

۱۳۹۶/۰۷/۱۷

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

# فهرست





۲	23 میلیون گیمر در کشور فعال هستند	ایران ۲۴
۳	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	المنار
۴	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	اقتصادی
۵	بازی های ایرانی به جشنواره «آی ام جی ای» خاورمیانه بازگشت	رسالت
۵	فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» منتشر شد	کپی رایت ایران
۵	فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» منتشر شد	ایران ۲۴
۶	فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» با جایزه 20 میلیون تومانی	سخت افزار
۶	تولید بازی «کابوس مرگ» با موضوع اجرای حکم امام خمینی(ره) در انتهای راه است	خبرگزاری فارس
۷	تولید بازی «کابوس مرگ» با موضوع اجرای حکم امام خمینی(ره) در انتهای راه است	خبرگزاری فارس
۷	تولید بازی «کابوس مرگ» با موضوع اجرای حکم امام خمینی(ره) در انتهای راه است	هشدار نیوز
۷	تولید بازی با موضوع سلمان رشدی در انتهای راه است	ITanalyze.ir
۸	تولید بازی قتل سلمان رشدی در پایان راه است	فنا ۱۱
۸	پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به گزارش خبرگزاری فارس	ICT NEWS
۱۰	فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» منتشر شد	باشگاه خبرنگاران
۱۰	بازی تحسین شده «انگاره» یکم آبان ماه عرضه می شود	باشگاه خبرنگاران
۱۱	اینترنت ویژه برای گیمرهای ایرانی	فنا ۱۱
۱۲	۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	خبرگزاری مهر
۱۲	۱6 بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	بلبل خبری ایرنا
۱۳	۱6 بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	ECO NEWS

۱۴	پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	خبرگزاری دانشگاه آزاد Azad News Agency (AZNA)
۱۴	16 بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	هفته روز خبر
۱۵	پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	پاگاه
۱۵	16 بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	پاگاه
۱۶	پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	روز یاب بازی
۱۷	پیشنهاد اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	خبرگزاری پانا PANA
۱۷	پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	گیم سیتی
۱۸	16 بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	گیم سیتی
۱۸	16 بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	دور
۱۹	16 بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	بی بک
۲۰	انگاره به آبان ماه می رسد	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۲۰	16 بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	نسیم nasimonline
۲۱	16 بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	ایفیم اکونومیست
۲۲	تخفیف 84 درصدی اجاره غرفه؛ پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن برای بازیسازان ایرانی	حسین کراری آریا
۲۲	تخفیف 84 درصدی اجاره غرفه؛ پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن برای بازیسازان ایرانی	دیجیاتو
۲۲	16 بازی ایرانی نامزد جشنواره IMGA خاورمیانه	تقوایران
۲۳	پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	ایفیم اکونومیست
۲۴	16 بازی موبایلی ایرانی نامزد جشنواره IMGA خاورمیانه شدند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۲۴	16 بازی موبایلی ایرانی نامزد جشنواره IMGA خاورمیانه شدند	حسین کراری آریا
۲۵	16 بازی ایرانی نامزد جشنواره بازی های موبایل خاورمیانه شدند	ZOOMG
۲۶	۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	دانشجو



۲۶	۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر «آی ام جی ای» خاورمیانه شدند	رسالت
۲۷	۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	باشگاه خبرنگاران
۲۷	پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	باشگاه خبرنگاران
۲۸	پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	ایران آنلاین
۲۹	۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند	ایران آنلاین
۲۹	گول مرحله آخر تغییر سبک زندگی	جام جم آنلاین JameJam Online
۳۱	حذف ناجوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها!	گیم ها
۳۲	حذف بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۳۲	حذف بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها	حسین کراری آریا
۳۳	حذف ناجوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها!	دانشجو
۳۳	حذف بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها	ایفوز اکونومیست
۳۴	حذف ناجوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره «IMGA» خاورمیانه پس از اعلام نامزدها	خبرگزاری دانشگاه آنا Azad News Agency (ANA)
۳۴	حذف بازی های موبایلی ایرانی از جشنواره خاور میانه	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۳۵	حذف بازی های ایرانی از جشنواره بازی های موبایل خاورمیانه پس از اعلام نامزدها	ZOOMG
۳۵	اتفاقی نادر در یک جشنواره بین المللی: حذف ناجوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها!	سهر خندانزار
۳۶	حذف ناجوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه	خبرگزاری پانا
۳۶	حذف ایران از جایزه بین المللی بازی های موبایلی اقدامی سیاسی است	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۳۷	حذف ناجوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها!	oaggh
۳۷	حذف ایران از جایزه بین المللی بازی های موبایلی اقدامی سیاسی است	حسین کراری آریا
۳۸	با بازی هم سیاسی بازی می کنند/ ایران در انزوا را می خواهند	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۳۸	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	خبرگزاری



۳۹	سیاسی بازی این بار در بازی/ ایران در انزوا را می خواهند	
۳۹	گول مرحله آخر تغییر سبک زندگی	
۴۱	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	
۴۲	حذف 16 بازی ایرانی از جایزه بین المللی بازی های موبایلی!	
۴۲	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	
۴۳	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	
۴۳	حذف نام ایران و بازی های ایرانی از سایت مسابقات IMGA	
۴۴	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن برای بازی سازان ایرانی	
۴۴	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	
۴۵	پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	
۴۵	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	
۴۶	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	
۴۶	بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشت	
۴۶	بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشتند	
۴۷	بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشتند	
۴۷	بازی های ایرانی در جشنواره IMGA خاورمیانه	
۴۷	بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشتند	
۴۸	بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشت	
۴۸	نشست تشریح روند ممیزی پس از نشر بازی های موبایلی برگزار می شود	
۴۹	بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشت	
۴۹	بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشت	

۵۰	حذف ناجوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها!	باشگاه خبرنگاران
۵۰	بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشت	خبرگزاری دانشگاه آلمان Amd News Agency (ADNA)
۵۰	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	ایکت۰۰۰
۵۱	سیاسی بازی با «بازی»	شرق
۵۱	نشست تشریح روند ممیزی پس از نشر بازی های موبایلی برگزار می شود	باشگاه خبرنگاران
۵۲	بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشت	باشگاه خبرنگاران
۵۲	سیاسی بازی با «بازی»	امید
۵۳	بازگشت بازی های ایرانی به فهرست نامزدهای IMGA	فناوان
۵۳	بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشت	تسنان خبرگزاری تخصصی حوزه سینما
۵۴	"بازی" هم وارد سیاسی بازی شد!	تدبیر و امید
۵۴	بازگشت بازی های ایرانی به فهرست نامزدهای IMGA	مرکز توانمندسازی و تسهیلگری کسب و کارهای نوپای طارا
۵۵	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۵۵	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	ارتباطات برتر Entehabate Barte
۵۶	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	خودرو برتر Shofarshar
۵۷	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	بانک برتر Bank Bar
۵۸	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	پسته برتر Poste Bar
۵۸	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	اقتصاد گردان eghtesadgardan
۵۹	سیاسی بازی با «بازی»	ایچی
۶۰	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	سپنا Citna
۶۰	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	اکو آنلاین
۶۱	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	ارمان اقتصاد ECONOMIC

۶۲	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	فراسو
۶۳	سیاسی بازی با "بازی"	باشگاه خبرنگاران
۶۳	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	باشگاه خبرنگاران
۶۴	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی	مرکز توانمندسازی و شهروندگری گستره های نوپای ملو
۶۴	غرض ورزی تازه و بچه گانه کشورهای عربی علیه ایران	خبرگزاری فارس
۶۵	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	الکس
۶۶	با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی های ایرانی به جشنواره «آی ام جی ای» خاورمیانه بازگشت	رسالت
۶۶	بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند	کسبوکر
۶۷	شرط حضور در مسابقه بازی های رایانه ای جدی	فناوران
۶۷	روند «ممیزی پس از نشر» بازی های موبایلی تشریح شد	click
۶۸	روند «ممیزی پس از نشر» بازی های موبایلی تشریح شد	گام
۶۹	روند «ممیزی پس از نشر» بازی های موبایلی تشریح شد	ایفام اکونومیست
۷۰	روند «ممیزی پس از نشر» بازی های موبایلی تشریح شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۷۱	نشست تشریح ممیزی پس از انتشار با حضور بازی سازان برگزار شد	خبرگزاری آریا
۷۲	نشست تشریح ممیزی پس از انتشار با حضور بازی سازان برگزار شد	دیجیاتو



تعداد محتوا: ۱۱۸



روزنامه

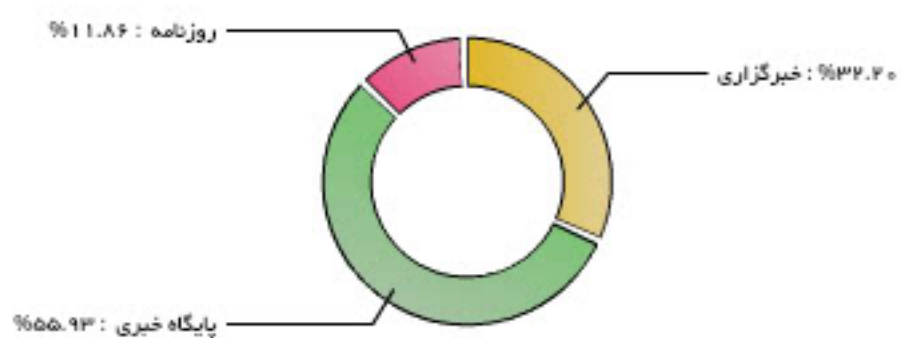
۱۴

پایگاه خبری

۶۶

خبرگزاری

۳۸



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

## ۲۳ میلیون گیمر در کشور فعال هستند

به جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در ایران اظهار کرد: شاید نگاهی به آمارها در حوزه بازی‌های رایانه‌ای بتواند بر نگرش ما به این رسانه که معمولاً از آن به عنوان سرگرمی صرف یاد می‌شود، موثر باشد. او افزود: در شیانروز بیش از سی میلیون ساعت صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌شود که حدود ۷ درصد آن یعنی به عبارتی بیش از ۲۶ میلیون ساعت آن توسط کودکان و نوجوانان و جوانان صرف این رسانه می‌شود. این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: شاید همین چند عدد باعث شود تا نگاهمان نسبت به این رسانه تغییر پیدا کند و این تغییر نگاه وقتی جدی‌تر می‌شود که بدانیم بیش از ۹۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای خارجی هستند.

## ۲۹ میلیون دلار درآمد از طریق کیش افشاکتور

حتی‌وزی عنوان کرد: هم‌اکنون بازی‌های دیجیتال یک صنعت پر درآمد محسوب می‌شود که توجه به آن با توجه به نیروهای تحصیلکرده در کشور می‌تواند زمینه اشتغال در این رشته را فراهم کند. او تاکید کرد: اگر اهل بازی‌های دیجیتال باشید، احتمالاً نام بازی‌هایی همچون مگس پین یا انگری برز یا کیش افشاکتور را شنیده‌اید؛ اینها اسامی برخی از بازی‌های تولید استودیوهای بازی‌سازی فلاتد استند. این کشور به عنوان یک نمونه موفق در این حوزه فعالیت می‌کند. برای مثال در سال ۲۰۱۹ شرکت تولیدکننده این بازی از تولید بازی کیش افشاکتور و یک بازی دیگر ۱۲۹ میلیون دلار درآمد داشته است. به گزارش آنا، او در پاسخ به این سوال که بازی‌های آنلاین کیم جیم یا باگرایک‌های ساده در بعضی چقدر توانسته اند جای بازی‌های پر حجم رایانه‌ای را بگیرند، گفت: شاید در گذشته در بین پشترهای بازی‌های دیجیتال بازی‌های رایانه‌ای بسیار پر طرفدار بودند اما هم‌اکنون در ایران و البته بسیاری از کشورها بازی‌های گوشی‌های هوشمند رتبه نخست در میان سایر ابزار بازی‌های دیجیتال، همچون رایانه یا کنسول‌هایی مانند ایکس‌باکس و پلی‌استیشن را دارند که غالباً بازی‌هایی با حجم پایین و گرافیک‌هایی به مراتب پایین از بازی‌های رایانه‌ای است.

## رشد بیش از ۱۲ هزار بازی موبایلی

بر اساس آمار رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ما در کشور ۲۳ میلیون گیمر داریم. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای موافق عرضه بازی‌های خارجی با محتوای مناسب به صورت مستقیم است تا بازار شفاف باشد. در حال حاضر نزدیک به ۱۰ درصد درآمد بازی‌های خارجی موبایلی در داخل کشور می‌ماند که ۹ درصد آن مالیات است. در حالی که اگر این بازی‌ها بر اساس قانون عرضه نشوند، حدود ۵ درصد درآمد آنها از کشور خارج می‌شود. بنیاد در طول سالیان گذشته به دنبال تصویب دریافت عوارض از بازی‌های خارجی بوده است و از آنجا که این نخستین بار است که بحث دریافت عوارض از یک محصول دیجیتال مطرح می‌شود، تصمیم‌گیران در این زمینه توجیه نوده‌اند. امید می‌رود این موضوع در سال ۹۷ و در لایحه بودجه آن لحاظ شود. شایان ذکر است، تاکنون بیش از ۱۲ هزار بازی موبایلی توسط نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، رده‌بندی شده‌اند که رده آنها نیز در صفحات بازی‌ها درج شده است. همچنین صنعت بازی‌های رایانه‌ای، صنعتی نسبتاً جدید است که طی این سال‌ها در زمینه‌های مختلفی رشد کرده و امروزه یکی از سودآورترین صنایع محسوب می‌شود. امروزه بازی‌ها یک محصول آنلاین به حساب می‌آیند. بازی‌سازی می‌تواند مانند یک وبسایت در هر لحظه‌ای بازی خود را به‌روزرسانی کند و در آن محتوای جدید ایجاد کند. تمام کشورهای دنیا برای مقابله با این موضوع معیوب پس از نشر می‌کنند. بنیاد از سال ۹۴ با هماهنگی با بازارهای دیجیتال (مارکت‌ها) بازی‌ها را پس از انتشار یا به‌روزرسانی توسط نظام رده‌بندی سنی (ESRA) بررسی می‌کند.

وارد دنیای بازی که می‌شود، انگار از فضا با همه دنیای پیرامون قطع و نبض زمان از دستش خارج می‌شود. هر چقدر به هر حلقه چلو می‌زود و برای رسیدن به مرحله بعدی حاضر است هر قیمتی را بپردازد. این حکایت ۲۳ میلیون گیمر ایرانی است که روزانه بین ۸۰ تا ۱۲۲ دقیقه از عمرشان را پای بازی‌های رایانه‌ای می‌گذارند و با بازی‌هایی همچون کیش باعث خروج روزانه ۱۰ میلیون تومان از کشور می‌شوند. اما حکایت این آسیب‌ها به همین جا منتهی نمی‌شود. چنان‌که برخی کارشناسان می‌گویند: «ولنگاری فرهنگی به بازی‌های رایانه‌ای هم رسوخ کرده است». بی‌سواد و نادان و مسئولان از یک سو و بازیکنان پای آثار بی‌ارزش و زنده‌ای بر تو به حوزه بازی‌سازی از سوی دیگر موجب شده تا دام‌های مایه‌داری به برخی شرکت‌های بازی‌ساز ایرانی یا پستوانه‌های ویژه تعلق گیرد و برخی دیگر از کشتن حجابی محروم به‌شدند. بخشی از هویت افراد در خلال بازی شکل می‌گیرد. در این میان تأثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای بسیار جدی‌تر است، چرا که در این بازی‌ها فرد می‌تواند تخیل خود را عینیت بخشد و خود را در نقش قهرمان، فرمانده پادشاه ببیند و حکمفرمای کند. بر این اساس حوزه بازی و بازی‌های رایانه‌ای یکی از مهم‌ترین حوزه‌هایی است که نیازمند مداخله جدی و نظارتی ضابطه‌مند از سوی نهادهای فرهنگی همچون مجلس و شورای عالی انقلاب فرهنگی است.

## ۲۵ میلیون «گیمر» در ایران وجود دارد

صنعت بازی‌های رایانه‌ای، صنعتی نسبتاً جدید است که طی این سال‌ها در زمینه‌های مختلفی رشد کرده و امروزه یکی از سودآورترین صنایع محسوب می‌شود. چنین صنعتی مطمئناً دارای جایگاه‌های شغلی متعددی است که هر کدام از جایگاه‌ها و پست‌های شغلی در نوع خود دارای گرایش‌های متفاوتی هستند. یک تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای متذکر شد: در کشور ما ۲۵ میلیون «گیمر» و مصرف‌کننده وجود دارد. با یک گریاسی با بیان اینکه راهکاری درباره برخورداری سلیقه‌ای با بازی‌های تولید داخل وجود ندارد، اضافه کرد: «دلیل این موضوع این است که این دست بخش خصوصی است و امروز به ما می‌گویند «تجارت بدهید» و فردا می‌گویند «العام ندهید» به گفته او ما از سال ۱۴۰۰ به بعد ادب و آرامش را در خانه‌های ایرانی نمی‌بینیم و سونامی مرگ اخلاقی همه این بازی‌ها به کشور می‌آید.

## وام ۱۴ میلیاردی زن برتر برای تجارت «بازی»

آن طور که محمدجواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات گفته است، سال گذشته ۱۰ میلیارد تومان به صنعت بازی‌سازی ایران وام داده‌اند و امسال، سال آینده هم پرداخت چنین وامی در دستور کار است. اما ظاهراً این وام شامل حال هر بازی‌سازی نمی‌شود. کرباسی با اشاره به گردش مالی بازی‌های رایانه‌ای گفت: بر اساس آمار دولتی بازی «کیش افشاکتور» در سال ۹۴ و نیمه سال ۹۵، در ایران روزانه ۱۰ میلیون تومان درآمد داشته است. حال این پرسش مطرح است که چه کسی مجوز داده است تا بازی‌های خارجی به شبکه شتاب موصول شوند و شرکت‌هایی بازی‌ها را ترجمه کرده و ارزش ریالی بگیرند و ارز خارج کنند؟ این تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای افزود: صنعت بازی‌سازی، صنعت تخصصی و بالادستی است و نمی‌تواند توسط بخش خصوصی کنترل شود. از نگاه او واردات بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه روی موبایل‌ها و وصل بودن به شبکه بانکی کشور، خروج ارز از کشور، به هم زدن رقابت کف بازار و تغییر ذائقه مصرف‌کننده‌ها از جمله مولودی است که اگر اصلاح نشود با چالش‌های جدی در نسل آینده مواجه می‌شویم.

## وجود ۲۳ میلیون نفر گیمر در ایران

یک کارشناس بازی‌های رایانه‌ای گفت: مطابق آمار اعلام‌شده از سوی مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که با عنوان «بازار» از آن یاد می‌شود، در ایران ۲۳ میلیون نفر گیمر وجود دارد که هر گیمر در میان‌روز به‌طور متوسط ۹۹ دقیقه صرف بازی‌های دیجیتال می‌کند. مهدی حیدری مؤلف کتابی با اشاره

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

## بازی‌های آموزشی جدی گرفته می‌شوند

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی‌های آموزشی و تخصصی برگزار می‌شود، گفت: این رقابت می‌تواند تأثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی‌سازان ما قرار دهد.

محمد میرزایی، درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه‌مندان به شرکت در آن می‌توانند هم‌اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت‌نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می‌شود و می‌تواند تأثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی‌سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» درباره شرایط شرکت‌کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می‌توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت‌ها می‌تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی‌ها می‌توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.

وی با بیان اینکه سبک بازی‌های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه‌های موفق در حوزه بازی‌های جدی داشتیم، اما این بازی‌ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی‌هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی‌هایی وجود دارد، اما چون تاکنون این سبک از بازی‌ها جدی گرفته نشده‌اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده‌اند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزود: تابه‌حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی‌هایی استفاده شده است و حتی بسیاری

از بازی‌سازان ما در دوره سر بازی خود، روی پروژه‌های شبیه‌سازی کار کرده‌اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می‌کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم.

حل مشکل بازی‌سازان با بازی‌های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی‌های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی‌سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست‌وپنجه نرم می‌کنند، می‌توانند از این طریق بازار گسترده‌تری را در اختیار داشته باشند و بازی‌هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان‌ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره نوع بازی‌هایی که می‌توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی‌های شرکت‌کننده در این گرده‌هایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی‌ها فارغ از نوع سخت‌افزار و یا پلتفرم خود می‌توانند در آن شرکت داشته باشند.

وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادها و سازمان‌ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می‌رسد فضای مناسبی به‌وجود آید و استقبال خوبی هم از این گرده‌هایی شود.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی‌سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می‌توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت‌نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه‌ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر نیازی به مصاحبه یا طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی‌هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می‌یابند.

وی افزود: بازی‌سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن‌ها برترین‌ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.



معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

## بازی‌های آموزشی جدی گرفته می‌شوند

بازی‌سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه‌های شبیه‌سازی کار کرده‌اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می‌کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم.

حل مشکل بازی‌سازان با بازی‌های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی‌هایی جدی گرفته شوند بسیاری از بازی‌سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست‌وپنجه نرم می‌کنند، می‌توانند از این طریق بازار گسترده‌تری را در اختیار داشته باشند و بازی‌هایی اختصاصی برای نهادها، سازمان‌ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره نوع بازی‌هایی که می‌توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی‌های شرکت‌کننده در این گردهمایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی‌ها فارغ از نوع سخت‌افزار و یا پلتفرم خود می‌توانند در آن شرکت داشته باشند.

وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادها و سازمان‌ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می‌رسد فضای مناسب به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی‌سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می‌توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت‌نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه‌ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر نیازی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی‌هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می‌یابند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی‌های آموزشی و تخصصی برگزار می‌شود، گفت: این رقابت می‌تواند تأثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی‌سازان ما قرار دهد.

محمد میرزایی در گفت‌وگو با ایسنا، درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه‌مندان به شرکت در آن می‌توانند هم‌اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت‌نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می‌شود و می‌تواند تأثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی‌سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» درباره شرایط شرکت‌کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می‌توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت‌ها می‌تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی‌ها می‌توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند. وی با بیان اینکه سبک بازی‌های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه‌های موفق در حوزه بازی‌های جدی داشتیم، اما این بازی‌ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند، یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی‌هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی‌هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی‌ها جدی گرفته نشده‌اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده‌اند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزود: تا به حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی‌هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از

با پیگیری‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛

## بازی‌های ایرانی به جشنواره «آی ام جی ای» خاورمیانه بازگشت

با پیگیری‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیرامون حذف ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره «آی ام جی ای» خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند، این بازی‌ها مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، پس از حذف این بازی‌ها در شب گذشته، واحد بین‌الملل بنیاد با مسئولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی‌های ایرانی به جشنواره شد. دومین دوره مسابقات «آی ام جی ای» در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می‌شود و هم‌اکنون بازی‌هایی که نامزد شده‌اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



### با جایزه ۲۰ میلیون تومانی؛ فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» منتشر شد (۱۳۹۴-۹۶/۷/۱۶)

خبرایران: فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال، منتشر شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به اهمیت روزافزون تولید و گسترش بازی‌های جدی در عرصه‌هایی همچون آموزش، پزشکی، تبلیغات و غیره کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در نظر دارد مسابقه‌ای همزمان با این کنفرانس برگزار نماید که در آن برترین بازی‌های جدی معرفی شده به دبیرخانه این مسابقه، برنده جایزه بیست میلیون تومانی و مزایایی همچون برقراری امکان توسعه در مراکز رشد و برخورداری از امکان تبلیغات خواهد بود. در فراخوان این مسابقه آمده است: «دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی از تمامی بازی‌سازان مستقل، غیرمستقل، صنعتی و دانشگاهی دعوت به عمل می‌آورد تا همزمان با برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال (DGR.C) برای دریافت جایزه بیست میلیون تومانی بازی‌های جدی و بهره‌مندی از فرصت تجاری سازی بازی خود در این مسابقه شرکت کنند. جایزه بازی‌های جدی رقابتی میان بازی‌های تولید شده با اهداف جدی است که با هدف حل علمی یک مسئله آموزشی، درمانی، نظامی، اجتماعی و... از طریق بازی‌های دیجیتال تولید شده باشند».

دبیرخانه مسابقه جایزه بازی‌های جدی مهمترین اهداف برگزاری این رویداد را شناسایی و حمایت از گروه‌های سازنده بازی‌های جدی با رویکرد توسعه این شاخه از صنعت، اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو برای تجاری سازی بازی‌های جدی، تحول در نظام‌های آموزشی، درمانی، اجتماعی، الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی‌های جدی، جذب سرمایه‌گذاران برای تامین مالی توسعه بازی‌های جدی، ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست‌گذاران، مصرف‌کنندگان و سایر مخاطبان صنعت اعلام کرده است.

فراخوان شرکت در جایزه بازی‌های جدی را در قالب یک فایل PDF از اینجا دانلود کنید.

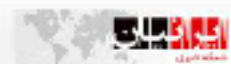


### با جایزه ۲۰ میلیون تومانی؛ فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» منتشر شد (۱۳۹۴-۹۶/۷/۱۶)

ایرانیان: فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال، منتشر شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به اهمیت روزافزون تولید و گسترش بازی‌های جدی در عرصه‌هایی همچون آموزش، پزشکی، تبلیغات و غیره کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در نظر دارد مسابقه‌ای همزمان با این کنفرانس برگزار نماید که در آن برترین بازی‌های جدی معرفی شده به دبیرخانه این مسابقه، برنده جایزه بیست میلیون تومانی و مزایایی همچون برقراری امکان توسعه در مراکز رشد و برخورداری از امکان تبلیغات خواهد بود.

در فراخوان این مسابقه آمده است: «دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی از تمامی بازی‌سازان مستقل، غیرمستقل، صنعتی و دانشگاهی دعوت به (ادامه دارد...)».



(ادامه خبر ...) عمل می آورد تا همزمان با برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (DGR.C) برای دریافت جایزه بیست میلیون تومانی بازی های جدی و بهره مندی از فرصت تجاری سازی بازی خود در این مسابقه شرکت کنند. جایزه بازی های جدی رقابتی میان بازی های تولید شده با اهداف جدی است که با هدف حل علمی یک مسئله آموزشی، درمانی، نظامی، اجتماعی و... از طریق بازی های دیجیتال تولید شده باشند.

دبیرخانه مسابقه جایزه بازی های جدی مهمترین اهداف برگزاری این رویداد را شناسایی و حمایت از گروه های سازنده بازی های جدی با رویکرد توسعه این شاخه از صنعت، اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو برای تجاری سازی بازی های جدی، تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی، الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی، جذب سرمایه گذاران برای تامین مالی توسعه بازی های جدی، ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست گذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان صنعت اعلام کرده است.

فراخوان شرکت در جایزه بازی های جدی را در قالب یک فایل PDF از اینجا دانلود کنید.



## سخت افزار

### فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» با جایزه ۲۰ میلیون تومانی (۱۵/۰۵-۱۶/۰۷/۹۶)

فراخوان شرکت در مسابقه «جایزه بازی های جدی» در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، منتشر شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به اهمیت روزافزون تولید و گسترش بازی های جدی در عرصه هایی همچون آموزش، پزشکی، تبلیغات و غیره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در نظر دارد مسابقه ای همزمان با این کنفرانس برگزار نماید که در آن برترین بازی جدی معرفی شده به دبیرخانه این مسابقه، برنده جایزه بیست میلیون تومانی و مزایایی همچون برقراری امکان توسعه در مراکز رشد و برخورداری از امکان تبلیغات خواهد بود.

در فراخوان این مسابقه آمده است: «دبیرخانه جایزه بازی های جدی از تمامی بازی سازان مستقل، غیرمستقل، صنعتی و دانشگاهی دعوت به عمل می آورد تا همزمان با برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (DGR.C) برای دریافت جایزه بیست میلیون تومانی بازی های جدی و بهره مندی از فرصت تجاری سازی بازی خود در این مسابقه شرکت کنند. جایزه بازی های جدی رقابتی میان بازی های تولید شده با اهداف جدی است که با هدف حل علمی یک مسئله آموزشی، درمانی، نظامی، اجتماعی و... از طریق بازی های دیجیتال تولید شده باشند».

دبیرخانه مسابقه جایزه بازی های جدی مهمترین اهداف برگزاری این رویداد را شناسایی و حمایت از گروه های سازنده بازی های جدی با رویکرد توسعه این شاخه از صنعت، اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو برای تجاری سازی بازی های جدی، تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی، الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی، جذب سرمایه گذاران برای تامین مالی توسعه بازی های جدی، ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست گذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان صنعت اعلام کرده است.



## خبرگزاری فارس

### دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان در گفت و گو با فارس: تولید بازی «کابوس مرگ» با موضوع اجرای حکم امام خمینی (ره) در انتهای راه است (۱۵/۰۵-۱۶/۰۷/۹۶)

دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان گفت: نگارش سناریو و طراحی شخصیت های بازی «کابوس مرگ» به پایان رسیده و تولید آن در انتهای راه است که به موضوع به درک واصل کردن سلمان رشدی می پردازد.

