شده است. اکنون مسابقات بازی های رایانه ای، یک جریان مهم در دنیا محسوب می شود و نباید به سادگی از کنار آن گذشت.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم گفت:

بازی های رایانه ای اوقات فراغت جوانان را پر کرده و انرژی آن ها را تخلیه می کند. این حوزه مورد توجه تمام جوانان دنیا است و ما نیز وظیفه داریم به این حوزه مهم توجه کنیم.

محمد جواد آذری جهرمی که همراه با همسر و فرزندان اش به تماشای فینال لیگ بازی های رایانه ای در رشته PES پرداخته بود گفت:

باید تلاش کنیم بازی ایرانی در اشل بین المللی تولید کنیم تا بقیه مردم دنیا به بازی با آن بپردازند. هر چند که انجام بازی های خارجی نیز مشکلی ندارد. به بازی های آنلاین و سرویس های مورد تقاضای مردم توجه داریم و شبکه بر اساس این خواست طراحی و توسعه می یابد. در استاندارد بین المللی بازی های آنلاین پینگ برای اتصال به سرور بازی باید زیر ۱۰۰ میلی ثانیه باشد در حالی که گاها در کشور ما این تاخیر به ۴۰۰ میلی ثانیه می رسد. تلاش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خواهیم کرد تا سرعت دسترسی را به زیر ۱۰۰ میلی ثانیه و نزدیک به استاندارد جهانی کنیم تا بازیکنان ایرانی بتوانند راحت تر در مسابقات آنلاین شرکت کنند.

در این مراسم کاپ قهرمانی از سوی آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات به رضا نوبخت اهدا شد. در پایان نیز لازم به ذکر است که اختتامیه و فینال مسابقات فیفا سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران امروز در سایت نمایشگاهی C برج میلاد برگزار می شود که بازدید برای عموم آزاد است. مراسم اختتامیه از ساعت ۲۰ الی ۲۲:۳۰ برگزار می شود که فینال مسابقات فیفا نیز با گزارش مزدک میرزایی برگزار خواهد شد.

ADGETNEWS

انجمن طرفداران ایرانی نینتندو ؛ جامعه ای که برای شناخته شدن در ایران تلاش می کند! (۱۳۹۵/۰۶/۲۲-۱۶:۵۳)

بن برتولی در یادداشت جدیدش از انجمن طرفداران ایرانی نینتندو (Nintendo) و مشکلات آن ها گفته است. ترجمه این مقاله خواندنی را در گجت نیوز از دست ندهید.

ترجمه کامل این مقاله را با اندکی تغییر از زبان نویسنده اصلی آن بخوانید: (قسمت هایی از متن که با کروشه مشخص شده اند، توسط نویسنده گجت نیوز اضافه شده اند)

کاربران به هنگام لاگین کردن در وب سایت رسمی نینتندو (Nintendo) با لیستی از نام کشورهای مختلف رو به رو می شوند و از آن ها درخواست می شود کشوری که در آن سکونت دارند را انتخاب کنند. محبوب ترین مناطقی از جهان که طرفدار نینتندو به شمار می روند، آمریکای شمالی، اروپا، استرالیا و ژاپن هستند و نام همه آن ها برای ساخت حساب های مخصوص دیده می شود. نکته قابل توجه در لیست کشورهای سایت نینتندو، غیبت تعداد کثیری از کشورهای منطقه خاور میانه است و روی آن ها با لوگوی خاکستری بزرگ نینتندو پوشیده شده است؛ درست حدس زدید، ایران هم جزو آن هاست و همین موضوع اعتراض انجمن طرفداران ایرانی نینتندو را به دنبال داشته است.

لیست کشورهای جهان در سایت نینتندو

فروش سختیزرگ ترین رقبای نینتندو در بازار کنسول ها دو کمپانی سونی (Sony) با کنسول PS۴ و مایکروسافت (Microsoft) با کنسول Xbox One هستند. این دو کمپانی بزرگ در وب سایت خودشان کشورهای متعددی از خاور میانه از جمله عربستان سعودی، امارات متحده عربی و رژیم صهیونیستی را تحت پوشش خود قرار داده اند؛ جالب توجه است که وب سایت رسمی ایکس باکس حتی کشورهایی مثل عراق، افغانستان، پاکستان و آذربایجان را نیز در لیست پوشش خود قرار داده است.

در بین تمامی این نام ها، نام ایران دیده نمی شود. ایرانی که با دارا بودن حدود ۸۰ میلیون نفر جمعیت، در رده دوم پرجمعیت ترین کشورهای خاورمیانه قرار می گیرد، هیچ نماینده فعالی از سوی کمپانی های بزرگ گیم در خود ندارد [و این موضوع دست کمی از فاجعه ندارد؛ ایران محفل عده کثیری از دوست داران نینتندو است و عدم پشتیبانی رسمی از این کشور توسط این کمپانی ها، انجمن طرفداران ایرانی نینتندو و سایر کمپانی ها را دل سرد کرده است].

طبق تحقیقات انجام شده در سال ۲۰۱۵ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز تحقیقاتی دایرک (DIREC)، در کشور ایران حدود ۲۳ میلیون گیمر وجود دارد [که مقدار یاد شده پس از گذر دو سال قطعا افزایش یافته است] و این رقم به خوبی بازار بزرگ این کشور را نشان می دهد. با همه این ها بازار بزرگ ایران به دلایل مختلف تاکنون نادیده گرفته شده است. در گزارش مربوط به سال مالی ۲۰۱۷ کمپانی نینتندو، توضیحاتی مختصر در مورد عدم توجه به کشورهایی نظیر جمهوری اسلامی ایران اشاره شده است که از دید انجمن طرفداران ایرانی نینتندو زیاد منطقی به نظر نمی رسند.

در این گزارش آمده:

فعالیت های بیزینسی داخلی و خارجی به علت موارد زیر، ریسک زیادی را به دنبال دارد:

الف) اوضاع نامساعد در زمینه سیاسی و اقتصادی، ب) اوضاع نامساعد در زمینه سیستم های مالیاتی چندجانبه و بیان تفاسیر متعدد برای قوانین مالیاتی، ج) سخت بودن استخدام افراد و نگه داشتن آن ها، د) وجود برخی اختلالات اجتماعی به علت حملات تروریستی، جنگ و دیگر حوادث فاجعه بار

با وجود این که کمپانی های بزرگ علاقه ای به ایران نشان نمی دهند، اهالی این کشور همچنان به هر قیمتی که شده اقدام به خرید و فروش و تجربه بازی ها می کنند. بازار گیم ایران، بازاری عجیب و غریب است که گاهی اوقات دست خوش تغییرات غیرقابل پیش بینی می شود که منبع اصلی آن ها به موضوع تقاضای مردم داخل کشور و عرضه از سوی منابع خارجی باز می گردد. این نوسانات اقتصادی غیرقابل پیش بینی، در کنار مشکلاتی مثل سرعت پایین اینترنت ایران و آنلاین محور شدن بازی های جدید، دست به دست هم می دهند و شرایط گیمینگ بازار ایران را متزلزل می کنند. این دقیقا همان چیزی است که صدای انجمن طرفداران ایرانی نینتندو و دیگر گیمرها را درآورده است.

تصویری از لیگ بازی های رایانه ای تهران

برقراری ارتباطبرخلاف کشورهایی مثل ایالات متحده آمریکا و ژاپن- که مرکز اصلی صنعت گیم به حساب می آیند- کشور جمهوری اسلامی ایران (و به طور کلی خاور میانه) طی دو دهه گذشته در زمینه پروراندن گیمر و طرفداران حرفه ای کمکار بوده است؛ با این وجود، صنعت بازی های ویدیویی در ایران روز به روز پر طرفدارتر از قبل می شود و می توان گفت که کم کم در حال تبدیل شدن به سرگرمی اصلی مردم است. جامعه های گیمری ایرانی از جمله انجمن طرفداران ایرانی نینتندو – برخلاف بسیاری از کشورها- دسترسی سریع و خوبی به وب سایت های خبری بزرگ (مثل IGN) یا سرویس های استریمی مثل یوتیوب ندارند و به جای آن ها از انجمن های آنلاین، رسانه های اجتماعی و اپلیکیشن های پیام رسان استفاده می کنند. در کشور ایران محبوب ترین راه برای برقراری ارتباط با دیگر گیمرها اپلیکیشنی به نام تلگرام (Telegram) است؛ در این اپلیکیشن افراد می توانند در گروه های مختلف به دلخواه جوین کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و با هم به صحبت بپردازند. البته در این اپلیکیشن کاربران می توانند کانال هم بسازند.
تلگرام محبوب ترین اپلیکیشن پیام رسان در ایران است و کانال های گیمینگ زیادی در آن برای گیمرها وجود دارد
تلگرام در حقیقت شکل محبوب و قدرتمندی از ارتباطات میان افراد در خاور میانه به حساب می آید و تقریبا همه فروشگاه های گیمینگ سراسر ایران و حتی انجمن طرفداران ایرانی نینتندو برای به فروش رساندن محصولات خودشان، کانال های اختصاصی در این اپلیکیشن پیام رسان باز کرده اند [و از طرفی برخی وب سایت های خبری-تحلیلی مثل گیم شات هم هستند که در کانال خود روزانه چندین پست ارسال می کنند و گیمرها را از اخبار جدید مطلع می سازند]. فروشگاه هایی هم هستند که از طریق تلگرام روزانه کالاهای متعددی را به سراسر کشور ارسال می کنند. در خارج از تلگرام، وب سایت های مفید دیگری هستند که نیازهای گیمر ایرانی را -به بازی و سیستم های گیمینگ- برآورده می کنند. از آن جا که هیچ گونه انتشار رسمی برای بیشتر بازی ها و کنسول ها در منطقه خاور میانه وجود ندارد، کالاهایی که در فروشگاه های یاد شده به فروش می رسند، همگی از کشورهای دیگر وارد می شوند و همین موضوع باعث می شود که سازندگان نتوانند گزارش دقیقی از میزان درآمدشان از طریق بازار آشفته ایران به دست آورند.
عبور از فایروالدر کنار موارد یاد شده، قیمت و سرعت اینترنتی که در ایران ارائه می شود یکی دیگر از مشکلاتی است که پیش روی گیمرهای ایرانی و خصوصا انجمن طرفداران ایرانی نینتندو قرار گرفته؛ قطع شدن اتصالات و پایین بودن میانگین سرعت دانلود و آپلود در جمهوری اسلامی ایران یکی از بزرگ ترین مشکلات است.
قوانین و مقررات ایران در زمینه دسترسی آنلاین و سانسورسازی اندکی سخت گیرانه هستند؛ کمیته سانسور اینترنت ایران وظیفه دارد که سایت ها یا حتی حساب های کاربری که دارای موارد اخلاقی یا ضد اسلامی هستند را مسدود کند؛ همین موضوع یکی از بزرگ ترین مشکلاتی است که انجمن طرفداران ایرانی نینتندو با آن دست و پنجه نرم می کند.
مقایسه سرعت دانلود و آپلود اینترنت ایران با برخی کشورها
با وجود این همه مانع برای دسترسی گیمر ایرانی به جامعه آنلاین، دیدن درصد بالایی از گیمرهای علاقه مند که همچنان ارتباط آنلاین خود را حفظ کرده اند شگفت انگیز به نظر می رسد. بسیاری از کاربران آنلاین ایرانی، از جمله گیمرها و دیگر اقشار، ظاهرا موفق شده اند با استفاده از سرورهای پراکسی و وی پی ان های مختلف، سانسور شدید اعمال شده در فضای اینترنتی این کشور را دور بزنند. البته چنین اقداماتی در سراسر جهان دیده می شود؛ حتی در کشورهای که قوانین سانسورسازی در آن ها به اندازه ایران سخت گیرانه نیست. با چنین راه هایی، شهروندان ایرانی می توانند به راحتی به سرویسی مثل یوتیوب دسترسی پیدا کرده، از وب سایت های خبری بزرگ در سراسر جهان دیدن کنند و به برقراری ارتباط با دیگران بپردازند.
دولت جمهوری اسلامی اخیرا چندین بار در زمینه مسدود کردن بازی های موبایلی گام برداشته است که از میان این بازی ها می توان به پوکمون گو و کلش آو کلنز اشاره کرد. نکته شگفت آور این است که دولت ایران هنوز علاقه ای به دخالت در زمینه بازی های کنسولی و کامپیوتری نشان نداده است؛ به طور کلی در حال حاضر، گیمرهای ایرانی از آزادی قابل توجهی برخوردار هستند و از آن لذت می برند و انجمن طرفداران ایرانی نینتندو هم منکر این قضیه نیست.
پیدا کردن فاندوم دقیقا مثل همه سرگرمی های دیگر، صنعت گیمینگ مدت هاست که به صنعتی تجاری و پرسود تبدیل شده است. در اکثر اوقات پیدا کردن فردی که بتوانید از شور و علاقه خود نسبت به یک بازی، سیستم، توسعه دهنده و ژانر برایش بگویید کار سختی نیست. امیر بدوی پور و آریو ابدالی هر دو از ساکنین شهر تهران (پایتخت ایران) هستند که به نوبه خود تلاش زیادی برای گردهمایی طرفداران کمپانی نینتندو در ایران انجام داده اند و در نهایت توانسته اند انجمن طرفداران ایرانی نینتندو را تشکیل دهند. با وجود همه موانع اینترنتی که در ایران وجود دارد، روحیه این دو جوان تهرانی آن ها را مجاب کرد تا جایگاهی امن و مناسب برای انجمن طرفداران ایرانی نینتندو بسازند. بدوی پور چند سال پیش جهت ساخت انجمن طرفداران ایرانی نینتندو تلاش کرد اما پروژه اش با شکست مواجه شد. بعدها در سال ۲۰۱۶ پس از عضویت در اینستاگرام نینتندو ایران [که تعداد فالوورهایش به ۴۰۰ نفر هم نمی رسد] با فردی به نام ابدالی (صاحب حساب نینتندو ایران و جزو طرفداران پر و پاقرص این کمپانی) دوست شد و توانست به درجه ادمینی گروه برسد.
حساب آن ها در اینستاگرام- که محفل اصلی انجمن طرفداران ایرانی نینتندو به حساب می آید- تصاویری از مجموعه های مختلف مرتبط به نینتندو را منتشر می کند و در کنار آن، به اطلاع رسانی در مورد اخبار بازی ها می پردازد. با این که حساب آن ها فقط چندصد فالوور دارد، ادمین های این حساب (که چهار نفر هستند) آرزوهای بلندپروازانه ای دارند.
این حساب کوچک اینستاگرامی، به خودی خود پیام بزرگی به جامعه بزرگ گیمینگ می رساند؛ ابدالی به عنوان یکی از موسسان انجمن طرفداران ایرانی نینتندو طی تماسی ویدیویی از طریق اسکایپ گفته است:
دلیل ساخت این صفحه اینستاگرام این بود که می خواستیم به مردم نشان دهیم کمپانی نینتندو در ایران نیز طرفدارانی دارد. در ایران یک بازار وجود دارد؛ بازاری بزرگ. وقتی که نینتندو بازی های خوبی را عرضه می کند، مردم به بازار هجوم آورده و به خرید کنسول سوییچ می پردازند؛ شاید ما بتوانیم [با ساخت چنین حسابی در اینستاگرام] کاری کنیم که نینتندو به ما نیز توجه کند. اصلا نمی توانم درک کنم که چرا کمپانی های بازی سازی [با توجه نکردن شان] ما را مجازات می کنند. صنعتی که درموردش صحبت می کنیم صنعت بازی است؛ صنعتی است که متعلق به کودکان، بزرگ سالان و همه افرادی است که از سرگرمی لذت می برند. چرا آن ها باید به ما بی توجهی کنند؟ چرا آن ها باید نام ایران را از لیست پشتیبانی شان حذف کنند؟
در کوتاه مدت، هدف اصلی این چهار نفر کمی متمرکزانه تر است:
[بازی ویدیویی] یک جامعه به حساب می آید. ما از همه افراد می خواهیم که با هم دوست باشند. هدف اصلی ما این است که در بخش کامنت ها دو نفر با هم دوست شوند و برای هم کدهای دوستی ارسال کنند. ما نمی خواهیم که کسی از ما متنفر باشد. هدف ما این نیست که بستری برای صحبت در مورد خوب بودن یا بد بودن بازی ها ایجاد کنیم، ما تنها می خواهیم افراد مختلف به سلیقه هم در زمینه بازی های ویدیویی احترام بگذارند و آن ها را بپذیرند. برایم مهم نیست که شما عاشق بازی God of War هستید و از The Legend of Zelda بدتان می آید؛ من به تصمیم شما احترام می گذارم. به انجام بازی های نینتندو نیز بپردازید؛ شاید انجام یک یا دو بازی باعث شود که حسابی لذت ببرید. با انجام بازی های ویدیویی، به خودتان در مورد بازی درس دهید [و دانش تان را زیاد کنید].همانطور که گفتیم، همچون بسیاری از گروه های طرفداری ایرانی در اینستاگرام، گروه نینتندو ایران- که بیشتر به نام انجمن طرفداران ایرانی نینتندو شناخته می شود- در اپلیکیشن تلگرام نیز برای خود کانال اختصاصی دارد. در اینجا است که بسیاری از کاربران می توانند با هم ارتباط برقرار کرده و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای هم کد دوستی ارسال کنند. یا مثلا می توانند یک نظرسنجی بگذارند و بپرسند که بهترین زمان برای انجام بازی Splatoon چه موقعی است. در کانال یاد شده تصاویری از بازی زلدا و چیزهای مرتبط دیگر نیز وجود دارد.

تصویری از شهر تهران، طراحی شده توسط سید محمود جوادی

فالوورهای فعلی اینستاگرام انجمن طرفداران ایرانی نینتندو به خوبی از گروه مدیریتی آن حمایت می کنند. عده کثیری از طرفداران به صورتی کاملا سهوی به این حساب بر می خورند؛ به این طریق که مثلا پستی در مورد نینتندو در اینستاگرام ارسال کرده اند و پس از مدتی شاهد لایک شدن یا کامنت گذاشته شدن برای آن از سوی حساب انجمن طرفداران ایرانی نینتندو بوده اند. علیرضا یوسفی، یکی از فالوورهای این حساب گفته است که از مسابقات برگزار شده توسط این پیج اینستاگرامی بسیار لذت می برد:

در چند وقت اخیر، جامعه نینتندو ایران شدیدا مشغول برگزاری تورنومنت های ماریو کارت بوده است که افراد زیادی در آن شرکت کردند و می توانم بگویم که پروژه موفقیت آمیزی بود.

در این رقابت های آنلاین معمولا هفت تا ته نفر شرکت می کنند و با هم مسابقه می دهند. جالب است بدانید که انجمن طرفداران ایرانی نینتندو برای برندگان این تورنومنت نیز جایزه هایی نظیر کارت های Nintendo eShop در نظر گرفته است. بدوی پور و ابدالی در تلاش هستند تا به وسیله رقابت های دوستانه و آنلاین، افراد بیشتری را به سمت بازی های نینتندو بکشانند.

این گروه کوچک از طرفداران نینتندو در تلاش اند تا از سوی کمپانی های گیمینگی که ممکن است اصلا از وجود آن ها خبر نداشته باشند، بیشتر شناخته شوند. در حال حاضر کاری که آن ها می کنند، بزرگ تر کردن جامعه مجازی شان است. این گروه امیدوار است بتواند با اضافه کردن گیمرهای حرفه ای بیشتر، جامعه اش را وسیع تر کند و افراد بتوانند راحت تر به تجربه بازی های مفرحی مثل Mario Kart و Splatoon بپردازند. تمامی این ها نتیجه تلاش های دو جوان تهرانی است که همیشه دوست داشته اند شاهد خدمات کنسولی و گیمینگ یکسانی در سراسر جهان باشند؛ چیزی که هرگز در ایران دیده نشده است.

علاوه بر سرعت اینترنت، دسترسی سخت به آن و حتی بی توجهی نینتندو، مشکلات دیگری هم بر سر راه انجمن طرفداران ایرانی نینتندو دیده می شود. گیمرها– اهل هر ملتی که باشند– به خوبی با جنگ های [متعصبانه] کنسول آشنایند و جنگ کنسولی موجود در جامعه گیمرهای ایرانی اگر بیشتر از سایر نقاط جهان نباشد، قطعا کمتر نیست.

انتخاب کنسول های بازیگرچه برند ایکس باکس کمپانی مایکروسافت طبق آمار بزرگ ترین بازار کنسول های بازی را در خاور میانه اختیار دارد، اما بدوی پور و ابدالی هر دو معتقد هستند که وقتی به بحث کنسول های بازی در ایران می رسیم، برند پلی استیشن سونی بی شک حکمرانی می کند. بدوی پور در این باره می گوید:

ده یا بیست سال پیش، محبوب ترین بازی ها در ایران، بازی های سبک استراتژیک بر روی پلتفرم کامپیوترهای شخصی بود. مدتی گذشت و اولین پلی استیشن عرضه شد و مورد استقبال خیلی ها قرار گرفت؛ مردم، متصل کردن آن به تلویزیون و بازی کردن در کنار هم را بسیار دوست داشتند. تا آن زمان مردم هیچ چیزی در مورد پلتفرم های گیمینگی نظیر Nintendo ۶۴ یا NES نداشتند؛ چون که این پلتفرم ها زیاد محبوب نبودند. پلی استیشن برای گیمرهای ایرانی، یک محصول انقلابی بود؛ حتی برای گیمرهای کژوال. پلی استیشن ۱ کنسول بسیار محبوبی بود و تقریبا در هر خانه ای یافت می شد.

گروه های طرفدار پلی استیشن مختلفی در ایران وجود دارند و صفحات مجازی آن ها فالوور زیادی دارد. این صفحات مجازی مکان مناسبی برای گیمرها به منظور به اشتراک گذاری تصاویر و صحبت در مورد آن ها، انتشار عکس های مربوط به کاس پلی ها، Memeها و دیگر محتواهای جناب مربوط به بازی هایی چون The Last of Us، Grand Theft Auto و FIFA به شمار می روند. گیمرهای ایرانی از طرق مختلف به گروه های تلگرامی متعدد دسترسی پیدا کرده و در آن جا به گپ و گفت با هم می پردازند.

تصویری از داخل یکی از فروشگاه های گیمینگ ایرانی

این دو جوان خلاق گفته اند که از طرفی، هم از بحث های پیرامون کنسول پی اس ۴ لذت می برند و هم از طرفی دیگر، به شدت مخالف برخی بحث های متعصبانه و البته ظاهرنمایی برخی به هاردکورد بودن هستند. آن ها می گویند که موضوع یاد شده، یکی از بزرگ ترین مشکلاتی است که جامعه گیمر امروز ایران با آن دست و پنجه نرم می کند:

یکی از بدترین چیزهای مربوط به گیمینگ در ایران، گیمرهای هاردکور (حرفه ای) هستند. در این جا حتی نمی شود با آن ها دو کلام حرف درست و حسابی زد. وقتی که در مورد خوبی های یک بازی با آن ها صحبت می کنم، در جواب می گویند:«من از آن بازی خوشم نمی آید. تو هم که آن بازی را انجام می دهی، احتمالا گیمر هاردکور نیستی». آن ها ضمن نادیده گرفتن من، می گویند که اطلاعات مناسبی راجع به بازی ها ندارم. این افراد بسیار لجوج و خودرای هستند.

ابدالی در بین صحبت های خود به انتشار جهانی بازی شوتر و محبوب Owerwatch ساخته کمپانی بلیزارد و این که چگونه کاراکترهای کارتونی این بازی می توانند جامعه هاردکور را به چالش بکشند اشاره کرد. دید عمومی نسبت به بازی اورواچ این بود که چون چنین بازی ای ظاهری کارتونی دارد، نمی تواند در دل کاربران جا خوش کند و قطعا با شکست مواجه می شود؛ اما در نهایت محصول نهایی چیزی خارق العاده بود:

حتی وقتی بازی The Legend of Zelda: Breath of the Wild توانست نمرات خوبی از وب سایت های نقد و بررسی بگیرد، مردم شروع کردن به گفتن چنین جملاتی:«این بازی چگونه توانسته چنین نمرات خوبی بگیرد؟ چنین بازی که با بازی هایی مثل The Last of Us اصلا قابل مقایسه هم نیست!» و مشکل اینجاست که هرکار کنید نمی توانید به آن ها بفهمانید که دو بازی یاد شده، کاملا با هم فرق دارند و حتی ژانرشان هم متفاوت است. آن ها اصلا به حرف شما گوش نمی دهند و فقط به مقایسه بازی های جدید با بازی های قدیمی می پردازند!

چند هفته قبل و بعد از عرضه Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy بر روی پلی استیشن ۴ صفحات مجازی بسیاری از گیمرها پر بود از تصاویر و ویدیوهای مربوط به این بازی. ابدالی در این مورد می گوید که در ایران خیلی ها با کرش خاطره دارند و عرضه مجدد این بازی حس نوستالژی آن ها را تحریک کرده است. کرش با این که یک بازی غیرواقعی و احمقانه به نظر می رسد، بسیار محبوب و نوستالژیک است. البته ابدالی گفته تعداد کمی از گیمرهای ایرانی را می شناسد که حاضر به خرید ریمستر این بازی شده باشند [دلیل این امر هم مشخص است؛ قیمت بالای بازی].

بعضی از گیمرهای ایرانی از بازی کردن لذت نمی برند! آن ها به بازی های ویدیویی به عنوان چیزی بسیار مهم نگاه می کنند. چیزی شبیه به داشتن (ادامه

GADGETNEWS

(ادامه خبر ...) شغل علاوه بر جمعیت بزرگ گیمرهای پلی استیشن در ایران، بخش نه چندان بزرگی از بازار در اختیار کنسول ایکس باکس وان و کامپیوترهای شخصی است. در کنار این ها، نینتندو هم وجود دارد؛ کمپانی که حتی در فروشگاه های بزرگ گیمینگ در سراسر جهان نیز به علت ساخت بازی های بچه گانه مورد انتقاد قرار می گیرد. میزان انتقادات وارده به نینتندو در ایران چیزی حدود ده برابر بیشتر از جاهای دیگر است. بدوی پور در این باره می گوید:

قضاوت در مورد نینتندو در ایران بسیار سخت گیرانه است. مردم عادت دارند که از بالا به بازی هایشان نگاه کنند و بیشتر از همه به بافت های گرافیکی آن اهمیت می دهند. آن ها عقیده دارند که اگر یک بازی گرافیک خوبی داشته باشد، دیگر همه چیز دارد و به طبع آن بازی گیم پلی خوبی هم خواهد داشت. و چون بازی های نینتندو در اکثر مواقع گرافیک بالایی ندارند، از آن ها به عنوان بازی های بچه گانه یاد می شود.

در دنیای ویدیوگیم تنها نباشیدابدالی در میان صحبت هایش گفت که اولین دستگاه بازی نینتندوی او، Game Boy Color بوده که مادربزرگش آن را برایش خریده است:

در اکثر روزها به انجام بازی Pokémon Silver می پرداختم و یادم می آید که این بازی آنقدر خوب و جذاب بود که حتی شب ها هم خواب پوکمون می دیدم. وقتی که بزرگ تر شدم، شروع به انجام بازی های پوکمون با دیگر دوستانم کردم و ما از انجام این بازی به صورت گروهی لذت می بردیم. من هیچ گاه بازی های پوکمون را به خاطر داستان شان انجام نمی دادم؛ من آن ها را بازی می کردم چون باعث می شدند حس خوبی داشته باشم.

از طرفی بدوی پور در باره بازی گروهی می گوید:

من نینتندو را دوست دارم چون این کمپانی در کنسول هایش چیزهایی ارائه می دهد که منحصر به فرد هستند و در دیگر کنسول ها یافت نمی شوند. من ایده بازی گروهی و تجربه کردن هیجان را دوست دارم؛ به عقیده من، دیگر کنسول های نسل قبلی چنین حسی را به آدم منتقل نمی کنند. من چنین حسی را با Wii U تجربه کردم؛ حس شگفت انگیزی بود.

کنسول Wii U برای بدوی پور یک نقطه ضعف به حساب می آمد. این را همه قبول دارند که Wii U در زمان عرضه، کنسول موفقی نبود و زیاد از آن استقبال نشد، اما چیزی که باید بدانید این است که این کنسول در بازار ایران به طور کامل به فراموشی سپرده شد و اصلا استقبالی از آن به عمل نیامد. در واقع، در ایران هیچ تقاضایی برای خرید این سیستم نشد و همین موضوع تهیه بازی های آن را به معضلی بزرگ برای بدوی پور تبدیل کرده بود، چون بازی هایش با قیمت بسیار بالا در ایران عرضه می شدند:

بر روی کنسول تعداد زیادی بازی آنلاین داشتم و به همراه اقوام و دوستانم به انجام آن ها می پرداختیم. کار بسیار لذت بخشی بود و خاطرات زیادی را برایم رقم زد؛ این موضوع، چیزی است که هیچ یک از کنسول های دیگر نتوانسته اند برای من انجام دهند. من همین حس نوستالژی را به هنگام انجام بازی های پلی استیشن ۱ نیز داشتم و با دوستان به انجام بازی های چندنفره می پرداختیم. به عقیده من، کنسول های دیگر نمی توانند چنین تجربه ای را مثل کنسول های Wii و Wii U برایم رقم بزنند و فکر می کنم این قضیه در مورد کنسول سوییچ نیز صدق می کند.

از حالا به بعد، با قدرت بازی کنیدکنسول جدید نینتندو به نام سوییچ بالاخره توانسته طلسم چندین ساله عدم محبوبیت نینتندو در ایران را بشکند و راه به خانه خیلی ها باز کند. این کنسول توانسته به خوبی توجه ها را به سمت خود جلب کند. بدوی پور و ابدالی معتقد هستند که عرضه سوییچ به احتمال زیاد همان چیزی است که لازم بوده تا نینتندو را دوباره بر سر زبان ها بیاندازد. کنسول Switch برخلاف Wii U تا حدی مورد استقبال قرار گرفت که یکی، دو هفته پس از عرضه رسمی، تهیه کردن آن از فروشگاه های ایرانی تقریبا امری غیرممکن بود و کاربران برای تهیه آن باید پول بیشتری می دادند. ابدالی در این باره می گوید:

در ایران، تنها چیزی که کاربران را برای خرید سوییچ متقاعد می کند، بازی های این کنسول هستند. اگر سازندگان، به انتشار بازی هایی نظیر Zelda یا نسخه بعدی بازی Metroid ادامه دهند، تعداد بیشتری از کنسول های نینتندو به فروش خواهد رفت.

بدوی پور ادامه داد:

به نظر من ایرانی ها شیک بودن کنسول سوییچ را دوست دارند. آن ها مایلند که وقتی بیرون می روند، چیزهای شیک خود را به بقیه نشان دهند. من فکر می کنم که سوییچ، مفهوم بسیار خوبی برای ایرانیان است و آن ها می توانند به خوبی از ویژگی های پرتابل استفاده کنند. ایرانی ها علاقه زیادی هم به بازی های موبایلی دارند و همین موضوع باعث شده بتوانند به خوبی با سوییچ ارتباط برقرار کنند.

نظر شما در مورد این موضوعات چیست؟ آیا شما نیز با چنین مشکلاتی رو به رو بوده اید؟ دیدگاه های خود را ما در میان بگذارید.

منبع : Mashable

باشگاه خبرنگاران

در روز دهم لیگ بازی های رایانه ای ایران اتفاق افتاد؛ وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد

(۹۶/۰۲/۲۲-۱۶:۰۱)

قهرمان ایران در رشته PES ۲۰۱۷ در سال ۱۳۹۶ امروز چهارشنبه همزمان با روز دهم لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مشخص شد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ فینال مسابقات PES سومین لیگ بازی های رایانه ای امروز ۲۲ شهریورماه با حضور محمد جواد آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد برگزار شد.

مسابقه پایانی میان رضا نوربخت و حسن یاجانی برگزار شد و هر دو بازیکن تیم رئال مادرید را انتخاب کرده بودند. این بازی در پایان ۹۰ دقیقه (ادامه دارد ...)

باشگاه خبرنگاران

(ادامه خبر ...) با نتیجه مساوی یک بر یک به پایان رسید اما در وقت اضافه، این نوبت بود که بهتر کار کرد و با زدن گل پیروزی بخش، قهرمان ایران در رشته PES شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اهدای کاپ قهرمانی این مسابقه گفت: در کنار حمایت از بازی سازان، بنیاد خود را برای توجه به بازیکنان و حمایت از آن ها مسوول می داند.

حسن کریمی قدوسی با بیان این که بازی های مناسب را در جامعه ترویج می کنیم گفت: اگر یک بازیکن ایرانی در مسابقات خارجی مقام آورد، در واقع پرچم جمهوری اسلامی ایران است که در آن مسابقات بالا رفته و در واقع افتخاری برای کشور کسب شده است. اکنون مسابقات بازی های رایانه ای، یک جریان مهم در دنیا محسوب می شود و نباید به سادگی از کنار آن گذشت.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم گفت: بازی های رایانه ای اوقات فراغت جوانان را پر کرده و انرژی آن ها را تخلیه می کند. این حوزه مورد توجه تمام جوانان دنیا است و ما نیز وظیفه داریم به این حوزه مهم توجه کنیم.

محمد جواد آذری جهرمی که همراه با همسر و فرزندانش به تماشای فینال لیگ بازی های رایانه ای در رشته PES پرداخته بود گفت: باید تلاش کنیم بازی ایرانی در اشل بین المللی تولید کنیم تا بقیه مردم دنیا به بازی با آن بپردازند. هر چند که انجام بازی های خارجی نیز مشکلی ندارد.

وی افزود: به بازی های آنلاین و سرویس های مورد تقاضای مردم توجه داریم و شبکه بر اساس این خواست طراحی و توسعه می یابد. در استاندارد بین المللی بازی های آنلاین پینگ برای اتصال به سرور بازی باید زیر ۱۰۰ میلی ثانیه باشد در حالی که گاها در کشور ما این تاخیر به ۴۰۰ میلی ثانیه می رسد. تلاش خواهیم کرد تا سرعت دسترسی را به زیر ۱۰۰ میلی ثانیه و نزدیک به استاندارد جهانی کنیم تا بازیکنان ایرانی بتوانند راحت تر در مسابقات آنلاین شرکت کنند.

در این مراسم کاپ قهرمانی از سوی آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات به رضا نوبخت اهدا شد.

منبع : بنیاد ملی بازی های رایانه ای

نوآوران

داستان عجیب نهنگ آبی به ایران هم رسید! (۹۶/۰۴/۲۳-۲۲:۰۶)

« موبی دیک چنان که گویی در مرداب فرورفته باشد گرد محور خود چرخید و به حال حمله، جناح نزدیک تر خود را به طرف دماغه غلتاند و بی آنکه سوراخی در آن پدید آورد، چنان ناگهانی قایق را برگرداند که اگر به خاطر قسمت برآمده جای پارو که در آن لحظه به آن چنگ زده بود نبود، بار دیگر (ناخدا) آهب بار دیگر به میان دریا پرتاب می شد. »

نوآوران آنلاین – داستان موبی دیک از آن قصه های قدیمی است، از آن رمان های کلاسیک که اگر کسی هم آن را نخوانده باشد نام و کلیت داستان آن را می داند. داستان رویارویی ناخدا اهب با یک نهنگ سفید، روایت جنگی که دست آخر به در هم شکستن کشتی و قربانی شدن تمامی خدمه آن ختم می شود، جز یک بازمانده که قرار است از زبان او، داستان هرمان ملویل نوشته شود. موبی دیک یا نهنگ سفید یکی از نمونه های جدال بین خیر و شر است، یکی از نمونه های متعلق به ادبیات کلاسیک. حالا دنیا نسخه های دیگری از نهنگ های استعاری خودش را دارد، دنیای مدرن، دنیای نهنگ آبی است و داستانی که به جای ورق های کتاب سر از گوشی های هوشمند هزاران نوجوان درآورد و تعدادی از آنها را به کام مرگ کشاند. در کتاب موبی دیک با ترجمه پرویز داریوش، ناخدا اهب در صفحه ۴۲۱ همراه موبی دیک در دریا ناپدید می شود، در بازی نهنگ آبی ۵۰ روز طول می کشید تا قربانیان دست به خودکشی بزنند. داستان نهنگ آبی تبدیل شد به پرونده ای که برای بسته شدن آن پای پلیس و دولت روسیه به میان آمد و پس از آن در کشورهای دیگر دولت ها و رسانه ها و روانشناسان دست به کار بررسی و چاره اندیشی برای آن شدند. این روایت مدرن از مرگ به خاطر یک نهنگ، دیگر ارزش ادبی نداشت.

