

۱۳۹۶/۰۸/۰۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	با شکوه ترین حضور صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه	روزگارما
		روزنامه ایران
۳	حضور پر رنگ بازی سازان ایرانی در «گیم کانکشن» فرانسه	ایران
۳	صنعت بازی ایران با 12 غرفه به فرانسه می رود باشکوه ترین حضور ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه	رسالت
۴	حضور پررنگ بازی سازان ایرانی در گیم کانکشن فرانسه	باشگاه خبرنگاران
۴	ایران با ۱۲ غرفه در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه، رکورد جدیدی را ثبت کرد	سپهر گزاری آریا
۴	باشکوه ترین حضور صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه	ایران آنلاین
۵	ایران با ۱۲ غرفه در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه، رکورد جدیدی را ثبت کرد	دیجیاته
۵	رکورد جدید ایران در نمایشگاه گیم کانکشن	بولتن سایت خبری صلوات
۵	چگونه یک رویداد موفق برگزار کنیم؟	فانچینا
۷	هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت	باشگاه خبرنگاران
۷	بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان و شرکت های بازی سازی حمایت می کند	خبرگزاری قرآنی جهان International Quran News Agency
۸	اخبار	ایران
۸	باشکوه ترین حضور صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه	کلیه العالم
۹	بازی سازان بازار عوام پسندانه را ترجیح می دهند/ بازی های غنی هزینه بر است	خبرگزاری قرآنی جهان International Quran News Agency
۱۰	باشکوه ترین حضور صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه	باشگاه خبرنگاران
۱۰	ماراتون بزرگ «ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی»	خبرگزاری دبیران ایران ISNA
۱۱	دانشگاه فردوسی مشهد مسابقه 48 ساعته بازی سازی برگزار می کند	روز یک بازی
۱۱	دانشگاه فردوسی مشهد مسابقه ۴۸ ساعته بازی سازی برگزار می کند	باشگاه خبرنگاران

۱۲	کودکی هایی که پای نت سوخت می شود/افزایش «ایتام اینترنتی» در سایه زندگی های مجازی!	
۱۳	11 بازی ساز ایرانی به گیم کانکشن فرانسه می روند	
۱۴	ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود	
۱۴	11 بازی ساز ایرانی به گیم کانکشن فرانسه می روند	
۱۵	امروز آخرین مهلت ارسال مقالات و بازی های جدی به دبیرخانه DGRC	
۱۵	«نهنگ آبی» دختران اصفهانی را بلعید	
۱۶	«نهنگ آبی» دختران اصفهانی را بلعید	
۱۸	تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال/ چقدر علمی عمل می کنیم؟	
۲۰	تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال/ چقدر علمی عمل می کنیم؟	
۲۲	تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال/ چقدر علمی عمل می کنیم؟	
۲۴	تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال/ چقدر علمی عمل می کنیم؟	
۲۶	تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال/ چقدر علمی عمل می کنیم؟	
۲۸	تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال/ چقدر علمی عمل می کنیم؟	
۳۰	نکاتی در رابطه با خودکشی منتسب به چالش نهنگ آبی	
۳۰	خودکشی دو نوجوان اصفهانی «بازی» بود؟/ هشدار که جدی گرفته نشد	
۳۱	آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟	
۳۲	نتیجه جدی نگرفتن هشدار ها به خودکشی دو نوجوان ختم شد	
۳۲	رسانه ها هشدار در مورد «نهنگ آبی» را جدی نگرفتند	
۳۳	نکاتی در رابطه با خودکشی منتسب به چالش نهنگ آبی	
۳۳	نهنگ آبی همچنان قربانی می گیرد	
۳۴	باشکوه ترین حضور صنعت بازی ایران در ناپسگاه گیم کانکشن فرانسه	

۳۴

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم/ با دخترم مشکلی نداشتم



۳۵

چالش نهنگ آبی بازی رایانه ای نیست/ خانواده ها مراقب رفتار مشکوک فرزندان خود باشند



۳۶

گفت و گو با خانواده دختران اصفهانی قربانی بازی نهنگ آبی



۳۷

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم/ با دخترم مشکلی نداشتم



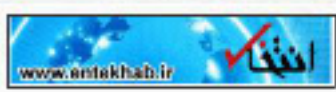
۳۸

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم/ با دخترم مشکلی نداشتم



۳۹

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم/ با دخترم مشکلی نداشتم



۴۰

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم/ با دخترم مشکلی نداشتم



۴۱

«نهنگ آبی» چالشی در فضای مجازی است نه بازی رایانه ای



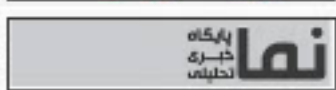
۴۱

گفت و گو با خانواده دانش آموزان قربانی چالش نهنگ آبی



۴۲

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم/ با دخترم مشکلی نداشتم



۴۳

جزییات خودکشی دو دختر اصفهانی | واکنش خانواده دو دختر اصفهانی به ماجرای نهنگ آبی | دختر دوم نمی خواست بپرد؟



۴۴

آبی به رنگ خون / 50 روز تا خودکشی / نهنگ آبی به ساحل ایران رسید



۴۶

دانشگاه فردوسی مشهد مسابقه 48 ساعته بازی سازی برگزار می کند



تعداد محتوا : ۵۳



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۹

۲۴

۲۰



باشکوه‌ترین حضور صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه

صنعت بازی‌سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، بی‌سابقه‌ترین حضور را در این نمایشگاه تجربه می‌کند.

به گزارش روزگرم مابه‌نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از معتبرترین رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیا است که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازنده و ناشر برگزار می‌شود.

با توجه به موثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال‌های اخیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بازی‌سازان ایرانی حمایت می‌کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت‌های موجود به‌طور میانگین از سه شرکت حمایت می‌شد. امسال نیز پس از دریافت درخواست‌ها، سه شرکت سورنا، پاییزان و Black Cube Games از طرف بنیاد مورد حمایت گرفته و غرفه خواهند داشت.

پس از ارائه پیشنهاد ویژه‌ی گیم کانکشن فرانسه برای بازی‌سازان ایرانی به‌دلیل روابط حسنه با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که یک پکیج ویژه با تخفیف ۸۴ درصدی بود؛ بازی‌سازان ایرانی نیز به‌خوبی از این فرصت استفاده کردند. این پکیج شامل غرفه ۴ متری و دو بلیت حضور در نمایشگاه می‌شد.

هشت شرکت ایرانی راسپینا، آن‌شاید، نوآگیمز، آواگیمز، ایدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت‌های فعال صنعت بازی در ایران هستند که به‌عنوان غرفه‌دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز غرفه‌ای اختصاصی برای خود و رویداد تی‌جی‌سی سال آینده در این نمایشگاه خواهد داشت و بدین ترتیب سهم صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن به ۱۲ غرفه می‌رسد که تاکنون بی‌سابقه بوده است. علاوه بر آن برخی از بازی‌سازان ایرانی نیز به‌صورت مستقل و به‌عنوان شرکت‌کننده و نه غرفه‌دار در این نمایشگاه شرکت خواهند کرد.

لازم به ذکر است تاکنون بخش زیادی از صادرات بازی‌های ایرانی به بازارهای جهانی از طریق همین حضور در نمایشگاه‌های بین‌المللی چون گیمز کام و گیم کانکشن اتفاق افتاده است.

نمایشگاه گیم کانکشن از تاریخ ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار می‌شود.

حضور پررنگ بازی‌سازان ایرانی در «گیم کانکشن» فرانسه

صنعت بازی‌سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه، در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه حضور می‌یابد. به گزارش «ایران»، نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از معتبرترین رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیاست که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازنده و ناشر برگزار می‌شود. با توجه به مؤثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال‌های اخیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بازی‌سازان ایرانی حمایت می‌کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت‌های موجود به طور میانگین از سه شرکت حمایت می‌شد. امسال نیز پس از دریافت درخواست‌ها، سه شرکت سورنا، پاییزان و Black Cube Games از طرف بنیاد مورد حمایت قرار گرفته و غرفه خواهند داشت. پس از ارائه پیشنهاد ویژه گیم کانکشن فرانسه برای بازی‌سازان ایرانی به دلیل روابط حسنه با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که یک پکیج ویژه با تخفیف ۸۴ درصدی بود، بازی‌سازان ایرانی نیز بخوبی از این فرصت استفاده کردند. این پکیج شامل غرفه ۴ متری و دو بلیت حضور در نمایشگاه بود.

هشت شرکت ایرانی راسپینا، آناشید، نوآگیمز، آواگیمز، ایدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما، شرکت‌های فعال صنعت بازی در ایران هستند که به‌عنوان غرفه‌دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز غرفه‌ای اختصاصی برای خود و رویداد تی‌جی‌سی سال آینده در این نمایشگاه خواهد داشت و بدین ترتیب سهم صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن به ۱۲ غرفه می‌رسد که تاکنون بی‌سابقه بوده است. نمایشگاه گیم کانکشن از ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار می‌شود.

رسالت

صنعت بازی ایران با ۱۲ غرفه به فرانسه می‌رود باشکوه‌ترین حضور ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه

صنعت بازی‌سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، بی‌سابقه‌ترین حضور را در این نمایشگاه تجربه می‌کند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از معتبرترین رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیا است که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازنده و ناشر برگزار می‌شود. با توجه به مؤثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال‌های اخیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بازی‌سازان ایرانی حمایت می‌کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت‌های موجود به طور میانگین از سه شرکت حمایت می‌شد. امسال نیز پس از دریافت درخواست‌ها، سه شرکت سورنا، پاییزان و Black Cube Games از طرف بنیاد مورد حمایت گرفته و غرفه خواهند داشت. نمایشگاه گیم کانکشن از ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار می‌شود.

**حضور پررنگ بازی سازان ایرانی در گیم کانکشن فرانسه (۱۳۹۵-۱۳۹۴)**

صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه حضور می یابد.

بانکداری ایرانی - صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه حضور می یابد. به گزارش بانکداری ایرانی، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از معتبرترین رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیا است که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازنده و ناشر برگزار می شود. با توجه به موثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال های اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان ایرانی حمایت می کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت های موجود به طور میانگین از سه شرکت حمایت می شد. امسال نیز پس از دریافت درخواست ها، سه شرکت سورنا، پاییزان و Black Cube Games از طرف بنیاد مورد حمایت گرفته و غرفه خواهند داشت. پس از ارائه پیشنهاد ویژه ی گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی به دلیل روابط حسنه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای که یک پکیج ویژه با تخفیف ۸۴ درصدی بود بازی سازان ایرانی نیز به خوبی از این فرصت استفاده کردند. این پکیج شامل غرفه ۴ متری و دو بلیت حضور در نمایشگاه می شد. هشت شرکت ایرانی راسپینا، آتاشید، نوآگیمز، آواگیمز، ایدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت های فعال صنعت بازی در ایران هستند که به عنوان غرفه دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ای اختصاصی برای خود و رویداد تی جی سی سال آینده در این نمایشگاه خواهد داشت و بدین ترتیب سهم صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن به ۱۲ غرفه می رسد که تاکنون بی سابقه بوده است. علاوه برآن برخی از بازی سازان ایرانی نیز به صورت مستقل و به عنوان شرکت کننده و نه غرفه دار در این نمایشگاه شرکت خواهند کرد. تاکنون بخش زیادی از صادرات بازی های ایرانی به بازارهای جهانی از طریق همین حضور در نمایشگاه های بین المللی چون گیمز کام و گیم کانکشن اتفاق افتاده است. نمایشگاه گیم کانکشن از تاریخ ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار می شود.

**ایران با ۱۲ غرفه در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه، رکورد جدیدی را ثبت کرد (۱۳۹۵-۱۳۹۴)**

خبرگزاری آریا - صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه، رکورد جدیدی را ثبت کرده است. نمایشگاه گیم کانکشن کشور فرانسه، یکی از مهم ترین رویدادهای تجاری صنعت بازی های ویدیویی به شمار می رود. به علت روابط خوب میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه، شرکت های ایرانی از تخفیف ۸۴ درصدی حضور در این رویداد بهره بردند. هشت شرکت ایرانی راسپینا، آتاشید، نوآگیمز، آواگیمز، ایدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت هایا صنعت بازی ایرانی هستند که به عنوان غرفه دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت. جالب است بدانید که مقدار زیادی از صادرات بازی های ایرانی به بازار های جهانی، از طریق حضور در نمایشگاه های بین المللی چون گیمز کام و گیم کانکشن رخ داده است. این نمایشگاه از تاریخ ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار خواهد شد.

**صنعت بازی ایران با ۱۲ غرفه به فرانسه می رود باشکوه ترین حضور صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه (۱۳۹۵-۱۳۹۴)**

ایرانیان- صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، بی سابقه ترین حضور را در این نمایشگاه تجربه می کند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از معتبرترین رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیا است که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازنده و ناشر برگزار می شود. با توجه به موثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال های اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان ایرانی حمایت می کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت های موجود به طور میانگین از سه شرکت حمایت می شد. امسال نیز پس از دریافت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) درخواست ها، سه شرکت سورنا، پاییزان و Black Cube Games از طرف بنیاد مورد حمایت گرفته و غرفه خواهند داشت. پس از ارائه پیشنهاد ویژه ی گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی به دلیل روابط حسنه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای که یک پکیج ویژه با تخفیف ۸۴ درصدی بود؛ بازی سازان ایرانی نیز به خوبی از این فرصت استفاده کردند. این پکیج شامل غرفه ۴ متری و دو بلیت حضور در نمایشگاه می شد. هشت شرکت ایرانی راسپینا، آناشید، نوآگیمز، آواگیمز، ایدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت های فعال صنعت بازی در ایران هستند که به عنوان غرفه دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ای اختصاصی برای خود و رویداد تی جی سی سال آینده در این نمایشگاه خواهد داشت و بدین ترتیب سهم صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن به ۱۲ غرفه می رسد که تاکنون بی سابقه بوده است. علاوه بر آن برخی از بازی سازان ایرانی نیز به صورت مستقل و به عنوان شرکت کننده و نه غرفه دار در این نمایشگاه شرکت خواهند کرد. لازم به ذکر است تاکنون بخش زیادی از صادرات بازی های ایرانی به بازارهای جهانی از طریق همین حضور در نمایشگاه های بین المللی چون گیمز کام و گیم کانکشن اتفاق افتاده است. نمایشگاه گیم کانکشن از تاریخ ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار می شود



دیجیتال

ایران با ۱۲ غرفه در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه، رکورد جدیدی را ثبت کرد (۱۳۱۲-۱۳۱۷/۰۷/۲۷)

صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه، رکورد جدیدی را ثبت کرده است. نمایشگاه گیم کانکشن کشور فرانسه، یکی از مهم ترین رویدادهای تجاری صنعت بازی های ویدیویی به شمار می رود. به علت روابط خوب میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه، شرکت های ایرانی از تخفیف ۸۴ درصدی حضور در این رویداد بهره بردند. هشت شرکت ایرانی راسپینا، آناشید، نوآگیمز، آواگیمز، ایدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت هایا صنعت بازی ایرانی هستند که به عنوان غرفه دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت. جالب است بدانید که مقدار زیادی از صادرات بازی های ایرانی به بازار های جهانی، از طریق حضور در نمایشگاه های بین المللی چون گیمز کام و گیم کانکشن رخ داده است. این نمایشگاه از تاریخ ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار خواهد شد.



بولتن

رکورد جدید ایران در نمایشگاه گیم کانکشن (۱۳۱۲-۱۳۱۷/۰۷/۲۷)

صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه، رکورد جدیدی را ثبت کرده است. گروه فناوری ... صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه، رکورد جدیدی را ثبت کرده است. نمایشگاه گیم کانکشن کشور فرانسه، یکی از مهم ترین رویدادهای تجاری صنعت بازی های ویدیویی به شمار می رود. به گزارش بولتن نیوز وبه نقل از دیجیاتو ، به علت روابط خوب میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن فرانسه، شرکت های ایرانی از تخفیف ۸۴ درصدی حضور در این رویداد بهره بردند. هشت شرکت ایرانی راسپینا، آناشید، نوآگیمز، آواگیمز، ایدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت هایا صنعت بازی ایرانی هستند که به عنوان غرفه دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت. جالب است بدانید که مقدار زیادی از صادرات بازی های ایرانی به بازار های جهانی، از طریق حضور در نمایشگاه های بین المللی چون گیمز کام و گیم کانکشن رخ داده است. این نمایشگاه از تاریخ ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار خواهد شد.



گامینا

مدیریت، بازاریابی و اجرا؛ چگونه یک رویداد موفق برگزار کنیم؟ (۱۳۱۲-۱۳۱۷/۰۷/۲۷)

همایش تخصصی «مدیریت، بازاریابی و اجرای رویداد» در تاریخ ۲۰ مهرماه در دانشگاه صنعتی شریف با حضور فعالان و علاقه مندان این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حوزه برگزار شد که در ادامه به شرح آن می پردازیم.

نویاتا: کشور ما ایران با توجه به اقلیم و شرایط خاص فرهنگی، اقتصادی و علمی خود یکی از کشورهای پر رویداد محسوب می گردد؛ به طوری که تعداد همایش ها و نمایشگاه هایی که در طول سال در ایران برگزار می شوند حتی از بعضی کشورهای بزرگ صنعتی نیز فراتر می رود و میزان گردش مالی این رویدادها نیز رقمی قابل توجه است؛ اما متأسفانه علی رغم برگزاری رویدادهای متعدد در ایران، کیفیت و نحوه برگزاری آنها در سطح مطلوبی نیست؛ پس چگونه یک رویداد موفق برگزار کنیم؟

تداوم یک رویداد

به گزارش نویاتا، محبوبه اکبری، مدیر مرکز آموزش گروه پژوهشی صنعتی آریانا در این خصوص گفت: «شما ابتدا باید مخاطب خود را بشناسید و رویداد را مناسب با مخاطبان خود طراحی کنید؛ رویداد تخصصی حوزه مدیریت برای دانشجویان جذابیت خاصی ندارد و بالعکس. نکته بعدی در این امر محتوای رویداد شماست. باید سعی کنید محتوایی که در اختیار شرکت کنندگان رویداد خود می گذارید، باکیفیت و به روز باشد و از گفتن حرف ها و مطالب تکراری پرهیز کنید.» اکبری افزود: «نحوه ارائه ها و سخنرانی ها نیز بسیار مهم است. داشتن خلاصیت و نوآوری در نحوه ارائه دادن، به جذابیت و افزایش سطح علاقه مندی شرکت کنندگان در رویداد می افزاید. همچنین سعی کنید انتظارات مخاطبان خود را آرام آرام بالا ببرید؛ مثلاً اگر اولین رویداد خود را با سخنرانی افراد معروف آغاز کنید مخاطبان شما انتظار دارند که در رویداد بعدی فردی معروف تر را دعوت کرده باشید و اگر این اتفاق نیفتد، آنها از شما دلسرد می شوند.»

نگاه سطحی، ورود افراد غیرحرفه ای و تربیون فروشی سه چالش مهم در صنعت برگزاری رویداد است. اکبری با اشاره به این سه مورد گفت: «طراحی و اجرای رویداد فرایند هایی دارد که اگر به آنها دقت نشود، می تواند باعث شکست شما شود. شناسایی نیاز مخاطب، طراحی اولیه رویداد، بررسی و تحلیل ذی نفعان و مستند کردن تجربه ها از جمله بخش های این فرایند به شمار می آید؛ همچنین باید جلساتی برای هم اندیشی با همکاران و حامیان برگزار شود.»

اطلاع رسانی یک رویداد

علی فخار، مدیر روابط عمومی و مارکتینگ بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «زمانی که شما رویداد خود را به درستی اطلاع رسانی کنید، مخاطبان و شرکت کنندگان بیشتری را خواهید داشت. اطلاع رسانی باعث می شود اعتبار رویداد شما افزایش یابد؛ همچنین اگر اطلاع رسانی خوب و گسترده ای داشته باشید، می توانید اسپانسر ها و حامیان بهتر و قوی تری را برای رویداد خود جذب کنید.»

فخار شیوه های اطلاع رسانی رویداد را اینگونه بیان کرد: «برگزاری نشست خبری برای رویداد بسیار خوب است. همچنین تولید خبر و منتشر کردن آن در رسانه ها از روش های دیگر اطلاع رسانی است. استفاده از ایمیل و پیامک برای اطلاع رسانی نیز شرایط خاص خود را دارد؛ ایمیل های تبلیغاتی بازخورد خوبی ندارند و بهتر است ایمیل های خود را محتوای محور تنظیم و ارسال کنید.»

او افزود: «تولید محتوای روزانه در بهتر معرفی شدن رویداد شما نقش مهمی ایفا می کند. محتوایی که تولید می شود باید به معرفی سخنران ها، شرکت ها، حامیان و ... بپردازد. استفاده از فضای مجازی و وب سایت ها نیز در اطلاع رسانی خوب رویداد ها اهمیت دارد. ظرفیت تبلیغاتی حامیان و اسپانسر ها نیز مسئله ای است که از آن نباید چشم پوشی کرد.»

نام گذاری صحیح رویداد، تهیه یک مطلب راهنمای رویداد، تمرکز محتوایی روی یک ویژگی منحصر به فرد رویداد و تولید محتوای قابل بازنشر از دیگر نکات در اطلاع رسانی رویدادهاست که علی فخار به آنها اشاره کرد.

موفقیت یک رویداد

حمیدرضا احمدی، مدیرعامل شرکت ایوند در مورد عوامل موفقیت یک رویداد گفت: «بهتر است رویداد خود را ۳۳ روز قبل از زمان برگزاری اطلاع رسانی کنید. تفاوت در بلیط هایی که در زمان های مختلف به فروش می رسد نیز از عوامل مهم دیگر است؛ معمولاً بلیط هایی که در روزهای اول اطلاع رسانی به فروش می رسند، تخفیف ها و شرایط خاصی دارند.»

احمدی ادامه داد: «بهتر است ۳۰ درصد از تعداد بلیط های در نظر گرفته شده را در روز های نزدیک به رویداد به فروش برسانید؛ همچنین شش درصد از درآمد های رویداد را باید هزینه اطلاع رسانی به روش های مختلف کرد.»

بازاریابی یک رویداد

حذف فروشنده، تبادل ارزش ها و پاسخگویی مناسب به مشتریان از جنبه های صحیح بازاریابی است. مهدی ابطی، بنیان گذار کارگروه بازاریابی دانشکده مدیریت دانشگاه تهران با اشاره به جنبه های صحیح این کار گفت: «نگاه درست به بازاریابی، صرفاً فروش و تبلیغات نیست؛ بلکه به واسطه بازاریابی شما ارتباطات خود را حفظ خواهید کرد و محصول بهتری برای ارائه به مشتریان خواهید داشت.»

ابطی ادامه داد: «یکی از عوامل مهم در امر بازاریابی، زمان سنجی درست برای ارائه محصول یا خدمات است. به عنوان مثال تعطیلات عید نوروز، ماه رمضان، روزهای پایانی تابستان و ایام خاص، زمان مناسبی برای بازاریابی محصول نیست و شما باید شناخت کافی از جامعه هدف خود داشته باشید تا بتوانید بازاریابی خوبی داشته باشید.»

ابطی در مورد اهمیت نقش سخنران در بازاریابی رویدادها گفت: «سخنران رویداد باید تسلط کافی به موضوع داشته و از فن بیان قوی برخوردار باشد. همچنین شناخته شده بودن سخنران نقش پررنگی در جذب مخاطبان خواهد داشت و بهتر است سخنران های رویداد خود را به صورت ترکیبی از متخصصان علمی، دانشگاهیان و افراد با تجربه انتخاب کنید.»

برگزاری یک رویداد

وحید قنبری زاده، مدیر آکادمی کارآفرینی تهران، برگزاری رویداد را یکی از پراسترس ترین کارهای جهان نامید و گفت: «سالن و مکان برگزاری رویداد بسیار مهم هستند. امکانات محل، دسترسی آسان و نزدیک بودن به خدمات شهری نیز از جمله مواردی است که برگزارکننده یک رویداد باید به آنها توجه کند؛ همچنین پذیرایی متنوع و باکیفیت در افزایش وفاداری افراد به رویدادهایی که برگزار می کنید، تاثیر زیادی دارد.»

او افزود: «از شرکت کنندگان در رویداد بخواهید که درباره رویداد شما نظر دهند و پیشنهادات و انتقادات خود را بیان کنند؛ زیرا با کمک همین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نظرات به راحتی می‌توانید رویداد خود را بهتر و در نحوه برگزاری رویداد، خلاقیت ایجاد کنید.»
قبری زاده ادامه داد: «استمرار یک رویداد و تمدد برگزاری آن نیز مهم است. سعی کنید که در رویدادهای ابتدایی از سخنران های معروف و مشهور استفاده نکنید و این کار را پله پله انجام دهید. همچنین مدت زمان برگزاری رویداد در دریافت بازخوردهای خوب تاثیر مستقیم دارد.»

رویداد به سبک تد (TED) بدون سلام شروع می‌شوند؛ بنابراین صفا هراتیان، همکار برگزارکننده تناکس کیش سخنرانی خود را اینگونه آغاز کرد: «انتقال پیام و تاثیرگذاری بر مخاطب از ایده های تناکس است و هیچ کس حق حرف زدن از تناکس را ندارد و حتی اجازه دریافت پول ندارند. بیشتر افراد برگزارکننده رویداد تد، داوطلب هستند و تلاش دارند تا تجربه الهام بخش خوشایندی را ایجاد کنند.»

هراتیان درباره تصمیم های مدیران تد گفت: «تا سال ۲۰۰۰ بلیط های رویداد تد به فروش می رسید اما تصمیم گرفتند حق پخش آن را به فروش برسانند. همچنین فیلم رویدادها روی یوتیوب قرار گرفت که باعث گسترش بیشتر تد شد. از سال ۲۰۰۹ نیز اجازه برگزاری رویداد در دیگر کشورها داده شد و اولین رویداد تد در ایران نیز، سال ۲۰۱۳ برگزار شد.»

هراتیان سخنرانی خود را به سبک سخنرانی های تد، ۱۸ دقیقه ای تمام کرد. طراحی و اجرای رویداد فرایند هایی دارد که اگر به آنها دقت نشود، می تواند باعث شکست شما شود؛ بنابراین می توان گفت رویدادی موفق است که شرکت کنندگان، سخنران ها و برگزارکنندگان هر سه از آن رضایت داشته باشند.



طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دیر خود را شناخت

(۱۳۹۵-۰۹/۰۷/۲۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی حکمی محمد حاجی میرزایی را به عنوان دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منصوب کرد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ هفتمین دوره این جشنواره همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه ای و حمایتی جشنواره برای فروش محصولات شان در تعطیلات سال نو بهره برداری کنند.

به همین منظور حسن کریمی قدوسی طی حکمی محمد حاجی میرزایی را به عنوان دیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منصوب کرد. محمد حاجی میرزایی دیر این دوره از جشنواره، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و سابقه ای طولانی در صنعت بازی های رایانه ای دارد.

براساس برنامه ریزی های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رویکرد حمایت از بازی های ایرانی جدی تر از سال های گذشته خواهد بود. مدت زمانی برگزاری جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. در واقع هدف از برگزاری جشنواره امسال تنها به برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی شود.

همچنین همزمان با جشنواره، برنامه مفصل حمایت و فروش بازی های موبایلی و پی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



کریمی قدوسی: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان و شرکت های بازی سازی حمایت می کند

(۱۳۹۵-۰۹/۰۷/۲۸)

گروه فناوری اطلاعات: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس پارامترهای مشخص شده در فاز اول از بازی سازان و در فاز دوم از شرکت های بازی سازی حمایت و تسهیلات ویژه ای برای شان در نظر گرفته است.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرنگاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به حمایت از بازی های ایرانی با مضامین ارزشی اظهار کرد: به زودی آیین نامه حمایت از بازی های رایانه ای با مضامین ارزشی را برای بازی سازان منتشر خواهیم کرد و در این آیین نامه ۴۰ پارامتر فرهنگی را لحاظ کرده ایم تا در نهایت شاهد بازی های فاخری باشیم.

وی افزود: اعتبار ۱۰ میلیارد ریالی را تا پایان سال برای حمایت بلاعوض از بازی سازان قرار داده ایم و برای تحقق این امر فراخوانی اعلام می شود و بازی سازان، بازی ها را ارسال می کنند و در نهایت پس از داوری در کمیته ای تخصصی تأیید و مورد حمایت قرار خواهد گرفت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: به زودی در قالب کارت بازی سازی، حمایتی دیگر از بازی سازان آغاز خواهد شد. بازی سازان با داشتن این کارت می توانند از تسهیلات ویژه ای همچون حضور در دوره های آموزشی، جشنواره ها و نمایشگاه ها بهره مند شوند. به واسطه این کارت ها به نوعی برای بازی سازان اعتبار و شخصیت حقوقی در نظر گرفته شده است. وی بیان کرد: فاز دیگر از حمایت های مان شامل شرکت ها می شود، یعنی براساس پارامترهایی، شرکت های بازی سازی رتبه بندی می شوند و در نهایت تسهیلات ویژه به آنها ارائه خواهد شد که این تسهیلات به نوعی حمایت از آنها محسوب می شود.



ایران

اخبار

با اجرای مصوبه ۱۶۳

بخش داخلی حوزه ارتباطات توانمند می شود

رئیس سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی (رگولاتوری) با اشاره به مصوبه ۱۶۳ کمیسیون تنظیم مقررات، این مصوبه را در راستای حمایت از توانمندی های داخلی حوزه ارتباطات بیان کرد.

به گزارش «ایران»، حسین فلاح جوشقانی، با اشاره به ظرفیت های موجود در این سازمان برای تقویت توانمندی های داخلی گفت: با توجه به اینکه بیش از ۹۵ درصد ظرفیت فعال حوزه ارتباطات در بخش خصوصی است، از سال های گذشته با همکاری سندیکای صنعت مخابرات کشور برای توانمندسازی بخش داخلی در این حوزه جلساتی را برگزار کردیم و این موضوع بررسی شد. وی تصریح کرد: در نتیجه قبل از تصویب نظام نامه پیوست فناوری، کمیسیون تنظیم مقررات مصوبه شماره ۱۶۳ خود را بر اساس استفاده از ظرفیت های داخلی تصویب و ابلاغ کرد. فلاح جوشقانی افزود: براساس این مصوبه، ارزیابی و تشخیص تولید داخل تجهیزات به طور کامل در قالب کمیسیونی به شکل های صنفی این حوزه سپرده شده است که تاکنون بعد از برگزاری ۳۳ جلسه بیش از ۴۰ شرکت داخلی به اپراتورها برای خرید تجهیزات معرفی شدند و بیش از ۳۰۰ محصول داخلی نیز ارزیابی و معرفی شد.

وی بیشترین مصرف کننده تجهیزات مخابراتی را ۳ اپراتور تلفن همراه و شرکت مخابرات ایران عنوان کرد و اظهار داشت: مصوبه ۱۶۳ کمیسیون تنظیم مقررات در اصلاح پروانه شرکت های ایراتسل و مخابرات به عنوان یک بند از این پروانه قید شده است و این شرکت ها ملزم به اجرای آن هستند. معاون وزیر ارتباطات تأکید کرد: به دلیل اینکه موارد قید شده در پروانه اپراتورها ماهیت توافقی دارد، اپراتورها ملزم به اجرای بندهای قید شده در پروانه هستند. وی با بیان اینکه پیوست فناوری به دارنده پروانه های سازمان تنظیم مقررات ابلاغ شده است، خاطرنشان کرد: با توجه به اینکه این پیوست فناوری برای اپراتورها و فعالان بخش خصوصی الزام آور نیست، باید برای اجرای آن در این بخش مشوق هایی در نظر گرفته شود.