حامد علامتی دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان در گفت و گو با خبرنگار آموزش و پرورش خبرگزاری فارس، با بیان اینکه ۳۰۰ هزار نسخه از بازی «عملیات ویژه» بین دانش آموزان توزیع می شود، اظهار داشت: نزدیک به یکسال است که با بنیاد ملی بازی های رایانه ای تقاضای نامه ای امضا کرده ایم و کارشناسان تربیتی اتحادیه و کارشناسان فنی این بنیاد با همکاری یکدیگر در تلاش برای طراحی بازی های بومی جدید هستند.

وی افزود: نگارش سناریو و طراحی شخصیت های بازی «کابوس مرگ» به پایان رسیده و تولید آن در انتهای راه است که به موضوع به درک واصل کردن سلمان رشدی می پردازد و کاربرد در آن به دنبال اجرا کردن فتوای امام خمینی (ره) در مورد این فرد است.

علامتی در خصوص ترویج نوشت افزار ایرانی - اسلامی گفت: اتحادیه فعالیت های زیادی در این حوزه انجام داده است و از طریق تشویق دانش آموزان به خرید این قبیل نوشت افزارها و معرفی شرکت های تولیدکننده تلاش کرده است که برای مصرف لوازم التحریر ایرانی فرهنگ سازی کند.

دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان خاطر نشان کرد: ما تولیدکننده لوازم التحریر نیستیم اما پیشنهاداتی به تولیدکننده ها برای پیشرفت کار این تولیدکننده ها ارائه می کنیم.

وی بیان داشت: استفاده از تصویر شخصیت های محبوب کودکان و نوجوانان بر روی لوازم التحریر و تولید اتیمیشن های جذاب و فاخر به پیشرفت کار تولیدکنندگان نوشت افزار ایرانی - اسلامی کمک می کند.





## دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان در گفت و گو با فارس: تولید بازی «کابوس مرگ» با موضوع اجرای حکم امام خمینی (ره) در انتهای راه است (۱۸۷#&#۱۷۱#&#کابوس مرگ)

دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان گفت: نگارش سناریو و طراحی شخصیت های بازی «کابوس مرگ» به پایان رسیده و تولید آن در انتهای راه است که به موضوع به درک واصل کردن سلمان رشدی می پردازد.

حامد علامتی دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان در گفت و گو با خبرنگار آموزش و پرورش خبرگزاری فارس، با بیان اینکه ۳۰۰ هزار نسخه از بازی «عملیات ویژه» بین دانش آموزان توزیع می شود، اظهار داشت: نزدیک به یکسال است که با بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهیم نامه ای امضا کرده ایم و کارشناسان تربیتی اتحادیه و کارشناسان فنی این بنیاد با همکاری یکدیگر در تلاش برای طراحی بازی های بومی جدید هستند. وی افزود: نگارش سناریو و طراحی شخصیت های بازی «کابوس مرگ» به پایان رسیده و تولید آن در انتهای راه است که به موضوع به درک واصل کردن سلمان رشدی می پردازد و کاربرد در آن به دنبال اجرا کردن فتوای امام خمینی (ره) در مورد این فرد است. علامتی در خصوص ترویج نوشت افزار ایرانی - اسلامی گفت: اتحادیه فعالیت های زیادی در این حوزه انجام داده است و از طریق تشویق دانش آموزان به خرید این قبیل نوشت افزارها و معرفی شرکت های تولیدکننده تلاش کرده است که برای مصرف لوازم التحریر ایرانی فرهنگ سازی کند. دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان خاطر نشان کرد: ما تولیدکننده لوازم التحریر نیستیم اما پیشنهاداتی به تولیدکننده ها برای پیشرفت کار این تولیدکننده ها ارائه می کنیم. وی بیان داشت: استفاده از تصویر شخصیت های محبوب کودکان و نوجوانان بر روی لوازم التحریر و تولید آتیمیشن های جذاب و فاخر به پیشرفت کار تولیدکنندگان نوشت افزار ایرانی - اسلامی کمک می کند.



## تولید بازی «کابوس مرگ» با موضوع اجرای حکم امام خمینی (ره) در انتهای راه است (۱۸۷#&#۱۷۱#&#کابوس مرگ)

حامد علامتی دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان در گفت و گو با خبرنگار آموزش و پرورش خبرگزاری فارس، با بیان اینکه ۳۰۰ هزار نسخه از بازی «عملیات ویژه» بین دانش آموزان توزیع می شود، اظهار داشت: نزدیک به یکسال است که با بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهیم نامه ای امضا کرده ایم و کارشناسان تربیتی اتحادیه و کارشناسان فنی این بنیاد با همکاری یکدیگر در تلاش برای طراحی بازی های بومی جدید هستند. وی افزود: نگارش سناریو و طراحی شخصیت های بازی «کابوس مرگ» به پایان رسیده و تولید آن در انتهای راه است که به موضوع به درک واصل کردن سلمان رشدی می پردازد و کاربرد در آن به دنبال اجرا کردن فتوای امام خمینی (ره) در مورد این فرد است. علامتی در خصوص ترویج نوشت افزار ایرانی - اسلامی گفت: اتحادیه فعالیت های زیادی در این حوزه انجام داده است و از طریق تشویق دانش آموزان به خرید این قبیل نوشت افزارها و معرفی شرکت های تولیدکننده تلاش کرده است که برای مصرف لوازم التحریر ایرانی فرهنگ سازی کند. دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان خاطر نشان کرد: ما تولیدکننده لوازم التحریر نیستیم اما پیشنهاداتی به تولیدکننده ها برای پیشرفت کار این تولیدکننده ها ارائه می کنیم. وی بیان داشت: استفاده از تصویر شخصیت های محبوب کودکان و نوجوانان بر روی لوازم التحریر و تولید آتیمیشن های جذاب و فاخر به پیشرفت کار تولیدکنندگان نوشت افزار ایرانی - اسلامی کمک می کند.

انتهای پیام /

تذکر: کاربر محترم: انتشار مطالب دیگر رسانه ها از سوی هشدار نیوز لزوماً به معنای صحت و تایید محتوای آنها نیست و صرفاً جهت اطلاع کاربران از فضای رسانه ای بازنشر می شود. در ضمن شما می توانید اخبار و مطالب وزین خود را که تا کنون در هیچ رسانه ای منتشر نشده است از طریق بخش "تماس با ما" برای ما ارسال نمایید تا در صورت دارا بودن مولفه های لازم، در بخش ویژه منتشر گردد.



## تولید بازی با موضوع سلمان رشدی در انتهای راه است (۱۸۷#&#۱۷۱#&#کابوس مرگ)

دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان گفت: نگارش سناریو و طراحی شخصیت های بازی «کابوس مرگ» به پایان رسیده و تولید آن در انتهای راه است که به موضوع به درک واصل کردن سلمان رشدی می پردازد.

حامد علامتی دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان در گفت و گو با خبرنگار آموزش و پرورش خبرگزاری فارس، با بیان اینکه ۳۰۰ هزار نسخه از بازی «عملیات ویژه» بین دانش آموزان توزیع می شود، اظهار داشت: نزدیک به یکسال است که با بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهیم نامه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای امضا کرده ایم و کارشناسان تربیتی اتحادیه و کارشناسان فنی این بنیاد با همکاری یکدیگر در تلاش برای طراحی بازی های بومی جدید هستند. وی افزود: نگارش سناریو و طراحی شخصیت های بازی «کابوس مرگ» به پایان رسیده و تولید آن در انتهای راه است که به موضوع به درک واصل کردن سلمان رشدی می پردازد و کاربرد در آن به دنبال اجرا کردن فتوای امام خمینی (ره) در مورد این فرد است. علامتی در خصوص ترویج نوشت افزار ایرانی - اسلامی گفت: اتحادیه فعالیت های زیادی در این حوزه انجام داده است و از طریق تشویق دانش آموزان به خرید این قبیل نوشت افزارها و معرفی شرکت های تولیدکننده تلاش کرده است که برای مصرف لوازم التحریر ایرانی فرهنگ سازی کند. دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان خاطر نشان کرد: ما تولیدکننده لوازم التحریر نیستیم اما پیشنهاداتی به تولیدکننده ها برای پیشرفت کار این تولیدکننده ها ارائه می کنیم. وی بیان داشت: استفاده از تصویر شخصیت های محبوب کودکان و نوجوانان بر روی لوازم التحریر و تولید اتمیشن های جذاب و فاخر به پیشرفت کار تولیدکنندگان نوشت افزار ایرانی - اسلامی کمک می کند.



## فتاوی

### تولید بازی قتل سلمان رشدی در پایان راه است

دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان گفت: نگارش سناریو و طراحی شخصیت های بازی «کابوس مرگ» به پایان رسیده و تولید آن در انتهای راه است که به موضوع به درک واصل کردن سلمان رشدی می پردازد.

فارس - حامد علامتی با بیان اینکه ۳۰۰ هزار نسخه از بازی «عملیات ویژه» بین دانش آموزان توزیع می شود گفت: نزدیک به یک سال است که با بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهم نامه ای امضا کرده ایم و کارشناسان تربیتی اتحادیه و کارشناسان فنی این بنیاد با همکاری یکدیگر در تلاش برای طراحی بازی های بومی جدید هستند. وی افزود: نگارش سناریو و طراحی شخصیت های بازی «کابوس مرگ» به پایان رسیده و تولید آن در انتهای راه است که به موضوع به درک واصل کردن سلمان رشدی می پردازد و کاربرد در آن به دنبال اجرا کردن فتوای امام خمینی (ره) درباره این فرد است.



## ICT NEWS

### باسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به گزارش خبرگزاری فارس (۱۳۷۷/۰۷/۱۰-۱۳۸۷/۰۵/۰۱)

در شماره قبلی هفته نامه گزارشی با عنوان افشاگری بی سابقه از پشت پرده صنعت بازی های رایانه ای منتشر کردیم که بخش عمده آن برگرفته از میزگردی در خبرگزاری فارس بود. البته در انتهای آن گزارش تاکید کرده بودیم که این اتهامات، اتهامات و پرسش های مطروحه نیازمند پاسخ درخور از سوی مسوولان مربوطه است و سکوت به منزله تایید آنهاست. اما درحالی که بخش دوم این گزارش برای انتشار آماده شده بود، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اقدام به ارسال توضیحاتی خطاب به خبرگزاری فارس کرد و نسخه ای از آن را در اختیار هفته نامه عصر ارتباط نیز گذاشت.

در شماره قبلی هفته نامه گزارشی با عنوان افشاگری بی سابقه از پشت پرده صنعت بازی های رایانه ای منتشر کردیم که بخش عمده آن برگرفته از میزگردی در خبرگزاری فارس بود. البته در انتهای آن گزارش تاکید کرده بودیم که این اتهامات، اتهامات و پرسش های مطروحه نیازمند پاسخ درخور از سوی مسوولان مربوطه است و سکوت به منزله تایید آنهاست.

اما درحالی که بخش دوم این گزارش برای انتشار آماده شده بود، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اقدام به ارسال توضیحاتی خطاب به خبرگزاری فارس کرد و نسخه ای از آن را در اختیار هفته نامه عصر ارتباط نیز گذاشت.

متن ارسالی از سوی این نهاد با ذکر توضیحاتی در ادامه می آید:

۱. ضمن استقبال از پاسخگویی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسب وظیفه حرفه ای در روشنگری و شفاف سازی که این روزها متاع کمیابی است، توضیحات این بنیاد به شکل کامل منتشر می شود.

۲. از آنجا که در بخش های مختلف متن ارسالی، گزارش خبرگزاری فارس کذب، فاقد سند و اشتباه عنوان شده، آمادگی خود را برای انتشار توضیحات احتمالی این خبرگزاری نیز اعلام می کنیم.

۳. بخش هایی از مطالب مطروحه در گزارش خبرگزاری فارس، همچون مساله پیوست فرهنگی مد نظر شورای عالی انقلاب فرهنگی، فرایند انتخاب و انتفاع واسطه های داخلی بازی های پول ساز خارجی، ورود مستقیم بنیاد به عرصه تولید بازی و سرنوشت بازی هایی که در گذشته مورد حمایت مالی قرار گرفته اند، از جمله مواردی است که بی پاسخ مانده اند.

۴. به جز گزارش مذکور، این روزها در سایر رسانه ها نیز موارد و ابهاماتی در خصوص کاستی ها و مشکلات صنعت بازی های رایانه ای و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) متولیان این عرصه مطرح است که هفته نامه عصر ارتباط نیز از آن جمله محسوب می شود، لیکن برای جلوگیری از اطاله کلام، در زمان و گزارش دیگری به آن خواهیم پرداخت.

متن کامل پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این شرح است:

خبرگزاری فارس در تاریخ ۲۷/۰۶/۹۶ مطلبی را با عنوان «گردش مالی ۱۵۰ میلیارد تومانی بازی «کلش آف کلنز» در ایران / ماجرایی وام ۱۴ میلیاردی به یک آقازاده! / حیوان آزاری در یک بازی رایانه ای تقدیر شده» منتشر کرده است که در ادامه جویبه بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره موارد کذب و اشتباه این مطلب آورده شده است:

۱. در ابتدای مطلب اشاره شده که میزگرد با حضور دو نفر برگزار شده است، اما در ادامه تنها سخنان یکی از حاضران آورده شده است که نشان می دهد اساساً این مطلب خروجی یک میزگرد نیست، بلکه تریبونی یک طرفه برای اشاعه مطالب ناصحیح و نشر اکاذیب است. از طرفی جای سوال دارد که چرا در یکی از خبرگزاری های معتبر کشور میزگردی این چنینی برگزار می شود، اما از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی دعوت نشده است تا نماینده ای در این میزگرد داشته باشد.

۲. کارشناس حاضر در این میزگرد در مقام تولیدکننده بازی رایانه ای به گونه ای درباره بازی های ایرانی حرف زده اند انگار که مبتذل ترین محتواها توسط بازی سازان ایرانی تولید می شود. این که گفته می شود «شاید بعضی از کشورها حتی واردات برخی از بازی های رایانه ای ایرانی را ممنوع کنند» بدان معنی است که بازی سازان ایرانی به اندازه ای محتوای بدی ساخته اند که کشورهای دیگر که حتی مبتذل ترین محتواها نیز در آنها آزاد است؛ شاید بازی ایرانی را ممنوع کنند. باید مشخص شود که این حرف ها براساس چه مستنداتی زده شده و کدام بازی ایرانی با چنین محتوایی تاکنون ساخته شده است که اینگونه درباره بازی سازان ایرانی حرف زده می شود؟ در بخشی دیگری از مطلب عنوان شده که تنها با اعتراض عمومی می توان کاری را به پیش برد که مصداق تحریک و تشویق اذهان عمومی جامعه دارد.

۳. در این مطلب این تهمت زده شده است که مسوولان در زمینه بازی های رایانه ای بی سواد هستند اما مشخص نشده که کدام مسوولان مخاطب هستند. اگر منظور مسوولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که نه تنها مدیران بنیاد بلکه کارمندان بنیاد نیز از کارشناسان خبره بازی های رایانه ای هستند. حتی اگر دیگر مسوولان نهادهای دیگر تسلط کافی به بازی نداشته باشند نیز اهمیت آن زیاد نیست چراکه تصمیم گیری ها در این زمینه باید با مرکزیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان مرجع تخصصی گرفته شود.

۴. منتسب کردن صنعت بازی های رایانه ای به صهیونیست ها به این صورت دارای اشکال است. صنعت بازی یک صنعت جهانی است و به طور کلی همانند سینما نیست که مثلاً هالیوود آن را تسخیر کرده باشد. شرکت های بازی سازی در تمام کشورهای دنیا فعالیت می کنند و بازی هایشان نیز در سراسر جهان منتشر می شود. در ضمن در مطلب هیچ مثال و سندی از اینکه کدام بازی صهیونیستی مشکل دار قانوناً وارد کشور شده، ارائه نشده و تنها یک حرف حساسیت زا گفته شده است. هر بازی رایانه ای که قرار باشد در کشور منتشر شود باید مجوزی از سوی نظام رده بندی سنی بازی کسب کند که در روند آن تمام مسایل بازی مورد توجه قرار می گیرد.

۵. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مصوب جلسه ۵۸۴ شورای عالی انقلاب فرهنگی در تاریخ ۹/۳/۸۵ است. براساس اساس نامه ای که برای بنیاد نوشته شده وظایف اصلی زیر به بنیاد داده شده است:

تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی-ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان.

حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی.

حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تامین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدیویی و رایانه ای.

تلاش در جهت تولید و تامین دانش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه ها و قالب متفاوت سخت افزاری و نرم افزاری.

۶. بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار می کند و رییس هیات امنای آن وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی است. همچنین سایر اعضای هیات امنای آن اشخاص حقوقی از سازمان تبلیغات اسلامی، وزارت علوم و تحقیقات و فناوری و... است. در چنین شرایطی چگونه فردی به خود اجازه می دهد از لفظ مجموعه خصوصی برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای استفاده کند و خبرگزاری نیز بدون تحقیق آن را منتشر کند. خصوصی بودن یک مجموعه یعنی تصمیم گیری در آن بدون دخالت دولت یا یک نهاد عمومی انجام می شود و به طور مشخص موضوع درآمد زایی و سود برای آن سهامداران شرکت مهم می شود. در حالی که تمامی اموال بنیاد متعلق به وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

۷. لازم است در مورد دلیل حذف پروانه ساخت توضیحات مشخصی داده شود. بنیاد پیشتر دو مجوز «پروانه ساخت» و «پروانه نشر» را صادر می کرد. بازی در داخل منزل یا دفتر کار ساخته می شود، دقیقاً برخلاف فیلم که باید مجوز فیلم برداری در محیط های عمومی داشته باشد. به همین دلیل بیشتر بازی سازان پروانه ساخت را دریافت نمی کردند و زمانی که می خواستند بازی خود را منتشر کنند به بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کرده و می فهمیدند که باید دو مجوز بگیرند، درحالی که دیگر مجوز تولید یا پروانه ساخت معنی نداشت؛ چراکه تولید محصول به پایان رسیده بود. در نتیجه صدور مجوز تولید تنها به یک پروسه اضافه تبدیل شده بود. از طرف دیگر برخلاف سناریو فیلم یا تئاتر، داستان یا بازی نامه بازی می تواند به ده ها روش مختلف در بازی پیاده سازی شود؛ به این معنا که بازی ساز می توانست یک بازی نامه بیاورد و برای آن مجوز بگیرد، اما در نهایت آن چیزی که تبدیل به خروجی بازی شده است کاملاً با آن بازی نامه اولیه تفاوت دارد.

۸. امروزه بازی ها یک محصول آنلاین به حساب می آیند. بازی ساز می تواند مانند یک سایت در هر لحظه ای بازی خود را به روز رسانی کند و در آن محتوای جدید ایجاد کند. تمام کشورهای دنیا برای مقابله با این موضوع ممیزی پس از نشر می کنند. بنیاد از سال ۹۴ با هماهنگی با بازارهای دیجیتال (مارکت ها) بازی ها را پس از انتشار یا به روز رسانی توسط نظام رده بندی سنی (ESRA) بررسی می کند. این رگولاتوری صحیح موجب رشد روزافزون بازی های موبایلی در کشور شده است و بازی سازان می توانند بازی خود را همان زمانی که می خواهند منتشر کنند. بنابراین اعطای پروانه ساخت برای محصولی که هر روز یا هفته در حال تغییر است، به یک شوخی می ماند و این تفکرات به دلیل به روز نبودن برخی افراد مطرح می شوند. در همین راستا در خبری و اطلاعیه خطاب به بازی سازان این موضوع به صورت کامل توضیح داده شده است. (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ... ۹. به دلیل جهانی بودن صنعت بازی، بازی سازان ایرانی نیز می توانند برای مخاطبان خارج از کشور بازی تولید کنند، اما اگر بخواهند بازی خود را در کشور منتشر کنند حتما باید نکاتی را که بنیاد از نظر محتوایی مد نظر دارد رعایت کنند.

۱۰. زمانی که بازی مورداندا برای جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال شد، به آنها گفته شد که در صورتی که بخواهید بازی خود را در کشور منتشر کنید باید تغییراتی در محتوا ایجاد کنید که سازندگان بازی نیز قبول کردند. جایزه ای که این بازی گرفت نه محتوایی بلکه از بُعد فنی و گرافیکی آن بود.

زمانی که گفته می شود یک بازی محتوایی دارد که برای سه سال به بالا مناسب است، یعنی حتی اگر یک کودک سه ساله پای بازی بنشیند برای او سرگرم کننده خواهد بود و محتوای مخربی ندارد. این به آن معنا نیست که این بازی تنها برای کودکان سه ساله مناسب است. اینکه کودک کار با اینترنت را می داند یا نه هیچ ارتباطی به این مساله ندارد و در این موارد باید خانواده ها و والدین نکات مورد نظر را رعایت کنند.

-  
◆

### با جایزه ۲۰ میلیون تومانی؛ فراخوان شرکت در مسابقه "جایزه بازی های جدی" منتشر شد (۱۳۹۵/۱۲/۲۰-۱۳۹۶/۰۱/۱۰)

فراخوان شرکت در مسابقه "جایزه بازی های جدی" در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، منتشر شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ با توجه به اهمیت روزافزون تولید و گسترش بازی های جدی در عرصه هایی همچون آموزش، پزشکی، تبلیغات و غیره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در نظر دارد مسابقه ای همزمان با این کنفرانس برگزار نماید که در آن برترین بازی جدی معرفی شده به دبیرخانه این مسابقه، برنده جایزه بیست میلیون تومانی و مزایایی همچون برقراری امکان توسعه در مراکز رشد و برخورداری از امکان تبلیغات خواهد بود.

در فراخوان این مسابقه آمده است: «دبیرخانه جایزه بازی های جدی از تمامی بازی سازان مستقل، غیرمستقل، صنعتی و دانشگاهی دعوت به عمل می آورد تا همزمان با برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (DGRC) برای دریافت جایزه بیست میلیون تومانی بازیهای جدی و بهره مندی از فرصت تجاری سازی بازی خود در این مسابقه شرکت کنند. جایزه بازی های جدی رقابتی میان بازی های تولید شده با اهداف جدی است که با هدف حل علمی یک مسئله آموزشی، درمانی، نظامی، اجتماعی و... از طریق بازی های دیجیتال تولید شده باشند».

دبیرخانه مسابقه جایزه بازی های جدی مهمترین اهداف برگزاری این رویداد را شناسایی و حمایت از گروه های سازنده بازی های جدی با رویکرد توسعه این شاخه از صنعت، اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو برای تجاری سازی بازی های جدی، تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی، الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی، جذب سرمایه گذاران برای تامین مالی توسعه بازی های جدی، ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاستگذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان صنعت اعلام کرده است.

فراخوان شرکت در جایزه بازیهای جدی را از اینجا دانلود کنید.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



### برنده ی جوایز متعدد داخلی و بین المللی؛ بازی تحسین شده "انگاره" یکم آبان ماه عرضه می شود (۱۳۹۵/۱۲/۲۰-۱۳۹۶/۰۱/۱۰)

بازی تحسین شده ی "انگاره" جدیدترین عنوان ساخته شده توسط بازی ساز نخبه ی ایرانی "مهدی بهرامی" است که طبق اعلام این بازی ساز پاییز امسال عرضه ی جهانی خواهد شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ انگاره که یک بازی خلاقانه در مورد هندسه، خلاقیت و معماری ایرانی-اسلامی است در تاریخ ۲۳ اکتبر یا ۱ آبان ماه ۹۶ منتشر می شود. مهدی بهرامی سازنده این بازی در تویتر خود این موضوع را تایید کرد و ضمن آن تریلری از روند بازی را نیز به نمایش در آورد.

با استفاده از ابزارهایی که برای طراحی در بازی تمییه شده، مخاطب می تواند با خلاقیت خود به ترسیم اشکال هندسی متقارن دو بعدی و سه بعدی بپردازد و معماری ایرانی-اسلامی را تجربه کند. بازی جدید مهدی بهرامی به نوعی سفیر فرهنگ و معماری ایرانی شناخته می شود.

بازی انگاره یکی از برجسته ترین آثار هنری ایرانی است که در قالب بازی ویدئویی منتشر می شود. این بازی در اولین حضور خود در GDC ۲۰۱۴ در سان فرانسیسکو توجهات زیادی را به خود جلب کرده بود و توانسته بود به بخش «گییم پلی تجربی» (Experimental Gameplay) راه پیدا کند. بهرامی با بازی انگاره همچنین در جشنواره بازی های مستقل سان فرانسیسکو خوش درخشیده بود و این بازی موفق به دریافت جایزه بهترین عنوان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دانشجویی شد. جوایز «بهترین طراحی بازی» و «جایزه فرهنگی» ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که سال گذشته برگزار شده بود نیز به این بازی خلافتان تعلق گرفت. انگاره همچنین در آخرین حضور رقابتی خود توانست در رویداد TGC ۲۰۱۷ به عنوان برتر بخش «خلافت» جوایز بازی سازی دست پیدا کند. در این رویداد علاوه بر جوایز تدارک دیده شده برای بازی ساز، کمک هزینه ی ۲۵ میلیون تومانی برای تکمیل ساخت بازی به بهرامی تعلق گرفت.

بازی انگاره در تاریخ ۱ آبان ماه از طریق فروشگاه دیجیتالی و جهانی استیم برای رایانه های شخصی و مک عرضه می شود. مهدی بهرامی قصد دارد این بازی را برای سیستم عامل iOS نیز عرضه کند.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



# فناوری

## وزیر ارتباطات با اعلام بهبود وضعیت اتصال به بازی های آنلاین خارجی وعده داد: اینترنت ویژه برای گیم های ایرانی

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در حالی فهرستی از وضعیت پینگ بازی های آنلاین خارجی را منتشر کرده است که در این فهرست نام بازی هایی با محتوای نامناسب نیز به چشم می خورد.

فناوران - محمد جواد آذری جهرمی یک ماهی است که پیگیر وضعیت اتصال کاربران به بازی های آنلاین خارجی است. او علت این اقدام را درخواست کاربران عنوان و اعلام کرده است وزارت ارتباطات مسوول ارایه سرویس باکیفیت به کاربران است. به همین دلیل ظاهرا فارغ از محتوای بازی، صرفا این وزارتخانه به بهبود سرویس می پردازد.

روز گذشته وزیر ارتباطات نام ۱۶ بازی آنلاین خارجی را منتشر و وضعیت پینگ آنها را در تاریخ های ۲۰ تا ۲۵ سپتامبر (۲۹ شهریور تا ۳ مهر) اعلام کرد. بسته اینترنت ویژه بازی ها در راه است

وزیر ارتباطات در این پست اینستاگرامی با اعلام بهبود وضعیت بازی های آنلاین در یک ماه اخیر گفت: از شرکت های ارایه کننده خدمات خواسته ایم بسته ویژه ای برای بازی ها در نظر گرفته و ارایه کنند. محمد جواد آذری جهرمی نوشت: میزان پینگ در سه مقطع زمانی اندازه گیری شده و میزان بهبود مشخص است. وی با بیان اینکه مذاکرات با شرکت های تولیدکننده برای استقرار سرورها در ایران برای بهبود بیشتر کیفیت در جریان است و نتایج متعاقبا اعلام می شود، افزود: ممکن است سرویس دهنده شما این زمان را به دلیل کیفیت شبکه خودش ارایه نکند که می توانید در زمان خرید سرویس به این مشخصه توجه کنید. عضو کابینه دولت دوازدهم گفت: از شرکت های ارایه کننده خدمات خواسته ایم بسته ویژه ای برای بازی ها در نظر بگیرند و ارایه کنند.

بازی های بدون مجوز در فهرست وزیر

نکته قابل تامل در فهرست وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، حضور چند بازی بدون مجوز و با محتوای نامناسب است.

سرآمد این بازی های GTA V است که در ایران با انتقادات فراوانی از سوی کارشناسان مواجه شده است. حجم بالای خشونت و عریان گری در این بازی سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای حسابی مخالف تبلیغ و پخش این بازی باشد.

علاوه بر این بازی هایی چون League of Legends, World of Warcraft, DotA که در این فهرست حضور دارند، نتوانسته اند مجوز لازم از بنیاد ملی بازی های رایانه ای را کسب کرده و از نظر وزارت ارشاد جزو بازی های ممنوعه به شمار می روند. این در حالی است که بیش از ۱۵ هزار بازی موبایلی از وزارت ارشاد مجوز گرفته اند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در اینستاگرام نزدیک به ۵۰ هزار فالوور دارد که بیشتر آنان را جوانان تشکیل می دهند.

پست های وزیر ارتباطات درباره وضعیت بازی های رایانه ای هم جزو پرمخاطب ترین نوشته های او در اینستاگرام محسوب می شود. در حالی که به طور متوسط پست های آذری جهرمی حدود ۴ تا ۷ هزار لایک دارند، اما پست او مربوط به اتصال به دو سرور ولو و ریوت بیش از ۱۶ هزار لایک و ۱۲ هزار کامنت دارد. با این حجم از توجه به پست های مربوط به بازی، عجیب است که هیچ هماهنگی میان وزارت ارتباطات و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای بهبود وضعیت ارتباط با سرورهای خارجی وجود ندارد.

پست وزیر ارتباطات آپدیت شد

در همین راستا خبرنگار فناوران انتشار اسامی بازی های غیرمجاز را در گروه تلگرامی روابط عمومی وزارت ارتباطات متذکر شد که پس از این موضوع، ظاهرا موضوع به وزیر منتقل شده و آذری جهرمی پست اینستاگرامی خود را به روزرسانی کرد.

آذری جهرمی نوشت: محتوای این بازی ها ازسوی وزارت ارتباطات بررسی نشده و صرفا اسامی بازی ها بر اساس بیشترین میزان مصرف کاربران و اقبال آنها در بین کاربران ایرانی لحاظ شده است.