روز اول: F-۵۵ را با تیغ روی دست تان حک کنید و عکسش را بفرستید.

روز سیزدهم: به موسیقی ای که برای تان فرستاده می شود گوش کنید.

روز بیست و دوم: به پشت بام بروید، روی لبه بنشینید، جوری که پاهای تان در هوا معلق باشد.

روز بیست و هشتم: امروز با هیچ کس صحبت نکنید.

روز پنجاهم: از روی ساختمانی بلند بپرید و بمیرید.

وی کی یک شبکه اجتماعی محبوب در روسیه است، از همین طریق بود که گروه نهنگ آبی به راه افتاد و دستورالعمل رفتن به سوی مرگ داوطلبانه در اختیار نوجوانانی که به این گروه می پیوستند، قرار می گرفت. این دستورالعمل های روزانه سبب می شدند که در کمتر از دو ماه، نوجوانی که درگیر این چالش اینترنتی شده بود ذره ذره از زندگی فاصله بگیرد، مردن را بارها و بارها با صدمه زدن به اعضای بدنش و ایستادن بر لبه بلندی و فاصله گرفتن از دیگران تمرین کند و یک روز تن به مرگ دهد. اما با همه اینها قرار نبوده که همه شرکت کنندگان، این بازی را تا دم مرگ جدی بگیرند. خیلی ها از سر کنجکاوی به این بازی سرک کشیدند و برخی از رسانه ها نوشته اند که معلوم نیست خودکشی قربانیان نهنگ آبی صرفا به خاطر شرکت در این بازی بوده باشد.

نهنگی نیست

موجی که در سال ۲۰۱۵ و ۲۰۱۶ در روسیه و در میان نوجوانان پدید آمد و آنها را به سمت چالش نهنگ آبی کشاند، ماه ها طول کشید تا به ایران برسد. در یکی دو ماه اخیر کم کم نام این چالش در میان کاربران اینترنت مطرح شد و هفته گذشته بود که سرانجام توانست جای خودش را در میان سوالات رسانه ها و پاسخ های مسوولان باز کند. وزیر ارتباطات پیش از هر چیز اول اشاره کرد که این بازی به آسانی در دسترس نیست و نمی توان مانند سایر برنامه های موجود برای گوشی های هوشمند آن را دانلود کرد: «این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول در ایران هم قابل دسترسی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیست.» محمدجواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود متذکر شد که نباید مساله این بازی را به بزرگ تر از آنچه هست تبدیل کرد: «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. 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.» او گفت که شبکه اجتماعی وی کی در ایران فیلتر است و با این وجود خبر از این داد که وزارت ارتباطات در خصوص موضوع عدم ترویج خشونت از طریق این شبکه با مدیران آن مذاکره خواهد کرد. و بعد از بخش خصوصی دعوت کرد که برای فعالیت بیشتر در حوزه تبلت و سیم کارت خاص برای کودکان و نظارت والدین بر فعالیت فرزندان شان در فضای مجازی آغاز به کار کنند و قول حمایت از فعالیت ها در این بخش را داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اما در صحبت های چند روز گذشته خود سعی کرد خانواده ها را قانع کند که این چالش به کل تمام شده و اثری از آن نیست. او گفت که این بنیاد از سه ماه پیش از این موضوع مطلع بود اما آن را رسانه ای نکرده چون تاثیرات منفی زیادی داشته است. حسن کریمی قدوسی گفت: «نهنگ آبی یک چالش همانند ریختن سطل آب یخ روی سر است. 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. 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. »

کلیدواژه ای برای میل به خودکشی

حالا که مدت ها از دستگیری ادمین اصلی این بازی می گذرد، در برخی از رسانه ها به این موضوع اشاره شده که در حال حاضر این چالش تنها به صورت پیغام های خصوصی از سوی افراد ناشناس برای افراد هدف فرستاده می شود و برخی دیگر می گویند که نسخه های دیگر این بازی که از طریق اینترنت قابل دریافت هستند، نسخه های تقلبی هستند و مشخص نیست کسانی که این نسخه ها را منتشر کرده اند چه هدفی دارند. اما برخی از شبکه های اجتماعی اصلی که رابط میان میلیون ها کاربر هستند و خواه ناخواه با موضوع نهنگ آبی درگیر شده اند تلاش دارند تا با وجود وجود داشتن یا نداشتن این چالش، نسبت به احتمال تمایل کاربران به گروه های خطرناک واکنش نشان دهند.

شبکه اجتماعی اینستاگرام مدتی است که یک پیغام خودکار را فعال کرده است. اگر کسی معادل انگلیسی کلمات نهنگ آبی، چالش نهنگ آبی یا هشتگ هایی که به صورت معمول در خصوص این بازی معروف شده اند را در بخش جست وجوی این شبکه اجتماعی وارد کند، پیش از هر چیز با این پیغام از سوی اینستاگرام مواجه می شود: «پست هایی که با این کلیدواژه ها به دنبال آنها هستید، معمولا مشوق رفتاری هستند که منجر به صدمه یا حتی مرگ می شوند. اگر دوره سختی را از سر می گذرانید، ما دوست داریم کمک تان کنیم.» در پایین این پیغام لینکی گذاشته شده که با کلیک روی آن صفحه مجزایی با چند توصیه کوتاه ظاهر می شود: با یکی از دوستان تان تماس بگیرید، با یکی از شماره تماس های مربوط به مراکز حمایتی تماس بگیرید (در این بخش با وارد کردن نام کشور، شماره و آدرس این مراکز در اختیار کاربر قرار می گیرد) و آخرین توصیه خواندن فهرستی از راه هایی است که خود این شبکه اجتماعی برای حفظ آرامش در این صفحه قرار داده است.

از سوی دیگر هم زمان با افزایش شایعه اقدام به خودکشی نوجوانان در هند پس از رواج بازی در این کشور، فیس بوک هم اعلام کرد که سیاست هایی را برای مقابله با خودکشی در پیش گرفته است. مدیر سیاست گذاری های عمومی این شبکه اجتماعی در منطقه هند، آسیای مرکزی و جنوبی گفته است: «فیس بوک جایی است که آدم ها با هم ارتباط می گیرند و مسائل خود را به اشتراک می گذارند، ما از شرکای خود در حوزه سلامت روان و افراد متخصصی که در این حوزه با آنها همکاری داشته ایم آموخته ایم که ارتباط داشتن با دیگران یکی از عوامل اصلی پیشگیری از خودکشی است. ما تیم هایی در سراسر جهان داریم که در تمام ۲۴ ساعت شبانه روز و در تمامی روزهای هفته مشغول کارند. آنها گزارش هایی را که فرستاده می شود بررسی می کنند و اولویت کارشان بررسی گزارش های جدی مانند گزارش درباره خودکشی است. برای آنهایی که با ما تماس دارند متن هایی آماده شده است تا به کمک این متن ها، به آسانی بتوانند با دوستان شان درصورت نیاز و در زمانی که خطری آنها را تهدید می کند، گفت وگو کنند. ما همچنین برای کاربری که به خودکشی می اندیشد اطلاعاتی درباره مراکز محلی که می توانند به او کمک کنند تهیه کرده ایم.» این اقدامات و این پیام ها مربوط به همین حالا هستند، مربوط به همین زمانی که به قول مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای «با دستگیری سازندگان آن عملا دیگر این چالش وجود ندارد.»

اگر در اینستاگرام تصمیم بگیرید که توصیه های این شبکه اجتماعی را نادیده بگیرید و به جست وجوی کلمات مربوط به چالش نهنگ آبی ادامه دهید، متوجه می شوید که حجم قابل توجهی از عکس ها و پست هایی که با این کلید واژه پیدا می شوند، در واقع مطالب طنزی هستند که این بازی را به مسخره گرفته اند اما چه وجود چنین پست هایی و چه این موضوع که ادامه این چالش به صورت اولیه اش در حال حاضر محل شک است باعث نشده که این کلیدواژه مورد توجه ویژه رسانه ها و صاحبان شبکه های اجتماعی قرار نگیرد. حالا ترکیب نهنگ آبی فارغ از اینکه این چالش همچنان به صورت سری وجود دارد یا نه، نمادی است از خطر تمایل نوجوانان به خودکشی. در ویدیویی که به معرفی این بازی و اثرات آن پرداخته است آمده: «در وجود چالش نهنگ آبی و نقش واقعی آن در خودکشی تردید وجود دارد، اما در اینکه گروه هایی هستند که با محور خودکشی تشکیل می شوند و اعضای خود را ترغیب به این کار می کنند شکی نیست.»

ترس دنباله دار

«باید به فرزندان مان بیاموزیم زندگی بازی نیست که بشود آن را دوباره از سر گرفت.» این توییتی است که پلیس دهلی سه شنبه شب روی صفحه توییتر خود منتشر کرد. حالا اگر هشتگ نهنگ آبی را در توییتر جست وجو کنید، اغلب توییت ها مربوط به کاربران، رسانه ها و مقامات هندی است. موج این بازی در حال حاضر هند را فرا گرفته است. دو هفته پیش، مرد جوانی در شهر دهلی، با پرتاب خود از یک پل به زندگی اش پایان داد و روزنامه هندوستان تایمز نوشته است که این جوان پیش از مرگ در ویدیویی که در صفحه فیس بوکش منتشر کرده گفته: «این آخرین مرحله برای به پایان رساندن چالش نهنگ آبی است.» به فاصله چند روز در ایالت گجرات پسر نوجوانی پس از اقدام به خودزنی تحت مراقبت پزشکی قرار گرفت و هندوستان تایمز گزارش داد: «والدین این پسر ۱۷ ساله گفته اند که او اخیرا رفتار غریبی از خودش نشان داده است، از جمله تماشای فیلم های ترسناک و خط انداختن با تیغ روی دست هایش، رفتارهایی که شبیه به طی کردن بازی نهنگ آبی است.» به گزارش این روزنامه هند از جمله کشورهایی است که بالاترین آمار جست وجوی آنلاین در مورد نهنگ آبی را دارد و حالا مقامات محلی در شهرهای مختلف مشغول مذاکره با سرویس دهندگان اینترنتی هستند تا برای محدود کردن دسترسی به این چالش چاره ای بیندیشند.(ادامه دارد ...)

ن و آوران

(ادامه خبر ...) اما واهمه این چالش که حال معلوم نیست دقیقا چگونه پایش به زندگی شرکت کنندگان باز می شود، تنها به هند منحصر نیست. روزنامه سان انگلستان هم دو روز پیش در مطلبی به این موضوع پرداخت و نوشت: «هیچ مرگی در ارتباط با این بازی در انگلستان ثبت نشده است اما پلیس اخطارهای آنلاین برای مدارس و خانواده ها را ارسال کرده است. در متن اخطار پلیس خطاب به والدین آمده: لطفا در مورد این بازی گوش به زنگ باشید و اگر احساس خطر کردید با فرزندان تان صحبت کنید.» در این تشریه راهنمایی برای والدین منتشر شده که بدانند چگونه در مورد «فشار گروهی» با کودکان شان صحبت کنند.
استیو، وبلاگ نویس و یکی از فعالان اینترنتی که از سال گذشته مشغول نوشتن در خصوص این بازی بوده است، پس از اخطارهای مکرر در خصوص این چالش این نکته را هم متذکر شده: «بسیاری از کسانی که با جست وجوی واژه نهنگ آبی به سایت من می رسند، نوجوانانی هستند که دنبال پیدا کردن این چالش می گردند. من از برخی از مخاطبان نوجوانم پرسیدم که چرا می خواهند وارد این بازی شوند؟ خیلی ها به دنبال تجربه هستند و برخی هم جواب های تلخ تری دارند. یکی از آنها در جوابم نوشت: «من از زندگی ام متنفرم، می شود بازی را شروع کنم؟» و یکی دیگر گفت: «من می خواهم بازی کنم، به هر حال برای کسی که مهم نیست چه بلایی قرار است سرم بیاید.»» پاسخ هایی که نشان می دهند برخی از شرکت کنندگان، به خاطر این بازی دست به خودکشی نمی زنند بلکه به دلیل تمایل اولیه به خودکشی به سراغ آن می روند. نویسنده این وبلاگ برای مقابله با این چالش، بازی «نهنگ صورتی» را راه انداخته است تا هرقدر که می تواند، مخاطبانش را به زندگی امیدوار کند، در چالشی که او تعریف کرده، شرکت کننده در بازی هر روز باید یک کار دلنشین برای خودش انجام دهد. کارهایی که میل به زندگی را تقویت می کنند، از قدم زدن در هوای خوب گرفته تا صحبت کردن با دوستان و خریدن هدیه برای خود. این هم یکی از راه های مبارزه با نهنگ آبی است که مدت ها است خودش را نشان نمی دهد اما موج های ریز و درشتی که راه انداخته هنوز از شبکه های اجتماعی خودشان را عقب نکشیده اند.

خبرگزاری صدا و سیما

برپایی اختتامیه سومین لیگ بازیهای رایانه ای (۹۶/۰۶/۲۳-۲۲۴۰)

مراسم اختتامیه سومین لیگ بازیهای رایانه ای کشور با حضور جمعی از بازیکنان و علاقمندان بازیهای رایانه ای در برج میلاد برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما در حاشیه این مراسم گفت: در این دوره ۶ هزار و ۹۰۵ نفر ثبت نام کرده بودند و مسابقات در ۵ رشته مختلف برگزار شد.
وی افزود: بازی ایرانی کوییز آف کینگز محبوب ترین بازی مسابقه بود و دو هزار و ۴۰۰ نفر شرکت کننده داشت.
کریمی قدوسی گفت: برای این دوره از مسابقات ۱۰۰ میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده بود و بهترین نفرات هر رشته آبان ماه امسال به مسابقات فرانسه اعزام می شوند.
گفتنی است در فینال مسابقات فرهاد جوانمرد از تهران نفر اول مسابقه کوییز آف کینگز و نوید قربانی از اصفهان نفر اول مسابقه فوتبال شد.

باشگاه خبرنگاران

استقبال ناشران خارجی از بازی موبایلی "پسرخوانده" (۹۶/۰۶/۲۴-۲۲۰۱)

بازی موبایلی ایرانی پسر خوانده مورد استقبال ناشران خارجی و بین المللی قرار گرفته است.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بازی موبایلی «پسرخوانده» که توسط تیم بازی سازی پاییزان توسعه داده شده است، به تازگی توانسته مخاطبان زیادی را به سمت خود جذب کند. این بازی محیط منحصر به فردی دارد که در کمتر بازی ایرانی از این سبک استفاده شده است. در ادامه گفت وگویی با «محمد زهتابی» مدیر استودیو پاییزان را در رابطه با آخرین اثرشان خواهید خواند.
درباره سبک و ماجرای پسرخوانده توضیح دهید؟
بازی به سبک استراتژیک نوبتی است و ماجرای آن درباره جنگ ها و خانواده های مافیایی است. در این بازی هر بازیکن سه شخصیت انتخاب می کند، با آن ها به جنگ حریف خود می رود که او هم سه کاراکتر انتخابی دارد و با هم به طور آنلاین و همزمان مبارزه می کنند. در بازی پسرخوانده استراتژی انتخاب کاراکتر ها تاثیر زیادی روی برد یا باخت بازیکنان دارد زیرا هر شخصیت توانایی منحصر به فردی دارد که پلیر باید با انتخاب مناسب کاراکتر ها به جنگ با رقبا برود.
حال و هوای بازی نیز بر می گردد به ۵۰ سال پیش ایران و کاراکتر ها نیز نسبت به آن زمان طراحی و شخصیت پردازی شده اند.
۱۶ کاراکتر منحصربه فرد در این بازی وجود دارد که در تلاش هستیم تا این مقدار را بیشتر کنیم و در مدت زمان یکسال میزان آن را به ۵۰ عدد برسانیم.
سعی شده تا نام های جذاب و منحصر به فردی مثل «چنگیز انفرادی» یا «شمیون خونخوار» برای کاراکتر ها انتخاب شود تا بر جذابیت بازی افزوده شود.
ماجرای پسرخوانده نیز از پیرزنی به نام «ننه جون» شروع می شود که این کاراکتر قصد دارد تا به جنگ گروه های مافیایی که کنترل شهر را به دست گرفتند برود.
این بازی در حال حاضر برای اندروید عرضه شده است که البته به زودی در اختیار کاربران iOS نیز قرار خواهد گرفت. پسرخوانده قابلیت انتشار برای (ادامه

باشگاه خبرنگاران

(ادامه خبر ...) نسخه دسکتاپ را نیز دارد و امیدواریم هرچه زودتر بتوانیم این نسخه را نیز به دست کاربران برسانیم.
کمی درمورد گروهی که این پروژه را توسعه داده بگویید.
پسرخوانده توسط تیم «پاییزان» طراحی و تولید شده است که این تیم از دل گروهی بیرون آمد که پیش از این موفق به عرضه بازی «ارتش های فرازمینی» شده بود. پسرخوانده اولین بازی شرکت پاییزان است و چهارشنبه هفته گذشته (۱۱ مرداد ماه) در اختیار کاربران قرار گرفت.
ما توانستیم بستر فنی خوبی را ارایه کنیم تا تعداد بالایی از بازیکنان بتوانند به طور همزمان با یکدیگر بازی کنند، بدون آنکه اختلال و مشکلی در ارتباط بین آن ها به وجود بیاید.
همچنین تصمیم داریم تا اشکالات این بازی را هرچه زودتر برطرف کنیم و به طور ماهیانه بسته های بروزرسانی خوبی را در اختیار کاربران قرار دهیم تا اگر مشکلی وجود داشت به سرعت برطرف شود.
میزان استقبال از این بازی در این مدت چقدر بوده است؟
ساخت این بازی یک سال و نیم پیش آغاز شد. میزان استقبال از بازی نیز در این مدت کوتاهی که عرضه شده بسیار بالا بوده است و تنها در چهار روز اول عرضه این بازی، حدود ۳۰ هزار بار دانلود شد و پیش بینی می کنیم این عدد به زودی به ۵۰ هزار دانلود برسد که رقم قابل توجهی خواهد بود.
این بازی به طور رایگان در اختیار گیمر ها قرار می گیرد و بازیکنان می توانند جهت سرعت بخشیدن به پیشرفت خود در بازی، از پرداخت های درون برنامه ای استفاده کنند؛ البته این هزینه ها الزام آور نیست.
با توجه به اینکه در نمایشگاه TGC حضور داشتید آیا شرکت ها و سرمایه گذاران خارجی از پسرخوانده استقبال کردند؟
بله میزان استقبال خارجی ها زیاد بود و قرار شد تا نسخه انگلیسی آن طراحی شود. البته هنوز با هیچ یک از شرکت های خارجی به توافق نرسیده ایم و هنوز در مرحله رایزنی های اولیه قرار داریم.
به طور کلی شخصیت پردازی های بازی مورد توجه خارجی ها قرار گرفته و فکر می کنم در صورت ورود به بازار های بین المللی استقبال خوبی از این بازی شود.
این بازی در حال حاضر فقط برای گیمر های ایرانی ارایه شده است و کاربران خارجی نمی توانند از طریق گوگل پلی آن را دریافت کنند.
البته جذب سلیقه خارجی ها کمی سخت تر است و ما باید برای جذب آن ها تغییراتی را در کاراکتر ها به وجود آوریم تا بیشتر مورد توجه گیمر های کشور های دیگر قرار گیرد. به طور کلی فکر می کنم این بازی پتاسیل راه یابی به بازار های آمریکایی و اروپایی را دارد و می تواند در بازار این کشور ها به خوبی بدرخشد.
منبع : بنیاد ملی بازی های رایانه ای

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی (۹۵/۰۶/۲۴-۰۷:۴۲)

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی از مارکت ها، توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل و طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم از جمله اخبار مهم ایسنا در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته ای بود که گذشت.

به گزارش ایسنا، در حالی که چالش نهنگ آبی طی روزهای اخیر به موضوعی داغ برای رسانه ها تبدیل شده بود، این بحث به نوعی با اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از دستگیری سازندگان نهنگ آبی خبر داد، مختومه شد.
حسن کریمی قدوسی _مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای_ 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.
رونمایی از محصولات جدید اپل
شرکت اپل از آیفون ۸ با پنل شیشه ای و آیفون ایکس ۹۹۹ دلاری با فناوری تشخیص چهره برای بازگشایی قفل رونمایی کرد. اپل مانند سایر رویدادهای خود در ماه سپتامبر، از محصولات جدید خود رونمایی کرد. آیفون ۸ و ۸ پلاس، آیفون ایکس و نسل سوم ساعت اپل، جدیدترین محصولات این شرکت هستند.
ظاهر آیفون ۸ بسیار شبیه به آیفون ۷ است، اما این بار پنل پشتی آن تماما شیشه ای است و در سه رنگ نقره ای، طوسی و رزگلد ظاهر شده است. آیفون ۸ دارای قابلیت شارژ بی سیم است که با قرار دادن دستگاه روی پد شارژ کار می کند. مانند آیفون ۷، جک ۳.۵ میلی متری هدفون حذف شده اما به واسطه شارژ بی سیم، می توان به صورت همزمان در عین شارژ گوشی، از هدفون استفاده کرد.
راهکارهایی برای افزایش عمر سیم کارت ها
عمر مفید سیم کارت ها به اندازه بسیاری به میزان مصرف، مکالمه و ارسال پیامک و به طور کلی نحوه نگهداری از آن بستگی دارد. سیم کارت یک کالای مصرفی و دارای عمر معینی است اما این که چرا برخی سیم کارت ها می سوزند و برخی دیگر دیرتر به این مشکل دچار می شوند، بعضا به میزان استفاده از سیم کارت بستگی دارد.
همچنین گفته شده که تعداد ارسال پیامک هم می تواند در سوختن سیم کارت موثر باشد و مشترکانی که زیاد پیامک ارسال می کنند، سیم (ادامه دارد ...)

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

(ادامه خبر ...) کارتشان زودتر بسوزد زیرا هرچه بیش تر از سیم کارت استفاده شود، طول عمر آن کم تر می شود.
برخی سوختن سیم کارت را نتیجه صدمه دیدن فیزیکی سیم کارت می دانند ولی تعدادی از مشترکان سوختن سیم کارت را نتیجه قطع و برداشتن سیم کارت می دانند، درصورتی که این دو مقوله جداست و سیم کارت وقتی می سوزد که فیزیک سیم کارت صدمه دیده و باید به دفاتر بخش خصوصی مراجعه و نسبت به تعویض سیم کارت اقدام کنند تا این مشکل حل شود. اما مشترکی که سیم کارتش سوخته و درواقع عمر مفید آن به پایان رسیده می تواند با در دست داشتن کارت شناسایی به دفاتر مراجعه کرده و سیم کارت جدیدش را دریافت کند.
سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی
پس از اینکه شرکت اپل اپلیکیشن های ایرانی را با توجیه تحریم های آمریکا علیه ایران از اپ استور حذف کرد، به نظر می رسد این بار نوبت شرکت گوگل شده تا در فروشگاه آنلاین خود را روی اپلیکیشن های این بازار اندرویدی ببندد.
کمتر از یک ماه از موضع اپل برای حذف برنامه ها و اپلیکیشن های ایرانی از اپ استور در راستای قوانین تحریم های سیاسی و اقتصادی آمریکا علیه ایران می گذرد که شرکت گوگل هم شروع به حذف این اپلیکیشن ها از گوگل پلی کرده است. اگر چه پیش از این نیز از سال گذشته اپل چندین بار به حذف اپلیکیشن های ایرانی از فروشگاه آنلاین خود اقدام کرده بود.
شرکت آپل پس از حذف اپلیکیشن های ایرانی در پیغامی به برخی شرکت های برنامه نویس ایران اعلام کرد: در راستای قوانین تحریم های آمریکا علیه ایران، آپ استور آپل نمی تواند برنامه های ایران مربوط به گوشی های آیفون را در خود جای دهد یا اقدام به توزیع آنها کند. هم چنین این شرکت اعلام کرد که نمی تواند با برنامه نویسان ایرانی داد و ستد داشته باشد.
این موضوع حتی واکنش نشریه های خارجی را هم در بر داشت. نیویورک تایمز در گزارشی نوشت: با اینکه شرکت اپل در ایران به صورت رسمی دارای نمایندگی نیست، اما ایرانی های بسیاری از محصولات آن نظیر گوشی های هوشمند آیفون، آی پد، آی پاد و سایر محصولات و سرویس های آن استفاده می کنند و حذف برنامه ها و اپلیکشن های ایرانی از اپ استور، مشکلات و محدودیت هایی برای آنها ایجاد خواهد کرد.
توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل
محمدجواد آذری جهرمی _وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات_ با اشاره به حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط شرکت های آمریکایی اپل و گوگل، گفت: در دنیا نظام هایی خصوصا در کره جنوبی وجود دارد تا در جهت رفع وابستگی مطلق به اندروید و گوگل صورت بگیرد که ما آن را در دستور کار خود گذاشتیم. اما این موضوع بسیار استراتژیکی است و نمی شود یک شبه در مورد آن تصمیم گیری کرد.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان در ادامه کرد: باید همه جوانب را بررسی کنیم و همه حوزه های توسعه ای را باید دید و با احتیاط کامل این حوزه را مطالعه کرد تا فکر کلیدی در این حوزه داشته باشیم. تمام تلاش آمریکایی ها این است که در زندگی مردم اختلال به وجود بیاورند. بنابراین تصمیمات به ظاهر خوب ما نباید به گونه ای باشد تا زندگی مردم تحت تاثیر شعارهای خوب ما قرار گیرد و نباید زندگی مردم را مختل کنیم.
جهرمی که در گفت وگوی تلفنی با یک برنامه تلویزیونی سخن می گفت با بیان اینکه تحریم های جدیدی علیه جمهوری اسلامی وضع نشده، ادامه داد: اما مشکل اینجاست که دولت جدید آمریکا می خواهد در تفاهماتی که دارد خللی ایجاد کند. اما از آنجا که جمهوری اسلامی ایران رفتار عاقلانه ای را داشته و از طرفی به هم زدن تفاهمات بین المللی برایشان هزینه بر خواهد بود، طبیعتا آنها دنبال این هستند که اقداماتی را انجام دهند تا بگویند شعارهایی که از قبل داده بودند را اجرا کرده اند پس به دنبال این هستند که با ایجاد محدودیت ها خودی نشان دهند.
وی همچنین بیان کرد: از سوی آمریکا تحریم جدیدی از سوی کنگره و دستور اجرایی ویژه جدیدی در این حوزه صادر نشده است. اما رفتار دولتمردان آمریکا این نگرانی را برای شرکت های آمریکایی به وجود آورده که در صورت وجود تعاملات مالی باید تحت بازرسی های وزارت خزانه داری قرار بگیرند بنابراین محدودیت ها و بازنگری هایی در این حوزه ایجاد کردند.
طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم
وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد. محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تیبان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.
وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.
پیامک های تبلیغاتی صدای وزیر ارتباطات را هم درآورد
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به ساماندهی فضای مجازی برای بهره گیری کسب وکارها، از ایجاد سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتهای ناشی از پیامکهای تبلیغاتی خبر داد.
محمد جواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود با اشاره به پیامکهای تبلیغاتی اظهار کرد: پیامکهای تبلیغاتی مزاحم آرامش حریم خصوصی مردم را به هم ریخته است. پس از ساماندهی پنلهای ارسال انبوه از طریق سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی، اکنون ارسال این پیامکها از طریق شماره های عادی فزونی یافته است.
وی در ادامه با تاکید بر اثر سوء تبلیغات اجباری بیان کرد: صاحبان کسب وکار بایستی به حریم خصوصی مردم احترام بگذارند و متوجه این موضوع باشند که این نوع تبلیغات اثر عکس دارد. وزارت ارتباطات نیز برای این نیاز مشروع کسب و کارها بایستی با همکاری مرکز ملی فضای مجازی راهکاری اندیشه کند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از ایجاد سامانه ای برای دریافت شکایات خبر داد و گفت: به سازمان تنظیم مقررات ابلاغ شد که با تمام (ادامه دارد ...)

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

(ادامه خبر ...) توان جلوی مزاحمت برای مردم را بگیرد و راهکاری نیز برای کسب و کارها که نیازمند بهره گیری از این فضا هستند را بیابد. بزودی سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتها و توقف سریع آنها راه خواهیم انداخت.

فقط لغو پیامک آگهی تجاری امکان پذیر است

مدیرعامل اپراتور اول تلفن همراه در واکنش به اظهارات وزیر ارتباطات با بیان اینکه پیامک اپراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود، گفت: اپراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه اپراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند.

وحید صدوقی در گفت وگو با ایسنا، درباره پیامک هایی که از طرف خود اپراتورها به مشترکان ارسال می شود، اظهار کرد: اپراتور با مشتری ارتباط تنگاتنگ دارد و برخی از سرویس های خود را از طریق پیامک به آنها اعلام می کند. این پیامک ها تبلیغاتی و تجاری از بیرون اپراتور نیست که مزاحمت ایجاد کند، بلکه با سرشماره خود همراه اول ارسال شده و اپراتور اگر سرویس جدیدی راه اندازی کرده باشد، اعلام و اطلاع رسانی می کند.

وی با بیان اینکه پیامک اپراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود و سازمان تنظیم مقررات ارتباطات هم این سرویس را قطع نکرده است، افزود: اپراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه اپراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند. البته می توان این امکان را فراهم کرد که اگر مشترک مایل نیست این پیامک ها را هم دریافت نکند، اما تاکنون درخواستی مطرح نبوده است.

طرح جدید ترافیک اینترنت

گروه ارتباطات و فناوری اطلاعات ایسنا این هفته همچنین طی گزارشی به مقوله شبکه ملی اطلاعات در کشور پرداخته است: تولید محتوای بومی به عنوان حلقه ی مفقوده ی شبکه ملی اطلاعات، نیازمند مشارکت بخش های خصوصی و تجمیع کنندگان محتواست و طرحی که شرکت مخابرات ایران برای افزایش تولید محتوا و کاهش تعرفه ترافیک در نظر گرفته، ارزان تر شدن قیمت ترافیک سایت های داخلی با میزبانی دیتاسنتر مخابرات ایران در مقایسه با اینترنت کشوری و بین الملل را شامل می شود.

با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات، تعرفه دسترسی به پهنای باند به عنوان یک شاخص اصلی موجب تمایز تفکیک ترافیک داخلی از ترافیک بین المللی در شبکه ملی اطلاعات می شود و این کاهش در هزینه ها، دسترسی های ملی را برای مردم کم هزینه تر می کند و با راه اندازی این مراکز تعرفه سرویس های داخلی به میزان یک سوم سرویس های بین المللی محاسبه می شود.

همچنین یکی از تکه های اصل پازل شبکه ملی اطلاعات، موضوع محتوای بومی است که مسئولان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز همواره به آن تاکید داشته و با راه اندازی فازهای سه گانه شبکه ملی اطلاعات و بحث های زیرساختی مربوط به آن، کمبود در زمینه محتوای بومی را حلقه ی مفقوده شبکه دانسته اند.

آرمان اقتصادی

از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی (۹۶/۰۵/۲۶-۹۶/۰۵/۲۰)

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی از مارکت ها، توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل و طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم از جمله اخبار مهم ایسنا در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته ای بود که گذشت.

به گزارش آرمان اقتصادی ، در حالی که چالش نهنگ آبی طی روزهای اخیر به موضوعی داغ برای رسانه ها تبدیل شده بود، این بحث به نوعی با اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از دستگیری سازندگان نهنگ آبی خبر داد، مختومه شد.

حسن کریمی قدوسی _مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای_ 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.

رونمایی از محصولات جدید اپل

شرکت اپل از آیفون ۸ با پنل شیشه ای و آیفون ایکس ۹۹۹ دلاری با فناوری تشخیص چهره برای بازگشایی قفل رونمایی کرد. اپل مانند سایر رویدادهای خود در ماه سپتامبر، از محصولات جدید خود رونمایی کرد. آیفون ۸ و ۸ پلاس، آیفون ایکس و نسل سوم ساعت اپل، جدیدترین محصولات این شرکت هستند.

ظاهر آیفون ۸ بسیار شبیه به آیفون ۷ است، اما این بار پنل پشتی آن تماما شیشه ای است و در سه رنگ نقره ای، طوسی و رزگلد ظاهر شده است. آیفون ۸ دارای قابلیت شارژ بی سیم است که با قرار دادن دستگاه روی پد شارژ کار می کند. مانند آیفون ۷، جک ۳.۵ میلی متری هدفون حذف شده اما به واسطه شارژ بی سیم، می توان به صورت همزمان در عین شارژ گوشی، از هدفون استفاده کرد.

راهکارهایی برای افزایش عمر سیم کارت ها

عمر مفید سیم کارت ها به اندازه بسیاری به میزان مصرف، مکالمه و ارسال پیامک و به طور کلی نحوه نگهداری از آن بستگی دارد. سیم کارت یک کالای مصرفی و دارای عمر معینی است اما این که چرا برخی سیم کارت ها می سوزند و برخی دیگر دیرتر به این مشکل دچار می شوند، بعضا به میزان استفاده از سیم کارت بستگی دارد.

همچنین گفته شده که تعداد ارسال پیامک هم می تواند در سوختن سیم کارت موثر باشد و مشترکانی که زیاد پیامک ارسال می کنند، سیم (ادامه دارد ...)