حضور پررنگ بازی سازان ایرانی در «گیم کانکشن» فرانسه

صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه، در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه حضور می یابد. به گزارش «ایران»، نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از معتبرترین رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیاست که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازنده و ناشر برگزار می شود. با توجه به مؤثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال های اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان ایرانی حمایت می کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت های موجود به طور میانگین از سه شرکت حمایت می شد. امسال نیز پس از دریافت درخواست ها، سه شرکت سورنا، پاییزان و Black Cube Games از طرف بنیاد مورد حمایت قرار گرفته و غرفه خواهند داشت. پس از ارائه پیشنهاد ویژه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی به دلیل روابط حسنه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای که یک پکیج ویژه با تخفیف ۸۴ درصدی بود، بازی سازان ایرانی نیز بخوبی از این فرصت استفاده کردند. این پکیج شامل غرفه ۴ متری و دو بلیت حضور در نمایشگاه بود.

هشت شرکت ایرانی راسپینا، آنشید، نوآگیمز، آوآگیمز، ایدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما، شرکت های فعال صنعت بازی در ایران هستند که به عنوان غرفه دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ای اختصاصی برای خود و رویداد تی جی سی سال آینده در این نمایشگاه خواهد داشت و بدین ترتیب سهم صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن به ۱۲ غرفه می رسد که تاکنون بی سابقه بوده است. نمایشگاه گیم کانکشن از ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار می شود.



صنعت بازی ایران با ۱۲ غرفه به فرانسه می رود باشکوه ترین حضور صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن

فرانسه (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

خبرایران: صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، بی سابقه ترین حضور را در این نمایشگاه تجربه می کند.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از معتبرترین رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیا است که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازنده و ناشر برگزار می شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با توجه به موثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال های اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان ایرانی حمایت می کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت های موجود به طور میانگین از سه شرکت حمایت می شد. امسال نیز پس از دریافت درخواست ها، سه شرکت سورتا، پاییزان و Black Cube Games از طرف بنیاد مورد حمایت گرفته و غرفه خواهند داشت.

پس از ارائه پیشنهاد ویژه ی گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی به دلیل روابط حسنه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای که یک پکیج ویژه با تخفیف ۸۴ درصدی بود؛ بازی سازان ایرانی نیز به خوبی از این فرصت استفاده کردند. این پکیج شامل غرفه ۴ متری و دو بلیت حضور در نمایشگاه می شد.

هشت شرکت ایرانی راسپینا، آتاشید، نوآگیمز، آواگیمز، آیدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت های فعال صنعت بازی در ایران هستند که به عنوان غرفه دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ای اختصاصی برای خود و رویداد تی جی سی سال آینده در این نمایشگاه خواهد داشت و بدین ترتیب سهم صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن به ۱۲ غرفه می رسد که تاکنون بی سابقه بوده است. علاوه برآن برخی از بازی سازان ایرانی نیز به صورت مستقل و به عنوان شرکت کننده و نه غرفه دار در این نمایشگاه شرکت خواهند کرد.

لازم به ذکر است تاکنون بخش زیادی از صادرات بازی های ایرانی به بازارهای جهانی از طریق همین حضور در نمایشگاه های بین المللی چون گیمز کام و گیم کانکشن اتفاق افتاده است.

نمایشگاه گیم کانکشن از تاریخ ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار می شود.



ابراهیم زاده: بازی سازان بازار عوام پسندانه را ترجیح می دهند / بازی های غنی هزینه بر است (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۲۰۱۶)

گروه فناوری اطلاعات: تولیدکننده بازی فریاد آزادی؛ تنگستان گفت: ساخت بازی با محتوای غنی، کار بسیار پر هزینه و زمان بری است؛ شرکت های تولید کننده در حال حاضر به دنبال ساخت بازی های کوچک و زود بازده هستند تا اینکه به سراغ بازی هایی با هزینه چندین میلیونی و بازی هایی با داستان غنی و ساخت پیچیده بروند. متأسفانه بازی سازان بازار عوام پسندانه را ترجیح می دهند درحالی که می توان بازی با محتوای غنی ساخت که مورد پسند مردم قرار بگیرند.

احسان ابراهیم زاده، تولید کننده بازی فریاد آزادی؛ تنگستان، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکتا) با اشاره به وضعیت حمایت از بازی های ایرانی اظهار کرد: درباره حمایت از بازی سازی، بحث های زیادی انجام شده است؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی چند سال از ساخت بازی های بزرگ (در سطح ایران) حمایت و مبالغی رو پرداخت می کرد؛ مدیریت جدید ترجیح دادند تا برای مدتی این حمایت ها متوقف شوند که البته این امر به دلایل وضعیت نابسامانی اقتصاد دولت در آن دوره بود درحالی که متقدم حمایت تنها نباید محدود به پرداخت مالی باشد.

وی ادامه داد: بازی «فریاد آزادی؛ تنگستان» که از هر نظر مورد تأیید همه متخصصها بود و حتی چندین جایزه از جمله بهترین گرافیک، صدا گذاری و دیپلم افتخار را در بخش بازی های بزرگ در سومین جشنواره بازی های رایانه ای (سال ۹۳) دریافت کرد، اما متأسفانه به دلیل مشکلات ایجاد شده نشر این بازی به تأخیر افتاد و ما انتظار داشتیم تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشر بازی رو مجاب به نشر بازی کند و در نهایت شاهد اتفاقاتی بودیم که در هیچ نقطه دنیا رخ نمی دهد.

ابراهیم زاده اظهار کرد: ناشر بازی فریاد آزادی؛ تنگستان که پیش از یک سال بازی را از ما خرید و متأسفانه آن را منتشر نکرد. بازی بی کیفیت نبود و بسیاری از کارشناسان آن را تأیید کرده بودند و این اتفاق سبب شد که پول، زمان و انگیزه بسیاری هدر برود تا جایی که خستگی بر تن دست اندکاران بازی ماند. وی در پاسخ به این پرسش که بسیاری از بازی سازان پیش از تولید بازی، منتظر حمایت ها هستند، نظراتان چیست، گفت: بررسی های بسیاری باید پیش از حمایت مالی بازی انجام شود، یعنی باید کاملاً مشخص شود تا شرکتی که درخواست حمایت داده است، توانایی ساخت بازی را دارد یا خیر و حتی باید حداقل نمونه اولیه از بازی وجود داشته باشد تا در مورد بازی تصمیم گیری بهتری انجام شود؛ این نمونه قطعا تمام امکانات بازی را ندارد اما می تواند نشان دهند طرح کلی بازی باشد.

ابراهیم زاده با اشاره به این موضوع که حمایت از بازی ها به ویژه بازی های دینی و ارزشی کم است، گفت: البته این موضوع در همه بازی ها وجود دارد. روند ساخت بازی های بزرگ برای رایانه های شخصی در ایران تقریباً متوقف شده است. بیشتر شرکت ها به ساخت بازی برای گوشی موبایل یا تبلت روی آورده اند؛ هر چند که نباید از اهمیت این بازار چشم پوشی کرد، اما به طور قطع پرداختن به این سبک بازی ها، روند صعودی کیفی چند سال قبل بازی سازی در ایران را متوقف کرده است و این مشکل را تنها نباید در حمایت از ساخت بازی بررسی کرد.

وی یادآور شد: مشکل اساسی روند توزیع بازی هاست. بازی های خوب ساخته شده است که طی ۳ سال گذشته هیچ کدام روند توزیع درستی نداشته اند و این تنها به گردن بنیاد نیست، بلکه توزیع کننده ها هم نقش بسیار تعیین کننده ای در این زمینه دارد. زمانی که بازی های خوبی با هزینه های دولتی و زحمت بسیار تولید می شود اما شاهد توزیع مناسبی نیستیم و یا اصلاً توزیع نمی شود، چطور می توان انتظار تولید بازی و با کیفیت داشت.

این بازی ساز اظهار کرد: ساخت بازی با محتوای غنی، کار بسیار پر هزینه و زمان بری است؛ شرکت های تولید کننده در حال حاضر به دنبال ساخت بازی های کوچک و زود بازده هستند تا اینکه به سراغ بازی هایی با هزینه چندین میلیونی و بازی هایی با داستان غنی و ساخت پیچیده بروند. متأسفانه بازی سازان بازار عوام پسندانه را ترجیح می دهند درحالی که می توان بازی با محتوای غنی ساخت که مورد پسند مردم قرار بگیرند.

وی یادآور شد: حمایت ها در صنعت گیم باید از آموزش نیروی ماهر آغاز شود تا به بازار توزیع محصول نهایی گسترده شود. امیدوارم روزی را در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایران شاهد باشیم که بخش خصوصی در صنعت بازی به اندازه ای قوی باشد که نیاز به حمایت دولتی باقی نماند. متأسفانه هم اکنون اینطور نیست و هدف باید کاملاً مشخص باشد. یعنی آیا هدف، بازار ایران است یا خارج از ایران؟ هدف ساخت بازی موبایل و کوچک است یا بازی بزرگ و جدی؟ و یا هدف از ساخت بازی تنها کسب درآمد برای تولید کننده و سوزاندن زمان برای مصرف کننده است یا هدف خلق اثری هنری و تأثیر گذار که همه اینها باید مورد بررسی قرار بگیرد.

ابراهیم زاده اظهار کرد: با تمام انتقادهایی که به بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارم اما معتقدم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تأثیر بسیاری بر بازی سازی در ایران دارد و بسیاری از مشکلات بنیاد مشابه همه مشکلات بخش هایی همچون سینما، کتاب و موسیقی و حتی فیلم است. قطعاً این امکان وجود دارد که کارهای بهتری با سرمایه گذاری های هوشمندانه تری انجام شود. باید در نظر داشت که هزینه ساخت بازی های رایانه ای بسیار زیاد است و مردم از بازی سازها انتظار بهترین ها را دارند و بازی های ایرانی را با نمونه های خارجی مقایسه می کنند که البته هیچ اشکالی ندارد و امری طبیعی است. اما باید در نظر داشت که هزینه ساخت بازی های خارجی چند صد میلیون دلار بوده و این موضوع برای بنیاد غیر ممکن است. این صحبت ها به معنای این نیست که بنیاد کاری از پیش نمی برد اما بنیاد باید سیاست گذاری درست و هوشمندانه تری را داشته باشد.

وی در پایان با اشاره به قانون جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای مبنی بر ارائه مجوز پس از ساخت بازی، گفت: تجربه ای در این زمینه ندارم اما به نوعی قبل از ساخت بازی نمی توان درباره محصول نهایی نظر قطعی داد.



صنعت بازی ایران با ۱۲ غرفه به فرانسه می رود باشکوه ترین حضور صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، بی سابقه ترین حضور را در این نمایشگاه تجربه می کند.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از معتبرترین رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیا است که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازنده و ناشر برگزار می شود.

با توجه به موثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال های اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان ایرانی حمایت می کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت های موجود به طور میانگین از سه شرکت حمایت می شد. امسال نیز پس از دریافت درخواست ها، سه شرکت سورنا، پایزان و Black Cube Games از طرف بنیاد مورد حمایت گرفته و غرفه خواهند داشت.

پس از ارائه پیشنهاد ویژه ی گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی به دلیل روابط حسنه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای که یک پکیج ویژه با تخفیف ۸۴ درصدی بود؛ بازی سازان ایرانی نیز به خوبی از این فرصت استفاده کردند. این پکیج شامل غرفه ۴ متری و دو بلیت حضور در نمایشگاه می شد.

هشت شرکت ایرانی راسپینا، آناشید، نوآگیمز، آواگیمز، ایدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت های فعال صنعت بازی در ایران هستند که به عنوان غرفه دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ای اختصاصی برای خود و رویداد تی جی سی سال آینده در این نمایشگاه خواهد داشت و بدین ترتیب سهم صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن به ۱۲ غرفه می رسد که تاکنون بی سابقه بوده است. علاوه بر آن برخی از بازی سازان ایرانی نیز به صورت مستقل و به عنوان شرکت کننده و نه غرفه دار در این نمایشگاه شرکت خواهند کرد.

لازم به ذکر است تاکنون بخش زیادی از صادرات بازی های ایرانی به بازارهای جهانی از طریق همین حضور در نمایشگاه های بین المللی چون گیمز کام و گیم کانکشن اتفاق افتاده است.

نمایشگاه گیم کانکشن از تاریخ ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار می شود.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



به میزبانی دانشگاه فردوسی مشهد می شود ماراتون بزرگ «ایده بردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی» (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ماراتون بزرگ ایده بردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی (FUMGAMEJAM) از ۱۵ الی ۱۷ آذرماه سال جاری با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور برای نخستین بار در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود.

به گزارش ایستا- منطقه خراسان علی گلدانی، دبیر فراکسیون بازی های دیجیتال اتحادیه انجمن های علمی- دانشجویی مهندسی کامپیوتر کشور اظهار کرد: این ماراتون بازی سازی برای اولین بار در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود و در خلال آن تیم های شرکت کنندگان ملزم به ارائه یک بازی رایانه ای در مدت ۴۸ ساعت مداوم هستند و این تیم ها شامل ۲ الی ۳ عضو است که جامعه ی هدف آن دانشجویان و علاقه مندان به حوزه ی بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیجیتال و بازی سازی در کشور است. وی ادامه داد: در راستای هم افزایی و ارتقاء سطح سواد بازی سازی علاقه مندان، کارگاه ها و همایش ها و دوره های بازی سازی با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انستیتوی ملی بازی سازی و البته مرکز رشد این بنیاد برگزار و منعقد می شود. دبیر فراکسیون بازی های دیجیتال اتحادیه انجمن های علمی- دانشجویی مهندسی کامپیوتر کشور با بیان اینکه ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی با توجه به پتانسیل های بالای دانشگاه فردوسی مشهد و توانایی برگزاری چنین رویدادهایی در سطح بین المللی در این دانشگاه برگزار می شود، افزود: برنامه ریزی شده تا دوره های آینده این رویداد به صورت بین المللی برگزار شود که برای برگزاری آن نیازمند حمایت هایی از سوی مسئولین و ارگان های دولتی و خصوصی هستیم. گلدانی یادآور شد: مجری و طراح این رویداد انجمن علمی بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد است و دبیرخانه ی این رویداد نیز در دانشکده ی مهندسی این دانشگاه مستقر است. انتهای پیام



بازی سازی

دانشگاه فردوسی مشهد مسابقه ۴۸ ساعته بازی سازی برگزار می کند (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۷/۳۱)

ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی (FUMGAMEJAM) ۴۸ ساعته در بازه زمانی ۱۵ الی ۱۷ آذرماه سال با همکاری دانشگاه فردوسی مشهد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور برگزار می شود؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید. به نقل از روابط عمومی دانشگاه فردوسی مشهد، علی گلدانی دبیر برگزاری این رویداد، در همین رابطه گفت: این ماراتون بازی سازی، برای اولین بار است که در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود و در خلال آن تیم های شرکت کننده ملزم به ارائه یک بازی رایانه ای در مدت ۴۸ ساعت هستند. جامعه ی هدف این مسابقه دانشجویان و علاقه مندان به حوزه ی بازی های دیجیتال و بازی سازی در کشور است. دبیر فراکسیون بازی های دیجیتال اتحادیه انجمن های علمی- دانشجویی مهندسی کامپیوتر کشور افزود: با توجه به پتانسیل های بالای دانشگاه فردوسی مشهد و توانایی برگزاری رویدادهایی در سطح بین المللی، این رویداد با هدف برگزاری رویداد به صورت بین المللی در دوره های بعدی برنامه ریزی شده است، که برای اولین دوره آن در جهت برگزاری هر چه بهتر این رویداد نیازمند حمایت هایی از سوی مسئولین و ارگان های دولتی و خصوصی هستیم تا انشالله به این مهم برسیم. در راستای هم افزایی و بالاتر رفتن سطح سواد بازی سازی علاقه مندان، کارگاه ها و همایش ها و دوره های بازی سازی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انستیتوی ملی بازی سازی و البته مرکز رشد این بنیاد همکاری صورت می گیرد. گلدانی در پایان اظهار داشت که مجری و طراح این رویداد انجمن علمی بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد است و دبیرخانه ی این رویداد نیز در دانشکده ی مهندسی این دانشگاه مستقر است. برای بردگان این مسابقه در مجموع ۱۷ میلیون تومان جوایز نقدی نیز در نظر گرفته شده است. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این مسابقه می توانند به صفحه gamejam.um.ac.ir مراجعه نمایند.



بانگاه خبرنگاران

با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد مسابقه ۴۸ ساعته بازی سازی برگزار می کند (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۷/۳۱)

ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی (FUMGAMEJAM) در بازه زمانی ۱۵ الی ۱۷ آذرماه سال با همکاری دانشگاه فردوسی مشهد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور برگزار می شود.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی بانگاه خبرنگاران جوان؛ علی گلدانی دبیر برگزاری رویداد (FUMGAMEJAM) ، در همین رابطه گفت: این ماراتون بازی سازی، برای اولین بار است که در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود و در خلال آن تیم های شرکت کننده ملزم به ارائه یک بازی رایانه ای در مدت ۴۸ ساعت هستند. جامعه ی هدف این مسابقه دانشجویان و علاقه مندان به حوزه ی بازی های دیجیتال و بازی سازی در کشور است. دبیر فراکسیون بازی های دیجیتال اتحادیه انجمن های علمی- دانشجویی مهندسی کامپیوتر کشور افزود: با توجه به پتانسیل های بالای دانشگاه فردوسی مشهد و توانایی برگزاری رویدادهایی در سطح بین المللی، این رویداد با هدف برگزاری رویداد به صورت بین المللی در دوره های بعدی برنامه ریزی شده است، که برای اولین دوره آن در جهت برگزاری هر چه بهتر این رویداد نیازمند حمایت هایی از سوی مسئولین و ارگان های دولتی و خصوصی هستیم تا ان شالله به این مهم برسیم. وی همچنین اضافه کرد: در راستای هم افزایی و بالاتر رفتن سطح سواد بازی سازی علاقه مندان، کارگاه ها و همایش ها و دوره های بازی سازی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انستیتوی ملی بازی سازی و البته مرکز رشد این بنیاد همکاری صورت می گیرد.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گلدانی در پایان اظهار داشت که مجری و طراح این رویداد انجمن علمی بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد است و دبیرخانه ی این رویداد نیز در دانشکده ی مهندسی این دانشگاه مستقر است.
برای برندگان این مسابقه در مجموع ۱۷ میلیون تومان جوایز نقدی نیز در نظر گرفته شده است.
علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این مسابقه می توانند به صفحه gamejam.um.ac.ir مراجعه نمایند.



کارشناس فضای مجازی در گفت وگو با شبستان: کودکی هایی که پای نت سوخت می شود/افزایش «اینام اینترنتی» در سایه زندگی های مجازی! (۱۳۰۱/۰۷/۰۹-۱۳۰۱/۰۸/۰۹)

خبرگزاری شبستان: بچه هایی که تا دیروز برای رفتن تا سر کوچه توسط والدین کنترل می شدند که کجا می روند و چه زمانی باز می گردند، امروز در فضای مجازی با بی نهایتی مواجه اند که شاید برخی والدین قادر به درک آن نباشند.

به گزارش خبرنگار گروه اندیشه خبرگزاری شبستان: اگرچه فضای مجازی برای بسیاری از جوامع حکم بازی کمکی در بسط فرهنگ و اندیشه شان را دارد اما آنها به همان اندازه که از این فضا در پیشبرد اهداف شان استفاده می کنند، اما در صیانت از ورود اطلاعات نامربوط و همچنین توانمندسازی جامعه خود برای حضور در این فضا متناسب با گروه های سنی مختلف طرح و برنامه دارند.

این در حالی است که متأسفانه امروزه در کشور ما فضای مجازی برای بسیاری بیشتر از فضای واقعی جذابیت دارد و حضور مداوم شان در این فضا باعث می شود که ارزش های واقعی را از یاد ببرند چنان که بعضاً امروز به تعبیر کارشناسان شاهد شکل گیری «یتیم های اینترنتی» یعنی بچه هایی که پدر و مادرشان حضور دائم در فضای مجازی را به بودن با آنها ترجیح می دهند، هستیم.

از این رو و در بررسی عواقبی که ما با غفلت و بی توجهی هلمان به سبک زندگی تحمیل می کنیم با حجت الاسلام فروهر، کارشناس فضای مجازی به گفت وگو پرداخته ایم که مشروح آن به حضورتان تقدیم می شود:

به نظر کارشناسان امروز شاهد شکل گیری طیفی با عنوان «یتیم اینترنتی» هستیم، چه چیز باعث این حجم آسیب فضای مجازی به گروه سنی کودک و نوجوان می شود؟

مساله ای که امروز در جامعه به عنوان یکی از مولفه های تاثیرگذار مطرح می شود، فضای مجازی است که روز به روز به دلیل گستردگی و پیشرفتی که دارد، سبب ارائه مدل های مختلف سبک زندگی و فکر به اقشار و گروه های سنی مختلف به ویژه جوانان می شود.

ارتباط خانواده و فضای مجازی از جمله مواردی است که در سطح گسترده ای مطرح شده، این فضا با وجود اینکه فرصت های بسیاری در اختیار خانواده ها قرار داده است اما نمی توان انکار کرد که آسیب هایی را نیز وارد ساخته کرده از جمله آسیب به روابط همسران و روابط والدین با فرزندان.

در این مجال با توجه به اینکه عموماً فرزندان توجه بیشتری نسبت به این مساله دارند به برخی چالش هایی که گروه های سنی مختلف کودک، نوجوان و جوان با آن مواجه می شوند اشاره می کنم.

بچه های ما هفته ای بیست و سه ساعت انیمیشن می بینند. طبق آمار بنیاد ملی بازی های رایانه ای هفت درصد جامعه کثی آف کلنز بازی می کنند، ۲۳ میلیون زوج، روزانه سه ساعت بازی های رایانه ای دارند. فضای اینترنت به روی همه باز است و هیچ محدوده سنی ندارد در حالی که در آمریکا قانونی تصویب شد که افراد زیر هجده سال ممنوعیت ورود به اینترنت را دارند.

آمار نشان می دهد که سن استفاده و دسترسی بچه ها به فضای مجازی در ایران به یازده سال رسیده است، بچه های یازده ساله گوشی موبایل دست می گیرند. گستردگی فضای مجازی و دسترسی آسان کودکان به فضای مجازی چندین آسیب را در پی دارد.

یک آسیب از منظر مساله سخت افزاری است. اصطلاحی را می توانیم به کار ببریم که بسیار مهم و کاربردی است و فکر می کنم به کار بردن آن، خانواده ها و مسئولان را متوجه آسیب های فضای مجازی می کند.

امروز با این پدیده مواجهیم یعنی کودکانی که در این فضا رها شده اند. بچه هایی که تا دیروز از سوی والدین تا سر کوچه کنترل می شدند که کجا می روند و چه زمانی بر می گردند اما امروز در فضای مجازی با بی نهایتی مواجه هستند که شاید برخی والدین قادر به درک آن نباشند.

از سوی دیگری دسته ای دیگر از بچه ها به دلیل شکاف هایی که بعضاً وجود دارد و والدین شان از این فضا بی اطلاع هستند به اصطلاح پدر و مادر را دور می زنند و از این فضا استفاده نامطلوب می برند.

متأسفانه، در کشور نسبت به فضای مجازی و بازی های رایانه ای و موبایل هیچ رده بندی سنی وجود ندارد در حالی که در کشورهای پیشرفته که سواد رسانه ای دارند محدوده سنی دوازده سال، هجده سال و بیست و چهار سال برای استفاده از اینترنت مطرح شده است. در آمریکا تبلت و اینترنت کودک طراحی شده است و بچه ها دسترسی به محتوایی جز آن ندارند، اما در کشور ما کودکان از همان گوشی و اینترنتی که بزرگسالان دارند، استفاده می کنند. متأسفانه، گاهی کج سلیقه ای صورت می گیرد و متأسفانه سیستم های آموزشی ما به ویژه آموزش و پرورش در این زمینه کمک و اطلاع رسانی نمی کنند بلکه به هر بهانه ای بچه ها را به شبکه های اجتماعی می کشانند، به بیان دیگر معلم برای اینکه با بچه ها ارتباط داشته باشد از راه می رسد و می گوید گروه تلگرامی باز کنیم.

امروز کودک به سهولت به تلگرام دارد و می گوید مدرسه از ما خواسته است؛ والدین هم قانع می شوند و چیزی نمی گویند. چندی قبل مسئولان کشور در حوزه جرائم سایبری و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه اعلام کردند که تعداد هشت هزار کانال تلگرامی مستهجن وجود دارد که درخواست داده ایم که این کانال ها بسته شود، ولی هنوز اقدامی صورت نگرفته است، طبیعتاً وقتی فضا این چنین آلوده است، انتظاری نمی توان داشت؟(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) چرا باید این فضا وجود داشته باشد؟ چرا بچه ها باید دسترسی به این فضا داشته باشند و چرا آموزش و پرورش باید از طریق برخی معلمان از بچه ها بخواهد که در کانال های تلگرامی و گروه های تلگرامی باشند؟!

این ساعات طولانی آنلاین بودن و حضور در فضای مجازی بنیان خانواده را با چه مشکلاتی مواجه می کند؟ اکنون با کودکانی مواجهیم که در این فضا آمده اند و تجربه کافی هم ندارند که با چه کسانی ارتباط بگیرند و مورد سوء استفاده قرار گرفته اند و اطلاعات از آنها دریافت شده و یا هزینه هایی از آنها گرفتند و خانواده با مشکل مواجه شده است.

امروز می گوئیم فضای مجازی اما این فضا تاثیرات حقیقی دارد. کودکان، نوجوانان و جوانان ما در این فضا آسیب می بینند به گونه ای که بحث کودک آزاری و اذیت در فضای آنلاین جدی شده است.

اعتیادهای دیجیتالی که شکل گرفته است تاثیر کمتری از مخدر ندارند. اکنون افرادی به مراکز مشاوره می آیند که شکایت دارند که فرزندان شان پشت کامپیوتر می نشینند و یا با تبلت و گوشی کار می کنند و زمانی که این امکانات را از آنها می گیریم، ناراحتی ایجاد می کنند. این موارد جنبه های سخت افزاری آسیب به کودکان است.

مشکل دیگری هم وجود دارد که مربوط به بازی های رایانه ای می شود، برای من سوال است که چرا در کشور ما نهادی، متولی حضور این هجده تا بیست میلیون جوان در فضای مجازی نیست.

کودک با این اطلاعات و تجربه کم وارد این فضا می شود و آسیب می بیند، اکنون دسترسی بچه ها به محتوایی که نباید ببینند وجود دارد. موسسه ای در آمریکا آمار تکان دهنده ای را منتشر کرد که طی آن اعلام شده بود نود درصد کودکانی که به اینترنت دسترسی دارند، حتما فیلم های مستهجن دیده اند. اکنون مشکل ما در دفاتر مشاوره، مساله بلوغ زودرس جنسی است. یعنی کودک در فضای مجازی فیلمی دیده است و زودتر از آن که به بلوغ عقلی برسد به بلوغ جنسی رسیده است. تصور کنید فیلتر شکن های متعددی هم در بازار وجود دارد.

دسترسی یک نوجوان به اینترنت بدون فیلتر بدترین وضعیت را به همراه دارد. یعنی هرچه که بخواهد را جست و جو می کند. این آسیب است و به تعبیر مقام معظم رهبری اطلاعات نادرست روی سر آنها ریخته می شود.

بحث دیگر در حوزه نرم افزار است، نمی توانیم که فضا را به روی بچه ها ببندیم، به هر حال یک محیط و تکنولوژی جدید در اختیار بشر قرار گرفته است و می توان از این فضا برای ذخیره سازی انبوه اطلاعات بهره مند شد ولی باید یک سری اقدامات نرم افزاری هم صورت گیرد.

راهکار خروج از این وضعیت و رهایی از آسیب های حضور اینترنتی در فضای مجازی چیست؟ از نظر من باید مسیری را باز کنیم که کنترل شده باشد نه مانند اکنون که عنان فضای اینترنت در دست بچه ها است در حالی که بچه ها باید اینترنت پاک و سالم داشته باشند. در این میان نظارت والدین نقش مهمی را ایفا می کند. باید به گوشی های تلفن همراه بچه ها نظارت وجود داشته باشد، نباید بچه را میان هزاران نفر افرادی که کودکان نه آنها را می شناسند و نه قابل اعتماد هستند رها کرد.

نکته سوم مساله آموزش است، بچه ها باید آموزش ببینند، نمی شود این فضا را بست و منع کرد. ما می توانیم یک سری آموزش ها را داشته باشیم و سیستم آموزشی مان در خدمت باشد. حل این مساله از یک نظر به آموزش بر می گردد. صدا و سیما و کتاب های درسی در این میان نقش مهمی دارند. این جزو سواد بچه ها است، اگر روی سخت افزار، مدیریت صورت گیرد که بچه ها از فضای امن استفاده کنند و آموزش کافی داده شود تازه می توانیم بگوئیم که پیمان اینترنتی یک متولی پیدا کرده اند وگرنه وضعیت کنونی ادامه خواهد داشت.

اگر فردی در سنین کودکی انحراف یافت تا بزرگ شود با این انحراف زندگی می کند و این تاثیر به گونه ای است که شاید تا مدت ها نتوانیم آن را از ذهن اش پاک کنیم. متأسفانه، ورود اینترنت از خارج از مرزها و انجام بازی هایی مبتنی بر فرهنگ خارجی فرصت مناسبی را برای استفاده دشمن فراهم می کند.

پایان پیام/۲۴۸



۱۱ بازی ساز ایرانی به گیم کانکشن فرانسه می روند

صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، گسترده ترین حضور را در این نمایشگاه تجربه می کند.

فناوران - نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیا است که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازنده و ناشر برگزار می شود.

با توجه به موثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال های اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان ایرانی حمایت می کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت های موجود به طور میانگین از سه شرکت حمایت می شد.

امسال نیز پس از دریافت درخواست ها، سه شرکت سورنا، پاییزان و Black Cube Games از طرف بنیاد مورد حمایت گرفته و غرفه خواهند داشت. پس از آرایه پیشنهاد ویژه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی به دلیل روابط حسنه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای که یک پکیج ویژه با تخفیف ۸۴ درصدی بود، بازی سازان ایرانی نیز به خوبی از این فرصت استفاده کردند. این پکیج شامل غرفه ۴ متری و دو بلیت حضور در نمایشگاه می شد.

هشت شرکت ایرانی راسپینا، آنشید، نوآگیمز، آواگیمز، ایدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت های فعال صنعت بازی در ایران هستند که به عنوان غرفه دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ای اختصاصی برای خود و رویداد تی جی سی سال آینده در این نمایشگاه خواهد داشت و بدین ترتیب سهم صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن به ۱۲ غرفه می رسد که تاکنون بی سابقه بوده است. علاوه بر آن برخی از بازی سازان ایرانی نیز به صورت مستقل و به عنوان شرکت کننده و نه غرفه دار در این نمایشگاه شرکت خواهند کرد. تاکنون بخش زیادی از صادرات بازی های ایرانی به بازارهای جهانی از طریق همین حضور در نمایشگاه های بین المللی چون گیمز کام و گیم کانکشن اتفاق افتاده است. نمایشگاه گیم کانکشن از تاریخ ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار می شود.