## صنعت بازی ایران بالاتر از تمام کشورهای منطقه؛ ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند

۱۳۹۵/۰۷/۱۱ - ۱۳۹۵/۰۷/۱۱

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل در حالی معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشتاز است.

پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید:

- Wheeler's - ساخته شده توسط Ordibehesht Studio
- Ancients Revival - ساخته شده توسط Anashid Games
- Around Mars - ساخته شده توسط Appim Studio
- Clown: Legendary Theater - ساخته شده توسط Game Origins
- Live TV Tycoon - ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games
- Mafioso - ساخته شده توسط Paeezan Game Studio
- PerCity - ساخته شده توسط Turned On Digital
- Rooster Wars - ساخته شده توسط Medrick Fze
- Shadow Racer - ساخته شده توسط Noa Games
- Spring Farm - ساخته شده توسط Medrick Fze
- Super Sheep - ساخته شده توسط Appim
- The Ballion - ساخته شده توسط Lexip Games
- The Cage - ساخته شده توسط Mental Studio
- Run Dehghan Run - ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment
- Battle of Legends - ساخته شده توسط Trixmen Studios
- Save Castle - ساخته شده توسط Dream Rain

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید. دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.



## ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند

۱۳۹۵/۰۷/۱۱ - ۱۳۹۵/۰۷/۱۱

به گزارش شبکه خبری ایرنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشتاز است.

پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید:

- Wheeler's - ساخته شده توسط Ordibehesht Studio
- Ancients Revival - ساخته شده توسط Anashid Games (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) Around Mars ساخته شده توسط Appim Studio  
 Clown: Legendary Theater ساخته شده توسط Game Origins  
 Live TV Tycoon ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games  
 Mafioso ساخته شده توسط Paezan Game Studio  
 PerCity ساخته شده توسط Turned On Digital  
 Rooster Wars ساخته شده توسط Medrick Fze  
 Shadow Racer ساخته شده توسط Noa Games  
 Spring Farm ساخته شده توسط Medrick Fze  
 Super Sheep ساخته شده توسط Appim  
 The Ballion ساخته شده توسط Lexip Games  
 The Cage ساخته شده توسط Mental Studio  
 Run Dehghan Run ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment  
 Battle of Legends ساخته شده توسط Trixmen Studios  
 Save Castle ساخته شده توسط Dream Rain

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید.  
 دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.



## ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند (۱۳۹۵-۹۶/۹۷)

اقتصاد ایران: نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل در حالی معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.  
 از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشرفت دارد.  
 پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید:

4Wheeler ساخته شده توسط Ordibehesht Studio  
 Ancients Revival ساخته شده توسط Anashid Games  
 Around Mars ساخته شده توسط Appim Studio  
 Clown: Legendary Theater ساخته شده توسط Game Origins  
 Live TV Tycoon ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games  
 Mafioso ساخته شده توسط Paezan Game Studio  
 PerCity ساخته شده توسط Turned On Digital  
 Rooster Wars ساخته شده توسط Medrick Fze  
 Shadow Racer ساخته شده توسط Noa Games  
 Spring Farm ساخته شده توسط Medrick Fze  
 Super Sheep ساخته شده توسط Appim  
 The Ballion ساخته شده توسط Lexip Games  
 The Cage ساخته شده توسط Mental Studio  
 Run Dehghan Run ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment  
 Battle of Legends ساخته شده توسط Trixmen Studios  
 Save Castle ساخته شده توسط Dream Rain (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید. دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.



## فرصت بهره مندی از تخفیف ۸۴ درصدی؛ پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۱)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را جهت حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا، تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه ۴ متری همراه با اکانت و پلیت های تجاری تهیه کنند. در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت: فضای غرفه چهار متر یک اکانت پریموم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود دو بلیط معمولی گیم کانکشن دو پوستر مجانی برای غرفه در سایز دو در دو شامل لوگو و مشخصات غرفه دار لازم به ذکر است نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای اعطا کرده است. با توجه به محدودیت زمان تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد. افراد علاقه مند درخواست خود را با ذکر اطلاعات زیر تا تاریخ یکشنبه (۱۶/۱۱/۹۶) به آدرس <http://contact@ireg.ir> ارسال نمایند: نام و نام خانوادگی شماره تماس ( شماره موبایل) نام شرکت نام مدیرعامل شرکت



## صنعت روز خبر

## صنعت بازی ایران بالاتر از تمام کشورهای منطقه؛ ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۱)

به گزارش هفت روز خبر به نقل از خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود. از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشواز است. پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران **IMGA** نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید:

- Wheeler ساخته شده توسط Ordibehesht Studio
- Ancients Reival ساخته شده توسط Anashid Games
- Around Mars ساخته شده توسط Appimu Studio
- Clown: Legendary Theater ساخته شده توسط Game Origins
- Live TV Tycoon ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games
- Mafioso ساخته شده توسط Paeerzan Game Studio
- PerCity ساخته شده توسط Turned On Digital
- Rooster Wars ساخته شده توسط Madrick Fze
- Shadow Racer ساخته شده توسط Noa Games
- Spring Farm ساخته شده توسط Madrick Fze
- Super Sheep ساخته شده توسط Appinu (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) **The Ballion** ساخته شده توسط **LexipGames**

قفس -- **The Cage** ساخته شده توسط **Mental Studio**

بدو دهقان بدو -- **Run Dehghan Run** ساخته شده توسط **Tee To Tum Entertainment**

نبرد اساطیر -- **Battle of Legends** ساخته شده توسط **Trixmen Studios**

نجات قلعه -- **Save Castle** ساخته شده توسط **Dream Rain**

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید.  
دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.



### پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۹۶/۷/۱۱)

پرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را جهت حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه ۴ متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند.  
در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

فضای غرفه ۴ متر

اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود

بلیط معمولی گیم کانکشن

پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲ در ۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار

لازم به ذکر است نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.

افراد علاقه مند درخواست خود را با ذکر اطلاعات زیر تا تاریخ یکشنبه (۱۶/۷/۹۶) به آدرس [contact@iregir.ir](mailto:contact@iregir.ir) ارسال نمایند:

نام و نام خانوادگی

شماره تماس ( شماره موبایل)

نام شرکت

نام مدیرعامل شرکت



### ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند (۱۳۹۵-۹۶/۷/۱۱)

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (به اختصار **IMGA**) معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست. ایران بیشترین میزان نامزدی را در بین کشورهای منطقه کسب کرده است.

به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشتانز است.

پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران **IMGA** نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید:

**Wheeler's** ۴ ساخته شده توسط **Ordibeheht Studio**

**Ancients Revival** ساخته شده توسط **Anashid Games** (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) Around Mars ساخته شده توسط Appim Studio  
 Clown: Legendary Theater ساخته شده توسط Game Origins  
 Live TV Tycoon ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games  
 Mafia ساخته شده توسط Paezan Game Studio  
 PerCity ساخته شده توسط Turned On Digital  
 Rooster Wars ساخته شده توسط Medrick Fze  
 Shadow Racer ساخته شده توسط Noa Games  
 Spring Farm ساخته شده توسط Medrick Fze  
 Super Sheep ساخته شده توسط Appim  
 The Ballion ساخته شده توسط Lexip Games  
 The Cage ساخته شده توسط Mental Studio  
 Run Dehghan Run ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment  
 Battle of Legends ساخته شده توسط Tixmen Studios  
 Save Castle ساخته شده توسط Dream Rain

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید.  
 دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.

### پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۵۸-۱۳۵۹/۱۷/۱۱)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را جهت حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.  
 به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه ۴ متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند.  
 در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

فضای غرفه ۴ متر

اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود

بلیط معمولی گیم کانکشن

پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲ در ۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار

لازم به ذکر است نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.

افراد علاقه مند درخواست خود را با ذکر اطلاعات زیر تا تاریخ یکشنبه (۱۶/۷/۹۶) به آدرس [contact@ircg.ir](mailto:contact@ircg.ir) ارسال نمایند:

نام و نام خانوادگی

شماره تماس ( شماره موبایل)

نام شرکت

نام مدیرعامل شرکت



### پیشنهاد اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

پرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را جهت حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش پانا، تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه ۴ متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند. در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

- ۰ فضای غرفه ۴ متر
  - ۱ اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود
  - ۲۰ بلیط معمولی گیم کانکشن
  - ۲ پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲ در ۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار
- لازم به ذکر است نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای اعطا کرده است.
- با توجه به محدودیت زمان تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.
- افراد علاقه مند درخواست خود را با ذکر اطلاعات زیر تا تاریخ یکشنبه (۱۶/۷/۹۶) به آدرس [email protected] ارسال نمایند:
۱. نام و نام خانوادگی
  ۲. شماره تماس ( شماره موبایل)
  ۳. نام شرکت
  ۴. نام مدیرعامل شرکت



### پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

پرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را جهت حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه ۴ متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند. در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

- ۰ فضای غرفه ۴ متر
  - ۱ اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود
  - ۲۰ بلیط معمولی گیم کانکشن
  - ۲ پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲ در ۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار
- لازم به ذکر است نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای اعطا کرده است.
- با توجه به محدودیت زمان تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.
- افراد علاقه مند درخواست خود را با ذکر اطلاعات زیر تا تاریخ یکشنبه (۱۶/۷/۹۶) به آدرس [contact@ircg.ir](mailto:contact@ircg.ir) ارسال نمایند:
- نام و نام خانوادگی
  - شماره تماس ( شماره موبایل)
  - نام شرکت
  - نام مدیرعامل شرکت



## ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند (۱۳۹۵-۹۶/۷/۹۵)

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (به اختصار IMGA) معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست. ایران بیشترین میزان نامزدی را در بین کشورهای منطقه کسب کرده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشتاز است.

پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید:

- Whealers\* ساخته شده توسط Ordibehesht Studio
- Ancients Re-vival ساخته شده توسط Anashid Games
- Around Mars ساخته شده توسط Appim Studio
- Clown: Legendary Theater ساخته شده توسط Game Origins
- Live TV Tycoon ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games
- Laio Ti وی تایکون
- Mafioso ساخته شده توسط Paezan Game Studio
- PerCity ساخته شده توسط Turned On Digital
- پریشی
- Rooster Wars ساخته شده توسط Madnick Fze
- خروس جنگی
- Shadow Racer ساخته شده توسط Noa Games
- Spring Farm ساخته شده توسط Madnick Fze
- Super Sheep ساخته شده توسط Appim
- The Ballion ساخته شده توسط Lexip Games
- The Cage ساخته شده توسط Mental Studio
- قفس
- Run Dehghan Run ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment
- بدو دهقان بدو
- Battle of Legends ساخته شده توسط Tixmen Studios
- نبرد اساطیر
- Save Castle ساخته شده توسط Dream Rain
- نجات قلعه

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید. دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.



## صنعت بازی ایران بالاتر از تمام کشورهای منطقه؛ ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند (۱۳۹۵-۹۶/۷/۹۵)

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل در حالی معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست.

به گزارش ذاکرنیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشتاز است.

پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) **Wheeler's** ۴ ساخته شده توسط **Ordibehesht Studio**  
**Ancients Revival** - ساخته شده توسط **Anashid Games**  
**Around Mars** - ساخته شده توسط **Appimu Studio**  
**Clown: Legendary Theater** - ساخته شده توسط **Game Origins**  
**Live TV Tycoon** - ساخته شده توسط **Acid Green Games and Sourena Games**  
**Mafioso** - ساخته شده توسط **Paezan Game Studio**  
**PerCity** - ساخته شده توسط **Turned On Digital**  
**Rooster Wars** - ساخته شده توسط **Medrick Fze**  
**Shadow Racer** - ساخته شده توسط **Noa Games**  
**Spring Farm** - ساخته شده توسط **Medrick Fze**  
**Super Sheep** - ساخته شده توسط **Appimu**  
**The Ballion** - ساخته شده توسط **Lexip Games**  
**The Cage** - ساخته شده توسط **Mental Studio**  
**Run Dehghan Run** - ساخته شده توسط **Tee To Tum Entertainment**  
**Battle of Legends** - ساخته شده توسط **Trixxmen Studios**  
**Save Castle** - ساخته شده توسط **Dream Rain**

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید.  
 دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.



## ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل در حالی معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست.

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل در حالی معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشتان است. پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران **IMGA** نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید.

**Wheeler's** ۴ ساخته شده توسط **Ordibehesht Studio**  
**Ancients Revival** - ساخته شده توسط **Anashid Games**  
**Around Mars** - ساخته شده توسط **Appimu Studio**  
**Clown: Legendary Theater** - ساخته شده توسط **Game Origins**  
**Live TV Tycoon** - ساخته شده توسط **Acid Green Games and Sourena Games**  
**Mafioso** - ساخته شده توسط **Paezan Game Studio**  
**PerCity** - ساخته شده توسط **Turned On Digital**  
**Rooster Wars** - ساخته شده توسط **Medrick Fze**  
**Shadow Racer** - ساخته شده توسط **Noa Games**  
**Spring Farm** - ساخته شده توسط **Medrick Fze**  
**Super Sheep** - ساخته شده توسط **Appimu**  
**The Ballion** - ساخته شده توسط **Lexip Games**  
**The Cage** - ساخته شده توسط **Mental Studio** (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بدو دهقان بدو -- RunDehghanRun ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment  
نبرد اساطیر -- Battle of Legends ساخته شده توسط Tixmen Studios  
نجات قلعه -- Save Castle ساخته شده توسط Dream Rain

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید.  
دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.



### انگاره به آبان ماه می رسد (۱۳۹۵-۰۹/۰۷-۰۶/۰۴)

گروه فناوری اطلاعات: بازی «انگاره» با موضوع معماری ایرانی - اسلامی، جدیدترین عنوان ساخته شده توسط «مهدی بهرامی» است که طبق اعلام این بازی ساز پاییز امسال عرضه جهانی خواهد شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکتا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انگاره که یک بازی خلاقانه در مورد هندسه، خلاقیت و معماری ایرانی-اسلامی است اول آبان ماه ۹۶ منتشر می شود.  
با استفاده از ابزارهایی که برای طراحی در بازی تمییه شده، مخاطب می تواند با خلاقیت خود به ترسیم اشکال هندسی متقارن دو بعدی و سه بعدی بپردازد و معماری ایرانی-اسلامی را تجربه کند. بازی جدید مهدی بهرامی به نوعی سفیر فرهنگ و معماری ایرانی شناخته می شود.  
بازی انگاره یکی از برجسته ترین آثار هنری ایرانی است که در قالب بازی ویدئویی منتشر می شود. این بازی در اولین حضور خود در GDC ۲۰۱۴ در سان فرانسیسکو توجهات زیادی را به خود جلب کرده بود و توانسته بود به بخش «گیم پلی تجربی» (Experimental Gameplay) راه پیدا کند. بهرامی با بازی انگاره همچنین در جشنواره بازی های مستقل سان فرانسیسکو خوش درخشیده بود و این بازی موفق به دریافت جایزه بهترین عنوان دانشجویی شد. جوایز «بهترین طراحی بازی» و «جایزه فرهنگی» ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که سال گذشته برگزار شده بود نیز به این بازی خلاقانه تعلق گرفت.  
انگاره همچنین در آخرین حضور رقابتی خود توانست در رویداد TGC ۲۰۱۷ به عنوان برتر بخش «خلاقیت» جوایز بازی سازی دست پیدا کند. در این رویداد علاوه بر جوایز تدارک دیده شده برای بازی ساز، کمک هزینه ی ۲۵ میلیون تومانی برای تکمیل ساخت بازی به بهرامی تعلق گرفت.  
بازی انگاره در تاریخ ۱ آبان ماه از طریق فروشگاه دیجیتالی و جهانی استیم برای رایانه های شخصی و مک عرضه می شود. مهدی بهرامی قصد دارد این بازی را برای سیستم عامل iOS نیز عرضه کند.



### صنعت بازی ایران بالاتر از تمام کشورهای منطقه؛ ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند (۱۳۹۵-۰۹/۰۷-۰۶/۰۴)

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل در حالی معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.  
از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشتان است.  
پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید.

Wheeler ساخته شده توسط Ordibehesht Studio

Ancients Reival ساخته شده توسط Anashid Games

Around Mars ساخته شده توسط Appim Studio

Clown: Legendary Theater ساخته شده توسط Game Origins (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) لایو تی وی تایکون -- Live TV Tycoon ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games  
 پسرخوانده -- Mafiaoso ساخته شده توسط Paezan Game Studio  
 پرسیتی -- PerCity ساخته شده توسط Turned On Digital  
 خروس جنگی -- Rooster Wars ساخته شده توسط Madrick Fze  
 Shadow Racer ساخته شده توسط Noa Games  
 Spring Farm ساخته شده توسط Madrick Fze  
 Super Sheep ساخته شده توسط Appim  
 The Ballion ساخته شده توسط Lexip Games  
 قفس -- The Cage ساخته شده توسط Mental Studio  
 بدو دهقان بدو -- Run Dehghan Run ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment  
 نبرد اساطیر -- Battle of Legends ساخته شده توسط Trixmen Studios  
 نجات قلعه -- Save Castle ساخته شده توسط Dream Rain

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید.  
 دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.  
 منبع: مهر



## صنعت بازی ایران بالاتر از تمام کشورهای منطقه؛ ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند

(۱۵۴۹-۱۶/۷/۱۱)

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (به اختصار IMGA) معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست. ایران بیشترین میزان نامزدی را در بین کشورهای منطقه کسب کرده است.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ این رویداد قدیمی ترین جشنواره تخصصی بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۲۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.  
 از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشواز است.  
 پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید:

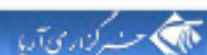
4Wheeler ساخته شده توسط Ordi behesht Studio  
 Ancients Revival ساخته شده توسط Anashid Games  
 Around Mars ساخته شده توسط Appim Studio  
 Clown: Legendary Theater ساخته شده توسط Game Origins  
 لایو تی وی تایکون -- Live TV Tycoon ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games  
 پسرخوانده -- Mafiaoso ساخته شده توسط Paezan Game Studio  
 پرسیتی -- PerCity ساخته شده توسط Turned On Digital  
 خروس جنگی -- Rooster Wars ساخته شده توسط Madrick Fze  
 Shadow Racer ساخته شده توسط Noa Games  
 Spring Farm ساخته شده توسط Madrick Fze  
 Super Sheep ساخته شده توسط Appim  
 The Ballion ساخته شده توسط Lexip Games  
 قفس -- The Cage ساخته شده توسط Mental Studio  
 بدو دهقان بدو -- Run Dehghan Run ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment  
 نبرد اساطیر -- Battle of Legends ساخته شده توسط Trixmen Studios (ادامه دارد ...)



**ادامه خبر ... نجات قلعه - Save Castle ساخته شده توسط Dream Rain**

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند.

دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.

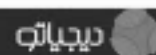
**تخفیف ۸۴ درصدی اجاره غرفه؛ پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن برای بازسازان ایرانی (۱۳۹۷-۹۶/۰۷/۱۱)**

خبرگزاری آریا - پیرو همکاری ها و مذاکرات سازنده میان بنیاد ملی بازی های رایانه و مجموعه فرانسوی گیم کانکشن، این نمایشگاه امسال پیشنهاد ویژه ای برای بازی سازان ایرانی دارد که قطعاً حمایتی مهم از این صنعت در کشورمان به حساب می آید.

تمام شرکت های بازی سازی ایرانی که علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار هستند، می توانند با استفاده از تخفیف ۸۴ درصدی گیم کانکشن، به جای پرداخت ۳۳۰۰ یورو، ۵۹۰ یورو پرداخت کرده و از یک غرفه ۴ متری به همراه اکانت و بلیت های تجاری بهره مند شوند.

به صورت کلی، بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به غرفه ای ۴ متری، ۱ اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قرارهای تجاری به صورت نامحدود، ۲ بلیت معمولی نمایشگاه گیم کانکشن و ۲ پوستر رایگان برای غرفه در اندازه ۲x۳ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار دسترسی خواهند یافت. گفتنی است که گیم کانکشن یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی در جهان به حساب می آید و این تخفیف، تنها برای بازی سازان ایرانی در نظر گرفته شده است.

با در نظرگیری محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی هستند که دارای ویزای شنگن باشند و به خاطر زمان بر بودن پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال حاضر قادر به تسهیل یا کمک به بازی سازان در این زمینه نیست. افراد علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه تا یکشنبه، ۱۶ مهرماه فرصت دارند تا اطلاعات خود شامل نام و نام خانوادگی، شماره تماس، نام شرکت و نام مدیر عامل شرکت را به آدرس ایمیل [contact@iregir.com](mailto:contact@iregir.com) ارسال کنند.

**تخفیف ۸۴ درصدی اجاره غرفه؛ پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن برای بازسازان ایرانی (۱۳۹۷-۹۶/۰۷/۱۱)**

پیرو همکاری ها و مذاکرات سازنده میان بنیاد ملی بازی های رایانه و مجموعه فرانسوی گیم کانکشن، این نمایشگاه امسال پیشنهاد ویژه ای برای بازی سازان ایرانی دارد که قطعاً حمایتی مهم از این صنعت در کشورمان به حساب می آید.

تمام شرکت های بازی سازی ایرانی که علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار هستند، می توانند با استفاده از تخفیف ۸۴ درصدی گیم کانکشن، به جای پرداخت ۳۳۰۰ یورو، ۵۹۰ یورو پرداخت کرده و از یک غرفه ۴ متری به همراه اکانت و بلیت های تجاری بهره مند شوند.

به صورت کلی، بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به غرفه ای ۴ متری، ۱ اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قرارهای تجاری به صورت نامحدود، ۲ بلیت معمولی نمایشگاه گیم کانکشن و ۲ پوستر رایگان برای غرفه در اندازه ۲x۳ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار دسترسی خواهند یافت. گفتنی است که گیم کانکشن یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی در جهان به حساب می آید و این تخفیف، تنها برای بازی سازان ایرانی در نظر گرفته شده است.

با در نظرگیری محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی هستند که دارای ویزای شنگن باشند و به خاطر زمان بر بودن پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال حاضر قادر به تسهیل یا کمک به بازی سازان در این زمینه نیست. افراد علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه تا یکشنبه، ۱۶ مهرماه فرصت دارند تا اطلاعات خود شامل نام و نام خانوادگی، شماره تماس، نام شرکت و نام مدیر عامل شرکت را به آدرس ایمیل [contact@iregir.com](mailto:contact@iregir.com) ارسال کنند.

**۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره IMGA خاورمیانه (۱۳۹۷-۹۶/۰۷/۱۱)**

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (به اختصار **IMGA**) معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست. ایران بیشترین میزان نامزدی را در بین کشورهای منطقه کسب کرده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره (ادامه دارد ...)

## بازیگران

(ادامه خبر ...) شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیش از است. پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید:

Wheeler's ۴ ساخته شده توسط Ordibehesht Studio  
 Ancients Re vival ساخته شده توسط Anashid Games  
 Around Mars ساخته شده توسط Appim Studio  
 Clown: Legendary Theater ساخته شده توسط Game Origins  
 Live TV Tycoon ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games  
 Mafioso ساخته شده توسط Paezan Game Studio  
 PerCity ساخته شده توسط Turned On Digital  
 Rooster Wars ساخته شده توسط Madrick Fze  
 Shadow Racer ساخته شده توسط Noa Games  
 Spring Farm ساخته شده توسط Madrick Fze  
 Super Sheep ساخته شده توسط Appim  
 The Ballion ساخته شده توسط Lexip Games  
 The Cage ساخته شده توسط Mental Studio  
 Run Dehghan Run ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment  
 Battle of Legends ساخته شده توسط Truxmen Studios  
 Save Castle ساخته شده توسط Dream Rain

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید. دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.



ایستادگان

## فرصت بهره مندی از تخفیف ۸۴ درصدی؛ پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۴۰۲-۱۴۰۳/۱۳)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را جهت حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش ایران اکنومیسست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۲۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه ۴ متری همراه با اکانت و پلیت های تجاری تهیه کنند.

در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به فضای غرفه ۴ متر، یک اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود، ۲ پلیت معمولی گیم کانکشن و ۲ پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲ در ۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار دست خواهند یافت. لازم به ذکر است نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.

افراد علاقه مند درخواست خود را با ذکر اطلاعات، نام و نام خانوادگی، شماره تماس (شماره موبایل)، نام شرکت و نام مدیرعامل شرکت تا ۱۶ مهر ماه به آدرس [contact@ircgir](mailto:contact@ircgir) ارسال نمایند.





## ۱۶ بازی موبایلی ایرانی نامزد جشنواره IMGa خاورمیانه شدند (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۶)

تهران-ایرنا- نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (به اختصار IMGa) معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست به این ترتیب ایران بیشترین میزان نامزدی را در منطقه کسب کرده است.

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیا است و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد.

از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشواز است.

پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGa نیز قرار گرفته است.

●● فرصت بهره مندی از تخفیف ۸۴ درصدی؛

پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه ۴ متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند.

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.

علاقه مندان درخواست خود تا ۱۶ مهر ماه به آدرس [contact@ireg.ir](mailto:contact@ireg.ir) ارسال نمایند.

فراہنگ: ۰۰۹۳۳۸۰۰۱۸۲۳ دریافت: صدیقه بهارلو ●● انتشار: طاهره نبی الهی



## ۱۶ بازی موبایلی ایرانی نامزد جشنواره IMGa خاورمیانه شدند (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۶)

خبرگزاری آریا - تهران-ایرنا- نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (به اختصار IMGa) معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست به این ترتیب ایران بیشترین میزان نامزدی را در منطقه کسب کرده است.

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیا است و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد.

از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشواز است.

پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGa نیز قرار گرفته است.

●● فرصت بهره مندی از تخفیف ۸۴ درصدی؛

پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه ۴ متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند.

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای اعطا کرده است. (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) با توجه به محدودیت زمان تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی‌های شناسایی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.

علاقه مندان درخواست خود تا ۱۶ مهر ماه به آدرس [contact@ircg.ir](mailto:contact@ircg.ir) ارسال نمایند.

فراہنگ: ۹۳۳۸۰۰۱۸۲۲ دریافت: صدیقه بهارلو \*\* انتشار: طاهره نبی الهی

انتهای پیام \*

منبع خبر: خبرگزاری ایرنا



## ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره بازی های موبایل خاورمیانه شدند (۱۳۹۵/۰۶/۱۱ تا ۱۳۹۵/۰۶/۱۱)

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (IMGA) معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنها است. ایران بیشترین میزان نامزدی را در بین کشورهای منطقه کسب کرده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویداد IMGA قدیمی ترین جشنواره تخصص بازی های موبایل در دنیا است و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد بازی های اندروید و آیفون ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشتر است. پیش از این هم خبر نامزد شدن بازی پسرخوانده در این نمایشگاه را در زومجی خوانده بودید.

پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده کنید:

Whealers ساخته شده توسط Ordi behesht Studio

Ancients Revival ساخته شده توسط Anashid Games

Around Mars ساخته شده توسط Appim Studio

Clown: Legendary Theater ساخته شده توسط Game Origins

Live TV Tycoon ساخته شده توسط Sourena Games و Acid Green Games

Mafioso ساخته شده توسط Paezan Game Studio

PerCity ساخته شده توسط Turned On Digital

Rooster Wars ساخته شده توسط Madrick Fze

Shadow Racer ساخته شده توسط Noa Games

Spring Farm ساخته شده توسط Madrick Fze

Super Sheep ساخته شده توسط Appim

The Ballion ساخته شده توسط Lexip Games

The Cage ساخته شده توسط Mental Studio

Run Dehghan Run ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment

Battle of Legends ساخته شده توسط Trixmen Studios

Save Castle ساخته شده توسط Dream Rain

در مرحله اول داور، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام کنید.

دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.

**صنعت بازی ایران بالاتر از تمام کشورهای منطقه؛ ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه**

شدند (۱۳۸۵-۱۶/۷/۹۶)

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (به اختصار IMGA) معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست. ایران بیشترین میزان نامزدی را در بین کشورهای منطقه کسب کرده است.

به گزارش گروه اقتصادی خبرگزاری دانشجو، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیا است و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشتاز است.

پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید:

- Whealers ساخته شده توسط Ordi behesht Studio
- Anashid Games ساخته شده توسط Ancients Revival-
- Appimu Studio ساخته شده توسط Around Mars-
- Game Origins ساخته شده توسط Clown: Legendary Theater-
- لاپو تی وی تایکون Live TV Tycoon ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games
- پسر خوانده Mafioso ساخته شده توسط Paezan Game Studio
- پرستی PerCity ساخته شده توسط Turned On Digital
- خروس جنگی Rooster Wars ساخته شده توسط Madrick Fze
- Noa Games ساخته شده توسط Shadow Racer
- Medrick Fze ساخته شده توسط Spring Farm-
- Appimu ساخته شده توسط Super Sheep
- Lexip Games ساخته شده توسط The Ballion
- مغز Mental Studio ساخته شده توسط The Cage-
- پدو دهقان پدو Run Dehghan Run ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment
- نبرد اساطیر Battle of Legends ساخته شده توسط Trixmen Studios
- Dream Rain ساخته شده توسط Save Castle

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید. دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.

**صنعت بازی ایران بالاتر از تمام کشورهای منطقه؛ ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر «آی ام جی ای» خاورمیانه شدند**

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (به اختصار آی ام جی ای) معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست. ایران بیشترین میزان نامزدی را در بین کشورهای منطقه کسب کرده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیا است و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است.