آرمان اقتصادی

(ادامه خبر ...) کارتشان زودتر بسوزد زیرا هرچه بیش تر از سیم کارت استفاده شود، طول عمر آن کم تر می شود.
برخی سوختن سیم کارت را نتیجه صدمه دیدن فیزیکی سیم کارت می دانند ولی تعدادی از مشترکان سوختن سیم کارت را نتیجه قطع و برداشتن سیم کارت می دانند، درصورتی که این دو مقوله جداست و سیم کارت وقتی می سوزد که فیزیک سیم کارت صدمه دیده و باید به دفاتر بخش خصوصی مراجعه و نسبت به تعویض سیم کارت اقدام کنند تا این مشکل حل شود. اما مشترکی که سیم کارتش سوخته و درواقع عمر مفید آن به پایان رسیده می تواند با در دست داشتن کارت شناسایی به دفاتر مراجعه کرده و سیم کارت جدیدش را دریافت کند.
سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی
پس از اینکه شرکت اپل اپلیکیشن های ایرانی را با توجیه تحریم های آمریکا علیه ایران از اپ استور حذف کرد، به نظر می رسد این بار نوبت شرکت گوگل شده تا در فروشگاه آنلاین خود را روی اپلیکیشن های این بازار اندرویدی ببندد.
کمتر از یک ماه از موضع اپل برای حذف برنامه ها و اپلیکیشن های ایرانی از اپ استور در راستای قوانین تحریم های سیاسی و اقتصادی آمریکا علیه ایران می گذرد که شرکت گوگل هم شروع به حذف این اپلیکیشن ها از گوگل پلی کرده است. اگر چه پیش از این نیز از سال گذشته اپل چندین بار به حذف اپلیکیشن های ایرانی از فروشگاه آنلاین خود اقدام کرده بود.
شرکت آپل پس از حذف اپلیکیشن های ایرانی در پیغامی به برخی شرکت های برنامه نویس ایران اعلام کرد: در راستای قوانین تحریم های آمریکا علیه ایران، آپ استور آپل نمی تواند برنامه های ایران مربوط به گوشی های آیفون را در خود جای دهد یا اقدام به توزیع آنها کند. هم چنین این شرکت اعلام کرد که نمی تواند با برنامه نویسان ایرانی داد و ستد داشته باشد.
این موضوع حتی واکنش نشریه های خارجی را هم در بر داشت. نیویورک تایمز در گزارشی نوشت: با اینکه شرکت اپل در ایران به صورت رسمی دارای نمایندگی نیست، اما ایرانی های بسیاری از محصولات آن نظیر گوشی های هوشمند آیفون، آی پد، آی پاد و سایر محصولات و سرویس های آن استفاده می کنند و حذف برنامه ها و اپلیکشن های ایرانی از اپ استور، مشکلات و محدودیت هایی برای آنها ایجاد خواهد کرد.
توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل
محمدجواد آذری جهرمی _وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات_ با اشاره به حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط شرکت های آمریکایی اپل و گوگل، گفت: در دنیا نظام هایی خصوصا در کره جنوبی وجود دارد تا در جهت رفع وابستگی مطلق به اندروید و گوگل صورت بگیرد که ما آن را در دستور کار خود گذاشتیم. اما این موضوع بسیار استراتژیکی است و نمی شود یک شبه در مورد آن تصمیم گیری کرد.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان در ادامه کرد: باید همه جوانب را بررسی کنیم و همه حوزه های توسعه ای را باید دید و با احتیاط کامل این حوزه را مطالعه کرد تا فکر کلیدی در این حوزه داشته باشیم. تمام تلاش آمریکایی ها این است که در زندگی مردم اختلال به وجود بیاورند. بنابراین تصمیمات به ظاهر خوب ما نباید به گونه ای باشد تا زندگی مردم تحت تاثیر شعارهای خوب ما قرار گیرد و نباید زندگی مردم را مختل کنیم.
جهرمی که در گفت وگوی تلفنی با یک برنامه تلویزیونی سخن می گفت با بیان اینکه تحریم های جدیدی علیه جمهوری اسلامی وضع نشده، ادامه داد: اما مشکل اینجاست که دولت جدید آمریکا می خواهد در تفاهماتی که دارد خللی ایجاد کند. اما از آنجا که جمهوری اسلامی ایران رفتار عاقلانه ای را داشته و از طرفی به هم زدن تفاهمات بین المللی برایشان هزینه بر خواهد بود، طبیعتا آنها دنبال این هستند که اقداماتی را انجام دهند تا بگویند شعارهایی که از قبل داده بودند را اجرا کرده اند پس به دنبال این هستند که با ایجاد محدودیت ها خودی نشان دهند.
وی همچنین بیان کرد: از سوی آمریکا تحریم جدیدی از سوی کنگره و دستور اجرایی ویژه جدیدی در این حوزه صادر نشده است. اما رفتار دولتمردان آمریکا این نگرانی را برای شرکت های آمریکایی به وجود آورده که در صورت وجود تعاملات مالی باید تحت بازرسی های وزارت خزانه داری قرار بگیرند بنابراین محدودیت ها و بازنگری هایی در این حوزه ایجاد کردند.
طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم
وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد. محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تیبان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.
وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.
پیامک های تبلیغاتی صدای وزیر ارتباطات را هم درآورد
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به ساماندهی فضای مجازی برای بهره گیری کسب وکارها، از ایجاد سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتهای ناشی از پیامکهای تبلیغاتی خبر داد.
محمد جواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود با اشاره به پیامکهای تبلیغاتی اظهار کرد: پیامکهای تبلیغاتی مزاحم آرامش حریم خصوصی مردم را به هم ریخته است. پس از ساماندهی پنلهای ارسال انبوه از طریق سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی، اکنون ارسال این پیامکها از طریق شماره های عادی فزونی یافته است.
وی در ادامه با تاکید بر اثر سوء تبلیغات اجباری بیان کرد: صاحبان کسب وکار بایستی به حریم خصوصی مردم احترام بگذارند و متوجه این موضوع باشند که این نوع تبلیغات اثر عکس دارد. وزارت ارتباطات نیز برای این نیاز مشروع کسب و کارها بایستی با همکاری مرکز ملی فضای مجازی راهکاری اندیشه کند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از ایجاد سامانه ای برای دریافت شکایات خبر داد و گفت: به سازمان تنظیم مقررات ابلاغ شد که با تمام (ادامه دارد ...)

آرمان اقتصادی

(ادامه خبر ...) توان جلوی مزاحمت برای مردم را بگیرد و راهکاری نیز برای کسب و کارها که نیازمند بهره گیری از این فضا هستند را بیابد. بزودی سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتها و توقف سریع آنها راه خواهیم انداخت.

فقط لغو پیامک آگهی تجاری امکان پذیر است

مدیرعامل اپراتور اول تلفن همراه در واکنش به اظهارات وزیر ارتباطات با بیان اینکه پیامک اپراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود، گفت: اپراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه اپراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند.

وحید صدوقی در گفت وگو با ایسنا، درباره پیامک هایی که از طرف خود اپراتورها به مشترکان ارسال می شود، اظهار کرد: اپراتور با مشتری ارتباط تنگاتنگ دارد و برخی از سرویس های خود را از طریق پیامک به آنها اعلام می کند. این پیامک ها تبلیغاتی و تجاری از بیرون اپراتور نیست که مزاحمت ایجاد کند، بلکه با سرشماره خود همراه اول ارسال شده و اپراتور اگر سرویس جدیدی راه اندازی کرده باشد، اعلام و اطلاع رسانی می کند.

وی با بیان اینکه پیامک اپراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود و سازمان تنظیم مقررات ارتباطات هم این سرویس را قطع نکرده است، افزود: اپراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه اپراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند. البته می توان این امکان را فراهم کرد که اگر مشترک مایل نیست این پیامک ها را هم دریافت نکند، اما تاکنون درخواستی مطرح نبوده است.

طرح جدید ترافیک اینترنت

گروه ارتباطات و فناوری اطلاعات ایسنا این هفته همچنین طی گزارشی به مقوله شبکه ملی اطلاعات در کشور پرداخته است: تولید محتوای بومی به عنوان حلقه ی مفقوده ی شبکه ملی اطلاعات، نیازمند مشارکت بخش های خصوصی و تجمیع کنندگان محتواست و طرحی که شرکت مخابرات ایران برای افزایش تولید محتوا و کاهش تعرفه ترافیک در نظر گرفته، ارزان تر شدن قیمت ترافیک سایت های داخلی با میزبانی دیتاسنتر مخابرات ایران در مقایسه با اینترنت کشوری و بین الملل را شامل می شود.

با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات، تعرفه دسترسی به پهنای باند به عنوان یک شاخص اصلی موجب تمایز تفکیک ترافیک داخلی از ترافیک بین المللی در شبکه ملی اطلاعات می شود و این کاهش در هزینه ها، دسترسی های ملی را برای مردم کم هزینه تر می کند و با راه اندازی این مراکز تعرفه سرویس های داخلی به میزان یک سوم سرویس های بین المللی محاسبه می شود.

همچنین یکی از تکه های اصل پازل شبکه ملی اطلاعات، موضوع محتوای بومی است که مسئولان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز همواره به آن تاکید داشته و با راه اندازی فازهای سه گانه شبکه ملی اطلاعات و بحث های زیرساختی مربوط به آن، کمبود در زمینه محتوای بومی را حلقه ی مفقوده شبکه دانسته اند.

انتهای پیام

منبع:ایسنا

وزیر ارتباطات و فناری اطلاعات اعلام کرد: پرداخت وام وجوه اداره شده به بازی سازان قطعا ادامه می یابد

(۸۵۵۱-۹۶/۰۴/۲۴)

ایرانیان_وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد ارائه وام های کم بهره از محل وجوه اداره شده به بازی سازان ادامه پیدا خواهد کرد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد جواد آذری جهرمی امروز چهارشنبه و در جریان بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در جمع خبرنگاران گفت: در سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده، وام کم بهره در اختیار بازی سازان قرار گرفت و شاهد پیشرفت خوبی در این حوزه بودیم. قطعا پرداخت این وام ها ادامه خواهد داشت.

وی افزود: بر اساس سیاست های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی آمادگی داریم تولید بازی را در کشور تسهیل کنیم تا شاهد یک بازی خود داخلی در اشل بین المللی باشیم.

آذری جهرمی با بیان این که فهرستی از بازی های آنلاین خارجی درآمده تا با آن ها برای انتقال سرورهای به ایران مذاکره کنیم گفت: برخی بازی ها به صورت مجانی هستند و تبادل مالی در آن ها اتفاق نمی افتد. بنابراین طبیعی است که برای آن که کاربران تجربه بهتری در این بازی ها داشته باشند، باید تلاش کنیم. در این زمینه صحبت هایی هم با طرف های خارجی، مطرح شده و برخی بازی های آنلاین تایید اولیه را برای انتقال سرور به ایران داده اند.

وزیر ارتباطات تاکید کرد: درباره برخی بازی ها وزارت ارشاد ملاحظاتی دارد که قطعا به آن ها توجه خواهیم کرد. با این حال نظر ما این است که با توجه به درخواست زیاد مردم، باید با بازی های خارجی مذاکره صورت گیرد تا نسخه ای در چارچوب های فرهنگی ما ارایه کنند.

وی با بیان این که بازی های رایانه ای چهارمین حوزه پرطرفدار در فضای مجازی است گفت: انتقال مفاهیم، فرهنگ سازی و تربیت از طریق بازی از موضوعاتی است که در دنیا رایج است و یکی از محورهای ارایه خدمات روی شبکه ملی اطلاعات، بازی های آنلاین است.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معانت علمی و فناوری ریاست جمهوری در حوزه بازی های رایانه ای داریم و به زودی کمیته ای مشترک برای ساماندهی این حوزه تشکیل خواهد شد. هدف از این کار هم افزایش کیفیت ارتباط با بازی های خارجی و همچنین ارتقای سطح بازی های داخلی برای حضور در بازارهای بین المللی است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آذری جهرمی درباره محدودیت های اپ استور و گوگل پلی نیز توضیح داد: با توجه به موضوع محدودیت هایی که درباره تبادلات مالی داریم، این مشکل به وجود آمده و وزارت امور خارجه پیگیر حل اساسی این موضوع است چرا که به مانعی برای توسعه بدل شده است. با این حال روی بازی های دسکتاپ و تحت وب مشکلی وجود ندارد.

وی همچنین با تاکید بر لزوم تدوین و تصویب قانونی در حوزه کپی رایت در فضای مجازی گفت: ما قبلا تولید کننده نبودیم و به خاطر همین ضرر چندانی از رعایت نشدن قانون مالکیت معنوی نمی کردیم. اما اکنون برای رشد کسب و کارها حتما باید قانونی در این حوزه تدوین و به تصویب مجلس برسد.

در روز دهم لیگ بازی های رایانه ای ایران اتفاق افتاد؛ وزیر ارتباطات کاپ قهرمانی را به قهرمان رشته PES ایران اهدا کرد (۰۸:۵۱-۹۶/۰۶/۲۲)

ایرانیان_قهرمان ایران در رشته PES ۲۰۱۷ در سال ۱۳۹۶ امروز چهارشنبه همزمان با روز دهم لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مشخص شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل ازروابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فینال مسابقات PES سومین لیگ بازی های رایانه ای امروز ۲۲ شهریورماه با حضور محمد جواد آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد برگزار شد.

مسابقه پایانی میان رضا نوربخت و حسن پاجانی برگزار شد و هر دو بازیکن تیم رئال مادرید را انتخاب کرده بودند. این بازی در پایان ۹۰ دقیقه با نتیجه مساوی یک بر یک به پایان رسید. اما در وقت اضافه، این نوربخت بود که بهتر کار کرد و با زدن گل پیروزی بخش، قهرمان ایران در رشته PES شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مراسم اهدای کاپ قهرمانی این مسابقه گفت: در کنار حمایت از بازی سازان، بنیاد خود را برای توجه به بازیکنان و حمایت از آن ها مسوول می داند.

حسن کریمی قدوسی با بیان این که بازی های مناسب را در جامعه ترویج می کنیم گفت: اگر یک بازیکن ایرانی در مسابقات خارجی مقام آورد، در واقع پرچم جمهوری اسلامی ایران است که در آن مسابقات بالا رفته و در واقع افتخاری برای کشور کسب شده است. اکنون مسابقات بازی های رایانه ای، یک جریان مهم در دنیا محسوب می شود و نباید به سادگی از کنار آن گذشت.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم گفت: بازی های رایانه ای اوقات فراغت جوانان را پر کرده و انرژی آن ها را تخلیه می کند. این حوزه مورد توجه تمام جوانان دنیا است و ما نیز وظیفه داریم به این حوزه مهم توجه کنیم.

محمد جواد آذری جهرمی که همراه با همسر و فرزندانش به تماشای فینال لیگ بازی های رایانه ای در رشته PES پرداخته بود گفت: باید تلاش کنیم بازی ایرانی در اشل بین المللی تولید کنیم تا بقیه مردم دنیا به بازی با آن بپردازند. هر چند که انجام بازی های خارجی نیز مشکلی ندارد.

وی افزود: به بازی های آنلاین و سرویس های مورد تقاضای مردم توجه داریم و شبکه بر اساس این خواست طراحی و توسعه می یابد. در استاندارد بین المللی بازی های آنلاین پینگ برای اتصال به سرور بازی باید زیر ۱۰۰ میلی ثانیه باشد در حالی که گاها در کشور ما این تاخیر به ۴۰۰ میلی ثانیه می رسد. تلاش خواهیم کرد تا سرعت دسترسی را به زیر ۱۰۰ میلی ثانیه و نزدیک به استاندارد جهانی کنیم تا بازیکنان ایرانی بتوانند راحت تر در مسابقات آنلاین شرکت کنند.

در این مراسم کاپ قهرمانی از سوی آذری جهرمی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات به رضا نوربخت اهدا شد.

از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی (۱۰:۳۷-۹۶/۰۶/۲۲)

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی از مارکت ها، توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل و طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم از جمله اخبار مهم در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته ای بود که گذشت.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایسنا، در حالی که چالش نهنگ آبی طی روزهای اخیر به موضوعی داغ برای رسانه ها تبدیل شده بود، این بحث به نوعی با اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از دستگیری سازندگان نهنگ آبی خبر داد، مختومه شد.

حسن کریمی قدوسی _مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای_ 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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.

رونمایی از محصولات جدید اپل

شرکت اپل از آیفون ۸ با پنل شیشه ای و آیفون ایکس ۹۹۹ دلاری با فناوری تشخیص چهره برای بازگشایی قفل رونمایی کرد. اپل مانند سایر رویدادهای خود در ماه سپتامبر، از محصولات جدید خود رونمایی کرد. آیفون ۸ و ۸ پلاس، آیفون ایکس و نسل سوم ساعت اپل، جدیدترین محصولات این شرکت هستند.

ظاهر آیفون ۸ بسیار شبیه به آیفون ۷ است، اما این بار پنل پشتی آن تماما شیشه ای است و در سه رنگ نقره ای، طوسی و رزگلد ظاهر شده است. آیفون ۸ دارای قابلیت شارژ بی سیم است که با قرار دادن دستگاه روی پد شارژ کار می کند. مانند آیفون ۷، جک ۳.۵ میلی متری هدفون حذف شده اما به واسطه شارژ بی سیم، می توان به صورت همزمان در عین شارژ گوشی، از هدفون استفاده کرد.

راهکارهایی برای افزایش عمر سیم کارت ها

عمر مفید سیم کارت ها به اندازه بسیاری به میزان مصرف، مکالمه و ارسال پیامک و به طور کلی نحوه نگهداری از آن بستگی دارد. سیم کارت یک کالای مصرفی و دارای عمر معینی است اما این که چرا برخی سیم کارت ها می سوزند و برخی دیگر دیرتر به این مشکل دچار می شوند، بعضا به میزان استفاده از سیم کارت بستگی دارد.

همچنین گفته شده که تعداد ارسال پیامک هم می تواند در سوختن سیم کارت موثر باشد و مشترکانی که زیاد پیامک ارسال می کنند، سیم کارتشان زودتر بسوزد زیرا هرچه بیش تر از سیم کارت استفاده شود، طول عمر آن کم تر می شود.

برخی سوختن سیم کارت را نتیجه صدمه دیدن فیزیکی سیم کارت می دانند ولی تعدادی از مشترکان سوختن سیم کارت را نتیجه قطع و برداشتن سیم کارت می دانند، درصورتی که این دو مقوله جداست و سیم کارت وقتی می سوزد که فیزیک سیم کارت صدمه دیده و باید به دفاتر بخش خصوصی مراجعه و نسبت به تعویض سیم کارت اقدام کنند تا این مشکل حل شود. اما مشترکی که سیم کارتش سوخته و درواقع عمر مفید آن به پایان رسیده می تواند با در دست داشتن کارت شناسایی به دفاتر مراجعه کرده و سیم کارت جدیدش را دریافت کند.

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی

پس از اینکه شرکت اپل اپلیکیشن های ایرانی را با توجیه تحریم های آمریکا علیه ایران از اپ استور حذف کرد، به نظر می رسد این بار نوبت شرکت گوگل شده تا در فروشگاه آنلاین خود را روی اپلیکیشن های این بازار اندرویدی ببندد.

کمتر از یک ماه از موضع اپل برای حذف برنامه ها و اپلیکیشن های ایرانی از اپ استور در راستای قوانین تحریم های سیاسی و اقتصادی آمریکا علیه ایران می گذرد که شرکت گوگل هم شروع به حذف این اپلیکیشن ها از گوگل پلی کرده است. اگر چه پیش از این نیز از سال گذشته اپل چندین بار به حذف اپلیکیشن های ایرانی از فروشگاه آنلاین خود اقدام کرده بود.

شرکت آپل پس از حذف اپلیکیشن های ایرانی در پیغامی به برخی شرکت های برنامه نویس ایران اعلام کرد: در راستای قوانین تحریم های آمریکا علیه ایران، آپ استور آپل نمی تواند برنامه های ایران مربوط به گوشی های آیفون را در خود جای دهد یا اقدام به توزیع آنها کند. هم چنین این شرکت اعلام کرد که نمی تواند با برنامه نویسان ایرانی داد و ستد داشته باشد.

این موضوع حتی واکنش نشریه های خارجی را هم در بر داشت. نیویورک تایمز در گزارشی نوشت: با اینکه شرکت اپل در ایران به صورت رسمی دارای نمایندگی نیست، اما ایرانی های بسیاری از محصولات آن نظیر گوشی های هوشمند آیفون، آی پد، آی پاد و سایر محصولات و سرویس های آن استفاده می کنند و حذف برنامه ها و اپلیکشن های ایرانی از اپ استور، مشکلات و محدودیت هایی برای آنها ایجاد خواهد کرد.

توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل

محمدجواد آذری جهرمی ـوزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات_ با اشاره به حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط شرکت های آمریکایی اپل و گوگل، گفت: در دنیا نظام هایی خصوصا در کره جنوبی وجود دارد تا در جهت رفع وابستگی مطلق به اندروید و گوگل صورت بگیرد که ما آن را در دستور کار خود گذاشتیم. اما این موضوع بسیار استراتژیکی است و نمی شود یک شبه در مورد آن تصمیم گیری کرد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان در ادامه کرد: باید همه جوانب را بررسی کنیم و همه حوزه های توسعه ای را باید دید و با احتیاط کامل این حوزه را مطالعه کرد تا فکر کلیدی در این حوزه داشته باشیم. تمام تلاش آمریکایی ها این است که در زندگی مردم اختلال به وجود بیاورند. بنابراین تصمیمات به ظاهر خوب ما نباید به گونه ای باشد تا زندگی مردم تحت تاثیر شعارهای خوب ما قرار گیرد و نباید زندگی مردم را مختل کنیم.

جهرمی که در گفت وگوی تلفنی با یک برنامه تلویزیونی سخن می گفت با بیان اینکه تحریم های جدیدی علیه جمهوری اسلامی وضع نشده، ادامه داد: اما مشکل اینجاست که دولت جدید آمریکا می خواهد در تفاهماتی که دارد خللی ایجاد کند. اما از آنجا که جمهوری اسلامی ایران رفتار عاقلانه ای را داشته و از طرفی به هم زدن تفاهمات بین المللی برایشان هزینه بر خواهد بود، طبیعتا آنها دنبال این هستند که اقداماتی را انجام دهند تا بگویند شعارهایی که از قبل داده بودند را اجرا کرده اند پس به دنبال این هستند که با ایجاد محدودیت ها خودی نشان دهند.

وی همچنین بیان کرد: از سوی آمریکا تحریم جدیدی از سوی کنگره و دستور اجرایی ویژه جدیدی در این حوزه صادر نشده است. اما رفتار دولتمردان آمریکا این نگرانی را برای شرکت های آمریکایی به وجود آورده که در صورت وجود تعاملات مالی باید تحت بازرسی های وزارت خزانه داری قرار بگیرند بنابراین محدودیت ها و بازنگری هایی در این حوزه ایجاد کردند.

طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم

وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد. محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

پیامک های تبلیغاتی صدای وزیر ارتباطات را هم درآورد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به ساماندهی فضای مجازی برای بهره گیری کسب وکارها، از ایجاد سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتهای ناشی از پیامکهای تبلیغاتی خبر داد.

محمد جواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود با اشاره به پیامکهای تبلیغاتی اظهار کرد: پیامکهای تبلیغاتی مزاحم آرامش حریم خصوصی مردم را به هم ریخته است. پس از ساماندهی پنلهای ارسال انبوه از طریق سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیوئی، اکنون ارسال این پیامکها از طریق شماره های عادی فزونی یافته است.

وی در ادامه با تاکید بر اثر سوء تبلیغات اجباری بیان کرد: صاحبان کسب وکار بایستی به حریم خصوصی مردم احترام بگذارند و متوجه این موضوع باشند که این نوع تبلیغات اثر عکس دارد. وزارت ارتباطات نیز برای این نیاز مشروع کسب و کارها بایستی با همکاری مرکز ملی فضای مجازی راهکاری اندیشه کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از ایجاد سامانه ای برای دریافت شکایات خبر داد و گفت: به سازمان تنظیم مقررات ابلاغ شد که با تمام توان جلوی مزاحمت برای مردم را بگیرد و راهکاری نیز برای کسب و کارها که نیازمند بهره گیری از این فضا هستند را بیابد. بزودی سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتها و توقف سریع آنها راه خواهیم انداخت.

فقط لغو پیامک آگهی تجاری امکان پذیر است

مدیرعامل ایراتور اول تلفن همراه در واکنش به اظهارات وزیر ارتباطات با بیان اینکه پیامک ایراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود، گفت: ایراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه ایراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند.

وحید صدوقی درباره پیامک هایی که از طرف خود ایراتورها به مشترکان ارسال می شود، اظهار کرد: ایراتور با مشتری ارتباط تنگاتنگ دارد و برخی از سرویس های خود را از طریق پیامک به آنها اعلام می کند. این پیامک ها تبلیغاتی و تجاری از بیرون ایراتور نیست که مزاحمت ایجاد کند، بلکه با سرشماره خود همراه اول ارسال شده و ایراتور اگر سرویس جدیدی راه اندازی کرده باشد، اعلام و اطلاع رسانی می کند.

وی با بیان اینکه پیامک ایراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود و سازمان تنظیم مقررات ارتباطات هم این سرویس را قطع نکرده است، افزود: ایراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه ایراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند. البته می توان این امکان را فراهم کرد که اگر مشترک مایل نیست این پیامک ها را هم دریافت نکند، اما تاکنون درخواستی مطرح نبوده است.

طرح جدید ترافیک اینترنت

همچنین طی گزارشی به مقوله شبکه ملی اطلاعات در کشور پرداخته شده است: تولید محتوای بومی به عنوان حلقه ی مفقوده ی شبکه ملی اطلاعات، نیازمند مشارکت بخش های خصوصی و تجمیع کنندگان محتواست و طرحی که شرکت مخابرات ایران برای افزایش تولید محتوا و کاهش تعرفه ترافیک در نظر گرفته، ارزان تر شدن قیمت ترافیک سایت های داخلی با میزبانی دیتاسنتر مخابرات ایران در مقایسه با اینترنت کشوری و بین الملل را شامل می شود.

با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات، تعرفه دسترسی به پهنای باند به عنوان یک شاخص اصلی موجب تمایز تفکیک ترافیک داخلی از ترافیک بین المللی در شبکه ملی اطلاعات می شود و این کاهش در هزینه ها، دسترسی های ملی را برای مردم کم هزینه تر می کند و با راه اندازی این مراکز تعرفه سرویس های داخلی به میزان یک سوم سرویس های بین المللی محاسبه می شود.

همچنین یکی از تکه های اصل پازل شبکه ملی اطلاعات، موضوع محتوای بومی است که مسئولان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز همواره به آن تاکید داشته و با راه اندازی فازهای سه گانه شبکه ملی اطلاعات و بحث های زیرساختی مربوط به آن، کمبود در زمینه محتوای بومی را حلقه ی مفقوده شبکه دانسته اند.

انتهای پیام/

فاوانیوز

۷ تا ۱۵ سالگی، آسیب پذیرترین سن در برابر بازی های رایانه ای است (۹۶/۰۴/۲۶-۱۱:۰۹)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز کشور گفت: طبق آخرین بررسی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های یارانه ای هستند و هفت تا ۱۵ سالگی را می توان آسیب پذیرترین سن در برابر بازی های غیرمجاز دانست. به گزارش فاوانیوز به نقل از ایرنا، ' خسرو کرد میهن ' روز پنجشنبه در حاشیه نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای آذربایجان غربی در ارومیه و در گفت و گو با خبرنگار ایرنا افزود: نوجوانان در این سنین بیشترین آسیب روانی را از صحنه های نا متعارف بازی های رایانه ای متحمل می شوند.وی با تاکید بر اینکه برخی از بازی های غیرمجاز خارجی به دنبال تضعیف مقدسات دینی است، گفت: امروزه استعمارگران با تولید بازی های رایانه ای نا متعارف، خواسته های فرهنگی خود را به کاربران تحمیل می کنند و به هتک حرمت مسجد، آیات قرآنی، ائمه معصومین و سایر ارزش های دینی می پردازند.وی با بیان اینکه مقابله با این بازی ها نیازمند عزم همگانی است، گفت: اگر در سال های آینده مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز به یک گفتمان ملی تبدیل نشود، بحران جدی به وجود می آیدوی، بازی های رایانه ای را فرصتی (ادامه دارد ...)

واوانیوز

(ادامه خبر ...) برای ایجاد اشتغال برای فارغ التحصیلان رشته های فن آوری اطلاعات و تقویت حافظه کاربران عنوان کرد و ادامه داد: در کنار این فرصت اگر والدین به بازی های رایانه ای غیرمجاز بی توجه باشند، با چالش بزرگی مواجه می شوند.وی با تاکید بر اینکه تمرکز بر روی مزایای بازی های رایانه ای نباید موجب بی توجهی به خطرهای ناشی از آن شود، اظهار کرد: خطر بازی های رایانه ای غیرمجاز در سطح جامعه بسیار جدی است.وی به اقدامات بنیاد ملی بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: این بنیاد تعامل مناسبی با آموزش و پرورش دارد و با برگزاری کارگاه های آموزشی برای معلمان امور تربیتی اطلاعات کاملی در خصوص بازی های غیرمجاز به آنان می دهد و معلمان امور تربیتی نیز این موارد را به دانش آموزان منتقل می کنند.وی با بیان اینکه شیوه برخورد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص بازی های غیرمجاز ۲۵ درصد سلبی و ۷۵ درصد ایجابی است، اظهار کرد: این بنیاد به صورت مستمر اقدام به شناسایی مراکز فروش بازی های رایانه ای غیر مجاز کرده و با همکاری پلیس نسبت به جمع آوری بازی های غیر مجاز اقدام می کند.وی با اشاره به اینکه مجازات سختی از سوی قوه قضائیه برای فروشندگان بازی های غیر مجاز صادر می شود، افزود: وبترین مراکز فروش بازی های رایانه ای باید از وجود بازی های منحوس و غیرمجاز پاک شود.رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز با بیان اینکه تاکنون بازیسازان داخلی ۲۲۰ بازی رایانه ای را تولید کرده و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آن حمایت کرده است، افزود: ایران از منابع انسانی قوی و بازیسازان توانمندی برخوردار است و اگر مسئولان اندکی نسبت به این موضوع دید مثبت داشته باشند، بازی سازان ایرانی بهترین بازی ها را در سطح بین المللی تولید می کنند.کرد میهن با بیان اینکه بازی های رایانه ای وارد سبد خانوارها شده است، ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه هزار بازی خارجی را بررسی، ویرایش و مجوز نشر آن را در کشور صادر کرده است.به گزارش ایرنا، نخستین نمایشگاه بازی های رایانه ای آذربایجان غربی ارومیه از بیستم شهریورماه جاری در مجتمع فرهنگی هنری ارومیه با حضور بازی سازان مطرح استان آغاز بکار کرده است؛ هدف این نمایشگاه آشنا کردن خانواده ها، نوجوانان و جوانان با بازی های رایانه ای مجاز است.

خبرگزاری صدا و سیما

منتخبان لیگ بازی های رایانه ای عازم مسابقات فرانسه می شوند (۹۶/۰۶/۲۶-۱۱:۰۵)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: منتخبان سومین لیگ بازی های رایانه ای برای شرکت در مسابقات بین المللی که آبان آغاز می شود عازم فرانسه می شوند.

حسن کریمی قدوسی در مصاحبه با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما افزود: بازی فینال لیگ در رشته فوتبال بسیار پر طرفدار بود، یکی از نکات قوت این بازی گزارش مزدک میرزایی و جو سالن بود که شور و هیجان خاصی را به تماشاگران داد به طوری که حس می کردید در یک مسابقه ی واقعی قرار دارید.
وی گفت: مسابقه نهایی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته FIFA بین نوید برهانی قهرمان رقابت های جهانی سال ۲۰۱۴ میلادی و مهران علیزاده برگزار شد که برهانی موفق شد جام لیگ را از آن خود کند.
کریمی قدوسی افزود: کاربران زیادی در ایران بازی های رایانه ای را به صورت حرفه ای بازی می کنند و در سال های اخیر بازی های ایرانی هم با ارتقاء کیفیت توانسته اند سهم خود را در بازار افزایش دهند.

اقتصاد گردان

از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی (۹۶/۰۶/۲۶-۱۱:۰۵)

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی از مارکت ها، توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل و طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم از جمله اخبار مهم ایسنا در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته ای بود که گذشت.

اقتصادگردان – در حالی که چالش نهنگ آبی طی روزهای اخیر به موضوعی داغ برای رسانه ها تبدیل شده بود، این بحث به نوعی با اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از دستگیری سازندگان نهنگ آبی خبر داد، مختومه شد.حسن کریمی قدوسی _مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای_ 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.
رونمایی از محصولات جدید اپل
شرکت اپل از آیفون ۸ با پنل شیشه ای و آیفون ایکس ۹۹۹ دلاری با فناوری تشخیص چهره برای بازگشایی قفل رونمایی کرد. اپل مانند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سایر رویدادهای خود در ماه سپتامبر، از محصولات جدید خود رونمایی کرد. آیفون ۸ و ۸ پلاس، آیفون ایکس و نسل سوم ساعت اپل، جدیدترین محصولات این شرکت هستند.

ظاهر آیفون ۸ بسیار شبیه به آیفون ۷ است، اما این بار پنل پشتی آن تماما شیشه ای است و در سه رنگ نقره ای، طوسی و رزگلد ظاهر شده است. آیفون ۸ دارای قابلیت شارژ بی سیم است که با قرار دادن دستگاه روی پد شارژ کار می کند. مانند آیفون ۷، جک ۳.۵ میلی متری هدفون حذف شده اما به واسطه شارژ بی سیم، می توان به صورت همزمان در عین شارژ گوشی، از هدفون استفاده کرد.

راهکارهایی برای افزایش عمر سیم کارت ها

عمر مفید سیم کارت ها به اندازه بسیاری به میزان مصرف، مکالمه و ارسال پیامک و به طور کلی نحوه نگهداری از آن بستگی دارد. سیم کارت یک کالای مصرفی و دارای عمر معینی است اما این که چرا برخی سیم کارت ها می سوزند و برخی دیگر دیرتر به این مشکل دچار می شوند، بعضا به میزان استفاده از سیم کارت بستگی دارد.

همچنین گفته شده که تعداد ارسال پیامک هم می تواند در سوختن سیم کارت موثر باشد و مشترکانی که زیاد پیامک ارسال می کنند، سیم کارتشان زودتر بسوزد زیرا هرچه بیش تر از سیم کارت استفاده شود، طول عمر آن کم تر می شود.

برخی سوختن سیم کارت را نتیجه صدمه دیدن فیزیکی سیم کارت می دانند ولی تعدادی از مشترکان سوختن سیم کارت را نتیجه قطع و برداشتن سیم کارت می دانند، درصورتی که این دو مقوله جداست و سیم کارت وقتی می سوزد که فیزیک سیم کارت صدمه دیده و باید به دفاتر بخش خصوصی مراجعه و نسبت به تعویض سیم کارت اقدام کنند تا این مشکل حل شود. اما مشترکی که سیم کارتش سوخته و درواقع عمر مفید آن به پایان رسیده می تواند با در دست داشتن کارت شناسایی به دفاتر مراجعه کرده و سیم کارت جدیدش را دریافت کند.

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی

پس از اینکه شرکت اپل اپلیکیشن های ایرانی را با توجیه تحریم های آمریکا علیه ایران از اپ استور حذف کرد ، به نظر می رسد این بار نوبت شرکت گوگل شده تا در فروشگاه آنلاین خود را روی اپلیکیشن های این بازار اندرویدی ببندد.

کمتر از یک ماه از موضع اپل برای حذف برنامه ها و اپلیکیشن های ایرانی از اپ استور در راستای قوانین تحریم های سیاسی و اقتصادی آمریکا علیه ایران می گذرد که شرکت گوگل هم شروع به حذف این اپلیکیشن ها از گوگل پلی کرده است. اگر چه پیش از این نیز از سال گذشته اپل چندین بار به حذف اپلیکیشن های ایرانی از فروشگاه آنلاین خود اقدام کرده بود.

شرکت آپل پس از حذف اپلیکیشن های ایرانی در پیغامی به برخی شرکت های برنامه نویس ایران اعلام کرد: در راستای قوانین تحریم های آمریکا علیه ایران، آپ استور آپل نمی تواند برنامه های ایران مربوط به گوشی های آیفون را در خود جای دهد یا اقدام به توزیع آنها کند. هم چنین این شرکت اعلام کرد که نمی تواند با برنامه نویسان ایرانی داد و ستد داشته باشد.

این موضوع حتی واکنش نشریه های خارجی را هم در بر داشت. نیویورک تایمز در گزارشی نوشت: با اینکه شرکت اپل در ایران به صورت رسمی دارای نمایندگی نیست، اما ایرانی های بسیاری از محصولات آن نظیر گوشی های هوشمند آیفون، آی پد، آی پاد و سایر محصولات و سرویس های آن استفاده می کنند و حذف برنامه ها و اپلیکشن های ایرانی از اپ استور، مشکلات و محدودیت هایی برای آنها ایجاد خواهد کرد.

توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل

محمدجواد آذری جهرمی _وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات_ با اشاره به حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط شرکت های آمریکایی اپل و گوگل، گفت: در دنیا نظام هایی خصوصا در کره جنوبی وجود دارد تا در جهت رفع وابستگی مطلق به اندروید و گوگل صورت بگیرد که ما آن را در دستور کار خود گذاشتیم. اما این موضوع بسیار استراتژیکی است و نمی شود یک شبه در مورد آن تصمیم گیری کرد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان در ادامه کرد: باید همه جوانب را بررسی کنیم و همه حوزه های توسعه ای را باید دید و با احتیاط کامل این حوزه را مطالعه کرد تا فکر کلیدی در این حوزه داشته باشیم. تمام تلاش آمریکایی ها این است که در زندگی مردم اختلال به وجود بیاورند. بنابراین تصمیمات به ظاهر خوب ما نباید به گونه ای باشد تا زندگی مردم تحت تاثیر شعارهای خوب ما قرار گیرد و نباید زندگی مردم را مختل کنیم.

جهرمی که در گفت وگوی تلفنی با یک برنامه تلویزیونی سخن می گفت با بیان اینکه تحریم های جدیدی علیه جمهوری اسلامی وضع نشده، ادامه داد: اما مشکل اینجاست که دولت جدید آمریکا می خواهد در تفاهماتی که دارد خللی ایجاد کند. اما از آنجا که جمهوری اسلامی ایران رفتار عاقلانه ای را داشته و از طرفی به هم زدن تفاهمات بین المللی برایشان هزینه بر خواهد بود، طبیعتا آنها دنبال این هستند که اقداماتی را انجام دهند تا بگویند شعارهایی که از قبل داده بودند را اجرا کرده اند پس به دنبال این هستند که با ایجاد محدودیت ها خودی نشان دهند.

وی همچنین بیان کرد: از سوی آمریکا تحریم جدیدی از سوی کنگره و دستور اجرایی ویژه جدیدی در این حوزه صادر نشده است. اما رفتار دولتمردان آمریکا این نگرانی را برای شرکت های آمریکایی به وجود آورده که در صورت وجود تعاملات مالی باید تحت بازرسی های وزارت خزانه داری قرار بگیرند بنابراین محدودیت ها و بازنگری هایی در این حوزه ایجاد کردند.

طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم

وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد. محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.
پیامک های تبلیغاتی صدای وزیر ارتباطات را هم درآورد
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به ساماندهی فضای مجازی برای بهره گیری کسب وکارها، از ایجاد سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتهای ناشی از پیامکهای تبلیغاتی خبر داد.
محمد جواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود با اشاره به پیامکهای تبلیغاتی اظهار کرد: پیامکهای تبلیغاتی مزاحم آرامش حریم خصوصی مردم را به هم ریخته است. پس از ساماندهی پنلهای ارسال انبوه از طریق سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیوئی، اکنون ارسال این پیامکها از طریق شماره های عادی فزونی یافته است.
وی در ادامه با تاکید بر اثر سوء تبلیغات اجباری بیان کرد: صاحبان کسب وکار بایستی به حریم خصوصی مردم احترام بگذارند و متوجه این موضوع باشند که این نوع تبلیغات اثر عکس دارد. وزارت ارتباطات نیز برای این نیاز مشروع کسب و کارها بایستی با همکاری مرکز ملی فضای مجازی راهکاری اندیشه کند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از ایجاد سامانه ای برای دریافت شکایات خبر داد و گفت: به سازمان تنظیم مقررات ابلاغ شد که با تمام توان جلوی مزاحمت برای مردم را بگیرد و راهکاری نیز برای کسب و کارها که نیازمند بهره گیری از این فضا هستند را بیابد. بزودی سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتها و توقف سریع آنها راه خواهیم انداخت.
فقط لغو پیامک آگهی تجاری امکان پذیر است
مدیرعامل ایراتور اول تلفن همراه در واکنش به اظهارات وزیر ارتباطات با بیان اینکه پیامک ایراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود، گفت: ایراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه ایراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند.
وحید صدوقی در گفت وگو با ایسنا، درباره پیامک هایی که از طرف خود ایراتورها به مشترکان ارسال می شود، اظهار کرد: ایراتور با مشتری ارتباط تنگاتنگ دارد و برخی از سرویس های خود را از طریق پیامک به آنها اعلام می کند. این پیامک ها تبلیغاتی و تجاری از بیرون ایراتور نیست که مزاحمت ایجاد کند، بلکه با سرشماره خود همراه اول ارسال شده و ایراتور اگر سرویس جدیدی راه اندازی کرده باشد، اعلام و اطلاع رسانی می کند.
وی با بیان اینکه پیامک ایراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود و سازمان تنظیم مقررات ارتباطات هم این سرویس را قطع نکرده است، افزود: ایراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه ایراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند. البته می توان این امکان را فراهم کرد که اگر مشترک مایل نیست این پیامک ها را هم دریافت نکند، اما تاکنون درخواستی مطرح نبوده است.
طرح جدید ترافیک اینترنت
گروه ارتباطات و فناوری اطلاعات ایسنا این هفته همچنین طی گزارشی به مقوله شبکه ملی اطلاعات در کشور پرداخته است: تولید محتوای بومی به عنوان حلقه ی مفقوده ی شبکه ملی اطلاعات، نیازمند مشارکت بخش های خصوصی و تجمیع کنندگان محتواست و طرحی که شرکت مخابرات ایران برای افزایش تولید محتوا و کاهش تعرفه ترافیک در نظر گرفته، ارزان تر شدن قیمت ترافیک سایت های داخلی با میزبانی دیتاسنتر مخابرات ایران در مقایسه با اینترنت کشوری و بین الملل را شامل می شود.
با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات، تعرفه دسترسی به پهنای باند به عنوان یک شاخص اصلی موجب تمایز تفکیک ترافیک داخلی از ترافیک بین المللی در شبکه ملی اطلاعات می شود و این کاهش در هزینه ها، دسترسی های ملی را برای مردم کم هزینه تر می کند و با راه اندازی این مراکز تعرفه سرویس های داخلی به میزان یک سوم سرویس های بین المللی محاسبه می شود.
همچنین یکی از تکه های اصل پازل شبکه ملی اطلاعات، موضوع محتوای بومی است که مسئولان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز همواره به آن تاکید داشته و با راه اندازی فازهای سه گانه شبکه ملی اطلاعات و بحث های زیرساختی مربوط به آن، کمبود در زمینه محتوای بومی را حلقه ی مفقوده شبکه دانسته اند.

بازتاب

از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی (۹۶/۰۲/۲۴-۹۶/۰۲/۱۸)

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی از مارکت ها، توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل و طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم از جمله اخبار مهم ایسنا در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته ای بود که گذشت.
در حالی که چالش نهنگ آبی طی روزهای اخیر به موضوعی داغ برای رسانه ها تبدیل شده بود، این بحث به نوعی با اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از دستگیری سازندگان نهنگ آبی خبر داد، مختومه شد.
حسن کریمی قدوسی _مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای_ 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.
رونمایی از محصولات جدید اپل(ادامه دارد ...)

بازتاب

(ادامه خبر ...) شرکت اپل از آیفون ۸ با پنل شیشه ای و آیفون ایکس ۹۹۹ دلاری با فناوری تشخیص چهره برای بازگشایی قفل رونمایی کرد. اپل مانند سایر رویدادهای خود در ماه سپتامبر، از محصولات جدید خود رونمایی کرد. آیفون ۸ و ۸ پلاس، آیفون ایکس و نسل سوم ساعت اپل، جدیدترین محصولات این شرکت هستند.

ظاهر آیفون ۸ بسیار شبیه به آیفون ۷ است، اما این بار پنل پشتی آن تماما شیشه ای است و در سه رنگ نقره ای، طوسی و رزگلد ظاهر شده است. آیفون ۸ دارای قابلیت شارژ بی سیم است که با قرار دادن دستگاه روی پد شارژ کار می کند. مانند آیفون ۷، جک ۳.۵ میلی متری هدفون حذف شده اما به واسطه شارژ بی سیم، می توان به صورت همزمان در عین شارژ گوشی، از هدفون استفاده کرد.

راهکارهایی برای افزایش عمر سیم کارت ها

عمر مفید سیم کارت ها به اندازه بسیاری به میزان مصرف، مکالمه و ارسال پیامک و به طور کلی نحوه نگهداری از آن بستگی دارد. سیم کارت یک کالای مصرفی و دارای عمر معینی است اما این که چرا برخی سیم کارت ها می سوزند و برخی دیگر دیرتر به این مشکل دچار می شوند، بعضا به میزان استفاده از سیم کارت بستگی دارد.

همچنین گفته شده که تعداد ارسال پیامک هم می تواند در سوختن سیم کارت موثر باشد و مشترکانی که زیاد پیامک ارسال می کنند، سیم کارتشان زودتر بسوزد زیرا هرچه بیش تر از سیم کارت استفاده شود، طول عمر آن کم تر می شود.

برخی سوختن سیم کارت را نتیجه صدمه دیدن فیزیکی سیم کارت می دانند ولی تعدادی از مشترکان سوختن سیم کارت را نتیجه قطع و برداشتن سیم کارت می دانند، درصورتی که این دو مقوله جداست و سیم کارت وقتی می سوزد که فیزیک سیم کارت صدمه دیده و باید به دفاتر بخش خصوصی مراجعه و نسبت به تعویض سیم کارت اقدام کنند تا این مشکل حل شود. اما مشترکی که سیم کارتش سوخته و درواقع عمر مفید آن به پایان رسیده می تواند با در دست داشتن کارت شناسایی به دفاتر مراجعه کرده و سیم کارت جدیدش را دریافت کند.

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی

پس از اینکه شرکت اپل اپلیکیشن های ایرانی را با توجیه تحریم های آمریکا علیه ایران از اپ استور حذف کرد، به نظر می رسد این بار نوبت شرکت گوگل شده تا در فروشگاه آنلاین خود را روی اپلیکیشن های این بازار اندرویدی ببندد.

کمتر از یک ماه از موضع اپل برای حذف برنامه ها و اپلیکیشن های ایرانی از اپ استور در راستای قوانین تحریم های سیاسی و اقتصادی آمریکا علیه ایران می گذرد که شرکت گوگل هم شروع به حذف این اپلیکیشن ها از گوگل پلی کرده است. اگر چه پیش از این نیز از سال گذشته اپل چندین بار به حذف اپلیکیشن های ایرانی از فروشگاه آنلاین خود اقدام کرده بود.

شرکت آپل پس از حذف اپلیکیشن های ایرانی در پیغامی به برخی شرکت های برنامه نویس ایران اعلام کرد: در راستای قوانین تحریم های آمریکا علیه ایران، آپ استور آپل نمی تواند برنامه های ایران مربوط به گوشی های آیفون را در خود جای دهد یا اقدام به توزیع آنها کند. هم چنین این شرکت اعلام کرد که نمی تواند با برنامه نویسان ایرانی داد و ستد داشته باشد.

این موضوع حتی واکنش نشریه های خارجی را هم در بر داشت. نیویورک تایمز در گزارشی نوشت: با اینکه شرکت اپل در ایران به صورت رسمی دارای نمایندگی نیست، اما ایرانی های بسیاری از محصولات آن نظیر گوشی های هوشمند آیفون، آی پد، آی پاد و سایر محصولات و سرویس های آن استفاده می کنند و حذف برنامه ها و اپلیکشن های ایرانی از اپ استور، مشکلات و محدودیت هایی برای آنها ایجاد خواهد کرد.

توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل

محمدجواد آذری جهرمی ـوزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات_ با اشاره به حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط شرکت های آمریکایی اپل و گوگل، گفت: در دنیا نظام هایی خصوصا در کره جنوبی وجود دارد تا در جهت رفع وابستگی مطلق به اندروید و گوگل صورت بگیرد که ما آن را در دستور کار خود گذاشتیم. اما این موضوع بسیار استراتژیکی است و نمی شود یک شبه در مورد آن تصمیم گیری کرد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان در ادامه کرد: باید همه جوانب را بررسی کنیم و همه حوزه های توسعه ای را باید دید و با احتیاط کامل این حوزه را مطالعه کرد تا فکر کلیدی در این حوزه داشته باشیم. تمام تلاش آمریکایی ها این است که در زندگی مردم اختلال به وجود بیاورند. بنابراین تصمیمات به ظاهر خوب ما نباید به گونه ای باشد تا زندگی مردم تحت تاثیر شعارهای خوب ما قرار گیرد و نباید زندگی مردم را مختل کنیم.

جهرمی که در گفت وگوی تلفنی با یک برنامه تلویزیونی سخن می گفت با بیان اینکه تحریم های جدیدی علیه جمهوری اسلامی وضع نشده، ادامه داد: اما مشکل اینجاست که دولت جدید آمریکا می خواهد در تفاهماتی که دارد خللی ایجاد کند. اما از آنجا که جمهوری اسلامی ایران رفتار عاقلانه ای را داشته و از طرفی به هم زدن تفاهمات بین المللی برایشان هزینه بر خواهد بود، طبیعتا آنها دنبال این هستند که اقداماتی را انجام دهند تا بگویند شعارهایی که از قبل داده بودند را اجرا کرده اند پس به دنبال این هستند که با ایجاد محدودیت ها خودی نشان دهند.

وی همچنین بیان کرد: از سوی آمریکا تحریم جدیدی از سوی کنگره و دستور اجرایی ویژه جدیدی در این حوزه صادر نشده است. اما رفتار دولتمردان آمریکا این نگرانی را برای شرکت های آمریکایی به وجود آورده که در صورت وجود تعاملات مالی باید تحت بازرسی های وزارت خزانه داری قرار بگیرند بنابراین محدودیت ها و بازنگری هایی در این حوزه ایجاد کردند.

طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم

وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد. محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تیبان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه (ادامه دارد ...)

بازتاب

(ادامه خبر ...) ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

پیامک های تبلیغاتی صدای وزیر ارتباطات را هم درآورد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به ساماندهی فضای مجازی برای بهره گیری کسب وکارها، از ایجاد سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتهای ناشی از پیامکهای تبلیغاتی خبر داد.

محمد جواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود با اشاره به پیامکهای تبلیغاتی اظهار کرد: پیامکهای تبلیغاتی مزاحم آرامش حریم خصوصی مردم را به هم ریخته است. پس از ساماندهی پنلهای ارسال انبوه از طریق سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیوئی، اکنون ارسال این پیامکها از طریق شماره های عادی فزونی یافته است.

وی در ادامه با تاکید بر اثر سوء تبلیغات اجباری بیان کرد: صاحبان کسب وکار بایستی به حریم خصوصی مردم احترام بگذارند و متوجه این موضوع باشند که این نوع تبلیغات اثر عکس دارد. وزارت ارتباطات نیز برای این نیاز مشروع کسب و کارها بایستی با همکاری مرکز ملی فضای مجازی راهکاری اندیشه کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از ایجاد سامانه ای برای دریافت شکایات خبر داد و گفت: به سازمان تنظیم مقررات ابلاغ شد که با تمام توان جلوی مزاحمت برای مردم را بگیرد و راهکاری نیز برای کسب و کارها که نیازمند بهره گیری از این فضا هستند را بیابد. بزودی سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتها و توقف سریع آنها راه خواهیم انداخت.

فقط لغو پیامک آگهی تجاری امکان پذیر است

مدیرعامل اپراتور اول تلفن همراه در واکنش به اظهارات وزیر ارتباطات با بیان اینکه پیامک اپراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود، گفت: اپراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه اپراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند.

وحید صدوقی در گفت وگو با ایسنا، درباره پیامک هایی که از طرف خود اپراتورها به مشترکان ارسال می شود، اظهار کرد: اپراتور با مشتری ارتباط تنگاتنگ دارد و برخی از سرویس های خود را از طریق پیامک به آنها اعلام می کند. این پیامک ها تبلیغاتی و تجاری از بیرون اپراتور نیست که مزاحمت ایجاد کند، بلکه با سرشماره خود همراه اول ارسال شده و اپراتور اگر سرویس جدیدی راه اندازی کرده باشد، اعلام و اطلاع رسانی می کند.

وی با بیان اینکه پیامک اپراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود و سازمان تنظیم مقررات ارتباطات هم این سرویس را قطع نکرده است، افزود: اپراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه اپراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند. البته می توان این امکان را فراهم کرد که اگر مشترک مایل نیست این پیامک ها را هم دریافت نکند، اما تاکنون درخواستی مطرح نبوده است.

طرح جدید ترافیک اینترنت

گروه ارتباطات و فناوری اطلاعات ایسنا این هفته همچنین طی گزارشی به مقوله شبکه ملی اطلاعات در کشور پرداخته است: تولید محتوای بومی به عنوان حلقه ی مفقوده ی شبکه ملی اطلاعات، نیازمند مشارکت بخش های خصوصی و تجمیع کنندگان محتواست و طرحی که شرکت مخابرات ایران برای افزایش تولید محتوا و کاهش تعرفه ترافیک در نظر گرفته، ارزان تر شدن قیمت ترافیک سایت های داخلی با میزبانی دیتاسنتر مخابرات ایران در مقایسه با اینترنت کشوری و بین الملل را شامل می شود.

با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات، تعرفه دسترسی به پهنای باند به عنوان یک شاخص اصلی موجب تمایز تفکیک ترافیک داخلی از ترافیک بین المللی در شبکه ملی اطلاعات می شود و این کاهش در هزینه ها، دسترسی های ملی را برای مردم کم هزینه تر می کند و با راه اندازی این مراکز تعرفه سرویس های داخلی به میزان یک سوم سرویس های بین المللی محاسبه می شود.

همچنین یکی از تکه های اصل پازل شبکه ملی اطلاعات، موضوع محتوای بومی است که مسئولان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز همواره به آن تاکید داشته و با راه اندازی فازهای سه گانه شبکه ملی اطلاعات و بحث های زیرساختی مربوط به آن، کمبود در زمینه محتوای بومی را حلقه ی مفقوده شبکه دانسته اند.

از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی(۹۵/۰۶/۲۴-۱۴۵۰)

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی از مارکت ها، توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل و طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم از جمله اخبار مهم ایسنا در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته ای بود که گذشت.

در حالی که چالش نهنگ آبی طی روزهای اخیر به موضوعی داغ برای رسانه ها تبدیل شده بود، این بحث به نوعی با اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از دستگیری سازندگان نهنگ آبی خبر داد، مختومه شد.

حسن کریمی قدوسی _مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای_ 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برانگیخته شده است رونمایی از محصولات جدید اپل

شرکت اپل از آیفون ۸ با پنل شیشه ای و آیفون ایکس ۹۹۹ دلاری با فناوری تشخیص چهره برای بازگشایی قفل رونمایی کرد. اپل مانند سایر رویدادهای خود در ماه سپتامبر، از محصولات جدید خود رونمایی کرد. آیفون ۸ و ۸ پلاس، آیفون ایکس و نسل سوم ساعت اپل، جدیدترین محصولات این شرکت هستند.

ظاهر آیفون ۸ بسیار شبیه به آیفون ۷ است، اما این بار پنل پشتی آن تماما شیشه ای است و در سه رنگ نقره ای، طوسی و رزگلد ظاهر شده است. آیفون ۸ دارای قابلیت شارژ بی سیم است که با قرار دادن دستگاه روی پد شارژ کار می کند. مانند آیفون ۷، جک ۳.۵ میلی متری هدفون حذف شده اما به واسطه شارژ بی سیم، می توان به صورت همزمان در عین شارژ گوشی، از هدفون استفاده کرد.

راهکارهایی برای افزایش عمر سیم کارت ها

عمر مفید سیم کارت ها به اندازه بسیاری به میزان مصرف، مکالمه و ارسال پیامک و به طور کلی نحوه نگهداری از آن بستگی دارد. سیم کارت یک کالای مصرفی و دارای عمر معینی است اما این که چرا برخی سیم کارت ها می سوزند و برخی دیگر دیرتر به این مشکل دچار می شوند، بعضا به میزان استفاده از سیم کارت بستگی دارد.

همچنین گفته شده که تعداد ارسال پیامک هم می تواند در سوختن سیم کارت موثر باشد و مشترکانی که زیاد پیامک ارسال می کنند، سیم کارتشان زودتر بسوزد زیرا هرچه بیش تر از سیم کارت استفاده شود، طول عمر آن کم تر می شود.

برخی سوختن سیم کارت را نتیجه صدمه دیدن فیزیکی سیم کارت می دانند ولی تعدادی از مشترکان سوختن سیم کارت را نتیجه قطع و برداشتن سیم کارت می دانند، درصورتی که این دو مقوله جداست و سیم کارت وقتی می سوزد که فیزیک سیم کارت صدمه دیده و باید به دفاتر بخش خصوصی مراجعه و نسبت به تعویض سیم کارت اقدام کنند تا این مشکل حل شود. اما مشترکی که سیم کارتش سوخته و درواقع عمر مفید آن به پایان رسیده می تواند با در دست داشتن کارت شناسایی به دفاتر مراجعه کرده و سیم کارت جدیدش را دریافت کند.

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی

پس از اینکه شرکت اپل اپلیکیشن های ایرانی را با توجیه تحریم های آمریکا علیه ایران از اپ استور حذف کرد، به نظر می رسد این بار نوبت شرکت گوگل شده تا در فروشگاه آنلاین خود را روی اپلیکیشن های این بازار اندرویدی ببندد.

کمتر از یک ماه از موضع اپل برای حذف برنامه ها و اپلیکیشن های ایرانی از اپ استور در راستای قوانین تحریم های سیاسی و اقتصادی آمریکا علیه ایران می گذرد که شرکت گوگل هم شروع به حذف این اپلیکیشن ها از گوگل پلی کرده است. اگر چه پیش از این نیز از سال گذشته اپل چندین بار به حذف اپلیکیشن های ایرانی از فروشگاه آنلاین خود اقدام کرده بود.

شرکت آپل پس از حذف اپلیکیشن های ایرانی در پیغامی به برخی شرکت های برنامه نویس ایران اعلام کرد: در راستای قوانین تحریم های آمریکا علیه ایران، آپ استور آپل نمی تواند برنامه های ایران مربوط به گوشی های آیفون را در خود جای دهد یا اقدام به توزیع آنها کند. هم چنین این شرکت اعلام کرد که نمی تواند با برنامه نویسان ایرانی داد و ستد داشته باشد.

این موضوع حتی واکنش نشریه های خارجی را هم در بر داشت. نیویورک تایمز در گزارشی نوشت: با اینکه شرکت اپل در ایران به صورت رسمی دارای نمایندگی نیست، اما ایرانی های بسیاری از محصولات آن نظیر گوشی های هوشمند آیفون، آی پد، آی پاد و سایر محصولات و سرویس های آن استفاده می کنند و حذف برنامه ها و اپلیکشن های ایرانی از اپ استور، مشکلات و محدودیت هایی برای آنها ایجاد خواهد کرد.

توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل

محمدجواد آذری جهرمی ـوزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات_ با اشاره به حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط شرکت های آمریکایی اپل و گوگل، گفت: در دنیا نظام هایی خصوصا در کره جنوبی وجود دارد تا در جهت رفع وابستگی مطلق به اندروید و گوگل صورت بگیرد که ما آن را در دستور کار خود گذاشتیم. اما این موضوع بسیار استراتژیکی است و نمی شود یک شبه در مورد آن تصمیم گیری کرد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان در ادامه کرد: باید همه جوانب را بررسی کنیم و همه حوزه های توسعه ای را باید دید و با احتیاط کامل این حوزه را مطالعه کرد تا فکر کلیدی در این حوزه داشته باشیم. تمام تلاش آمریکایی ها این است که در زندگی مردم اختلال به وجود بیاورند. بنابراین تصمیمات به ظاهر خوب ما نباید به گونه ای باشد تا زندگی مردم تحت تاثیر شعارهای خوب ما قرار گیرد و نباید زندگی مردم را مختل کنیم.

جهرمی که در گفت وگوی تلفنی با یک برنامه تلویزیونی سخن می گفت با بیان اینکه تحریم های جدیدی علیه جمهوری اسلامی وضع نشده، ادامه داد: اما مشکل اینجاست که دولت جدید آمریکا می خواهد در تفاهماتی که دارد خللی ایجاد کند. اما از آنجا که جمهوری اسلامی ایران رفتار عاقلانه ای را داشته و از طرفی به هم زدن تفاهمات بین المللی برایشان هزینه بر خواهد بود، طبیعتا آنها دنبال این هستند که اقداماتی را انجام دهند تا بگویند شعارهایی که از قبل داده بودند را اجرا کرده اند پس به دنبال این هستند که با ایجاد محدودیت ها خودی نشان دهند.

وی همچنین بیان کرد: از سوی آمریکا تحریم جدیدی از سوی کنگره و دستور اجرایی ویژه جدیدی در این حوزه صادر نشده است. اما رفتار دولتمردان آمریکا این نگرانی را برای شرکت های آمریکایی به وجود آورده که در صورت وجود تعاملات مالی باید تحت بازرسی های وزارت خزانه داری قرار بگیرند بنابراین محدودیت ها و بازنگری هایی در این حوزه ایجاد کردند.

طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم

وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد. محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تیبان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.

وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

پیامک های تبلیغاتی صدای وزیر ارتباطات را هم درآورد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به ساماندهی فضای مجازی برای بهره گیری کسب وکارها، از ایجاد سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتهای ناشی از پیامکهای تبلیغاتی خبر داد.

محمد جواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود با اشاره به پیامکهای تبلیغاتی اظهار کرد: پیامکهای تبلیغاتی مزاحم آرامش حریم خصوصی مردم را به هم ریخته است. پس از ساماندهی پنلهای ارسال انبوه از طریق سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیوئی، اکنون ارسال این پیامکها از طریق شماره های عادی فزونی یافته است.

وی در ادامه با تاکید بر اثر سوء تبلیغات اجباری بیان کرد: صاحبان کسب وکار بایستی به حریم خصوصی مردم احترام بگذارند و متوجه این موضوع باشند که این نوع تبلیغات اثر عکس دارد. وزارت ارتباطات نیز برای این نیاز مشروع کسب و کارها بایستی با همکاری مرکز ملی فضای مجازی راهکاری اندیشه کند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از ایجاد سامانه ای برای دریافت شکایات خبر داد و گفت: به سازمان تنظیم مقررات ابلاغ شد که با تمام توان جلوی مزاحمت برای مردم را بگیرد و راهکاری نیز برای کسب و کارها که نیازمند بهره گیری از این فضا هستند را بیابد. بزودی سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتها و توقف سریع آنها راه خواهیم انداخت.

فقط لغو پیامک آگهی تجاری امکان پذیر است

مدیرعامل اپراتور اول تلفن همراه در واکنش به اظهارات وزیر ارتباطات با بیان اینکه پیامک اپراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود، گفت: اپراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه اپراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند.

وحید صدوقی در گفت وگو با ایسنا، درباره پیامک هایی که از طرف خود اپراتورها به مشترکان ارسال می شود، اظهار کرد: اپراتور با مشتری ارتباط تنگاتنگ دارد و برخی از سرویس های خود را از طریق پیامک به آنها اعلام می کند. این پیامک ها تبلیغاتی و تجاری از بیرون اپراتور نیست که مزاحمت ایجاد کند، بلکه با سرشماره خود همراه اول ارسال شده و اپراتور اگر سرویس جدیدی راه اندازی کرده باشد، اعلام و اطلاع رسانی می کند.

وی با بیان اینکه پیامک اپراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود و سازمان تنظیم مقررات ارتباطات هم این سرویس را قطع نکرده است، افزود: اپراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه اپراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند. البته می توان این امکان را فراهم کرد که اگر مشترک مایل نیست این پیامک ها را هم دریافت نکند، اما تاکنون درخواستی مطرح نبوده است.

طرح جدید ترافیک اینترنت

گروه ارتباطات و فناوری اطلاعات ایسنا این هفته همچنین طی گزارشی به مقوله شبکه ملی اطلاعات در کشور پرداخته است: تولید محتوای بومی به عنوان حلقه ی مفقوده ی شبکه ملی اطلاعات، نیازمند مشارکت بخش های خصوصی و تجمیع کنندگان محتواست و طرحی که شرکت مخابرات ایران برای افزایش تولید محتوا و کاهش تعرفه ترافیک در نظر گرفته، ارزان تر شدن قیمت ترافیک سایت های داخلی با میزبانی دیتاسنتر مخابرات ایران در مقایسه با اینترنت کشوری و بین الملل را شامل می شود.

با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات، تعرفه دسترسی به پهنای باند به عنوان یک شاخص اصلی موجب تمایز تفکیک ترافیک داخلی از ترافیک بین المللی در شبکه ملی اطلاعات می شود و این کاهش در هزینه ها، دسترسی های ملی را برای مردم کم هزینه تر می کند و با راه اندازی این مراکز تعرفه سرویس های داخلی به میزان یک سوم سرویس های بین المللی محاسبه می شود.

همچنین یکی از تکه های اصل پازل شبکه ملی اطلاعات، موضوع محتوای بومی است که مسئولان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز همواره به آن تاکید داشته و با راه اندازی فازهای سه گانه شبکه ملی اطلاعات و بحث های زیرساختی مربوط به آن، کمبود در زمینه محتوای بومی را حلقه ی مفقوده شبکه دانسته اند.

خبرگزاری آریا

گزارش دیجیاتو از اختتامیه سومین لیگ بازی های رایانه ای (۹۶/۰۴/۲۴-۱۳:۰۴)

خبرگزاری آریا – پس از روزها رقابت نفسگیر و برگزاری مسابقات در ۵ بازی کوییز آف کینگز، FIFA ۱۷، کلش رویال، Counter Strike: Global Offensive و PES ۲۰۱۷، در نهایت اختتامیه سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران شب گذشته در برج میلاد با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد.

بر خلاف سال گذشته که اختتامیه در محوطه باز برج میلاد برگزار شد، بنیاد ملی بازی های رایانه ای همان محل برگزاری مسابقات یعنی سایت نمایشگاهی C را برای اختتامیه امسال در نظر گرفته بود. ورود به سالن برای عموم مردم و خانواده ها آزاد بود و با وجود تعداد زیاد صندلی ها نگرانی ای از حیث کمبود جا احساس نمی شد.

به دلیل عدم هماهنگی و خالی بودن سالن در دقایق ابتدایی، مراسم اختتامیه با تاخیری نیم ساعته و در ساعت ۲۰:۳۰ آغاز شد. پس از تلاوت آیاتی چند از قرآن کریم و پخش سرود ملی کشورمان، مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، دو مجری ورزشی نام آشنای ایران برای برگزاری مراسم به روی سن آمدند.

به دلیل تاخیر پیش آمده، دو مجری مجبور شدند تا برنامه های کنداکتور را با سرعتی بیشتر جلو ببرند. پس از پخش چندین کلیپ کوتاه از حواشی برگزاری مسابقات و ویدیویی کوتاه از مسابقات بازی ایرانی کوییز آف کینگز، فرهاد جوانمرد و احد نادری، فینالیست های بازی برای برگزاری مسابقه (ادامه دارد ...)

حسینیه گزارش آریا

(ادامه خبر ...) نهایی به روی سن آمدند.
سایت نمایشگاهی C برج میلاد، محل برگزاری اختتامیه امسال
منبع خبر: digiato

دیجیاتو

گزارش دیجیاتو از اختتامیه سومین لیگ بازی های رایانه ای (۱۳۹۶/۰۲/۲۴-۰۲:۰۶)

پس از روزها رقابت نفسگیر و برگزاری مسابقات در ۵ بازی کوییز آف کینگز، FIFA ۱۷، کلش رویال، Counter Strike: Global Offensive و PES ۲۰۱۷، در نهایت اختتامیه سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران شب گذشته در برج میلاد با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد.

بر خلاف سال گذشته که اختتامیه در محوطه باز برج میلاد برگزار شد، بنیاد ملی بازی های رایانه ای همان محل برگزاری مسابقات یعنی سایت نمایشگاهی C را برای اختتامیه امسال در نظر گرفته بود. ورود به سالن برای عموم مردم و خانواده ها آزاد بود و با وجود تعداد زیاد صندلی ها نگرانی ای از حیث کمبود جا احساس نمی شد.

به دلیل عدم هماهنگی و خالی بودن سالن در دقایق ابتدایی، مراسم اختتامیه با تاخیری نیم ساعته و در ساعت ۲۰:۳۰ آغاز شد. پس از تلاوت آیاتی چند از قرآن کریم و پخش سرود ملی کشورمان، مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، دو مجری ورزشی نام آشنای ایران برای برگزاری مراسم به روی سن آمدند.

به دلیل تاخیر پیش آمده، دو مجری مجبور شدند تا برنامه های کنداکتور را با سرعتی بیشتر جلو ببرند. پس از پخش چندین کلیپ کوتاه از حواشی برگزاری مسابقات و ویدیویی کوتاه از مسابقات بازی ایرانی کوییز آف کینگز، فرهاد جوانمرد و احد نادری، فینالیست های بازی برای برگزاری مسابقه نهایی به روی سن آمدند.

سایت نمایشگاهی C برج میلاد، محل برگزاری اختتامیه امسال

از آن جایی که کوییز آف کینگز با شرکت نزدیک به ۲۵۰۰ شرکت کننده، محبوب ترین بازی این دوره از مسابقات شناخته شد، جایزه ویژه لیگ امسال یعنی خودروی ۲۰۶ قرار بود به برنده این مسابقه برسد و این موضوع هیجان مسابقه فینال را دو چندان کرده بود.

مسابقه فینال به صورت زنده روی سن برگزار و فاصله دو فینالیست از یک دیگر و هدست بزرگ روی گوش آن ها مانع از هر گونه تقلب می شد. فرهاد جوانمرد و احد نادری هر دو تا انتهای مسابقه عملکرد مشابهی از خود به نمایش گذاشتند و مسابقه در نهایت شور و هیجان تماشاچیان با تساوی به پایان رسید.

پس از اتمام بازی، رضا عباسی، از اعضای تیم برگزار کننده مسابقات کوییز آف کینگز به روی سن آمد تا در مورد نحوه مشخص کردن برنده فینال توضیحاتی دهد. او شرح داد که در صورت تساوی دو حریف، برنده مسابقه کسی خواهد بود که در موضوعات مشخص شده توسط حریف، جواب درست بیشتری داده باشد.

در حالی که تیم برگزاری کوییز آف کینگز در حال محاسبه تعداد پاسخ های درست و مشخص کردن برنده بودند، مجری برنامه اصراری عجیب بر تغییر روند و برگزاری مسابقه ای دیگر داشت و تلاش می کرد تماشاگران را نیز تشویق به پشتیبانی از خود کند. از آن جایی که تیم برگزاری کوییز آف کینگز تنها یک مجموعه سوال برای فینال مسابقه مشخص کرده بودند، این تصمیم توسط آن ها پذیرفته نشد و درخواست مجریان برنامه تنها به نا امیدی تماشاگران و تغییر فضای حاکم بر سالن ختم شد.

درست لحظاتی پیش از اعلام برنده نهایی، مجری مراسم باری دیگر پیشنهادی جدید مبنی بر نصف کردن جایزه مسابقه بین دو شرکت کننده مطرح کرد که این بار با موافقت هر دو فینالیست مواجه شد. پس از گرفتن این تصمیم، فرهاد جوانمرد به عنوان برنده اصلی مسابقه اعلام شد.

احتمالا همان طور که از قبل خبر دارید ، پیش از این اعلام شده بود که قرار است مسابقه فینال FIFA ۱۷ به صورت زنده توسط شبکه ۳ صدا و سیما پخش شود. با وجود تاخیر پیش آمده در شروع مراسم اختتامیه و برگزاری فینال کوییز آف کینگز، همچنان نزدیک به ده دقیقه تا زمان مشخص شده توسط شبکه ۳ برای پخش زنده باقی مانده بود.

مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، دو مجری برنامه برای پر کردن این زمان تصمیم به برگزاری مسابقه فوتبالی بین خودشان گرفتند و با نزدیک شدن به زمان پخش آن را نیمه کاره رها کردند، اقدامی عجیب که بار دیگر خبر از ناهماهنگی در اجرا و ناقص بودن کنداکتور برنامه می دهد.