۱۵ الی ۱۷ آذر ماه؛ ماراتون بزرگ ایده بردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود (۱۳۹۴-۹۵/۱۷/۳۰)

ماراتون بزرگ ایده بردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی (FUNGAMEJAM) ۱۵ الی ۱۷ آذرماه سال جاری در دانشگاه فردوسی مشهد و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری دانشجو از مشهد، علی گلدانی دبیر برگزاری این رویداد، گفت: این ماراتون بازی سازی برای اولین بار در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار میگردد و در خلال آن تیم های شرکت کنندگان ملزم به ارائه یک بازی رایانه ای در مدت ۴۸ ساعت مداوم هستند و این تیم ها شامل ۲ الی ۳ عضو می باشند که جامعه ی هدف آن دانشجویان و علاقه مندان به حوزه ی بازی های دیجیتال و بازی سازی در کشور است. دبیر فراکسیون بازی های دیجیتال اتحادیه انجمن های علمی-دانشجویی مهندسی کامپیوتر کشور افزود: با توجه به پتانسیل های بالای دانشگاه فردوسی مشهد و توانایی برگزاری رویدادهایی در سطح بین الملل، این رویداد با هدف برگزاری رویداد در دوره های بعدی به صورت بین المللی برنامه ریزی شده است، که برای اولین دوره آن در جهت برگزاری هر چه بهتر این رویداد نیازمند حمایت هایی از سوی مسئولین و ارگان های دولتی و خصوصی هستیم تا آن شالاه به این مهم برسیم.

وی همچنین اضافه کرد: در راستای هم افزایی و بالاتر رفتن سطح سواد بازی سازی علاقه مندان، کارگاه ها و همایش ها و دوره های بازی سازی با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انستیتوی ملی بازی سازی و البته مرکز رشد این بنیاد برگزار و منعقد میگردد. گلدانی در پایان بیان کرد: مجری و طراح این رویداد انجمن علمی بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد است و دبیرخانه ی این رویداد نیز در دانشکده ی مهندسی این دانشگاه مستقر است.



۱۱ بازی ساز ایرانی به گیم کانکشن فرانسه می روند (۱۳۹۴-۹۵/۱۷/۳۰)

صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، گسترده ترین حضور را در این نمایشگاه تجربه می کند. نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیا است که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازنده و ناشر برگزار می شود. با توجه به موثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال های اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان ایرانی حمایت می کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت های موجود به طور میانگین از سه شرکت حمایت می شد. امسال نیز پس از دریافت درخواست ها، سه شرکت سورتا، پاییزان و Black Cube Games از طرف بنیاد مورد حمایت گرفته و غرفه خواهند داشت. پس از رایبه پیشنهاد ویژه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی به دلیل روابط حسنه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای که یک پکیج ویژه با تخفیف ۸۴ درصدی بود، بازی سازان ایرانی نیز به خوبی از این فرصت استفاده کردند. این پکیج شامل غرفه ۴ متری و دو بلیت حضور در نمایشگاه می شد. هشت شرکت ایرانی راسینا، آتاشید، نوآگیمز، آواگیمز، اپدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت های فعال صنعت بازی در ایران هستند که به عنوان غرفه دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ای اختصاصی برای خود و رویداد تی جی سی سال آینده در این نمایشگاه خواهد داشت و بدین ترتیب سهم صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن به ۱۲ غرفه می رسد که تاکنون بی سابقه بوده است. علاوه بر آن برخی از بازی سازان ایرانی نیز به صورت مستقل و به عنوان شرکت کننده و نه غرفه دار در این نمایشگاه شرکت خواهند کرد. تاکنون بخش زیادی از صادرات بازی های ایرانی به بازارهای جهانی از طریق همین حضور در نمایشگاه های بین المللی چون گیمز کام و گیم کانکشن اتفاق افتاده است. نمایشگاه گیم کانکشن از تاریخ ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار می شود.

امروز آخرین مهلت ارسال مقالات و بازی های جدی به دبیرخانه DGRC

۳۰ مهرماه (امروز) آخرین مهلت ارسال مقالات به کنفرانس DGRC است. پژوهشگران حداکثر تا پایان ساعت ۲۴ فرصت دارند.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: امروز، ۳۰ مهرماه آخرین مهلت ارسال مقالات به کنفرانس DGRC است. با توجه به اینکه این تاریخ به هیچ عنوان تمدید نخواهد شد، از پژوهشگران گرامی درخواست می شود حداکثر تا پایان ساعت ۲۴ امروز مقالات خود را به دبیرخانه کنفرانس ارسال نمایند.

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تحت حمایت شاخه دانشجویی IEEE دانشگاه علم و صنعت ایران است. مقالات ارسالی پس از دوری و در صورت تایید نهایی، در یکی از دو بخش «ارائه شفاهی» یا «ارائه پوستری» پذیرفته می شوند.

تمامی مقالات پذیرش شد در کنفرانس، در پایگاه استنادی علوم جهان اسلام (ISC) و سیویلیکا (CIVILICA) نمایه می گردند. بهترین مقالات از میان مقالات پذیرش شده در هر خوشه، یکی از مقالات، مشروط به کسب امتیاز مورد نظر داوران به عنوان «مقاله برتر خوشه» شناخته شده و جایزه ویژه دریافت می نماید.

علاوه بر این، مقالات حائز شرایط، به شکل نسخه گسترش یافته برای چاپ در مجلات منتخب در نظر گرفته می شوند. «فصلنامه علمی پژوهشی تحقیقات فرهنگی» و «فصلنامه علمی پژوهشی مدیریت توسعه فناوری»، «فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات رسانه های نوین» و ژورنال بین المللی حوزه رسانه، "Asian Journal of Communication" پذیرنده مقالات برتر حوزه علوم انسانی و علوم اجتماعی هستند. همچنین «فصلنامه علمی پژوهشی فناوری اطلاعات و ارتباطات (IJICTR)» برای مقالات فنی-مهندسی انتخاب شده اند.

راهنمای نگارش مقاله مقالات ارسالی باید حداکثر در ۱۲ صفحه مطابق با قالب های استاندارد کنفرانس آماده شده و ارسال گردند. شما می توانید جهت اطلاع از چگونگی نگارش مقاله برای این کنفرانس، روی یکی از لینک های زیر کلیک کرده و قالب نگارش مقاله این کنفرانس را دانلود نمایید:

قالب برای مقالات فارسی:

<http://direc.ir/UplOads/DGRC/DGRC۲۰۱۷TemplateFarsi.doc>

قالب برای مقالات انگلیسی:

<http://direc.ir/UplOads/DGRC/DGRC۲۰۱۷TemplateEnglish.doc>

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

گزارش «ابتکار» از زوایای یک بازی خطرناک که باعث خودکشی دو دختر شد «نهنگ آبی» دختران اصفهانی را بلعید

آسو محمدی

سقوط ۲ دختر نوجوان از پل چمران اصفهان؛ خبری که در نگاه نخست در کنار سایر حوادث ۲ روز پیش قرار گرفت اما متعاقب آن رئیس پلیس آگاهی اصفهان اعلام کرد که این دو نوجوان قبل از سقوط صدای خود را ضبط و در این فایل صوتی با خانواده خود خنداحفظی کرده اند و علت این کار را انجام بازی آنلاین نهنگ آبی در فضای مجازی گفته اند. این در حالی بود که یک ماه پیش، رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا توضیح داد: «پرونده این بازی در ایران بسته شده و هیچ قربانی هم نداشته است.» حالا با انتشار این خبر نخستین قربانیان این بازی در ایران ثبت شده است. البته اگر تحقیقات بعدی پلیس مهر تایید نهایی درباره علت خودکشی این ۲ دختر نوجوان را صادر کند. حسین باهر، رفتارشناس و حقوقدان در این باره به «ابتکار» می گوید: «وقتی قبل از ورود هر تکنولوژی، فرهنگ آن به کشور وارد نشود وقوع چنین اتفاق هایی دور از انتظار نیست. این روزها به دلیل عدم فرهنگ سازی ورود انواع فناوری ها از طریق فضای مجازی برای خانواده های ایرانی مشکل ساز شده است.»

بازی نهنگ آبی از ذهن یک دانشجوی اهراجی روان شناسی روس بیرون آمده تا به قول خودش «آدم های بی مصرفی را که دلیلی برای زندگی شان ندارند، در مرحله پنجاهم این بازی به خودکشی دعوت کند.» در واقع، این بازی مرگبار، چهار سال پیش برای اولین بار در روسیه و در شبکه اجتماعی محلی «وی کی» (VKontakte) معادل فیسبوک روسیه به راه افتاد. در ابتدا این بازی همچون دیگر بازی های رایانه ای به نظر می رسید تا اینکه خبر آن در محافل خبری ایران بازتاب پیدا کرد. اما ماجرا از چه قرار است؟ در ابتدا کاربرد با تیغ یک نهنگ آبی روی دست خود می کشد و پس از آن از او خواسته می شود به کارهای خطرناکی دست بزند. ۵۰ وظیفه به طور اختصاصی برای هر شرکت کننده در نظر گرفته می شود که بازی را تا ۱۰ روز ادامه می دهد؛ البته هر شرکت کننده فقط عبور از ۴۹ مرحله را می بیند، چراکه با عبور از مرحله آخر شرکت کننده دیگر در قید حیات نخواهد بود که پیروزی اش را جشن بگیرد. نکته عجیب این بازی این است که چهار سال از ورود این بازی به دنیای فناوری نمی گذرد اما پیشرفتش در هند به قدری بوده که مقامات هندی از گوگل خواسته اند دسترسی به این بازی را برای کاربران ممنوع کند و حتی ذخیره فایل خام تصبی این بازی را جزو جرایم نرم افزاری محسوب کرد. حالا هم به نظر می رسد نگرانی هایی را برای خانواده ها و مسئولان ایران به وجود آورده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از شایعه پراکنی تا مختومه شدن پرونده

یک ماه پیش بود که مرگ دو جوان در یاسوج این شایعه را در افکار عمومی و فضای مجازی پررنگ کرد که به دلیل انجام بازی تنگ آبی، خودکشی کرده اند. همان موقع رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا به این خبر واکنش نشان داد و با اشاره به شایعات مرگ دو جوان در چالش «تنگ آبی» اعلام کرد: «این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است، صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.» سرهنگ علی نیک نفس این خبر را «شیطنت کاربران» توصیف کرد و توضیح داد: «اخبار این بازی مربوط به اوایل اسفند است که حتی برخی از اخبار آن در رسانه های فارسی زبان هم منتشر شده، اما اینکه چرا بعد از گذشت چهار پنج ماه به یکباره این حجم از اخبار در شبکه های اجتماعی بازتاب داشته است، همان ترفندهای خبری است که ناشی از شیطنت برخی از کاربران است.» از سوی دیگر، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم اعلام کرد: «چالش بازی تنگ آبی تمام شد و سازندگان آن بازداشت شدند. از آنجا که تنگ آبی نیاز به یک «کاربر مدیر» برای تایید و اعلام مراحل دارد، با بازداشت سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.»

ورود تنگ آبی به ایران منتفی است

ماجرا حتی به آنجا کشیده شد که وزیر ارتباطات هم نسبت به آن واکنش نشان داد. محمدجواد آذری جهرمی همان روزها در اینستاگرام خود ورود این بازی را به ایران منتفی اعلام کرد. او توضیح داد: «در میان بازی های مفید گاهی اندیشه های شیطانی نیز تبدیل به یک بازی می شود و تنگ آبی یکی از این بازی هاست. در این میان و برای صیانت از جوانان مهم ترین وظیفه را در کنار حاکمیت، خانواده ها برعهده دارند. این بازی از بسیاری از فروشگاه های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول از ایران هم قابل دسترس نیست.» آذری جهرمی از مذاکره وزارت ارتباطات با مدیران و سازندگان این بازی خبر داد و گفت: «برای عدم اشاعه خشونت در جامعه با سازندگان این بازی مذاکره می کنیم، هرچند این شبکه اجتماعی «Viko» در ایران مسدود است، اما تلاشی برای این موضوع خواهیم کرد.» واکنش مردم در فضای مجازی

اما سقوط این ۲۴ دانش آموز اصفهانی واکنش مردم را هم به دنبال داشت: از تویترت آغاز شد و به تدریج به همه رسانه ها راه پیدا کرد. حمید در تویترش به این خبر اشاره کرده و سپهر نوشت: «قضیه تنگ آبی آنقدر عجیبه که من اول باورش نکردم اما جالبه که تو چهار سال از تمام دنیا ۱۳۰ نفر قربانی گرفته، نه سالی ۱۶ هزار نفر تصادفات جاده ای.» اشکان هم نوشت: «بازی تنگ آبی در حقیقت برای اصلاح نژاد بشر ابداع شده، آدم های بی مصرف رو به دست خودشون حذف می کنه، من که حمایت می کنم.» کاربری دیگر هشدار می دهد و می نویسد: «بازی تنگ آبی باز هم تو ایران فراگیر شده. حواستون به بچه هاتون باشه. آخر این بازی، مرگه.»

در این میان، باهر، رفتارشناس معتقد است: «این بازی هم مانند بسیاری از بازی های رایانه ای دیگر در افراد ایجاد توهم می کند که البته ۲ نوع توهم داریم: توهم صادق که در شعرا ایجاد می شود و توهم کاذب که در افراد ممتاز به مواد مخدر روان گردان بروز می یابد. این دسته از بازی ها از نوع دوم است که فرد خود را جایگزین تنگ آبی می بیند و دچار «خود دیگر بینی» می شود و به بعد از آن دیگر فکر نمی کند. دقیقاً همان اثری که موادی همچون شیشه و کریستال بر ناخودآگاه فرد می گذارد. این موضوع در گذشته با عنوان سستشوی مغزی مطرح می شد.» به اعتقاد این حقوقدان: «در چنین وضعیتی خانواده مسئول فرزندان خود است. آنان باید مراقب کودکان و نوجوانان خود باشند تا گرفتار این بازی های خطرناک نشوند.»

این اخبار و این واکنش ها درحالی است که بازی تنگ آبی، نگرانی های زیادی را در هند، روسیه و اروپای غربی از جمله فرانسه و انگلیس به وجود آورده است. برزیل را هم باید به جمع این کشورها اضافه کرد، آنها در واکنش به این بازی، جنبشی به نام «تنگ صورتی» ایجاد کرده اند که با کمک و همکاری صدها داوطلب ایجاد شده است. این جنبش براساس وظایف مثبتی ایجاد شده که به زندگی بها می دهد و با افسردگی مبارزه می کند. همچنین در برزیل جنبش مردمی برای مقابله با این بازی ایجاد شده تا کسانی را که به کمک روحی احتیاج دارند راهنمایی کنند. همچنین پلیس مبارزه با جرایم فناوری های پیشرفته برزیل سازوکاری دیجیتال برای هشدار به جوانان درباره خطرات این بازی فراهم کرده است. با این توضیحات به نظر می رسد چه علت سقوط این دو دختر اصفهانی الگوبرداری از بازی تنگ آبی باشد چه نباشد بهتر است مسئولان و خانواده ها نسبت به آن حساس شوند و اقدام های لازم را انجام دهند چراکه همیشه پیشگیری بهتر از درمان بوده است.

با همه اینها دپروز مدیر روابط عمومی علوم پزشکی اصفهان درباره وضعیت این دختران اعلام کرد: «یکی از این دو نفر به دلیل شدت جراحات جان خود را از دست داده و دیگری دچار شکستگی های متعدد شده و سطح هوشیاری او نسبت به روز اول افزایش یافته است.» با این خبر باید منتظر ماند و دید با بهبود کامل این دو نوجوان، آیا دلیل واقعی خودکشی آنها انجام بازی تنگ آبی بوده یا خیر.



گزارش «ابتکار» از زوایای یک بازی خطرناک که باعث خودکشی دو دختر شد «تنگ آبی» دختران اصفهانی را بلعید

آسو محمدی

سقوط ۲ دختر نوجوان از پل چمران اصفهان: خبری که در نگاه نخست در کنار سایر حوادث ۲ روز پیش قرار گرفت اما متعاقب آن رئیس پلیس آگاهی اصفهان اعلام کرد که این دو نوجوان قبل از سقوط صدای خود را ضبط و در این فایل صوتی با خانواده خود خندناحفظی کرده اند و علت این کار را انجام بازی آنلاین تنگ آبی در فضای مجازی گفته اند. این درحالی بود که یک ماه پیش، رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا توضیح داد: «پرونده این بازی در ایران بسته شده و هیچ قربانی هم نداشته است.» حالا با انتشار این خبر نخستین قربانیان این بازی در ایران ثبت شده است. البته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اگر تحقیقات بعدی پلیس مهر تأیید نهایی درباره علت خودکشی این ۲۴ دختر نوجوان را صادر کند. حسین باهر، رفتارشناس و حقوقدان در این باره به «اینکار» می‌گوید: «وقتی قبل از ورود هر تکنولوژی، فرهنگ آن به کشور وارد نشود وقوع چنین اتفاقی‌هایی دور از انتظار نیست. این روزها به دلیل عدم فرهنگ سازی ورود انواع فناوری‌ها از طریق فضای مجازی برای خانواده‌های ایرانی مشکل ساز شده است.»

بازی نهنگ آبی از ذهن یک دانشجوی اخراجی روان شناسی روس بیرون آمده تا به قول خودش «آدم‌های بی‌مصرفی را که دلیلی برای زندگی‌شان ندارند، در مرحله پنجاهم این بازی به خودکشی دعوت کند.» در واقع، این بازی مرگبار، چهار سال پیش برای اولین بار در روسیه و در شبکه اجتماعی محلی «وی کی» (VKontakte) معادل فیسبوک روسیه به راه افتاد. در ابتدا این بازی همچون دیگر بازی‌های رایانه‌ای به نظر می‌رسید تا اینکه خبر آن در محافل خبری ایران بازتاب پیدا کرد. اما ماجرا از چه قرار است؟ در ابتدا کاربر با تیغ یک نهنگ آبی روی دست خود می‌کشد و پس از آن از او خواسته می‌شود به کارهای خطرناکی دست بزند. ۵۰ وظیفه به طور اختصاصی برای هر شرکت کننده در نظر گرفته می‌شود که بازی را تا ۳۰ روز ادامه می‌دهد؛ البته هر شرکت کننده فقط عبور از ۴۹ مرحله را می‌بیند، چراکه با عبور از مرحله آخر شرکت کننده دیگر در قید حیات نخواهد بود که پیروزی‌اش را جشن بگیرد. نکته عجیب این بازی این است که چهار سال از ورود این بازی به دنیای فناوری نمی‌گذرد اما پیشرفتش در هند به قدری بوده که مقامات هندی از گوگل خواسته‌اند دسترسی به این بازی را برای کاربران ممنوع کند و حتی ذخیره فایل خام نصبی این بازی را جزو جرایم نرم افزاری محسوب کرد. حالا هم به نظر می‌رسد نگرانی‌هایی را برای خانواده‌ها و مسئولان ایران به وجود آورده است.

از شایعه پراکنی تا مختومه شدن پرونده

یک ماه پیش بود که مرگ دو جوان در یاسوج این شایعه را در افکار عمومی و فضای مجازی پرنرنگ کرد که به دلیل انجام بازی نهنگ آبی، خودکشی کرده‌اند. همان موقع رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا به این خبر واکنش نشان داد و با اشاره به شایعات مرگ دو جوان در چالش «نهنگ آبی» اعلام کرد: «این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم‌هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است، صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.» سرهنگ علی نیک نفس این خبر را «شیطنت کاربران» توصیف کرد و توضیح داد: «اخبار این بازی مربوط به اوایل اسامال است که حتی برخی از اخبار آن در رسانه‌های فارسی زبان هم منتشر شده، اما اینکه چرا بعد از گذشت چهار پنج ماه به یکباره این حجم از اخبار در شبکه‌های اجتماعی بازتاب داشته است، همان ترفندهای خبری است که ناشی از شیطنت برخی از کاربران است.» از سوی دیگر، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم اعلام کرد: «چالش بازی نهنگ آبی تمام شد و سازندگان آن بازداشت شدند. از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک «کاربر مدیر» برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با بازداشت سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد.»

ورود نهنگ آبی به ایران منتفی است

ماجرا حتی به آنجا کشیده شد که وزیر ارتباطات هم نسبت به آن واکنش نشان داد. محمدجواد آذری جهرمی همان روزها در اینستاگرام خود ورود این بازی را به ایران منتفی اعلام کرد. او توضیح داد: «در میان بازی‌های مفید گاهی اندیشه‌های شیطانی نیز تبدیل به یک بازی می‌شود و نهنگ آبی یکی از این بازی‌هاست. در این میان و برای صیانت از جوانان مهم‌ترین وظیفه را در کنار حاکمیت، خانواده‌ها برعهده دارند. این بازی از بسیاری از فروشگاه‌های نرم افزار حذف شده و به طریق معمول از ایران هم قابل دسترسی نیست.» آذری جهرمی از مذاکره وزارت ارتباطات با مدیران و سازندگان این بازی خبر داد و گفت: «برای عدم اشاعه خشونت در جامعه با سازندگان این بازی مذاکره می‌کنیم، هرچند این شبکه اجتماعی «vko» در ایران مسدود است، اما تلاشی برای این موضوع خواهیم کرد.» واکنش مردم در فضای مجازی

اما سقوط این ۲۴ دانش آموز اصفهانی واکنش مردم را هم به دنبال داشت؛ از تویتر آغاز شد و به تدریج به همه رسانه‌ها راه پیدا کرد. حمید در تویترش به این خبر اشاره کرده و سپهر نوشت: «قضیه نهنگ آبی آنقدر عجیبه که من اول باورش نکردم اما جالبه که تو چهار سال از تمام دنیا ۱۳۰ نفر قربانی گرفته، نه سالی ۱۶ هزار نفر تصادفات جاده‌ای.» اشکان هم نوشت: «بازی نهنگ آبی در حقیقت برای اصلاح نژاد بشر ابداع شده، آدم‌های بی‌مصرف رو به دست خودشون حذف می‌کنه، من که حمایت می‌کنم.» کاربری دیگر هشدار می‌دهد و می‌نویسد: «بازی نهنگ آبی باز هم تو ایران فراگیر شده. حواستون به بچه‌هاتون باشه. آخر این بازی، مرگه.»

در این میان، باهر، رفتارشناس معتقد است: «این بازی هم مانند بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای دیگر در افراد ایجاد توهم می‌کند که البته ۲ نوع توهم داریم؛ توهم صادق که در شعرا ایجاد می‌شود و توهم کاذب که در افراد معتاد به مواد مخدر روان گردان بروز می‌یابد. این دسته از بازی‌ها از نوع دوم است که فرد خود را جایگزین نهنگ می‌بیند و دچار «خود دیگر بینی» می‌شود و به بعد از آن دیگر فکر نمی‌کند. دقیقاً همان اثری که موادی همچون شیشه و کریستال بر ناخودآگاه فرد می‌گذارد. این موضوع در گذشته با عنوان سستشوی مغزی مطرح می‌شد.» به اعتقاد این حقوقدان: «در چنین وضعیتی خانواده مسئول فرزندان خود است. آنان باید مراقب کودکان و نوجوانان خود باشند تا گرفتار این بازی‌های خطرناک نشوند.»

این اخبار و این واکنش‌ها درحالی است که بازی نهنگ آبی، نگرانی‌های زیادی را در هند، روسیه و اروپای غربی از جمله فرانسه و انگلیس به وجود آورده است. برزیل را هم باید به جمع این کشورها اضافه کرد، آنها در واکنش به این بازی، جنبشی به نام «نهنگ صورتی» ایجاد کرده‌اند که با کمک و همکاری صدها داوطلب ایجاد شده است. این جنبش براساس وظایف مثبتی ایجاد شده که به زندگی‌ها می‌دهد و با افسردگی مبارزه می‌کند. همچنین در برزیل جنبش مردمی برای مقابله با این بازی ایجاد شده تا کسانی را که به کمک روحی احتیاج دارند راهنمایی کنند. همچنین پلیس مبارزه با جرایم فناوری‌های پیشرفته برزیل سازوکاری دیجیتال برای هشدار به جوانان درباره خطرات این بازی فراهم کرده است. با این توضیحات به نظر می‌رسد چه علت سقوط این دو دختر اصفهانی الگوبرداری از بازی نهنگ آبی باشد چه نباشد بهتر است مسئولان و خانواده‌ها نسبت به آن حساس شوند و اقدام‌های لازم را انجام دهند چراکه همیشه پیشگیری بهتر از درمان بوده است.

با همه اینها دیروز مدیر روابط عمومی علوم پزشکی اصفهان درباره وضعیت این دختران اعلام کرد: «یکی از این دو نفر به دلیل شدت جراحات جان خود را از دست داده و دیگری دچار شکستگی‌های متعدد شده و سطح هوشیاری او نسبت به روز اول افزایش یافته است.» با این خبر باید منتظر ماند و دید با بهبود کامل این نوجوان، آیا دلیل واقعی خودکشی آنها انجام بازی نهنگ آبی بوده یا خیر.



در میزگرد مهر مطرح شد؛ تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال / چقدر علمی عمل می کنیم؟

(۱۳۹۵-۰۹-۰۷)

کارشناسان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) ضمن ارائه گزارشی از محصولات آماری این مرکز بر تلاش برای حذف فاصله میان دانشگاه ها و مراکز صنعتی در این حوزه تأکید کردند.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که فعالیت رسمی خود را از تیرماه ۹۴ و در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز کرده است، در حال حاضر معتبرترین مرکز استخراج اطلاعات آماری درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در ایران است.

پیش از این و در قسمت نخست میزگرد خبرگزاری مهر با کارشناسان این مرکز، به بررسی اهداف و کارنامه دایرک تا به امروز پرداختیم و دومین بخش این میزگرد را هم با تمرکز بر داده ها و دستاوردهای آماری این مرکز منتشر کردیم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار دایرک و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در این میزگرد حضور داشتند.

در ادامه بخش سوم و پایانی میزگرد کارشناسان دایرک در خبرگزاری مهر را می خوانید:

تا اینجا تصویر نسبتاً کاملی از داده های و آمارهای گردآوری شده توسط مرکز دایرک به دست آوردیم، می خواهیم بدانم مخاطب اصلی و مصرف کننده این داده ها در مدت فعالیت شما بیشتر کدام گروه ها و مراکز بوده اند؟

فرزانه شریفی: با توجه به مباحثی که تا همین جا مطرح شد، بخش عمده ای از تولیدات ما تولیدات و گزارش های آماری است و از آنجا که ما یک مرکز تحقیقاتی محسوب می شویم، لازمه فعالیت ما اشراف بر حوزه های پژوهشی و ارزیابی از فعالیت دیگر مراکز پژوهشی است. از این منظر ما تلاش می کنیم مراکز پژوهشی فعال در حوزه های مرتبط را به سمتی هدایت کنیم که تبدیل به مخاطبان اصلی دایرک شوند.

این رویکرد باعث شده است علاوه بر گزارش های آماری ما محصولات پژوهشی جانبی هم در دایرک داشته باشیم که شامل تولیداتی همچون ماه نامه مرکز و کتاب های مبتنی بر پژوهشی ها روز دنیا، می شود. تلاش ما این است که این دست تولیدات روز دنیا را ترجمه و برای مصرف داخلی تدوین و قابل استفاده کنیم. حمایت از پایان نامه های دانشگاهی هم یکی از اصلی ترین رویکردهای دایرک است که می توانیم این ادعا را داشته باشیم که راحت ترین و سهل ترین فرآیند حمایتی برای دانشجویان را در این مرکز طراحی کرده ایم.

آماري از این دست حمایت های دانشجویی دارید؟

شریفی: تا به امروز حدود ۱۰ پایان نامه با حمایت مستقیم مالی و حدود ۵۰ پایان نامه با حمایت محتوایی و معنوی دایرک به سرانجام رسیده است. همزمان در این بازه زمانی تلاش کرده ایم دانشگاه ها را به عنوان یکی از اصلی ترین مراکز هدف خود، متوجه این خدمات دانشجویی کنیم و آن ها را به سمت این دست تولیدات هدایت کنیم. به خصوص دانشگاه هایی که احساس کرده ایم مستعد پژوهش ها و تحقیقات مرتبط با حوزه بازی های دیجیتال هستند.

این روند ارتباط با دانشگاه ها از زمان تأسیس دایرک تا به امروز برقرار بوده و سیر صعودی تولیدات محتوایی ما نسبت به سال ۹۳ و سال های پیش از آن نشان از رویکرد رو به پیشرفت ما داشته است.

پژوهش های پیش از تأسیس دایرک هیچ سامان دهی ای نداشته است؟

شریفی: از زمان تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۲ پژوهش های پراکنده ای در دانشگاه های مختلف با موضوع بازی های رایانه ای صورت می گرفت که کمتر تبدیل به جریان شد و از سال ۹۰ بود که شاهد سرعت گیری این فرآیند بودیم. سال ۹۲ و ۹۳ بود که با شتاب قابل توجهی خلأ پژوهش در حوزه بازی ها پر شد و سرعت تولیدات علمی در این زمینه بسیار بالا رفت.

با این توضیحات می توانیم بگوییم دانشجویان و مراکز دانشگاهی یکی از اصلی ترین مخاطبان و مصرف کنندگان محصولات مرکز دایرک بوده و هستند. این مواردی که اشاره کردید بیشتر ناظر به سامان دهی پژوهش ها بود، اما کنجکاوی اصلی من این است که این آمارها در کدام مرکز اجرایی و تصمیم گیری مورد استفاده قرار گرفته است؟

سیدحسینی: البته باید این نکته را مدنظر داشته باشید که مخاطبان دانشگاهی که خاتم شریفی به تفصیل درباره آن ها صحبت کردند، بخشی از مخاطبان دایرک هستند و حتماً گروه های مرجع دیگری هم به تولیدات ما رجوع می کنند...

خیلی صریح می پرسم در همین فضاهای دانشگاهی، امروز «دایرک» چقدر جدی گرفته می شود؟ آیا امروز مرجعیت پژوهشی در این زمینه پیدا کرده اید؟ شریفی: در این زمینه موارد متعددی قابل طرح است. منتها ارتباطی که در این سال ها با دانشگاه ها داشته ایم ارتباطی کاملاً مثبت بوده است. حتی در زمینه جهت دهی به رویکردهای پژوهشی و هدایت دانشجویان در دانشگاه های مختلف می توانیم بگوییم عملکرد دایرک بسیار موثر و مثبت بوده است. برگزاری کارگاه ها و نشست های پژوهشی و تخصصی در دانشگاه های مختلف که محدود به سخنرانی نمانده و به خروجی های اجرایی و تولید بازی منتهی شده بخشی از این فعالیت ها است.

سیدحسینی: در پاسخ به سوال صریح شما که دایرک چقدر جدی گرفته می شود و اساساً در چه مواردی به ما مراجعه می شود می توانم به چند مورد اشاره کنم. یک مورد که طبیعتاً بحث هایی مثل حمایت از پایان نامه ها و ترجمه و تألیف کتاب است، بخش دیگر حمایت از رویدادهای پژوهشی است که یکی از آن ها برگزاری همین کنفرانس تحقیقات بازی های رایانه ای است که در آستانه برگزاری نخستین دوره آن هستیم.

در کنار این موارد انتشار ماه نامه پژوهشی دایرک که امروز تبدیل به یک مرجع در زمینه شناخت منابع تخصصی روز دنیا در موضوعات مرتبط با بازی های رایانه ای در محافل دانشگاهی شده است هم از مهمترین محصولات دایرک محسوب می شود. به این معنا که هر فردی امروز قصد ورود به حوزه پژوهشی خاصی مرتبط با بازی های رایانه ای را داشته باشد با مراجعه به این ماه نامه می تواند در جریان آخرین پژوهش های مرتبط قرار بگیرد و این طبیعتاً بهانه رجوع بخشی از مخاطبان دایرک است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...): به عنوان تکمله ای بر مباحث مطرح شده، می‌خواهیم به این نکته اشاره کنیم که اصولاً در بحث توسعه صنعتی یکی از مهمترین نهادها نهادی است که دانشگاه را به صنعت وصل و مرتبط می‌کند. از این منظر دایرک به این دلیل هم متوجه تحقیقات بازار است و هم به دنبال تقویت مباحث نظری که بتواند این نقش را در بازار صنعتی ایران ایفا کند.