## صنعت بازی ایران بالاتر از تمام کشورهای منطقه؛ ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه شدند

(۱۳۹۵/۱۲/۱۳ - ۱۳۹۶/۱/۱۳)

نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (به اختصار IMGA) معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ جشنواره معتبر IMGA قدیمی ترین رویداد مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشتاز است.

پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید:

- Wheeler's - ساخته شده توسط Ordibehesht Studio
- Ancients Revival - ساخته شده توسط Anashid Games
- Around Mars - ساخته شده توسط Appimu Studio
- Clown: Legendary Theater - ساخته شده توسط Game Origins
- Live TV Tycoon - ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games
- Mafioso - ساخته شده توسط Paezan Game Studio
- PerCity - ساخته شده توسط Turned On Digital
- Rooster Wars - ساخته شده توسط Madrick Fze
- Shadow Racer - ساخته شده توسط Noa Games
- Spring Farm - ساخته شده توسط Madrick Fze
- Super Sheep - ساخته شده توسط Appimu
- The Ballion - ساخته شده توسط Lexip Games
- The Cage - ساخته شده توسط Mental Studio
- Run Dehghan Run - ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment
- Battle of Legends - ساخته شده توسط Trixmen Studios
- Save Castle - ساخته شده توسط Dream Rain

در مرحله اول داور، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای بدهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق آدرس ( <http://mena.imgawards.com/winners-nominees/?nd-imga-mena> ) اقدام نمایید.

دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## فرصت بهره مندی از تخفیف ۸۴ درصدی؛ پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی

(۱۳۹۵/۱۲/۱۳ - ۱۳۹۶/۱/۱۳)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را جهت حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه ۴ متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند.

در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت: (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) فضای غرفه ۴ متر  
اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود  
بلیط معمولی گیم کانکشن  
پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲ در ۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار  
لازم به ذکر است نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای اعطا کرده است.  
با توجه به محدودیت زمان تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.  
افراد علاقه مند درخواست خود را با ذکر اطلاعات زیر تا تاریخ یکشنبه (۱۶/۷/۹۶) به آدرس [contact@ircg.ir](mailto:contact@ircg.ir) ارسال نمایند:  
نام و نام خانوادگی  
شماره تماس ( شماره موبایل)  
نام شرکت  
نام مدیرعامل شرکت  
منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## فرصت بهره مندی از تخفیف ۸۴ درصدی؛ پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۶/۷/۹۶ تا ۱۴/۸/۹۶)

ایرانیان-پرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را جهت حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه ۴ متری همراه با اکانت و بلیط های تجاری تهیه کنند.

در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

فضای غرفه ۴ متر

۱ اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود

۲ بلیط معمولی گیم کانکشن

۲ پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲ در ۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار

لازم به ذکر است نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.

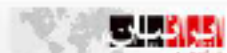
افراد علاقه مند درخواست خود را با ذکر اطلاعات زیر تا تاریخ یکشنبه (۱۶/۷/۹۶) به آدرس [contact@ircg.ir](mailto:contact@ircg.ir) ارسال نمایند:

۱. نام و نام خانوادگی

۲. شماره تماس ( شماره موبایل)

۳. نام شرکت

۴. نام مدیرعامل شرکت



## صنعت بازی ایران بالاتر از تمام کشورهای منطقه؛ ۱۶ بازی ایرانی نامزد جشنواره معتبر IMGA خاورمیانه

شدند (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱/۱۳)

ایرانیان نامزد های دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (به اختصار IMGA) معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنهاست. ایران بیشترین میزان نامزدی را در بین کشورهای منطقه کسب کرده است.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۳۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است. به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود.

از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص دارد. با این حساب تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه است که نشان می دهد صنعت بازی سازی ایران پیشتاز است. پس از اطلاع رسانی به بازی سازان در مورد این جشنواره، آن ها آثار خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کردند و هم اکنون تلاش بازی سازان کشور برای تولید بازی های باکیفیت مورد استقبال داوران IMGA نیز قرار گرفته است که در ادامه می توانید لیست ۱۶ بازی ایرانی منتخب این دوره را مشاهده نمایید:

- Wheeler's ساخته شده توسط Ordi behesht Studio
- Ancients Reival ساخته شده توسط Anashid Games
- Around Mars ساخته شده توسط Appim Studio
- Clown: Legendary Theater ساخته شده توسط Game Origins
- Live TV Tycoon ساخته شده توسط Acid Green Games and Sourena Games
- Ma fioso ساخته شده توسط Paezan Game Studio
- PerCity ساخته شده توسط Turned On Digital
- Rooster Wars ساخته شده توسط Medrick Fze
- Shadow Racer ساخته شده توسط Noa Games
- Spring Farm ساخته شده توسط Medrick Fze
- Super Sheep ساخته شده توسط Appim
- The Ballion ساخته شده توسط Lexip Games
- The Cage ساخته شده توسط Mental Studio
- Run Dehghan Run ساخته شده توسط Tee To Tum Entertainment
- Battle of Legends ساخته شده توسط Truxmen Studios
- Save Castle ساخته شده توسط Dream Rain

در مرحله اول داوری، علاقه مندان می توانند به بازی ها رای دهند. برای رای دهی به بازی های ایرانی می توانید از طریق این صفحه اقدام نمایید. دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.



## فول مرحله آخر تغییر سبک زندگی (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱/۱۳)

«یک دستگاه بدقواره سیاه رنگ متصل به دسته خلبانی روبه روی یک تلویزیون سیاه و سفید ۱۴ اینچ» این رویای ناتمام بسیاری از کودکان دهه ۶۰ بود. بازی های رایانه ای دو دهه گذشته محدود می شد به همین دستگاه که گل سر سید بازی هایش هم هواپیمای کنسول آتاری بود. تنوع بازی ها آن قدر کم بود که همین بازی، ساعت های بسیاری از نوجوانی این نسل را پر می کرد.

کنسول های آتاری هم مثل خیلی از فناوری های وارداتی ابتدا از آن طبقه خاصی از اجتماع بود، هر چند سرعت فراگیر شد. بعد از گذشت حدود دو دهه از آن روزگار، تعداد مصرف کنندگان بازی های رایانه ای به رقم عجیب ۲۳ میلیون نفر رسیده است. هر چند این تعداد هم با پیمایش صورت گرفته توسط بنیاد بازی های رایانه ای در سال ۹۴ به دست آمده و قطعاً این تعداد در حال حاضر بیشتر شده است. آن طور که معاون پژوهش این بنیاد به جام جم می گوید براساس پیش بینی های این بنیاد، رقم مصرف کنندگان بازی های دیجیتال تا سال ۱۴۰۰ به رقمی غیر قابل باور خواهد رسید. اولین پرسش اما در این میان، تأثیرات این بازی هاست. این که بازار حداقلی ۲۳ میلیون کاربر در ایران می تواند فرصتی باشد برای استفاده بهینه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) از آن یا تهدیدی است که نسل نوجوان و جوان ایرانی را به سوی سبک زندگی متفاوتی سوق دهد. چالشی که حالا از مسئولان و طراحان بازی ها گرفته تا همه ۲۲ میلیون مصرف کننده با آن رو به رو هستند.

فرصتی به نام بازی های دیجیتال

محمدعلی سیدحسینی، مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با این که بازی های رایانه ای چقدر در تغییر سبک زندگی تاثیر گذار است، می گوید ابتدای امر باید از این بازار ۲۲ میلیونی کاربر نهایت استفاده را کنیم آن قدر که بتوانیم توجهشان را به بازار داخلی جلب کنیم. جالب این که او در میان گفته هایش به آمار ۲۰ میلیونی کاربران بازی های دیجیتال موبایلی هم اشاره می کند. سیدحسینی به جام جم می گوید: از آنجا که درباره بازی های ایرانی رضایت مندی وجود دارد باید از این ظرفیت برای تقویت سازندگان استفاده کنیم. باید آنها را هدایت کنیم به سمت ساخت بازی های بومی با رویکرد صادرات محور تا بتوانیم هم از این طریق فرهنگمان را معرفی و منتقل کنیم و هم درآمدزایی ارزی شکل بگیرد.

به باور معاونت پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای صنعت بازی های دیجیتال در دنیا صنعت چاپکی است به این مفهوم که هزینه ایجاد شغل در آن به نسبت صنایع دیگر پایین است و منابع اولیه خیلی ویژه ای برای تولید نیاز ندارد، یعنی با تیم های بازی سازی کوچک می توان یک ارزش افزوده خیلی بزرگی تولید کرد. با توجه به همه اینهاست که تعداد بالای کاربران بازی های رایانه ای یک فرصت است نه تهدید.

شاید این ذهنیت و استدلال کمی خوشبینانه به نظر می رسد، چرا که به گواه آمارها تنها ۵ درصد از بازار بازی های دیجیتال در کشور در اختیار بازی های ایران است.

سید حسینی برای این آمارها هم پاسخ قابل توجهی دارد. او به جام جم می گوید: این درصد از سهم بازی ها نسبت به کشورهای دیگر درصد نامعقولی نیست. برخی کشورهای جهان مثل فنلاند، کره جنوبی، ژاپن یا آمریکا در بازی به عنوان یک صنعت درآمدزا سرمایه گذاری کرده اند. به همین دلیل تولیداتشان در سطح جهانی هم خیلی بیشتر است. در این میان، اتفاقا سهم بازار ایران یعنی همان ۵ درصد میان کشورهای منطقه رقم قابل توجهی است.

اما کمی که به عقب تر برویم شاید به همان دیدگاه خوش باورانه معاونت پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای برسیم، چرا که سهم ما در سال ۸۹ از بازار ایران تنها یک درصد بوده و در سال ۹۴ به ۵ درصد رسیده و این از پیشرفت در کسب سهم بیشتری از بازار ایران نشان می دهد.

نکته مهم تر اما ماجرای است که سید حسینی از آن خشنود است: «در حال حاضر بازی های ایرانی و خارجی در بازار کاربران داخلی قابل رقابت هستند. یعنی به این شکل نیست که بازی های خارجی حداقل در مورد بازی های موبایلی به تولیدات داخلی غلبه داشته باشند.»

مخاطب بازی فقط کودکان نیستند

ذهنیت غالبی که در ارتباط با مصرف کنندگان بازی های دیجیتال وجود دارد این است که نوجوانان، مخاطب اصلی این بازی ها هستند. اما تحقیقات جدید نشان می دهد سن بازی کنندگان بسرعت در حال افزایش است. هر چند همچنان درصد بالای بازی کنندگان را نوجوانان و جوانان تشکیل می دهند.

سال ۸۹، سن مصرف بازی در کشور، ۱۶ سال بوده، سال ۹۲ به ۱۸ سال و سال ۹۴ به ۲۱ سال رسیده است. این نشان می دهد بازی ها از وضعیتی که فقط برای قشر نوجوان طراحی شده باشد، خارج می شود. این نکته قابل پیش بینی بوده است، چرا که به عنوان مثال میانگین سنی مصرف کنندگان بازی در آمریکا ۳۵ سال است. البته در ایران همچنان نوجوانان سهم اول بازی را دارند و کودکان در این میان سهم کمتری را به خود اختصاص داده اند.

معاونت پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای معتقد است این نکته، هم می تواند فرصت تلقی شود و هم تهدید. او می گوید: این بدون شک به کارکرد ما در نوع طراحی و محتوای بازی ها بستگی دارد. اگر ما خوب بتوانیم در زمینه بازی سازی فعالیت کنیم و ظرفیت بازی سازی کشورمان را تقویت کنیم، می توانیم در زمینه فرهنگی و جامعه پذیری از این ظرفیت بهره ببریم و برای اطلاع رسانی، سرگرمی و آموزش نیز از آن استفاده کنیم. بویژه برای نوجوانان که هویتشان شکل می پذیرد.

۳۰ میلیون ساعت بازی در یک شبانه روز

آمار بنیاد بازی های رایانه ای فارغ از تعداد بازی کنندگان نکات دیگری هم داشت. یکی از آنها تعداد زمان صرف شده توسط بازی کنندگان ایرانی است. مطابق این آمار، هر یک از مصرف کنندگان این بازی ها در شبانه روز به صورت متوسط ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتال می کنند که با یک حساب سرانگشتی می توان نتیجه گرفت در شبانه روز بیش از ۳۰ میلیون ساعت صرف بازی های رایانه ای می شود که حدود ۸۷ درصد آن یعنی به عبارتی بیش از ۲۶ میلیون ساعت آن توسط کودکان، نوجوانان و جوانان هزینه می شود.

اما بازی ها هم تاثیرات بد و خوب خود را دارند. جمشیدی، کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال در این باره می گوید: بازی های استراتژیک هم اثرات خوب دارند و هم اثرات بد. در بعضی بازی ها میزان توهم، ترس و خشونت در بازی زیاد است و برخی بازی های استراتژیک آنلاین اگر به اندازه ای بازی شوند و اگر بازیکن به آنها معتاد نشود، در حوزه مدیریت منابع استراتژیک و نحوه استفاده کردن از سناریوها قابل توصیه است. در این میان نقش خانواده ها بسیار موثر است. جمشیدی می گوید: خانواده ها فکر می کنند اگر تبلتی را برای فرزندانشان تهیه کردند یا تلفن هوشمندی را در اختیار آنها قرار دادند، یعنی فرزندشان به بلوغ فکری رسیده و آرام تر است و دیگر به کوچه و خیابان نمی رود و با افراد ناشناس ارتباطی برقرار نمی کند، این طرز فکر کاملا اشتباه است چون میزان آزادی و اختیاری که فرزندان شما با قرار گرفتن در فضای آنلاین پیدا می کنند به مراتب بیشتر از قرار گرفتن در فضای حقیقی است.

کارشناسان تاکید می کنند خانواده ها باید سواد رسانه ای خود را افزایش دهند و بدانند از چه طریقی قفل سخت افزاری و نرم افزاری را فعال کنند. از طرفی باید به نشان رده بندی بازی ها توجه کنند. اگر این نشان را با آرم اسرا (ESRA) رویت کردید به این معناست که آن بازی مجاز است و قابل تهیه و استفاده برای رده سنی فرزند شماست، در غیر این صورت بازی غیر مجاز است و امکان ترویج رفتارهای خشونت آمیز و استفاده از الکل، مواد مخدر، محرک های جنسی، ایهام و ترس را در فرزند شما خواهد داشت.

سرگرم با بازی های جدی

بازی های جدی، برای اهدافی غیر از سرگرمی طراحی، ساخته و منتشر می شود. این قبیل بازی ها برای اهدافی مانند آموزش، کشفیات علمی، مهندسی، شهرسازی و ساخت سازه های بزرگ و امور نظامی مورد استفاده قرار می گیرند.

جایگاه بازی های جدی در ایران متزلزل هستند و می توان گفت هنوز آن طور که باید و شاید صنعت بازی سازی در این حوزه وارد نشده (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) است. هر چند همین هفته گذشته بنیاد بازی های رایانه ای فراخوان مسابقه جایزه بازی های جدی را منتشر کرده است. تولید بازی های جدی نه تنها دانش بومی بازی سازی کشورمان را افزایش می دهد، بلکه جایگاه ایران در منطقه را تثبیت می کند. ساخت این گونه بازی ها تنها توسط کشورهای محدودی صورت می گیرد و از این فرصت می توان برای صادرات این فناوری به کشورهای دیگر استفاده کرد.

بازی های جدی می تواند در امور صنایع سطح بالا ایفای نقش کنند، شاید به همین دلیل است که بازی های جدی در ایران رشد چندانی نکرده است، چرا که اغلب مسئولان رده بالای صنایع و حوزه های مختلف در ایران از موضوع بازی های جدی و ویژگی های آن شناخت کافی ندارند و در نتیجه هیچ گاه سراغ تولید یا استفاده از بازی های جدی نرفته اند.

بازی های جدی، کاربردهای وسیعی در حوزه های مختلف از جمله سلامت، آموزش، نظامی، صنعت، فرهنگ، هنر و ... دارند که عموماً توسط نهادها یا سازمان های بزرگ تهیه و تولید می شود.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این خصوص می گوید: یکی از معیارهای پیشرفت در صنعت بازی های رایانه ای، نفوذ و میزان استفاده از بازی های جدی است. این بازی ها می تواند به عنوان فصل جدیدی در صنعت بازی های رایانه ای ایران دیده شود.

به گفته او یک بازی جدی باید ماهیت بازی داشته باشد و جدیت، هدف از تولید آن بازی باشد نه در فرآیندهای تولید آن. در واقع می توان گفت هر بازی جدی که مخاطبان آن تفهمنند برای چه هدفی طراحی شده، یک بازی جدی خوب است. البته به طور معمول برای ساخت بازی های جدی به دلیل هدفی خاص از تولید از تیم های کوچک تر و با مکانیک ها و گرافیک ساده تری استفاده می شوند.

رسانه ای به نام بازی

یکی دیگر از کاربردهای مهم بازی های دیجیتال جایگاه آنها به عنوان یک رسانه است. امروزه بازی های رایانه ای مرزهای سرگرمی، کتاب، تلویزیون و سایر رسانه ها را درنوردیده و میان نسل جدید به توانایی تلفیق بین رسانه های مختلف رسیده است.

به همین علت بسیاری از تولیدکنندگان بازی های کامپیوتری در کنار سرگرمی، اهدافی چون ترویج یک دیدگاه، آیدئولوژی یا سیاست خاص را مدنظر دارند و بر اساس این اهداف، بازی ها را طراحی می کنند؛ چون آنها می دانند بیشتر مخاطبان بازی های رایانه ای، کودکان و نوجوانان هستند و بازی ها قابلیت دارند در مدت طولانی تأثیرات شگرف بر مخاطب شان بگذارند.

سال ۲۰۰۹ در دانشگاه شیکاگو، تأثیرگذاری سه رسانه سمعی و بصری همانند رادیو، سینما و تلویزیون مورد بررسی قرار گرفت و نتایج آن شگفت انگیز بود. دانشگاه شیکاگو در این تحقیق به نتیجه رسید اگر از طریق رسانه سمعی، میزان مشخصی از اطلاعات در یک بازه زمانی خاصی به مخاطبی که از ضریب هوشی متوسط به بالایی برخوردار است، منتقل شود و این اطلاعات در ۲۴ ساعت آینده تکرار نشود، مخاطب بعد از این زمان، ۱۰ تا ۱۵ درصد آن اطلاعات را به خاطر می سپارد. در رسانه های سمعی و بصری این مقدار از اطلاعات به ۲۵ درصد می رسد؛ اما در رسانه های سمعی و بصری، اگر میزان مشخصی اطلاعات به کاربر با ضریب هوشی متوسط داده شود و در ۲۴ ساعت آینده تکرار نشود، کاربر بعد از این زمان حدود ۶۰ تا ۷۵ درصد اطلاعات را به خاطر دارد، از این رو دنیا به این بازی ها اقبال نشان داده است.

مرتضی جمشیدی، کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال با اشاره به گستردگی این بازی ها در میان مردم به جام جم می گوید: امروزه رسانه های نوین در شکل کوچک شده یک تلفن همراه هوشمند قدرت نفوذ خود را افزایش داده اند، به طوری که از تمامی اقشار سنی جامعه مخاطب دارند.

او با اشاره به ویژگی های مطلوب بازی های دیجیتال امروزی می گوید: با فراگیر شدن تلفن های همراه هوشمند میان مردم بازی های استراتژیک و فکری بیشتر مورد توجه هستند و در سید فرهنگی خانواده ها جای گرفته اند، در حالی که قبل از رواج تلفن های همراه بازی های استراتژیک در ایران طرفدار زیادی نداشت.

علاوه بر این ابراهیم محسنی آهویی، دانشجوی کارشناسی ارشد ارتباطات هم در مقاله ای نتیجه پژوهش خود را با عنوان «بازی رایانه ای یا رسانه بازی پذیر» ارائه می کند. او معتقد است بازی رایانه ای، رسانه ای بازی پذیر است که آیدئولوژی مورد نظر خود را از طریق سطوح چهار گانه روایت، رویه، تعامل و سیستم معانی به مخاطب عرضه می کند. از آنجا که ورود به جهان بازی، به معنای قرار گرفتن در محدوده قواعد آن است، در این رسانه تولید و مصرف آیدئولوژی همزمان رخ می دهد.

میثم اسماعیلی



## حذف ناچوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها! (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۷/۱۲)

در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل IMGA خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند؛ عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی که نسخه چهارمی این جشنواره بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین المللی در حوزه بازی است، اتفاقی تادر و عجیب در جشنواره ی خاورمیانه آن رخ داده است.

این در حالی است که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت (تصویر زیر) اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است.

نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شرکت نداشتند. اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند!

واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال مذاکره و پیگیری این حذف ناعادلانه است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست.

دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



### حذف بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها (۱۳۹۵/۰۷/۲۷-۱۳۹۵/۰۸/۰۴)

تهران - ایرنا- در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل IMGA خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند، عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

به گزارش روز چهارشنبه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی که نسخه جهانی جشنواره IMGA بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین المللی در حوزه بازی محسوب می شود، اتفاقی نادر و عجیب در جشنواره خاورمیانه آن رخ داده است.

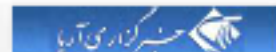
این در حالیست که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است.

نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره، احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند.

به گزارش ایرنا، واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که در حال مذاکره و پیگیری این اقدام غیر حرفه ای است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست.

دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.

قراهنک: ۰۰۹۳۳۸۰۰۰۵۵۱۰



### حذف بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها (۱۳۹۵/۰۷/۲۷-۱۳۹۵/۰۸/۰۴)

خبرگزاری آریا - تهران - ایرنا- در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل IMGA خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند، عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

به گزارش روز چهارشنبه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی که نسخه جهانی جشنواره IMGA بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین المللی در حوزه بازی محسوب می شود، اتفاقی نادر و عجیب در جشنواره خاورمیانه آن رخ داده است.

این در حالیست که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است.

نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره، احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند.

به گزارش ایرنا، واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که در حال مذاکره و پیگیری این اقدام غیر حرفه ای است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست.

دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.

قراهنک: ۰۰۹۳۳۸۰۰۰۵۵۱۰

خبرنگار: صدیقه بهارلو // انتشار: زینب کارگر

انتهای پیام /



## اتفاقی نادر در یک جشنواره بین‌المللی؛ حذف ناچوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMG.A خاورمیانه پس از اعلام نامزدها! (۱۳۹۵/۷/۲۴-۱۳۹۵/۸/۲۴)

در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل IMG.A خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند؛ عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

به گزارش گروه اقتصادی خبرگزاری دانشجو، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی که نسخه جهانی این جشنواره بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین‌المللی در حوزه بازی است، اتفاقی نادر و عجیب در جشنواره ی خاورمیانه آن رخ داده است. این در حالی است که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت، اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است. نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند. اما حضور پررنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند! واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال مذاکره و پیگیری این حذف ناچوانمردانه است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست. دومین دوره مسابقات IMG.A در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



## حذف بازی های ایرانی از جشنواره IMG.A خاورمیانه پس از اعلام نامزدها (۱۳۹۵/۷/۲۴-۱۳۹۵/۸/۲۴)

در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل IMG.A خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند؛ عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

به گزارش ایران اکتونومیست به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی که نسخه جهانی جشنواره IMG.A بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین‌المللی در حوزه بازی محسوب می شود، اتفاقی نادر و عجیب در جشنواره خاورمیانه آن رخ داده است. این در حالیست که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است. نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند اما حضور پررنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره، احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند. واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که در حال مذاکره و پیگیری این اقدام غیر حرفه ای است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست. دومین دوره مسابقات IMG.A در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.





## اتفاقی نادر در یک جشنواره بین المللی؛ حذف ناجوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره «IMGA» خاورمیانه پس از اعلام نامزدها (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۱۳۹۶)

در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل **IMGA** خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند؛ عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنار، در حالی که نسخه جهانی این جشنواره بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین المللی در حوزه بازی است، اتفاقی نادر و عجیب در جشنواره ی خاورمیانه آن رخ داده است.

این در حالی است که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت (تصویر زیر) اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است.

نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند. اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آنها در این دوره احتمالا زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آنها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند!

واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال مذاکره و پیگیری این حذف ناجوانمردانه است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست.

دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



## حذف بازی های موبایلی ایرانی از جشنواره خاور میانه (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۱۳۹۶)

گروه فن آوری اطلاعات: در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل **IMGA** خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند؛ عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل **IMGA** خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند؛ عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

در حالی که نسخه جهانی این جشنواره بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین المللی در حوزه بازی است، اتفاقی نادر و عجیب در جشنواره ی خاورمیانه آن رخ داده است.

این در حالی است که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است.

نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند. اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره در بین دیگر بازی ها کاملا مشهود بود.

واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال مذاکره و پیگیری این حذف ناجوانمردانه است و تمام تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست.

دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



## حذف بازی های ایرانی از جشنواره بازی های موبایل خاورمیانه پس از اعلام نامزدها (۱۳۸۵-۱۳۸۶/۷/۱۲)

با وجود نامزد شدن ۱۶ بازی ایرانی در جشنواره بازی های موبایل خاورمیانه، مسئولان این رویداد در تصمیمی عجیب خبر حذف بازی های ایرانی را منتشر کردند!

در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل **IMGA** خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند؛ عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی که نسخه جهانی این جشنواره بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین المللی در حوزه بازی است، اتفاقی نادر و عجیب در جشنواره ی خاورمیانه آن رخ داده است. این در حالی است که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت (تصویر زیر) اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است.

نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند. اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند!

واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال مذاکره و پیگیری این حذف ناجوانمردانه است و تمام تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست.

دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



## اتفاقی نادر در یک جشنواره بین المللی: حذف ناجوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره **IMGA** خاورمیانه پس از اعلام نامزدها! (۱۳۸۵-۱۳۸۶/۷/۱۲)

در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل **IMGA** خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند؛ عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی که نسخه جهانی این جشنواره بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین المللی در حوزه بازی است، اتفاقی نادر و عجیب در جشنواره ی خاورمیانه آن رخ داده است.

این در حالی است که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت (تصویر زیر) اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است.

نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند. اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند!

واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال مذاکره و پیگیری این حذف ناجوانمردانه است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست.

دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



## پس از اعلام نامزدها؛ حذف ناچوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMGa خاورمیانه (۱۵/۷/۹۶-۱۵/۸/۹۶)

در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل IMGa خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند؛ عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

به گزارش پانا، در حالی که نسخه جهانی این جشنواره بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین المللی در حوزه بازی است، اتفاقی نادر و عجیب در جشنواره ی خاورمیانه آن رخ داده است.

این در حالی است که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت (تصویر زیر) اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است.

### ۲ Inline image

نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند. اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند!

واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال مذاکره و پیگیری این حذف ناچوانمردانه است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست.

دومین دوره مسابقات IMGa در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: حذف ایران از جایزه بین المللی بازی های موبایلی اقدامی سیاسی

است (۱۵/۸/۹۶-۱۵/۹/۹۶)

تهران - ایرنا - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: حذف ایران از دومین جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا-IMGa - اقدامی سیاسی است که از سوی کشورهای دیگر به این رویداد تحمیل شده است.

حسن کریمی قدوسی روز چهارشنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا، در مورد حذف ۱۶ بازی ایرانی از جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا افزود: دو ماه پیش ملی تعاملی که بین دست اندکاران این جایزه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، مقرر شد بازی سازان ایرانی از این ظرفیت استفاده و در این رویداد شرکت کنند.

وی کیفیت بازی های ایرانی را بسیار بالا توصیف کرد و گفت: ۵۲ اثر ارسال شده به این جشنواره ۱۶ اثر به آن راه یافتند و ایران بالاترین رتبه و میزان بازی های ارسال شده در جشنواره را میان دیگر کشورها کسب کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: اما شب گذشته (سه شنبه) متوجه شدیم که کل بازی های ایرانی حذف شدند و قانون جشنواره تغییر یافته و نام ایران از کشورهای که می توانستند اثر ارسال کنند، حذف شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه این اقدامی سیاسی است و منشا آن جای دیگری است، افزود: شخصا به این جشنواره ایمیل زده ام و واحد حقوقی بنیاد بازی ها با آنها مکاتبه کرده که علت این حذف را توضیح دهند و یا بازی ها برگردانده شوند اما تاکنون جوابی دریافت نکرده ایم.

وی گفت: از طرفی به چند انجمن در جامعه جهانی بازی سازان فشار آوردیم تا این موضوع را پیگیری کنند و قرار است که یک سری خبرسازی از حذف بازی های ایرانی در توییتر انجام دهند.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: با حذف ایران از این رویداد بین المللی می خواهند کشور را به انزوا بکشانند و ایران را از فهرست کشورهای بازی ساز حذف کنند.

کریمی قدوسی افزود: می توانیم با دیپلماسی فرهنگی و تولید بازی های با کیفیت با این فضای که بدخواهان ایجاد کرده اند، مقابله کنیم.

در حالی که روز گذشته (سه شنبه) و پس از اعلام نامزدهای جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا - IMGa - بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند، عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره، احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند.