در نهایت با رسیدن به ساعت ۲۱:۲۵، فینال مسابقات FIFA ۱۷ به صورت زنده از شبکه ۳ آغاز شد. نوید برهانی و مهران محمد علیزاده دو فینالیست به روی سن آمدند و برای برگزاری فینال آماده شدند. این دو شرکت کننده سال گذشته نیز هر دو به فینال رسیدند و مسابقه پارسال با پیروزی نوید برهانی به پایان رسید. نوید برهانی مانند سال گذشته تیم بایرن مونیخ را انتخاب کرد اما مهران محمد علیزاده ترجیح داد تا برای فینال امسال به سراغ منچستر یونایتد برود. هر دو فینالیست پا به پای یکدیگر بازی کردند و مسابقه در تایم اصلی با نتیجه ۰-۰ به پایان رسید. در این بین، شور و شوق تماشاگران حاضر در سالن نیز در نوع خود مثال زدنی بود. در نیمه اول وقت اضافه، نوید برهانی با بهره گیری از یه فرصت مناسب توانست گل پیروزی را به ثمر برساند و تا پایان بازی نیز از قهرمانی خود دفاع کرد.

پس از اتمام مسابقه، کاپ قهرمانی بازی با دستان نوید برهانی به بالا رفت و جایزه ۵۰ میلیون ریالی برنده نیز با حضور مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای به او اعطا شد. به این ترتیب نوید برهانی در کنار سعید افسردیر، برنده مسابقات کلش رویال، به دیگر شرکت کننده اعزامی ایران به مسابقات جهانی تبدیل شد.

با اتمام مسابقه فینال، در نهایت نوبت به اهدای جوایز دیگر رشته های لیگ امسال یعنی Counter Strike: Global Offensive و PES ۲۰۱۷ رسید و اختتامیه سومین لیگ بازی های رایانه ای به این ترتیب پایان یافت.

در کنار مشکلات فنی مختلفی چون قطع شدن صدای میکروفون و نرسیدن صدای سخنرانان به حضار، نکته جالب و قابل تامل اختتامیه امسال، اظهار نظر عجیب و گاه توهین آمیز مجریان برنامه بود.(ادامه دارد ...)

دیجیاتو

(ادامه خبر ...) درست پس از پایان مسابقه فینال FIFA ۱۷ بود که مزدک میرزایی با پرسیدن سوال «کار و زندگی رو تعطیل کردی و فقط بازی میکنی؟» به استقبال نوید برهانی رفت و محمدرضا احمدی نیز با متفاوت خطاب کردن ظاهر برندگان مسابقات کانتر و اشاره به زیاد بازی کردن آن ها در روز، کام برندگانی را که امسال عازم مسابقات جهانی نمی شوند، شیرین تر کرد.

در حالی که دخالت های دو مجری در روند برگزاری مسابقات، هماهنگی و نظم مسئولین برگزاری را زیر سوال می برد، اظهار نظرهای توهین آمیز و توصیفات به دور از ادب آن ها از برندگان مسابقه مقوله مهم دیگری است که نیاز به بررسی و نظارت بیشتری دارد.

پخش زنده مسابقه از تلویزیون ایران تصمیم خوبی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای فرهنگ سازی و آشنا کردن مخاطبین غیر گیمر با دنیای بازی های ویدیویی و مسابقات آن بود که متاسفانه با اقدامات عجیب مجریان برنامه، این هدف آن طور که باید محقق نشد.

انتخاب دو مجری معروف کشور برای برگزاری اختتامیه شاید فواید تبلیغاتی فراوانی داشته باشد اما به قیمت به سخره گرفته شدن برندگان مسابقات Counter Strike به خاطر ظاهر متفاوتشان و یا زیر سوال بردن زندگی روزانه برنده اعزامی کشورمان به مسابقات جهانی؟ بهتر است پاسخ سوال را به خود شما واگذار کنیم.

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

قهرمان ایران در لیگ بازی های رایانه ای مشخص شد (۹۶/۰۴/۲۴-۱۵:۵۸)

تهران- ایرنا- «نوید برهانی» در سومین لیگ بازی های رایانه ای توانست عنوان قهرمان ایران در رشته فیفا را به دست آورد که درصورت اختصاص سهمیه به مسابقات جهانی اعزام خواهد شد.

به گزارش روز جمعه گروه فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه بازی رایانه ای برای تعیین قهرمان ایران در رشته فیفا و اعزام به مسابقات جهانی (در صورت اختصاص سهمیه) در مجموعه برج میلاد تهران و به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و در نهایت «مهران محمدعلیزاده» و «نوید برهانی» به فینال این رقابت ها راه یافتند.

حضور پرشور تماشاچیان و هواداران در مسابقه فینال از یک سو، و پخش زنده این مسابقه از صدا و سیما از سوی دیگر، در کنار گزارش بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی دو مجری ورزشی صدا و سیما، سبب شد تا این رقابت، به یکی از پرهیجان ترین و حساس ترین مسابقات بازی های رایانه ای در کشور بدل شود.

در نهایت این نوید برهانی بود که موفق شد با یک گل از سد رقیب سرسخت خود بگذرد و همانند سال گذشته عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند.

در پایان کاپ قهرمانی این رقابت ها، از سوی حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیر عامل برج میلاد، به نوید برهانی اهدا شد.

پخش زنده رقابت های سومین لیگ بازی های رایانه ای از صدا و سیما، می تواند نقطه عطفی در صنعت بازی های رایانه ای قلمداد شود.

بر اساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی، صدا و سیما و شهرداری ها، موظف به حمایت از بازی های رایانه ای، معرفی تولیدات داخلی و ترویج استفاده از بازی های مناسب، مجاز و دارای مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند و پخش زنده این مسابقات را می توان نخستین گام جدی صدا و سیما در این حوزه دانست.

در این دوره از مسابقات بازی ایرانی Quiz of Kings توانست بیشترین شرکت کننده را با بیش از دو هزار و ۴۰۰ نفر به خود اختصاص دهد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آنتن زنده شبکه سه با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود هفت هزار نفر در آن به رقابت پرداختند، گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود و این پیام را در بر دارد که هر چند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد و باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد و شرکت مکعب به عنوان نماینده مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد.

فرهنگ**۱۸۸۳**۹۳۳۸** ۱۷۰۱

دریافت: صدیقه بهارلو**انتشار:حمید قدیمی

عصر اقتصاد

از دستگیری سازندگان نهنگ آبی تا اعتراض وزیر جوان به پیامک های تبلیغاتی

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی از مارکت ها، توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گوگل و طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم از جمله اخبار مهم ایسنا در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته ای بود که گذشت.

در حالی که چالش نهنگ آبی طی روزهای اخیر به موضوعی داغ برای رسانه ها تبدیل شده بود، این بحث به نوعی با اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که از دستگیری سازندگان نهنگ آبی خبر داد، مختومه شد.

حسن کریمی قدوسی _مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای_ 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.

رونمایی از محصولات جدید اپل

شرکت اپل از آیفون ۸ با پنل شیشه ای و آیفون ایکس ۹۹۹ دلاری با فناوری تشخیص چهره برای بازگشایی قفل رونمایی کرد. اپل مانند سایر رویدادهای خود در ماه سپتامبر، از محصولات جدید خود رونمایی کرد. آیفون ۸ و ۸ پلاس، آیفون ایکس و نسل سوم ساعت اپل، جدیدترین محصولات این شرکت هستند.

ظاهر آیفون ۸ بسیار شبیه به آیفون ۷ است، اما این بار پنل پشتی آن تماما شیشه ای است و در سه رنگ نقره ای، طوسی و رزگلد ظاهر شده است. آیفون ۸ دارای قابلیت شارژ بی سیم است که با قرار دادن دستگاه روی پد شارژ کار می کند. مانند آیفون ۷، جک ۳.۵ میلی متری هدفون حذف شده اما به واسطه شارژ بی سیم، می توان به صورت همزمان در عین شارژ گوشی، از هدفون استفاده کرد.

راهکارهایی برای افزایش عمر سیم کارت ها

عمر مفید سیم کارت ها به اندازه بسیاری به میزان مصرف، مکالمه و ارسال پیامک و به طور کلی نحوه نگهداری از آن بستگی دارد. سیم کارت یک کالای مصرفی و دارای عمر معینی است اما این که چرا برخی سیم کارت ها می سوزند و برخی دیگر دیرتر به این مشکل دچار می شوند، بعضا به میزان استفاده از سیم کارت بستگی دارد.

همچنین گفته شده که تعداد ارسال پیامک هم می تواند در سوختن سیم کارت موثر باشد و مشترکانی که زیاد پیامک ارسال می کنند، سیم کارتشان زودتر بسوزد زیرا هرچه بیش تر از سیم کارت استفاده شود، طول عمر آن کم تر می شود.

برخی سوختن سیم کارت را نتیجه صدمه دیدن فیزیکی سیم کارت می دانند ولی تعدادی از مشترکان سوختن سیم کارت را نتیجه قطع و برداشتن سیم کارت می دانند، درصورتی که این دو مقوله جداست و سیم کارت وقتی می سوزد که فیزیک سیم کارت صدمه دیده و باید به دفاتر بخش خصوصی مراجعه و نسبت به تعویض سیم کارت اقدام کنند تا این مشکل حل شود. اما مشترکی که سیم کارتش سوخته و درواقع عمر مفید آن به پایان رسیده می تواند با در دست داشتن کارت شناسایی به دفاتر مراجعه کرده و سیم کارت جدیدش را دریافت کند.

سریال ادامه دار حذف اپلیکیشن های ایرانی

پس از اینکه شرکت اپل اپلیکیشن های ایرانی را با توجیه تحریم های آمریکا علیه ایران از اپ استور حذف کرد ، به نظر می رسد این بار نوبت شرکت گوگل شده تا در فروشگاه آنلاین خود را روی اپلیکیشن های این بازار اندرویدی ببندد.

کمتر از یک ماه از موضع اپل برای حذف برنامه ها و اپلیکیشن های ایرانی از اپ استور در راستای قوانین تحریم های سیاسی و اقتصادی آمریکا علیه ایران می گذرد که شرکت گوگل هم شروع به حذف این اپلیکیشن ها از گوگل پلی کرده است. اگر چه پیش از این نیز از سال گذشته اپل چندین بار به حذف اپلیکیشن های ایرانی از فروشگاه آنلاین خود اقدام کرده بود.

شرکت آپل پس از حذف اپلیکیشن های ایرانی در پیغامی به برخی شرکت های برنامه نویس ایران اعلام کرد: در راستای قوانین تحریم های آمریکا علیه ایران، آپ استور آپل نمی تواند برنامه های ایران مربوط به گوشی های آیفون را در خود جای دهد یا اقدام به توزیع آنها کند. هم چنین این شرکت اعلام کرد که نمی تواند با برنامه نویسان ایرانی داد و ستد داشته باشد.

این موضوع حتی واکنش نشریه های خارجی را هم در بر داشت. نیویورک تایمز در گزارشی نوشت: با اینکه شرکت اپل در ایران به صورت رسمی دارای نمایندگی نیست، اما ایرانی های بسیاری از محصولات آن نظیر گوشی های هوشمند آیفون، آی پد، آی پاد و سایر محصولات و سرویس های آن استفاده می کنند و حذف برنامه ها و اپلیکشن های ایرانی از اپ استور، مشکلات و محدودیت هایی برای آنها ایجاد خواهد کرد.

توضیحات وزیر ارتباطات درباره حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط اپل و گوگل

محمدجواد آذری جهرمی _وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات_ با اشاره به حذف اپلیکیشن های ایرانی توسط شرکت های آمریکایی اپل و گوگل، گفت: در دنیا نظام هایی خصوصا در کره جنوبی وجود دارد تا در جهت رفع وابستگی مطلق به اندروید و گوگل صورت بگیرد که ما آن را در دستور کار خود گذاشتیم. اما این موضوع بسیار استراتژیکی است و نمی شود یک شبه در مورد آن تصمیم گیری کرد.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان در ادامه کرد: باید همه جوانب را بررسی کنیم و همه حوزه های توسعه ای را باید دید و با احتیاط کامل این حوزه را مطالعه کرد تا فکر کلیدی در این حوزه داشته باشیم. تمام تلاش آمریکایی ها این است که در زندگی مردم اختلال به وجود بیاورند. بنابراین تصمیمات به ظاهر خوب ما نباید به گونه ای باشد تا زندگی مردم تحت تاثیر شعارهای خوب ما قرار گیرد و نباید زندگی مردم را مختل کنیم.

جهرمی که در گفت وگوی تلفنی با یک برنامه تلویزیونی سخن می گفت با بیان اینکه تحریم های جدیدی علیه جمهوری اسلامی وضع نشده، ادامه داد: اما مشکل اینجاست که دولت جدید آمریکا می خواهد در تفاهماتی که دارد خللی ایجاد کند. اما از آنجا که جمهوری اسلامی ایران رفتار عاقلانه ای را داشته و از طرفی به هم زدن تفاهمات بین المللی برایشان هزینه بر خواهد بود، طبیعتا آنها دنبال این هستند که اقداماتی را انجام دهند تا بگویند شعارهایی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که از قبل داده بودند را اجرا کرده اند پس به دنبال این هستند که با ایجاد محدودیت ها خودی نشان دهند.
وی همچنین بیان کرد: از سوی آمریکا تحریم جدیدی از سوی کنگره و دستور اجرایی ویژه جدیدی در این حوزه صادر نشده است. اما رفتار دولتمردان آمریکا این نگرانی را برای شرکت های آمریکایی به وجود آورده که در صورت وجود تعاملات مالی باید تحت بازرسی های وزارت خزانه داری قرار بگیرند بنابراین محدودیت ها و بازنگری هایی در این حوزه ایجاد کردند.

طرح جدید وزیر جوان برای ارتباط گیری بیشتر با مردم

وزیر جوان ارتباطات و فناوری اطلاعات از حضور در شبکه های اجتماعی داخلی برای افزایش ارتباط با کاربران خبر داد. محمدجواد آذری جهرمی در حاشیه بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای در برج میلاد با اشاره به حضور فعالش در شبکه های اجتماعی خارجی اظهار کرد: ارتباط با کاربران از طریق شبکه های اجتماعی داخلی در حال انجام است. از روز گذشته در شبکه های سروش، بیسفون پلاد، کلوب و تبیان و در جهت حمایت از این شبکه های داخلی صفحه اجتماعی را باز کرده ایم و طبیعتا حضور فعالی در آنها خواهیم داشت و پاسخگوی سوالات و نظرات مردم خواهیم بود. امیدواریم در آینده اکثر این پاسخ ها در سرویس های داخلی صورت گیرد.
وی در پاسخ به اینکه آیا حضور در شبکه های اجتماعی داخلی به معنای محدود کردن شبکه های اجتماعی خارجی است، گفت: نگاه ما به شبکه ها نگاه حمایتی است. عضویت در این شبکه های اجتماعی محدودیت ندارد اما دور زدن فیلترینگ است که ممنوعیت دارد. در حال حاضر ما به عنوان وزیر اجازه انجام خلاف قانون را نداریم. برخی از مسئولان با کسب اجازه از کارگروه فیلترینگ به شبکه ها دسترسی دارند.

پیامک های تبلیغاتی صدای وزیر ارتباطات را هم درآورد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به ساماندهی فضای مجازی برای بهره گیری کسب وکارها، از ایجاد سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتهای ناشی از پیامکهای تبلیغاتی خبر داد.
محمد جواد آذری جهرمی در صفحه اینستاگرام خود با اشاره به پیامکهای تبلیغاتی اظهار کرد: پیامکهای تبلیغاتی مزاحم آرامش حریم خصوصی مردم را به هم ریخته است. پس از ساماندهی پنلهای ارسال انبوه از طریق سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی، اکنون ارسال این پیامکها از طریق شماره های عادی فزونی یافته است.
وی در ادامه با تاکید بر اثر سوء تبلیغات اجباری بیان کرد: صاحبان کسب وکار بایستی به حریم خصوصی مردم احترام بگذارند و متوجه این موضوع باشند که این نوع تبلیغات اثر عکس دارد. وزارت ارتباطات نیز برای این نیاز مشروع کسب و کارها بایستی با همکاری مرکز ملی فضای مجازی راهکاری اندیشه کند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از ایجاد سامانه ای برای دریافت شکایات خبر داد و گفت: به سازمان تنظیم مقررات ابلاغ شد که با تمام توان جلوی مزاحمت برای مردم را بگیرد و راهکاری نیز برای کسب و کارها که نیازمند بهره گیری از این قضا هستند را بیابد. بزودی سامانه ای برای دریافت گزارشهای آنلاین شکایات مزاحمتها و توقف سریع آنها راه خواهیم انداخت.

فقط لغو پیامک آگهی تجاری امکان پذیر است

مدیرعامل اپراتور اول تلفن همراه در واکنش به اظهارات وزیر ارتباطات با بیان اینکه پیامک اپراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود، گفت: اپراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه اپراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند.
وحید صدوقی در گفت وگو با ایسنا، درباره پیامک هایی که از طرف خود اپراتورها به مشترکان ارسال می شود، اظهار کرد: اپراتور با مشتری ارتباط تنگاتنگ دارد و برخی از سرویس های خود را از طریق پیامک به آنها اعلام می کند. این پیامک ها تبلیغاتی و تجاری از بیرون اپراتور نیست که مزاحمت ایجاد کند، بلکه با سرشماره خود همراه اول ارسال شده و اپراتور اگر سرویس جدیدی راه اندازی کرده باشد، اعلام و اطلاع رسانی می کند.
وی با بیان اینکه پیامک اپراتورها در همه جای دنیا به مشترک ارسال می شود و سازمان تنظیم مقررات ارتباطات هم این سرویس را قطع نکرده است، افزود: اپراتور سرویس های ارزش افزوده دارد و این جزو حقوق اولیه اپراتور است که اگر سرویس جدیدی دارد یا می خواهد خدماتی ارائه کند، از طریق پیامک به مشترک اطلاع رسانی کند. البته می توان این امکان را فراهم کرد که اگر مشترک مایل نیست این پیامک ها را هم دریافت نکند، اما تاکنون درخواستی مطرح نبوده است.

طرح جدید ترافیک اینترنت

گروه ارتباطات و فناوری اطلاعات ایسنا این هفته همچنین طی گزارشی به مقوله شبکه ملی اطلاعات در کشور پرداخته است: تولید محتوای بومی به عنوان حلقه ی مفقوده ی شبکه ملی اطلاعات، نیازمند مشارکت بخش های خصوصی و تجمیع کنندگان محتواست و طرحی که شرکت مخابرات ایران برای افزایش تولید محتوا و کاهش تعرفه ترافیک در نظر گرفته، ارزان تر شدن قیمت ترافیک سایت های داخلی با میزبانی دیتاسنتر مخابرات ایران در مقایسه با اینترنت کشوری و بین الملل را شامل می شود.
با راه اندازی شبکه ملی اطلاعات، تعرفه دسترسی به پهنای باند به عنوان یک شاخص اصلی موجب تمایز تفکیک ترافیک داخلی از ترافیک بین المللی در شبکه ملی اطلاعات می شود و این کاهش در هزینه ها، دسترسی های ملی را برای مردم کم هزینه تر می کند و با راه اندازی این مراکز تعرفه سرویس های داخلی به میزان یک سوم سرویس های بین المللی محاسبه می شود.
همچنین یکی از تکه های اصل پازل شبکه ملی اطلاعات، موضوع محتوای بومی است که مسئولان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز همواره به آن تاکید داشته و با راه اندازی فازهای سه گانه شبکه ملی اطلاعات و بحث های زیرساختی مربوط به آن، کمبود در زمینه محتوای بومی را حلقه ی مفقوده شبکه دانسته اند.
منبع : ایسنا

گزارشی از فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران؛ قهرمانان بازی های رایانه ای ایران معرفی شدند

(۹۶/۰۶/۲۴-۲۱:۵۴)

مراسم پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در مراسم باشکوهی و با حضور تعداد زیادی از علاقه مندان حوزه بازی در برج میلاد برگزار شد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این مراسم فینال رشته های «فیفا» و «کوییز آو کینگز» در حضور بینندگان برگزار شد که فینال مسابقه فیفا به صورت زنده از شبکه سوم سیما با گزارش مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی پخش شد. این نخستین بار است که مسابقه یک بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده روی آنتن می رود.

همچنین در این مراسم جایزه نفرات برتر رشته های PES «کانتر استرایک» و «کلش رویال» اهدا شد.

اتفاقی جالب در فینال کوییزکاپ و برترین جایزه تاریخ بازی های رایانه ای ایران

در ابتدای این مراسم فینال مسابقات کوییز کاپ برگزار شد. رشته Quiz of Kings پرطرفدارترین بازی لیگ بود و بیش از ۲۴۰۰ نفر در این رقابت ثبت نام کرده بودند و در نهایت فرهاد جوانمرد و احد نادری موفق شدند به دیدار نهایی راه یابند. جایزه این رقابت نیز یک دستگاه خودرو ۲۰۶ بود. این ارزشمندترین جایزه ای است که تا به حال در یک مسابقه بازی های رایانه ای در کشور اهدا شده است.

امیرحسین ناطقی، مدیرعامل بازی Quiz of Kings پیش از آغاز رقابت توضیح داد:

این بازی پرمخاطب ترین بازی ایرانی با ۱۰ میلیون ثبت نام شده و یک و نیم میلیون کاربر فعال ماهانه است. روزانه ۳۰۰ هزار کاربر این بازی را انجام داده و به حدود ۴۰ میلیون سوال پاسخ می دهند. با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی در دوره سوم لیگ شرکت کرد و موفق شد رکورد ثبت نامی ها را از آن خود کند. در مدت ۸ روز این مسابقات برگزار شد و ۸۰ نفر به مرحله پایانی راه یافتند و نهایتا اکنون شاهد برگزاری فینال بین دو نفر برتر هستیم.

در این رقابت نفس گیر، میان فرهاد جوانمرد و احد نادری به سوالات سخت در دسته بندی های اطلاعات عمومی، جغرافیا، طبیعت، فرهنگ و هنر، تکنولوژی و فوتبال پاسخ دادند و در نهایت در امتیاز یازده برابر شدند. اما با توجه به قانون مسابقات که در هنگام تساوی، برنده کسی است که سوالات درست بیشتری در دسته بندی انتخابی حریف پاسخ داده باشد. اما از آنجایی که این دو فینالیست نمی دانستند کدام یک از آن ها برنده مسابقه است، محمدرضا احمدی مجری برنامه پیشنهادی را به آن ها ارائه کرد که هر دو قبول کردند. احمدی از آن ها خواست اگر موافقند جایزه ویژه یعنی ۲۰۶ را بین یک دیگر تقسیم کنند که هر دو قبول کردند. پس از آن بود که داوران فرهاد جوانمرد را به عنوان قهرمان مسابقات معرفی کردند.

ایرانسل، بسته های اینترنت ویژه بازی های آنلاین ارایه خواهد کرد

در ادامه این برنامه باقر صمدی، مدیرکل توسعه محصول ایرانسل به سخنرانی پرداخت و گفت:

مفتخریم به عنوان اسپانسر، سهمی در برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای داشتیم. بیشترین تعداد مشترکان جوان را در اختیار داریم و طبیعی است که این قشر علاقه زیادی به بازی های رایانه ای داشته باشند و ما هم در جهت رضایت آنها گام برمی داریم. در حال طراحی بسته ی اینترنت ویژه بازی های رایانه ای آنلاین هستیم تا کسانی که اهل بازی هستند، دیگر دغدغه ای درباره اینترنت و حجم و سرعت آن برای بازی کردن نداشته باشند.

پخش زنده فینال فیفا برای نخستین بار در صدا و سیما

در ادامه این برنامه نوبت به پرهیجان ترین بخش این مراسم یعنی فینال رشته فیفا رسید. برای نخستین بار بود که یک مسابقه بازی های رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شد و همین موضوع هیجان و حساسیت بازی را دو چندان کرده بود. علاوه بر این حضور پرشور هواداران و تماشاگران همراه با گزارش زنده بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، جذابیت این دیدار را دوچندان کرده بود.

این بازی میان مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی برگزار شد. نکته جالب فینال این بود که در واقع تکرار فینال سال گذشته بود و این دو سال گذشته نیز با فینالیست بودند. سال گذشته برهانی موفق شده بود ۲ بر ۱ محمدعلیزاده را شکست دهد.

برهانی برای این بازی تیم بایرن مونیخ و محمدعلیزاده تیم منچستریونایتد را انتخاب کرد و هر دو بازیکن، بازی را محتاطانه آغاز کردند. در ابتدای بازی بایرن مونیخ تیر دروازه یونایتد را لرزاند اما در نیمه دوم این یونایتد بود که در اکثر دقایق توپ و میدان را در اختیار داشت. با این حال تلاش دو بازیکن در پایان ۹۰ دقیقه به تساوی صفر – صفر انجامید.

در وقت های اضافه بایرن مونیخ موفق شد در دقیقه ۱۰۳ توسط توماس مولر به گل برسد و همین یک گل کافی بود تا نوید برهانی باز هم عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند. در صورت اختصاص سهمیه، قرار است برهانی به عنوان نماینده ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته فیفا اعزام شود.

در نهایت نوید برهانی در حضور صدها نفر از هواداران حاضر در سالن برگزاری مسابقات و میلیون ها بیننده تلویزیونی شبکه سوم سیما، کاپ قهرمانی مسابقات را بالای سر برد.

نماینده ایران در رشته کلش رویال معرفی شد

در این مراسم همچنین نماینده ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته کلش رویال معرفی شد.

براساس این گزارش هرچند سعید افسردیر قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته کلش رویال شد، اما با توجه به مشکل وی برای خروج از کشور، ابوالفضل حسن نژاد نفر دوم این مسابقات، به بازی های جهانی اعزام خواهد شد.

ظرفیت جوانان مان را باور کنیم

در ادامه پخش زنده مراسم سومین لیگ بازی های رایانه ای از شبکه سوم سیما، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت:

نگاه ویژه ای به موضوع اوقات فراغت نوجوانان و جوانان داریم و به همین دلیل فصل تابستان را برای برگزاری لیگ بازی های رایانه ای انتخاب کردیم.

وی با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت:

نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت (ادامه دارد ...)

دنیای بازی

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.
کریمی تاکید کرد:
ما در کنار توجه به بحث بازی سازی، از گیمرها نیز غافل نشده ایم با معرفی بازی های مناسب و برگزاری مسابقات تلاش می کنیم بهترین اتفاقات را برای آنها رقم بزنیم.
اهدای جوایز و تقدیر از نمایندگان استانی
در پایان این مراسم از مدیران کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها که بیشترین ثبت نامی در رقابت های لیگ را داشتند تقدیر شد. استان البرز با ۵۶۴ نفر، اصفهان ۱۹۹ نفر و خوزستان ۱۶۸ نفر بیشترین میزان ثبت نام را در این رقابت ها داشتند.
همچنین در ادامه این مراسم جایزه نفر اول مسابقات PES به رضا نوبخت و جایزه اول رشته کانتر استرایک به تیم Last Try اهدا شد.
در پایان نیز شرکت رایان تجارت روژین با برند کنسول استور، به قید قرعه به حاضران مراسم دو دستگاه پلی استیشن ۴، سه دستگاه اکس باکس ۳۶۰ و ۵ بازی PES۱۸ اهدا کرد.

فناوران

گزارشی از مراسم اختتامیه سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران ورزشکاران برتر الکترونیکی ایران مشخص شدند

مراسم پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه و با حضور تعداد زیادی از علاقه مندان حوزه بازی در برج میلاد برگزار شد.

فناوران – در این مراسم فینال رشته های فیفا و کوییز آو کینگز برگزار شد که فینال مسابقه فیفا به صورت زنده از شبکه سوم سیما با گزارش مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی پخش شد. این نخستین بار است که یک مسابقه بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده روی آنتن می رود.
همچنین در این مراسم جایزه نفرات برتر رشته های PES، کانتر استرایک و کلش رویال اهدا شد.
فینال حساس کوییز کاپ
در ابتدای این مراسم فینال مسابقات کوییز کاپ برگزار شد. رشته Quiz of Kings پرطرفدارترین بازی سومین لیگ بود و بیش از ۲۴۰۰ نفر در این رقابت ثبت نام کرده بودند و در نهایت فرهاد جوانمرد و احد نادری موفق شدند به دیدار نهایی راه یابند. جایزه این رقابت نیز یک دستگاه خودرو ۲۰۶ بود. این بیشترین جایزه ای است که تا به حال در یک مسابقه بازی های رایانه ای در کشور اهدا شده است. امیرحسین ناطقی، مدیرعامل بازی Quiz of Kings پیش از آغاز رقابت توضیح داد: این بازی پرمخاطب ترین بازی ایرانی با ۱۰ میلیون ثبت نام شده و یک و نیم میلیون کاربر فعال ماهانه است. روزانه ۳۰۰ هزار کاربر این بازی را انجام داده و به حدود ۴۰ میلیون سوال پاسخ می دهند.
وی افزود: با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی در دوره سوم لیگ شرکت کرد و موفق شد رکورد ثبت نامی ها را از آن خود کند.
ناطقی گفت: در مدت ۸ روز این مسابقات برگزار شد و ۸۰ نفر به فینال راه یافتند و اکنون شاهد برگزاری فینال بین دو نفر برتر هستیم
در این رقابت نفس گیر، میان فرهاد جوانمرد و احد نادری به سوالات سخت کنگوری های اطلاعات عمومی، جغرافیا، طبیعت، فرهنگ و هنر، تکنولوژی و فوتبال پاسخ دادند و در نهایت در امتیاز یازده برابر شدند. اما با توجه به قانون مسابقات که در هنگام تساوی، برنده کسی است که سوالات درست بیشتری در کنگوری انتخابی حریف پاسخ داده باشد، این فرهاد جوانمرد بود که عنوان قهرمانی مسابقات را کسب کرد.
پخش زنده فینال فیفا
در ادامه این برنامه نوبت به پرهیجان ترین بخش این مراسم یعنی فینال رشته فیفا رسید. برای نخستین بار بود که یک مسابقه بازی های رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شد و همین موضوع هیجان و حساسیت بازی را دو چندان کرده بود. علاوه بر این حضور پرشور هواداران و تماشاگران همراه با گزارش زنده بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، جذابیت این دیدار را دوچندان کرده بود.
این بازی میان مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی برگزار شد. نکته جالب این که این مسابقه، تکرار فینال سال گذشته بود که برهانی موفق شده بود ۲ بر یک محمدعلیزاده را شکست دهد.
برهانی برای این بازی تیم بایرن مونیخ و محمدعلیزاده تیم منچستریونایتد را انتخاب کرد و هر دو بازیکن بازی را محتاطانه آغاز کردند. در ابتدای بازی بایرن مونیخ تیر دروازه یونایتد را لرزاند اما در نیمه دوم این یونایتد بود که در اکثر دقایق توپ و میدان را در اختیار داشت. با این حال تلاش دو بازیکن در پایان ۹۰ دقیقه به تساوی صفر – صفر انجامید.
در وقت های اضافه بایرن مونیخ موفق شد در دقیقه ۱۰۳ توسط توماس مولر به گل برسد و همین یک گل کافی بود تا نوید برهانی باز هم عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند. در صورت اختصاص سهمیه، قرار است برهانی به عنوان نماینده ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته فیفا اعزام شود.
در نهایت نوید برهانی در حضور صدها نفر از هواداران حاضر در سالن برگزاری مسابقات و میلیون ها بیننده تلویزیونی شبکه سوم سیما، کاپ قهرمانی مسابقات را بالای سر برود.(ادامه دارد ...)

فتا نیوز

(ادامه خبر ...) نماینده ایران در رشته کلش رویال معرفی شد

در این مراسم همچنین نماینده ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته کلش رویال معرفی شد.

براساس این گزارش هرچند سعید افسردیر قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته کلش رویال شد، اما با توجه به مشکل وی برای خروج از کشور، ابوالفضل حسن نژاد نفر دوم این مسابقات، به بازی های جهانی اعزام خواهد شد.

ظرفیت جوانان مان را باور کنیم

در ادامه مراسم سومین لیگ بازی های رایانه ای از شبکه سوم سیما، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نگاه ویژه ای به موضوع اوقات فراغت نوجوانان و جوانان داریم و به همین دلیل فصل تابستان را برای برگزاری لیگ بازی های رایانه ای انتخاب کردیم.

وی با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.

کریمی تاکید کرد: ما در کنار توجه به بحث بازی سازی، از گیمرها نیز غافل نشده ایم با معرفی بازی های مناسب و برگزاری مسابقات تلاش می کنیم بهترین اتفاقات را برای آنها رقم بزنیم.

اهدای جوایز و تقدیر از نمایندگان استانی

در پایان این مراسم از مدیران کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها که بیشترین ثبت نامی در رقابت های لیگ را داشتند تقدیر شد. استان البرز با ۵۶۴ نفر، اصفهان ۱۹۹ نفر و خوزستان ۱۶۸ نفر بیشترین میزان ثبت نام را در این رقابت ها داشتند.

همچنین در ادامه این مراسم جایزه نفر اول مسابقات PES به رضا نوبخت و جایزه اول رشته کانتر استرایک به تیم Last Try اهدا شد.

همچنین شرکت رایان تجارت روژین با برند کنسول استور، به قید قرعه به حاضرات دو دستگاه پلی استیشن ۴، سه دستگاه ایکس باکس ۳۶۰ و ۵ بازی PES۱۸ اهدا کرد.

صدا و سیما به تعهداتش عمل می کند؟

این نخستین بار بود که یک مسابقه بازی های رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده پخش می شود. براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی صدا و سیما موظف به ترویج بازی های رایانه ای مناسب و معرفی بازی های ایرانی است اما تاکنون تخفیفی برای تبلیغ بازی های ایرانی از سوی این نهاد داده نشده است.

خراسان

تازه های مطبوعات

آفتاب یزد – جهانبخش خانجانی عضو شورای مرکزی کارگزاران درباره تغییرات استانداران گفت : برخی رفت و آمدها، گمانه زنی ها و برخی آویزان شدن ها وبه میز «چسبیده ها»، این تردید جدی را به وجود آورده که نه فقط تغییرات در حد چند جابه جایی ساده باقی خواهد ماند که یحتمل جوانگرایی هم در این قسمت ماجرا نقشی نداشته باشد.

ایران –دانایی، دبیر انجمن صنفی صنایع قند و شکر خوزستان اعلام کرد کارخانه چغندر قند دزفول که از سال ۱۳۸۲ تعطیل شده بود بعد از ۱۵ سال در پاییز امسال و اواخر مهرماه به بهره برداری می رسد این کارخانه ظرفیت دریافت حدود ۵۰۰ هزار تن چغندر قند و تولید حدود ۷۰ هزار تن شکر را دارد.

آرمان –احمد فاضلیان دادستان عمومی و انقلاب مرکز استان البرز از بازداشت یکی از اعضای سابق شورای شهر کرج به اتهام فروش اراضی ملی خبر داد.

جوان –این روزنامه در گزارشی با اشاره به این که بیش از ۳۰ میلیون ساعت جوانان ایرانی در شبانه روز صرف گیم می شود نوشت: مطابق آمار اعلام شده از سوی مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با عنوان «دایرک» از آن یاد می شود، در ایران ۲۳ میلیون نفر گیمر وجود دارد.

آفتاب یزد –این روزنامه در گزارشی با عنوان

انتصاب های عجیب نجفی ادامه دارد» با اشاره به احکام جدید شهرداردر تداوم سیاست ابقا و ارتقای نیروهای قالیباقی نوشت: شنیده ها از آخرین احکام در حال صدور از جانب شهردار جدید، چشم پوشی بر جوانان و زنان و تداوم سیاست مذکور را بیش از پیش نشان می دهد.

خراسان

اخبار کوتاه داخلی

برترین های سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران معرفی شدند

حاجیان– سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران شامگاه پنج شنبه با معرفی برترین های این دوره از مسابقات به کار خود پایان داد.