اگر برخی تولیدات دایرک مانند گزارش «کلش او کلنز» بازتاب گسترده پیدا می‌کند، به این دلیل نیست که اولین گزارش در این زمینه است بلکه بابت نگاه متفاوت است. تا پیش از آن هر گزارشی درباره این بازی منتشر شده بود یا به صورت یک طرفه آن را به عنوان ابزاری برای دزدی و خالی کردن جیب گیمرهای ایرانی معرفی کرده بود، یا به صورت افراطی سراغ سرفصل‌های فرهنگی و محتوایی اثر رفته بودند. آن چیزی که گزارشی دایرک را متمایز کرد مبنای صددرصد علمی آن بود.

اساساً هیچ فعالیتی در دایرک صورت نمی‌گیرد مگر آنکه بستر علمی و دانشگاهی پشت آن طراحی و در نظر گرفته شده باشد. به همین دلیل هم ابتدا و پیش از نمایندگان صنعت، سراغ اهالی دانشگاه رفتیم و روز به روز هم این ارتباط با دانشگاه‌ها بیشتر می‌شود.

بازهم بخشی از سوالم بی‌پاسخ ماند؛ بحث ما درباره لزوم فعالیت دایرک از عدم شناخت فضای بازی‌های رایانه‌ای در کشور آغاز شد. می‌خواهیم بدانیم دایرک تا امروز چقدر در رفع این ابهام به خصوص برای مراکز سیاست‌گذار و تصمیم‌گیر موثر بوده است. صریح‌تر اینکه پژوهش‌های شما آیا تا کنون نمود مشخصی در تصمیم‌گیری‌های مدیران درباره بازی‌های رایانه‌ای داشته است؟

سیدحسینی: مهمترین بخش سیاست‌گذاری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای خود بنیاد ملی است که قسمت اعظمی از دورتمایی که برای تأسیس دایرک در بنیاد وجود داشت، استفاده از همین داده‌های آماری بوده است. امروز می‌توان گفت کاملاً متأثر از آمارها و داده‌های دایرک بخشی از برنامه‌ها در بنیاد کلید می‌خورد. علاوه بر بنیاد هم مراکز دیگری مانند مرکز ملی فضای مجازی و یا ستاد توسعه فناوری‌ها و حتی کمیته تعیین مصادیق مجرمانه هم ارتباطاتی با ما دارند و حتی در مواردی درخواست آمار رسمی از ما می‌کنند. براساس آن هم تصمیم‌گیری می‌شود.

حتی هیأت دولت گاهی گزارش‌های خاص آماری از ما می‌خواهند و براساس آن تصمیم‌گیری‌هایی می‌کنند و یا شورای عالی فضای مجازی اخیراً درخواست تهیه گزارشی را از ما داشته است. این فرآیندی است که با توجه شفافیت‌های آمارهای استخراجی در گزارش‌های مرکز دایرک بسیار قابل استناد است و مورد استفاده هم قرار می‌گیرد. حتی بخشی از نقل‌قول‌های چهره‌های کلیدی دولت در حوزه بازی‌های رایانه‌ای مستند به همین گزارش‌های دایرک است. بخش خصوصی چقدر امکان استفاده از این داده‌های آماری را دارد؟

سیدحسینی: کاملاً دسترسی آزاد است و هر شرکت خصوصی برای فعالیت در این حوزه می‌تواند درخواست خود را ارائه و آمارهای موجود استفاده کند. نصیری: در راستای سوال قبلی می‌توانیم به این نکته هم اشاره کنیم که عملاً ما برای خود چند گروه مخاطب در نظر گرفته ایم. دسته اول نهادهای سیاست‌گذار هستند. دسته دوم شامل رسانه‌ها می‌شود. دسته سوم هم پژوهشگران هستند. در کنار این سه دسته مهم دیگری وجود دارد که در تمام دنیا هم محوریت با آن‌ها است و آن‌ها فلان چرخه تولید هستند. از تولیدکنندگان و بازی‌سازان گرفته تا توزیع‌کنندگان و فروشندگان. در حقیقت گزارش‌های آماری ما با هدف روشن کردن بیشتر فضا برای این گروه آخر است که تولید می‌شود.

جالب است بدانید که ما در گزارش‌های خود معمولاً بخشی را با عنوان «اعداد پرتنگ» داریم که کاملاً به کار سیاست‌گذاران و رسانه‌هایی می‌آید که شاید خیلی علاقه‌ای به جزئیات نداشته باشند، اما باقی گزارش مربوط به فلان داخل صنعت است که حتماً تک‌تک جزئیات برای شان حائز اهمیت می‌شود.

سیدحسینی: بخش عمده‌ای از مخاطبان در این گروه هم سرمایه‌گذاران هستند. گروهی که می‌خواهند وارد این صنعت شوند و نمی‌دانند کجا و چه میزان باید سرمایه‌گذاری اولیه داشته باشند. این گزارش‌ها کمک می‌کند تصویر روشن‌تری از بازار این صنعت برای ریسک‌کردن در اختیار داشته باشند.

نصیری: حتی ما لایه بزرگ‌تری را هم در نظر گرفته ایم. با توجه به اینکه گییم و بازی را یک رسانه جدید می‌دانیم که اتفاقاً نرخ رشد و فراگیری آن به نسبت دیگر رسانه‌های تبلیغاتی جدید، بسیار بالا است، ما گروه دیگری از مخاطبان را هم در نظر می‌گیریم که شاید مستقیماً هیچ ارتباطی با فضای تولید و مصرف بازی‌های رایانه‌ای نداشته باشند اما می‌توانند با استفاده از این ظرفیت برای خود مشتری‌های تازه پیدا کنند.

مثلاً کسی که مواد غذایی و لوازم ورزشی می‌فروشد، می‌تواند محصول خود را در فضای بازی عرضه کند و ما حتی برای این گروه هم برنامه مشخصی داریم که بتوانند از این ظرفیت بهره‌مند شوند. در این موارد حتی پشتیبانی و خدمات مشاوره‌ای هم داریم که شرکت‌های بخش خصوصی به راحتی می‌توانند از آن بهره‌مند شوند.

به عنوان سوال پایانی فکر می‌کنید جدی‌ترین خروجی دایرک با بازتاب مشخص در فضای رسانه‌ای در آینده نزدیک چه خواهد بود؟

شریفی: حتماً کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال یکی از مهمترین رویدادهایی است که به زودی شاهد برگزاری آن خواهیم بود. رویدادی که یکی از مهمترین رویدادهای میان‌رشته‌ای در این حوزه در کشور محسوب می‌شود. مهمترین نکته این رویداد در مقایسه با تجربه‌های قبلی هم جامعیت حوزه‌ای آن است.

یکی از اهداف این کنفرانس فعال‌سازی مراکز دانشگاهی مختلف برای ورود به حوزه پژوهش بازی‌های دیجیتال است. مراکزی که شاید تا به امروز هم فعالیت‌هایی داشته‌اند اما ناشناخته مانده‌اند. با همین رویکرد برای اولین بار اسامی با همراهی دانشگاه علم و صنعت اولین دوره کنفرانس برگزار خواهد شد. دانشگاهی که تا به امروز خروجی‌های بسیار خوبی در حوزه بازی‌های دیجیتال داشته است.

از هم‌اکنون هم برنامه ریزی برای دوره‌های آینده کنفرانس انجام شده و می‌دانیم که قرار است در دوره‌های بعد کدام دانشگاه‌ها میزبان این رویداد باشند. از این نظر مراکز دانشگاهی بیشتر و بیشتری را در این زمینه فعال خواهیم کرد. شورای سیاست‌گذاری این رویداد از دوسال پیش فعال بوده و تلاش کردیم در همه مراحل با مشورت و راهنمایی اساتید و کارشناسان به نام این حوزه حرکت کنیم. پیش‌بینی می‌کنیم این رویداد تأثیر بسیار بالایی بر رفع خلأ و پراکندگی پژوهش‌ها در حوزه بازی‌های دیجیتال داشته باشد.

تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال / چقدر علمی عمل می کنیم؟ (۱۳۹۵-۹۶-۱)

کارشناسان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) ضمن ارائه گزارشی از محصولات آماری این مرکز بر تلاش برای حذف فاصله میان دانشگاه ها و مراکز صنعتی در این حوزه تأکید کردند.

کارشناسان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) ضمن ارائه گزارشی از محصولات آماری این مرکز بر تلاش برای حذف فاصله میان دانشگاه ها و مراکز صنعتی در این حوزه تأکید کردند. خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که فعالیت رسمی خود را از تیرماه ۹۴ و در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز کرده است، در حال حاضر معتبرترین مرکز استخراج اطلاعات آماری درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در ایران است. پیش از این و در قسمت نخست میزگرد خبرگزاری مهر با کارشناسان این مرکز، به بررسی اهداف و کارنامه دایرک تا به امروز پرداختیم و دومین بخش این میزگرد را هم با تمرکز بر داده ها و دستاوردهای آماری این مرکز منتشر کردیم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار دایرک و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در این میزگرد حضور داشتند.

در ادامه بخش سوم و پایانی میزگرد کارشناسان دایرک در خبرگزاری مهر را می خوانید: تا اینجا تصویر نسبتاً کاملی از داده های و آمارهای گردآوری شده توسط مرکز دایرک به دست آوردیم، می خواهیم بدانم مخاطب اصلی و مصرف کننده این داده ها در مدت فعالیت شما بیشتر کدام گروه ها و مراکز بوده اند؟

فرزانه شریفی: با توجه به مباحثی که تا همین جا مطرح شد، بخش عمده ای از تولیدات ما تولیدات و گزارش های آماری است و از آنجا که ما یک مرکز تحقیقاتی محسوب می شویم، لازمه فعالیت ما اشراف بر حوزه های پژوهشی و ارزیابی از فعالیت دیگر مراکز پژوهشی است. از این منظر ما تلاش می کنیم مراکز پژوهشی فعال در حوزه های مرتبط را به سمتی هدایت کنیم که تبدیل به مخاطبان اصلی دایرک شوند.

این رویکرد باعث شده است علاوه بر گزارش های آماری ما محصولات پژوهشی جانبی هم در دایرک داشته باشیم که شامل تولیداتی همچون ماه نامه مرکز و کتاب های مبتنی بر پژوهشی ها روز دنیا، می شود. تلاش ما این است که این دست تولیدات روز دنیا را ترجمه و برای مصرف داخلی تدوین و قابل استفاده کنیم. حمایت از پایان نامه های دانشگاهی هم یکی از اصلی ترین رویکردهای دایرک است که می توانیم این ادعا را داشته باشیم که راحت ترین و سهل ترین فرآیند حمایتی برای دانشجویان را در این مرکز طراحی کرده ایم.

آماري از این دست حمایت های دانشجویی دارید؟

شریفی: تا به امروز حدود ۱۰ پایان نامه با حمایت مستقیم مالی و حدود ۵۰ پایان نامه با حمایت محتوایی و معنوی دایرک به سرانجام رسیده است. همزمان در این بازه زمانی تلاش کرده ایم دانشگاه ها را به عنوان یکی از اصلی ترین مراکز هدف خود، متوجه این خدمات دانشجویی کنیم و آن ها را به سمت این دست تولیدات هدایت کنیم. به خصوص دانشگاه هایی که احساس کرده ایم مستعد پژوهش ها و تحقیقات مرتبط با حوزه بازی های دیجیتال هستند.

این روند ارتباط با دانشگاه ها از زمان تأسیس دایرک تا به امروز برقرار بوده و سیر صعودی تولیدات محتوایی ما نسبت به سال ۹۳ و سال های پیش از آن نشان از رویکرد رو به پیشرفت ما داشته است.

پژوهش های پیش از تأسیس دایرک هیچ سامان دهی ای نداشته است؟

شریفی: از زمان تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۲ پژوهش های پراکنده ای در دانشگاه های مختلف با موضوع بازی های رایانه ای صورت می گرفت که کمتر تبدیل به جریان شد و از سال ۹۰ بود که شاهد سرعت گیری این فرآیند بودیم. سال ۹۲ و ۹۳ بود که با شتاب قابل توجهی خلأ پژوهش در حوزه بازی ها پر شد و سرعت تولیدات علمی در این زمینه بسیار بالا رفت.

با این توضیحات می توانیم بگوییم دانشجویان و مراکز دانشگاهی یکی از اصلی ترین مخاطبان و مصرف کنندگان محصولات مرکز دایرک بوده و هستند. از زمان تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۲ پژوهش های پراکنده ای در دانشگاه های مختلف با موضوع بازی های رایانه ای صورت می گرفت که کمتر تبدیل به جریان شد و از سال ۹۰ بود که شاهد سرعت گیری این فرآیند بودیم. این مواردی که اشاره کردید بیشتر ناظر به سامان دهی پژوهش ها بود، اما کنجکاوی اصلی من این است که این آمارها در کدام مرکز اجرایی و تصمیم گیری مورد استفاده قرار گرفته است؟

سیدحسینی: البته باید این نکته را مدنظر داشته باشید که مخاطبان دانشگاهی که خاتم شریفی به تفصیل درباره آن ها صحبت کردند، بخشی از مخاطبان دایرک هستند و حتماً گروه های مرجع دیگری هم به تولیدات ما رجوع می کنند...

خیلی صریح می پرسم در همین فضاهای دانشگاهی، امروز «دایرک» چقدر جدی گرفته می شود؟ آیا امروز مرجعیت پژوهشی در این زمینه پیدا کرده اید؟ شریفی: در این زمینه موارد متعددی قابل طرح است. منتها ارتباطی که در این سال ها با دانشگاه ها داشته ایم ارتباطی کاملاً مثبت بوده است. حتی در زمینه جهت دهی به رویکردهای پژوهشی و هدایت دانشجویان در دانشگاه های مختلف می توانیم بگوییم عملکرد دایرک بسیار موثر و مثبت بوده است.

برگزاری کارگاه ها و نشست های پژوهشی و تخصصی در دانشگاه های مختلف که محدود به سخنرانی نمانده و به خروجی های اجرایی و تولید بازی منتهی شده بخشی از این فعالیت ها است.

سیدحسینی: در پاسخ به سوال صریح شما که دایرک چقدر جدی گرفته می شود و اساساً در چه مواردی به ما مراجعه می شود می توانم به چند مورد اشاره کنم. یک مورد که طبیعتاً بحث هایی مثل حمایت از پایان نامه ها و ترجمه و تألیف کتاب است. بخش دیگر حمایت از رویدادهای پژوهشی است که یکی از آن ها برگزاری همین کنفرانس تحقیقات بازی های رایانه ای است که در آستانه برگزاری نخستین دوره آن هستیم.

در کنار این موارد انتشار ماه نامه پژوهشی دایرک که امروز تبدیل به یک مرجع در زمینه شناخت منابع تخصصی روز دنیا در موضوعات مرتبط با بازی های رایانه ای در محافل دانشگاهی شده است هم از مهمترین محصولات دایرک محسوب می شود. به این معنا که هر فردی امروز قصد ورود به حوزه پژوهشی خاصی مرتبط با بازی های رایانه ای را داشته باشد با مراجعه به این ماه نامه می تواند در جریان آخرین پژوهش های مرتبط قرار بگیرد و این طبیعتاً (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بهانه رجوع بخشی از مخاطبان دایرک است.

نصیری: به عنوان تکمله ای بر مباحث مطرح شده، می خواهیم به این نکته اشاره کنیم که اصولا در بحث توسعه صنعتی یکی از مهمترین نهادها نهادی است که دانشگاه را به صنعت وصل و مرتبط می کند. از این منظر دایرک به این دلیل هم متوجه تحقیقات بازار است و هم به دنبال تقویت مباحث نظری که بتواند این نقش را در بازار صنعتی ایران ایفا کند.

اگر برخی تولیدات دایرک مانند گزارش «کلش او کلنز» بازتاب گسترده پیدا می کند، به این دلیل نیست که اولین گزارش در این زمینه است بلکه بابت نگاه متفاوت است. تا پیش از آن هر گزارشی درباره این بازی منتشر شده بود یا به صورت یک طرفه آن را به عنوان ابزاری برای دزدی و خالی کردن جیب گیمراهی ایرانی معرفی کرده بود، یا به صورت افراطی سراغ سرفصل های فرهنگی و محتوایی اثر رفته بودند. آن چیزی که گزارش دایرک را متمایز کرد مبنای صددرصد علمی آن بود.

اصولا در بحث توسعه صنعتی یکی از مهمترین نهادها نهادی است که دانشگاه را به صنعت وصل و مرتبط می کند. از این منظر دایرک به این دلیل هم متوجه تحقیقات بازار است و هم به دنبال تقویت مباحث نظری که بتواند این نقش را در بازار صنعتی ایران ایفا کند. اساسا هیچ فعالیتی در دایرک صورت نمی گیرد مگر آنکه بستر علمی و دانشگاهی پشت آن طراحی و در نظر گرفته شده باشد. به همین دلیل هم ابتدا و پیش از نمایندگان صنعت، سراغ اهالی دانشگاه رفتیم و روز به روز هم این ارتباط با دانشگاه ها بیشتر می شود.

بازهم بخشی از سوالم بی پاسخ ماند؛ بحث ما درباره لزوم فعالیت دایرک از عدم شناخت فضای بازی های رایانه ای در کشور آغاز شد. می خواهیم بدانیم دایرک تا امروز چقدر در رفع این ابهام به خصوص برای مراکز سیاست گذار و تصمیم گیر موثر بوده است. صریح تر اینکه پژوهش های شما آیا تا کنون نمود مشخصی در تصمیم گیری های مدیران درباره بازی های رایانه ای داشته است؟

سیدحسینی: مهمترین بخش سیاست گذاری در حوزه بازی های رایانه ای خود بنیاد ملی است که قسمت اعظمی از دورنمایی که برای تأسیس دایرک در بنیاد وجود داشت، استفاده از همین داده های آماری بوده است. امروز می توان گفت کاملا متأثر از آمارها و داده های دایرک بخشی از برنامه ها در بنیاد کلید می خورد. علاوه بر بنیاد هم مراکز دیگری مانند مرکز ملی فضای مجازی و یا ستاد توسعه فناوری ها و حتی کمیته تعیین مصادیق مجرمانه هم ارتباطاتی با ما دارند و حتی در مواردی درخواست آمار رسمی از ما می کنند. براساس آن هم تصمیم گیری می شود.

حتی هیأت دولت گاهی گزارش های خاص آماری از ما می خواهند و براساس آن تصمیم گیری هایی می کنند و یا شورای عالی فضای مجازی اخیرا درخواست تهیه گزارشی را از ما داشته است. این فرآیندی است که با توجه شفافیت های آمارهای استخراجی در گزارش های مرکز دایرک بسیار قابل استناد است و مورد استفاده هم قرار می گیرد. حتی بخشی از نقل قول های چهره های کلیدی دولت در حوزه بازی های رایانه ای مستند به همین گزارش های دایرک است. بخش خصوصی چقدر امکان استفاده از این داده های آماری را دارد؟

سیدحسینی: کاملا دسترسی آزاد است و هر شرکت خصوصی برای فعالیت در این حوزه می تواند درخواست خود را ارائه و آمارهای موجود استفاده کند. نصیری: در راستای سوال قبلی می توانیم به این نکته هم اشاره کنیم که عملا ما برای خود چند گروه مخاطب در نظر گرفته ایم. دسته اول نهادهای سیاست گذار هستند. دسته دوم شامل رسانه ها می شود. دسته سوم هم پژوهشگران هستند. در کنار این سه ضلع یک دسته مهم دیگری وجود دارد که در تمام دنیا هم محوریت با آن ها است و آن فعالان چرخه تولید هستند. از تولیدکنندگان و بازی سازان گرفته تا توزیع کنندگان و فروشندگان. در حقیقت گزارش های آماری ما با هدف روشن کردن بیشتر فضا برای این گروه آخر است که تولید می شود.

جالب است بدانید که ما در گزارش های خود معمولا بخشی را با عنوان «اعداد پرتنگ» داریم که کاملا به کار سیاست گذاران و رسانه هایی می آید که شاید خیلی علاقه ای به جزئیات نداشته باشند، اما باقی گزارش مربوط به فعالان داخل صنعت است که حتما تک تک جزئیات برای شان حائز اهمیت می شود. سیدحسینی: بخش عمده ای از مخاطبان در این گروه هم سرمایه گذاران هستند. گروهی که می خواهند وارد این صنعت شوند و نمی دانند کجا و چه میزان باید سرمایه گذاری اولیه داشته باشند. این گزارش ها کمک می کند تصویر روشن تری از بازار این صنعت برای ریسک کردن در اختیار داشته باشند.

نصیری: حتی ما لایه بزرگ تری را هم در نظر گرفته ایم. با توجه به اینکه گیم و بازی را یک رسانه جدید می دانیم که اتفاقا نرخ رشد و فراگیری آن به نسبت دیگر رسانه های تبلیغاتی جدید، بسیار بالا است، ما گروه دیگری از مخاطبان را هم در نظر می گیریم که شاید مستقیما هیچ ارتباطی با فضای تولید و مصرف بازی های رایانه ای نداشته باشند اما می توانند با استفاده از این ظرفیت برای خود مشتری های تازه پیدا کنند.

مثلا کسی که مواد غذایی و لوازم ورزشی می فروشد، می تواند محصول خود را در فضای بازی عرضه کند و ما حتی برای این گروه هم برنامه مشخصی داریم که بتوانند از این ظرفیت بهره مند شوند. در این موارد حتی پشتیبانی و خدمات مشاوره ای هم داریم که شرکت های بخش خصوصی به راحتی می توانند از آن بهره مند شوند.

به عنوان سوال پایانی فکر می کنید جدی ترین خروجی دایرک با بازتاب مشخص در فضای رسانه ای در آینده نزدیک چه خواهد بود؟

شریفی: حتما کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال یکی از مهمترین رویدادهایی است که به زودی شاهد برگزاری آن خواهیم بود. رویدادی که یکی از مهمترین رویدادهای میان رشته ای در این حوزه در کشور محسوب می شود. مهمترین نکته این رویداد در مقایسه با تجربه های قبلی هم جامعیت حوزه ای آن است. یکی از اهداف این کنفرانس فعال سازی مراکز دانشگاهی مختلف برای ورود به حوزه پژوهش بازی های دیجیتال است. مراکزی که شاید تا به امروز هم فعالیت هایی داشته اند اما ناشناخته مانده اند. با همین رویکرد برای اولین بار اسامی با همراهی دانشگاه علم و صنعت اولین دوره کنفرانس برگزار خواهد شد. دانشگاهی که تا به امروز خروجی های بسیار خوبی در حوزه بازی های دیجیتال داشته است.

از هم اکنون هم برنامه ریزی برای دوره های آینده کنفرانس انجام شده و می دانیم که قرار است در دوره های بعد کدام دانشگاه ها میزبان این رویداد باشند. از این نظر مراکز دانشگاهی بیشتر و بیشتری را در این زمینه فعال خواهیم کرد. شورای سیاست گذاری این رویداد از دوسال پیش فعال بوده و تلاش کردیم در همه مراحل با مشورت و راهنمایی اساتید و کارشناسان به نام این حوزه حرکت کنیم. پیش بینی می کنیم این رویداد تأثیر بسیار بالایی بر رفع خلاء و پراکندگی پژوهش ها در حوزه بازی های دیجیتال داشته باشد.



در میزگرد مهر مطرح شد؛ تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال / چقدر علمی عمل می کنیم؟

(۱۳۹۵/۰۹-۰۷/۰۷)

کارشناسان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) ضمن ارائه گزارشی از محصولات آماری این مرکز بر تلاش برای حذف فاصله میان دانشگاه ها و مراکز صنعتی در این حوزه تأکید کردند.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که فعالیت رسمی خود را از تیرماه ۹۴ و در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز کرده است، در حال حاضر معتبرترین مرکز استخراج اطلاعات آماری درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در ایران است.

پیش از این و در قسمت نخست میزگرد خبرگزاری مهر با کارشناسان این مرکز، به بررسی اهداف و کارنامه دایرک تا به امروز پرداختیم و دومین بخش این میزگرد را هم با تمرکز بر داده ها و دستاوردهای آماری این مرکز منتشر کردیم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار دایرک و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در این میزگرد حضور داشتند.

در ادامه بخش سوم و پایانی میزگرد کارشناسان دایرک در خبرگزاری مهر را می خوانید:

تا اینجا تصویر نسبتاً کاملی از داده های و آمارهای گردآوری شده توسط مرکز دایرک به دست آوردیم، می خواهیم بدانم مخاطب اصلی و مصرف کننده این داده ها در مدت فعالیت شما بیشتر کدام گروه ها و مراکز بوده اند؟

فرزانه شریفی: با توجه به مباحثی که تا همین جا مطرح شد، بخش عمده ای از تولیدات ما تولیدات و گزارش های آماری است و از آنجا که ما یک مرکز تحقیقاتی محسوب می شویم، لازمه فعالیت ما اشراف بر حوزه های پژوهشی و ارزیابی از فعالیت دیگر مراکز پژوهشی است. از این منظر ما تلاش می کنیم مراکز پژوهشی فعال در حوزه های مرتبط را به سمتی هدایت کنیم که تبدیل به مخاطبان اصلی دایرک شوند.

این رویکرد باعث شده است علاوه بر گزارش های آماری ما محصولات پژوهشی جانبی هم در دایرک داشته باشیم که شامل تولیداتی همچون ماه نامه مرکز و کتاب های مبتنی بر پژوهشی ها روز دنیا، می شود. تلاش ما این است که این دست تولیدات روز دنیا را ترجمه و برای مصرف داخلی تدوین و قابل استفاده کنیم.

حمایت از پایان نامه های دانشگاهی هم یکی از اصلی ترین رویکردهای دایرک است که می توانیم این ادعا را داشته باشیم که راحت ترین و سهل ترین فرآیند حمایتی برای دانشجویان را در این مرکز طراحی کرده ایم.

آماری از این دست حمایت های دانشجویی دارید؟

شریفی: تا به امروز حدود ۱۰ پایان نامه با حمایت مستقیم مالی و حدود ۵۰ پایان نامه با حمایت محتوایی و معنوی دایرک به سرانجام رسیده است. همزمان در این بازه زمانی تلاش کرده ایم دانشگاه ها را به عنوان یکی از اصلی ترین مراکز هدف خود، متوجه این خدمات دانشجویی کنیم و آن ها را به سمت این دست تولیدات هدایت کنیم.

به خصوص دانشگاه هایی که احساس کرده ایم مستعد پژوهش ها و تحقیقات مرتبط با حوزه بازی های دیجیتال هستند.

این روند ارتباط با دانشگاه ها از زمان تأسیس دایرک تا به امروز برقرار بوده و سیر صعودی تولیدات محتوایی ما نسبت به سال ۹۳ و سال های پیش از آن نشان از رویکرد رو به پیشرفت ما داشته است.

پژوهش های پیش از تأسیس دایرک هیچ سامان دهی ای نداشته است؟

شریفی: از زمان تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۲ پژوهش های پراکنده ای در دانشگاه های مختلف با موضوع بازی های رایانه ای صورت می گرفت که کمتر تبدیل به جریان شد و از سال ۹۰ بود که شاهد سرعت گیری این فرآیند بودیم. سال ۹۲ و ۹۳ بود که با شتاب قابل توجهی خلأ پژوهش در حوزه بازی ها پر شد و سرعت تولیدات علمی در این زمینه بسیار بالا رفت.

با این توضیحات می توانیم بگوییم دانشجویان و مراکز دانشگاهی یکی از اصلی ترین مخاطبان و مصرف کنندگان محصولات مرکز دایرک بوده و هستند.

از زمان تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۲ پژوهش های پراکنده ای در دانشگاه های مختلف با موضوع بازی های رایانه ای صورت می گرفت که کمتر تبدیل به جریان شد و از سال ۹۰ بود که شاهد سرعت گیری این فرآیند بودیم * این مواردی که اشاره کردید بیشتر ناظر به سامان دهی پژوهش ها بود، اما کنجکاوی اصلی من این است که این آمارها در کدام مرکز اجرایی و تصمیم گیری مورد استفاده قرار گرفته است؟

سیدحسینی: البته باید این نکته را مدنظر داشته باشید که مخاطبان دانشگاهی که خاتم شریفی به تفصیل درباره آن ها صحبت کردند، بخشی از مخاطبان دایرک هستند و حتماً گروه های مرجع دیگری هم به تولیدات ما رجوع می کنند...

خیلی صریح می پرسم در همین فضاهای دانشگاهی، امروز «دایرک» چقدر جدی گرفته می شود؟ آیا امروز مرجعیت پژوهشی در این زمینه پیدا کرده اید؟

شریفی: در این زمینه موارد متعددی قابل طرح است. منتها ارتباطی که در این سال ها با دانشگاه ها داشته ایم ارتباطی کاملاً مثبت بوده است. حتی در زمینه جهت دهی به رویکردهای پژوهشی و هدایت دانشجویان در دانشگاه های مختلف می توانیم بگوییم عملکرد دایرک بسیار موثر و مثبت بوده است.

برگزاری کارگاه ها و نشست های پژوهشی و تخصصی در دانشگاه های مختلف که محدود به سخنرانی نمانده و به خروجی های اجرایی و تولید بازی منتهی شده بخشی از این فعالیت ها است.

سیدحسینی: در پاسخ به سوال صریح شما که دایرک چقدر جدی گرفته می شود و اساساً در چه مواردی به ما مراجعه می شود می توانم به چند مورد اشاره کنم. یک مورد که طبیعتاً بحث هایی مثل حمایت از پایان نامه ها و ترجمه و تألیف کتاب است، بخش دیگر حمایت از رویدادهای پژوهشی است که یکی از آن ها برگزاری همین کنفرانس تحقیقات بازی های رایانه ای است که در آستانه برگزاری نخستین دوره آن هستیم.

در کنار این موارد انتشار ماه نامه پژوهشی دایرک که امروز تبدیل به یک مرجع در زمینه شناخت منابع تخصصی روز دنیا در موضوعات مرتبط با بازی های رایانه ای در محافل دانشگاهی شده است هم از مهمترین محصولات دایرک محسوب می شود. به این معنا که هر فردی امروز قصد ورود به حوزه پژوهشی خاصی مرتبط با بازی های رایانه ای را داشته باشد با مراجعه به این ماه نامه می تواند در جریان آخرین پژوهش های مرتبط قرار بگیرد و این طبیعتاً (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بهانه رجوع بخشی از مخاطبان دایرک است.

نصیری: به عنوان تکمله ای بر مباحث مطرح شده، می خواهیم به این نکته اشاره کنیم که اصولا در بحث توسعه صنعتی یکی از مهمترین نهادها نهادی است که دانشگاه را به صنعت وصل و مرتبط می کند. از این منظر دایرک به این دلیل هم متوجه تحقیقات بازار است و هم به دنبال تقویت مباحث نظری که بتواند این نقش را در بازار صنعتی ایران ایفا کند.

اگر برخی تولیدات دایرک مانند گزارش «کلش او کلنز» بازتاب گسترده پیدا می کند، به این دلیل نیست که اولین گزارش در این زمینه است بلکه بابت نگاه متفاوت است. تا پیش از آن هر گزارشی درباره این بازی منتشر شده بود یا به صورت یک طرفه آن را به عنوان ابزاری برای دزدی و خالی کردن جیب گیمراهی ایرانی معرفی کرده بود، یا به صورت افراطی سراغ سرفصل های فرهنگی و محتوایی اثر رفته بودند. آن چیزی که گزارش دایرک را متمایز کرد مبنای صددرصد علمی آن بود.

اصولا در بحث توسعه صنعتی یکی از مهمترین نهادها نهادی است که دانشگاه را به صنعت وصل و مرتبط می کند. از این منظر دایرک به این دلیل هم متوجه تحقیقات بازار است و هم به دنبال تقویت مباحث نظری که بتواند این نقش را در بازار صنعتی ایران ایفا کند. اساسا هیچ فعالیتی در دایرک صورت نمی گیرد مگر آنکه بستر علمی و دانشگاهی پشت آن طراحی و در نظر گرفته شده باشد. به همین دلیل هم ابتدا و پیش از نمایندگان صنعت، سراغ اهالی دانشگاه رفتیم و روز به روز هم این ارتباط با دانشگاه ها بیشتر می شود.