به گزارش ایرنا، واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که در حال مذاکره و پیگیری این اقدام غیر حرفه ای است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دومین دوره جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود. فراهنگ ۰۰۱۰۸۵۰۰ ۰۰۹۳۳۸ خبرنگار: صدیقه بهارلو \* انتشار: امید غیاثوند



### حذف ناچوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMGA خاورمیانه پس از اعلام نامزدها! (۱۳۸۴-۹۶/۱۲/۱۲)

در حالی که روز گذشته و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل IMGA خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند؛ عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند. به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در حالی که نسخه جهانی این جشنواره بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین المللی در حوزه بازی است، اتفاقی نادر و عجیب در جشنواره ی خاورمیانه آن رخ داده است. این در حالی است که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت (تصویر زیر) اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است. نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند. اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند! واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال مذاکره و پیگیری این حذف ناچوانمردانه است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست. دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



### حذف ایران از جایزه بین المللی بازی های موبایلی اقدامی سیاسی است (۱۳۸۴-۹۶/۱۲/۱۲)

خبرگزاری آریا - تهران - ایرنا - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: حذف ایران از دومین جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا - IMGA - اقدامی سیاسی است که از سوی کشورهای دیگر به این رویداد تحمیل شده است. حسن کریمی قدوسی روز چهارشنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا، در مورد حذف ۱۶ بازی ایرانی از جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا افزود: دو ماه پیش ملی تعاملی که بین دست اندرکاران این جایزه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، مقرر شد بازی سازان ایرانی از این ظرفیت استفاده و در این رویداد شرکت کنند. وی کیفیت بازی های ایرانی را بسیار بالا توصیف کرد و گفت: از ۵۲ اثر ارسال شده به این جشنواره ۱۶ اثر به آن راه یافتند و ایران بالاترین رتبه و میزان بازی های ارسال شده در جشنواره را میان دیگر کشورها کسب کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: اما شب گذشته (سه شنبه) متوجه شدیم که کل بازی های ایرانی حذف شدند و قانون جشنواره تغییر یافته و نام ایران از کشورهای که می توانستند اثر ارسال کنند، حذف شده است. کریمی قدوسی با بیان اینکه این اقدامی سیاسی است و منشا آن جای دیگری است، افزود: شخصا به این جشنواره ایمیل زده ام و واحد حقوقی بنیاد بازی ها با آنها مکاتبه کرده که علت این حذف را توضیح دهند و یا بازی ها برگردانده شوند اما تاکنون جوابی دریافت نکرده ایم. وی گفت: از طرفی به چند انجمن در جامعه جهانی بازی سازان فشار آوردیم تا این موضوع را پیگیری کنند و قرار است که یک سری خبرسازی از حذف بازی های ایرانی در توییتر انجام دهند. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: با حذف ایران از این رویداد بین المللی می خواهند کشور را به انزوا بکشانند و ایران را از فهرست کشورهای بازی ساز حذف کنند. کریمی قدوسی افزود: می توانیم با دیپلماسی فرهنگی و تولید بازی های با کیفیت با این فضای که بدخواهان ایجاد کرده اند، مقابله کنیم. در حالی که روز گذشته (سه شنبه) و پس از اعلام نامزدهای جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا - IMGA - بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند، عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند. نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره، احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند. به گزارش ایرنا، واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که در حال مذاکره و پیگیری این اقدام غیر حرفه ای است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دومین دوره جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود.  
فراہنگ ۰۰۱۰۸۵۰۰ ۰۰۹۳۳۸ خبرنگار : صدیقه بهارلو \* انتشار: امید غیاثوند  
انتہای پیام \*



### کریمی قدوسی: با بازی هم سیاسی بازی می کنند/ ایران در انزوا را می خواهند (۱۳۹۵/۰۷/۱۷-۱۳۹۵/۰۷/۱۷)

گروه فناوری اطلاعات: مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به این موضوع که حذف ۱۶ بازی از جشنواره **IMGA** خاورمیانه یک مسأله سیاسی است، گفت: رسانه های جهانی با جریان سازی این موضوع به دست اندرکاران جشنواره فشار وارد خواهند کرد و انجمن جهانی بازی سازان پیگیر ماجراست.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به این موضوع که حضور بازی سازان در جشنواره معتبر **IMGA** خاورمیانه از دو ماه پیش آغاز شده بود، اظهار کرد: بازی سازان از طریق ایمیلی که جشنواره اعلام کرده بود در جشنواره شرکت کردند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای فراخوان حضور در این جشنواره را ارائه کرد.

وی افزود: از میان ۵۲ بازی نامزد شده در جشنواره معتبر **IMGA** خاورمیانه، ۱۶ بازی نامزد شده از سمت کشور ایران بود. همچنین سایت های جهانی مطالبی در این باره رفتند که کیفیت بازی های ایرانی آنقدر خوب است که ۱۶ بازی از این کشور در جشنواره نامزد شده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: متأسفانه دیشب معلوم نشد که چه اتفاقی افتاد که به یکباره ۱۶ بازی به همراه قوانین جشنواره حذف شد تا جایی که در سایت جشنواره اعلام شد که کشور ایران نمی تواند در جشنواره شرکت کنند. ما در این باره ایمیل ارسال کردیم و خواستار توضیحاتی از سوی دست اندرکاران جشنواره شدیم.

وی بیان کرد: چندی از انجمن های بین المللی با ما تماس گرفتند و خواستار رسانه ای شدن ماجرا در رسانه های شان شدند. البته سبک های بازی از انواع سبک ها بود و حذف موضوع ربطی به سبک ندارد. آنها قصد دارند تا ایران را به انزوا بکشانند و با این سیاست ها قصد رسیدن به اهداف شان را دارند اما با برگزاری همایش تی جی سی به آنها ثابت کردیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای خوب کار می کند و در این حوزه حرفی برای گفتن دارد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: پس از برگزاری همایش تی جی سی رسانه های خارجی اعلام کردند که حوزه بازی در ایران جدی است و ایران در این صنعت بسیار خوب فعالیت می کنند. ما در این همایش آگاه سازی کردیم. دیشب مدیرعامل انجمن جهانی بازی سازی پس از حذف ۱۶ بازی از جشنواره به ما ایمیل داد و از ما درخواست کرد تا اجازه دهیم مسأله را رسانه ای کنند.

وی بیان کرد: ما اگر تاملات بین المللی همچون برگزاری همایش تی جی سی را قطع کنیم، قطعاً آنها به اهداف شان خواهند رسید و ما در این حوزه منزوی خواهیم شد؛ بنابراین باید این مسیر را ادامه دهیم با قدرت بیشتری ادامه دهیم. حذف ۱۶ بازی حرکت سیاسی است و ما پیگیر ماجرا هستیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: هنوز چیزی تمام نشده است و ما منتظر پاسخ ایمیل هستیم تا به ما برای حذف ۱۶ بازی توضیحاتی ارائه کنند و بازی ها را به جشنواره برگردانند. انجمن جهانی بازی سازان از ما حمایت می کنند. همچنین دو خبرگزاری بین المللی قرار است به جشنواره فشار بیاورند تا بازی ها به جشنواره برگردند.

وی در پایان خاطر نشان کرد: توییت هایی از امشب از سوی بازی سازان دنیا آغاز می شود و امیدواریم شاهد نتایج مثبتی باشیم.



### پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵/۰۷/۱۷-۱۳۹۵/۰۷/۱۷)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات و ارتباطات باشگاه خبرنگاران پویا؛ تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه چهار متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند.

در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

فضای غرفه چهار متر

اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) پلیت معمولی گیم کانکشن

پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲\*۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای را اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی شناسایی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.



## سیاسی بازی این بار در بازی / ایران در انزوا را می خواهند (۱۵/۷/۹۶ - ۱۵/۸/۹۶)

گروه فناوری اطلاعات: مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به این موضوع که حذف ۱۶ بازی از جشنواره **IMGA** خاورمیانه یک مسأله سیاسی است، گفت: رسانه های جهانی با جریان سازی این موضوع به دست اندرکاران جشنواره فشار وارد خواهند کرد و انجمن جهانی بازی سازان پیگیر ماجراست.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به این موضوع که حضور بازی سازان در جشنواره معتبر **IMGA** خاورمیانه از دو ماه پیش آغاز شده بود، اظهار کرد: بازی سازان از طریق ایمیلی که جشنواره اعلام کرده بود در جشنواره شرکت کردند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای فراخوان حضور در این جشنواره را ارائه کرد.

وی افزود: از میان ۵۲ بازی نامزد شده در جشنواره معتبر **IMGA** خاورمیانه، ۱۶ بازی نامزد شده از سمت کشور ایران بود. همچنین سایت های جهانی مطالبی در این باره رفتند که کیفیت بازی های ایرانی آنقدر خوب است که ۱۶ بازی از این کشور در جشنواره نامزد شده است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: متأسفانه دیشب معلوم نشد که چه اتفاقی افتاد که به یکباره ۱۶ بازی به همراه قوانین جشنواره حذف شد تا جایی که در سایت جشنواره اعلام شد که کشور ایران نمی تواند در جشنواره شرکت کنند. ما در این باره ایمیل ارسال کردیم و خواستار توضیحاتی از سوی دست اندرکاران جشنواره شدیم.

وی بیان کرد: چندی از انجمن های بین المللی با ما تماس گرفتند و خواستار رسانه ای شدن ماجرا در رسانه های شان شدند. البته سبک های بازی از انواع سبک ها بود و حذف موضوع ربطی به سبک ندارد. آنها قصد دارند تا ایران را به انزوا بکشانند و با این سیاست ها قصد رسیدن به اهداف شان را دارند اما با برگزاری همایش تی جی سی به آنها ثابت کردیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای خوب کار می کند و در این حوزه حرفی برای گفتن دارد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: پس از برگزاری همایش تی جی سی رسانه های خارجی اعلام کردند که حوزه بازی در ایران جدی است و ایران در این صنعت بسیار خوب فعالیت می کنند. ما در این همایش آگاه سازی کردیم. دیشب مدیر عامل انجمن جهانی بازی سازی پس از حذف ۱۶ بازی از جشنواره به ما ایمیل داد و از ما درخواست کرد تا اجازه دهیم مسأله را رسانه ای کنند.

وی بیان کرد: ما اگر تعاملات بین المللی همچون برگزاری همایش تی جی سی را قطع کنیم، قطعا آنها به اهداف شان خواهند رسید و ما در این حوزه منزوی خواهیم شد. بنابراین باید این مسیر را ادامه دهیم با قدرت بیشتری ادامه دهیم. حذف ۱۶ بازی حرکت سیاسی است و ما پیگیر ماجرا هستیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: هنوز چیزی تمام نشده است و ما منتظر پاسخ ایمیل هستیم تا به ما برای حذف ۱۶ بازی توضیحاتی ارائه کنند و بازی ها را به جشنواره برگردانند. انجمن جهانی بازی سازان از ما حمایت می کنند. همچنین دو خبرگزاری بین المللی قرار است به جشنواره فشار بیاورند تا بازی ها به جشنواره برگردند.

وی در پایان خاطر نشان کرد: توییت هایی از امشب از سوی بازی سازان دنیا آغاز می شود و امیدواریم شاهد نتایج مثبتی باشیم.



## غول مرحله آخر تغییر سبک زندگی (۱۵/۷/۹۶ - ۱۵/۸/۹۶)

«یک دستگاه بدقواره سیاه رنگ متصل به دسته خلبانی روبه روی یک تلویزیون سیاه و سفید ۱۴ اینچ» این رویای ناتمام بسیاری از کودکان دهه ۶۰ بود.

به گزارش جی پلاس، بازی های رایانه ای دو دهه گذشته محدود می شد به همین دستگاه که گل سر سبد بازی هایش هم هواپیمای کنسول آتاری بود. تنوع بازی ها آن قدر کم بود که همین بازی، ساعت های بسیاری از نوجوانی این نسل را پر می کرد.

کنسول های آتاری هم مثل خیلی از فناوری های وارداتی ابتدا از آن طبقه خاصی از اجتماع بود، هر چند سرعت فراگیر شد. بعد از گذشت حدود دو دهه از آن روزگار، تعداد مصرف کنندگان بازی های رایانه ای به رقم عجیب ۲۳ میلیون نفر رسیده است. هر چند این تعداد هم با پیمایش صورت گرفته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) توسط بنیاد بازی های رایانه ای در سال ۹۴ به دست آمده و قطعاً این تعداد در حال حاضر بیشتر شده است. آن طور که معاون پژوهش این بنیاد می گوید براساس پیش بینی های این بنیاد، رقم مصرف کنندگان بازی های دیجیتال تا سال ۱۴۰۰ به رقمی غیر قابل باور خواهد رسید. اولین پرسش اما در این میان، تأثیرات این بازی هاست. این که بازار حداقلی ۲۳ میلیون کاربر در ایران می تواند فرصتی باشد برای استفاده بهینه از آن یا تهدیدی است که نسل نوجوان و جوان ایرانی را به سوی سبک زندگی متفاوتی سوق دهد. چالشی که حالا از مسئولان و طراحان بازی ها گرفته تا همه ۲۳ میلیون مصرف کننده با آن رو به رو هستند.

فرصتی به نام بازی های دیجیتال

محمدعلی سیدحسینی، مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با این که بازی های رایانه ای چقدر در تغییر سبک زندگی تأثیر گذار است، می گوید ابتدای امر باید از این بازار ۲۳ میلیونی کاربر نهایت استفاده را کنیم آن قدر که بتوانیم توجهشان را به بازار داخلی جلب کنیم. جالب این که او در میان گفته هایش به آمار ۲۰ میلیونی کاربران بازی های دیجیتال موبایلی هم اشاره می کند. سیدحسینی می گوید: از آنجا که درباره بازی های ایرانی رضایت مندی وجود دارد باید از این ظرفیت برای تقویت سازندگان استفاده کنیم. باید آنها را هدایت کنیم به سمت ساخت بازی های بومی با رویکرد صادرات محور تا بتوانیم هم از این طریق فرهنگمان را معرفی و منتقل کنیم و هم درآمدزایی ارزی شکل بگیرد.

به باور معاونت پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای صنعت بازی های دیجیتال در دنیا صنعت چابکی است به این مفهوم که هزینه ایجاد شغل در آن به نسبت صنایع دیگر پایین است و منابع اولیه خیلی ویژه ای برای تولید نیاز ندارد، یعنی با تیم های بازی سازی کوچک می توان یک ارزش افزوده خیلی بزرگی تولید کرد. با توجه به همه اینهاست که تعداد بالای کاربران بازی های رایانه ای یک فرصت است نه تهدید.

شاید این ذهنیت و استدلال کمی خوشبینانه به نظر می رسد، چرا که به گواه آمارها تنها ۵ درصد از بازار بازی های دیجیتال در کشور در اختیار بازی های ایران است.

سید حسینی برای این آمارها هم پاسخ قابل توجهی دارد. او می گوید: این درصد از سهم بازی ها نسبت به کشورهای دیگر درصد نامعقولی نیست. برخی کشورهای جهان مثل فنلاند، کره جنوبی، ژاپن یا آمریکا در بازی به عنوان یک صنعت درآمدزا سرمایه گذاری کرده اند. به همین دلیل تولیداتشان در سطح جهانی هم خیلی بیشتر است. در این میان، اتفاقاً سهم بازار ایران یعنی همان ۵ درصد میان کشورهای منطقه رقم قابل توجهی است.

اما کمی که به عقب تر برویم شاید به همان دیدگاه خوش باورانه معاونت پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای برسیم، چرا که سهم ما در سال ۸۹ از بازار ایران تنها یک درصد بوده و در سال ۹۴ به ۵ درصد رسیده و این از پیشرفت در کسب سهم بیشتری از بازار ایران نشان می دهد.

نکته مهم تر اما ماجرای است که سید حسینی از آن خشنود است: «در حال حاضر بازی های ایرانی و خارجی در بازار کاربران داخلی قابل رقابت هستند. یعنی به این شکل نیست که بازی های خارجی حداقل در مورد بازی های موبایلی به تولیدات داخلی غلبه داشته باشند.»

مخاطب بازی فقط کودکان نیستند

ذهنیت غالبی که در ارتباط با مصرف کنندگان بازی های دیجیتال وجود دارد این است که نوجوانان، مخاطب اصلی این بازی ها هستند. اما تحقیقات جدید نشان می دهد سن بازی کنندگان سرعت در حال افزایش است. هر چند همچنان درصد بالای بازی کنندگان را نوجوانان و جوانان تشکیل می دهند.

سال ۸۹، سن مصرف بازی در کشور، ۱۶ سال بوده، سال ۹۲ به ۱۸ سال و سال ۹۴ به ۲۱ سال رسیده است. این نشان می دهد بازی ها از وضعیتی که فقط برای قشر نوجوان طراحی شده باشد، خارج می شود. این نکته قابل پیش بینی بوده است، چرا که به عنوان مثال میانگین سنی مصرف کنندگان بازی در آمریکا ۳۵ سال است. البته در ایران همچنان نوجوانان سهم اول بازی را دارند و کودکان در این میان سهم کمتری را به خود اختصاص داده اند.

معاونت پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای معتقد است این نکته، هم می تواند فرصت تلقی شود و هم تهدید. او می گوید: این بدون شک به کارکرد ما در نوع طراحی و محتوای بازی ها بستگی دارد. اگر ما خوب بتوانیم در زمینه بازی سازی فعالیت کنیم و ظرفیت بازی سازی کشورمان را تقویت کنیم، می توانیم در زمینه فرهنگی و جامعه پذیری از این ظرفیت بهره ببریم و برای اطلاع رسانی، سرگرمی و آموزش نیز از آن استفاده کنیم. بویژه برای نوجوانان که هویتشان شکل می پذیرد.

۳۰ میلیون ساعت بازی در یک شبانه روز

آمار بنیاد بازی های رایانه ای فارغ از تعداد بازی کنندگان نکات دیگری هم داشت. یکی از آنها تعداد زمان صرف شده توسط بازی کنندگان ایرانی است. مطابق این آمار، هر یک از مصرف کنندگان این بازی ها در شبانه روز به صورت متوسط ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتال می کنند که با یک حساب سرانگشتی می توان نتیجه گرفت در شبانه روز بیش از ۳۰ میلیون ساعت صرف بازی های رایانه ای می شود که حدود ۸۷ درصد آن یعنی به عبارتی بیش از ۲۶ میلیون ساعت آن توسط کودکان، نوجوانان و جوانان هزینه می شود.

اما بازی ها هم تأثیرات بد و خوب خود را دارند. جمشیدی، کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال در این باره می گوید: بازی های استراتژیک هم اثرات خوب دارند و هم اثرات بد. در بعضی بازی ها میزان توهم، ترس و خشونت در بازی زیاد است و برخی بازی های استراتژیک آنلاین اگر به اندازه ای بازی شوند و اگر بازیکن به آنها متاد نشود، در حوزه مدیریت منابع استراتژیک و نحوه استفاده کردن از سناریوها قابل توصیه است. در این میان نقش خانواده ها بسیار موثر است. جمشیدی می گوید: خانواده ها فکر می کنند اگر تبتلی را برای فرزندانشان تهیه کردند یا تلفن هوشمندی را در اختیار آنها قرار دادند، یعنی فرزندشان به بلوغ فکری رسیده و آرام تر است و دیگر به کوچه و خیابان نمی رود و با افراد ناشناس ارتباطی برقرار نمی کند، این طرز فکر کاملاً اشتباه است چون میزان آزادی و اختیاری که فرزندان شما با قرار گرفتن در فضای آنلاین پیدا می کند به مراتب بیشتر از قرار گرفتن در فضای حقیقی است.

کارشناسان تأکید می کنند خانواده ها باید سواد رسانه ای خود را افزایش دهند و بدانند از چه طریقی قفل سخت افزاری و نرم افزاری را فعال کنند. از طرفی باید به نشان رده بندی بازی ها توجه کنند. اگر این نشان را با آرم اسرا (ESRA) رویکرد به این معناست که آن بازی مجاز است و قابل تهیه و استفاده برای رده سنی فرزند شماست، در غیر این صورت بازی غیر مجاز است و امکان ترویج رفتارهای خشونت آمیز و استفاده از الکل، مواد مخدر، محرک های جنسی، ایهام و ترس را در فرزند شما خواهد داشت.

سرگرم با بازی های جدی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی های جدی، برای اهدافی غیر از سرگرمی طراحی، ساخته و منتشر می شود. این قبیل بازی ها برای اهدافی مانند آموزش، کشفیات علمی، مهندسی، شهرسازی و ساخت سازه های بزرگ و امور نظامی مورد استفاده قرار می گیرند.

جایگاه بازی های جدی در ایران متزلزل هستند و می توان گفت هنوز آن طور که باید و شاید صنعت بازی سازی در این حوزه وارد نشده است. هر چند همین هفته گذشته بنیاد بازی های رایانه ای قراخون مسابقه جایزه بازی های جدی را منتشر کرده است.

تولید بازی های جدی نه تنها دانش بومی بازی سازی کشورمان را افزایش می دهد، بلکه جایگاه ایران در منطقه را تثبیت می کند. ساخت این گونه بازی ها تنها توسط کشورهای محدودی صورت می گیرد و از این فرصت می توان برای صادرات این فناوری به کشورهای دیگر استفاده کرد.

بازی های جدی می توانند در امور صنایع سطح بالا ایفای نقش کنند، شاید به همین دلیل است که بازی های جدی در ایران رشد چندانی نکرده است، چرا که اغلب مسئولان رده بالای صنایع و حوزه های مختلف در ایران از موضوع بازی های جدی و ویژگی های آن شناخت کافی ندارند و در نتیجه هیچ گاه سراغ تولید یا استفاده از بازی های جدی ترفته اند.

بازی های جدی، کاربردهای وسیعی در حوزه های مختلف از جمله سلامت، آموزش، نظامی، صنعت، فرهنگ، هنر و ... دارند که عموماً توسط نهادها یا سازمان های بزرگ تهیه و تولید می شود.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این خصوص می گوید: یکی از معیارهای پیشرفت در صنعت بازی های رایانه ای، نفوذ و میزان استفاده از بازی های جدی است. این بازی ها می توانند به عنوان فصل جدیدی در صنعت بازی های رایانه ای ایران دیده شود.

به گفته او یک بازی جدی باید ماهیت بازی داشته باشد و جدید، هدف از تولید آن بازی باشد نه در فرآیندهای تولید آن. در واقع می توان گفت هر بازی جدی که مخاطبان آن تفهمنده برای چه هدفی طراحی شده، یک بازی جدی خوب است؛ البته به طور معمول برای ساخت بازی های جدی به دلیل هدفی خاص از تولید از تیم های کوچک تر و با مکانیک ها و گرافیک ساده تری استفاده می شوند.

رسانه ای به نام بازی

یکی دیگر از کاربردهای مهم بازی های دیجیتال جایگاه آنها به عنوان یک رسانه است. امروزه بازی های رایانه ای مرزهای سرگرمی، کتاب، تلویزیون و سایر رسانه ها را درنوردیده و میان نسل جدید به توانایی تلفیق بین رسانه های مختلف رسیده است.

به همین علت بسیاری از تولیدکنندگان بازی های کامپیوتری در کنار سرگرمی، اهدافی چون ترویج یک دیدگاه، آیدئولوژی یا سیاست خاص را مدنظر دارند و بر اساس این اهداف، بازی ها را طراحی می کنند؛ چون آنها می دانند بیشتر مخاطبان بازی های رایانه ای، کودکان و نوجوانان هستند و بازی ها قابلیت دارند در مدت طولانی تأثیرات شگرف بر مخاطب شان بگذارند.

سال ۲۰۰۹ در دانشگاه شیکاگو، تأثیرگذاری سه رسانه سمعی و بصری همانند رادیو، سینما و تلویزیون مورد بررسی قرار گرفت و نتایج آن شگفت انگیز بود. دانشگاه شیکاگو در این تحقیق به نتیجه رسید اگر از طریق رسانه سمعی، میزان مشخصی از اطلاعات در یک بازه زمانی خاصی به مخاطبی که از ضریب هوشی متوسط به بالایی برخوردار است، منتقل شود و این اطلاعات در ۲۴ ساعت آینده تکرار نشود، مخاطب بعد از این زمان، ۱۰ تا ۱۵ درصد آن اطلاعات را به خاطر می سپارد. در رسانه های سمعی و بصری این مقدار از اطلاعات به ۲۵ درصد می رسد؛ اما در رسانه های سمعی و بصری، اگر میزان مشخصی اطلاعات به کاربر با ضریب هوشی متوسط داده شود و در ۲۴ ساعت آینده تکرار نشود، کاربر بعد از این زمان حدود ۶۰ تا ۷۵ درصد اطلاعات را به خاطر دارد، از این رو دنیا به این بازی ها اقبال نشان داده است.

مرتضی جمشیدی، کارشناس مرکز پژوهش های بازی های دیجیتال با اشاره به گستردگی این بازی ها در میان مردم می گوید: امروزه رسانه های نوین در شکل کوچک شده یک تلفن همراه هوشمند قدرت نفوذ خود را افزایش داده اند، به طوری که از تمامی اقشار سنی جامعه مخاطب دارند.

او با اشاره به ویژگی های مطلوب بازی های دیجیتال امروزی می گوید: با فراگیر شدن تلفن های همراه هوشمند میان مردم بازی های استراتژیک و فکری بیشتر مورد توجه هستند و در سید فرهنگی خانواده ها جای گرفته اند، در حالی که قبل از رواج تلفن های همراه بازی های استراتژیک در ایران طرفدار زیادی نداشت.

علاوه بر این ابراهیم محسنی آهویی، دانشجوی کارشناسی ارشد ارتباطات هم در مقاله ای نتیجه پژوهش خود را با عنوان «بازی رایانه ای یا رسانه بازی پذیر» ارائه می کند. او معتقد است: بازی رایانه ای، رسانه ای بازی پذیر است که آیدئولوژی مورد نظر خود را از طریق سطوح چهار گانه روایت، رویه، تعامل و سیستم معانی به مخاطب عرضه می کند. از آنجا که ورود به جهان بازی، به معنای قرار گرفتن در محدوده قواعد آن است، در این رسانه تولید و مصرف آیدئولوژی همزمان رخ می دهد.



## پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۶/۱۲/۰۵ - ۱۳۹۷/۰۱/۰۵)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه چهار متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند.

در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

فضای غرفه چهار متر

اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود (ادامه دارد ...)



## بازتاب

(ادامه خبر ...) بلیت معمولی گیم کانکشن  
پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲\*۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار  
نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای را اعطا کرده است.  
با توجه به محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی شناسایی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.

## صبا

## حذف ۱۶ بازی ایرانی از جایزه بین المللی بازی های موبایلی! (۱۳۹۶-۹۷/۱۳۹۷-۹۸/۱۳۹۸-۹۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: حذف ایران از دومین جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا - IMGA - اقدامی سیاسی است که از سوی کشورهای دیگر به این رویداد تحمیل شده است.

حسن کریمی قدوسی در مورد حذف ۱۶ بازی ایرانی از جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا افزود: دو ماه پیش طی تعاملی که بین دست اندکاران این جایزه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت، مقرر شد بازی سازان ایرانی از این ظرفیت استفاده و در این رویداد شرکت کنند.  
وی کیفیت بازی های ایرانی را بسیار بالا توصیف کرد و گفت: از ۵۲ اثر ارسال شده به این جشنواره ۱۶ اثر به آن راه یافتند و ایران بالاترین رتبه و میزان بازی های ارسال شده در جشنواره را میان دیگر کشورها کسب کرد.  
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: اما شب گذشته (سه شنبه) متوجه شدیم که کل بازی های ایرانی حذف شدند و قانون جشنواره تغییر یافته و نام ایران از کشورهای که می توانستند اثر ارسال کنند، حذف شده است.  
کریمی قدوسی با بیان اینکه این اقدامی سیاسی است و منشا آن جای دیگری است، افزود: شخصا به این جشنواره ایمیل زده ام و واحد حقوقی بنیاد بازی ها با آنها مکاتبه کرده که علت این حذف را توضیح دهند و یا بازی ها برگردانده شوند اما تاکنون جوابی دریافت نکرده ایم.  
وی گفت: از طرفی به چند انجمن در جامعه جهانی بازی سازان فشار آوردیم تا این موضوع را پیگیری کنند و قرار است که یک سری خبرسازی از حذف بازی های ایرانی در توئیتر انجام دهند.  
مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای ادامه داد: با حذف ایران از این رویداد بین المللی می خواهند کشور را به انزوا بکشانند و ایران را از فهرست کشورهای بازی ساز حذف کنند.  
کریمی قدوسی افزود: می توانیم با دیپلماسی فرهنگی و تولید بازی های با کیفیت با این فضای که بدخواهان ایجاد کرده اند، مقابله کنیم.  
گفتنی است، در حالی که روز گذشته (سه شنبه) و پس از اعلام نامزدهای جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا - IMGA - بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند، عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.  
سخن خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره، احتمالاً زنگ خطری برای عوامل عربی این جشنواره بوده است و آن ها نیز ترجیح داده اند به کلی ایران را حذف کنند.  
واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که در حال مذاکره و پیگیری این اقدام غیر حرفه ای است و تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست.  
دومین دوره جایزه بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود.

## ECONOMICS NEWS

## پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۷-۹۸/۱۳۹۸-۹۹/۱۳۹۹-۱۴۰۰)

اقتصاد ایران: پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات و ارتباطات باشگاه خبرنگاران پویا: تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه چهار متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

فضای غرفه چهار متر

اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود

بلیت معمولی گیم کانکشن

پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲\*۳ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای را اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی شناسایی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.

انتهای پیام /



### پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵/۰۵-۱۳۹۵/۰۷)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش قدس آنلاین، تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه چهار متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند.