حسن کریمی قدوسی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این مراسم با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگاه ویژه ای به موضوع اوقات فراغت نوجوانان و جوانان دارد به برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای اشاره کرد و افزود: این رویداد با استقبال قابل توجهی روبه رو شد و حدود هفت هزار نفر در آن به رقابت پرداختند.

وی با بیان این که برای نخستین بار، بیشترین ثبت نام در این دوره از مسابقات لیگ برای یک رشته ایرانی صورت گرفت، افزود: این موضوع (ادامه دارد ...)

خراسان

(ادامه خبر ...) این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است؛ اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد و باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم و ما در کنار توجه به بحث بازی سازی، از گیمرها نیز غافل نشده ایم با معرفی بازی های مناسب و برگزاری مسابقات تلاش می کنیم بهترین اتفاقات را برای آن ها رقم بزنیم.

مسواک ویژه معلولان ساخته شد

مهر- یک مخترع ایرانی موفق به طراحی و ساخت مسواکی برای معلولان شد که قابلیت کاربرد راحتی نسبت به مسواک های معمولی دارد.

مریم حمیدی، مخترع «شست وشو دهنده خودکار دهان و دندان معلولان» گفت: این محصول عمل شست وشوی دهان و دندان را با فشار و زاویه بندی صحیح انجام می دهد و دارای تخلیه خودکار بوده که قابلیت استفاده برای معلولان بدون دست خواهد بود.

وی افزود: این دستگاه نیز عمل ماساژور را برای جلوگیری از ابتلا به ژنژویت لثه و کمک به خون رسانی بهتر آن انجام می دهد.

تجاری سازی شبیه ساز پیشرفته نور خورشید توسط محققان کشور

مهر- شبیه ساز پیشرفته نور خورشید توسط محققان کشور به مرحله تجاری سازی رسید.

محسن نظری مدیرعامل شرکت تولید کننده شبیه ساز پیشرفته نور خورشید، درباره مشخصات فنی شبیه ساز پیشرفته نور خورشید گفت: این دستگاه توانایی شبیه سازی نور خورشید طبق استاندارد AM ۱.۵ و کنترل توان و زمان تابش هر یک از طول موج ها برای انجام آزمایشات و تست های معمول و خاص در زمینه اپتیک را داراست.

باشگاه خبرنگاران

معاونت علمی در هفته ای که گذشت، یک میلیارد دلار ارزش تولیدات دارویی شرکت های دانش بنیان داروسازی کشور / ضرورت بهره مندی از ابزار های نوین برای آموزش در کشور (۹۶/۰۴/۲۵-۹۶/۰۴/۲۸)

معاونت علمی در هفته گذشته با رویدادهای رو به رو بوده که به برخی از مهم ترین این موارد اشاره می شود.

خبرنگار حوزه فن آوری های نوین گروه علمی پزشکی باشگاه خبرنگاران جوان: ایجاد ۶۰ هزار اشتغال پایدار در کشور ، تلاش برای صادرات محصولات دانش بنیان ایران به کشور های اسلامی ، یک میلیارد دلار ارزش تولیدات دارویی شرکت های دانش بنیان داروسازی کشور و ضرورت بهره مندی از ابزار های نوین برای آموزش در کشور از جمله اخبار مهم معاونت در هفته گذشته است.

ایجاد ۶۰ هزار اشتغال پایدار در کشور

بهزاد سلطانی رئیس صندوق نوآوری و شکوفایی گفت: درخواست های بسیاری در دست اجرا هستند که ۹۰۰ مورد از آنها رد شده اند و ۵۴۰ مورد دیگر در دست بررسی است؛ در مجموع ۲ هزار و ۳۰۰ میلیارد تومان درخواست از صندوق وجود دارد؛ تعداد طرح هایی که تصویب شده و در حال انجام است ۲ هزار و ۱۰۰ مورد است که ۶۰۰ طرح آن موفق شده اند به بازار راه پیدا کنند و یک هزار و ۵۵۰ مورد از این طرح ها تا ۲ سال آینده تمام می شوند.

رئیس صندوق نوآوری و شکوفایی با اشاره به اینکه توانسته ایم ۶۰ هزار شغل پایدار در کشور ایجاد کنیم، اظهار کرد: از ۲ هزار میلیارد تومانی که دولت برای صندوق در نظر گرفته است، یک هزار و ۶۵۰ میلیارد آن را تخصیص داده ایم.

وی خاطرنشان کرد: این بودجه انواع و اقسام وام ها، لیزینگ، سرمایه در گردش و طرح های بلند مدت و کوتاه مدت و در کل ۲۱ طرح را در برمی گیرد.

سهم بازی های یارانه ای ایران در بازار جهانی

حسن کریمی قدوسی ، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران 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 کولینز 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.

تلاش برای صادرات محصولات دانش بنیان ایران به کشور های اسلامی

سورنا ستاری معاون علمی گفت: جمهوری اسلامی ایران سال گذشته به لحاظ ارائه مقالات علمی در سطح جهانی رتبه نخست را به خود اختصاص داد و در بسیاری از فناوری های نوین همچون نانو، بیوتکنولوژی، هوافضا و پزشکی با فاصله ای معنا دار از کشور های اسلامی قرار دارد.

وی افزود: در این اجلاس سندی ۱۰ ساله ای تحت عنوان ۲۰۲۶ به تصویب اعضا خواهد رسید که مباحثی همچون تبادل دانشجو، ارتقای رتبه دانشگاه ها، توسعه علوم جدید و اجرای مگا پروژ هایی که اجرای آن از توان مالی و نیروی انسانی یک کشور خارج است در این سند گنجانده شده است.

یک میلیارد دلار ارزش تولیدات دارویی شرکت های دانش بنیان داروسازی کشور

کبریایی زاده، رئیس نمایشگاه ایران فارما و سندیکای صاحبان صنایع داروهای انسانی گفت: از سال گذشته نمایشگاه ایران فارما رویکردی فراتر از ایجاد غرفه و معرفی محصولات در نظر گرفت.

رئیس سومین نمایشگاه ایران فارما عنوان کرد: ۱۳ شرکت دانش بنیان در نمایشگاه امسال حضور دارند که نزدیک به یک میلیارد دلار ارزش تولیدات آنهاست و امیدواریم با توسعه صادرات محصولات این شرکت ها شاهد رشد بازار دارویی کشور باشیم(ادامه دارد ...)

باشگاه خبرنگاران

(ادامه خبر ...) ضرورت بهره مندی از ظرفیت سازمان ها جهت آموزش دانش آموزان برای ورود به بازار کار

علی وطنی معاون توسعه فناوری معاونت علمی گفت: اکنون یکی از مهم ترین رشته ها که هوا نوردی و فضانوردی است را به صورت کامل مورد توجه قرار داده ایم.

معاون توسعه فناوری معاونت علمی و فناوری رئیس جمهور با اشاره به اینکه بخشی از رشته هوا فضا و هوایی معطوف به حمل و نقل مسافر بوده و دارای قابلیت های بسیاری مانند مدیریت کنترل کشور در بحث کنترل ترافیک و امدادرسانی و گردشگری است که ستاد توسعه فناوری هوایی و هوا نوردی باید از آن ها به نحو احسن استفاده کند.

ضرورت بهره مندی از ابزار های نوین برای آموزش در کشور

فرهاد رهبر رئیس دانشگاه آزاد گفت: شما اساتید با یک مجموعه دانشجویی بزرگ مواجه هستید که حداقل ۱۰ درصد واحدهای درسی توسط شما آموزش داده می شود؛ باید با توجه به مسئولیتی که به شما واگذار شده است در ذهن دانشجو اثرگذار باشید .

رئیس دانشگاه آزاد با بیان اینکه امروزه دشمن به جای اینکه برای مقابله و حمله از ابزار نظامی استفاده کند به کارهای تهاجم فرهنگی روی آورده است، اظهار کرد: ابزار تهاجم فرهنگی که دشمن امروزه از آن استفاده می کند بسیار زیاد است، همانطور که می دانید رسانه های بیگانه که به زبان فارسی علیه ایران خبر پخش می کنند متنوع هستند؛ همچنینفضای مجازی نیز یکی از ابزارهای مهم برای ایجاد جنگ فرهنگی است.

نسیم nasimonline

معاونت علمی در هفته ای که گذشت، یک میلیارد دلار ارزش تولیدات دارویی شرکت های دانش بنیان داروسازی کشور / ضرورت بهره مندی از ابزار های نوین برای آموزش در کشور (۱۳۹۶/۰۴/۲۸-۱۰:۰۹)

معاونت علمی در هفته گذشته با رویدادهای رو به رو بوده که به برخی از مهم ترین این موارد اشاره می شود.

خبرنگار حوزه فن آوری های نوین گروه علمی پزشکی باشگاه خبرنگاران جوان؛ ایجاد ۶۰ هزار اشتغال پایدار در کشور ، تلاش برای صادرات محصولات دانش بنیان ایران به کشور های اسلامی ، یک میلیارد دلار ارزش تولیدات دارویی شرکت های دانش بنیان داروسازی کشور و ضرورت بهره مندی از ابزار های نوین برای آموزش در کشور از جمله اخبار مهم معاونت در هفته گذشته است.

ایجاد ۶۰ هزار اشتغال پایدار در کشور

بهزاد سلطانی رئیس صندوق نوآوری و شکوفایی گفت: درخواست های بسیاری در دست اجرا هستند که ۹۰۰ مورد از آنها رد شده اند و ۵۴۰ مورد دیگر در دست بررسی است؛ در مجموع ۲ هزار و ۳۰۰ میلیارد تومان درخواست از صندوق وجود دارد؛ تعداد طرح هایی که تصویب شده و در حال انجام است ۲ هزار و ۱۰۰ مورد است که ۶۰۰ طرح آن موفق شده اند به بازار راه پیدا کنند و یک هزار و ۵۵۰ مورد از این طرح ها تا ۲ سال آینده تمام می شوند.

رئیس صندوق نوآوری و شکوفایی با اشاره به اینکه توانسته ایم ۶۰ هزار شغل پایدار در کشور ایجاد کنیم، اظهار کرد: از ۲ هزار میلیارد تومانی که دولت برای صندوق در نظر گرفته است، یک هزار و ۶۵۰ میلیارد آن را تخصیص داده ایم.

وی خاطرنشان کرد: این بودجه انواع و اقسام وام ها، لیزینگ، سرمایه در گردش و طرح های بلند مدت و کوتاه مدت و در کل ۲۱ طرح را در برمی گیرد.

سهم بازی های یارانه ای ایران در بازار جهانی

حسن کریمی قدوسی ، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران 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 کولینز 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.

تلاش برای صادرات محصولات دانش بنیان ایران به کشور های اسلامی

سورنا ستاری معاون علمی گفت: جمهوری اسلامی ایران سال گذشته به لحاظ ارائه مقالات علمی در سطح جهانی رتبه نخست را به خود اختصاص داد و در بسیاری از فناوری های نوین همچون نانو، بیوتکنولوژی، هوافضا و پزشکی با فاصله ای ممتا دار از کشور های اسلامی قرار دارد.

وی افزود: در این اجلاس سندی ۱۰ ساله ای تحت عنوان ۲۰۲۶ به تصویب اعضا خواهد رسید که مباحثی همچون تبادل دانشجو، ارتقای رتبه دانشگاه ها، توسعه علوم جدید و اجرای مگا پروژ هایی که اجرای آن از توان مالی و نیروی انسانی یک کشور خارج است در این سند گنجانده شده است.

یک میلیارد دلار ارزش تولیدات دارویی شرکت های دانش بنیان داروسازی کشور

کبریایی زاده، رئیس نمایشگاه ایران فارما و سندیکای صاحبان صنایع داروهای انسانی گفت: از سال گذشته نمایشگاه ایران فارما رویکردی فراتر از ایجاد غرفه و معرفی محصولات در نظر گرفت.

رئیس سومین نمایشگاه ایران فارما عنوان کرد: ۱۳ شرکت دانش بنیان در نمایشگاه امسال حضور دارند که نزدیک به یک میلیارد دلار ارزش تولیدات آنهاست و امیدواریم با توسعه صادرات محصولات این شرکت ها شاهد رشد بازار دارویی کشور باشیم

ضرورت بهره مندی از ظرفیت سازمان ها جهت آموزش دانش آموزان برای ورود به بازار کار(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علی وطنی معاون توسعه فناوری معاونت علمی گفت: اکنون یکی از مهم ترین رشته ها که هوا نوردی و فضانوردی است را به صورت کامل مورد توجه قرار داده ایم.

معاون توسعه فناوری معاونت علمی و فناوری رئیس جمهور با اشاره به اینکه بخشی از رشته هوا فضا و هوایی معطوف به حمل و نقل مسافر بوده و دارای قابلیت های بسیاری مانند مدیریت کنترل کشور در بحث کنترل ترافیک و امدادرسانی و گردشگری است که ستاد توسعه فناوری هوایی و هوا نوردی باید از آن ها به نحو احسن استفاده کند.

ضرورت بهره مندی از ابزار های نوین برای آموزش در کشور

فرهاد رهبر رئیس دانشگاه آزاد گفت: شما اساتید با یک مجموعه دانشجویی بزرگ مواجه هستید که حداقل ۱۰ درصد واحدهای درسی توسط شما آموزش داده می شود؛ باید با توجه به مسئولیتی که به شما واگذار شده است در ذهن دانشجو اثرگذار باشید .

رئیس دانشگاه آزاد با بیان اینکه امروزه دشمن به جای اینکه برای مقابله و حمله از ابزار نظامی استفاده کند به کارهای تهاجم فرهنگی روی آورده است، اظهار کرد: ابزار تهاجم فرهنگی که دشمن امروزه از آن استفاده می کند بسیار زیاد است، همانطور که می دانید رسانه های بیگانه که به زبان فارسی علیه ایران خبر پخش می کنند متنوع هستند؛ همچنینفضای مجازی نیز یکی از ابزارهای مهم برای ایجاد جنگ فرهنگی است.

منبع: باشگاه خبرنگاران جوان

ورزشکاران برتر الکترونیکی ایران مشخص شدند (۱۳۹۵/۰۹/۲۵-۱۰:۵۶)

مراسم پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران پنجشنبه ۲۳ شهریورماه و با حضور تعداد زیادی از علاقه مندان حوزه بازی در برج میلاد برگزار شد.

در این مراسم فینال رشته های فیفا و کویز آو کینگز برگزار شد که فینال مسابقه فیفا به صورت زنده از شبکه سوم سیما با گزارش مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی پخش شد. این نخستین بار است که یک مسابقه بازی رایانه ای از صداوسیما به صورت زنده روی آنتن می رود.

همچنین در این مراسم جایزه نفرات برتر رشته های PES کانتر استرایک و کلش رویال اهدا شد.

فینال حساس کویزکاپ

در ابتدای این مراسم فینال مسابقات کویز کاپ برگزار شد. رشته Quiz of Kings پرطرفدارترین بازی سومین لیگ بود و بیش از ۲۴۰۰ نفر در این رقابت ثبت نام کرده بودند و در نهایت فرهاد جوانمرد و احد نادری موفق شدند به دیدار نهایی راه یابند. جایزه این رقابت نیز یک دستگاه خودرو ۲۰۶ بود. این بیشترین جایزه ای است که تا به حال در یک مسابقه بازی های رایانه ای در کشور اهدا شده است. امیرحسین تاطقی، مدیرعامل بازی Quiz of Kings پیش از آغاز رقابت توضیح داد: این بازی پرمخاطب ترین بازی ایرانی با ۱۰ میلیون ثبت نام شده و یک و نیم میلیون کاربر فعال ماهانه است. روزانه ۳۰۰ هزار کاربر این بازی را انجام داده و به حدود ۴۰ میلیون سوال پاسخ می دهند.

وی افزود: با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی در دوره سوم لیگ شرکت کرد و موفق شد رکورد ثبت نامی ها را ازآن خود کند.

تاطقی گفت: در مدت ۸ روز این مسابقات برگزار شد و ۸۰ نفر به فینال راه یافتند و اکنون شاهد برگزاری فینال بین دو نفر برتر هستیم

در این رقابت نفس گیر، میان فرهاد جوانمرد و احد نادری به سوالات سخت کنگوری های اطلاعات عمومی، جغرافیا، طبیعت، فرهنگ و هنر، تکنولوژی و فوتبال پاسخ دادند و در نهایت در امتیاز یازده برابر شدند. اما با توجه به قانون مسابقات که در هنگام تساوی، برنده کسی است که سوالات درست بیشتری در کنگوری انتخابی حریف پاسخ داده باشد، این فرهاد جوانمرد بود که عنوان قهرمانی مسابقات را کسب کرد.

پخش زنده فینال فیفا

در ادامه این برنامه نوبت به پرهیجان ترین بخش این مراسم یعنی فینال رشته فیفا رسید. برای نخستین بار بود که یک مسابقه بازی های رایانه ای به صورت زنده از صداوسیما پخش می شد و همین موضوع هیجان و حساسیت بازی را دو چندان کرده بود. علاوه بر این حضور پرشور هواداران و تماشاگران همراه با گزارش زنده بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، جذابیت این دیدار را دوچندان کرده بود.

این بازی میان مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی برگزار شد. نکته جالب این که این مسابقه، تکرار فینال سال گذشته بود که برهانی موفق شده بود ۲ بر یک محمدعلیزاده را شکست دهد.

برهانی برای این بازی تیم بایرن مونیخ و محمدعلیزاده تیم منچستریونایتد را انتخاب کرد و هر دو بازیکن بازی را محتاطانه آغاز کردند. در ابتدای بازی بایرن مونیخ تیر دروازه یونایتد را لرزاند اما در نیمه دوم این یونایتد بود که در اکثر دقایق توپ و میدان را در اختیار داشت. با این حال تلاش دو بازیکن در پایان ۹۰ دقیقه به تساوی صفر – صفر انجامید.

در وقت های اضافه بایرن مونیخ موفق شد در دقیقه ۱۰۳ توسط توماس مولر به گل برسد و همین یک گل کافی بود تا نوید برهانی باز هم عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند. در صورت اختصاص سهمیه، قرار است برهانی به عنوان نماینده ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته فیفا اعزام شود.

در نهایت نوید برهانی در حضور صدها نفر از هواداران حاضر در سالن برگزاری مسابقات و میلیون ها بیننده تلویزیونی شبکه سوم سیما، کاپ قهرمانی مسابقات را بالای سر برود.

نماینده ایران در رشته کلش رویال معرفی شد

در این مراسم همچنین نماینده ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته کلش رویال معرفی شد.

براساس این گزارش هرچند سعید افسردیر قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته کلش رویال شد، اما با توجه به مشکل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی برای خروج از کشور، ابوالفضل حسن نژاد نفر دوم این مسابقات» به بازی های جهانی اعزام خواهد شد.

ظرفیت جوانان مان را باور کنیم

در ادامه مراسم سومین لیگ بازی های رایانه ای از شبکه سوم سیما، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نگاه ویژه ای به موضوع اوقات فراغت نوجوانان و جوانان داریم و به همین دلیل فصل تابستان را برای برگزاری لیگ بازی های رایانه ای انتخاب کردیم.

وی با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.

کریمی تاکید کرد: ما در کنار توجه به بحث بازی سازی، از گیمرها نیز غافل نشده ایم با معرفی بازی های مناسب و برگزاری مسابقات تلاش می کنیم بهترین اتفاقات را برای آن ها رقم بزنیم.

اهدای جوایز و تقدیر از نمایندگان استانی

در پایان این مراسم از مدیران کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها که بیشترین ثبت نامی در رقابت های لیگ را داشتند تقدیر شد. استان البرز با ۵۶۴ نفر، اصفهان ۱۹۹ نفر و خوزستان ۱۶۸ نفر بیشترین میزان ثبت نام را در این رقابت ها داشتند.

همچنین در ادامه این مراسم جایزه نفر اول مسابقات PES به رضا نوبخت و جایزه اول رشته کانتر استرایک به تیم Last Try اهدا شد.

همچنین شرکت رایان تجارت روژین با برند کنسول استور، به قید قرعه به حاضران دو دستگاه پلی استیشن ۴، سه دستگاه ایکس باکس ۳۶۰ و ۵ بازی PES۱۸ اهدا کرد.

صداوسیما به تعهداتش عمل می کند؟

این نخستین بار بود که یک مسابقه بازی های رایانه ای از صداوسیما به صورت زنده پخش می شود. براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی صداوسیما موظف به ترویج بازی های رایانه ای مناسب و معرفی بازی های ایرانی است اما تاکنون تحقیقی برای تبلیغ بازی های ایرانی از سوی این نهاد داده نشده است.

گیمفا

قهرمانان بازی های رایانه ای ایران معرفی شدند (۱۳۹۶/۰۵/۲۵-۰۹:۴۷)

مراسم پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در مراسم باشکوهی و با حضور تعداد زیادی از علاقه مندان حوزه بازی در برج میلاد برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این مراسم فینال رشته های فیفا و کویز آو کینگز در حضور بینندگان برگزار شد که فینال مسابقه فیفا به صورت زنده از شبکه سوم سیما با گزارش مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی پخش شد. این نخستین بار است که مسابقه یک بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده روی آنتن می رود.

همچنین در این مراسم جایزه نفرات برتر رشته های PES کانتر استرایک و کلش رویال اهدا شد.

اتفاقی جالب در فینال کوییزکاپ و برترین جایزه تاریخ بازی های رایانه ای ایران

در ابتدای این مراسم فینال مسابقات کوییز کاپ برگزار شد. رشته Quiz of Kings پرطرفدارترین بازی لیگ بود و بیش از ۲۴۰۰ نفر در این رقابت ثبت نام کرده بودند و در نهایت فرهاد جوانمرد و احد نادری موفق شدند به دیدار نهایی راه یابند. جایزه این رقابت نیز یک دستگاه خودرو ۲۰۶ بود. این ارزشمندترین جایزه ای است که تا به حال در یک مسابقه بازی های رایانه ای در کشور اهدا شده است.

امیرحسین ناطقی، مدیرعامل بازی Quiz of Kings پیش از آغاز رقابت توضیح داد: این بازی پرمخاطب ترین بازی ایرانی با ۱۰ میلیون ثبت نام شده و یک و نیم میلیون کاربر فعال ماهانه است. روزانه ۳۰۰ هزار کاربر این بازی را انجام داده و به حدود ۴۰ میلیون سوال پاسخ می دهند.

وی افزود: با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی در دوره سوم لیگ شرکت کرد و موفق شد رکورد ثبت نامی ها را از آن خود کند.

ناطقی گفت: در مدت ۸ روز این مسابقات برگزار شد و ۸۰ نفر به مرحله پایانی راه یافتند و نهایتا اکنون شاهد برگزاری فینال بین دو نفر برتر هستیم.

در این رقابت نفس گیر، میان فرهاد جوانمرد و احد نادری به سوالات سخت در دسته بندی های اطلاعات عمومی، جغرافیا، طبیعت، فرهنگ و هنر، تکنولوژی و فوتبال پاسخ دادند و در نهایت در امتیاز یازده برابر شدند. اما با توجه به قانون مسابقات که در هنگام تساوی، برنده کسی است که سوالات درست بیشتری در دسته بندی انتخابی حریف پاسخ داده باشد. اما از آنجایی که این دو فینالیست نمی دانستند کدام یک از آن ها برنده مسابقه است، محمدرضا احمدی مجری برنامه پیشنهادی را به آن ها ارائه کرد که هر دو قبول کردند. احمدی از آن ها خواست اگر موافقند جایزه ویژه یعنی ۲۰۶ را بین یک دیگر تقسیم کنند که هر دو قبول کردند. پس از آن بود که داوران فرهاد جوانمرد را به عنوان قهرمان مسابقات معرفی کردند.

ایرانسل، بسته های اینترنت ویژه بازی های آنلاین ارایه خواهد کرد

در ادامه این برنامه باقر صمدی، مدیرکل توسعه محصول ایرانسل به سخنرانی پرداخت و گفت: مفتخریم به عنوان اسپانسر، سهمی در برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای داشتیم.

وی با بیان این که ایرانسل بزرگ ترین اپراتور دیتای کشور است افزود: بیشترین تعداد مشترکان جوان را در اختیار داریم و طبیعی است که این قشر علاقه زیادی به بازی های رایانه ای داشته باشند و ما هم در جهت رضایت آنها گام برمی داریم.

صمدی وعده داد: در حال طراحی بسته ی اینترنت ویژه بازی های رایانه ای آنلاین هستیم تا کسانی که اهل بازی هستند، دیگر دغدغه ای درباره اینترنت و حجم و سرعت آن برای بازی کردن نداشته باشند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پخش زنده فینال فیفا برای نخستین بار در صدا و سیما

در ادامه این برنامه نوبت به پرهیجان ترین بخش این مراسم یعنی فینال رشته فیفا رسید. برای نخستین بار بود که یک مسابقه بازی های رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شد و همین موضوع هیجان و حساسیت بازی را دو چندان کرده بود. علاوه بر این حضور پرشور هواداران و تماشاگران همراه با گزارش زنده بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، جذابیت این دیدار را دوچندان کرده بود.

این بازی میان مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی برگزار شد. نکته جالب فینال این بود که در واقع تکرار فینال سال گذشته بود و این دو سال گذشته نیز با فینالیست بودند. سال گذشته برهانی موفق شده بود ۲ بر ۱ محمدعلیزاده را شکست دهد.

برهانی برای این بازی تیم بایرن مونیخ و محمدعلیزاده تیم منچستریونایتد را انتخاب کرد و هر دو بازیکن، بازی را محتاطانه آغاز کردند. در ابتدای بازی بایرن مونیخ تیر دروازه یونایتد را لرزاند اما در نیمه دوم این یونایتد بود که در اکثر دقایق توپ و میدان را در اختیار داشت. با این حال تلاش دو بازیکن در پایان ۹۰ دقیقه به تساوی صفر – صفر انجامید.

در وقت های اضافه بایرن مونیخ موفق شد در دقیقه ۱۰۳ توسط توماس مولر به گل برسد و همین یک گل کافی بود تا نوید برهانی باز هم عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند. در صورت اختصاص سهمیه، قرار است برهانی به عنوان نماینده ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته فیفا اعزام شود.

در نهایت نوید برهانی در حضور صدها نفر از هواداران حاضر در سالن برگزاری مسابقات و میلیون ها بیننده تلویزیونی شبکه سوم سیما، کاپ قهرمانی مسابقات را بالای سر برد.

نماینده ایران در رشته کلش رویال معرفی شد

در این مراسم همچنین نماینده ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته کلش رویال معرفی شد.

براساس این گزارش هرچند سعید افسردیر قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته کلش رویال شد، اما با توجه به مشکل وی برای خروج از کشور، ابوالفضل حسن نژاد نفر دوم این مسابقات، به بازی های جهانی اعزام خواهد شد.

ظرفیت جوانان مان را باور کنیم

در ادامه پخش زنده مراسم سومین لیگ بازی های رایانه ای از شبکه سوم سیما، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نگاه ویژه ای به موضوع اوقات فراغت نوجوانان و جوانان داریم و به همین دلیل فصل تابستان را برای برگزاری لیگ بازی های رایانه ای انتخاب کردیم.

وی با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.

کریمی تاکید کرد: ما در کنار توجه به بحث بازی سازی، از گیمرها نیز غافل نشده ایم با معرفی بازی های مناسب و برگزاری مسابقات تلاش می کنیم بهترین اتفاقات را برای آنها رقم بزنیم.

اهدای جوایز و تقدیر از نمایندگان استانی

در پایان این مراسم از مدیران کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها که بیشترین ثبت نامی در رقابت های لیگ را داشتند تقدیر شد. استان البرز با ۵۶۴ نفر، اصفهان ۱۹۹ نفر و خوزستان ۱۶۸ نفر بیشترین میزان ثبت نام را در این رقابت ها داشتند.

همچنین در ادامه این مراسم جایزه نفر اول مسابقات PES به رضا نوبخت و جایزه اول رشته کانتر استرایک به تیم Last Try اهدا شد.

در پایان نیز شرکت رایان تجارت روژین با برند کنسول استور، به قید قرعه به حاضران مراسم دو دستگاه پلی استیشن ۴، سه دستگاه اکس باکس ۳۶۰ و ۵ بازی PES۱۸ اهدا کرد.

گزارشی از فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران؛ معرفی قهرمانان بازی های رایانه ای ایران (۹۶/۰۴/۲۸-۱۳:۵۹)

مراسم پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در مراسم باشکوهی و با حضور تعداد زیادی از علاقه مندان حوزه بازی در برج میلاد برگزار شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا، در این مراسم فینال رشته های فیفا و کویز آو کینگز در حضور بینندگان برگزار شد که فینال مسابقه فیفا به صورت زنده از شبکه سوم سیما با گزارش مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی پخش شد. این نخستین بار است که مسابقه یک بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده روی آنتن می رود.

همچنین در این مراسم جایزه نفرات برتر رشته های PES کانتر استرایک و کلش رویال اهدا شد.

اتفاقی جالب در فینال کوییزکاپ و برترین جایزه تاریخ بازی های رایانه ای ایران

در ابتدای این مراسم فینال مسابقات کوییز کاپ برگزار شد. رشته Quiz of Kings پرطرفدارترین بازی لیگ بود و بیش از ۲۴۰۰ نفر در این رقابت ثبت نام کرده بودند و در نهایت فرهاد جوانمرد و احد نادری موفق شدند به دیدار نهایی راه یابند. جایزه این رقابت نیز یک دستگاه خودرو ۲۰۶ بود. این ارزشمندترین جایزه ای است که تا به حال در یک مسابقه بازی های رایانه ای در کشور اهدا شده است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) امیرحسین ناطقی، مدیرعامل بازی Quiz ofKings پیش از آغاز رقابت توضیح داد: «این بازی پرمخاطب ترین بازی ایرانی با ۱۰ میلیون ثبت نام شده و یک و نیم میلیون کاربر فعال ماهانه است. روزانه ۳۰۰ هزار کاربر این بازی را انجام داده و به حدود ۴۰ میلیون سوال پاسخ می دهند».

وی افزود: «با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی در دوره سوم لیگ شرکت کرد و موفق شد رکورد ثبت نامی ها را از آن خود کند».

ناطقی گفت: «در مدت هشت روز این مسابقات برگزار شد و ۸۰ نفر به مرحله پایانی راه یافتند و نهایتا اکنون شاهد برگزاری فینال بین دو نفر برتر هستیم».

در این رقابت نفس گیر، میان فرهاد جوانمرد و احد نادری به سوالات سخت در دسته بندی های اطلاعات عمومی، جغرافیا، طبیعت، فرهنگ و هنر، تکنولوژی و فوتبال پاسخ دادند و در نهایت در امتیاز ۱۱ برابر شدند. اما با توجه به قانون مسابقات که در هنگام تساوی، برنده کسی است که سوالات درست بیشتری در دسته بندی انتخابی حریف پاسخ داده باشد. اما از آنجا که این دو فینالیست نمی دانستند کدام یک از آنها برنده مسابقه است، محمدرضا احمدی مجری برنامه پیشنهادی را به آنها ارائه کرد که هر دو قبول کردند. احمدی از آنها خواست اگر موافقند جایزه ویژه یعنی ۲۰۶ را بین یکدیگر تقسیم کنند که هر دو قبول کردند. پس از آن بود که داوران فرهاد جوانمرد را به عنوان قهرمان مسابقات معرفی کردند.

ایرانسل، بسته های اینترنت ویژه بازی های آنلاین ارایه خواهد کرد

در ادامه این برنامه باقر صمدی، مدیرکل توسعه محصول ایرانسل به سخنرانی پرداخت و گفت: «مفتخریم به عنوان اسپانسر، سهمی در برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای داشتیم».

وی با بیان این که ایرانسل بزرگ ترین اپراتور دیتای کشور است افزود: «بیشترین تعداد مشترکان جوان را در اختیار داریم و طبیعی است که این قشر علاقه زیادی به بازی های رایانه ای داشته باشند و ما هم در جهت رضایت آنها گام برمی داریم».

صمدی وعده داد در حال طراحی بسته ی اینترنت ویژه بازی های رایانه ای آنلاین هستیم تا کسانی که اهل بازی هستند، دیگر دغدغه ای درباره اینترنت و حجم و سرعت آن برای بازی کردن نداشته باشند.

پخش زنده فینال فیفا برای نخستین بار در صدا و سیما

در ادامه این برنامه نوبت به پرهیجان ترین بخش این مراسم یعنی فینال رشته فیفا رسید. برای نخستین بار بود که یک مسابقه بازی های رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شد و همین موضوع هیجان و حساسیت بازی را دو چندان کرده بود. علاوه بر این حضور پرشور هواداران و تماشاگران همراه با گزارش زنده بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، جذابیت این دیدار را دوچندان کرده بود.

این بازی میان مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی برگزار شد. نکته جالب فینال این بود که در واقع تکرار فینال سال گذشته بود و این دو سال گذشته نیز با فینالیست بودند. سال گذشته برهانی موفق شده بود دو بر یک محمدعلیزاده را شکست دهد.

برهانی برای این بازی تیم بایرن مونیخ و محمدعلیزاده تیم منچستریونایتد را انتخاب کرد و هر دو بازیکن، بازی را محتاطانه آغاز کردند. در ابتدای بازی بایرن مونیخ تیر دروازه یونایتد را لرزاند اما در نیمه دوم این یونایتد بود که در اکثر دقایق توپ و میدان را در اختیار داشت. با این حال تلاش دو بازیکن در پایان ۹۰ دقیقه به تساوی صفر – صفر انجامید.

در وقت های اضافه بایرن مونیخ موفق شد در دقیقه ۱۰۳ توسط توماس مولر به گل برسد و همین یک گل کافی بود تا نوید برهانی باز هم عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند. در صورت اختصاص سهمیه، قرار است برهانی به عنوان نماینده ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته فیفا اعزام شود.

در نهایت نوید برهانی در حضور صدها نفر از هواداران حاضر در سالن برگزاری مسابقات و میلیون ها بیننده تلویزیونی شبکه سوم سیما، کاپ قهرمانی مسابقات را بالای سر برد.

نماینده ایران در رشته کلش رویال معرفی شد

در این مراسم همچنین نماینده ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیک پاریس ESWC در رشته کلش رویال معرفی شد.

براساس این گزارش هرچند سعید افسردیر قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته کلش رویال شد، اما با توجه به مشکل وی برای خروج از کشور، ابوالفضل حسن نژاد نفر دوم این مسابقات، به بازی های جهانی اعزام خواهد شد.

ظرفیت جوانان مان را باور کنیم

در ادامه پخش زنده مراسم سومین لیگ بازی های رایانه ای از شبکه سوم سیما، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نگاه ویژه ای به موضوع اوقات فراغت نوجوانان و جوانان داریم و به همین دلیل فصل تابستان را برای برگزاری لیگ بازی های رایانه ای انتخاب کردیم.

وی با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: «نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم».

کریمی تاکید کرد: «ما در کنار توجه به بحث بازی سازی، از گیمرها نیز غافل نشده ایم با معرفی بازی های مناسب و برگزاری مسابقات تلاش می کنیم بهترین اتفاقات را برای آنها رقم بزنیم».

اهدای جوایز و تقدیر از نمایندگان استانی

در پایان این مراسم از مدیران کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها که بیشترین ثبت نامی در رقابت های لیگ را داشتند تقدیر شد. استان البرز با ۵۶۴ نفر، اصفهان ۱۹۹ نفر و خوزستان ۱۶۸ نفر بیشترین میزان ثبت نام را در این رقابت ها داشتند.

همچنین در ادامه این مراسم جایزه نفر اول مسابقات PES به رضا نوبخت و جایزه اول رشته کانتر استرایک به تیم Last Try اهدا شد.