بازهم بخشی از سوالم بی پاسخ ماند؛ بحث ما درباره لزوم فعالیت دایرک از عدم شناخت فضای بازی های رایانه ای در کشور آغاز شد. می خواهیم بدانیم دایرک تا امروز چقدر در رفع این ابهام به خصوص برای مراکز سیاست گذار و تصمیم گیر موثر بوده است. صریح تر اینکه پژوهش های شما آیا تا کنون نمود مشخصی در تصمیم گیری های مدیران درباره بازی های رایانه ای داشته است؟

سیدحسینی: مهمترین بخش سیاست گذاری در حوزه بازی های رایانه ای خود بنیاد ملی است که قسمت اعظمی از دورنمایی که برای تأسیس دایرک در بنیاد وجود داشت، استفاده از همین داده های آماری بوده است. امروز می توان گفت کاملا متأثر از آمارها و داده های دایرک بخشی از برنامه ها در بنیاد کلید می خورد. علاوه بر بنیاد هم مراکز دیگری مانند مرکز ملی فضای مجازی و یا ستاد توسعه فناوری ها و حتی کمیته تعیین مصادیق مجرمانه هم ارتباطاتی با ما دارند و حتی در مواردی درخواست آمار رسمی از ما می کنند. براساس آن هم تصمیم گیری می شود.

حتی هیأت دولت گاهی گزارش های خاص آماری از ما می خواهند و براساس آن تصمیم گیری هایی می کنند و یا شورای عالی فضای مجازی اخیرا درخواست تهیه گزارشی را از ما داشته است. این فرآیندی است که با توجه شفافیت های آمارهای استخراجی در گزارش های مرکز دایرک بسیار قابل استناد است و مورد استفاده هم قرار می گیرد. حتی بخشی از نقل قول های چهره های کلیدی دولت در حوزه بازی های رایانه ای مستند به همین گزارش های دایرک است.

بخش خصوصی چقدر امکان استفاده از این داده های آماری را دارد؟

سیدحسینی: کاملا دسترسی آزاد است و هر شرکت خصوصی برای فعالیت در این حوزه می تواند درخواست خود را ارائه و آمارهای موجود استفاده کند. نصیری: در راستای سوال قبلی می توانیم به این نکته هم اشاره کنیم که عملا ما برای خود چند گروه مخاطب در نظر گرفته ایم. دسته اول نهادهای سیاست گذار هستند. دسته دوم شامل رسانه ها می شود. دسته سوم هم پژوهشگران هستند. در کنار این سه ضلع یک دسته مهم دیگری وجود دارد که در تمام دنیا هم محوریت با آن ها است و آن فعالان چرخه تولید هستند. از تولیدکنندگان و بازی سازان گرفته تا توزیع کنندگان و فروشندگان. در حقیقت گزارش های آماری ما با هدف روشن کردن بیشتر فضا برای این گروه آخر است که تولید می شود.

جالب است بدانید که ما در گزارش های خود معمولا بخشی را با عنوان «اعداد پرتنگ» داریم که کاملا به کار سیاست گذاران و رسانه هایی می آید که شاید خیلی علاقه ای به جزئیات نداشته باشند، اما باقی گزارش مربوط به فعالان داخل صنعت است که حتما تک تک جزئیات برای شان حائز اهمیت می شود. سیدحسینی: بخش عمده ای از مخاطبان در این گروه هم سرمایه گذاران هستند. گروهی که می خواهند وارد این صنعت شوند و نمی دانند کجا و چه میزان باید سرمایه گذاری اولیه داشته باشند. این گزارش ها کمک می کند تصویر روشن تری از بازار این صنعت برای ریسک کردن در اختیار داشته باشند.

نصیری: حتی ما لایه بزرگ تری را هم در نظر گرفته ایم. با توجه به اینکه گیم و بازی را یک رسانه جدید می دانیم که اتفاقا نرخ رشد و فراگیری آن به نسبت دیگر رسانه های تبلیغاتی جدید، بسیار بالا است، ما گروه دیگری از مخاطبان را هم در نظر می گیریم که شاید مستقیما هیچ ارتباطی با فضای تولید و مصرف بازی های رایانه ای نداشته باشند اما می توانند با استفاده از این ظرفیت برای خود مشتری های تازه پیدا کنند.

مثلا کسی که مواد غذایی و لوازم ورزشی می فروشد، می تواند محصول خود را در فضای بازی عرضه کند و ما حتی برای این گروه هم برنامه مشخصی داریم که بتوانند از این ظرفیت بهره مند شوند. در این موارد حتی پشتیبانی و خدمات مشاوره ای هم داریم که شرکت های بخش خصوصی به راحتی می توانند از آن بهره مند شوند.

به عنوان سوال پایانی فکر می کنید جدی ترین خروجی دایرک با بازتاب مشخص در فضای رسانه ای در آینده نزدیک چه خواهد بود؟

شریفی: حتما کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال یکی از مهمترین رویدادهایی است که به زودی شاهد برگزاری آن خواهیم بود. رویدادی که یکی از مهمترین رویدادهای میان رشته ای در این حوزه در کشور محسوب می شود. مهمترین نکته این رویداد در مقایسه با تجربه های قبلی هم جامعیت حوزه ای آن است. یکی از اهداف این کنفرانس فعال سازی مراکز دانشگاهی مختلف برای ورود به حوزه پژوهش بازی های دیجیتال است. مراکزی که شاید تا به امروز هم فعالیت هایی داشته اند اما ناشناخته مانده اند. با همین رویکرد برای اولین بار اسامی با همراهی دانشگاه علم و صنعت اولین دوره کنفرانس برگزار خواهد شد. دانشگاهی که تا به امروز خروجی های بسیار خوبی در حوزه بازی های دیجیتال داشته است.

از هم اکنون هم برنامه ریزی برای دوره های آینده کنفرانس انجام شده و می دانیم که قرار است در دوره های بعد کدام دانشگاه ها میزبان این رویداد باشند. از این نظر مراکز دانشگاهی بیشتر و بیشتری را در این زمینه فعال خواهیم کرد. شورای سیاست گذاری این رویداد از دوسال پیش فعال بوده و تلاش کردیم در همه مراحل با مشورت و راهنمایی اساتید و کارشناسان به نام این حوزه حرکت کنیم. پیش بینی می کنیم این رویداد تأثیر بسیار بالایی بر رفع خلاء و پراکندگی پژوهش ها در حوزه بازی های دیجیتال داشته باشد.

تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال / چقدر علمی عمل می کنیم؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

خبرگزاری آریا - کارشناسان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) ضمن ارائه گزارشی از محصولات آماری این مرکز بر تلاش برای حذف فاصله میان دانشگاه ها و مراکز صنعتی در این حوزه تأکید کردند.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که فعالیت رسمی خود را از تیرماه ۹۴ و در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز کرده است، در حال حاضر معتبرترین مرکز استخراج اطلاعات آماری درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در ایران است. پیش از این و در قسمت نخست میزگرد خبرگزاری مهر با کارشناسان این مرکز، به بررسی اهداف و کارنامه دایرک تا به امروز پرداختیم و دومین بخش این میزگرد را هم با تمرکز بر داده ها و دستاوردهای آماری این مرکز منتشر کردیم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار دایرک و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در این میزگرد حضور داشتند.

در ادامه بخش سوم و پایانی میزگرد کارشناسان دایرک در خبرگزاری مهر را می خوانید:

تا اینجا تصویر نسبتاً کاملی از داده های و آمارهای گردآوری شده توسط مرکز دایرک به دست آوردیم، می خواهیم بدانیم مخاطب اصلی و مصرف کننده این داده ها در مدت فعالیت شما بیشتر کدام گروه ها و مراکز بوده اند؟

فرزانه شریفی: با توجه به مباحثی که تا همین جا مطرح شد، بخش عمده ای از تولیدات ما تولیدات و گزارش های آماری است و از آنجا که ما یک مرکز تحقیقاتی محسوب می شویم، لازمه فعالیت ما اشراف بر حوزه های پژوهشی و ارزیابی از فعالیت دیگر مراکز پژوهشی است. از این منظر ما تلاش می کنیم مراکز پژوهشی فعال در حوزه های مرتبط را به سمتی هدایت کنیم که تبدیل به مخاطبان اصلی دایرک شوند.

این رویکرد باعث شده است علاوه بر گزارش های آماری ما محصولات پژوهشی جالبی هم در دایرک داشته باشیم که شامل تولیداتی همچون ماه نامه مرکز و کتاب های مبتنی بر پژوهشی ها روز دنیا، می شود. تلاش ما این است که این دست تولیدات روز دنیا را ترجمه و برای مصرف داخلی تدوین و قابل استفاده کنیم. حمایت از پایان نامه های دانشگاهی هم یکی از اصلی ترین رویکردهای دایرک است که می توانیم این ادعا را داشته باشیم که راحت ترین و سهل ترین فرآیند حمایتی برای دانشجویان را در این مرکز طراحی کرده ایم.

آماري از این دست حمایت های دانشجویی دارید؟

شریفی: تا به امروز حدود ۱۰ پایان نامه با حمایت مستقیم مالی و حدود ۵۰ پایان نامه با حمایت محتوایی و معنوی دایرک به سرانجام رسیده است. همزمان در این بازه زمانی تلاش کرده ایم دانشگاه ها را به عنوان یکی از اصلی ترین مراکز هدف خود، متوجه این خدمات دانشجویی کنیم و آن ها را به سمت این دست تولیدات هدایت کنیم. به خصوص دانشگاه هایی که احساس کرده ایم مستعد پژوهشی ها و تحقیقات مرتبط با حوزه بازی های دیجیتال هستند.

این روند ارتباط با دانشگاه ها از زمان تأسیس دایرک تا به امروز برقرار بوده و سیر صعودی تولیدات محتوایی ما نسبت به سال ۹۳ و سال های پیش از آن نشان از رویکرد رو به پیشرفت ما داشته است.

پژوهش های پیش از تأسیس دایرک هیچ سامان دهی ای نداشته است؟

شریفی: از زمان تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۲ پژوهش های پراکنده ای در دانشگاه های مختلف با موضوع بازی های رایانه ای صورت می گرفت که کمتر تبدیل به جریان شد و از سال ۹۰ بود که شاهد سرعت گیری این فرآیند بودیم. سال ۹۲ و ۹۳ بود که با شتاب قابل توجهی خلأ پژوهش در حوزه بازی ها پر شد و سرعت تولیدات علمی در این زمینه بسیار بالا رفت.

با این توضیحات می توانیم بگوییم دانشجویان و مراکز دانشگاهی یکی از اصلی ترین مخاطبان و مصرف کنندگان محصولات مرکز دایرک بوده و هستند. از زمان تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۲ پژوهش های پراکنده ای در دانشگاه های مختلف با موضوع بازی های رایانه ای صورت می گرفت که کمتر تبدیل به جریان شد و از سال ۹۰ بود که شاهد سرعت گیری این فرآیند بودیم* این مواردی که اشاره کردید بیشتر ناظر به سامان دهی پژوهش ها بود، اما کنجکاوی اصلی من این است که این آمارها در کدام مرکز اجرایی و تصمیم گیری مورد استفاده قرار گرفته است؟

سیدحسینی: البته باید این نکته را مدنظر داشته باشید که مخاطبان دانشگاهی که خاتم شریفی به تفصیل درباره آن ها صحبت کردند، بخشی از مخاطبان دایرک هستند و حتماً گروه های مرجع دیگری هم به تولیدات ما رجوع می کنند...

خیلی صریح می پرسم در همین فضاهای دانشگاهی، امروز «دایرک» چقدر جدی گرفته می شود؟ آیا امروز مرجعیت پژوهشی در این زمینه پیدا کرده اید؟ شریفی: در این زمینه موارد متعددی قابل طرح است. منتها ارتباطی که در این سال ها با دانشگاه ها داشته ایم ارتباطی کاملاً مثبت بوده است. حتی در زمینه جهت دهی به رویکردهای پژوهشی و هدایت دانشجویان در دانشگاه های مختلف می توانیم بگوییم عملکرد دایرک بسیار موثر و مثبت بوده است.

برگزاری کارگاه ها و نشست های پژوهشی و تخصصی در دانشگاه های مختلف که محدود به سخنرانی نمانده و به خروجی های اجرایی و تولید بازی منتهی شده بخشی از این فعالیت ها است.

سیدحسینی: در پاسخ به سوال صریح شما که دایرک چقدر جدی گرفته می شود و اساساً در چه مواردی به ما مراجعه می شود می توانم به چند مورد اشاره کنم. یک مورد که طبیعتاً بحث هایی مثل حمایت از پایان نامه ها و ترجمه و تألیف کتاب است. بخش دیگر حمایت از رویدادهای پژوهشی است که یکی از آن ها برگزاری همین کنفرانس تحقیقات بازی های رایانه ای است که در آستانه برگزاری نخستین دوره آن هستیم.

در کنار این موارد انتشار ماه نامه پژوهشی دایرک که امروز تبدیل به یک مرجع در زمینه شناخت منابع تخصصی روز دنیا در موضوعات مرتبط با بازی های رایانه ای در محافل دانشگاهی شده است هم از مهمترین محصولات دایرک محسوب می شود. به این معنا که هر فردی امروز قصد ورود به حوزه پژوهشی خاصی مرتبط با بازی های رایانه ای را داشته باشد با مراجعه به این ماه نامه می تواند در جریان آخرین پژوهش های مرتبط قرار بگیرد و این طبیعتاً بهانه رجوع بخشی از مخاطبان دایرک است.

نصیری: به عنوان تکمله ای بر مباحث مطرح شده، می خواهیم به این نکته اشاره کنیم که اصولاً در بحث توسعه صنعتی یکی از مهمترین نهادها نهادی است که دانشگاه را به صنعت وصل و مرتبط می کند. از این منظر دایرک به این دلیل هم متوجه تحقیقات بازار است و هم به دنبال تقویت مباحث (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نظری که بتواند این نقش را در بازار صنعتی ایران ایفا کند.

اگر برخی تولیدات دایرک مانند گزارش «کلش او کلنز» بازتاب گسترده پیدا می‌کند، به این دلیل نیست که اولین گزارش در این زمینه است بلکه بابت نگاه متفاوت است. تا پیش از آن هر گزارشی درباره این بازی منتشر شده بود یا به صورت یک طرفه آن را به عنوان ابزاری برای دزدی و خالی کردن جیب گیم‌های ایرانی معرفی کرده بود، یا به صورت افراطی سراغ سرفصل‌های فرهنگی و محتوایی اثر رفته بودند. آن چیزی که گزارش دایرک را متمایز کرد مبنای صدردصد علمی آن بود.

اصولا در بحث توسعه صنعتی یکی از مهمترین نهادها نهادی است که دانشگاه را به صنعت وصل و مرتبط می‌کند. از این منظر دایرک به این دلیل هم متوجه تحقیقات بازار است و هم به دنبال تقویت مباحث نظری که بتواند این نقش را در بازار صنعتی ایران ایفا کند. اساسا هیچ فعالیتی در دایرک صورت نمی‌گیرد مگر آنکه بستر علمی و دانشگاهی پشت آن طراحی و در نظر گرفته شده باشد. به همین دلیل هم ابتدا و پیش از نمایندگان صنعت، سراغ اهالی دانشگاه رفتیم و روز به روز هم این ارتباط با دانشگاه‌ها بیشتر می‌شود.

بازهم بخشی از سوالاتی بی‌پاسخ مانند بحث ما درباره لزوم فعالیت دایرک از عدم شناخت فضای بازی‌های رایانه‌ای در کشور آغاز شد. می‌خواهم بدانم دایرک تا امروز چقدر در رفع این ابهام به خصوص برای مراکز سیاست‌گذار و تصمیم‌گیر موثر بوده است. صریح‌تر اینکه پژوهش‌های شما آیا تا کنون نمود مشخصی در تصمیم‌گیری‌های مدیران درباره بازی‌های رایانه‌ای داشته است؟

سیدحسینی: مهمترین بخش سیاست‌گذاری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای خود بنیاد ملی است که قسمت اعظمی از دورتمایی که برای تأسیس دایرک در بنیاد وجود داشت، استفاده از همین داده‌های آماری بوده است. امروز می‌توان گفت کاملا متأثر از آمارها و داده‌های دایرک بخشی از برنامه‌ها در بنیاد کلید می‌خورد. علاوه بر بنیاد هم مراکز دیگری مانند مرکز ملی فضای مجازی و یا ستاد توسعه فناوری‌ها و حتی کمیته تعیین مصادیق مجرمانه هم ارتباطاتی با ما دارند و حتی در مواردی درخواست آمار رسمی از ما می‌کنند. براساس آن هم تصمیم‌گیری می‌شود.

حتی هیأت دولت گاهی گزارش‌های خاص آماری از ما می‌خواهند و براساس آن تصمیم‌گیری‌هایی می‌کنند و یا شورای عالی فضای مجازی اخیرا درخواست تهیه گزارشی را از ما داشته است. این فرآیندی است که با توجه شفافیت‌های آمارهای استخراجی در گزارش‌های مرکز دایرک بسیار قابل استناد است و مورد استفاده هم قرار می‌گیرد. حتی بخشی از نقل‌قول‌های چهره‌های کلیدی دولت در حوزه بازی‌های رایانه‌ای مستند به همین گزارش‌های دایرک است. بخش خصوصی چقدر امکان استفاده از این داده‌های آماری را دارد؟

سیدحسینی: کاملا دسترسی آزاد است و هر شرکت خصوصی برای فعالیت در این حوزه می‌تواند درخواست خود را ارائه و آمارهای موجود استفاده کند. نصیری: در راستای سوال قبلی می‌توانیم به این نکته هم اشاره کنیم که عملا ما برای خود چند گروه مخاطب در نظر گرفته ایم. دسته اول نهادهای سیاست‌گذار هستند. دسته دوم شامل رسانه‌ها می‌شود. دسته سوم هم پژوهشگران هستند. در کنار این سه ضلع یک دسته مهم دیگری وجود دارد که در تمام دنیا هم محوریت با آن‌ها است و آن فعالان چرخه تولید هستند. از تولیدکنندگان و بازی‌سازان گرفته تا توزیع‌کنندگان و فروشندگان. در حقیقت گزارش‌های آماری ما با هدف روشن کردن بیشتر فضا برای این گروه آخر است که تولید می‌شود.

جالب است بدانید که ما در گزارش‌های خود معمولا بخشی را با عنوان «اعداد پرتنگ» داریم که کاملا به کار سیاست‌گذاران و رسانه‌هایی می‌آید که شاید خیلی علاقه‌ای به جزئیات نداشته باشند، اما باقی گزارش مربوط به فعالان داخل صنعت است که حتما تک‌تک جزئیات برای شان حائز اهمیت می‌شود.

سیدحسینی: بخش عمده‌ای از مخاطبان در این گروه هم سرمایه‌گذاران هستند. گروهی که می‌خواهند وارد این صنعت شوند و نمی‌دانند کجا و چه میزان باید سرمایه‌گذاری اولیه داشته باشند. این گزارش‌ها کمک می‌کند تصویر روشن‌تری از بازار این صنعت برای ریسک‌کردن در اختیار داشته باشند.

نصیری: حتی ما لایه بزرگ‌تری را هم در نظر گرفته ایم. با توجه به اینکه گیم و بازی را یک رسانه جدید می‌دانیم که اتفاقا نرخ رشد و فراگیری آن به نسبت دیگر رسانه‌های تبلیغاتی جدید، بسیار بالا است، ما گروه دیگری از مخاطبان را هم در نظر می‌گیریم که شاید مستقیما هیچ ارتباطی با فضای تولید و مصرف بازی‌های رایانه‌ای نداشته باشند اما می‌توانند با استفاده از این ظرفیت برای خود مشتری‌های تازه پیدا کنند.

مثلا کسی که مواد غذایی و لوازم ورزشی می‌فروشد، می‌تواند محصول خود را در فضای بازی عرضه کند و ما حتی برای این گروه هم برنامه مشخصی داریم که بتوانند از این ظرفیت بهره‌مند شوند. در این موارد حتی پشتیبانی و خدمات مشاوره‌ای هم داریم که شرکت‌های بخش خصوصی به راحتی می‌توانند از آن بهره‌مند شوند.

به عنوان سوال پایانی فکر می‌کنید جدی‌ترین خروجی دایرک با بازتاب مشخص در فضای رسانه‌ای در آینده نزدیک چه خواهد بود؟

شریفی: حتما کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال یکی از مهمترین رویدادهایی است که به زودی شاهد برگزاری آن خواهیم بود. رویدادی که یکی از مهمترین رویدادهای میان‌رشته‌ای در این حوزه در کشور محسوب می‌شود. مهمترین نکته این رویداد در مقایسه با تجربه‌های قبلی هم جامعیت حوزه‌ای آن است.

یکی از اهداف این کنفرانس فعال‌سازی مراکز دانشگاهی مختلف برای ورود به حوزه پژوهش بازی‌های دیجیتال است. مراکزی که شاید تا به امروز هم فعالیت‌هایی داشته‌اند اما ناشناخته مانده‌اند. با همین رویکرد برای اولین بار اسامی با همراهی دانشگاه علم و صنعت اولین دوره کنفرانس برگزار خواهد شد. دانشگاهی که تا به امروز خروجی‌های بسیار خوبی در حوزه بازی‌های دیجیتال داشته است.

از هم‌اکنون هم برنامه ریزی برای دوره‌های آینده کنفرانس انجام شده و می‌دانیم که قرار است در دوره‌های بعد کدام دانشگاه‌ها میزبان این رویداد باشند. از این نظر مراکز دانشگاهی بیشتر و بیشتری را در این زمینه فعال خواهیم کرد. شورای سیاست‌گذاری این رویداد از دوسال پیش فعال بوده و تلاش کردیم در همه مراحل با مشورت و راهنمایی اساتید و کارشناسان به نام این حوزه حرکت کنیم. پیش‌بینی می‌کنیم این رویداد تأثیر بسیار بالایی بر رفع خلأ و پراکندگی پژوهش‌ها در حوزه بازی‌های دیجیتال داشته باشد.

منبع خبر: مهر

تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال / چقدر علمی عمل می کنیم؟ (۱۳۹۱-۹۶/۱۰-۱۸)

اقتصاد ایران: کارشناسان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) ضمن ارائه گزارشی از محصولات آماری این مرکز بر تلاش برای حذف فاصله میان دانشگاه ها و مراکز صنعتی در این حوزه تأکید کردند.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که فعالیت رسمی خود را از تیرماه ۹۴ و در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز کرده است، در حال حاضر معتبرترین مرکز استخراج اطلاعات آماری درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در ایران است.

پیش از این و در قسمت نخست میزگرد خبرگزاری مهر با کارشناسان این مرکز، به بررسی اهداف و کارنامه دایرک تا به امروز پرداختیم و دومین بخش این میزگرد را هم با تمرکز بر داده ها و دستاوردهای آماری این مرکز منتشر کردیم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار دایرک و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در این میزگرد حضور داشتند.

در ادامه بخش سوم و پایانی میزگرد کارشناسان دایرک در خبرگزاری مهر را می خوانید:

تا اینجا تصویر نسبتاً کاملی از داده های و آمارهای گردآوری شده توسط مرکز دایرک به دست آوردیم، می خواهیم بدانیم مخاطب اصلی و مصرف کننده این داده ها در مدت فعالیت شما بیشتر کدام گروه ها و مراکز بوده اند؟

فرزانه شریفی: با توجه به مباحثی که تا همین جا مطرح شد، بخش عمده ای از تولیدات ما تولیدات و گزارش های آماری است و از آنجا که ما یک مرکز تحقیقاتی محسوب می شویم، لازمه فعالیت ما اشراف بر حوزه های پژوهشی و ارزیابی از فعالیت دیگر مراکز پژوهشی است. از این منظر ما تلاش می کنیم مراکز پژوهشی فعال در حوزه های مرتبط را به سمتی هدایت کنیم که تبدیل به مخاطبان اصلی دایرک شوند.

این رویکرد باعث شده است علاوه بر گزارش های آماری ما محصولات پژوهشی جالبی هم در دایرک داشته باشیم که شامل تولیداتی همچون ماه نامه مرکز و کتاب های مبتنی بر پژوهشی ها روز دنیا، می شود. تلاش ما این است که این دست تولیدات روز دنیا را ترجمه و برای مصرف داخلی تدوین و قابل استفاده کنیم. حمایت از پایان نامه های دانشگاهی هم یکی از اصلی ترین رویکردهای دایرک است که می توانیم این ادعا را داشته باشیم که راحت ترین و سهل ترین فرآیند حمایتی برای دانشجویان را در این مرکز طراحی کرده ایم.

آماري از این دست حمایت های دانشجویی دارید؟

شریفی: تا به امروز حدود ۱۰ پایان نامه با حمایت مستقیم مالی و حدود ۵۰ پایان نامه با حمایت محتوایی و معنوی دایرک به سرانجام رسیده است. همزمان در این بازه زمانی تلاش کرده ایم دانشگاه ها را به عنوان یکی از اصلی ترین مراکز هدف خود، متوجه این خدمات دانشجویی کنیم و آن ها را به سمت این دست تولیدات هدایت کنیم. به خصوص دانشگاه هایی که احساس کرده ایم مستعد پژوهش ها و تحقیقات مرتبط با حوزه بازی های دیجیتال هستند. این روند ارتباط با دانشگاه ها از زمان تأسیس دایرک تا به امروز برقرار بوده و سیر صعودی تولیدات محتوایی ما نسبت به سال ۹۳ و سال های پیش از آن نشان از رویکرد رو به پیشرفت ما داشته است.

پژوهش های پیش از تأسیس دایرک هیچ سامان دهی ای نداشته است؟

شریفی: از زمان تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۲ پژوهش های پراکنده ای در دانشگاه های مختلف با موضوع بازی های رایانه ای صورت می گرفت که کمتر تبدیل به جریان شد و از سال ۹۰ بود که شاهد سرعت گیری این فرآیند بودیم. سال ۹۲ و ۹۳ بود که با شتاب قابل توجهی خلأ پژوهش در حوزه بازی ها پر شد و سرعت تولیدات علمی در این زمینه بسیار بالا رفت.

با این توضیحات می توانیم بگوییم دانشجویان و مراکز دانشگاهی یکی از اصلی ترین مخاطبان و مصرف کنندگان محصولات مرکز دایرک بوده و هستند.

از زمان تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۲ پژوهش های پراکنده ای در دانشگاه های مختلف با موضوع بازی های رایانه ای صورت می گرفت که کمتر تبدیل به جریان شد و از سال ۹۰ بود که شاهد سرعت گیری این فرآیند بودیم* این مواردی که اشاره کردید بیشتر ناظر به سامان دهی پژوهش ها بود، اما کنجکاوی اصلی من این است که این آمارها در کدام مرکز اجرایی و تصمیم گیری مورد استفاده قرار گرفته است؟

سیدحسینی: البته باید این نکته را مدنظر داشته باشید که مخاطبان دانشگاهی که خاتم شریفی به تفصیل درباره آن ها صحبت کردند، بخشی از مخاطبان دایرک هستند و حتماً گروه های مرجع دیگری هم به تولیدات ما رجوع می کنند...

خیلی صریح می پرسم در همین فضاهای دانشگاهی، امروز «دایرک» چقدر جدی گرفته می شود؟ آیا امروز مرجعیت پژوهشی در این زمینه پیدا کرده اید؟

شریفی: در این زمینه موارد متعددی قابل طرح است. منتها ارتباطی که در این سال ها با دانشگاه ها داشته ایم ارتباطی کاملاً مثبت بوده است. حتی در زمینه جهت دهی به رویکردهای پژوهشی و هدایت دانشجویان در دانشگاه های مختلف می توانیم بگوییم عملکرد دایرک بسیار موثر و مثبت بوده است. برگزاری کارگاه ها و نشست های پژوهشی و تخصصی در دانشگاه های مختلف که محدود به سخنرانی نمانده و به خروجی های اجرایی و تولید بازی منتهی شده بخشی از این فعالیت ها است.

سیدحسینی: در پاسخ به سوال صریح شما که دایرک چقدر جدی گرفته می شود و اساساً در چه مواردی به ما مراجعه می شود می توانم به چند مورد اشاره کنم. یک مورد که طبیعتاً بحث هایی مثل حمایت از پایان نامه ها و ترجمه و تألیف کتاب است. بخش دیگر حمایت از رویدادهای پژوهشی است که یکی از آن ها برگزاری همین کنفرانس تحقیقات بازی های رایانه ای است که در آستانه برگزاری نخستین دوره آن هستیم.

در کنار این موارد انتشار ماه نامه پژوهشی دایرک که امروز تبدیل به یک مرجع در زمینه شناخت منابع تخصصی روز دنیا در موضوعات مرتبط با بازی های رایانه ای در محافل دانشگاهی شده است هم از مهمترین محصولات دایرک محسوب می شود. به این معنا که هر فردی امروز قصد ورود به حوزه پژوهشی خاصی مرتبط با بازی های رایانه ای را داشته باشد با مراجعه به این ماه نامه می تواند در جریان آخرین پژوهش های مرتبط قرار بگیرد و این طبیعتاً بهانه رجوع بخشی از مخاطبان دایرک است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نصیری: به عنوان تکمله ای بر مباحث مطرح شده، می خواهیم به این نکته اشاره کنیم که اصولاً در بحث توسعه صنعتی یکی از مهمترین نهادها نهادی است که دانشگاه را به صنعت وصل و مرتبط می کند. از این منظر دایرک به این دلیل هم متوجه تحقیقات بازار است و هم به دنبال تقویت مباحث نظری که بتواند این نقش را در بازار صنعتی ایران ایفا کند.

اگر برخی تولیدات دایرک مانند گزارش «کلش او کلنز» بازتاب گسترده پیدا می کند، به این دلیل نیست که اولین گزارش در این زمینه است بلکه بابت نگاه متفاوت است. تا پیش از آن هر گزارشی درباره این بازی منتشر شده بود یا به صورت یک طرفه آن را به عنوان ابزاری برای دزدی و خالی کردن جیب گیرهای ایرانی معرفی کرده بود، یا به صورت افراطی سراغ سرفصل های فرهنگی و محتوایی اثر رفته بودند. آن چیزی که گزارش دایرک را متمایز کرد مبنای صددرصد علمی آن بود.

اصولاً در بحث توسعه صنعتی یکی از مهمترین نهادها نهادی است که دانشگاه را به صنعت وصل و مرتبط می کند. از این منظر دایرک به این دلیل هم متوجه تحقیقات بازار است و هم به دنبال تقویت مباحث نظری که بتواند این نقش را در بازار صنعتی ایران ایفا کند. اساساً هیچ فعالیتی در دایرک صورت نمی گیرد مگر آنکه بستر علمی و دانشگاهی پشت آن طراحی و در نظر گرفته شده باشد. به همین دلیل هم ابتدا و پیش از نمایندگان صنعت، سراغ اهالی دانشگاه رفتیم و روز به روز هم این ارتباط با دانشگاه ها بیشتر می شود.

بازهم بخشی از سوالم بی پاسخ مانند بحث ما درباره لزوم فعالیت دایرک از عدم شناخت فضای بازی های رایانه ای در کشور آغاز شد. می خواهیم بدانیم دایرک تا امروز چقدر در رفع این ابهام به خصوص برای مراکز سیاست گذار و تصمیم گیر موثر بوده است. صریح تر اینکه پژوهش های شما آیا تا کنون نمود مشخصی در تصمیم گیری های مدیران درباره بازی های رایانه ای داشته است؟

سیدحسینی: مهمترین بخش سیاست گذاری در حوزه بازی های رایانه ای خود بنیاد ملی است که قسمت اعظمی از دورنمایی که برای تأسیس دایرک در بنیاد وجود داشت، استفاده از همین داده های آماری بوده است. امروز می توان گفت کاملاً متأثر از آمارها و داده های دایرک بخشی از برنامه ها در بنیاد کلید می خورد. علاوه بر بنیاد هم مراکز دیگری مانند مرکز ملی فضای مجازی و یا ستاد توسعه فناوری ها و حتی کمیته تعیین مصادیق مجرمانه هم ارتباطاتی با ما دارند و حتی در مواردی درخواست آمار رسمی از ما می کنند. براساس آن هم تصمیم گیری می شود.