در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

فضای غرفه چهار متر

اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود

بلیت معمولی گیم کانکشن

پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲\*۳ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای را اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی شناسایی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.



### بنیاد ملی بازی های رایانه ای قول پیگیری داد حذف نام ایران و بازی های ایرانی از سایت مسابقات IMG A

در حالی که ۱۶ بازی ایرانی به عنوان نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل (IMG A) معرفی شده بودند، اسامی تمام بازی ها از سایت این مسابقات حذف شد.

قناورن - یازده مهرماه نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل IMG A معرفی شدند که نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنها به چشم می خورد و در نتیجه ایران بیش ترین میزان نامزدی را در بین کشورهای منطقه کسب کرده بود.

براساس این گزارش IMG A این رویداد قدیمی ترین جشنواره مختص بازی های موبایل در دنیاست و سابقه آن به سال ۱۲۸۴ برمی گردد. از سال گذشته نیز منطقه خاورمیانه به مسابقات آن اضافه شده است و به جز خاورمیانه سه نسخه دیگر از این جشنواره با عناوین چین، جنوب شرقی آسیا و جهانی برگزار می شود. براساس اعلام اولیه از بین ۵۲ نامزد این جشنواره، ۱۶ اثر به بازی سازان ایرانی اختصاص داشت و در نتیجه تعداد آثار ایرانی که توانسته اند نامزد این جشنواره شوند بیش از دیگر کشورهای منطقه خاورمیانه بود.

براساس این گزارش ۱۶ بازی ایرانی Wheelers, Ancients Revival, Around Mars, Clown: Legendary Theater, لایو تی وی تایکون، پسرخوانده، پرسیتی، خروس جنگی، Shadow Racer, Spring Farm, Super Sheep, The Ballion، قفس، بدو دهقان بدو، نبرد اساطیر و نجات قلعه به عنوان نامزد این مسابقات معرفی شدند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پس از این اتفاق نیز بنیاد ملی بازی های رایانه ای از کاربران ایرانی خواست در نظرسنجی درباره این بازی های شرکت کنند. اما چند ساعت پس از اعلام رسمی اسامی نامزدها، ناگهان نه تنها نام ایران در صفحه قوانین، از فهرست کشورهایی که امکان حضور در این مسابقات را داشتند حذف شد که نام ۱۶ بازی ایرانی نامزد این مسابقات نیز دیگر در صفحه نامزدها به چشم نمی خورد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده است که در حال مذاکره با مسوولان دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا برای رفع مشکل است. قرار است این مسابقات ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و برندگان این مسابقه در رقابت جهانی نیز شرکت داده می شوند.



### پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۶-۹۶/۱۲/۲۳)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است. به گزارش پایگاه خبری گسترش، تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه چهار متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند. در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت: فضای غرفه چهار متر اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود بلیت معمولی گیم کانکشن پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲\*۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای را اعطا کرده است. به گزارش دریک آنلاین به نقل از تسنیم، با توجه به محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویزای شنغن باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد فرآیند دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.



### پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۶-۹۶/۱۲/۲۳)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است. تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه چهار متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند. به گزارش تجارت نیوز، در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت: نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای را اعطا کرده است. با توجه به محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویزای شنغن باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد. منبع: تسنیم

**پیشنهاد ویژه و اختصاصی نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۹۶/۷/۹۶)**

پرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را جهت حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در این نمایشگاه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه ۴ متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند.

در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

فضای غرفه ۴ متر

اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود

بلیط معمولی گیم کانکشن

پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲ در ۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار

لازم به ذکر است نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.

افراد علاقه مند درخواست خود را با ذکر اطلاعات زیر تا تاریخ یکشنبه (۱۶/۷/۹۶) به آدرس [contact@ireg.ir](mailto:contact@ireg.ir) ارسال نمایند:

نام و نام خانوادگی

شماره تماس ( شماره موبایل)

نام شرکت

نام مدیرعامل شرکت

**ارتباطات برتر**

Celebrity Center

**پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۹۶/۷/۹۶)**

ارتباطات برتر: پرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش پایگاه خبری ارتباطات برتر: تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه چهار متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند.

در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

فضای غرفه چهار متر

اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود

بلیط معمولی گیم کانکشن

پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲\*۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای را اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.





### پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۲-۹۶/۱/۱۳)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

به گزارش شمانیوز، تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه چهار متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند. در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

فضای غرفه چهار متر  
اکانت پریمیوم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود  
بلیت معمولی گیم کانکشن  
پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲\*۳ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار  
نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای را اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویزای شنکن باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.

منبع: تسنیم



### با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی های ایرانی به جشنواره IMGa خاورمیانه بازگشت

(۱۳۹۱-۹۶/۱/۱۳)

خبرایران: با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون حذف ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره IMGa خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند، این بازی ها مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از حذف این بازی ها در شب گذشته، واحد بین الملل بنیاد با مسئولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی های ایرانی به جشنواره شد.

پس از پیگیری های صورت گرفته، بیانیه ای رسمی از سمت مدیریت IMGa به بازی سازان ایرانی ارسال شد که خبر از بازگشت بازی های آن به رقابت می داد. در این بیانیه دلیل حذف شدن بازی های ایرانی اصلاحیه ای در قرارداد بین IMGa و IMGa MENA جهانی عنوان شده که در آن کشور ایران برای شرکت در جشنواره منع شده بود که این محدودیت هم اکنون برداشته شده است. به گفته مدیرعامل IMGa بازی سازان ایرانی علاوه بر نسخه MENA می توانند در نسخه جهانی این جشنواره نیز شرکت کنند.

با توجه به این که ایران بیشترین تعداد نامزدی آثار را در این جشنواره به خود اختصاص داده است، شانس درخشش و برنده شدن بازی های ایرانی در این مسابقات بالاست.

دومین دوره مسابقات IMGa در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



### بازی های ایرانی به جشنواره IMGa خاورمیانه بازگشتند (۱۳۹۲-۹۶/۱/۱۳)

خبرگزاری آریا - همانطور که پیش از این خواندید، ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره IMGa در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند، بدون هیچ توضیح قبلی، از لیست نامزدهای این جشنواره حذف شدند.

حال و مطابق اخباری که بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده است، این بازی ها پس از پیگیری این ارگان، بار دیگر به لیست نامزدهای این جشنواره بازگشته اند.

پس از پیگیری های انجام شده توسط روابط عمومی بخش بین الملل بنیاد، دلیل حذف این بازی ها، منع شدن حضور کشور ایران در این (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) جشنواره اعلام شده بود که البته این محدودیت هم اکنون برداشته شده و بازی سازان ایرانی، علاوه بر منطقه خاورمیانه قادر به شرکت در نسخه جهانی این جشنواره نیز هستند.

ایران با ۱۶ نامزد، از بیشترین شانس برای برنده شدن جایزه و درخشش در این جشنواره، بهره می برد. دومین دوره مسابقات **IMGA** در تاریخ ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است که رای گیری برای انتخاب بهترین ها در این جشنواره، هم اکنون آغاز شده است. منبع خبر: **digiato**



### بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشتند (۱۳۹۵-۹۶/۷/۱۳)

همانطور که پیش از این خواندید، ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا نامزده شده بودند، بدون هیچ توضیح قبلی، از لیست نامزدهای این جشنواره حذف شدند.

حال و مطابق اخباری که بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده است، این بازی ها پس از پیگیری این ارگان، بار دیگر به لیست نامزدهای این جشنواره بازگشته اند.

پس از پیگیری های انجام شده توسط روابط عمومی بخش بین الملل بنیاد، دلیل حذف این بازی ها، منع شدن حضور کشور ایران در این جشنواره اعلام شده بود که البته این محدودیت هم اکنون برداشته شده و بازی سازان ایرانی، علاوه بر منطقه خاورمیانه قادر به شرکت در نسخه جهانی این جشنواره نیز هستند. ایران با ۱۶ نامزد، از بیشترین شانس برای برنده شدن جایزه و درخشش در این جشنواره، بهره می برد. دومین دوره مسابقات **IMGA** در تاریخ ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است که رای گیری برای انتخاب بهترین ها در این جشنواره، هم اکنون آغاز شده است.



### بازی های ایرانی در جشنواره IMGA خاورمیانه (۱۳۹۵-۹۶/۷/۱۳)

همانطور که پیش از این خواندید، ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا نامزده شده بودند، بدون هیچ توضیح قبلی، از لیست...

گروه فناوری ... همانطور که پیش از این خواندید، ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا نامزده شده بودند، بدون هیچ توضیح قبلی، از لیست نامزدهای این جشنواره حذف شدند.

به گزارش بولتن نیز و به نقل از دیجیاتو، حال و مطابق اخباری که بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده است، این بازی ها پس از پیگیری این ارگان، بار دیگر به لیست نامزدهای این جشنواره بازگشته اند.

پس از پیگیری های انجام شده توسط روابط عمومی بخش بین الملل بنیاد، دلیل حذف این بازی ها، منع شدن حضور کشور ایران در این جشنواره اعلام شده بود که البته این محدودیت هم اکنون برداشته شده و بازی سازان ایرانی، علاوه بر منطقه خاورمیانه قادر به شرکت در نسخه جهانی این جشنواره نیز هستند. ایران با ۱۶ نامزد، از بیشترین شانس برای برنده شدن جایزه و درخشش در این جشنواره، بهره می برد. دومین دوره مسابقات **IMGA** در تاریخ ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است که رای گیری برای انتخاب بهترین ها در این جشنواره، هم اکنون آغاز شده است.



### سه شنبه حذف شدند، بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشتند (۱۳۹۵-۹۶/۷/۱۳)

تهران - ایرنا- ۱۶ بازی ایرانی که از حضور در دومین جشنواره بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و شمال آفریقا- **IMGA** حذف شده بودند مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند.

به گزارش پنجشنبه گروه فرهنگی ایرنا پس از حذف این بازی ها در شب گذشته، واحد بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مسئولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی های ایرانی به جشنواره شد.

پس از پیگیری های صورت گرفته، بیانیه ای رسمی از سوی مدیریت **IMGA** به بازی سازان ایرانی ارسال شد که خبر از بازگشت بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامہ خبر ...) اُنہا بہ رقابت میں داد.

بنابر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بیانیه جشنواره، دلیل حذف شدن بازی های ایرانی اصلاحیه ای در قرارداد بین **IMGA** و **IMGA MENA** جهانی عنوان شده که در آن کشور ایران برای شرکت در جشنواره منع شده بود و این محدودیت هم اکنون برداشته شده است. به گفته مدیرعامل **IMGA** بازی سازان ایرانی، علاوه بر نسخه **MENA** می توانند در نسخه جهانی این جشنواره نیز شرکت کنند.

ایران بیشترین تعداد نامزدی آثار را در این جشنواره به خود اختصاص داده است بنابراین شانس درخشش و برنده شدن بازی های ایرانی در این مسابقات بالاست. دومین دوره مسابقات بازی های موبایلی در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رأی عموم قرار دارند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای چهارشنبه به خبرنگار ایرنا گفت: سه شبه شب متوجه شدیم کل بازی های ایرانی حذف شدند و قانون جشنواره تغییر یافته و نام ایران از کشور های که می توانستند اثر ارسال کنند، حذف شده است.

۱۸۲۳۰۰۹۳۳۸



بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشت (۱۳۸۶-۹۲/۱۷/۱۳۸۶)

با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون حذف ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره **IMGA** خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند این بازی ها مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از حذف این بازی ها در شب گذشته، واحد بین الملل بنیاد با مسئولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی های ایرانی به جشنواره شد.

پس از پیگیری‌های صورت گرفته، بنیانه ای رسمی از سمت مدیریت **IMGA** به بازی سازان ایرانی ارسال شد که خبر از بازگشت بازی‌های آن به رقابت می‌داد. در این بنیانه دلیل حذف شدن بازی‌های ایرانی اصلاحیه ای در قرارداد بین **IMGA** و **IMGA MENA** جهانی عنوان شده که در آن کشور ایران برای شرکت در جشنواره منع شده بود که این محدودیت هم اکنون برداشته شده است. به گفته مدیرعامل **IMGA** بازی سازان ایرانی علاوه بر نسخه **MENA** می‌توانند در نسخه جهانی، ای، جشنواره نیز شرکت کنند.

با توجه به این که ایران بیشترین تعداد نامزدی آثار را در این جشنواره به خود اختصاص داده است، شانس درخشش و برنده شدن بازی های ایرانی در این مسابقات بالاست.

دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



با حضور مدیران عامل شرکت ها و گروه های بازی سازی نشست تشریح روند ممیزی پس از نشر بازی های  
موبایلی برگزار می شود (1397/07/14)

این آیین نشست تشریح روند ممیزی پس از نشر بازی های موبایلی برگزار می شود

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای تشریح روند «ممیزی پس از نشر» بازی های موبایلی به بازی سازان محترم، نشستی برگزار خواهد کرد.

این نشست با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای روز یکشنبه مورخ ۱۶ مهر ماه از ساعت ۱۸ الی ۲۰ برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است راهکار ممیزی پس از نشر از ابتدای سال ۹۴ برای نظارت بر بازی های موبایل اتخاذ شده است. در این حالت نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) پس از انتشار بازی های موبایل، در مارکت ها به بررسی بازی ها پرداخته و به آن ها رده سنی ارائه می کند.

با توجه به گسترش روز افزون تولید بازی های موبایل در کشور، لازم است روند نظارت پیش و پس از انتشار بازی های موبایلی برای بازی سازان تشریح شود. بدین وسیله از تمامی مدیران عامل شرکت ها یا گروه های بازی سازی دعوت می شود تا با پر کردن فرم زیر تا روز جمعه مورخ ۱۴ مهر ماه، جهت حضور در این نشست اعلام آمادگی نمایند. محل برگزاری این نشست متعاقبا به اطلاع متقاضیان حضور خواهد رسید.

فرم ثبت نام جهت حضور در نشست





## با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشت

(۱۳۹۶-۰۶/۰۷/۱۳۹۶)

ایرانیان-با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون حذف ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره IMGA خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند، این بازی ها مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از حذف این بازی ها در شب گذشته، واحد بین الملل بنیاد با مسئولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی های ایرانی به جشنواره شد.

پس از پیگیری های صورت گرفته، بیانیه ای رسمی از سمت مدیریت IMGA به بازی سازان ایرانی ارسال شد که خبر از بازگشت بازی های آن به رقابت می داد. در این بیانیه دلیل حذف شدن بازی های ایرانی اصلاحیه ای در قرارداد بین IMGA و IMGA MENA جهانی عنوان شده که در آن کشور ایران برای شرکت در جشنواره منع شده بود که این محدودیت هم اکنون برداشته شده است. به گفته مدیرعامل IMGA بازی سازان ایرانی علاوه بر نسخه MENA می توانند در نسخه جهانی این جشنواره نیز شرکت کنند.

با توجه به این که ایران بیشترین تعداد نامزدی آثار را در این جشنواره به خود اختصاص داده است، شانس درخشش و برنده شدن بازی های ایرانی در این مسابقات بالاست.

دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



## با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشت

(۱۳۹۶-۰۶/۰۷/۱۳۹۶)

با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون حذف ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره IMGA خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند، این بازی ها مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند.

به گزارش پانا، پس از حذف این بازی ها در شب گذشته، واحد بین الملل بنیاد با مسئولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی های ایرانی به جشنواره شد.

پس از پیگیری های صورت گرفته، بیانیه ای رسمی از سمت مدیریت IMGA به بازی سازان ایرانی ارسال شد که خبر از بازگشت بازی های آن به رقابت می داد. در این بیانیه دلیل حذف شدن بازی های ایرانی اصلاحیه ای در قرارداد بین IMGA و IMGA MENA جهانی عنوان شده که در آن کشور ایران برای شرکت در جشنواره منع شده بود که این محدودیت هم اکنون برداشته شده است. به گفته مدیرعامل IMGA بازی سازان ایرانی علاوه بر نسخه MENA می توانند در نسخه جهانی این جشنواره نیز شرکت کنند.

با توجه به این که ایران بیشترین تعداد نامزدی آثار را در این جشنواره به خود اختصاص داده است، شانس درخشش و برنده شدن بازی های ایرانی در این مسابقات بالاست.

دومین دوره مسابقات IMGA در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



## اتفاقی نادر در یک جشنواره بین المللی؛ حذف ناچوانمردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMGا خاورمیانه پس از اعلام نامزدها! (۱۳۸۵-۹۶/۱۷/۹۶)

در حالی که روز چهارشنبه و پس از اعلام نامزدهای جشنواره بازی های موبایل IMGا خاورمیانه، بازی سازان ایرانی با کسب ۱۶ نامزدی بالاتر از بازی سازان کشورهای منطقه ایستادند؛ عوامل این جشنواره بازی های ایرانی را حذف کردند.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در حالی که نسخه جهانی جشنواره بازی های موبایل IMGا بیش از ۱۵ سال قدمت دارد و یکی از معتبرترین جشنواره های بین المللی در حوزه بازی است، اتفاقی نادر و عجیب در جشنواره ی خاورمیانه آن رخ داده است. این در حالی است که تا دیروز در صفحه مربوط به قوانین این جشنواره نام کشور ایران در بین کشورهایی که امکان حضور را دارند وجود داشت اما اکنون نام کشورمان از صفحه قوانین حذف شده است. نسخه خاورمیانه این جشنواره برای دومین سال است که برگزار می شود و سال گذشته به دلیل عدم اطلاع رسانی، بازی سازان ایرانی در آن شرکت نداشتند. اما حضور پر رنگ بازی های ایرانی و کیفیت بالای آن ها در این دوره در بین دیگر بازی ها کاملاً مشهود بود. واحد بین الملل و حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال مذاکره و پیگیری این حذف ناچوانمردانه است و تمام تلاش خود را برای احقاق حق بازی سازان ایرانی به کار خواهد بست. دومین دوره مسابقات IMGا در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند. منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی های ایرانی به جشنواره IMGا خاورمیانه بازگشت (۱۳۸۵-۹۶/۱۷/۹۶)

با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون حذف ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره «IMGا» خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند، این بازی ها مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از حذف این بازی ها در شب گذشته، واحد بین الملل بنیاد با مسئولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی های ایرانی به جشنواره شد. پس از پیگیری های صورت گرفته، بیانه ای رسمی از سمت مدیریت «IMGا» به بازی سازان ایرانی ارسال شد که خبر از بازگشت بازی های آن به رقابت می داد. در این بیانه دلیل حذف شدن بازی های ایرانی اصلاحیه ای در قرارداد بین «IMGا» و «IMGا MENA» جهانی عنوان شده که در آن کشور ایران برای شرکت در جشنواره منع شده بود که این محدودیت هم اکنون برداشته شده است. به گفته مدیرعامل IMGا بازی سازان ایرانی علاوه بر نسخه MENA می توانند در نسخه جهانی این جشنواره نیز شرکت کنند. با توجه به این که ایران بیشترین تعداد نامزدی آثار را در این جشنواره به خود اختصاص داده است، شانس درخشش و برنده شدن بازی های ایرانی در این مسابقات بالاست. دومین دوره مسابقات IMGا در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



## پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۳۸۵-۹۶/۱۷/۹۶)

پرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و ملی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است. تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه چهار متری همراه با اکانت و بلیت های تجاری تهیه کنند. در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت: (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) فضای غرفه چهار متر اکانت پریموم با توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود بلیت معمولی گیم کانکشن پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲\*۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای را اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی شناسایی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.



## ستق

### سیاسی بازی با «بازی»

در هفته گذشته اتفاقی نادر در حوزه بازی های رایانه ای افتاد. ماجرا از آنجا شروع شد که تازدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه و شمال آفریقا (به اختصار **IMGA MENA**) معرفی شدند و نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنها بود. به این ترتیب بازی سازان ایرانی توانستند بیشترین تعداد نامزدی را در بین تمام کشورهای منطقه کسب کنند؛ که افتخاری قابل توجه بود، اما درحالی که موجی از شادی در بین بازی سازان ایرانی برای موفقیتشان در این جشنواره به وجود آمده بود، به یک باره تمام بازی های ایرانی از سایت جشنواره و حتی نام کشور ایران از بین کشورهای می توانستند در جشنواره شرکت کنند، حذف شد و صنعت بازی ایران را در بهت و حیرت فروبرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سرعت وارد عمل شد و در مکاتباتی رسمی با عوامل اصلی این جشنواره خواستار پاسخ گویی آنها و بازگشت بازی های ایرانی شد. پیگیری های زیاد مشخص کرد که منشأ این حرکت نه از سوی عوامل اروپایی آن، بلکه از سمت عوامل برگزارکننده خاورمیانه (مستقر در برخی کشورهای عربی) بوده است. توضیحات مدیرعامل **IMGA** نشان می داد که عوامل جشنواره خاورمیانه متممی را به قراردادهای اضافه کرده اند که بر اساس آن ایران از بین کشورهای حاضر در جشنواره حذف شود. با پیگیری های بنیاد و مکاتبات با عوامل اصلی برگزارکننده، بازی های ایرانی به رقابت بازگشتند، اما دست های پنهانی پشت پرده برای لحظاتی کوتاه نمایان شدند و نشانمان دادند که حتی در حوزه بازی های رایانه ای نیز توطئه و غرض ورزی علیه کشور وجود دارد. اینکه دو شرکت عربی برگزارکننده بخش خاورمیانه رویداد **IMGA** تصمیم گرفته اند ایران در این جشنواره شرکت نکند چند دلیل می تواند داشته باشد؛ دلیل سطحی اول اینکه ایشان می دانند توانایی بازی سازی در ایران چقدر بالاست و اینکه ۱۶ بازی ایرانی در بخش های مختلف یک جشنواره منطقه ای نامزد می شوند، قطعا می تواند در بازتاب جهانی پتانسیل های این صنعت در ایران تأثیر بسزایی داشته باشد، اما دلیل دوم را که عمیق تر می نماید، در راستای سیاستی بزرگ تر می توان ردگیری کرد؛ تلاشی همه جانبه برای منزوی کردن ایران در منطقه. انگار که نه بازی سازی اینجا وجود دارد، نه بازی ای در ایران ساخته می شود. ایزوله کردن صنایع نوین ایران امر جدیدی نیست؛ آن هم در حوزه بازی سازی که ما پیشروترین کشور در منطقه هستیم و طبیعی است کشورهای منطقه ترجیح دهند بازی سازی ایران ناشناخته باقی بماند. با در نظر گرفتن این امر کلیدی که صنعت بازی، صنعتی جهانی است، ما اگر راه گشایش را انتخاب نکنیم، به قطع رشدی نخواهیم داشت. اگر صنعت بازی ایران با بیشترین میزان تولیدات و بازی سازی در منطقه رتبه اول را دارد، پس باید در زمینه تجارت بازی با دنیا نیز در خاورمیانه مهم ترین باشد. اگر همه نهادهای حساس به موضوع بازی در کشور از رویداد بین المللی **Tehran Game Convention** که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می کند حمایت کنند، این رویداد بزرگ اقتصادی - فرهنگی تبدیل به پلی خواهد شد بین منطقه و دیگر نقاط جهان برای تجارت در صنعت بازی های رایانه ای تا توطئه های خصمانه منزوی سازی علیه کشورمان خنثی شود.



## باشگاه خبرنگاران

### با حضور مدیران عامل شرکت ها و گروه های بازی سازی؛ نشست تشریح روند ممیزی پس از نشر بازی های موبایلی برگزار می شود

۱۳۹۵/۰۷/۰۹ - ۰۹:۳۰

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای تشریح سازوکار «ممیزی پس از نشر» بازی های موبایلی با بازی سازان محترم، نشستی برگزار خواهد کرد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ نشست تشریح سازوکار «ممیزی پس از نشر» با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای روز یکشنبه مورخ ۱۶ مهر ماه از ساعت ۱۸ الی ۲۰ برگزار خواهد شد.

لازم به ذکر است راهکار ممیزی پس از نشر از ابتدای سال ۹۴ برای نظارت بر بازی های موبایل اتخاذ شده است. در این حالت نظام رده بندی سنی بازی ها (**ESRA**) پس از انتشار بازی های موبایلی در مارکت ها به بررسی بازی ها پرداخته و به آن ها رده سنی ارائه می کند.

با توجه به گسترش روز افزون تولید بازی های موبایل در کشور، لازم است روند نظارت پیش و پس از انتشار بازی های موبایلی برای بازی سازان تشریح شود بدین وسیله از تمامی مدیران عامل شرکت ها یا گروه های بازی سازی دعوت می شود تا با پر کردن فرم در آدرس (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ( <http://www.wircginfa/form/۲۰> ) تا روز جمعه مورخ ۱۴ مهر ماه جهت حضور در این نشست اعلام آمادگی نمایند. محل برگزاری این نشست متعاقباً به اطلاع متقاضیان حضور خواهد رسید.  
منبع : بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## بازی های ایرانی به جشنواره IMGa خاورمیانه بازگشت (۱۳۹۵/۰۷/۱۶-۱۳۹۵/۰۹/۰۴)

با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون حذف ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره IMGa خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند، این بازی ها مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ پس از حذف این بازی ها در رو پنج شنبه از جشنواره IMGa خاورمیانه ، واحد بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مسئولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی های ایرانی به جشنواره شد. پس از پیگیری های صورت گرفته، بیاتیه ای رسمی از سمت مدیریت IMGa به بازی سازان ایرانی ارسال شد که خبر از بازگشت بازی های آن ها به رقابت می داد. در این بیانیه دلیل حذف شدن بازی های ایرانی اصلاحیه ای در قرارداد بین IMGa و IMGa MENA جهانی عنوان شده که در آن کشور ایران برای شرکت در جشنواره منع شده بود که این محدودیت هم اکنون برداشته شده است. به گفته مدیرعامل IMGa بازی سازان ایرانی علاوه بر نسخه MENA می توانند در نسخه جهانی این جشنواره نیز شرکت کنند.

با توجه به این که ایران بیشترین تعداد نامزدی آثار را در این جشنواره به خود اختصاص داده است، شانس درخشش و برنده شدن بازی های ایرانی در این مسابقات بالاست.

دومین دوره مسابقات IMGa در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.

بیشتر بخوانید: حذف تاجوامردانه بازی های ایرانی از جشنواره IMGa خاورمیانه پس از اعلام نامزدها!

منبع : بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## سیاسی بازی با «بازی» (۱۳۹۵/۰۷/۱۶-۱۳۹۵/۰۹/۰۴)

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در شرف نوشتن

در هفته گذشته اتفاقی نادر در حوزه بازی های رایانه ای افتاد. ماجرا از آنجا شروع شد که نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه و شمال آفریقا (به اختصار IMGa MENA) معرفی شدند و نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنها بود. به این ترتیب بازی سازان ایرانی توانستند بیشترین تعداد نامزدی را در بین تمام کشورهای منطقه کسب کنند؛ که افتخاری قابل توجه بود، اما درحالی که موجی از شادی در بین بازی سازان ایرانی برای موفقیتشان در این جشنواره به وجود آمده بود، به یک باره تمام بازی های ایرانی از سایت جشنواره و حتی نام کشور ایران از بین کشورهای که می توانستند در جشنواره شرکت کنند، حذف شد و صنعت بازی ایران را در بهت و حیرت فروبرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سرعت وارد عمل شد و در مکاتباتی رسمی با عوامل اصلی این جشنواره خواستار پاسخ گویی آنها و بازگشت بازی های ایرانی شد. پیگیری های زیاد مشخص کرد که منشأ این حرکت نه از سوی عوامل اروپایی آن، بلکه از سمت عوامل برگزارکننده خاورمیانه (مستقر در برخی کشورهای عربی) بوده است. توضیحات مدیرعامل IMGa نشان می داد که عوامل جشنواره خاورمیانه متممی را به قراردادهای اضافه کرده اند که بر اساس آن ایران از بین کشورهای حاضر در جشنواره حذف شود. با پیگیری های بنیاد و مکاتبه با عوامل اصلی برگزارکننده، بازی های ایرانی به رقابت بازگشتند، اما دست های پنهانی پشت پرده برای لحظاتی کوتاه نمایان شدند و نشانمان دادند که حتی در حوزه بازی های رایانه ای نیز توطئه و غرض ورزی علیه کشور وجود دارد. اینکه دو شرکت عربی برگزارکننده بخش خاورمیانه رویداد IMGa، تصمیم گرفته اند ایران در این جشنواره شرکت نکند چند دلیل می تواند داشته باشد؛ دلیل سطحی اول اینکه ایشان می دانند توانایی بازی سازی در ایران چقدر بالاست و اینکه ۱۶ بازی ایرانی در بخش های مختلف یک جشنواره منطقه ای نامزد می شوند، قطعاً می تواند در بازتاب جهانی پتانسیل های این صنعت در ایران تأثیر بسزایی داشته باشد، اما دلیل دوم را که عمیق تر می نماید در راستای سیاستی بزرگ تر می توان ردگیری کرد؛ تلاشی همه جانبه برای منزوی کردن ایران در منطقه. انگار که نه بازی سازی اینجا وجود دارد، نه بازی ای در ایران ساخته می شود. ایزوله کردن صنایع نوین ایران امر جدیدی نیست؛ آن هم در حوزه بازی سازی که ما پیشروترین کشور در منطقه هستیم و طبیعی است کشورهای منطقه ترجیح دهند بازی سازی ایران ناشناخته باقی بماند. با در نظر گرفتن این امر کلیدی که صنعت بازی، صنعتی جهانی است، ما اگر راه گشایش را انتخاب (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نکتی به قطع رشدی نخواهیم داشت. اگر صنعت بازی ایران با بیشترین میزان تولیدات و بازی سازی در منطقه رتبه اول را دارد، پس باید در زمینه تجارت بازی با دنیا نیز در خاورمیانه مهم ترین باشد. اگر همه نهادهای حساس به موضوع بازی در کشور از رویداد بین المللی **TehranGame Convention** که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می کند حمایت کنند این رویداد بزرگ اقتصادی-فرهنگی تبدیل به پلی خواهد شد بین منطقه و دیگر نقاط جهان برای تجارت در صنعت بازی های رایانه ای تا توطئه های خصمانه منزوی سازی علیه کشورمان خنثی شود.