در پایان نیز شرکت رایان تجارت روژین با برند کنسول استور، به قید قرعه به حاضران مراسم دو دستگاه پلی استیشن ۴، سه دستگاه ایکس باکس ۳۶۰ و ۵ بازی PES۱۸ اهدا کرد.

ایونت اکونومیست

گزارشی از فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران؛ قهرمانان بازی های رایانه ای ایران معرفی شدند

(۹۶/۰۴/۲۵-۹۶/۰۴/۲۵)

مراسم پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریور ماه در مراسم با شکوهی و با حضور تعداد زیادی از علاقه مندان حوزه بازی در برج میلاد برگزار شد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این مراسم فینال رشته های فیفا و کویز آو کینگز در حضور بینندگان برگزار شد که فینال مسابقه فیفا به صورت زنده از شبکه سوم سیما با گزارش مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی پخش شد. این نخستین بار است که مسابقه یک بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده روی آنتن می رود.

همچنین در این مراسم جایزه نفرات برتر رشته های PES کانتر استرایک و کلش رویال اهدا شد.

** اتفاقی جالب در فینال کویزکاپ و برترین جایزه تاریخ بازی های رایانه ای ایران

در ابتدای این مراسم فینال مسابقات کویز کاپ برگزار شد. رشته Quiz of Kings پرطرفدارترین بازی لیگ بود و بیش از ۲۴۰۰ نفر در این رقابت ثبت نام کرده بودند و در نهایت فرهاد جوانمرد و احد نادری موفق شدند به دیدار نهایی راه یابند. جایزه این رقابت نیز یک دستگاه خودرو ۲۰۶ بود.

این ارزشمندترین جایزه ای است که تا به حال در یک مسابقه بازی های رایانه ای در کشور اهدا شده است.

امیر حسین ناطقی، مدیرعامل بازی Quiz of Kings پیش از آغاز رقابت توضیح داد: این بازی پرمخاطب ترین بازی ایرانی با ۱۰ میلیون ثبت نام شده و یک و نیم میلیون کاربر فعال ماهانه است. روزانه ۳۰۰ هزار کاربر این بازی را انجام داده و به حدود ۴۰ میلیون سوال پاسخ می دهند.

وی افزود: با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی در دوره سوم لیگ شرکت کرد و موفق شد رکورد ثبت نامی ها را از آن خود کند.

ناطقی گفت: در مدت ۸ روز این مسابقات برگزار شد و ۸۰ نفر به مرحله پایانی راه یافتند و نهایتا اکنون شاهد برگزاری فینال بین دو نفر برتر هستیم.

در این رقابت نفس گیر، میان فرهاد جوانمرد و احد نادری به سوالات سخت در دسته بندی های اطلاعات عمومی، جغرافیا، طبیعت، فرهنگ و هنر، تکنولوژی و فوتبال پاسخ دادند و در نهایت در امتیاز یازده برابر شدند. اما با توجه به قانون مسابقات که در هنگام تساوی، برنده کسی است که سوالات درست بیشتری در دسته بندی انتخابی حریف پاسخ داده باشد.

از آنجایی که این دو فینالیست نمی دانستند کدام یک از آن ها برنده مسابقه است، محمدرضا احمدی مجری برنامه پیشنهادی را به آن ها ارائه کرد که هر دو قبول کردند. احمدی از آن ها خواست اگر موافقند جایزه ویژه یعنی ۲۰۶ را بین یک دیگر تقسیم کنند که هر دو قبول کردند. پس از آن بود که داوران فرهاد جوانمرد را به عنوان قهرمان مسابقات معرفی کردند.

** ایرانسل، بسته های اینترنت ویژه بازی های آنلاین ارایه خواهد کرد

در ادامه این برنامه باقر صمدی، مدیرکل توسعه محصول ایرانسل به سخنرانی پرداخت و گفت: مفتخریم به عنوان اسپانسر، سهمی در برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای داشتیم.

وی با بیان این که ایرانسل بزرگ ترین اپراتور دیتای کشور است افزود: بیشترین تعداد مشترکان جوان را در اختیار داریم و طبیعی است که این قشر علاقه زیادی به بازی های رایانه ای داشته باشند و ما هم در جهت رضایت آنها گام برمی داریم.

صمدی وعده داد: در حال طراحی بسته ی اینترنت ویژه بازی های رایانه ای آنلاین هستیم تا کسانی که اهل بازی هستند، دیگر دغدغه ای درباره اینترنت و حجم و سرعت آن برای بازی کردن نداشته باشند.

** پخش زنده فینال فیفا برای نخستین بار در صدا و سیما

در ادامه این برنامه نوبت به پرهیجان ترین بخش این مراسم یعنی فینال رشته فیفا رسید. برای نخستین بار بود که یک مسابقه بازی های رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شد و همین موضوع هیجان و حساسیت بازی را دو چندان کرده بود.

علاوه بر این حضور پرشور هواداران و تماشاگران همراه با گزارش زنده بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، جذابیت این دیدار را دوچندان کرده بود. این بازی میان مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی برگزار شد. نکته جالب فینال این بود که در واقع تکرار فینال سال گذشته بود و این دو سال گذشته نیز با فینالیست بودند. سال گذشته برهانی موفق شده بود ۲ بر ۱ محمدعلیزاده را شکست دهد.

برهانی برای این بازی تیم بایرن مونیخ و محمدعلیزاده تیم منچستریونایتد را انتخاب کرد و هر دو بازیکن، بازی را محتاطانه آغاز کردند. در ابتدای بازی بایرن مونیخ تیر دروازه یونایتد را لرزاند اما در نیمه دوم این یونایتد بود که در اکثر دقایق توپ و میدان را در اختیار داشت. با این حال تلاش دو بازیکن در پایان ۹۰ دقیقه به تساوی صفر – صفر انجامید.

در وقت های اضافه بایرن مونیخ موفق شد در دقیقه ۱۰۳ توسط توماس مولر به گل برسد و همین یک گل کافی بود تا نوید برهانی باز هم عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند. در صورت اختصاص سهمیه، قرار است برهانی به عنوان نماینده ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته فیفا اعزام شود.

در نهایت نوید برهانی در حضور صدها نفر از هواداران حاضر در سالن برگزاری مسابقات و میلیون ها بیننده تلویزیونی شبکه سوم سیما، کاپ قهرمانی مسابقات را بالای سر برد.

** نماینده ایران در رشته کلش رویال معرفی شد

در این مراسم همچنین نماینده ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته کلش رویال معرفی شد.

براساس این گزارش هرچند سعید افسردیر قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته کلش رویال شد، اما با توجه به مشکل وی برای خروج از کشور، ابوالفضل حسن نژاد نفر دوم این مسابقات، به بازی های جهانی اعزام خواهد شد.(ادامه دارد ...)

ایران آکادمیت

(ادامه خبر ...) ** ظرفیت جوانان مان را باور کنیم
در ادامه پخش زنده مراسم سومین لیگ بازی های رایانه ای از شبکه سوم سیما، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نگاه ویژه ای به موضوع اوقات فراغت نوجوانان و جوانان داریم و به همین دلیل فصل تابستان را برای برگزاری لیگ بازی های رایانه ای انتخاب کردیم.
وی با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.
کریمی تاکید کرد: ما در کنار توجه به بحث بازی سازی، از گیمرها نیز غافل نشده ایم با معرفی بازی های مناسب و برگزاری مسابقات تلاش می کنیم بهترین اتفاقات را برای آنها رقم بزنیم.
** اهدای جوایز و تقدیر از نمایندگان استانی
در پایان این مراسم از مدیران کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها که بیشترین ثبت نامی در رقابت های لیگ را داشتند تقدیر شد. استان البرز با ۵۶۴ نفر، اصفهان ۱۹۹ نفر و خوزستان ۱۶۸ نفر بیشترین میزان ثبت نام را در این رقابت ها داشتند.
همچنین در ادامه این مراسم جایزه نفر اول مسابقات PES به رضا نوبخت و جایزه اول رشته کانتر استرایک به تیم Last Try اهدا شد.
در پایان نیز شرکت رایان تجارت روژین با برند کنسول استور، به قید قرعه به حاضران مراسم دو دستگاه پلی استیشن ۴، سه دستگاه اکس باکس ۳۶۰ و ۵ بازی PES۱۸ اهدا کرد.

مرکز توانمندسازی و تسهیل گری کسب‌وکارهای نوپای فناوری

بازدید خانوادگی وزیر ارتباطات از لیگ بازی های رایانه ای با وزارت فرهنگ درباره ورود سرورهای بازی های خارجی هماهنگیم (۹۵/۰۶/۲۵-۱۶:۵۰)

وزیر ارتباطات روز گذشته همراه با همسر و فرزندانش به بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای پرداخت.
روز گذشته محمدجواد آذری جهرمی در حالی به بازدید از سومین لیگ بازی های رایانه ای پرداخت که همسر و فرزندانش یک ساعت پیش از او به محل مسابقات رسیدند و در این مدت دو پسر او یعنی علی و سینا، به بازی فیفا و کلش رویال مشغول شدند.
بازی های رایانه ای از مسابقات لیگ بازی های رایانه ای از آن جهت جالب بود که سخنان و عملکرد وزیر در حوزه گیم، با انتقاد مدیرعامل بنیاد روبرو شده بود. از یک سو آذری جهرمی اعلام کرده بود زمینه ارتباط بهتر با سرورهای دو بازی خارجی را فراهم کرده است که این بازی ها از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز نداشتند. از سوی دیگر وزیر در اینستاگرامش درباره چالش نهنگ آبی نوشته بود که مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این صحبت اعلام کرده بود این کار باعث تبلیغ این چالش خطرناک می شود.
با این حال این دو روز گذشته دوستانه تر از همیشه در کنار هم بودند و از همکاری های مشترک در آینده سخن گفتند.
وزیر ارتباطات در این باره که آیا با وزارت ارشاد درخصوص مذاکره با بازی های خارجی هماهنگ است و چرا زمینه برقراری ارتباط با دو بازی بدون مجوز را فراهم کرده است گفت: بحث محتوا از بحث کیفیت زیرساخت ها و ارایه سرویس جداست. اگر یک بازی بخواهد به ایران بیاید و درآمدزایی کند باید حتما از وزارت ارشاد مجوز بگیرد. اما اگر یک بازی به صورت مجانی به مردم ایران خدمات بدهد و مورد تقاضای مردم باشد، ما وظیفه داریم امکان برقراری ارتباط با کیفیت با آن را فراهم کنیم.
آذری جهرمی با بیان این که فهرستی از بازی های آنلاین خارجی درآمده تا با آن ها برای انتقال سرورهای به ایران مذاکره کنیم گفت: برخی بازی ها به صورت مجانی هستند و تبادل مالی در آن ها اتفاق نمی افتد. بنابراین طبیعی است که برای آن که کاربران تجربه بهتری در این بازی ها داشته باشند، باید تلاش کنیم.
در این زمینه صحبت هایی هم با طرف های خارجی، مطرح شده و برخی بازی های آنلاین تایید اولیه را برای انتقال سرور به ایران داده اند.
وزیر ارتباطات تاکید کرد: درباره برخی بازی ها وزارت ارشاد ملاحظاتی دارد که قطعا به آن ها توجه خواهیم کرد. با این حال نظر ما این است که با توجه به درخواست زیاد مردم، باید با بازی های خارجی مذاکره صورت گیرد تا نسخه ای در چارچوب های فرهنگی ما ارایه کنند.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات همچنین اعلام کرد ارائه وام های کم بهره از محل وجوه اداره شده به بازی سازان ادامه پیدا خواهد کرد.
وی ادامه داد: در سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان از محل وجوه اداره شده، وام کم بهره در اختیار بازی سازان قرار گرفت و شاهد پیشرفت خوبی در این حوزه بودیم. قطعا پرداخت این وام ها ادامه خواهد داشت. وی افزود: بر اساس سیاست های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی آمادگی داریم تولید بازی را در کشور تسهیل کنیم تا شاهد یک بازی خود داخلی در اشل بین المللی باشیم.
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: همکاری نزدیکی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در حوزه بازی های رایانه ای داریم و به زودی کمیته ای مشترک برای ساماندهی این حوزه تشکیل خواهد شد. هدف از این کار هم افزایش کیفیت ارتباط با بازی های خارجی و همچنین ارتقای سطح بازی های داخلی برای حضور در بازارهای بین المللی است.
آذری جهرمی درباره محدودیت های اپ استور و گوگل پلی نیز توضیح داد: با توجه به موضوع محدودیت هایی که درباره تبادلات مالی داریم، این مشکل به وجود آمده و وزارت امور خارجه پیگیر حل اساسی این موضوع است چرا که به مانعی برای توسعه بدل شده است. با این حال روی بازی های دسکتاپ و تحت وب مشکلی وجود ندارد.
وی همچنین با تاکید بر لزوم تدوین و تصویب قانونی در حوزه کپی رایت در فضای مجازی گفت: ما قبلا تولیدکننده نبودیم و به خاطر همین ضرر چندانی از رعایت نشدن قانون مالکیت معنوی نمی کردیم. اما اکنون برای رشد کسب وکارها حتما باید قانونی در این حوزه تدوین و به تصویب مجلس برسد.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) براساس این گزارش وزیر ارتباطات دیدار فینال مسابقات PES را همراه با فرزندانش تماشا کرد و درنهایت کاپ قهرمانی را به رضا توبخت قهرمان این رقابت ها اهدا کرد.

قهرمانان بازی های رایانه ای ایران معرفی شدند + پخش زنده یک مسابقه بازی رایانه ای از صدا و سیما برای نخستین بار (۱۳۹۵/۰۶/۲۵-۱۵:۱۲)

برای نخستین بار در کشور، یک مسابقه بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده از شبکه سه سیما پخش شد.
به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای در رشته فیفا، به صورت زنده از شبکه سوم سیما، پخش شد. این نخستین بار است که یک بازی رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شود.
این رقابت ها برای تعیین قهرمان ایران در رشته فیفا و اعزام به مسابقات جهانی (در صورت اختصاص سهمیه) در مجموعه برج میلاد تهران و به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و در نهایت مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی به فینال این رقابت ها راه یافتند.
حضور پرشور تماشاچیان و هواداران در مسابقه فینال از یک سو، و پخش زنده این مسابقه از صدا و سیما از سوی دیگر، در کنار گزارش جذاب بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی دو مجری محبوب و پرسابقه صدا و سیما، سبب شد تا این رقابت، به یکی از پرهیجان ترین و حساس ترین مسابقات بازی های رایانه ای در کشور بدل شود.
در نهایت این نوید برهانی بود که موفق شد با یک گل از سد رقیب سرسخت خود بگذرد و به مانند سال گذشته عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را ازآن خود کند.در پایان کاپ قهرمانی این رقابت ها، از سوی حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد، به نوید برهانی اهدا شد.
پخش زنده رقابت های سومین لیگ بازی های رایانه ای از صدا و سیما، می تواند نقطه عطفی در صنعت بازی های رایانه ای قلمداد شود. براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی، صدا و سیما و شهرداری ها، موظف به حمایت از بازی های رایانه ای، معرفی تولیدات داخلی و ترویج استفاده از بازی های مناسب، مجاز و دارای مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند و پخش زنده این مسابقات را می توان نخستین گام جدی صدا و سیما در این حوزه دانست.
در این دوره از مسابقات بازی ایرانی Quiz of Kings توانست بیشترین شرکت کننده را با بیش از ۲۴۰۰ نفر به خود اختصاص دهد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آنتن زنده شبکه سه با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.
سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد و شرکت مکعب به عنوان نماینده مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد.
مراسم پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در مراسم باشکوهی و با حضور تعداد زیادی از علاقه مندان حوزه بازی در برج میلاد برگزار شد.
به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این مراسم فینال رشته های فیفا و کویز آو کینگز در حضور بینندگان برگزار شد که فینال مسابقه فیفا به صورت زنده از شبکه سوم سیما با گزارش مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی پخش شد. این نخستین بار است که مسابقه یک بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده روی آنتن می رود.همچنین در این مراسم جایزه نفرات برتر رشته های PES، کانتر استرایک و کلش رویال اهدا شد.
اتفاقی جالب در فینال کوییزکاپ و برترین جایزه تاریخ بازی های رایانه ای ایران
در ابتدای این مراسم فینال مسابقات کوییز کاپ برگزار شد. رشته Quiz of Kings پرطرفدارترین بازی لیگ بود و بیش از ۲۴۰۰ نفر در این رقابت ثبت نام کرده بودند و در نهایت فرهاد جوانمرد و احد نادری موفق شدند به دیدار نهایی راه یابند. جایزه این رقابت نیز یک دستگاه خودرو ۲۰۶ بود. این ارزشمندترین جایزه ای است که تا به حال در یک مسابقه بازی های رایانه ای در کشور اهدا شده است.امیرحسین ناطقی، مدیرعامل بازی Quiz of Kings پیش از آغاز رقابت توضیح داد: این بازی پرمخاطب ترین بازی ایرانی با ۱۰ میلیون ثبت نام شده و یک و نیم میلیون کاربر فعال ماهانه است. روزانه ۳۰۰ هزار کاربر این بازی را انجام داده و به حدود ۴۰ میلیون سوال پاسخ می دهند.
وی افزود: با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی در دوره سوم لیگ شرکت کرد و موفق شد رکورد ثبت نامی ها را از آن خود کند.ناطقی گفت: در مدت ۸ روز این مسابقات برگزار شد و ۸۰ نفر به مرحله پایانی راه یافتند و نهایتا اکنون شاهد برگزاری فینال بین دو نفر برتر هستیم.
در این رقابت نفس گیر، میان فرهاد جوانمرد و اح
نادری به سوالات سخت در دسته بندی های اطلاعات عمومی، جغرافیا، طبیعت، فرهنگ و هنر، تکنولوژی و فوتبال پاسخ دادند و در نهایت در امتیاز یازده برابر شدند. اما با توجه به قانون مسابقات که در هنگام تساوی، برنده کسی است که سوالات درست بیشتری در دسته بندی انتخابی حریف پاسخ داده باشد. اما از آنجایی که این دو فینالیست نمی دانستند کدام یک از آن ها برنده مسابقه است، محمدرضا احمدی مجری برنامه پیشنهادی را به آن ها ارائه کرد که هر دو قبول کردند. احمدی از آن ها خواست اگر موافقند جایزه ویژه یعنی ۲۰۶ را بین یک دیگر تقسیم کنند که هر دو قبول کردند. پس از آن بود که داوران فرهاد جوانمرد را به عنوان قهرمان مسابقات معرفی کردند.
ایرانسل، بسته های اینترنت ویژه بازی های آنلاین ارایه خواهد کرد(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در ادامه این برنامه باقر صمدی، مدیرکل توسعه محصول ایرانسل به سخنرانی پرداخت و گفت: مفتخریم به عنوان اسپانسر، سهمی در برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای داشتیم.

وی با بیان این که ایرانسل بزرگ ترین اپراتور دیتای کشور است افزود: بیشترین تعداد مشترکان جوان را در اختیار داریم و طبیعی است که این قشر علاقه زیادی به بازی های رایانه ای داشته باشند و ما هم در جهت رضایت آنها گام برمی داریم.صمدی وعده داد: در حال طراحی بسته ی اینترنت ویژه بازی های رایانه ای آنلاین هستیم تا کسانی که اهل بازی هستند، دیگر دغدغه ای درباره اینترنت و حجم و سرعت آن برای بازی کردن نداشته باشند.

پخش زنده فینال فیفا برای نخستین بار در صدا و سیما

در ادامه این برنامه نوبت به پرهیجان ترین بخش این مراسم یعنی فینال رشته فیفا رسید. برای نخستین بار بود که یک مسابقه بازی های رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شد و همین موضوع هیجان و حساسیت بازی را دو چندان کرده بود. علاوه بر این حضور پرشور هواداران و تماشاگران همراه با گزارش زنده بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، جذابیت این دیدار را دوچندان کرده بود.

این بازی میان مهران محمدعلیزاده و توید برهانی برگزار شد. نکته جالب فینال این بود که در واقع تکرار فینال سال گذشته بود و این دو سال گذشته نیز با فینالیست بودند. سال گذشته برهانی موفق شده بود ۲ بر ۱ محمدعلیزاده را شکست دهد.

برهانی برای این بازی تیم بایرن مونیخ و محمدعلیزاده تیم منچستریونایتد را انتخاب کرد و هر دو بازیکن، بازی را محتاطانه آغاز کردند. در ابتدای بازی بایرن مونیخ تیر دروازه یونایتد را لرزاند اما در نیمه دوم این یونایتد بود که در اکثر دقایق توپ و میدان را در اختیار داشت. با این حال تلاش دو بازیکن در پایان ۹۰ دقیقه به تساوی صفر – صفر انجامید.

در وقت های اضافه بایرن مونیخ موفق شد در دقیقه ۱۰۳ توسط توماس مولر به گل برسد و همین یک گل کافی بود تا توید برهانی باز هم عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند. در صورت اختصاص سهمیه، قرار است برهانی به عنوان نماینده ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته فیفا اعزام شود.در نهایت توید برهانی در حضور صدها نفر از هواداران حاضر در سالن برگزاری مسابقات و میلیون ها بیننده تلویزیونی شبکه سوم سیما، کاپ قهرمانی مسابقات را بالای سر برد.

نماینده ایران در رشته کلش رویال معرفی شد

در این مراسم همچنین نماینده ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته کلش رویال معرفی شد.براساس این گزارش هرچند سعید افسردیر قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته کلش رویال شد، اما با توجه به مشکل وی برای خروج از کشور، ابوالفضل حسن نژاد نفر دوم این مسابقات، به بازی های جهانی اعزام خواهد شد.

ظرفیت جوانان مان را باور کنیم

در ادامه پخش زنده مراسم سومین لیگ بازی های رایانه ای از شبکه سوم سیما، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نگاه ویژه ای به موضوع اوقات فراغت نوجوانان و جوانان داریم و به همین دلیل فصل تابستان را برای برگزاری لیگ بازی های رایانه ای انتخاب کردیم.

وی با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.

کریمی تاکید کرد: ما در کنار توجه به بحث بازی سازی، از گیمرها نیز غافل نشده ایم با معرفی بازی های مناسب و برگزاری مسابقات تلاش می کنیم بهترین اتفاقات را برای آنها رقم بزنیم.

اهدای جوایز و تقدیر از نمایندگان استانی

در پایان این مراسم از مدیران کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها که بیشترین ثبت نامی در رقابت های لیگ را داشتند تقدیر شد. استان البرز با ۵۶۴ نفر، اصفهان ۱۹۹ نفر و خوزستان ۱۶۸ نفر بیشترین میزان ثبت نام را در این رقابت ها داشتند.

همچنین در ادامه این مراسم جایزه نفر اول مسابقات PES به رضا نوبخت و جایزه اول رشته کانتر استرایک به تیم Last Try اهدا شد.در پایان نیز شرکت رایان تجارت روژین با برند کنسول استور، به قید قرعه به حاضران مراسم دو دستگاه پلی استیشن ۴، سه دستگاه اکس باکس ۳۶۰ و ۵ بازی PES۱۸ اهدا کرد.

ویدیو هفت|نظر حسن کریمی قدوسی درباره ژن خوب

پاسخ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سوالاتی درباره ژن خوب، چالش نهنگ آبی و ثبت نام نکردن زنان در بازی فیفا.

او برادرزاده جواد کریمی قدوسی، نماینده مشهد، است.

ZOOMG

پخش زنده فینال مسابقات فیفا، نخستین گام صدا و سیما در زمینه بازی های ویدیویی (۹۶/۰۴/۲۵-۱۸:۳۱)

پنج شنبه فینال مسابقات فیفای سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران از صدا و سیما پخش شد و این مساله از اهمیت بالایی برخوردار است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای در رشته فیفا، به صورت زنده از شبکه سوم سیما، پخش شد. این نخستین بار بود که یک بازی ویدیویی به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شد.

این رقابت ها برای تعیین قهرمان ایران در رشته فیفا و اعزام به مسابقات جهانی (در صورت اختصاص سهمیه) در مجموعه برج میلاد تهران و به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و در نهایت مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی به فینال این رقابت ها راه یافتند. حضور پرشور تماشاچیان و هواداران در مسابقه فینال از یک سو، و پخش زنده این مسابقه از صدا و سیما از سوی دیگر، در کنار گزارش جذاب بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، دو مجری محبوب و پرسابقه صدا و سیما، سبب شد تا این رقابت به یکی از پرهیجان ترین و حساس ترین مسابقات بازی های رایانه ای در کشور بدل شود.

در نهایت این نوید برهانی بود که موفق شد با یک گل از سد رقیب سرسخت خود بگذرد و به مانند سال گذشته عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند. در پایان، کاپ قهرمانی این رقابت ها از سوی حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور، مدیرعامل برج میلاد، به نوید برهانی اهدا شد.

پخش زنده رقابت های سومین لیگ بازی های رایانه ای از صدا و سیما، می تواند نقطه عطفی در صنعت بازی های ویدیویی قلمداد شود. بر اساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی، صدا و سیما و شهرداری ها موظف به حمایت از بازی های رایانه ای، معرفی تولیدات داخلی و ترویج استفاده از بازی های مناسب، مجاز و دارای مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند و پخش زنده این مسابقات را می توان نخستین گام جدی صدا و سیما در این حوزه دانست.

در این دوره از مسابقات، بازی ایرانی Quiz ofKings توانست بیشترین شرکت کننده را با بیش از دو هزار و چهارصد نفر به خود اختصاص دهد. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در آنتن زنده شبکه سه با بیان اینکه این رویداد با استقبال قابل توجهی روبه رو شد و حدود هفت هزار نفر در آن به رقابت پرداختند گفت:

نکته مهم این است که بیشترین ثبت نام، برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است، اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد و شرکت مکعب به عنوان نماینده مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد.

باشگاه خبرنگاران

نخستین گام جدی صدا و سیما در حوزه بازی های رایانه ای پخش زنده یک مسابقه بازی های رایانه ای از صدا و سیما برای نخستین بار (۹۶/۰۶/۲۶-۰۱:۰۱)

برای نخستین بار در کشور، یک مسابقه بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده از شبکه سه سیما پخش شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای در رشته فیفا، به صورت زنده از شبکه سوم سیما، پخش شد. این نخستین بار است که یک بازی رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شود.

این رقابت ها برای تعیین قهرمان ایران در رشته فیفا و اعزام به مسابقات جهانی (در صورت اختصاص سهمیه) در مجموعه برج میلاد تهران و به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و در نهایت مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی به فینال این رقابت ها راه یافتند.

حضور پرشور تماشاچیان و هواداران در مسابقه فینال از یک سو، و پخش زنده این مسابقه از صدا و سیما از سوی دیگر، در کنار گزارش جذاب بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی دو مجری محبوب و پرسابقه صدا و سیما، سبب شد تا این رقابت، به یکی از پرهیجان ترین و حساس ترین مسابقات بازی های رایانه ای در کشور بدل شود.

در نهایت این نوید برهانی بود که موفق شد با یک گل از سد رقیب سرسخت خود بگذرد و به مانند سال گذشته عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را ازآن خود کند.

در پایان کاپ قهرمانی این رقابت ها، از سوی حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد، به نوید برهانی اهدا شد.

پخش زنده رقابت های سومین لیگ بازی های رایانه ای از صدا و سیما، می تواند نقطه عطفی در صنعت بازی های رایانه ای قلمداد شود. براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی، صدا و سیما و شهرداری ها، موظف به حمایت از بازی های رایانه ای، معرفی تولیدات داخلی و ترویج استفاده از بازی های مناسب، مجاز و دارای مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند و پخش زنده این مسابقات را می توان نخستین گام جدی صدا و سیما در این حوزه دانست.

در این دوره از مسابقات بازی ایرانی Quiz of Kings توانست بیشترین شرکت کننده را با بیش از ۲۴۰۰ نفر به خود اختصاص دهد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آنتن زنده شبکه سه با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر (ادامه دارد ...)

باشگاه خبرنگاران

(ادامه خبر ...) در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد و شرکت مکعب به عنوان نماینده مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد.

باشگاه خبرنگاران

گزارشی از فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران؛ قهرمانان بازی های رایانه ای ایران معرفی شدند

(۰۲۰۰۱-۹۶/۰۶/۲۶)

مراسم پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در مراسم باشکوهی و با حضور تعداد زیادی از علاقه مندان حوزه بازی در برج میلاد برگزار شد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در مراسم پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران فینال رشته های فیفا و کوییز آو کینگز در حضور بینندگان برگزار شد که فینال مسابقه فیفا به صورت زنده از شبکه سوم سیما با گزارش مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی پخش شد. این نخستین بار است که مسابقه یک بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده روی آنتن می رود.

همچنین در این مراسم جایزه نفرات برتر رشته های PES کانتر استرایک و کلش رویال اهدا شد.

اتفاقی جالب در فینال کوییزکاپ و برترین جایزه تاریخ بازی های رایانه ای ایران در ابتدای این مراسم فینال مسابقات کوییز کاپ برگزار شد. رشته Quiz of Kings پرطرفدارترین بازی لیگ بود و بیش از ۲۴۰۰ نفر در این رقابت ثبت نام کرده بودند و در نهایت فرهاد جوانمرد و احد نادری موفق شدند به دیدار نهایی راه یابند. جایزه این رقابت نیز یک دستگاه خودرو ۲۰۶ بود. این ارزشمندترین جایزه ای است که تا به حال در یک مسابقه بازی های رایانه ای در کشور اهدا شده است.

امیرحسین تاطقی، مدیرعامل بازی Quiz of Kings پیش از آغاز رقابت توضیح داد: این بازی پرمخاطب ترین بازی ایرانی با ۱۰ میلیون ثبت نام شده و یک و نیم میلیون کاربر فعال ماهانه است. روزانه ۳۰۰ هزار کاربر این بازی را انجام داده و به حدود ۴۰ میلیون سوال پاسخ می دهند.

وی افزود: با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی در دوره سوم لیگ شرکت کرد و موفق شد رکورد ثبت نامی ها را از آن خود کند.

تاطقی گفت: در مدت ۸ روز این مسابقات برگزار شد و ۸۰ نفر به مرحله پایانی راه یافتند و نهایتا اکنون شاهد برگزاری فینال بین دو نفر برتر هستیم.

در این رقابت نفس گیر، میان فرهاد جوانمرد و احد نادری به سوالات سخت در دسته بندی های اطلاعات عمومی، جغرافیا، طبیعت، فرهنگ و هنر، تکنولوژی و فوتبال پاسخ دادند و در نهایت در امتیاز یازده برابر شدند. اما با توجه به قانون مسابقات که در هنگام تساوی، برنده کسی است که سوالات درست بیشتری در دسته بندی انتخابی حریف پاسخ داده باشد. اما از آنجایی که این دو فینالیست نمی دانستند کدام یک از آن ها برنده مسابقه است، محمدرضا احمدی مجری برنامه پیشنهادی را به آن ها ارائه کرد که هر دو قبول کردند. احمدی از آن ها خواست اگر موافقند جایزه ویژه یعنی ۲۰۶ را بین یک دیگر تقسیم کنند که هر دو قبول کردند. پس از آن بود که داوران فرهاد جوانمرد را به عنوان قهرمان مسابقات معرفی کردند.

ایرانسل، بسته های اینترنت ویژه بازی های آنلاین ارایه خواهد کرد در ادامه این برنامه باقر صمدی، مدیرکل توسعه محصول ایرانسل به سخنرانی پرداخت و گفت: مفتخریم به عنوان اسپانسر، سهمی در برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای داشتیم.

وی با بیان این که ایرانسل بزرگ ترین اپراتور دیتای کشور است افزود: بیشترین تعداد مشترکان جوان را در اختیار داریم و طبیعی است که این قشر علاقه زیادی به بازی های رایانه ای داشته باشند و ما هم در جهت رضایت آنها گام برمی داریم.

صمدی وعده داد: در حال طراحی بسته ی اینترنت ویژه بازی های رایانه ای آنلاین هستیم تا کسانی که اهل بازی هستند، دیگر دغدغه ای درباره اینترنت و حجم و سرعت آن برای بازی کردن نداشته باشند.

پخش زنده فینال فیفا برای نخستین بار در صدا و سیما در ادامه این برنامه نوبت به پرهیجان ترین بخش این مراسم یعنی فینال رشته فیفا رسید. برای نخستین بار بود که یک مسابقه بازی های رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شد و همین موضوع هیجان و حساسیت بازی را دو چندان کرده بود. علاوه بر این حضور پرشور هواداران و تماشاگران همراه با گزارش زنده بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، جذابیت این دیدار را دوچندان کرده بود.

این بازی میان مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی برگزار شد. نکته جالب فینال این بود که در واقع تکرار فینال سال گذشته بود و این دو سال گذشته نیز با فینالیست بودند. سال گذشته برهانی موفق شده بود ۲ بر ۱ محمدعلیزاده را شکست دهد.

برهانی برای این بازی تیم بایرن مونیخ و محمدعلیزاده تیم منچستریونایتد را انتخاب کرد و هر دو بازیکن، بازی را محتاطانه آغاز کردند. در ابتدای بازی بایرن مونیخ تیر دروازه یونایتد را لرزاند اما در نیمه دوم این یونایتد بود که در اکثر دقایق توپ و میدان را در اختیار داشت. با این حال تلاش دو بازیکن در پایان ۹۰ دقیقه به تساوی صفر – صفر انجامید.

در وقت های اضافه بایرن مونیخ موفق شد در دقیقه ۱۰۳ توسط توماس مولر به گل برسد و همین یک گل کافی بود تا نوید برهانی باز هم عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند. در صورت اختصاص سهمیه، قرار است برهانی به عنوان نماینده ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته فیفا اعزام شود.(ادامه دارد ...)

باشگاه خبرنگاران

(ادامه خبر ...) در نهایت نوید برهانی در حضور صدها نفر از هواداران حاضر در سالن برگزاری مسابقات و میلیون ها بیننده تلویزیونی شبکه سوم سیما، کاپ قهرمانی مسابقات را بالای سر برد.

نماینده ایران در رشته کلش رویال معرفی شد در این مراسم همچنین نماینده ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته کلش رویال معرفی شد.

براساس این گزارش هرچند سعید افسردیر قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته کلش رویال شد، اما با توجه به مشکل وی برای خروج از کشور، ابوالفضل حسن نژاد نفر دوم این مسابقات، به بازی های جهانی اعزام خواهد شد.

ظرفیت جوانان مان را باور کنیم در ادامه پخش زنده مراسم سومین لیگ بازی های رایانه ای از شبکه سوم سیما، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نگاه ویژه ای به موضوع اوقات فراغت نوجوانان و جوانان داریم و به همین دلیل فصل تابستان را برای برگزاری لیگ بازی های رایانه ای انتخاب کردیم.

وی با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.

کریمی تاکید کرد: ما در کنار توجه به بحث بازی سازی، از گیمرها نیز غافل نشده ایم با معرفی بازی های مناسب و برگزاری مسابقات تلاش می کنیم بهترین اتفاقات را برای آنها رقم بزنیم.

اهدای جوایز و تقدیر از نمایندگان استانی در پایان این مراسم از مدیران کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها که بیشترین ثبت نامی در رقابت های لیگ را داشتند تقدیر شد. استان البرز با ۵۶۴ نفر، اصفهان ۱۹۹ نفر و خوزستان ۱۶۸ نفر بیشترین میزان ثبت نام را در این رقابت ها داشتند.

همچنین در ادامه این مراسم جایزه نفر اول مسابقات PES به رضا نوبخت و جایزه اول رشته کانتر استرایک به تیم Last Try اهدا شد.

در پایان نیز شرکت رایان تجارت روژین با برند کنسول استور، به قید قرعه به حاضران مراسم دو دستگاه پلی استیشن ۴، سه دستگاه اکس باکس ۳۶۰ و ۵ بازی PES۱۸ اهدا کرد.