حتی هیأت دولت گاهی گزارش های خاص آماری از ما می خواهند و براساس آن تصمیم گیری هایی می کنند و یا شورای عالی فضای مجازی اخیراً درخواست تهیه گزارشی را از ما داشته است. این فرآیندی است که با توجه شفافیت های آمارهای استخراجی در گزارش های مرکز دایرک بسیار قابل استناد است و مورد استفاده هم قرار می گیرد. حتی بخشی از نقل قول های چهره های کلیدی دولت در حوزه بازی های رایانه ای مستند به همین گزارش های دایرک است. بخش خصوصی چقدر امکان استفاده از این داده های آماری را دارد؟

سیدحسینی: کاملاً دسترسی آزاد است و هر شرکت خصوصی برای فعالیت در این حوزه می تواند درخواست خود را ارائه و از آمارهای موجود استفاده کند. نصیری: در راستای سوال قبلی می توانیم به این نکته هم اشاره کنیم که عملاً ما برای خود چند گروه مخاطب در نظر گرفته ایم. دسته اول نهادهای سیاست گذار هستند. دسته دوم شامل رسانه ها می شود. دسته سوم هم پژوهشگران هستند. در کنار این سه دسته مهم دیگری وجود دارد که در تمام دنیا هم محوریت با آن ها است و آن فعالان چرخه تولید هستند. از تولیدکنندگان و بازی سازان گرفته تا توزیع کنندگان و فروشندگان. در حقیقت گزارش های آماری ما با هدف روشن کردن بیشتر فضا برای این گروه آخر است که تولید می شود.

جالب است بدانید که ما در گزارش های خود معمولاً بخشی را با عنوان «اعداد پرتنگ» داریم که کاملاً به کار سیاست گذاران و رسانه هایی می آید که شاید خیلی علاقه ای به جزئیات نداشته باشند، اما باقی گزارش مربوط به فعالان داخل صنعت است که حتماً تک تک جزئیات برای شان حائز اهمیت می شود. سیدحسینی: بخش عمده ای از مخاطبان در این گروه هم سرمایه گذاران هستند. گروهی که می خواهند وارد این صنعت شوند و نمی دانند کجا و چه میزان باید سرمایه گذاری اولیه داشته باشند. این گزارش ها کمک می کند تصویر روشن تری از بازار این صنعت برای ریسک کردن در اختیار داشته باشند.

نصیری: حتی ما لایه بزرگ تری را هم در نظر گرفته ایم. با توجه به اینکه گیم و بازی را یک رسانه جدید می دانیم که اتفاقاً نرخ رشد و فراگیری آن به نسبت دیگر رسانه های تبلیغاتی جدید، بسیار بالا است، ما گروه دیگری از مخاطبان را هم در نظر می گیریم که شاید مستقیماً هیچ ارتباطی با فضای تولید و مصرف بازی های رایانه ای نداشته باشند اما می توانند با استفاده از این ظرفیت برای خود مشتری های تازه پیدا کنند.

مثلاً کسی که مواد غذایی و لوازم ورزشی می فروشد، می تواند محصول خود را در فضای بازی عرضه کند و ما حتی برای این گروه هم برنامه مشخصی داریم که بتوانند از این ظرفیت بهره مند شوند. در این موارد حتی پشتیبانی و خدمات مشاوره ای هم داریم که شرکت های بخش خصوصی به راحتی می توانند از آن بهره مند شوند.

به عنوان سوال پایانی فکر می کنید جدی ترین خروجی دایرک با بازتاب مشخص در فضای رسانه ای در آینده نزدیک چه خواهد بود؟

شریفی: حتماً کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال یکی از مهمترین رویدادهایی است که به زودی شاهد برگزاری آن خواهیم بود. رویدادی که یکی از مهمترین رویدادهای میان رشته ای در این حوزه در کشور محسوب می شود. مهمترین نکته این رویداد در مقایسه با تجربه های قبلی هم جامعیت حوزه ای آن است. یکی از اهداف این کنفرانس فعال سازی مراکز دانشگاهی مختلف برای ورود به حوزه پژوهش بازی های دیجیتال است. مراکزی که شاید تا به امروز هم فعالیت هایی داشته اند اما ناشناخته مانده اند. با همین رویکرد برای اولین بار اسامی با همراهی دانشگاه علم و صنعت اولین دوره کنفرانس برگزار خواهد شد. دانشگاهی که تا به امروز خروجی های بسیار خوبی در حوزه بازی های دیجیتال داشته است.

از هم اکنون هم برنامه ریزی برای دوره های آینده کنفرانس انجام شده و می دانیم که قرار است در دوره های بعد کدام دانشگاه ها میزبان این رویداد باشند. از این نظر مراکز دانشگاهی بیشتر و بیشتری را در این زمینه فعال خواهیم کرد. شورای سیاست گذاری این رویداد از دوسال پیش فعال بوده و تلاش کردیم در همه مراحل با مشورت و راهنمایی اساتید و کارشناسان به نام این حوزه حرکت کنیم. پیش بینی می کنیم این رویداد تأثیر بسیار بالایی بر رفع خلأ و پراکندگی پژوهش ها در حوزه بازی های دیجیتال داشته باشد.



در میزگرد مهر مطرح شد؛ تلاش برای انسجام تحقیقات بازی های دیجیتال / چقدر علمی عمل می کنیم؟

(۸۵۲۷-۹۶/۱۸۰-۱)

کارشناسان مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) ضمن ارائه گزارشی از محصولات آماری این مرکز بر تلاش برای حذف فاصله میان دانشگاه ها و مراکز صنعتی در این حوزه تأکید کردند.

داکتر نیوز- گروه فرهنگ: مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) که فعالیت رسمی خود را از تیرماه ۹۴ و در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز کرده است، در حال حاضر معتبرترین مرکز استخراج اطلاعات آماری درباره وضعیت بازار بازی های رایانه ای در ایران است.

پیش از این و در قسمت نخست میزگرد داکتر نیوز با کارشناسان این مرکز، به بررسی اهداف و کارنامه دایرک تا به امروز پرداختیم و دومین بخش این میزگرد را هم با تمرکز بر داده ها و دستاوردهای آماری این مرکز منتشر کردیم.

سیدمحمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حامد نصیری، معاون توسعه کسب و کار دایرک و فرزانه شریفی، مسئول اطلاع رسانی و امور بین الملل کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در این میزگرد حضور داشتند.

در ادامه بخش سوم و پایانی میزگرد کارشناسان دایرک در داکتر نیوز را می خوانید:

تا اینجا تصویر نسبتاً کاملی از داده های و آمارهای گردآوری شده توسط مرکز دایرک به دست آوردیم، می خواهیم بدانم مخاطب اصلی و مصرف کننده این داده ها در مدت فعالیت شما بیشتر کدام گروه ها و مراکز بوده اند؟

فرزانه شریفی: با توجه به مباحثی که تا همین جا مطرح شد، بخش عمده ای از تولیدات ما تولیدات و گزارش های آماری است و از آنجا که ما یک مرکز تحقیقاتی محسوب می شویم، لازمه فعالیت ما اشراف بر حوزه های پژوهشی و ارزیابی از فعالیت دیگر مراکز پژوهشی است. از این منظر ما تلاش می کنیم مراکز پژوهشی فعال در حوزه های مرتبط را به سمتی هدایت کنیم که تبدیل به مخاطبان اصلی دایرک شوند.

این رویکرد باعث شده است علاوه بر گزارش های آماری ما محصولات پژوهشی جانبی هم در دایرک داشته باشیم که شامل تولیداتی همچون ماه نامه مرکز و کتاب های مبتنی بر پژوهشی ها روز دنیا، می شود. تلاش ما این است که این دست تولیدات روز دنیا را ترجمه و برای مصرف داخلی تدوین و قابل استفاده کنیم.

حمایت از پایان نامه های دانشگاهی هم یکی از اصلی ترین رویکردهای دایرک است که می توانیم این ادعا را داشته باشیم که راحت ترین و سهل ترین فرآیند حمایتی برای دانشجویان را در این مرکز طراحی کرده ایم.

آمار از این دست حمایت های دانشجویی دارید؟

شریفی: تا به امروز حدود ۱۰ پایان نامه با حمایت مستقیم مالی و حدود ۵۰ پایان نامه با حمایت محتوایی و معنوی دایرک به سرانجام رسیده است. همزمان در این بازه زمانی تلاش کرده ایم دانشگاه ها را به عنوان یکی از اصلی ترین مراکز هدف خود، متوجه این خدمات دانشجویی کنیم و آن ها را به سمت این دست تولیدات هدایت کنیم. به خصوص دانشگاه هایی که احساس کرده ایم مستعد پژوهش ها و تحقیقات مرتبط با حوزه بازی های دیجیتال هستند.

این روند ارتباط با دانشگاه ها از زمان تأسیس دایرک تا به امروز برقرار بوده و سیر صعودی تولیدات محتوایی ما نسبت به سال ۹۳ و سال های پیش از آن نشان از رویکرد رو به پیشرفت ما داشته است.

پژوهش های پیش از تأسیس دایرک هیچ سامان دهی ای نداشته است؟

شریفی: از زمان تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۲ پژوهش های پراکنده ای در دانشگاه های مختلف با موضوع بازی های رایانه ای صورت می گرفت که کمتر تبدیل به جریان شد و از سال ۹۰ بود که شاهد سرعت گیری این فرآیند بودیم. سال ۹۲ و ۹۳ بود که با شتاب قابل توجهی خلأ پژوهش در حوزه بازی ها پر شد و سرعت تولیدات علمی در این زمینه بسیار بالا رفت.

با این توضیحات می توانیم بگوییم دانشجویان و مراکز دانشگاهی یکی از اصلی ترین مخاطبان و مصرف کنندگان محصولات مرکز دایرک بوده و هستند. از زمان تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۲ پژوهش های پراکنده ای در دانشگاه های مختلف با موضوع بازی های رایانه ای صورت می گرفت که کمتر تبدیل به جریان شد و از سال ۹۰ بود که شاهد سرعت گیری این فرآیند بودیم. این مواردی که اشاره کردید بیشتر ناظر به سامان دهی پژوهش ها بود، اما کنجکاوی اصلی من این است که این آمارها در کدام مرکز اجرایی و تصمیم گیری مورد استفاده قرار گرفته است؟

سیدحسینی: البته باید این نکته را مدنظر داشته باشید که مخاطبان دانشگاهی که خاتم شریفی به تفصیل درباره آن ها صحبت کردند، بخشی از مخاطبان دایرک هستند و حتماً گروه های مرجع دیگری هم به تولیدات ما رجوع می کنند...

خیلی صریح می پرسم در همین فضاهای دانشگاهی، امروز «دایرک» چقدر جدی گرفته می شود؟ آیا امروز مرجعیت پژوهشی در این زمینه پیدا کرده اید؟

شریفی: در این زمینه موارد متعددی قابل طرح است. منتها ارتباطی که در این سال ها با دانشگاه ها داشته ایم ارتباطی کاملاً مثبت بوده است. حتی در زمینه جهت دهی به رویکردهای پژوهشی و هدایت دانشجویان در دانشگاه های مختلف می توانیم بگوییم عملکرد دایرک بسیار موثر و مثبت بوده است.

برگزاری کارگاه ها و نشست های پژوهشی و تخصصی در دانشگاه های مختلف که محدود به سخنرانی نمانده و به خروجی های اجرایی و تولید بازی منتهی شده بخشی از این فعالیت ها است.

سیدحسینی: در پاسخ به سوال صریح شما که دایرک چقدر جدی گرفته می شود و اساساً در چه مواردی به ما مراجعه می شود می توانم به چند مورد اشاره کنم. یک مورد که طبیعتاً بحث هایی مثل حمایت از پایان نامه ها و ترجمه و تألیف کتاب است. بخش دیگر حمایت از رویدادهای پژوهشی است که یکی از آن ها برگزاری همین کنفرانس تحقیقات بازی های رایانه ای است که در آستانه برگزاری نخستین دوره آن هستیم.

در کنار این موارد انتشار ماه نامه پژوهشی دایرک که امروز تبدیل به یک مرجع در زمینه شناخت منابع تخصصی روز دنیا در موضوعات مرتبط با بازی های رایانه ای در محافل دانشگاهی شده است هم از مهمترین محصولات دایرک محسوب می شود. به این معنا که هر فردی امروز قصد ورود به حوزه پژوهشی خاصی مرتبط با بازی های رایانه ای را داشته باشد با مراجعه به این ماه نامه می تواند در جریان آخرین پژوهش های مرتبط قرار بگیرد و این طبیعتاً (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بهانه رجوع بخشی از مخاطبان دایرک است.

نصیری: به عنوان تکمله ای بر مباحث مطرح شده، می خواهیم به این نکته اشاره کنیم که اصولا در بحث توسعه صنعتی یکی از مهمترین نهادها نهادی است که دانشگاه را به صنعت وصل و مرتبط می کند. از این منظر دایرک به این دلیل هم متوجه تحقیقات بازار است و هم به دنبال تقویت مباحث نظری که بتواند این نقش را در بازار صنعتی ایران ایفا کند.

اگر برخی تولیدات دایرک مانند گزارش «کلش او کلنز» بازتاب گسترده پیدا می کند، به این دلیل نیست که اولین گزارش در این زمینه است بلکه بابت نگاه متفاوت است. تا پیش از آن هر گزارشی درباره این بازی منتشر شده بود یا به صورت یک طرفه آن را به عنوان ابزاری برای دزدی و خالی کردن جیب گیمرهای ایرانی معرفی کرده بود، یا به صورت افراطی سراغ سرفصل های فرهنگی و محتوایی اثر رفته بودند. آن چیزی که گزارش دایرک را متمایز کرد مبنای صددرصد علمی آن بود.

اصولا در بحث توسعه صنعتی یکی از مهمترین نهادها نهادی است که دانشگاه را به صنعت وصل و مرتبط می کند. از این منظر دایرک به این دلیل هم متوجه تحقیقات بازار است و هم به دنبال تقویت مباحث نظری که بتواند این نقش را در بازار صنعتی ایران ایفا کند. اساسا هیچ فعالیتی در دایرک صورت نمی گیرد مگر آنکه بستر علمی و دانشگاهی پشت آن طراحی و در نظر گرفته شده باشد. به همین دلیل هم ابتدا و پیش از نمایندگان صنعت، سراغ اهالی دانشگاه رفتیم و روز به روز هم این ارتباط با دانشگاه ها بیشتر می شود.

بازهم بخشی از سوالم بی پاسخ ماند؛ بحث ما درباره لزوم فعالیت دایرک از عدم شناخت فضای بازی های رایانه ای در کشور آغاز شد. می خواهیم بدانیم دایرک تا امروز چقدر در رفع این ابهام به خصوص برای مراکز سیاست گذار و تصمیم گیر موثر بوده است. صریح تر اینکه پژوهش های شما آیا تا کنون نمود مشخصی در تصمیم گیری های مدیران درباره بازی های رایانه ای داشته است؟

سیدحسینی: مهمترین بخش سیاست گذاری در حوزه بازی های رایانه ای خود بنیاد ملی است که قسمت اعظمی از دورنمایی که برای تأسیس دایرک در بنیاد وجود داشت، استفاده از همین داده های آماری بوده است. امروز می توان گفت کاملا متأثر از آمارها و داده های دایرک بخشی از برنامه ها در بنیاد کلید می خورد. علاوه بر بنیاد هم مراکز دیگری مانند مرکز ملی فضای مجازی و یا ستاد توسعه فناوری ها و حتی کمیته تعیین مصادیق مجرمانه هم ارتباطاتی با ما دارند و حتی در مواردی درخواست آمار رسمی از ما می کنند. براساس آن هم تصمیم گیری می شود.

حتی هیأت دولت گاهی گزارش های خاص آماری از ما می خواهند و براساس آن تصمیم گیری هایی می کنند و یا شورای عالی فضای مجازی اخیرا درخواست تهیه گزارشی را از ما داشته است. این فرآیندی است که با توجه شفافیت های آمارهای استخراجی در گزارش های مرکز دایرک بسیار قابل استناد است و مورد استفاده هم قرار می گیرد. حتی بخشی از نقل قول های چهره های کلیدی دولت در حوزه بازی های رایانه ای مستند به همین گزارش های دایرک است. بخش خصوصی چقدر امکان استفاده از این داده های آماری را دارد؟

سیدحسینی: کاملا دسترسی آزاد است و هر شرکت خصوصی برای فعالیت در این حوزه می تواند درخواست خود را ارائه و آمارهای موجود استفاده کند. نصیری: در راستای سوال قبلی می توانیم به این نکته هم اشاره کنیم که عملا ما برای خود چند گروه مخاطب در نظر گرفته ایم. دسته اول نهادهای سیاست گذار هستند. دسته دوم شامل رسانه ها می شود. دسته سوم هم پژوهشگران هستند. در کنار این سه ضلع یک دسته مهم دیگری وجود دارد که در تمام دنیا هم محوریت با آن ها است و آن فعالان چرخه تولید هستند. از تولیدکنندگان و بازی سازان گرفته تا توزیع کنندگان و فروشندگان. در حقیقت گزارش های آماری ما با هدف روشن کردن بیشتر فضا برای این گروه آخر است که تولید می شود.

جالب است بدانید که ما در گزارش های خود معمولا بخشی را با عنوان «اعداد پرتنگ» داریم که کاملا به کار سیاست گذاران و رسانه هایی می آید که شاید خیلی علاقه ای به جزئیات نداشته باشند، اما باقی گزارش مربوط به فعالان داخل صنعت است که حتما تک تک جزئیات برای شان حائز اهمیت می شود. سیدحسینی: بخش عمده ای از مخاطبان در این گروه هم سرمایه گذاران هستند. گروهی که می خواهند وارد این صنعت شوند و نمی دانند کجا و چه میزان باید سرمایه گذاری اولیه داشته باشند. این گزارش ها کمک می کند تصویر روشن تری از بازار این صنعت برای ریسک کردن در اختیار داشته باشند.

نصیری: حتی ما لایه بزرگ تری را هم در نظر گرفته ایم. با توجه به اینکه گیم و بازی را یک رسانه جدید می دانیم که اتفاقا نرخ رشد و فراگیری آن به نسبت دیگر رسانه های تبلیغاتی جدید، بسیار بالا است، ما گروه دیگری از مخاطبان را هم در نظر می گیریم که شاید مستقیما هیچ ارتباطی با فضای تولید و مصرف بازی های رایانه ای نداشته باشند اما می توانند با استفاده از این ظرفیت برای خود مشتری های تازه پیدا کنند.

مثلا کسی که مواد غذایی و لوازم ورزشی می فروشد، می تواند محصول خود را در فضای بازی عرضه کند و ما حتی برای این گروه هم برنامه مشخصی داریم که بتوانند از این ظرفیت بهره مند شوند. در این موارد حتی پشتیبانی و خدمات مشاوره ای هم داریم که شرکت های بخش خصوصی به راحتی می توانند از آن بهره مند شوند.

به عنوان سوال پایانی فکر می کنید جدی ترین خروجی دایرک با بازتاب مشخص در فضای رسانه ای در آینده نزدیک چه خواهد بود؟

شریفی: حتما کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال یکی از مهمترین رویدادهایی است که به زودی شاهد برگزاری آن خواهیم بود. رویدادی که یکی از مهمترین رویدادهای میان رشته ای در این حوزه در کشور محسوب می شود. مهمترین نکته این رویداد در مقایسه با تجربه های قبلی هم جامعیت حوزه ای آن است. یکی از اهداف این کنفرانس فعال سازی مراکز دانشگاهی مختلف برای ورود به حوزه پژوهش بازی های دیجیتال است. مراکزی که شاید تا به امروز هم فعالیت هایی داشته اند اما ناشناخته مانده اند. با همین رویکرد برای اولین بار اسامی با همراهی دانشگاه علم و صنعت اولین دوره کنفرانس برگزار خواهد شد. دانشگاهی که تا به امروز خروجی های بسیار خوبی در حوزه بازی های دیجیتال داشته است.

از هم اکنون هم برنامه ریزی برای دوره های آینده کنفرانس انجام شده و می دانیم که قرار است در دوره های بعد کدام دانشگاه ها میزبان این رویداد باشند. از این نظر مراکز دانشگاهی بیشتر و بیشتری را در این زمینه فعال خواهیم کرد. شورای سیاست گذاری این رویداد از دوسال پیش فعال بوده و تلاش کردیم در همه مراحل با مشورت و راهنمایی اساتید و کارشناسان به نام این حوزه حرکت کنیم. پیش بینی می کنیم این رویداد تأثیر بسیار بالایی بر رفع خلاء و پراکندگی پژوهش ها در حوزه بازی های دیجیتال داشته باشد.



نتیجه جدی نگر فتن هشدار یک نهاد تخصصی؛ نکاتی در رابطه با خودکشی منتسب به چالش نهنگ آبی (۱۳۹۱-۱۳۹۰)

متأسفانه روز گذشته خبری مبنی بر خودکشی دو دختر نوجوان ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودکشی ها به چالش نهنگ آبی منتسب شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روسی ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد نیز در جریان رسانه ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده بود؛ ذکر چند نکته در این زمینه حائز اهمیت است:

همچنان برخی رسانه ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه ای می نامند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تاکید کرده که «نهنگ آبی» بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می برد. این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد. نسخه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است. زمانی که رسانه های سراسر کشور شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد. خانواده ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی های خاص و پوچ گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چرایی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری کنند. امید است با توجه و هشجاری خانواده ها و اطلاع رسانی صحیح شاهد تکرار چنین اتفاقات تلخی در کشورمان نباشیم.



اطلاعیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ خودکشی دو نوجوان اصفهانی «بازی» بود؟ / هشدار که جدی گرفته نشد (۱۳۹۱-۱۳۹۰)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به انتساب خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی به «بازی نهنگ آبی» اطلاعیه ای صادر کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر، در متن اطلاعیه روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آمده است: متأسفانه روز گذشته خبری مبنی بر خودکشی دو دختر نوجوان ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودکشی ها به چالش نهنگ آبی منتسب شد. از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روسی ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد نیز در جریان رسانه ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده بود؛ ذکر چند نکته در این زمینه حائز اهمیت است:

همچنان برخی رسانه ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه ای می نامند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تاکید کرده که «نهنگ آبی» بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می برد. این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.

نسخه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است. زمانی که رسانه های سراسر کشور شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

خانواده ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی های خاص و پوچ گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چرایی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری نمایند. امید است با توجه و هشجاری خانواده ها و اطلاع رسانی صحیح شاهد تکرار چنین اتفاقات تلخی در کشورمان نباشیم.

خانواده قربانیان خودکشی پل چمران در گفتگو با ایسنا: آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟

"ن" و "ع" تنها دختران کلاس نهم یک مدرسه دخترانه نیستند که در چالش حضور دارند. این گفته یکی از اقوام "ع" است که البته تأیید می کند از شخص دیگری شنیده است با این حال دقیقاً در روز فوت "ع" به مدیر مدرسه در این خصوص هشدار داده است.

به گزارش خبرنگار ایسنا- منطقه اصفهان، صبح روز بیست و نهم مهر ماه، "ن" و "ع" در یکی از کتابخانه های اصفهان تصمیم می گیرند به زندگی خود پایان دهند. خانواده های هر دو قربانی می گویند دخترها "با شروع مدرسه با یکدیگر دوست شده بودند. هر چند مادر بزرگ هر دو با هم همسایه هستند و اخیراً گاهی به کتابخانه می رفتند". یکی ۱۶ ساله و دیگری ۱۵ ساله و هر دو ۲۹ روز پیش سال تحصیلی را در کلاس نهم یکی از مدارس متوسطه اصفهان آغاز کرده بودند. حادثه ساعت ۱۱ و ۲۸ دقیقه ظهر شنبه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده ها در خصوص حضور فرزندانشان در چالش نهنگ آبی اطلاعی می کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده اند" و به خانواده ها در این زمینه هشدار داده است. این نخستین بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می شود، اما پیش از این آمار از خودکشی و اقدام به خودکشی مرتبط با این بازی از سوی مقامات رسمی اعلام نشده بود!

هیچ یک از خانواده ها هنوز فایل صوتی که پلیس اصفهان اعلام کرده حاوی پیام خداحافظی دختران و تأیید عضویت آن ها در چالش نهنگ آبی است را شنیده اند.

تنها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می توان حدس زد که یکی از آنها پدرش است، تلفنی، کمربندی را سفارش می دهد که پزشکان گفته اند در روند درمان مهره های کمر دخترش که در سقوط آسیب دیده نیاز است. نخستین حرف پدرش در گفت و گو با خبرنگار ایسنا در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است. در حالی که تأیید می کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می گویند: هوشیار است، اما هنوز از او نپرسیدم که چه شده است و چرا این کار را با من و خودش و مادر یا به ما هش کرد؟!

او می گویند: مشکلی با دخترم نداشتیم. تلفن همراه "ن" سیم کارت نداشته و وسائل او هنوز در اختیار پلیس است. "ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده توانسته اند دلیل حادثه را از او بپرسند. پدر می گویند: همه چیز برای "ن" مهیا بود، من خیلی می خندم، ما شب ها همیشه با خانواده جمع می شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می پرسیم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه!

خانه "ع" را به راحتی می توان پیدا کرد، جایی حوالی پل چمران، محله ای است که اکثراً با هم فامیل هستند و همه از قدیمی های محل و از یکدیگر شناخت دارند؛ خانه "ع" را می توان از حجله ای که سر کوچه است شناخت، اولین بنرهای تسلیت نصب شده اند مثل همه خانه هایی که عزادار می شوند زن ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" نخستین زنی است که آنجا می بینیم در حال آشپزی است، می گویند: "صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می گردیم رفتنشان همان و برگشتنشان هم همان!"

مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عمو و عمه اش برای صحبت جلو می آیند، تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آماده شده و در حال پخش آن هستند، عموی "ع" در تماس با پلیس اعضای خانواده را از صحبت با رسانه منع می کند، اما پیش از پاسخ به هر سؤالی این پرسش را مطرح می کنند که "آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟"

در فیلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می شود که در روایت حادثه می گویند: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخته اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفته، اما بعد برگشت و پایین برید."

ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از نخستین مراحل شرکت در چالش نهنگ آبی است؛ در گزارشی از صدای و سیمای مرکز اصفهان که به نظر می رسد گفت و گو با یکی از نزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحی را تأیید می کند، اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علائمی را حداقل در خصوص "برش لب" را انکار می کند از سوی دیگر حاضران در مراسم تشییع جنازه "ع" دوربین صدا و سیما را ندیده اند!

نوزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، با تأکید بر اینکه نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود "از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد" اما سؤال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی ادمین های ایرانی ادامه دارد؟

در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهنگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فرضیه را تقویت می کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند.

در روسیه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۳۰ مورد اقدام به خودکشی در ارتباط با چالش نهنگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهنگ آبی در هند موجب شد تا دادگاه عالی دلی نو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهنگ آبی را مسدود کنند. اما در ایران تا کنون آمار از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها بسنده شده است.

در آمار که به تازگی منتشر شده سال گذشته در اصفهان ۱۴۶ جوان اقدام به خودکشی کرده اند، ارقامی که مانند سایر آمار آسیب های اجتماعی کمتر از سوی مسئولان اصفهانی اعلام و در برخی موارد حتی انکار می شود.

شایعات حوالی پل چمران دهان به دهان می چرخد، مادر یکی با به ماه و پدر یکی شش روز دیگر مسافر کریلا بوده است؛ اسم یکی هنوز دهان آدم را شیرین می کند و نام دیگری که پدرش می گوید روی تخت بیمارستان بی تالی می کند، خاطره یک گل است. دختران نوجوانی که دسته کم با حساب سن امید به زندگی زنان در ایران می توانست ۶۰ سال دیگر از روگذر چمران عبور کنند.

"ن" و "ع" تنها دختران کلاس نهم مدرسه... نیستند که در چالش حضور دارند. این گفته یکی از اقوام "ع" است که به نقل از او که البته تأیید می کند از شخص دیگری شنیده با این حال به مدیر مدرسه در این خصوص هشدار داده است. همیشه اما صحبت هایی از شمار بیشتری از قربانیان شنیده می شود مثل (ادامه)

(ادامه خبر ...) مورد خودکشی مشابه پسر نوجوان دیگری از یک پل، که دهن به دهن در مراسم ختم "ع" می چرخد.
انتهای پیام



نتیجه جدی نگرفتن هشدار ها به خودکشی دو نوجوان ختم شد (۱۳۹۵/۰۸/۰۱-۱۳۹۵/۰۸/۰۱)

متأسفانه روز گذشته خبری مبنی بر خودکشی دو دختر نوجوان ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودکشی ها به چالش نهنگ آبی منتسب شد.

- به گزارش پانا، از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روسی ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد نیز در جریان رسانه ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده بود؛ ذکر چند نکته در این زمینه حائز اهمیت است:
- ۱- همچنان برخی رسانه ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه ای می نامند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تأکید کرده که «نهنگ آبی» بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می برد. این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.
 ۲. نسخه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است.
 ۳. زمانی که رسانه های سراسر کشور شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.
 ۴. خانواده ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی های خاص و پوچ گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چرایی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری نمایند. امید است با توجه و هشاری خانواده ها و اطلاع رسانی صحیح شاهد تکرار چنین اتفاقات تلخی در کشورمان نباشیم.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای: رسانه ها هشدار در مورد «نهنگ آبی» را جدی نگرفتند (۱۳۹۵/۰۸/۰۱-۱۳۹۵/۰۸/۰۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به انتساب خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی به «چالش نهنگ آبی» اطلاعیه ای صادر کرد.

- به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو؛ در متن اطلاعیه روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آمده است.
- متأسفانه روز گذشته خبری مبنی بر خودکشی دو دختر نوجوان ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودکشی ها به چالش نهنگ آبی منتسب شد. از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روسی ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد نیز در جریان رسانه ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده بود؛ ذکر چند نکته در این زمینه حائز اهمیت است:
- همچنان برخی رسانه ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه ای می نامند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تأکید کرده که «نهنگ آبی» بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می برد. این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.
- نسخه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است.
- زمانی که رسانه های سراسر کشور شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.
- خانواده ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی های خاص و پوچ گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چرایی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری نمایند. امید است با توجه و هشاری خانواده ها و اطلاع رسانی صحیح شاهد تکرار چنین اتفاقات تلخی در کشورمان نباشیم.



نتیجه جدی نگر فتن هشدار یک نهاد تخصصی؛ نکاتی در رابطه با خودکشی منتسب به چالش نهنگ آبی (۱۳۹۱/۰۷/۰۱-۱۳۹۲/۰۷/۰۱)

خبرگزاری شبستان: متأسفانه روز گذشته خبری مبنی بر خودکشی دو دختر نوجوان ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودکشی‌ها به چالش نهنگ آبی منتسب شد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روسی ایجاد شده بود، مدت‌هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد نیز در جریان رسانه‌ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده بود؛ ذکر چند نکته در این زمینه حائز اهمیت است:

همچنان برخی رسانه‌ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه‌ای می‌نامند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بارها تأکید کرده که «نهنگ آبی» بازی رایانه‌ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می‌برد. این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می‌توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.

نسخه اصلی این چالش مدت‌هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است.

زمانی که رسانه‌های سراسر کشور شروع به اطلاع‌رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هشدار داد که موج سواری رسانه‌ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش‌های مشابهی را در کشور راه‌اندازی کرده و بحران‌آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان‌ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

خانواده‌ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت‌های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مدلوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی‌های خاص و پوچ‌گرایی‌ها و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می‌دهند چرایی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری نمایند. امید است با توجه و هشیاری خانواده‌ها و اطلاع‌رسانی صحیح شاهد تکرار چنین اتفاقات تلخی در کشورمان نباشیم.
پایان پیام/۳۱



یک دختر نوجوان دیگر هم مجروح شده نهنگ آبی همچنان قربانی می‌گیرد

دو دختر نوجوان در اصفهان تحت تأثیر چالش «نهنگ آبی» خودکشی کردند.