منبع:بنیاد ملی بازی های رایانه ای

ژاوانیوز

سه بازی جدید ایرانی فردا رونمایی خواهند شد (۹۶/۰۶/۲۶-۱۱:۴۹)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی در کشور در راستای حمایت رسانه ای از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های داخلی در جامعه «آیین رونمایی از سه بازی جدید ایرانی» را برگزار می کند. به گزارش ژاوانیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ین مراسم که نخستین آیین رونمایی در سال جاری است، از نظر مدل برگزاری تغییرات گسترده ای در آن اعمال شده تا اهداف بزرگ تری را شامل شود. در وهله ی اول به جای یک بازی از سه بازی جدید رونمایی می شود تا بازی های بیش تری در معرض دید عموم قرار گیرد.سه بازی قفس (The Cage)، پسرخوانده و لایو تی وی تایکون عناوینی هستند که فردا توسط عوامل و توسعه دهندگان به حضار و مخاطبان معرفی خواهند شد.معرفی هر بازی بین ۱۰ الی ۱۵ دقیقه به طول خواهد انجامید و طی این مدت نماینده تیم سازنده روی سن رفته و درباره بازی و ویژگی های آن توضیح می دهد.از دیگر برنامه های جذاب این رونمایی، اجرای زنده موسیقی توسط گروه اتاق و همچنین قرعه کشی یک دستگاه پلی استیشن ۴ و سه کارت هدیه خرید اینترنتی بین حضار است.این مراسم فردا دوشنبه ۲۷ شهریور ماه از ساعت ۱۰ الی ۱۲ در فرهنگ سرای اندیشه واقع در پارک اندیشه برگزار خواهد شد.علاقه مندان برای شرکت در مراسم می توانند با مراجعه به صفحه https://evmd.co/oWs۴۳ نسبت به ثبت نام رایگان اقدام نمایند. لازم به ذکر است جهت شرکت در قرعه کشی می بایست بلیت ایوند را همراه خود داشته باشید.

ژاوانیوز

پخش زنده یک مسابقه بازی های رایانه ای از صدا و سیما برای نخستین بار (۹۶/۰۶/۲۶-۱۱:۵۵)

برای نخستین بار در کشور، یک مسابقه بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده از شبکه سه سیما پخش شد. به گزارش ژاوانیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای در رشته فیفا، به صورت زنده از شبکه سوم سیما، پخش شد. این نخستین بار است که یک بازی رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شود.این رقابت ها برای تعیین قهرمان ایران در رشته فیفا و اعزام به مسابقات جهانی (در صورت اختصاص سهمیه) در مجموعه برج میلاد تهران و به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و در نهایت مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی به فینال این رقابت ها راه یافتند.حضور پرشور تماشاچیان و هواداران در مسابقه فینال از یک سو، و پخش زنده این مسابقه از صدا و سیما از سوی دیگر، در کنار گزارش جذاب بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی دو مجری محبوب و پرسابقه صدا و سیما، سبب شد تا این رقابت، به یکی از پرهیجان ترین و حساس ترین مسابقات بازی های رایانه ای در کشور بدل شود.در نهایت این نوید برهانی بود که موفق شد با یک گل از سد رقیب سرسخت خود بگذرد و به مانند سال گذشته عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را ازآن خود کند.در پایان کاپ قهرمانی این رقابت ها، از سوی حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد، به نوید برهانی اهدا شد.پخش زنده رقابت های سومین لیگ بازی های (ادامه دارد ...)

فاوانیوز

(ادامه خبر ...) رایانه ای از صدا و سیما، می تواند نقطه عطفی در صنعت بازی های رایانه ای قلمداد شود. براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی، صدا و سیما و شهرداری ها، موظف به حمایت از بازی های رایانه ای، معرفی تولیدات داخلی و ترویج استفاده از بازی های مناسب، مجاز و دارای مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند و پخش زنده این مسابقات را می توان نخستین گام جدی صدا و سیما در این حوزه دانست.در این دوره از مسابقات بازی ایرانی Quiz of Kings توانست بیشترین شرکت کننده را با بیش از ۲۴۰۰ نفر به خود اختصاص دهد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آنتن زنده شبکه سه با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد و شرکت مکعب به عنوان نماینده مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد.

فاوانیوز

نقش سازنده کنفرانس بازی های دیجیتال در صنعت گیم ایران (۹۵/۰۶/۲۶-۱۱:۵۶)

آذر ماه سال جاری یکی از بزرگ ترین و مهم ترین کنفرانس در زمینه بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد که به گفته فعالان این حوزه، این رویداد می تواند نقطه عطفی برای صنعت گیم ایران باشد. به گزارش فاوانیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با همکاری دانشگاه های معتبر کشور و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور سالیانه برگزار خواهد شد که امسال این کنفرانس با همکاری دانشگاه علم وصنعت شکل می گیرد.دکتر مجتبی وحیدی اصل عضو هیئت علمی رشته کامپیوتر دانشگاه شهید بهشتی در گفت وگو با روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تاثیر برگزاری نخستین کنفرانس بازی های دیجیتال، روی صنعت گیم ایران گفته است.دانشگاه شهید بهشتی چه دستآوردهایی در زمینه بازی سازی دارد؟آزمایشگاه بازی سازی دانشگاه شهید بهشتی در سال ۱۳۹۳ در دانشکده مهندسی و علوم کامپیوتر این دانشگاه، تاسیس شد. این آزمایشگاه از دو عضو هیات علمی، سه دانشجوی دکتری، شش فارغ التحصیل یا دانشجوی کارشناسی ارشد و ۳۰ فارغ التحصیل یا دانشجوی کارشناسی تشکیل شده است که در شاخه های مختلف مرتبط با بازی های کامپیوتری به فعالیت های تحقیق و توسعه می پردازند. حوز ه های اصلی تحقیقاتی آزمایشگاه شامل بازی های جدی، گیمیفیکیشن، گیم آنالیتیکس، واقعیت مجازی و محاسبات مبتنی بر انسان است و پایان نامه های دکتری، ارشد و کارشناسی مختلفی با این موضوعات تعریف شده است. در سه سال اخیر، کارگاه های مختلف آموزش بازی سازی در سطح دانشگاه برگزار شده و تیم های مختلف بازیسازی در آزمایشگاه مشغول طراحی و توسعه بازی های مختلف هستند.وضعیت پژوهش را در کشور در حوزه بازی های دیجیتال چطور ارزیابی می کنید؟در چند سال اخیر، توجه و تمایل زیادی در دانشگاه های کشور به مقوله مطالعات بازی های دیجیتال به چشم می خورد. رشد پایان نامه های ارشد و دکتری و ارسال مقالات متنوع با موضوع بازی های دیجیتال، گواهی بر این مدعاست. ارائه دروس مرتبط به بازی سازی و افزایش تعداد کارگاه ها و دوره های آموزشی بازی سازی در دانشگاه ها، در چند سال اخیر، بیانگر اراده مدیران آموزش عالی به افزایش تعامل صنعت بازی سازی کشور با نهادهای دانشگاهی و پژوهشی است.نقش کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در افزایش پژوهش های این حوزه چیست؟با توجه به جوان و نوپا بودن تحقیقات بازی های دیجیتال در کشور، برگزاری کنفرانس های مرتبط با بازی های دیجیتال، نقش بسیار سازنده و جدی در توانمندسازی پژوهشگران و کارشناسان این حوزه دارد. کنفرانس های این چنینی با گردهم آوردن فعالان دانشگاهی و صنعت بازی سازی به تعامل بیشتر متخصصان این دو طیف کمک می کند. ضمن آن که با ترغیب دانشجویان و پژوهشگران به ارسال و تبادل ایده ها و دستاوردهای پژوهشی خود، زمینه را برای آگاهی بخشی بیشتر جامعه نسبت به اهمیت بازی سازی فراهم می آورد.ویژگی های اساسی کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال به ویژه از جنبه محورهای فنی و مهندسی چیست؟این کنفرانس ۴ ویژگی اصلی دارد:تنوع بسیار زیاد محورهای کنفرانس به ویژه در حوزه های فنی و مهندسی که منجر به جذب افراد بیشتر برای شرکت در کنفرانس می شود.تلاش برگزارکنندگان کنفرانس در دعوت از صاحب نظران و کارشناسان مرتبط یا غیرمرتبط به بازی سازی و ایجاد تعامل میان آن ها، منجر به گشایش حوزه های جدید در تحقیقات بازی ها خواهد شد.جذابیت حوزه های فنی و مهندسی معرفی شده در کنفرانس، بهانه ای برای ورود افراد بیشتری از این رشته ها به حوزه بازی سازی خواهد شد. برگزاری اولین دوره این کنفرانس در یک دانشگاه صنعتی، به این جریان، کمک بیشتری خواهد کرد.چینش فعالان فنی و مهندسی در حوزه بازی سازی به عنوان هیات داوری کنفرانس، به داوری کارشناسانه و فنی تر مقالات ارسالی، کمک زیادی خواهد نمود.

جام جم

معرفی قهرمانان بازی های رایانه ای ایران (۹۵/۰۶/۲۶-۱۴:۵۲)

مراسم پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۳ شهریورماه در مراسم باشکوهی و با حضور تعداد زیادی از علاقه مندان حوزه بازی در برج میلاد برگزار شد.

گروه دانش « تیتریک »، در مراسم پایانی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران فینال رشته های فیفا و کوییز آو کینگز در حضور بینندگان برگزار شد که فینال مسابقه فیفا به صورت زنده از شبکه سوم سیما با گزارش مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی پخش شد. این نخستین بار است که مسابقه یک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده روی آنتن می رود.همچنین در این مراسم جایزه نفرات برتر رشته های PES، کانتر استرایک و کلش رویال اهدا شد.

اتفاقی جالب در فینال کوییزکاپ و برترین جایزه تاریخ بازی های رایانه ای ایراندر ابتدای این مراسم فینال مسابقات کوییز کاپ برگزار شد. رشته Quiz of Kings پرطرفدارترین بازی لیگ بود و بیش از ۲۴۰۰ نفر در این رقابت ثبت نام کرده بودند و در نهایت فرهاد جوانمرد و احد نادری موفق شدند به دیدار نهایی راه یابند. جایزه این رقابت نیز یک دستگاه خودرو ۲۰۶ بود. این ارزشمندترین جایزه ای است که تا به حال در یک مسابقه بازی های رایانه ای در کشور اهدا شده است.

امیرحسین ناطقی، مدیرعامل بازی Quiz of Kings پیش از آغاز رقابت توضیح داد: این بازی پرمخاطب ترین بازی ایرانی با ۱۰ میلیون ثبت نام شده و یک و نیم میلیون کاربر فعال ماهانه است. روزانه ۳۰۰ هزار کاربر این بازی را انجام داده و به حدود ۴۰ میلیون سوال پاسخ می دهند.

وی افزود: با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی در دوره سوم لیگ شرکت کرد و موفق شد رکورد ثبت نامی ها را از آن خود کند.

ناطقی گفت: در مدت ۸ روز این مسابقات برگزار شد و ۸۰ نفر به مرحله پایانی راه یافتند و نهایتا اکنون شاهد برگزاری فینال بین دو نفر برتر هستیم.

در این رقابت نفس گیر، میان فرهاد جوانمرد و احد نادری به سوالات سخت در دسته بندی های اطلاعات عمومی، جغرافیا، طبیعت، فرهنگ و هنر، تکنولوژی و فوتبال پاسخ دادند و در نهایت در امتیاز یازده برابر شدند. اما با توجه به قانون مسابقات که در هنگام تساوی، برنده کسی است که سوالات درست بیشتری در دسته بندی انتخابی حریف پاسخ داده باشد. اما از آنجایی که این دو فینالیست نمی دانستند کدام یک از آن ها برنده مسابقه است، محمدرضا احمدی مجری برنامه پیشنهادی را به آن ها ارائه کرد که هر دو قبول کردند. احمدی از آن ها خواست اگر موافقند جایزه ویژه یعنی ۲۰۶ را بین یک دیگر تقسیم کنند که هر دو قبول کردند. پس از آن بود که داوران فرهاد جوانمرد را به عنوان قهرمان مسابقات معرفی کردند.

ایرانسل، بسته های اینترنت ویژه بازی های آنلاین ارایه خواهد کرددر ادامه این برنامه باقر صمدی، مدیرکل توسعه محصول ایرانسل به سخنرانی پرداخت و گفت: مفتخریم به عنوان اسپانسر، سهمی در برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای داشتیم.

وی با بیان این که ایرانسل بزرگ ترین اپراتور دیتای کشور است افزود: بیشترین تعداد مشترکان جوان را در اختیار داریم و طبیعی است که این قشر علاقه زیادی به بازی های رایانه ای داشته باشند و ما هم در جهت رضایت آنها گام برمی داریم.

صمدی وعده داد: در حال طراحی بسته ی اینترنت ویژه بازی های رایانه ای آنلاین هستیم تا کسانی که اهل بازی هستند، دیگر دغدغه ای درباره اینترنت و حجم و سرعت آن برای بازی کردن نداشته باشند.

پخش زنده فینال فیفا برای نخستین بار در صدا و سیمادر ادامه این برنامه نوبت به پرهیجان ترین بخش این مراسم یعنی فینال رشته فیفا رسید. برای نخستین بار بود که یک مسابقه بازی های رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شد و همین موضوع هیجان و حساسیت بازی را دو چندان کرده بود. علاوه بر این حضور پرشور هواداران و تماشاگران همراه با گزارش زنده بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی، جذابیت این دیدار را دوچندان کرده بود.

این بازی میان مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی برگزار شد. نکته جالب فینال این بود که در واقع تکرار فینال سال گذشته بود و این دو سال گذشته نیز با فینالیست بودند. سال گذشته برهانی موفق شده بود ۲ بر ۱ محمدعلیزاده را شکست دهد.

برهانی برای این بازی تیم بایرن مونیخ و محمدعلیزاده تیم منچستریونایتد را انتخاب کرد و هر دو بازیکن، بازی را محتاطانه آغاز کردند. در ابتدای بازی بایرن مونیخ تیر دروازه یونایتد را لرزاند اما در نیمه دوم این یونایتد بود که در اکثر دقایق توپ و میدان را در اختیار داشت. با این حال تلاش دو بازیکن در پایان ۹۰ دقیقه به تساوی صفر – صفر انجامید.

در وقت های اضافه بایرن مونیخ موفق شد در دقیقه ۱۰۳ توسط توماس مولر به گل برسد و همین یک گل کافی بود تا نوید برهانی باز هم عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را از آن خود کند. در صورت اختصاص سهمیه، قرار است برهانی به عنوان نماینده ایران به مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی در رشته فیفا اعزام شود.

در نهایت نوید برهانی در حضور صدها نفر از هواداران حاضر در سالن برگزاری مسابقات و میلیون ها بیننده تلویزیونی شبکه سوم سیما، کاپ قهرمانی مسابقات را بالای سر برد.

نماینده ایران در رشته کلش رویال معرفی شددر این مراسم همچنین نماینده ایران در جام جهانی ورزش های الکترونیکی پاریس ESWC در رشته کلش رویال معرفی شد.

براساس این گزارش هرچند سعید افسردیر قهرمان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران در رشته کلش رویال شد، اما با توجه به مشکل وی برای خروج از کشور، ابوالفضل حسن نژاد نفر دوم این مسابقات، به بازی های جهانی اعزام خواهد شد.

ظرفیت جوانان مان را باور کنیمدر ادامه پخش زنده مراسم سومین لیگ بازی های رایانه ای از شبکه سوم سیما، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نگاه ویژه ای به موضوع اوقات فراغت نوجوانان و جوانان داریم و به همین دلیل فصل تابستان را برای برگزاری لیگ بازی های رایانه ای انتخاب کردیم.

وی با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.

کریمی تاکید کرد: ما در کنار توجه به بحث بازی سازی، از گیمرها نیز غافل نشده ایم با معرفی بازی های مناسب و برگزاری مسابقات تلاش می کنیم بهترین اتفاقات را برای آنها رقم بزنیم.

اهدای جوایز و تقدیر از نمایندگان استانیدر پایان این مراسم از مدیران کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها که بیشترین ثبت نامی در رقابت های لیگ را داشتند تقدیر شد. استان البرز با ۵۶۴ نفر، اصفهان ۱۹۹ نفر و خوزستان ۱۶۸ نفر بیشترین میزان ثبت نام را در این رقابت ها داشتند.

همچنین در ادامه این مراسم جایزه نفر اول مسابقات PES به رضا نوبخت و جایزه اول رشته کانتر استرایک به تیم Last Try اهدا شد.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در پایان نیز شرکت رایان تجارت روژین با برند کنسول استور، به قید قرعه به حاضران مراسم دو دستگاه پلی استیشن ۴، سه دستگاه اکس باکس ۳۶۰ و ۵ بازی PES۱۸ اهدا کرد.
بنیاد ملی بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: افزایش تعامل اعضای خانواده ها در لیگ بازی های رایانه ای

(۱۳۵۵۸-۹۶/۰۶/۲۶)

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران که از ۱۳ شهریورماه در برج میلاد تهران آغازشده بود، روزهای پایانی را پشت سر می گذارد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.
این لیگ بزرگ ترین مسابقات تاریخ بازی های رایانه ای کشور محسوب می شود که نزدیک به ۷ هزار نفر در این رقابت ها حضور داشتند و برای کسب عنوان قهرمانی در ۵ رشته به رقابت پرداختند. این رویداد در واقع، فرصت مناسبی برای فرهنگ سازی و آشنایی با بازی های مناسب رده های سنی مختلف بود، بهانه ای که «حمایت» را بر آن داشت تا با «حسن کریمی قدوسی»، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به گفت وگو بنشیند.
کریمی قدوسی در خصوص اهداف لیگ بازی های رایانه ای به «حمایت» گفت:
امسال سومین دوره از لیگ باهمت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همکاری یک بخش خصوصی برگزار شد. این لیگ همیشه در فصل تابستان برگزار می شود چراکه مدنظرمان اوقات فراغت جوان ها ، نوجوان ها و حتی میان سالان است. همچنین در این فصل به دلیل تعطیلی دانشگاه ها ازلحاظ مصرف حوزه بازی، شلوغ ترین فصل محسوب می شود. یکی از اهداف ما در این لیگ، بحث فراهم کردن خوراک مناسب در برهه زمانی دوهفته ای لیگ برای کسانی بود که گیم بازی می کنند.
هدف دوم، بحث توجه به حوزه مصرف و به رسمیت شناختن گیمرهایی است که در ایران، بازی های رایانه ای انجام می دهند زیرا مخاطبان ما این افراد هستند. هدف سوم نیز فراهم کردن فضایی بود برای اعزام نفرات برتر به مسابقات جهانی زیرا نفرات برتر لیگ به مسابقه E SWC فرانسه اعزام می شوند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با تفاوت های این دوره از مسابقات تصریح کرد:
امسال تعداد ثبت نام کننده های لیگ ۵/۳ برابر افزایش داشت. در سال گذشته ۲ هزار و یک صد نفر ثبت نام کننده داشتیم اما امسال ۶ هزار و ۹۰۵ نفر ثبت نام کردند. این افراد در پنج رشته مختلف Clash Royale،Qui z of KingsPES ۲۰۱۷، FIFA ۲۰۱۷،Counter Strike Global Offensive مسابقه دادند. اتفاق جالب اینکه بیشترین تعداد ثبت نام برای بازی ایرانی Quiz of Kings بود. در تمام سال هایی که لیگ بازی های رایانه ای در کشور برگزارشده، هرگز شاهد این نبودیم که یک بازی ایرانی از بازی خارجی بیشتر ثبت نام کننده داشته باشد و این نشان دهنده آن است که اگر بازی خوب در داخل کشور ساخته شود مخاطبانش از بازی های خارجی هم بیشتر می تواند باشد.
جایزه اول و بهترین جایزه نیز برای این بازی ایرانی در نظر گرفته شده است. درمجموع جوایزمان ۱۰۰ میلیون تومان است که در اختتامیه ای که امروز پنج شنبه از ساعت ۸ تا ۱۰ شب در برج میلاد برگزار می شود به نفرات برتر اهدا خواهد شد. مهم ترین جایزه هم که یک دستگاه خودرو ۲۰۶ است که به نفر اول بازی ایرانی Quiz of Kings اهدا می شود.
کریمی قدوسی در خصوص محتوای این بازی ها تأکید کرد:
تمام بازی های این لیگ به غیراز Counter Strike Global Offensive برای میانگین سنی ۳ سال به بالا مناسب است و بازی هایی است که از بنیاد ملی بازهای رایانه ای دارای مجوز هستند و دارای محتوای مناسبی است. شاید بازی ایرانی Quiz of Kings عنوان ایرانی – اسلامی به آن تعلق نگیرد اما بازی ای است که دانش عمومی افراد بازی کننده را بالا می برد. مسئله مهمی که وجود دارد این که توقعات ما دربازی هایی که در لیگ هستند تکمیل و کامل باشد. بعضی وقت ها یک سری توقعات تادقیق وجود دارد؛ به این منظور که بازی ای که در مسابقات شرکت می کند باید خودبه خود در جامعه معروف باشد اما اصولاً نباید بازی ای را در مسابقه شرکت داد که معروف نیست به خاطر اینکه نه تنها کمکی به آن بازی نمی کند بلکه کمکی هم به برگزاری لیگ نمی کند. برای همین ما سراغ Quiz of Kings رفتیم زیرا هم ظرفیت ایجاد مسابقه را به خاطر بازی کردنش داشت و هم بسیار بازی معروفی بود. این بازی ۱۰ میلیون نصب یونیک و ۲ میلیون نصب فعال دارد و بازی معروفی در کشور محسوب می شود.
وی همچنین در خصوص تعامل خانواده ها در این لیگ خاطرنشان کرد:
یکی از نکات جالب این لیگ این است که عموماً مادران و پدران با فرزندان و زوج های جوان شرکت کرده اند. یعنی صحنه ای که در لیگ دیده می شود و جذاب است تعامل خانواده ها و اعضای خانواده ها با همدیگر است . لیگ امسال از بابت تعامل افراد با یکدیگر محیط جذاب و جالبی ایجاد کرده بود.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص تفاوت های لیگ سوم با دوره های قبل نیز گفت:
علاوه بر افزایش سه برابری استقبال از لیگ، فضای برگزاری لیگ امسال هم چند برابر شد. همچنین با توجه به تجربه موفق دوساله ما از برگزاری لیگ، مدیریت برج میلاد در کارهای اجرایی و برگزاری لیگ ورود پیدا کرد. امسال لیگ چه به لحاظ کیفیت و چه به لحاظ کمیت، بهبود چشم گیری داشت.
وی در خصوص برنامه های شش ماهه دوم این بنیاد تصریح کرد:
امسال بنیاد برنامه های سال جاری خود در فصول مختلف را زمان بندی کرده که یکی از مهم ترین اتفاقات فصل بعدی، کنفرانس تحقیق بازی های دیجیتال است که در سوم آذرماه امسال در دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود. همچنین در چند روز آتی آیین نامه حمایت از بازی های رایانه ای موبایل و کامپیوتر را منتشر خواهیم کرد که بر اساس آن تا سقف یک میلیارد تومان از بازی های ایرانی درخواست کننده در شش ماه آینده حمایت مالی بلاعوض (ادامه دارد ...)

دریای بازی

(ادامه خبر ...) خواهیم کرد. همچنین در انتهای فصل زمستان هم جشنواره بازی های رایانه ای را خواهیم داشت که هفتمین دوره آن امسال به صورت متوالی برگزار می شود و برنامه های دیگر که به فراخور حال، اعلام خواهد شد.

وی یادآور شد:

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی حوزه بازی در کشور به بحث بازی هم ازنظر تولیدکننده و هم ازنظر مصرف کننده آن اهمیت می دهد، کاری که در لیگ انجام می دهیم هم اهمیت به حوزه مصرف در کشور است. مصرف برای ما یعنی مصرف محتوای مناسب فرهنگی دربازی های رایانه ای که ناقض ارزش های کشور هم نباشد. در این دوره از لیگ نشان دادیم که می توان از بازی هایی استفاده کرد که نزدیک به ۷ هزار نفر در آن شرکت کنند و هم بازی های مناسبی باشد. فکر می کنم افرادی که در کشور موازی کاری می کنند باید در این حوزه حواسشان را جمع کنند و بدانند که متولی این امر بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و باید کارهایشان را با بنیاد هماهنگ کنند چراکه در دوره های مختلف در طول این ۱۰سال دستگاه های مختلفی در حوزه بازی، ورود پیدا کردند و خواستند موازی کاری کنند که در حال حاضر خبری از آن ها نیست. همه باید به رشد صنعت بازی سازی در کشور و اشاعه فرهنگ صحیح استفاده از بازی های رایانه ای در داخل کشور کمک کنیم.

باشگاه خبرنگاران

نخستین گام جدی صدا و سیما در حوزه بازی های رایانه ای پخش زنده مسابقه بازی های رایانه ای از صدا و سیما برای نخستین بار (۹۶/۰۶/۲۶-۰۱:۰۱)

برای نخستین بار در کشور، یک مسابقه بازی رایانه ای از صدا و سیما به صورت زنده از شبکه سه سیما پخش شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ روز پنج شنبه ۲۳ شهریورماه فینال سومین لیگ بازی های رایانه ای در رشته فیفا، به صورت زنده از شبکه سوم سیما، پخش شد. این نخستین بار است که یک بازی رایانه ای به صورت زنده از صدا و سیما پخش می شود.

این رقابت ها برای تعیین قهرمان ایران در رشته فیفا و اعزام به مسابقات جهانی (در صورت اختصاص سهمیه) در مجموعه برج میلاد تهران و به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و در نهایت مهران محمدعلیزاده و نوید برهانی به فینال این رقابت ها راه یافتند.

حضور پرشور تماشاچیان و هواداران در مسابقه فینال از یک سو، و پخش زنده این مسابقه از صدا و سیما از سوی دیگر، در کنار گزارش جذاب بازی توسط مزدک میرزایی و محمدرضا احمدی دو مجری محبوب و پرسابقه صدا و سیما، سبب شد تا این رقابت، به یکی از پرهیجان ترین و حساس ترین مسابقات بازی های رایانه ای در کشور بدل شود.

در نهایت این نوید برهانی بود که موفق شد با یک گل از سد رقیب سرسخت خود بگذرد و به مانند سال گذشته عنوان قهرمانی ایران در رشته فیفا را ازآن خود کند.

در پایان کاپ قهرمانی این رقابت ها، از سوی حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و علی درویش پور مدیرعامل برج میلاد، به نوید برهانی اهدا شد.

پخش زنده رقابت های سومین لیگ بازی های رایانه ای از صدا و سیما، می تواند نقطه عطفی در صنعت بازی های رایانه ای قلمداد شود. براساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی، صدا و سیما و شهرداری ها، موظف به حمایت از بازی های رایانه ای، ممرقی تولیدات داخلی و ترویج استفاده از بازی های مناسب، مجاز و دارای مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای هستند و پخش زنده این مسابقات را می توان نخستین گام جدی صدا و سیما در این حوزه دانست.

در این دوره از مسابقات بازی ایرانی Quiz of Kings توانست بیشترین شرکت کننده را با بیش از ۲۴۰۰ نفر به خود اختصاص دهد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آنتن زنده شبکه سه با بیان این که این رویداد با استقبال قابل توجهی روبرو شد و حدود ۷۰۰۰ نفر در آن به رقابت پرداختند گفت: نکته مهم این است که بیشترین ثبت نامی برای نخستین بار برای یک رشته ایرانی بود. این موضوع این پیام را دربر دارد که هرچند صنعت بازی های رایانه ای ایران از دنیا عقب است اما مخاطبان فراوانی در داخل کشور دارد. باید ظرفیت و توان جوانان ایرانی را در حوزه بازی سازی باور کنیم.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برج میلاد و شرکت مکعب به عنوان نماینده مسابقات جهانی ورزش های الکترونیکی ESWC از ۱۳ تا ۲۳ شهریورماه در برج میلاد برگزار شد.

click

حضور گسترده خانم های ایرانی در لیگ بازی های رایانه ای سال آینده (۹۶/۰۶/۲۶-۱۸:۰۷)

رسانه کلیک – حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار کلیک از حضور بیشتار بانوان در آینده و در لیگ بازی های رایانه ای خبر دارد.

به گزارش خبرنگار رسانه کلیک : حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار کلیک در رابطه با سومین لیگ بازی های رایانه ای و آینده این مسابقات عنوان کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای آینده بسیار خوبی برای لیگ بازی های رایانه ای ایران متصور (ادامه دارد ...)

click

(ادامه خبر ...) است؛ در واقع همین مسئله باعث خواهد شد تا به امروز سه دوره از این لیگ را برگزار کرده ایم و قطعا لیگ های بعدی بازی های رایانه ای نیز به صورت جدی برگزار خواهد شد. همچنین ما با شرکت مکعب تفاهم نامه ۵ ساله ای داریم که از امسال شروع شده است و تا ۵ سال آینده این لیگ به صورت جدی و در حد و اندازه لیگ های بازی بین المللی ادامه پیدا کند.

حسن کریمی قدوسی ادامه داد: سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای این است که بنیاد مجری لیگ نباشد چرا که شرکت های زیادی در بخش اجرایی حضور دارند که کیفیت کار بالایی دارند به همین دلیل بهتر است بنیاد از ظرفیت های آماده و موجود استفاده کند تا به دنبال رقابت با شرکت های اجرا کننده لیگ باشد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور گسترده گیمرهای مرد و زن در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران گفت: تعداد ثبت نام بالا در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران بزرگترین نکته برجسته این رویداد است. در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران بر خلاف لیگ های قبلی که تنها ۲۱۰۰ ثبت نامی داشتیم، امسال ۶۹۰۵ ثبت نام انجام شده است که نشان از امیدی بسیار خوب برای برگزاری بهتر و پربارتر چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران دارد.

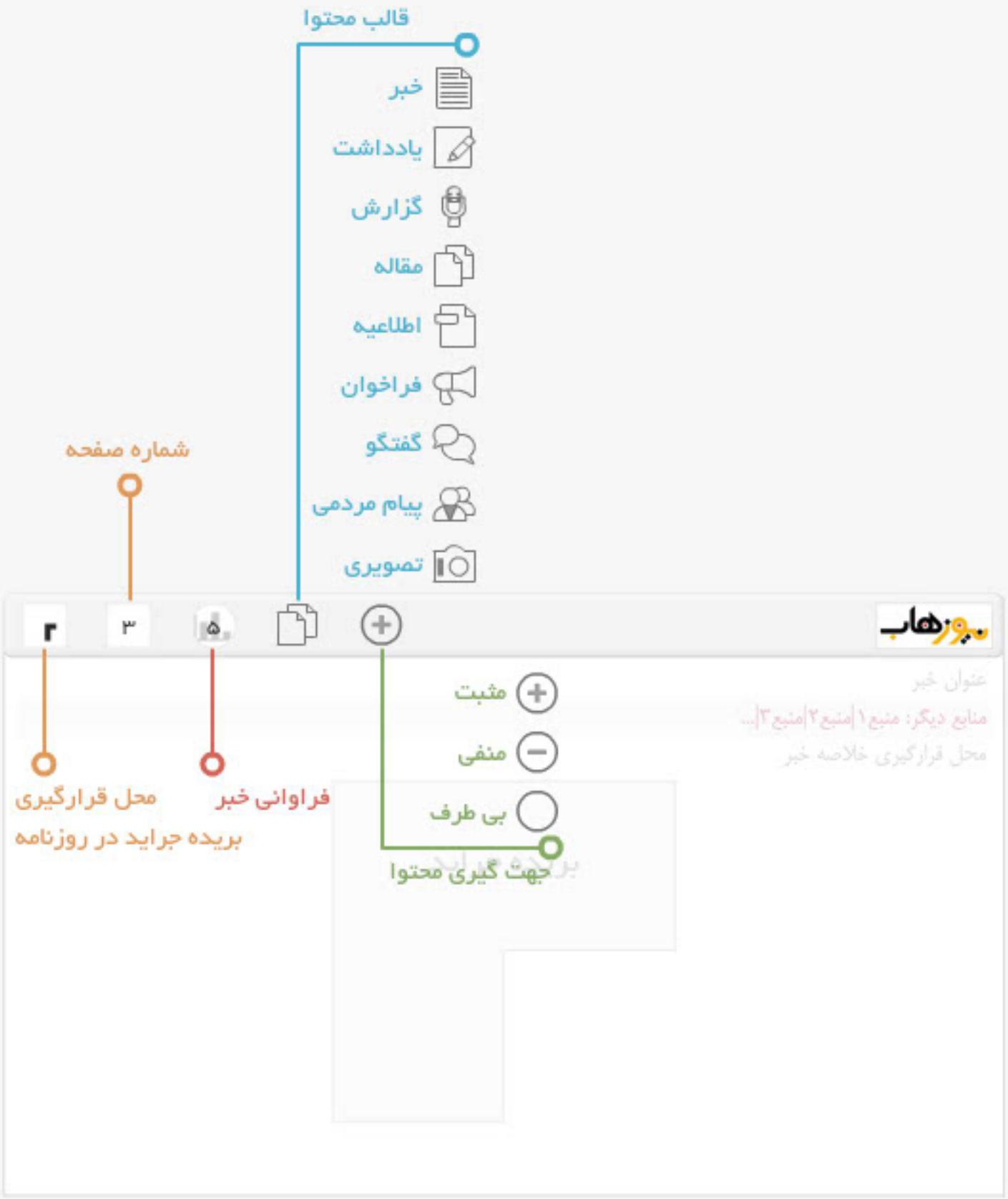
وی با اشاره به مدت زمان محدود برای برنامه ریزی سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران خاطر نشان کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران برای برگزاری سومین لیگ بازی های رایانه ای تنها حدود ۳ هفته وقت داشت در حالی که برای برگزاری لیگ های قبلی از ماه ها قبل برنامه ریزی انجام می شود. ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای توقع حضور گسترده گیمرها از سراسر ایران به تعداد بالا را نداشتیم اما بر خلاف انتظارات تعداد زیادی گیمر حضور دارند که نشان از پتانسیل بزرگ بازی های رایانه ای دارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به وضعیت گیمرهای ایرانی تصریح کرد: گیمرهای ایرانی در سطح بین المللی وضعیت بسیار خوبی دارند، آقای نوید برهانی در رشته فیفا قهرمان جهان هستند. در ایران استعدادهای بسیار خوب و بزرگی در حوزه بازی های رایانه ای وجود دارد که بنیاد با این قبیل رویدادها این استعدادها را کشف و نفرات برتر را به مسابقات بین المللی به عنوان نماینده ایران می فرستد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران نگاه ویژه ای به بازی های رایانه ای و گیمرهای ایرانی دارد که باعث شده تا هر ساله تعداد گیمرهای ایرانی سرشناس و افتخار آفرین بیشتر شود.

حسن کریمی قدوسی در رابطه با حضور بانوان در سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران و برنامه های آینده بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حضور بیشتر بانوان در مسابقات بازی های رایانه ای کشور گفت: ما به صورت رسمی اعلام می کنیم که سال آینده در لیگ بازی های رایانه ای ایران که بزرگترین رویداد بازی کشور تلقی می شود، بانوان در رشته های فیفا و PES به عنوان دو بازی رایانه ای بسیار محبوب حضور دارند و شاهد حضور گسترده و پررنگ خانم ها در سال آینده هستیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران انتظار دارد تا با توجه به حضور حدود ۷۰۰ خانم در سومین لیگ بازی های رایانه ای به عنوان اولین دوره از مسابقات بازی های رایانه ای با قابلیت ثبت نام بانوان، در سال آینده حدود ۱۵۰۰ تا ۲۰۰۰ بانوی ایرانی در مسابقات بازی های رایانه ای ایران شرکت کنند.

راهنمای بولتن



newshub.ir v4.12.03 20

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