فناوران - براساس اعلام فرمانده انتظامی استان اصفهان، سقوط دو دانش‌آموز دختر اصفهانی از پل روگذر و فوت یک نفر از آنان و مجروحیت دانش‌آموز دیگر تحت تأثیر چالش «نهنگ آبی» بوده است.

سردار مهدی معصوم بیگی در این باره توضیح داد: در پی اعلام مرکز فوریت‌های پلیسی ۱۱۰ مبنی بر سقوط دو دختر نوجوان از پل روگذر در شهر اصفهان، تیم فوریت‌های پلیسی بلافاصله به محل اعزام شد.

وی افزود: متأسفانه در اثر این حادثه یکی از دختران که ۱۵ ساله بود، در دم فوت کرد و دیگری که ۱۶ ساله بود به شدت مجروح و به بیمارستان منتقل شد.

فرمانده انتظامی استان اصفهان گفت: بر اساس گزارش‌های موجود حال دانش‌آموز مجروح نیز وخیم اعلام شده است.

این مقام ارشد انتظامی گفت: این دو نوجوان قبل از پرت کردن خود با یک دستگاه ضبط صوت، با خانواده خود خداحافظی و علت این کار را انجام بازی آنلاین نهنگ آبی در فضای مجازی اعلام کرده‌اند.

معصوم بیگی با بیان اینکه نوجوان مجروح شده نیز بیان داشته که تحت تأثیر بازی دست به این اقدام زده است، گفت: پلیس در خصوص بازی نهنگ آبی هشدارهایی داده بود؛ این بازی در کشورهای مختلف قربانی گرفته و تأثیر بسیاری بر ذهن دارد و افراد را وادار به رفتارهای پرخطری همچون خودزنی و خودکشی می‌کند.

وی افزود: پدر و مادرها باید همواره بر رفتار فرزندان خود نظارت داشته باشند و این را بدانند که فضای مجازی در برخی مواقع از فضای واقعی خطرناک‌تر است. نهنگ آبی چیست؟

«نهنگ آبی» که برخی آن را بازی می‌دانند، یک چالش اینترنتی است که در روسیه گسترش یافته و البته در کشورهای دیگری نیز قربانی گرفته است.

این چالش متشکل از یک سری از وظایف واگذار شده به بازیکنان از سوی مدیران در طول ۵۰ روز است که در چالش نهایی، بازیکن نیاز به ارتکاب خودکشی دارد. اصطلاح «نهنگ آبی» از پدیده ساحل نهنگ می‌آید که مربوط به خودکشی است.

با ورود و ثبت نام، اعضا «نهنگ» خطاب می‌شوند. این بازی در هندوستان بیشترین تعداد خودکشی را دارد، به شکلی که پلیس هندوستان نصب و انتشار و حتی ذخیره فایل خام نصبی این بازی را جزو جرایم نرم‌افزاری محسوب کرده است. در این چالش اینترنتی ۵۰ مرحله‌ای از مخاطبان عمدتاً نوجوانان خواسته می‌شود روزانه تکلیف خود را انجام داده و در پایان، عکسی از خود را بفرستند تا بتوانند وارد مرحله بعد شوند. مرحله نخست این چالش کشیدن یک نهنگ آبی روی دست است و پس از آن برای مثال از کاربر خواسته می‌شود تا لب خود را ببرد، روی دست خود با چاقو کلمه‌ای را حک کند یا بالای یک ساختمان مرتفع با پاهای لوبیزان از خود عکس بیندازد (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) دستگیری مدیران، پایان چالش نبود؟
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای چندی پیش اعلام کرد که با دستگیری مدیران این چالش، عملاً نهنگ آبی دیگر کار نمی کند؛ چراکه بدون تأیید آدامین، امکان رفتن به مرحله بعدی نیست.
با این حال باید دید آیا آدامین هایی در ایران برای این چالش فعال شده اند یا این دو دختر نهنگ آبی را بهانه خودکشی خود قرار داده اند.



باشکوه ترین حضور صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه (۲۰۱۱-۲۰۱۲)

صنعت بازی سازی ایران با داشتن ۱۲ غرفه در نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، بی سابقه ترین حضور را در این نمایشگاه تجربه می کند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه تجاری گیم کانکشن فرانسه، یکی از معتبرترین رویدادهای تجاری صنعت بازی در دنیا است که با هدف انجام معاملات تجاری بین سازنده و ناشر برگزار می شود.
با توجه به موثر بودن این نمایشگاه در امر تجارت بازی، در سال های اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی سازان ایرانی حمایت می کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند و عموماً با توجه به محدودیت های موجود به طور میانگین از سه شرکت حمایت می شد. امسال نیز پس از دریافت درخواست ها، سه شرکت سورنا، پاییزان و Black Cube Games از طرف بنیاد مورد حمایت گرفته و غرفه خواهند داشت.
پس از ارائه پیشنهاد ویژه ی گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی به دلیل روابط حسنه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای که یک پکیج ویژه با تخفیف ۸۴ درصدی بود؛ بازی سازان ایرانی نیز به خوبی از این فرصت استفاده کردند. این پکیج شامل غرفه ۴ متری و دو بلیت حضور در نمایشگاه می شد.
هشت شرکت ایرانی راسپینا، آناشید، نوآگیمز، آواگیمز، اپدک و استودیو هنر نور و حرکت، دیجیتال درگون و دیدما؛ شرکت های فعال صنعت بازی در ایران هستند که به عنوان غرفه دار در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.
بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ای اختصاصی برای خود و رویداد تی جی سی سال آینده در این نمایشگاه خواهد داشت و بدین ترتیب سهم صنعت بازی ایران در نمایشگاه گیم کانکشن به ۱۲ غرفه می رسد که تاکنون بی سابقه بوده است. علاوه برآن برخی از بازی سازان ایرانی نیز به صورت مستقل و به عنوان شرکت کننده و نه غرفه دار در این نمایشگاه شرکت خواهند کرد.
لازم به ذکر است تاکنون بخش زیادی از صادرات بازی های ایرانی به بازارهای جهانی از طریق همین حضور در نمایشگاه های بین المللی چون گیمز کام و گیم کانکشن اتفاق افتاده است.
نمایشگاه گیم کانکشن از تاریخ ۱۰ آبان به مدت سه روز در شهر پاریس برگزار می شود.



خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم / با دخترم مشکلی نداشتم

(۲۰۱۱-۲۰۱۲)

ایسا نوشت: "ن" و "ع" تنها دختران کلاس نهم یک مدرسه دخترانه نیستند که در چالش حضور دارند "این گفته یکی از اقوام "ع" است که البته تأیید می کند از شخص دیگری شنیده است با این حال دقیقاً در روز فوت "ع" به مدیر مدرسه در این خصوص هشدار داده است.

به گزارش خبرنگار ایسا، صبح روز بیست و نهم مهر ماه، "ن" و "ع" در یکی از کتابخانه های اصفهان تصمیم می گیرند به زندگی خود پایان دهند. خانواده های هر دو قربانی می گویند دخترها "با شروع مدرسه با یکدیگر دوست شده بودند. هر چند مادر بزرگ هر دو با هم همسایه هستند و اخیراً گاهی به کتابخانه می رفتند". یکی ۱۶ ساله و دیگری ۱۵ ساله و هر دو ۲۹ روز پیش، سال تحصیلی را در کلاس نهم یکی از مدارس متوسطه اصفهان آغاز کرده بودند.
حادثه ساعت ۱۱ و ۳۸ دقیقه ظهر شنبه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده ها در خصوص حضور فرزندانشان در چالش نهنگ آبی اظهار بی اطلاعی می کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده اند" و به خانواده ها در این زمینه هشدار داد. این نخستین بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می شود، اما پیش از این آماری از خودکشی و یا اقدام به خودکشی مرتبط با این بازی از سوی مقامات رسمی اعلام نشده بود.
هیچ یک از خانواده ها هنوز فایل صوتی که پلیس اصفهان اعلام کرده حاوی پیام خداحافظی دختران و تأیید عضویت آن ها در چالش نهنگ آبی است را نشنیده اند.

تنها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می توان حدس زد که یکی از آنها پدرش است. تلفنی، کمربندی را سفارش می دهد که پزشکان گفته اند در روند درمان مهره های کمر دخترش که در سقوط آسیب دیده نیاز است.
نخستین حرف پدرش در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است. در حالی که تأیید می کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می گویند: هوشیار است، اما هنوز از او نپرسیدم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که چه شده است؟ و چرا این کار را با من و خودش و مادر پا به ماهش کرد؟ او می گوید: "مشکلی با دخترم نداشتم. تلفن همراه "ن" سیم کارت نداشته و وسائل او هنوز در اختیار پلیس است." "ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده نتوانسته اند دلیل حادثه را از او بپرسند. پدر می گوید: "همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب ها همیشه با خانواده جمع می شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می پرسیم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه."

خانه "ع" را به راحتی می توان پیدا کرد، جایی حوالی پل چمران، محله ای است که اکثراً با هم فامیل هستند و همه از قدیمی های محل و از یکدیگر شناخت دارند؛ خانه "ع" را می توان از حجله ای که سر کوچه است، شناخت. اولین بزنهای تسلیت نصب شده اند مثل همه خانه هایی که عزادار می شوند زن ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" نخستین زنی است که آنجا می بینیم در حال آشپزی است، می گوید: "صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می گردیم رفتنشان همان و برگشتنشان هم همان!" مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عمو و عمه اش برای صحبت جلو می آیند، تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آماده شده و در حال پخش آن هستند، عموی "ع" در تماس با پلیس اعضای خانواده را از صحبت با رسانه منع می کند، اما پیش از پاسخ به هر سؤالی این پرسش را مطرح می کنند که "آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟"

در فیلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می شود که در روایت حادثه می گوید: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخت، اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفته، اما بعد برگشت و پایین پرید." ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از نخستین مراحل شرکت در چالش نهنگ آبی است؛ در گزارشی از صدای و سیمای مرکز اصفهان که به نظر می رسد گفت و گو با یکی از نزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحات را تأیید می کند. اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علائمی را حداقل در خصوص "برش لب" انکار می کند.

نوزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، با تأکید بر اینکه نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود "از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد." اما سؤال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی ادمین های ایرانی ادامه دارد؟

در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهنگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فرضیه را تقویت می کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند.

در روسیه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۲۰ مورد اقدام به خودکشی در ارتباط با چالش نهنگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهنگ آبی در هند موجب شد تا نادگاه عالی دهلی نو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهنگ آبی را مسدود کنند. اما در ایران تا کنون آمار از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها بسنده شده است.

۴۷۲۳۵



چالش نهنگ آبی بازی رایانه ای نیست / خانواده ها مراقب رفتار مشکوک فرزندان خود باشند (۱۳۸۵-۱۳۸۶-۱۳۸۷-۱۳۸۸)

گروه شبکه اجتماعی: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ضمن تأکید بر اینکه چالش نهنگ آبی یک بازی رایانه ای نیست، از خانواده ها خواست مراقب رفتارهای مشکوک فرزندان خود باشند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متأسفانه روز گذشته خبری مبنی بر خودکشی دو دختر نوجوان ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودکشی ها به چالش نهنگ آبی منتسب شد. از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روسی ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد نیز در جریان رسانه ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده بود؛ ذکر چند نکته در این زمینه حائز اهمیت است:

۱. همچنان برخی رسانه ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه ای می نامند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تأکید کرده که «نهنگ آبی» بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می برد. این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.

۲. نسخه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است.

۳. زمانی که رسانه های سراسر کشور شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

۴. خانواده ها باید توجه کنند اگر فرزندان فعالیت های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی های خاص و پوچ گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چرایی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری نمایند. امید است با توجه و هشیاری خانواده ها و اطلاع رسانی صحیح شاهد تکرار چنین اتفاقات تلخی در کشورمان نباشیم.



گفت و گو با خانواده دختران اصفهانی قربانی بازی نهنگ آبی (۱۳۹۱-۱۳۹۰-۱۳۹۱)

"ن" و "ع" تنها دختران کلاس نهم یک مدرسه دخترانه نیستند که در چالش حضور دارند "این گفته یکی از اقوام "ع" است که البته تأیید می کند از شخص دیگری شنیده است با این حال دقیقاً در روز فوت "ع" به مدیر مدرسه در این خصوص هشدار داده است.

به گزارش جی پلاس، صبح روز بیست و نهم مهر ماه، "ن" و "ع" در یکی از کتابخانه های اصفهان تصمیم می گیرند به زندگی خود پایان دهند. خانواده های هر دو قربانی می گویند دخترها "با شروع مدرسه با یکدیگر دوست شده بودند. هر چند مادر بزرگ هر دو با هم همسایه هستند و اخیراً گاهی به کتابخانه می رفتند". یکی ۱۶ ساله و دیگری ۱۵ ساله و هر دو ۲۹ روز پیش، سال تحصیلی را در کلاس نهم یکی از مدارس متوسطه اصفهان آغاز کرده بودند. حادثه ساعت ۱۱ و ۲۸ دقیقه ظهر شنبه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده ها در خصوص حضور فرزندان در چالش نهنگ آبی اظهار بی اطلاعی می کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده اند" و به خانواده ها در این زمینه هشدار داد. این نخستین بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می شود، اما پیش از این آمار از خودکشی و یا اقدام به خودکشی مرتبط با این بازی از سوی مقامات رسمی اعلام نشده بود. هیچ یک از خانواده ها هنوز فایل صوتی که پلیس اصفهان اعلام کرده حاوی پیام خداحافظی دختران و تأیید عضویت آن ها در چالش نهنگ آبی است را نشنیده اند.

تنها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می توان حدس زد که یکی از آنها پدرش است، تلفنی، کمربندی را سفارش می دهد که پزشکان گفته اند در روند درمان مهره های کمر دخترش که در سقوط آسیب دیده نیاز است. نخستین حرف پدرش در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است. در حالی که تأیید می کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می گویند: هوشیار است، اما هنوز از او نپرسیدم که چه شده است؟ و چرا این کار را با من و خودش و مادر یا به ماهش کرد؟

او می گویند: "مشکلی با دخترم نداشتیم، تلفن همراه "ن" سیم کارت نداشته و وسایل او هنوز در اختیار پلیس است". "ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده نتوانسته اند دلیل حادثه را از او بپرسند. پدر می گویند: "همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب ها همیشه با خانواده جمع می شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می پرسیم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه."

خانه "ع" را به راحتی می توان پیدا کرد، جایی حوالی پل چمران، محله ای است که اکثراً با هم فامیل هستند و همه از قدیمی های محل و از یکدیگر شناخت دارند؛ خانه "ع" را می توان از حجله ای که سر کوچه است، شناخت. اولین بترهای تسلیت نصب شده اند مثل همه خانه هایی که عزادار می شوند زن ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" نخستین زنی است که آنجا می بینیم در حال آشپزی است، می گویند: "صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می گردیم رفتنشان همان و برگشتنشان هم همان!" مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عمو و عمه اش برای صحبت جلو می آیند، تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آماده شده و در حال پخش آن هستند، عموی "ع" در تماس با پلیس اعضای خانواده را از صحبت با رسانه منع می کند، اما پیش از پاسخ به هر سوالی این پرسش را مطرح می کنند که "آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟"

در فیلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می شود که در روایت حادثه می گویند: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخته اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفت، اما بعد برگشت و پایین پرید".

ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از نخستین مراحل شرکت در چالش نهنگ آبی است؛ در گزارشی از صدای و سیمای مرکز اصفهان که به نظر می رسد گفت و گو با یکی از نزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحات را تأیید می کند، اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علائمی را حداقل در خصوص "برش لب" انکار می کند.

نوزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، با تأکید بر اینکه نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود "از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد". اما سؤال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی ادمین های ایرانی ادامه دارد؟ در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهنگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فرضیه را تقویت می کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند. در روسیه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۳۰ مورد اقدام به خودکشی در ارتباط با چالش نهنگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهنگ آبی در هند موجب شد تا دادگاه عالی دلی نو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهنگ آبی را مسدود کنند. اما در ایران تا کنون آمار از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها بسنده شده است.

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم / با دخترم مشکلی نداشتم

(۱۳۹۵-۰۹-۲۲)

"ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده نتوانسته اند دلیل حادثه را از او بپرسند. پدر می گوید: "همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب ها همیشه با خانواده جمع می شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می پرسیم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه." در فیلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می شود که در روایت حادثه می گوید: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخت، اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفت، اما بعد برگشت و پایین پرید".

دیده بان ایران: صبح روز بیست و نهم مهر ماه، "ن" و "ع" در یکی از کتابخانه های اصفهان تصمیم می گیرند به زندگی خود پایان دهند. خانواده های هر دو قربانی می گویند دخترها "با شروع مدرسه یا یکدیگر دوست شده بودند. هر چند مادر بزرگ هر دو با هم همسایه هستند و اخیراً گاهی به کتابخانه می رفتند." یکی ۱۶ ساله و دیگری ۱۵ ساله و هر دو ۲۹ روز پیش، سال تحصیلی را در کلاس نهم یکی از مدارس متوسطه اصفهان آغاز کرده بودند. حادثه ساعت ۱۱ و ۲۸ دقیقه ظهر شنبه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده ها در خصوص حضور فرزندانشان در چالش نهنگ آبی اظهار بی اطلاعی می کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده اند" و به خانواده ها در این زمینه هشدار داد. این نخستین بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می شود، اما پیش از این آماري از خودکشی و یا اقدام به خودکشی مرتبط با این بازی از سوی مقامات رسمی اعلام نشده بود.

هیچ یک از خانواده ها هنوز فایل صوتی که پلیس اصفهان اعلام کرده حاوی پیام خداحافظی دختران و تایید عضویت آن ها در چالش نهنگ آبی است را نشنیده اند.

تنها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می توان حدس زد که یکی از آنها پدرش است، تلفنی، کمربندی را سفارش می دهد که پزشکان گفته اند در روند درمان مهره های کمر دخترش که در سقوط آسیب دیده نیاز است.

نخستین حرف پدرش در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است، در حالی که تایید می کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می گوید: هوشیار است، اما هنوز از او نپرسیدم که چه شده است؟ و چرا این کار را با من و خودش و مادر یا به ماهش کرد؟

او می گوید: "مشکلی با دخترم نداشتم، تلفن همراه "ن" سیم کارت نداشته و وسایل او هنوز در اختیار پلیس است".

"ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده نتوانسته اند دلیل حادثه را از او بپرسند. پدر می گوید: "همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب ها همیشه با خانواده جمع می شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می پرسیم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه."

خانه "ع" را به راحتی می توان پیدا کرد، جایی حوالی پل چمران، محله ای است که اکثراً با هم فامیل هستند و همه از قدیمی های محل و از یکدیگر شناخت دارند؛ خانه "ع" را می توان از جلله ای که سر کوچه است، شناخت. اولین برنه های تسلیت نصب شده اند مثل همه خانه هایی که عزادار می شوند زن ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" نخستین زنی است که آنجا می بینیم در حال آشپزی است، می گوید: "صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می گردیم رفتنشان همان و برگشتنشان هم همان!"

مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عمو و عمه اش برای صحبت جلو می آیند، تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آماده شده و در حال پخش آن هستند، عموی "ع" در تماس با پلیس اعضای خانواده را از صحبت با رسانه منع می کند، اما پیش از پاسخ به هر سوالی این پرسش را مطرح می کنند که "آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟"

در فیلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می شود که در روایت حادثه می گوید: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخت، اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفت، اما بعد برگشت و پایین پرید".

ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از نخستین مراحل شرکت در چالش نهنگ آبی است؛ در گزارشی از صدای و سیمای مرکز اصفهان که به نظر می رسد گفت و گو با یکی از نزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحی را تایید می کند، اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علائمی را حداقل در خصوص "برش لب" انکار می کند.

نوزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، با تاکید بر اینکه نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود "از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد" اما سؤال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی ادمین های ایرانی ادامه دارد؟

در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهنگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فرضیه را تقویت می کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند.

در روسیه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۳۰ مورد اقدام به خودکشی در ارتباط با چالش نهنگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهنگ آبی در هند موجب شد تا دادگاه عالی دهلی نو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهنگ آبی را مسدود کنند. اما در ایران تا کنون آماري از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها بسنده شده است.

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم / با دخترم مشکلی نداشتم

(۱۳۹۵-۰۶-۰۱)

"ن" و "ع" تنها دختران کلاس نهم یک مدرسه دخترانه نیستند که در چالش حضور دارند "این گفته یکی از اقوام "ع" است که البته تأیید می کند از شخص دیگری شنیده است با این حال دقیقاً در روز فوت "ع" به مدیر مدرسه در این خصوص هشدار داده است.

به گزارش خبرنگار ایستاد صبح روز بیست و نهم مهر ماه، "ن" و "ع" در یکی از کتابخانه های اصفهان تصمیم می گیرند به زندگی خود پایان دهند. خانواده های هر دو قربانی می گویند دخترها "با شروع مدرسه با یکدیگر دوست شده بودند هر چند مادر بزرگ هر دو با هم همسایه هستند و اخیراً گاهی به کتابخانه می رفتند". یکی ۱۶ ساله و دیگری ۱۵ ساله و هر دو ۳۹ روز پیش، سال تحصیلی را در کلاس نهم یکی از مدارس متوسطه اصفهان آغاز کرده بودند. حادثه ساعت ۱۱ و ۳۸ دقیقه ظهر شنبه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده ها در خصوص حضور فرزندان در چالش نهنگ آبی اظهار بی اطلاعی می کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده اند" و به خانواده ها در این زمینه هشدار داد. این نخستین بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می شود، اما پیش از این آمار از خودکشی و یا اقدام به خودکشی مرتبط با این بازی از سوی مقامات رسمی اعلام نشده بود. هیچ یک از خانواده ها هنوز فایل صوتی که پلیس اصفهان اعلام کرده حاوی پیام خداحافظی دختران و تأیید عضویت آن ها در چالش نهنگ آبی است را نشنیده اند.

تنها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می توان حدس زد که یکی از آنها پدرش است، تلفنی، کمربندی را سفارش می دهد که پزشکان گفته اند در روند درمان مهره های کمر دخترش که در سقوط آسیب دیده نیاز است. نخستین حرف پدرش در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است، در حالی که تأیید می کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می گوید: هوشیار است، اما هنوز از او نپرسیدم که چه شده است؟ و چرا این کار را با من و خودش و مادر یا به ماهش کرد؟

او می گوید: "مشکلی با دخترم نداشتم، تلفن همراه "ن" سیم کارت نداشته و وسایل او هنوز در اختیار پلیس است". "ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده نتوانسته اند دلیل حادثه را از او بپرسند پدر می گوید: "همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب ها همیشه با خانواده جمع می شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می پرسیم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه".

خانه "ع" را به راحتی می توان پیدا کرد، جایی حوالی پل چمران، محله ای است که اکثراً با هم فامیل هستند و همه از قدیمی های محل و از یکدیگر شناخت دارند؛ خانه "ع" را می توان از جمله ای که سر کوچه است، شناخت. اولین بنرهای تسلیت نصب شده اند مثل همه خانه هایی که عزادار می شوند زن ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" نخستین زنی است که آنجا می بینیم در حال آشپزی است، می گوید: "صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می گردیم رفتنشان همان و برگشتنشان هم همان!" مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عمو و عمه اش برای صحبت جلو می آیند، تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آماده شده و در حال پخش آن هستند، عمومی "ع" در تماس با پلیس اعضای خانواده را از صحبت با رسانه منع می کند، اما پیش از پاسخ به هر سوالی این پرسش را مطرح می کنند که "آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟"

در قیلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می شود که در روایت حادثه می گوید: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخته اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفته، اما بعد برگشت و پایین پرید".

ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از نخستین مراحل شرکت در چالش نهنگ آبی است؛ در گزارشی از صدای و سیمای مرکز اصفهان که به نظر می رسد گفت و گو با یکی از نزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحات را تأیید می کند. اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علائمی را حداقل در خصوص "برش لب" انکار می کند.

نوزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، با تأکید بر اینکه نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود "از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد". اما سؤال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی ادمین های ایرانی ادامه دارد؟ در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهنگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فرضیه را تقویت می کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند. در روسیه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۳۰ مورد اقدام به خودکشی در ارتباط با چالش نهنگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهنگ آبی در هند موجب شد تا نادگاه عالی دهلی نو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهنگ آبی را مسدود کنند. اما در ایران تا کنون آمار از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها بسنده شده است.

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم / با دخترم مشکلی نداشتم

(۱۳۸۶-۰۹-۰۱)

"ن" و "ع" تنها دختران کلاس نهم یک مدرسه دخترانه نیستند که در چالش حضور دارند "این گفته یکی از اقوام "ع" است که البته تأیید می کند از شخص دیگری شنیده است با این حال دقیقاً در روز فوت "ع" به مدیر مدرسه در این خصوص هشدار داده است.

به گزارش انتخاب، صبح روز بیست و نهم مهر ماه، "ن" و "ع" در یکی از کتابخانه های اصفهان تصمیم می گیرند به زندگی خود پایان دهند. خانواده های هر دو قربانی می گویند دخترها "با شروع مدرسه با یکدیگر دوست شده بودند. هر چند مادر بزرگ هر دو با هم همسایه هستند و اخیراً گاهی به کتابخانه می رفتند".

یکی ۱۶ ساله و دیگری ۱۵ ساله و هر دو ۲۹ روز پیش، سال تحصیلی را در کلاس نهم یکی از مدارس متوسطه اصفهان آغاز کرده بودند.

حادثه ساعت ۱۱ و ۳۸ دقیقه ظهر شنبه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده ها در خصوص حضور فرزندان در چالش نهنگ آبی اظهار بی اطلاعی می کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده اند" و به خانواده ها در این زمینه هشدار داد. این نخستین بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می شود، اما پیش از این آمار از خودکشی و یا اقدام به خودکشی مرتبط با این بازی از سوی مقامات رسمی اعلام نشده بود.

هیچ یک از خانواده ها هنوز فایل صوتی که پلیس اصفهان اعلام کرده حاوی پیام خداحافظی دختران و تأیید عضویت آن ها در چالش نهنگ آبی است را نشنیده اند.

تنها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می توان حدس زد که یکی از آنها پدرش است، تلفنی، کمربندی را سفارش می دهد که پزشکان گفته اند در روند درمان مهره های کمر دخترش که در سقوط آسیب دیده نیاز است.

نخستین حرف پدرش در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است، در حالی که تأیید می کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می گوید: هوشیار است، اما هنوز از او نپرسیدم که چه شده است؟

و چرا این کار را با من و خودش و مادر یا به ماهش کرد؟

او می گوید: "مشکلی با دخترم نداشتم. تلفن همراه "ن" سیم کارت نداشته و وسائل او هنوز در اختیار پلیس است".

"ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده نتوانسته اند دلیل حادثه را از او بپرسند. پدر می گوید: "همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب ها همیشه با خانواده جمع می شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می پرسیم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه".

خانه "ع" را به راحتی می توان پیدا کرد، جایی حوالی پل چمران، محله ای است که اکثراً با هم فامیل هستند و همه از قدیمی های محل و از یکدیگر شناخت دارند؛ خانه "ع" را می توان از جمله ای که سر کوچه است، شناخت. اولین بنرهای تسلیت نصب شده اند مثل همه خانه هایی که عزادار می شوند زن ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" نخستین زنی است که آنجا می بینیم در حال آشپزی است، می گوید: "صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می گردیم رفتنشان همان و برگشتنشان هم همان!"

مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عمو و عمه اش برای صحبت جلو می آیند، تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آماده شده و در حال پخش آن هستند. عموی "ع" در تماس با پلیس اعضای خانواده را از صحبت با رسانه منع می کند اما پیش از پاسخ به هر سوالی این پرسش را مطرح می کنند که "آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟"

در قیلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می شود که در روایت حادثه می گوید: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخت، اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفته، اما بعد برگشت و پایین پرید".

ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از نخستین مراحل شرکت در چالش نهنگ آبی است؛ در گزارشی از صدای و سیمای مرکز اصفهان که به نظر می رسد گفت و گو با یکی از نزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحی را تأیید می کند. اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علائمی را حداقل در خصوص "برش لب" انکار می کند.

نوزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، با تأکید بر اینکه نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود "از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد". اما سؤال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی ادمین های ایرانی ادامه دارد؟

در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهنگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فرضیه را تقویت می کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند.

در روسیه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۳۰ مورد اقدام به خودکشی در ارتباط با چالش نهنگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهنگ آبی در هند موجب شد تا نادگاه عالی دهلی نو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهنگ آبی را مسدود کنند. اما در ایران تا کنون آمار از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها بسنده شده است.

منبع: ایسنا

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم / با دخترم مشکلی نداشتم

(۱۳۹۵-۰۶-۲۴)

"ن" و "ع" تنها دختران کلاس نهم یک مدرسه دخترانه نیستند که در چالش حضور دارند "این گفته یکی از اقوام "ع" است که البته تأیید می کند از شخص دیگری شنیده است با این حال دقیقاً در روز فوت "ع" به مدیر مدرسه در این خصوص هشدار داده است.

به گزارش ایسنا، صبح روز بیست و نهم مهر ماه، "ن" و "ع" در یکی از کتابخانه های اصفهان تصمیم می گیرند به زندگی خود پایان دهند. خانواده های هر دو قربانی می گویند دخترها "با شروع مدرسه با یکدیگر دوست شده بودند. هر چند مادر بزرگ هر دو با هم همسایه هستند و اخیراً گاهی به کتابخانه می رفتند." یکی ۱۶ ساله و دیگری ۱۵ ساله و هر دو ۲۹ روز پیش، سال تحصیلی را در کلاس نهم یکی از مدارس متوسطه اصفهان آغاز کرده بودند.

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم / با دخترم مشکلی نداشتم
حادثه ساعت ۱۱ و ۳۸ دقیقه ظهر شنبه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده ها در خصوص حضور فرزندانشان در چالش نهنگ آبی اظهار بی اطلاعی می کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده اند" و به خانواده ها در این زمینه هشدار داد. این نخستین بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می شود، اما پیش از این آماري از خودکشی و یا اقدام به خودکشی مرتبط با این بازی از سوی مقامات رسمی اعلام نشده بود.

هیچ یک از خانواده ها هنوز فایل صوتی که پلیس اصفهان اعلام کرده حاوی پیام خداحافظی دختران و تأیید عضویت آن ها در چالش نهنگ آبی است را نشنیده اند.

تنها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می توان حدس زد که یکی از آنها پدرش است. تلفنی، کمربندی را سفارش می دهد که پزشکان گفته اند در روند درمان مهره های کمر دخترش که در سقوط آسیب دیده نیاز است.

نخستین حرف پدرش در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است. در حالی که تأیید می کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می گویند: هوشیار است، اما هنوز از او نپرسیدم که چه شده است؟ و چرا این کار را با من و خودش و مادر یا به ماهش کرد؟

او می گویند: مشکلی با دخترم نداشتم. تلفن همراه "ن" سیم کارت نداشته و وسایل او هنوز در اختیار پلیس است."

"ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده نتوانسته اند دلیل حادثه را از او بپرسند پدر می گویند: "همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب ها همیشه با خانواده جمع می شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می پرسیم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه."

خانه "ع" را به راحتی می توان پیدا کرد، جایی حوالی پل چمران، محله ای است که اکثراً با هم فامیل هستند و همه از قدیمی های محل و از یکدیگر شناخت دارند؛ خانه "ع" را می توان از جلله ای که سر کوچه است، شناخت. اولین بزنهای تسلیت نصب شده اند مثل همه خانه هایی که عزادار می شوند زن ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" نخستین زنی است که آنجا می بینیم در حال آسپزی است، می گویند: "صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می گردیم رفتنشان همان و برگشتنشان هم همان!"

مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عمو و عمه اش برای صحبت جلو می آیند، تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آماده شده و در حال پخش آن هستند، عمومی "ع" در تماس با پلیس اعضای خانواده را از صحبت با رسانه منع می کند، اما پیش از پاسخ به هر سؤالی این پرسش را مطرح می کنند که "آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟"

در قلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می شود که در روایت حادثه می گویند: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخت، اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفته، اما بعد برگشت و پایین پرید."

ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از نخستین مراحل شرکت در چالش نهنگ آبی است؛ در گزارشی از صدای و سیمای مرکز اصفهان که به نظر می رسد گفت و گو با یکی از نزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحات را تأیید می کند. اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علائمی را حداقل در خصوص "برش لب" انکار می کند.

نوزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، با تأکید بر اینکه نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود "از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد." اما سؤال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی ادمین های ایرانی ادامه دارد؟

در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهنگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فرضیه را تقویت می کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند.

در روسیه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۳۰ مورد اقدام به خودکشی در ارتباط با چالش نهنگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهنگ آبی در هند موجب شد تا دادگاه عالی دهلی نو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهنگ آبی را مسدود کنند. اما در ایران تا کنون آماري از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها بسنده شده است.



نتیجه جدی نگرقتن هشدار تخصصی؛ «نهنگ آبی» چالش در فضای مجازی است نه بازی رایانه ای (۱۳۹۵/۰۷/۰۷-۱۳۹۵/۰۷/۰۷)

تهران-ایرنا- پرویز خیر خودکشی دو دختر توجوان اصفهانی منتسب به چالش نهنگ آبی پخش شد، امروز بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اینکه نهنگ آبی بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش در فضای مجازی است تاکید دوباره داشت.

به گزارش روز دوشنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روس ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در جریان رسانه ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده بود؛ و امروز چند نکته در این زمینه متذکر شده است.

موارد مورد نظر بنیاد بازی ها به این شرح است:

همچنان برخی رسانه ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه ای می نامند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تاکید کرده که «نهنگ آبی» بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می برد. این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.

نسخه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است.

به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زمانی که رسانه های سراسر کشور شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

خانواده ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت های مشکوک از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی های خاص و پوچ گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چرایی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری نمایند.

فرهنگ ۱۸۲۳۰۰۹۳۳۸۰۰



آیا واقعا چالش نهنگ آبی در ایران وجود دارد؟ گفت و گو با خانواده دانش آموزان قربانی چالش نهنگ آبی

(۱۳۹۵/۰۷/۰۷-۱۳۹۵/۰۷/۰۷)

سلامت نیوز: صبح روز بیست و نهم مهر ماه، "ن" و "ع" در یکی از کتابخانه های اصفهان تصمیم می گیرند به زندگی خود پایان دهند. خانواده های هر دو قربانی می گویند دخترها "با شروع مدرسه با یکدیگر دوست شده بودند. هر چند مادر بزرگ هر دو با هم همسایه هستند و اخیراً گاهی به کتابخانه می رفتند." به گزارش سلامت نیوز به نقل از ایستا، یکی ۱۶ ساله و دیگری ۱۵ ساله و هر دو ۲۹ روز پیش، سال تحصیلی را در کلاس نهم یکی از مدارس متوسطه اصفهان آغاز کرده بودند.

حادثه ساعت ۱۱ و ۳۸ دقیقه ظهر شنبه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده ها در خصوص حضور فرزندانشان در چالش نهنگ آبی اظهار بی اطلاعی می کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده اند" و به خانواده ها در این زمینه هشدار داد. این نخستین بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می شود، اما پیش از این آمار از خودکشی و یا اقدام به خودکشی مرتبط با این بازی از سوی مقامات رسمی اعلام نشده بود.

هیچ یک از خانواده ها هنوز فایل صوتی که پلیس اصفهان اعلام کرده حاوی پیام خداحافظی دختران و تایید عضویت آن ها در چالش نهنگ آبی است را نشنیده اند.

تنها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می توان حدس زد که یکی از آنها پدرش است، تلفنی، کمربندی را سفارش می دهد که پزشکان گفته اند در روند درمان مهره های کمر دخترش که در سقوط آسیب دیده نیاز است.

نخستین حرف پدرش در گفت و گو با خبرنگار ایستا در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است، در حالی که تایید می کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می گوید: هوشیار است، اما هنوز از او نپرسیدم که چه شده است؟ و چرا این کار را با من و خودش و مادر یا به ماهش کرد؟

او می گوید: "مشکلی با دخترم نداشتم. تلفن همراه "ن" سیم کارت نداشته و وسایل او هنوز در اختیار پلیس است."

"ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده نتوانسته اند دلیل حادثه را از او بپرسند. پدر می گوید: "همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب ها همیشه با خانواده جمع می شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می پرسیم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه."

خانه "ع" را به راحتی می توان پیدا کرد، جایی حوالی پل چمران، محله ای است که اکثراً با هم فامیل هستند و همه از قدیمی های محل و از یکدیگر شناخت دارند. خانه "ع" را می توان از حجله ای که سر کوچه است، شناخت. اولین پنهان‌های تسلیمت نصب شده اند مثل همه خانه هایی که عزادار می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) شوند زن ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" نخستین زنی است که آنجا می بینیم در حال آشپزی است. می گویند: "صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می گردیم رفتشان همان و برگشتشان هم همان!"

مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عمو و عمه اش برای صحبت جلو می آیند، تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آماده شده و در حال پخش آن هستند، عموی "ع" در تماس با پلیس اعضای خانواده را از صحبت با رسانه منع می کند، اما پیش از پاسخ به هر سوالی این پرسش را مطرح می کنند که "آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟"

در فیلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می شود که در روایت حادثه می گویند: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخته، اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفته، اما بعد برگشت و پایین پرید."

ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از نخستین مراحل شرکت در چالش نهنگ آبی است؛ در گزارشی از صدای و سیمای مرکز اصفهان که به نظر می رسد گفت و گو با یکی از نزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحی را تأیید می کند، اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علائمی را حداقل در خصوص "برش لب" انکار می کند.

نوزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، با تأکید بر اینکه نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود: "از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد." اما سؤال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی ادمین های ایرانی ادامه دارد؟

در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهنگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فرضیه را تقویت می کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند.

در روسیه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۳۰ مورد اقدام به خودکشی در ارتباط با چالش نهنگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهنگ آبی در هند موجب شد تا دادگاه عالی دهلی نو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهنگ آبی را مسدود کنند. اما در ایران تا کنون آماری از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها بسنده شده است.

خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم / با دخترم مشکلی نداشتم

(۱۳۸۷/۰۶-۱۳۸۷/۰۶)

به گزارش نما - ایستا نوشت: "ن" و "ع" تنها دختران کلاس نهم یک مدرسه دخترانه نیستند که در چالش حضور دارند؛ این گفته یکی از اقوام "ع" است که البته تأیید می کند از شخص دیگری شنیده است با این حال دقیقاً در روز فوت "ع" به مدیر مدرسه در این خصوص هشدار داده است.

به گزارش خبرنگار ایستا، صبح روز بیست و نهم مهر ماه، "ن" و "ع" در یکی از کتابخانه های اصفهان تصمیم می گیرند به زندگی خود پایان دهند. خانواده های هر دو قربانی می گویند دخترها "با شروع مدرسه با یکدیگر دوست شده بودند. هر چند مادر بزرگ هر دو با هم همسایه هستند و اخیراً گاهی به کتابخانه می رفتند." یکی ۱۶ ساله و دیگری ۱۵ ساله و هر دو ۳۹ روز پیش، سال تحصیلی را در کلاس نهم یکی از مدارس متوسطه اصفهان آغاز کرده بودند.

حادثه ساعت ۱۱ و ۳۸ دقیقه ظهر شنبه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده ها در خصوص حضور فرزندانشان در چالش نهنگ آبی اظهار بی اطلاعی می کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده اند" و به خانواده ها در این زمینه هشدار داد. این نخستین بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می شود، اما پیش از این آماری از خودکشی و یا اقدام به خودکشی مرتبط با این بازی از سوی مقامات رسمی اعلام نشده بود.

هیچ یک از خانواده ها هنوز فایل صوتی که پلیس اصفهان اعلام کرده حاوی پیام خداحافظی دختران و تأیید عضویت آن ها در چالش نهنگ آبی است را نشنیده اند.

تنها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می توان حدس زد که یکی از آنها پدرش است، تلفنی، کمربندی را سفارش می دهد که پزشکان گفته اند در روند درمان مهره های کمر دخترش که در سقوط آسیب دیده نیاز است.

نخستین حرف پدرش در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است، در حالی که تأیید می کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می گویند: هوشیار است، اما هنوز از او نپرسیدم که چه شده است؟ و چرا این کار را با من و خودش و مادر یا به ماهش کرد؟

او می گویند: "مشکلی با دخترم نداشتم، تلفن همراه "ن" سیم کارت نداشته و وسائل او هنوز در اختیار پلیس است."

"ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده نتوانسته اند دلیل حادثه را از او بپرسند. پدر می گویند: "همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب ها همیشه با خانواده جمع می شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می پرسیم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه."

خانه "ع" را به راحتی می توان پیدا کرد، جایی حوالی پل چمران، محله ای است که اکثراً با هم فامیل هستند و همه از قدیمی های محل و از یکدیگر شناخت دارند؛ خانه "ع" را می توان از حجله ای که سر کوچه است، شناخت. اولین بنرهای تسلیت نصب شده اند مثل همه خانه هایی که عزادار می شوند زن ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" نخستین زنی است که آنجا می بینیم در حال آشپزی است، می (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) گوید: "صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می گردیم رفتنشان همان و برگشتنشان هم همان!"

مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عمو و عمه اش برای صحبت جلو می آیند، تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آماده شده و در حال پخش آن هستند، عمو "ع" در تماس با پلیس اعضای خانواده را از صحبت با رسانه منع می کند، اما پیش از پاسخ به هر سوالی این پرسش را مطرح می کنند که "آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟"

در فیلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می شود که در روایت حادثه می گوید: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخت، اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفته، اما بعد برگشت و پایین پرید."

ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از نخستین مراحل شرکت در چالش نهنگ آبی است؛ در گزارشی از صدای و سیمای مرکز اصفهان که به نظر می رسد گفت و گو با یکی از نزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحت را تأیید می کند، اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علائمی را حداقل در خصوص "برش لب" انکار می کند.

نوزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، با تأکید بر اینکه نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود "از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد" اما سؤال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی ادمین های ایرانی ادامه دارد؟

در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهنگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فرضیه را تقویت می کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند.

در روسیه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۳۰ مورد اقدام به خودکشی در ارتباط با چالش نهنگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهنگ آبی در هند موجب شد تا دادگاه عالی دهلی نو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهنگ آبی را مسدود کنند، اما در ایران تا کنون آماری از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها بسنده شده است.



جزئیات خودکشی دو دختر اصفهانی | واکنش خانواده دو دختر اصفهانی به ماجرای نهنگ آبی | دختر دوم نمی

خواست بپرد؛ (۱۳۰۱/۰۹/۰۱-۱۳۰۱/۰۸/۰۱)

جزئیات جدیدی از پرونده خودکشی نهنگ آبی در اصفهان منتشر شد. خانواده دو دختر اصفهانی در واکنش به خودکشی دخترانشان تحت تاثیر بازی نهنگ آبی، از وجود این بازی اظهار بی اطلاعی کردند. دو دختر اصفهانی از یک ماه پیش هم کلاسی و دوست شده بودند. در فیلم منتشر شده، ابتدا یکی از دو دختر اصفهانی از روی پل می پرد، دختر دوم با دیدن او تردید می کند، اما کمی بعد...

جزئیات خودکشی دو دختر اصفهانی | واکنش خانواده دو دختر اصفهانی به ماجرای نهنگ آبی | دختر دوم نمی خواست بپرد؟ جزئیات جدیدی از پرونده خودکشی نهنگ آبی در اصفهان منتشر شد. خانواده دو دختر اصفهانی در واکنش به خودکشی دخترانشان تحت تاثیر بازی نهنگ آبی، از وجود این بازی اظهار بی اطلاعی کردند. دو دختر اصفهانی از یک ماه پیش هم کلاسی و دوست شده بودند. در فیلم منتشر شده، ابتدا یکی از دو دختر اصفهانی از روی پل می پرد، دختر دوم با دیدن او تردید می کند، اما کمی بعد...

بیشتر بخوانید: خودکشی دو دختر اصفهانی ...

بیشتر ببینید: فیلم خودکشی دو دختر در اصفهان .

بیشتر ببینید: عکس: قربانیان نهنگ آبی .

بیشتر بخوانید: چالش نهنگ آبی چیست؟

"ن" و "ع" تنها دختران کلاس نهم یک مدرسه دخترانه نیستند که در چالش حضور دارند "این گفته یکی از اقوام "ع" است که البته تأیید می کند از شخص دیگری شنیده است با این حال دقیقاً در روز فوت "ع" به مدیر مدرسه در این خصوص هشدار داده است.

صبح روز بیست و نهم مهر ماه، "ن" و "ع" در یکی از کتابخانه های اصفهان تصمیم می گیرند به زندگی خود پایان دهند. خانواده های هر دو قربانی می گویند دخترها "با شروع مدرسه با یکدیگر دوست شده بودند. هر چند مادر بزرگ هر دو با هم همسایه هستند و اخیراً گاهی به کتابخانه می رفتند". یکی ۱۶ ساله و دیگری ۱۵ ساله و هر دو ۲۹ روز پیش، سال تحصیلی را در کلاس نهم یکی از مدارس متوسطه اصفهان آغاز کرده بودند.

ایستاد نوشت حادثه ساعت ۱۱ و ۲۸ دقیقه ظهر شنبه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده ها در خصوص حضور فرزندانشان در چالش نهنگ آبی اظهار بی اطلاعی می کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده اند" و به خانواده ها در این زمینه هشدار داد این نخستین بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می شود، اما پیش از این آماری از خودکشی و یا اقدام به خودکشی مرتبط با این بازی از سوی مقامات رسمی اعلام نشده بود.

هیچ یک از خانواده ها هنوز فایل صوتی که پلیس اصفهان اعلام کرده حاوی پیام خداحافظی دختران و تأیید عضویت آن ها در چالش نهنگ آبی است را شنیده اند.

تنها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می توان حدس زد که یکی از آنها پدرش است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تلفنی، کمربندی را سفارش می دهد که پزشکان گفته اند در روند درمان مهره های کمر دخترش که در سقوط آسیب دیده نیاز است. نخستین حرف پدرش در گفت و گو با خبرنگار ایسا در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است، در حالی که تایید می کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می گوید: هوشیار است، اما هنوز از او نپرسیدم که چه شده است؟ و چرا این کار را با من و خودش و مادر یا به ماهش کرد؟ او می گوید: مشکلی با دخترم نداشتم. تلفن همراه "ن" سیم کارت نداشته و وسائل او هنوز در اختیار پلیس است. "ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده نتوانسته اند دلیل حادثه را از او بپرسند. پدر می گوید: همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب ها همیشه با خانواده جمع می شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می پرسیم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه.

خانه "ع" را به راحتی می توان پیدا کرد، جایی حوالی پل چمران، محله ای است که اکثراً با هم فامیل هستند و همه از قدیمی های محل و از یکدیگر شناخت دارند؛ خانه "ع" را می توان از جمله ای که سر کوچه است، شناخت. اولین بنرهای تسلیت نصب شده اند مثل همه خانه هایی که عزادار می شوند زن ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" نخستین زنی است که آنجا می بینیم در حال آشپزی است، می گوید: "صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می گردیم رفتنشان همان و برگشتنشان هم همان!" مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عمو و عمه اش برای صحبت جلو می آیند، تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آماده شده و در حال پخش آن هستند، عموی "ع" در تماس با پلیس اعضای خانواده را از صحبت با رسانه منع می کند اما پیش از پاسخ به هر سوالی این پرسش را مطرح می کنند که "آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟" در فیلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می شود که در روایت حادثه می گوید: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخت، اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفته، اما بعد برگشت و پایین پرید."

ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از نخستین مراحل شرکت در چالش نهنگ آبی است؛ در گزارشی از صدای و سیمای مرکز اصفهان که به نظر می رسد گفت و گو با یکی از نزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحت را تایید می کند. اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علائمی را حداقل در خصوص "برش لب" انکار می کند.

نوزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، با تاکید بر اینکه نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود "از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد." اما سوال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی ادمین های ایرانی ادامه دارد؟ در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهنگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فرضیه را تقویت می کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند. در روسیه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۲۰ مورد اقدام به خودکشی در ارتباط با چالش نهنگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهنگ آبی در هند موجب شد تا نادگاه عالی دهلی نو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهنگ آبی را مسدود کنند. اما در ایران تا کنون آماري از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها بسنده شده است.

#خودکشی دو دختر اصفهانی# #دختر اصفهانی# نهنگ آبی# دختر اصفهانی نهنگ آبی# خودکشی دختر اصفهانی# خودکشی اصفهان# فیلم خودکشی دو دختر اصفهانی# علت خودکشی دختر اصفهانی# فیلم خودکشی در اصفهان# خودکشی در اصفهان# عکس خودکشی اصفهان# فیلم خودکشی نهنگ آبی# دختر اصفهانی# خودکشی اصفهان# جزییات خودکشی اصفهان# جزییات خودکشی دو دختر اصفهانی# جزییات خودکشی نهنگ آبی# جزییات# جزییات ماجرای خودکشی اصفهان# ماجرای خودکشی اصفهان# ماجرای نهنگ آبی اصفهان# خانواده دو دختر اصفهانی# خانواده دختر اصفهانی#



آبی به رنگ خون / ۵۰ روز تا خودکشی / نهنگ آبی به ساحل ایران رسید (۱۳۹۵-۱۰-۱۰)

نتیجه جدی نگرفتن هشدار تخصصی:

«نهنگ آبی» چالشی در فضای مجازی است نه بازی رایانه ای
پریروز خبر خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی منتسب به چالش نهنگ آبی پخش شد، امروز بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اینکه نهنگ آبی بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش در فضای مجازی است تاکید دوباره داشت.

به گزارش پویاتیز از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روس ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در جریان رسانه ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده بود؛ و امروز چند نکته در این زمینه متذکر شده است. موارد مورد نظر بنیاد بازی ها به این شرح است:

همچنان برخی رسانه ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه ای می نامند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تاکید کرده که «نهنگ آبی» بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می برد. این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.

نسخه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است.

به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زمانی که رسانه های سراسر کشور شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان ها افتاد و موفقیت برای سودجویان فراهم شد.

خانواده ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی های خاص و پوچ گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چرایی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری نمایند.

مراحل بازی نهنگ آبی؛ چالش ۵۰ روزه تا خودکشی به دستور نهنگ آبی!

مراحل بازی نهنگ آبی شامل اعمال گوناگونی است. در بازی نهنگ آبی باید چندین مرحله را پشت سر گذاشت تا به مرحله آخر رسید و مرحله آخر چالش نهنگ آبی خودکشی است!

بازی نهنگ آبی تبدیل به عنوانی داغ در دنیای وب، تمامی شبکه های اجتماعی و پیام رسان ها شده است. بعد از اینکه مشخص شد از ابتدای معرفی بازی تاکنون چند صد نفر قربانی آن شده اند، تب بازی بیشتر شد و کاربران درباره مراحل بازی نهنگ آبی کنجکاو شدند. این بازی از ۵۰ مرحله تشکیل شده است، اما کاربر نمی تواند همانند سایر بازی های کامپیوتری، طی یک شب آن ها را به اتمام برساند! 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.

هدف از این کار، درگیر کردن کاربر است. اگر مراحل بازی نهنگ آبی کمتر از این تعداد باشد، در ضمیر ناخودآگاه کاربر وارد نشده و نمی تواند او را برای خودکشی در آخرین مرحله قانع کند. همچنین اگر بازی بیش از این طول بکشد، بعید نیست با تبدیل شدن به روزمرگی، کاربر را از خود دور کند.

کاربر باید طی مراحل بازی نهنگ آبی اعمال مختلفی انجام دهد که تقریباً تمامی آن ها توام با خشونت هستند. یک نکته در این مراحل وجود دارد: کاربر باید (از نظر بازی) تبدیل به فردی جسور و شجاع شود، به حدی که بتواند در مرحله پنجاهم، قدرت پریدن از ارتفاع و گرفتن جان خود را داشته باشد!

متأسفانه اغلب افرادی که به بازی نهنگ آبی جذب شده و تحت تاثیر آن قرار می گیرند توجواتان هستند. انسان ها در این سن شدیداً کنجکاو بوده و همیشه دوست دارند توانایی های خودشان را به دیگران ثابت کنند. به همین دلیل کارهای خطرناک و آزاردهنده این بازی را با اشتیاق انجام می دهند، چرا که احساس می کنند با این کار بزرگ شده اند.

طی چندین بررسی مشخص شد کسانی که واقعا مراحل را تا انتها ادامه داده و حتی در نهایت خودکشی کرده اند، مستعد این چنین اعمالی بوده اند. به عبارت دیگر آن ها از نوعی مشکل افسردگی رنج برده و یا به خاطر ابتلا به مازوخسیس، همواره از آزار دادن خود لذت می برند.

در مراحل بازی نهنگ آبی شاهد اعمالی همچون زخم کردن و بریدن بدن، خراشیدن متن و یا شکلی مشخص بر روی آن، بریدن لب، دیدن فیلم های ترسناک و بالا رفتن از بلندی هستیم. در یکی از مراحل به کاربر گفته می شود «باید بر ترس خود غلبه کنی» که نشان می دهد دلیل قدم به قدم پیش رفتن بازی، دل و جرات دادن به کاربر برای انجام مرحله ۵۰ یعنی پرش کردن خود از ارتفاع است.

قصد ما از ذکر کردن مراحل بازی نهنگ آبی افزایش سطح آگاهی افراد جامعه و مخصوصاً والدین است. آشنایی بیشتر با بازی نهنگ آبی بهتر به آن ها در کنترل رفتارهای فرزند خود کمک می کند. وقتی یک نفر در بجهوه داغ شدن این بازی، انجام یکی از اعمال ذکر شده در زیر را توسط فردی دیگر مشاهده کند، به خاطر آگاهی، بهتر می تواند به وی کمک کرده و او را نجات دهد. در غیر این صورت خیلی ساده از رفتارهای آن فرد می گذرد که می تواند عواقبی ناگوار داشته باشد.

مراحل بازی نهنگ آبی

مرحله اول - به کمک یک تیغ، عبارت "f57" را بر روی دست خود حک کرده و نتیجه را برای مدیر بازی ارسال کن.

مرحله دوم - راس ساعت ۰۴:۲۰ صبح از خواب بلندشو و چند فیلم خیلی ترسناک و دلزای رفتارهایی روان پریشانه، که توسط مدیر برایت ارسال شده، را تماشا کن.

مرحله سوم - به موازات سیاهرگ، بر روی بازوی خود سه مرتبه خراش بینداز (این زخم ها نباید عمیق باشند) از نتیجه عکس گرفته و برای مدیر بازی ارسال کن.

مرحله چهارم - یک نهنگ بر روی کاغذ ترسیم کن و بعد از اتمام، تصویر آن را برای مدیر بفرست.

مرحله پنجم - اگر برای تبدیل شدن به یک نهنگ آماده ای، عبارت "Yes" را با استفاده از تیغ بر روی بدن خود حک کن. اگر هنوز آمادگی نداری، باید تنبیه شوی! مجازات تو این است که چندین جای بدن خود را با تیغ برش بدهی.

مرحله ششم - (مرحله ای شامل سیستم نوشتن مخفی و بازی با اعداد)

مرحله هفتم - با استفاده از تیغ، بر روی دست خود عبارت "ff۰" را بنویس و نتیجه را برای مدیر ارسال کن.

مرحله هشتم - باید در بخش استاتوس بار خود در VKontakte، عبارت «من یک نهنگ هستم» را بنویسی (VKontakte یک شبکه اجتماعی روسی است).

مرحله نهم - «تو باید ترس خود را مهار کنی و بر آن چیره شوی»

مرحله دهم - راس ساعت ۰۴:۲۰ صبح از خواب بلندشو و به پشت بام برو. ارتفاعی که به آن می روی هر چه بلندتر باشد، بهتر است.

مرحله یازدهم - با استفاده از تیغ، بر روی دست خود یک نهنگ بکشی.

مرحله دوازدهم - در کل طول روز فیلم هایی ترسناک که توام با رفتارها و حرکت های روان پریشانه هستند مشاهده کن.

مرحله سیزدهم - باید به فایل های صوتی و موسیقی هایی که توسط مدیر برایت ارسال می شوند گوش کنی.

مرحله چهاردهم - بر روی لب خود با تیغ یک برش بزن.

مرحله پانزدهم - یک سوزن بردار و آن را چندین بار در دست خود فرو کن.

مرحله شانزدهم - به بدن خود آسیب وارد کن. به هر روشی که بلد هستی خودت را بیمار کن. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مرحله هفدهم - در منطقه محل زندگی یک پشت بام دارای ارتفاع زیاد پیدا کن. به این ساختمان برو و مدتی را در لبه بام آن سپری کن. مرحله هجدهم - یک پل بلند پیدا کن و مدت زمان قابل توجهی را در لبه آن بگذران.

مرحله نوزدهم - یک جرتیل پیدا کن و از آن بالا برو. تا جایی که می توانی باید برای محقق کردن این مرحله تلاش کنی.

مرحله بیستم - مدیر وفاداری تو به بازی نهنگ آبی را کنترل می کند.

مرحله بیست و یکم - با یک نهنگ دیگر از طریق اسکایپ صحبت کن (منظور از نهنگ، یک کاربر دیگر بازی یا یکی از مدیرهای آن است).

مرحله بیست و دوم - به پشت بام ساختمانی بلند برو و بر روی لبه آن بنشین، به طوری که پاهایت از لبه آویزان باشند.

مرحله بیست و سوم - (مرحله ای شامل سیستم نوشتن مخفی و بازی با اعداد).

مرحله بیست و چهارم - (مرحله ای سری و معمایی).

مرحله بیست و پنجم - تو باید با یک نهنگ دیگر ملاقات کنی.

مرحله بیست و ششم - مدیر امروز، تاریخ مرگت را اعلام خواهد کرد و تو باید آن را بپذیری.

مرحله بیست و هفتم - رأس ساعت ۰۴:۲۰ صبح از خواب برخیز و به نزدیک ترین ایستگاه راه آهن برو.

مرحله بیست و هشتم - امروز نباید به هیچ عنوان با کسی صحبت کنی.

مرحله بیست و نهم - پیمان ببند که تو دیگر تبدیل به یک نهنگ شده ای.

مرحله سی ام تا چهل و نهم - (از مرحله سی ام تا مرحله چهل و نهم شامل اعمال یکسانی است. کاربر باید هر روز رأس ساعت ۰۴:۲۰ دقیقه از رخت خواب بلند شده و فیلم های ترسناک مشاهده کند. وی همچنین باید به موسیقی های ارسال شده توسط مدیر گوش بدهد. یکی دیگر از وظایف روزانه که بین مراحل سی

ام تا چهل و نهم ثابت است، ایجاد خراش بر روی بدن و یا صحبت کردن با یک نهنگ است).

مرحله پنجاهم (مرحله آخر) - از یک ارتفاع بلند به پایین بپر.

اگرچه نوجوانان امروزی اغلب به روز بوده و از سطح دانش خوبی برخوردارند، اما انسان در یک بازه زمانی، شدیدا کنجکاو بوده و دوست دارد به دیگران و مخصوصا

به خودش ثابت کند «من شجاع و توانا هستم». نوجوانان به مرور زمان و با پیشرفت تکنولوژی، در مقایسه با سن خود بیشتر می فهمند، اما به موازات همین

اتفاق، کنجکاوی آن ها نیز بیشتر می شود.

دنیال کردن مراحل بازی نهنگ آبی تنها کار غیر منطقی نیست که می توان انجام داد! حتی اگر به این بازی دست پیدا کردید، اجرای آن عاقلانه نیست. به عنوان

نمونه ای دیگر، فردی می تواند به بهانه کسب تجربه و یا کنجکاو بودن، با سرعتی دیوانه وار با موتورسیکلت حرکت کند، اما هر لحظه امکان وقوع حادثه ای

وجود دارد. پس چرا باید این کار را کرد؟

نکته جالب تر اینکه برخی افراد مدعی هستند هدف آن ها، اجرای بازی تا مرحله ۴۹ و انجام ندادن مرحله ۵۰ یعنی خودکشی است. این افراد دانسته و یا ندانسته

باز هم به دام بازی نهنگ آبی و سازندگان شیطان صفت آن افتاده اند، چرا که همچنان در تلاشند یک نوع توانایی شان را به دیگران و همچنین به خود اثبات

کنند.

منبع: اپرنا و گجت نیوز

پیشنهاد پویانویز به تمامی جوانان و نوجوانان عزیز این مرز بوم این است که برای اثبات توانایی های خود، به ورزش های سالم و کسب علم و دانش روی آورده

و با کسب مدارج بالا در این زمینه ها، به روشی دیگر قدرت و توانایی خود را اثبات کنند. هر چیزی ارزشی یک بار تست کردن ندارد!



ZIMA
زیما

دانشگاه فردوسی مشهد مسابقه ۴۸ ساعته بازی سازی برگزار می کند (۱۳۹۵/۸/۱۱-۱۳۹۵/۸/۱۴)

ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی (FUMGAMEJAM) ۴۸ ساعته در بازه زمانی ۱۵ الی ۱۷ آذرماه سال با همکاری دانشگاه فردوسی

مشهد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور برگزار می شود.

به نقل از روابط عمومی دانشگاه فردوسی مشهد، علی glandانی دبیر برگزاری این رویداد، در همین رابطه گفت: این ماراتون ب بازی سازی، برای اولین بار است

که در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود و در خلال آن تیم های شرکت کننده ملزم به ارائه یک بازی رایانه ای در مدت ۴۸ ساعت هستند. جامعه ی هدف

این مسابقه دانشجویان و علاقه مندان به حوزه ی بازی های دیجیتال و بازی سازی در کشور است.

دبیر فراکسیون بازی های دیجیتال اتحادیه انجمن های علمی-دانشجویی مهندسی کامپیوتر کشور افزود: با توجه به پتانسیل های بالای دانشگاه فردوسی مشهد

و توانایی برگزاری رویدادهایی در سطح بین المللی، این رویداد با هدف برگزاری رویداد به صورت بین المللی در دوره های بعدی برنامه ریزی شده است، که

برای اولین دوره آن در جهت برگزاری هر چه بهتر این رویداد نیازمند حمایت هایی از سوی مسئولین و ارگان های دولتی و خصوصی هستیم تا آن شالاه به این

مهم برسیم.

وی همچنین اضافه کرد: در راستای هم افزایی و بالاتر رفتن سطح سواد بازی سازی علاقه مندان، کارگاه ها و همایش ها و دوره های بازی سازی با بنیاد ملی

بازی های رایانه ای و انستیتوی ملی بازی سازی و البته مرکز رشد این بنیاد همکاری صورت می گیرد.

گلدانی در پایان اظهار داشت که مجری و طراح این رویداد انجمن علمی بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد است و دبیرخانه ی این رویداد نیز در دانشکده

ی مهندسی این دانشگاه مستقر است.

برای بردگان این مسابقه در مجموع ۱۷ میلیون تومان جوایز نقدی نیز در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این مسابقه می توانند به صفحه gamejam.um.ac.ir مراجعه نمایند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۸/۰۱