## فنا

### بازگشت بازی های ایرانی به فهرست نامزدهای IMGA

با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون حذف ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره **IMGA** خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند، این بازی ها مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای - پس از حذف این بازی ها در شب گذشته، واحد بین الملل بنیاد با مسوولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی های ایرانی به جشنواره شد.

پس از پیگیری های صورت گرفته، بیانیه ای رسمی از سمت مدیریت **IMGA** به بازی سازان ایرانی ارسال شد که خبر از بازگشت بازی های آن به رقابت می داد. در این بیانیه دلیل حذف شدن بازی های ایرانی اصلاحیه ای در قرارداد بین **IMGA** و **IMGA MENA** جهانی عنوان شده که در آن کشور ایران برای شرکت در جشنواره منع شده بود که این محدودیت هم اکنون برداشته شده است. به گفته مدیرعامل **IMGA** بازی سازان ایرانی علاوه بر نسخه **MENA** می توانند در نسخه جهانی این جشنواره نیز شرکت کنند.

با توجه به اینکه ایران بیشترین تعداد نامزدی آثار را در این جشنواره به خود اختصاص داده است، شانس درخشش و برنده شدن بازی های ایرانی در این مسابقات بالاست.

دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



## تسن

### بازی های ایرانی به جشنواره IMGA خاورمیانه بازگشت (۱۳۹۵/۰۷/۱۶-۱۳۹۵/۰۸/۰۱)

خبرگزاری شبستان: با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون حذف ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره **IMGA** خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند، این بازی ها مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از حذف این بازی ها در شب گذشته، واحد بین الملل بنیاد با مسئولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی های ایرانی به جشنواره شد.

پس از پیگیری های صورت گرفته، بیانیه ای رسمی از سمت مدیریت **IMGA** به بازی سازان ایرانی ارسال شد که خبر از بازگشت بازی های آن به رقابت می داد. در این بیانیه دلیل حذف شدن بازی های ایرانی اصلاحیه ای در قرارداد بین **IMGA** و **IMGA MENA** جهانی عنوان شده که در آن کشور ایران برای شرکت در جشنواره منع شده بود که این محدودیت هم اکنون برداشته شده است. به گفته مدیرعامل **IMGA** بازی سازان ایرانی علاوه بر نسخه **MENA** می توانند در نسخه جهانی این جشنواره نیز شرکت کنند.

با توجه به این که ایران بیشترین تعداد نامزدی آثار را در این جشنواره به خود اختصاص داده است، شانس درخشش و برنده شدن بازی های ایرانی در این مسابقات بالاست.

دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.

پایان پیام/۳۱

## "بازی" هم وارد سیاسی بازی شد! (۱۳۸۵-۹۶/۷/۹۵)

در هفته گذشته اتفاقی نادر در حوزه بازی های رایانه ای افتاد. ماجرا از آنجا شروع شد که نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه و شمال آفریقا (به اختصار **IMGA MENA**) معرفی شدند و نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنها بود.

روزنامه شرق در یادداشتی به قلم حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نوشت: در هفته گذشته اتفاقی نادر در حوزه بازی های رایانه ای افتاد. ماجرا از آنجا شروع شد که نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه و شمال آفریقا (به اختصار **IMGA MENA**) معرفی شدند و نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنها بود. به این ترتیب بازی سازان ایرانی توانستند بیشترین تعداد نامزدی را در بین تمام کشورهای منطقه کسب کنند؛ که افتخاری قابل توجه بود، اما درحالی که موجی از شادی در بین بازی سازان ایرانی برای موفقیتشان در این جشنواره به وجود آمده بود، به یک باره تمام بازی های ایرانی از سایت جشنواره و حتی نام کشور ایران از بین کشورهای که می توانستند در جشنواره شرکت کنند، حذف شد و صنعت بازی ایران را در بهت و حیرت فروبرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سرعت وارد عمل شد و در مکاتباتی رسمی با عوامل اصلی این جشنواره خواستار پاسخ گویی آنها و بازگشت بازی های ایرانی شد. پیگیری های زیاد مشخص کرد که منشأ این حرکت نه از سوی عوامل اروپایی آن، بلکه از سمت عوامل برگزارکننده خاورمیانه (مستقر در برخی کشورهای عربی) بوده است. توضیحات مدیرعامل **IMGA** نشان می داد که عوامل جشنواره خاورمیانه متممی را به قراردادهای اضافه کرده اند که بر اساس آن ایران از بین کشورهای حاضر در جشنواره حذف شود. با پیگیری های بنیاد و مکاتبات با عوامل اصلی برگزارکننده، بازی های ایرانی به رقابت بازگشتند، اما دست های پنهانی پشت پرده برای لحنظاتی کوتاه نمایان شدند و نشانمان دادند که حتی در حوزه بازی های رایانه ای نیز توطئه و غرض ورزی علیه کشور وجود دارد. اینکه دو شرکت عربی برگزارکننده بخش خاورمیانه رویداد **IMGA** تصمیم گرفته اند ایران در این جشنواره شرکت نکند چند دلیل می تواند داشته باشد؛ دلیل سطحی لول اینکه ایشان می دانند توانایی بازی سازی در ایران چقدر بالاست و اینکه ۱۶ بازی ایرانی در بخش های مختلف یک جشنواره منطقه ای نامزد می شوند، قطعاً می تواند در بازنامه ای جهانی پتانسیل های این صنعت در ایران تأثیر بسزایی داشته باشد، اما دلیل دوم را که عمیق تر می نماید، در راستای سیاستی بزرگ تر می توان ردگیری کرد؛ تلاشی همه جانبه برای منزوی کردن ایران در منطقه. انگار که نه بازی سازی اینجا وجود دارد، نه بازی ای در ایران ساخته می شود. ایزوله کردن صنایع نوین ایران امر جدیدی نیست؛ آن هم در حوزه بازی سازی که ما پیشروترین کشور در منطقه هستیم و طبیعی است کشورهای منطقه ترجیح دهند بازی سازی ایران ناشناخته باقی بماند. با درنظرگرفتن این امر کلیدی که صنعت بازی، صنعتی جهانی است، ما اگر راه گشایش را انتخاب نکنیم، به قطع رشدی نخواهیم داشت. اگر صنعت بازی ایران با بیشترین میزان تولیدات و بازی سازی در منطقه رتبه اول را دارد، پس باید در زمینه تجارت بازی با دنیا نیز در خاورمیانه مهم ترین باشد. اگر همه نهادهای حساس به موضوع بازی در کشور از رویداد بین المللی **Tehran Game Convention** که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می کند حمایت کنند، این رویداد بزرگ اقتصادی - فرهنگی تبدیل به پلی خواهد شد بین منطقه و دیگر نقاط جهان برای تجارت در صنعت بازی های رایانه ای تا توطئه های خصمانه منزوی سازی علیه کشورمان خنثی شود.

بازگشت بازی های ایرانی به فهرست نامزدهای **IMGA** (۱۳۸۵-۹۶/۷/۱۵-۱۳۸۵)

با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون حذف ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره **IMGA** خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند، این بازی ها مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پس از حذف این بازی ها در شب گذشته، واحد بین الملل بنیاد با مسئولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی های ایرانی به جشنواره شد.

پس از پیگیری های صورت گرفته، بیانیه ای رسمی از سمت مدیریت **IMGA** به بازی سازان ایرانی ارسال شد که خبر از بازگشت بازی های آن به رقابت می داد. در این بیانیه دلیل حذف شدن بازی های ایرانی اصلاحیه ای در قرارداد بین **IMGA** و **IMGA MENA** جهانی عنوان شده که در آن کشور ایران برای شرکت در جشنواره منع شده بود که این محدودیت هم اکنون برداشته شده است. به گفته مدیرعامل **IMGA** بازی سازان ایرانی علاوه بر نسخه **MENA** می توانند در نسخه جهانی این جشنواره نیز شرکت کنند.

با توجه به اینکه ایران بیشترین تعداد نامزدی آثار را در این جشنواره به خود اختصاص داده است، شانس درخشش و برنده شدن بازی های ایرانی در این مسابقات بالاست.

دومین دوره مسابقات **IMGA** در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



**معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند (۱۳۹۵/۰۷/۰۶-۱۳۹۵/۰۷/۱۵)**

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت: این رقابت می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

محمد میرزایی در گفت و گو با ایسنا، درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می شود و می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.

وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفقی در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم. حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می کنند، می توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گردهمایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می توانند در آن شرکت داشته باشند. وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادهای سازمان ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر تیزابی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می یابند.

وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.

انتهای پیام



ارتباطات برتر  
Celebrated Center

**بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند (۱۳۹۵/۰۷/۰۶-۱۳۹۵/۰۷/۱۵)**

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت: این رقابت می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

محمد میرزایی در گفت و گو با ایسنا، درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می شود و می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی و یا در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند. وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفقی در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم. حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می کنند، می توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گردهمایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می توانند در آن شرکت داشته باشند. وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادهای سازمان ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود. دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر نیازی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می یابند.

وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



## بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند (۱۳۹۵-۹۶/۷-۹۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت: این رقابت می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

محمد میرزایی در گفت و گو با ایسنا، درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می شود و می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.

وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفقی در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم.

حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می کنند، می توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گرده همایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می توانند در آن شرکت داشته باشند. وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادها و سازمان ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گرده همایی شود. دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر تیزی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می یابند. وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت. منبع: خبرگزاری ایسنا



### بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند (۱۳۹۷-۹۶/۷/۹۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت: این رقابت می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

محمد میرزایی در گفت و گو با ایسنا، درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می شود و می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد، علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.

وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفق در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم. حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می کنند، می توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادها، سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم قرائندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گرده همایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می توانند در آن شرکت داشته باشند.

وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادها و سازمان ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گرده همایی شود.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر تیزی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می یابند.

وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.

منبع: خبرگزاری ایسنا





## بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند (۱۳۸۵-۹۶/۷/۱۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت: این رقابت می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

محمد میرزایی در گفت و گو با ایسنا، درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می شود و می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.

وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفقی در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم. حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می کنند، می توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گردهمایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می توانند در آن شرکت داشته باشند. وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادهای سازمان ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر تیزی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می یابند.

وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.

منبع: خبرگزاری ایسنا



## معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند (۱۳۸۵-۹۶/۷/۱۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت: این رقابت می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

اقتصادگردان - محمد میرزایی درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می شود و می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی و یا در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند. وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفقی در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم. حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می کنند، می توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گردهمایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می توانند در آن شرکت داشته باشند. وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادهای سازمان ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود. دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن دوروی اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر نیازی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می یابند. وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.



## سیاسی بازی با «بازی» (۹۶/۷/۱۵۱-۹۶/۷/۱۵۱)

در هفته گذشته اتفاقی نادر در حوزه بازی های رایانه ای افتاد. ماجرا از آنجا شروع شد که نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه و شمال آفریقا (به اختصار **IMGA MENA**) معرفی شدند و نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنها بود. به این ترتیب بازی سازان ایرانی توانستند بیشترین تعداد نامزدی را در بین تمام کشورهای منطقه کسب کنند؛ که افتخاری قابل توجه بود، اما درحالی که موجی از شادی در بین بازی سازان ایرانی برای موفقیتشان در این جشنواره به وجود آمده بود، به یک باره تمام بازی های ایرانی از سایت جشنواره و حتی نام کشور ایران از بین کشورهای می توانستند در جشنواره شرکت کنند، حذف شد و صنعت بازی ایران را در بهت و حیرت فروبرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سرعت وارد عمل شد و در مکاتباتی رسمی با عوامل اصلی این جشنواره خواستار پاسخ گویی آنها و بازگشت بازی های ایرانی شد. پیگیری های زیاد مشخص کرد که منشأ این حرکت نه از سوی عوامل اروپایی آن، بلکه از سمت عوامل برگزارکننده خاورمیانه (مستقر در برخی کشورهای عربی) بوده است. توضیحات مدیرعامل **IMGA** نشان می داد که عوامل جشنواره خاورمیانه متممی را به قراردادهای اضافه کرده اند که بر اساس آن ایران از بین کشورهای حاضر در جشنواره حذف شود. با پیگیری های بنیاد و مکاتبات با عوامل اصلی برگزارکننده، بازی های ایرانی به رقابت بازگشتند، اما دست های پنهانی پشت پرده برای لحظاتی کوتاه نمایان شدند و نشانمان دادند که حتی در حوزه بازی های رایانه ای نیز توطئه و غرض ورزی علیه کشور وجود دارد. اینکه دو شرکت عربی برگزارکننده بخش خاورمیانه رویداد **IMGA**، تصمیم گرفته اند ایران در این جشنواره شرکت نکند چند دلیل می تواند داشته باشد؛ دلیل سطحی اول اینکه ایشان می دانند توانایی بازی سازی در ایران چقدر بالاست و اینکه ۱۶ بازی ایرانی در بخش های مختلف یک جشنواره منطقه ای نامزد می شوند، قطعا می تواند در بازتابی جهانی پتانسیل های این صنعت در ایران تأثیر بسزایی داشته باشد، اما دلیل دوم را که عمیق تر می نماید، در راستای سیاستی بزرگ تر می توان ردگیری کرد: تلاشی همه جانبه برای منزوی کردن ایران در منطقه. انگار که نه بازی سازی اینجا وجود دارد، نه بازی ای در ایران ساخته می شود. ایزوله کردن صنایع نوین ایران امر جدیدی نیست؛ آن هم در حوزه بازی سازی که ما پیشروترین کشور در منطقه هستیم و طبیعی است کشورهای منطقه ترجیح دهند بازی سازی ایران ناشناخته باقی بماند. با درنظرگرفتن این امر کلیدی که صنعت بازی، صنعتی جهانی است، ما اگر راه گشایش را انتخاب نکنیم، به قطع رشدی نخواهیم داشت. اگر صنعت بازی ایران با بیشترین میزان تولیدات و بازی سازی در منطقه رتبه اول را دارد، پس باید در زمینه تجارت بازی با دنیا نیز در خاورمیانه مهم ترین باشد. اگر همه نهادهای حساس به موضوع بازی در کشور از رویداد بین المللی **Tehran Game Convention** که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می کند حمایت کنند، این رویداد بزرگ اقتصادی-فرهنگی تبدیل به پلی خواهد شد بین منطقه و دیگر نقاط جهان برای تجارت در صنعت بازی های رایانه ای تا توطئه های خصمانه منزوی سازی علیه کشورمان خنثی شود.

\*مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای



## بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند (۱۳۸۵-۱۳۸۶/۱۷/۱۸)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت: این رقابت می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

به گزارش سپینا، محمد میرزایی در گفت و گو با ایسنا، درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می شود و می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.

وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفقی در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم. حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می کنند، می توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرایندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گردهمایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می توانند در آن شرکت داشته باشند. وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادهای سازمان ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر تیزابی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می یابند.

وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.

## اکو آنلاین

## بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند (۱۳۸۵-۱۳۸۶/۱۷/۱۸)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت: این رقابت می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

محمد میرزایی در گفت و گو با ایسنا، درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می شود و می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند (ادامه دارد ...)



## اکو آنلین

(ادامه خبر ...) وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفقی در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم. حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می کنند، می توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گروه همایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می توانند در آن شرکت داشته باشند. وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادهای سازمان ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود. دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر نیازی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می یابند.

وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تملق خواهد گرفت.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



ارشفه اقتصادی  
ECONOMY NEWS

### بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند (۱۳۹۵-۹۶/۷/۹۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت: این رقابت می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد. محمد میرزایی در گفت و گو با ایسنا، درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می شود و می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.

وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفقی در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم. حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می کنند، می توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گروه همایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می توانند در آن شرکت داشته باشند. وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادهای سازمان (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ما دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشیم، به نظر می‌رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود. دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می‌توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر نیازی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می‌یابند.

وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.

انتهای پیام  
منبع: ایسنا



### بازی های آموزشی جدی گرفته می‌شوند (۱۴۰۲-۹۶/۷/۹۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می‌شود، گفت: این رقابت می‌تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

به گزارش فراسو، محمد میرزایی درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می‌توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می‌شود و می‌تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می‌توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می‌تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می‌توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.

وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفق در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی های است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می‌کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم. حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می‌کنند، می‌توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می‌توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گردهمایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می‌توانند در آن شرکت داشته باشند.

وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادها و سازمان ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می‌رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می‌توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر نیازی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می‌یابند.

وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.



## یادداشت مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ سیاسی بازی با "بازی" (۱۳۹۵/۷/۱۵-۱۳۹۵/۷/۱۵)

حسن کریمی قدوسی با انتشار یادداشتی به حذف ۱۶ بازی ایرانی از دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه واکنش نشان داد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در هفته گذشته اتفاقی نادر در حوزه بازی های رایانه ای افتاد. ماجرا از آنجا شروع شد که نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه و شمال آفریقا (به اختصار **IMGAMENA**) معرفی شدند و نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنها بود. به این ترتیب بازی سازان ایرانی توانستند بیشترین تعداد نامزدی را در بین تمام کشورهای منطقه کسب کنند؛ که افتخاری قابل توجه بود، اما درحالی که موجی از شادی در بین بازی سازان ایرانی برای موفقیتشان در این جشنواره به وجود آمده بود، به یک باره تمام بازی های ایرانی از سایت جشنواره و حتی نام کشور ایران از بین کشورهای که می توانستند در جشنواره شرکت کنند، حذف شد و صنعت بازی ایران را در بهت و حیرت فروبرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سرعت وارد عمل شد و در مکاتباتی رسمی با عوامل اصلی این جشنواره خواستار پاسخ گویی آنها و بازگشت بازی های ایرانی شد. پیگیری های زیاد مشخص کرد که منشأ این حرکت نه از سوی عوامل اروپایی آن، بلکه از سمت عوامل برگزارکننده خاورمیانه (مستقر در برخی کشورهای عربی) بوده است. توضیحات مدیرعامل **IMGA** نشان می داد که عوامل جشنواره خاورمیانه متهمی را به قراردادنشان اضافه کرده اند که بر اساس آن ایران از بین کشورهای حاضر در جشنواره حذف شود.

با پیگیری های بنیاد و مکاتبه با عوامل اصلی برگزارکننده، بازی های ایرانی به رقابت بازگشتند، اما دست های پنهانی پشت پرده برای لحظاتی کوتاه نمایان شدند و نشانمان دادند که حتی در حوزه بازی های رایانه ای نیز توطئه و غرض ورزی علیه کشور وجود دارد. اینکه دو شرکت عربی برگزارکننده بخش خاورمیانه رویداد **IMGA** تصمیم گرفته اند ایران در این جشنواره شرکت نکند چند دلیل می تواند داشته باشد؛ دلیل سطحی اول اینکه ایشان می دانند توانایی بازی سازی در ایران چقدر بالاست و اینکه ۱۶ بازی ایرانی در بخش های مختلف یک جشنواره منطقه ای نامزد می شوند، قطعا می تواند در بازنمایی جهانی پتانسیل های این صنعت در ایران تأثیر بسزایی داشته باشد، اما دلیل دوم را که عمیق تر می نماید، در راستای سیاستی بزرگ تر می توان ردگیری کرد؛ تلاشی همه جانبه برای منزوی کردن ایران در منطقه. انگار که نه بازی سازی اینجا وجود دارد، نه بازی ای در ایران ساخته می شود. ایزوله کردن صنایع نوین ایران امر جدیدی نیست؛ آن هم در حوزه بازی سازی که ما پیشروترین کشور در منطقه هستیم و طبیعی است کشورهای منطقه ترجیح دهند بازی سازی ایران ناشناخته باقی بماند.

با در نظر گرفتن این امر کلیدی که صنعت بازی، صنعتی جهانی است، ما اگر راه گشایش را انتخاب نکنیم، به قطع رشدی نخواهیم داشت. اگر صنعت بازی ایران با بیشترین میزان تولیدات و بازی سازی در منطقه رتبه اول را دارد، پس باید در زمینه تجارت بازی با دنیا نیز در خاورمیانه مهم ترین باشد. اگر همه نهادهای حساس به موضوع بازی در کشور از رویداد بین المللی **Tehran Game Convention** که بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می کند حمایت کنند، این رویداد بزرگ اقتصادی-فرهنگی تبدیل به پلی خواهد شد بین منطقه و دیگر نقاط جهان برای تجارت در صنعت بازی های رایانه ای تا توطئه های خصمانه منزوی سازی علیه کشورمان خنثی شود.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

## معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند (۱۳۹۵/۷/۱۵-۱۳۹۵/۷/۱۵)

مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ محمد میرزایی معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت: این رقابت می تواند تأثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

میرزایی درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می شود و می تواند تأثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.

وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفقی در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی های است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بسیاری از بازی سازان ما در دوره مربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم.

حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می کنند، می توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گردهمایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می توانند در آن شرکت داشته باشند.

وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادهای سازمان ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر تیزابی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می یابند.

وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.



### پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای بازی سازان ایرانی (۱۵/۷/۹۶-۱۵/۸/۹۶)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مجموعه گیم کانکشن و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای حمایت از صنعت رو به رشد بازی سازی ایران در نظر گرفته است.

تمامی شرکت های بازی ساز علاقه مند به حضور در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان غرفه دار می توانند با تخفیف ۸۴ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۳۳۰۰ یورو، با پرداخت ۵۹۰ یورو یک غرفه چهار متری همراه با اکانت و پلیت های تجاری تهیه کنند.

در مجموع بازی سازان ایرانی با استفاده از این پکیج به موارد زیر دست خواهند یافت:

فضای غرفه چهار متر

اکانت پریمیوم یا توانایی تنظیم قراردادهای تجاری به صورت نامحدود

پلیت معمولی گیم کانکشن

پوستر مجانی برای غرفه در سایز ۲۵۲ شامل لوگو و مشخصات غرفه دار

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به عنوان یکی از کارآمدترین نمایشگاه های تجاری صنعت بازی دنیا، تنها به بازی سازان ایرانی چنین پیشنهاد ویژه ای را اعطا کرده است.

با توجه به محدودیت زمان، تنها افرادی قادر به استفاده از این بسته تخفیفی خواهند بود که به نوعی دارای ویژگی شناسایی باشند و به دلیل زمان بر بودن بیش از حد پروسه دریافت ویزا از سفارت فرانسه در حال حاضر این بنیاد امکان تسهیل یا کمک در این زمینه را به بازی سازان ندارد.



### غرض ورزی تازه و بجه گانه کشورهای عربی علیه ایران (۱۵/۷/۹۶-۱۵/۸/۹۶)

خرداد: حکومت برخی کشورهای عربی علیه ایران مسئله تازه ای نیست اما این روزها یک نمود جالب توجه و عجیب داشته که حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در یادداشت خود در شرق بدان پرداخته که در ادامه متن کامل آن را می خوانید.

در هفته گذشته اتفاقی تادر در حوزه بازی های رایانه ای افتاد، ماجرا از آنجا شروع شد که نامزدهای دومین دوره جوایز بین المللی بازی های موبایل خاورمیانه و شمال آفریقا (به اختصار IMGA MENA) معرفی شدند و نام ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آنها بود. به این ترتیب بازی سازان ایرانی توانستند بیشترین تعداد نامزدی را در بین تمام کشورهای منطقه کسب کنند؛ که افتخاری قابل توجه بود، اما درحالی که موجی از شادی در بین بازی سازان ایرانی برای موفقیتشان در این جشنواره به وجود آمده بود، به یک باره تمام بازی های ایرانی از سایت جشنواره و حتی نام کشور ایران از بین کشورهای می توانستند در جشنواره شرکت کنند، حذف شد و صنعت بازی ایران را در بهت و حیرت فروبرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سرعت وارد عمل شد و در مکاتباتی رسمی با عوامل اصلی این جشنواره خواستار پاسخ گویی آنها و بازگشت بازی های ایرانی شد. پیگیری های زیاد مشخص کرد که منشأ این حرکت نه از سوی عوامل اروپایی آن، بلکه از سمت عوامل برگزارکننده خاورمیانه (مستقر (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در برخی کشورهای عربی بوده است. توضیحات مدیرعامل IMGA نشان می‌داد که عوامل جشنواره خاورمیانه متممی را به قراردادهای خود اضافه کرده‌اند که بر اساس آن ایران از بین کشورهای حاضر در جشنواره حذف شود. با پیگیری‌های بنیاد و مکاتبات با عوامل اصلی برگزارکننده، بازی‌های ایرانی به رقابت بازگشتند، اما دست‌های پنهانی پشت پرده برای لحظاتی کوتاه نمایان شدند و نشانمان دادند که حتی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای نیز توطئه و غرض ورزی علیه کشور وجود دارد. اینکه دو شرکت عربی برگزارکننده بخش خاورمیانه رویداد IMGA تصمیم گرفته‌اند ایران در این جشنواره شرکت نکند چند دلیل می‌تواند داشته باشد؛ دلیل سطحی اول اینکه ایشان می‌دانند توانایی بازی‌سازی در ایران چقدر بالاست و اینکه ۱۶ بازی ایرانی در بخش‌های مختلف یک جشنواره منطقه‌ای نامزد می‌شوند، قطعاً می‌تواند در بازنمایی جهانی پتانسیل‌های این صنعت در ایران تأثیر بسزایی داشته باشد، اما دلیل دوم را که عمیق‌تر می‌نماید، در راستای سیاستی بزرگ‌تر می‌توان ردگیری کرد؛ تلاشی همه‌جانبه برای منزوی کردن ایران در منطقه. انگار که نه بازی‌سازی اینجا وجود دارد، نه بازی‌ای در ایران ساخته می‌شود. ایزوله کردن صنایع نوین ایران امر جدیدی نیست؛ آن هم در حوزه بازی‌سازی که ما پیشروترین کشور در منطقه هستیم و طبیعی است کشورهای منطقه ترجیح دهند بازی‌سازی ایران ناشناخته باقی بماند. با در نظر گرفتن این امر کلیدی که صنعت بازی، صنعتی جهانی است، ما اگر راه گشایش را انتخاب نکنیم، به قطع رشدی نخواهیم داشت. اگر صنعت بازی ایران با بیشترین میزان تولیدات و بازی‌سازی در منطقه رتبه اول را دارد، پس باید در زمینه تجارت بازی با دنیا نیز در خاورمیانه مهم‌ترین باشد. اگر همه نهادهای حساس به موضوع بازی در کشور از رویداد بین‌المللی **Tehran Game Convention** که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌کند حمایت کنند، این رویداد بزرگ اقتصادی-فرهنگی تبدیل به پلی خواهد شد بین منطقه و دیگر نقاط جهان برای تجارت در صنعت بازی‌های رایانه‌ای تا توطئه‌های خصمانه منزوی‌سازی علیه کشورمان خنثی شود.



## بازی‌های آموزشی جدی گرفته می‌شوند

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی‌های آموزشی و تخصصی برگزار می‌شود، گفت: این رقابت می‌تواند تأثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی‌سازان ما قرار دهد. محمد میرزایی، درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه‌مندان به شرکت در آن می‌توانند هم‌اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می‌شود و می‌تواند تأثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی‌سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» درباره شرایط شرکت‌کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می‌توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت‌ها می‌تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و اجتماعی باشد، علاوه بر این بازی‌ها می‌توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.

وی با بیان اینکه سبک بازی‌های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه‌های موفقی در حوزه بازی‌های جدی داشتیم، اما این بازی‌ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی‌هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی‌هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی‌ها جدی گرفته نشده‌اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده‌اند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی‌هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی‌سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه‌های شبیه‌سازی کار کرده‌اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می‌کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم. حل مشکل بازی‌سازان با بازی‌های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی‌های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی‌سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می‌کنند، می‌توانند از این طریق بازار گسترده‌تری را در اختیار داشته باشند و بازی‌هایی اختصاصی برای نهادهای سازمان‌ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره نوع بازی‌هایی که می‌توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی‌های شرکت‌کننده در این گردهمایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی‌ها فارغ از نوع سخت‌افزار و یا پلتفرم خود می‌توانند در آن شرکت داشته باشند.

وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادهای سازمان‌ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می‌رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی‌سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می‌توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه‌ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر نیازی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی‌هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می‌یابند.

وی افزود: بازی‌سازی که موفقی به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن‌ها برترین‌ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.





## با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی های ایرانی به جشنواره «آی ام جی ای» خاورمیانه بازگشت

با پیگیری های بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون حذف ۱۶ بازی ایرانی که در جشنواره «آی ام جی ای» خاورمیانه و شمال آفریقا نامزد شده بودند، این بازی ها مجدداً به لیست نامزدهای جشنواره بازگشتند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از حذف این بازی ها در شب گذشته، واحد بین الملل بنیاد با مسئولان اصلی این جشنواره مکاتبه کرده و خواستار بازگشت بازی های ایرانی به جشنواره شد. دومین دوره مسابقات آی ام جی ای در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا، ۲۰ آبان ماه در کشور عمان برگزار می شود و هم اکنون بازی هایی که نامزد شده اند در معرض رای عمومی قرار دارند.



## معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های آموزشی جدی گرفته می شوند

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت:

این رقابت می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد. به گزارش کسب و کار نیوز به نقل از ایستگاه محمد میرزایی درباره زمان و نحوه برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، در آذر ماه سال جاری برگزار خواهد شد و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند هم اکنون با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت نام کنند. برای نخستین بار است که چنین مراسمی با این رویکرد و ابعاد برگزار می شود و می تواند تاثیر زیادی روی صنعت گیم کشور داشته باشد و راه جدیدی را پیشروی بازی سازان ما قرار دهد.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره شرایط شرکت کنندگان در این رقابت گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند. این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی و یا در زمینه فرهنگی و یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.

وی با بیان اینکه سبک بازی های جدی سبک جدیدی نیست اظهار کرد: ما در گذشته نمونه های موفقی در حوزه بازی های جدی داشتیم، اما این بازی ها به طور پراکنده طراحی و عرضه شده بودند. یکی از اهداف این مسابقه، ایجاد فضای بهتر برای سازندگان چنین بازی هایی است. در کشور ما پتانسیل بالایی برای ساخت چنین بازی هایی وجود دارد؛ اما چون تاکنون این سبک از بازی ها جدی گرفته نشده اند، محصولات چندانی به بازار عرضه نشده اند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: تابه حال در برخی از مراکز نظامی و آموزشی از چنین بازی هایی استفاده شده است و حتی بسیاری از بازی سازان ما در دوره سربازی خود، روی پروژه های شبیه سازی کار کرده اند و در برخی از مراکز روانشناسی نیز از این محصولات برای تسریع بهبود درمان بیماران استفاده شده است؛ اما این موضوع چندان گسترده نبوده و ما سعی می کنیم تا در مسابقه «جایزه بازی های جدی» مردم را بیشتر با این محصولات آشنا کنیم. حل مشکل بازی سازان با بازی های جدی

میرزایی اظهار کرد: اگر چنین بازی های جدی گرفته شوند بسیاری از بازی سازان که در حال حاضر با مشکلات مالی دست و پنجه نرم می کنند، می توانند از این طریق بازار گسترده تری را در اختیار داشته باشند و بازی هایی اختصاصی برای نهادها، سازمان ها و یا حتی بخش خصوصی طراحی کنند و از این طریق هم تجربه خود را بالاتر ببرند و هم فرآیندهای فرهنگی، آموزشی و درمانی را در جامعه ارتقا بخشند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نوع بازی هایی که می توانند در این رقابت حضور داشته باشند گفت: بازی های شرکت کننده در این گروه همایی مختص به پلتفرم خاصی نیستند و همه بازی ها فارغ از نوع سخت افزار و یا پلتفرم خود می توانند در آن شرکت داشته باشند.

وی درباره میزان استقبال از مسابقه «جایزه بازی های جدی» گفت: با توجه به اینکه در این مسابقه از بسیاری از مدیران نهادها و سازمان ها دعوت به عمل خواهد آمد تا حضور پررنگی داشته باشند، به نظر می رسد فضای مناسبی به وجود آید و استقبال خوبی هم از این گردهمایی شود.

دبیر اجرایی مسابقه «جایزه بازی های جدی» درباره مراحل این رقابت گفت: بازی سازانی که محصولاتشان ساخته شده و یا در حال طراحی هستند می توانند تا آخر مهر ماه برای شرکت در مسابقه ثبت نام کنند؛ بعد از آن داوری اولیه ای توسط کارشناسان انجام خواهد شد و اگر نیازی به مصاحبه با طراحان بود این اقدام صورت خواهد گرفت و در نهایت بازی هایی انتخاب خواهند شد و به مرحله بعد راه می یابند.

وی افزود: بازی سازانی که موفق به جلب نظر کارشناسان شدند در روز برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فرصت خواهند داشت تا در حضور داوران محصول خود را معرفی کنند تا داوران از میان آن ها برترین ها را انتخاب کنند. همچنین برای بازی برتر ۲۰ میلیون تومان در نظر گرفته شده است که به بهترین بازی تعلق خواهد گرفت.





## شرط حضور در مسابقه بازی های رایانه ای جدی

ایستنا - محمد میرزایی معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با هدف ارتقای سطح بازی های آموزشی و تخصصی برگزار می شود، گفت: محصولاتی که می توانند در این مسابقه شرکت کنند باید در درجه اول هدف آموزشی خاصی را دنبال کنند و مهارت خاصی را در خود گنجانده باشند.

این مهارت ها می تواند نظامی یا رانندگی یا در زمینه فرهنگی یا اجتماعی باشد. علاوه بر این بازی ها می توانند در زمینه تبلیغات و سلامت نیز طراحی شده باشند.



## روند «ممیزی پس از نشر» بازی های موبایلی تشریح شد (۱۳۹۵-۰۹-۱۷)

رسانه کلیک - نشست تشریح روند ممیزی پس از نشر بازی های موبایلی روز یکشنبه ۱۶ مهر ماه با حضور مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاون نظارت و مدیر رده بندی سنی بازی های رایانه ای و همچنین بازی سازان برگزار شد.

به گزارش کلیک؛ به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طرح «ممیزی پس از نشر» که به منظور هموار ساختن راه برای عرضه بازی های داخلی از ابتدای سال ۹۴ اجرایی شده، به زودی با اضافه شدن پرسش نامه ای به مارکت های دیجیتال تکمیل خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره ممیزی پس از نشر گفت: ما معتقدیم که باید میان بازی های داخلی و خارجی تفاوت قائل شد و در این راستا در درجه اول باید روند عرضه بازی های ایرانی را تسهیل کنیم تا راحت تر بتوانند به کسب و کار خود بپردازند. به همین دلیل به این نتیجه رسیدیم که اگر انتشار تمام بازی ها را منوط به مجوز بنیاد کنیم، به دلیل تعداد بسیار زیاد بازی های موبایلی باعث ایجاد اختلال در این بازار خواهیم شد. وی خاطرنشان کرد: نکته مهم دیگر، آپدیت بازی هاست و بازی سازان خودشان تصمیم می گیرند که چه زمانی برای بازی هایشان آپدیت منتشر کنند. ممکن است این آپدیت ها تنها برای رفع اشکالات باشد یا ممکن است تغییرات محتوایی در بازی ایجاد کرده باشد. به همین دلیل هیچ کشوری در دنیا برای آپدیت ها مجوز جداگانه صادر نمی کند و این مسئله کار پیچیده ای است.

کریمی قدوسی ادامه داد: به همین دلیل تصمیم گرفتیم تا ابتدا بازی سازان موبایلی بازی خود را منتشر کنند و سپس ما بازی را بررسی کنیم. اتفاقی که از سال ۹۴ انجام شد. یعنی نظام رده بندی سنی ESRA پنلی در مارکت ها دارد که پس از انتشار بازی ها آن ها را بررسی کرده و به آن ها رده سنی می دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به این که این طرح مشکلاتی را نیز به همراه داشته است، گفت: از آنجایی که بازی ساز بیش از هر فرد دیگری به محتوای بازی خود احاطه دارد، تصمیم بر آن شد تا از این پرسش نامه ای تهیه شده تا پیش از انتشار بازی، توسط بازی ساز پر شود. پاسخ های این پرسش نامه به صورت خودکار مشخص خواهد کرد که رده سنی مناسب این بازی کدام است. پس از تکمیل پرسش نامه، نظام ESRA پاسخ ها را با محتوای بازی مقایسه کرده و اگر مغایرتی با معیارهای خود ببیند آن را اصلاح می کند. در صورتی که تمام سوال ها به درستی پاسخ داده باشند، بازی همان رده سنی را که توسط پرسش نامه تعیین شده دریافت خواهد کرد.

وی افزود: در نظر داریم این پرسش نامه تا دو ماه آینده در پنل های مارکت های دیجیتال تعبیه شده و این طرح اجرایی شود. انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز استکریمی قدوسی در رابطه با انتشار بازی های موبایلی خارجی گفت: ممیزی پس از نشر برای این دست از بازی ها اعمال نمی شود بلکه انتشار این بازی ها منوط به دریافت مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. وی افزود: دلایل مختلفی برای این کار وجود دارد. مثلا ناشر یک بازی خارجی که آن را هم منتشر کرده اما از نظر محتوایی مشکل دارد، پیش پرداخت قابل توجهی را به سازنده خارجی بازی پرداخت کرده است. در چنین حالتی شرایط برای این ناشر خیلی سخت شده و ممکن است در صورت حذف بازی متضرر شود. در نتیجه تصمیم گرفتیم تا به بازی های خارجی قبل از انتشار مجوز دهیم تا هم از نظر محتوایی بازار را کنترل کنیم و هم مشکلی برای ناشر داخلی پیش نیاید. محمدرضا داوودی معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این زمینه گفت: صدور مجوز بازی های خارجی از طریق سامانه ملی بازی های رایانه ای به صورت کاملاً الکترونیکی انجام خواهد شد تا پروکراسی های اداری به حداقل ممکن برسد. برنامه داریم تا مجوز انتشار بازی های موبایلی خارجی را نهایتاً طی یک هفته صادر کنیم.

اولتیماتوم جدی به مارکت های دیجیتال حسن کریمی قدوسی در پاسخ به پرسش یکی از بازی سازان درباره بررسی محتوای بازی ها توسط برخی مارکت ها گفت: تاکنون برخی از مارکت ها خودشان ممیزی هایی را در نظر گرفته بودند و گاهی اوقات اختلافاتی با نظام رده بندی ESRA داشتند. اما اولتیماتومی جدی به تمام مارکت ها داده شده که از این پس تنها ESRA است که باید بازی ها را از نظر محتوایی تایید و بررسی کند. اگر در این زمینه همکاری های لازم صورت نگیرد برخلاف میل مان انتشار تمام بازی ها را منوط به دریافت مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهیم کرد.

وی افزود: در همین راستا و در پنلی که قرار است مارکت ها تا دو ماه آینده در اختیار ما قرار دهند؛ اگر محتوای یک بازی مورد تایید نباشد، ESRA می تواند بازی را مستقیماً از مارکت حذف نماید تا زمانی که محتوای بازی اصلاح شود.

کریمی قدوسی بیان کرد: اخیراً نیز به بازی سازان بیش از ۵۰۰ بازی ایمیل زده شده تا محتوای بازی های خود را اصلاح کنند و اگر طی دو هفته این اتفاق نیفتد این بازی ها تا زمان اصلاح از روی مارکت حذف می شوند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد: همزمان که ما قصد داریم فضای کسب و کار را آزاد کنیم، به تعهدات نظارتی خودمان نیز (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) پایبندیم و قصد نداریم یکی را فدای دیگری کنیم.

۱۸۰۰۰ بازی موبایلی بررسی شده اندرضا احمدی مدیر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای نیز در ادامه این مراسم گفت: تا به امروز ۱۸ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شده اند و ما تلاش کردیم تا در این دو سال گذشته کمترین را در این مورد برای بازی سازان داخلی به وجود بیاوریم. وی افزود: با این حال ما باز هم سعی کردیم تا با آرایه پرسشنامه برای دریافت رده بندی سنی راه را برای عرضه بازی های داخلی هموار تر کنیم. احمدی با اشاره به اینکه سوالات پرسشنامه ها چندان پیچیده نیست گفت: سوالات طوری در نظر گرفته شده اند که بازی سازان بتوانند به راحتی به آن ها پاسخ دهند و شاید بتوان گفت بازی سازان نهایتاً ۱۰ دقیقه زمان برای پر کردن فرم پرسشنامه وقت صرف خواهند کرد. احمدی درباره موارد اخلاقی بازی ها که براساس سلاقی و تفکرات انسان ها ممکن است متفاوت باشد گفت: حساسیت روی این مورد بیش از بقیه است و صرفاً به پرسش نامه اکتفا نمی شود. ما توصیه می کنیم اگر بازی سازان فکر می کنند ممکن است بازی آن ها مسئله اخلاقی خاصی داشته باشد، از کارشناسان بخش ESRA کمک بگیرند و بازی خود را قبل از انتشار برای این بخش بفرستند تا کارشناسی های لازم انجام و شک و شبهات برطرف شود. مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها افزود: در آینده نزدیک این پرسش نامه را برای بازی سازان ارسال خواهیم کرد تا با روند آن آشنا شوند. چیز جدیدی به آن اضافه نشده و همان معیارهای ESRA که اکثر بازی سازان با آن آشنا هستند در قالب پرسش نامه آورده شده است.



### روند «ممیزی پس از نشر» بازی های موبایلی تشریح شد (۱۴۰۱-۰۲/۰۷/۱۳۹۷)

نشست «تشریح روند ممیزی پس از نشر بازی های موبایلی» روز یکشنبه ۱۶ مهر ماه با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاون نظارت و مدیر رده بندی سنی بازی های رایانه ای و همچنین بازی سازان برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طرح «ممیزی پس از نشر» که به منظور هموار ساختن راه برای عرضه بازی های داخلی از ابتدای سال ۹۴ اجرایی می شود، به زودی با اضافه شدن پرسش نامه ای به مارکت های دیجیتال تکمیل خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره ممیزی پس از نشر گفت: ما معتقدیم که باید میان بازی های داخلی و خارجی تفاوت قائل شد و در این راستا در درجه اول باید روند عرضه بازی های ایرانی را تسهیل کنیم تا راحت تر بتوانند به کسب و کار خود بپردازند. به همین دلیل به این نتیجه رسیدیم که اگر انتشار تمام بازی ها را منوط به مجوز بنیاد کنیم، به دلیل تعداد بسیار زیاد بازی های موبایلی باعث ایجاد اختلال در این بازار خواهیم شد. وی خاطرنشان کرد: نکته مهم دیگر، آپدیت بازی هاست و بازی سازان خودشان تصمیم می گیرند که چه زمانی برای بازی هایشان آپدیت منتشر کنند. ممکن است این آپدیت ها تنها برای رفع اشکالات باشد یا ممکن است تغییرات محتوایی در بازی ایجاد کرده باشد. به همین دلیل هیچ کشوری در دنیا برای آپدیت ها مجوز جداگانه صادر نمی کند و این مسئله کار بیهوده ای است.

کریمی قدوسی ادامه داد: به همین دلیل تصمیم گرفتیم تا ابتدا بازی سازان موبایلی بازی خود را منتشر کنند و سپس ما بازی را بررسی کنیم. اتفاقی که از سال ۹۴ انجام می شود. یعنی نظام رده بندی سنی ESRA پنل در مارکت ها دارد که پس از انتشار بازی ها آن ها را بررسی کرده و به آن ها رده سنی می دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به این که این طرح مشکلاتی را نیز به همراه داشته است گفت: از آنجایی که بازی ساز بیش از هر فرد دیگری به محتوای بازی خود اطلاع دارد، تصمیم بر آن شد تا از این پس پرسش نامه ای تهیه شده تا پیش از انتشار بازی، توسط بازی ساز پر شود. پاسخ های این پرسش نامه به صورت خودکار مشخص خواهد کرد که رده سنی مناسب این بازی کدام است. پس از تکمیل پرسش نامه، نظام ESRA پاسخ ها را با محتوای بازی مقایسه کرده و اگر مغایرتی با معیارهای خود ببیند آن را اصلاح می کند. در صورتی که تمام سوال ها به درستی پاسخ داده باشند، بازی همان رده سنی را که توسط پرسش نامه تعیین شده دریافت خواهد کرد.

وی افزود: در نظر داریم این پرسش نامه تا دو ماه آینده در پنل های مارکت های دیجیتال تعبیه شده و این طرح اجرایی شود.

انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز است

کریمی قدوسی در رابطه با انتشار بازی های موبایلی خارجی گفت: ممیزی پس از نشر برای این دست از بازی ها اعمال نمی شود بلکه انتشار این بازی ها منوط به دریافت مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است.

وی افزود: دلایل مختلفی برای این کار وجود دارد. مثلاً ناشر یک بازی خارجی که آن را هم منتشر کرده اما از نظر محتوایی مشکل دارد، پیش پرداخت قابل توجهی را به سازنده خارجی بازی پرداخت کرده است. در چنین حالتی شرایط برای این ناشر خیلی سخت شده و ممکن است در صورت حذف بازی متضرر شود. در نتیجه تصمیم گرفتیم تا به بازی های خارجی قبل از انتشار مجوز دهیم تا هم از نظر محتوایی بازار را کنترل کنیم و هم مشکلی برای ناشر داخلی پیش نیاید. محمدرضا داوودی معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این زمینه گفت: صدور مجوز بازی های خارجی از طریق سامانه ملی بازی های رایانه ای به صورت کاملاً الکترونیکی انجام خواهد شد تا پروکراسی های اداری به حداقل ممکن برسد. برنامه داریم تا مجوز انتشار بازی های موبایلی خارجی را نهایتاً طی یک هفته صادر کنیم.

اولتیماتوم جدی به مارکت های دیجیتال

حسن کریمی قدوسی در پاسخ به پرسش یکی از بازی سازان درباره بررسی محتوای بازی ها توسط برخی مارکت ها گفت: تاکنون برخی از مارکت ها خودشان ممیزی هایی را در نظر گرفته بودند و گاهی اوقات اختلافاتی با نظام رده بندی ESRA داشتند. اما اولتیماتومی جدی به تمام مارکت ها داده شده که از این پس تنها ESRA است که باید بازی ها را از نظر محتوایی تایید و بررسی کند. اگر در این زمینه همکاری های لازم صورت نگیرد برخلاف میل مان انتشار تمام بازی ها را منوط به دریافت مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهیم کرد.

وی افزود: در همین راستا و در پنل که قرار است مارکت ها تا دو ماه آینده در اختیار ما قرار دهند: اگر محتوای یک بازی مورد تایید (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نباشد، ESRA می‌تواند بازی را مستقیماً از مارکت حذف نماید تا زمانی که محتوای بازی اصلاح شود. کریمی قدوسی بیان کرد: اخیراً نیز به بازی سازان بیش از ۵۰۰ بازی ایمیل زده شده تا محتوای بازی‌های خود را اصلاح کنند و اگر طی دو هفته این اتفاق نیفتد این بازی‌ها تا زمان اصلاح از روی مارکت حذف می‌شوند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تشریح کرد: همزمان که ما قصد داریم فضای کسب و کار را آزاد کنیم، به تعهدات نظارتی خودمان نیز پایبندیم و قصد نداریم یکی را فدای دیگری کنیم. ۱۸۰۰۰ بازی موبایلی بررسی شده‌اند رضا احمدی مدیر نظام رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای نیز در ادامه این مراسم گفت: تا به امروز ۱۸ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شده‌اند و ما تلاش کردیم تا در این دو سال گذشته کمترین را در این مورد برای بازی سازان داخلی به وجود بیاوریم. وی افزود: با این حال ما باز هم سعی کردیم تا با آرایه پرسشنامه برای دریافت رده بندی سنی راه را برای عرضه بازی‌های داخلی هموارتر کنیم. احمدی با اشاره به اینکه سوالات پرسشنامه‌ها چندان پیچیده نیست گفت: سوالات طوری در نظر گرفته شده‌اند که بازی سازان بتوانند به راحتی به آن‌ها پاسخ دهند و شاید بتوان گفت بازی سازان نهایتاً ۱۰ دقیقه زمان برای پر کردن فرم پرسشنامه وقت صرف خواهند کرد. احمدی درباره موارد اخلاقی بازی‌ها که براساس سلاقی و تفکرات انسان‌ها ممکن است متفاوت باشد گفت: حساسیت روی این مورد بیش از بقیه است و صرفاً به پرسش‌نامه اکتفا نمی‌شود. ما توصیه می‌کنیم اگر بازی سازان فکر می‌کنند ممکن است بازی آن‌ها مسئله اخلاقی خاصی داشته باشد، از کارشناسان بخش ESRA کمک بگیرند و بازی خود را قبل از انتشار برای این بخش بفرستند تا کارشناسی‌های لازم انجام و شک و شبهات برطرف شود. مدیر نظام رده بندی سنی بازی‌ها افزود: در آینده نزدیک این پرسش‌نامه را برای بازی سازان ارسال خواهیم کرد تا با روند آن آشنا شوند. چیز جدیدی به آن اضافه نشده و همان معیارهای ESRA که اکثر بازی سازان با آن آشنا هستند در قالب پرسش‌نامه آورده شده است.



### روند «میزی پس از نشر» بازی‌های موبایلی تشریح شد (۱۳۹۴-۹۵/۷/۱۷)

نشست «تشریح روند میزی پس از نشر بازی‌های موبایلی» روز یکشنبه ۱۶ مهر ماه با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، معاون نظارت و مدیر رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای و همچنین بازی سازان برگزار شد.

به گزارش ایران اگنومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ طرح «میزی پس از نشر» که به منظور هموار ساختن راه برای عرضه بازی‌های داخلی از ابتدای سال ۹۴ اجرایی می‌شود، به زودی با اضافه شدن پرسش‌نامه‌ای به مارکت‌های دیجیتال تکمیل خواهد شد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره میزی پس از نشر گفت: ما معتقدیم که باید میان بازی‌های داخلی و خارجی تفاوت قائل شد و در این راستا در درجه اول باید روند عرضه بازی‌های ایرانی را تسهیل کنیم تا راحت‌تر بتوانند به کسب و کار خود بپردازند. به همین دلیل به این نتیجه رسیدیم که اگر انتشار تمام بازی‌ها را منوط به مجوز بنیاد کنیم، به دلیل تعداد بسیار زیاد بازی‌های موبایلی باعث ایجاد اختلال در این بازار خواهیم شد. وی خاطر نشان کرد: نکته مهم دیگر، آپدیت بازی‌هاست و بازی سازان خودشان تصمیم می‌گیرند که چه زمانی برای بازی‌هایشان آپدیت منتشر کنند. ممکن است این آپدیت‌ها تنها برای رفع اشکالات باشد یا ممکن است تغییرات محتوایی در بازی ایجاد کرده باشد. به همین دلیل هیچ کشوری در دنیا برای آپدیت‌ها مجوز جداگانه صادر نمی‌کند و این مسئله کار پیچیده‌ای است.

کریمی قدوسی ادامه داد: به همین دلیل تصمیم گرفتیم تا ابتدا بازی سازان موبایلی بازی خود را منتشر کنند و سپس ما بازی را بررسی کنیم. اتفاقی که از سال ۹۴ انجام می‌شود، یعنی نظام رده بندی سنی ESRA پنلی در مارکت‌ها دارد که پس از انتشار بازی‌ها آن‌ها را بررسی کرده و به آن‌ها رده سنی می‌دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به این که این طرح مشکلاتی را نیز به همراه داشته است گفت: از آنجایی که بازی ساز بیش از هر فرد دیگری به محتوای بازی خود احاطه دارد، تصمیم بر آن شد تا از این پرسش‌نامه‌ای تهیه شده تا پیش از انتشار بازی، توسط بازی ساز پر شود. وی افزود: پاسخ‌های این پرسش‌نامه به صورت خودکار مشخص خواهد کرد که رده سنی مناسب این بازی کدام است، پس از تکمیل پرسش‌نامه، نظام ESRA پاسخ‌ها را با محتوای بازی مقایسه کرده و اگر مغایرتی با معیارهای خود ببیند آن را اصلاح می‌کند. در صورتی که تمام سوال‌ها به درستی پاسخ داده باشند، بازی همان رده سنی را که توسط پرسش‌نامه تعیین شده دریافت خواهد کرد.

وی افزود: در نظر داریم این پرسش‌نامه تا دو ماه آینده در پنل‌های مارکت‌های دیجیتال تعبیه شده و این طرح اجرایی شود.

●● انتشار بازی‌های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز است

کریمی قدوسی در رابطه با انتشار بازی‌های موبایلی خارجی گفت: میزی پس از نشر برای این دست از بازی‌ها اعمال نمی‌شود بلکه انتشار این بازی‌ها منوط به دریافت مجوز از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است.

وی افزود: دلایل مختلفی برای این کار وجود دارد، مثلاً ناشر یک بازی خارجی که آن را هم منتشر کرده اما از نظر محتوایی مشکل دارد، پیش پرداخت قابل توجهی را به سازنده خارجی بازی پرداخت کرده است، در چنین حالتی شرایط برای این ناشر خیلی سخت شده و ممکن است در صورت حذف بازی متضرر شود. در نتیجه تصمیم گرفتیم تا به بازی‌های خارجی قبل از انتشار مجوز دهیم تا هم از نظر محتوایی بازار را کنترل کنیم و هم مشکلی برای ناشر داخلی پیش نیاید. محمدرضا داوودی معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این زمینه گفت: صدور مجوز بازی‌های خارجی از طریق سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای به صورت کاملاً الکترونیکی انجام خواهد شد تا بروکراسی‌های اداری به حداقل ممکن برسد. برنامه داریم تا مجوز انتشار بازی‌های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) موبایلی خارجی را نهایتاً طی یک هفته صادر کنیم.

●● اولتیماتوم جدی به مارکت های دیجیتال

حسن کریمی قدوسی در پاسخ به پرسش یکی از بازی سازان درباره بررسی محتوای بازی ها توسط برخی مارکت ها گفت: تاکنون برخی از مارکت ها خودشان ممیزی هایی را در نظر گرفته بودند و گاهی اوقات اختلافاتی با نظام رده بندی **ESRA** داشتند.

وی افزود: اولتیماتومی جدی به تمام مارکت ها داده شده که از این پس تنها **ESRA** است که باید بازی ها را از نظر محتوایی تایید و بررسی کند. اگر در این زمینه همکاری های لازم صورت نگیرد برخلاف میل مان انتشار تمام بازی ها را منوط به دریافت مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهیم کرد. وی افزود: در همین راستا و در پرتی که قرار است مارکت ها تا دو ماه آینده در اختیار ما قرار دهند؛ اگر محتوای یک بازی مورد تایید نباشد، **ESRA** می تواند بازی را مستقیماً از مارکت حذف نماید تا زمانی که محتوای بازی اصلاح شود.

کریمی قدوسی بیان کرد: اخیراً نیز به بازی سازان بیش از ۵۰۰ بازی ایمیل زده شده تا محتوای بازی های خود را اصلاح کنند و اگر طی دو هفته این اتفاق نیفتد این بازی ها تا زمان اصلاح از روی مارکت حذف می شوند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد: همزمان که ما قصد داریم فضای کسب و کار را آزاد کنیم، به تعهدات نظارتی خودمان نیز پایبندیم و قصد نداریم یکی را فدای دیگری کنیم.

●● ۱۸ هزار بازی موبایلی بررسی شده اند

رضا احمدی مدیر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای نیز در ادامه این مراسم گفت: تا به امروز ۱۸ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شده اند و ما تلاش کردیم تا در این دو سال گذشته کمترین را در این مورد برای بازی سازان داخلی به وجود بیاوریم.

وی افزود: با این حال ما باز هم سعی کردیم تا با آرایه پرسشنامه برای دریافت رده بندی سنی راه را برای عرضه بازی های داخلی هموار تر کنیم. احمدی با اشاره به اینکه سوالات پرسشنامه ها چندان پیچیده نیست گفت: سوالات طوری در نظر گرفته شده اند که بازی سازان بتوانند به راحتی به آن ها پاسخ دهند و شاید بتوان گفت بازی سازان نهایتاً ۱۰ دقیقه زمان برای پر کردن فرم پرسشنامه وقت صرف خواهند کرد.

احمدی درباره موارد اخلاقی بازی ها که براساس سلاقی و تفکرات انسان ها ممکن است متفاوت باشد گفت: حساسیت روی این مورد بیش از بقیه است و صرفاً به پرسش نامه اکتفا نمی شود.

وی افزود: ما توصیه می کنیم اگر بازی سازان فکر می کنند ممکن است بازی آن ها مسئله اخلاقی خاصی داشته باشد، از کارشناسان بخش **ESRA** کمک بگیرند و بازی خود را قبل از انتشار برای این بخش بفرستند تا کارشناسی های لازم انجام و شک و شبهات برطرف شود.

مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها افزود: در آینده نزدیک این پرسش نامه را برای بازی سازان ارسال خواهیم کرد تا با روند آن آشنا شوند. چیز جدیدی به آن اضافه نشده و همان معیارهای **ESRA** که اکثر بازی سازان با آن آشنا هستند در قالب پرسش نامه آورده شده است.



## روند ممیزی پس از نشر بازی های موبایلی تشریح شد (۱۳۹۶/۰۷/۰۹-۱۳۹۵/۰۵/۰۹)

تهران-ایرنا-طرح «ممیزی پس از نشر» که به منظور هموار ساختن راه برای عرضه بازی های داخلی از ابتدای سال ۹۴ اجرایی می شود، به زودی با اضافه شدن پرسش نامه ای به مارکت های دیجیتال تکمیل خواهد شد.

به گزارش روز دوشنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره ممیزی پس از نشر اظهار داشت: باید میان بازی های داخلی و خارجی تفاوت قائل شد در درجه اول باید روند عرضه بازی های ایرانی را تسهیل کنیم تا راحت تر بتوانند به کسب و کار بپردازند به همین دلیل به این نتیجه رسیدیم که اگر انتشار تمام بازی ها را منوط به مجوز بنیاد کنیم، به دلیل تعداد بسیار زیاد بازی های موبایلی باعث ایجاد اختلال در این بازار خواهیم شد. حسن کریمی قدوسی افزود: نکته مهم، آپدیت بازی هاست و بازی سازان خودشان تصمیم می گیرند که چه زمانی برای بازی هایشان آپدیت منتشر کنند. ممکن است این آپدیت ها تنها برای رفع اشکالات باشد یا ممکن است تغییرات محتوایی در بازی ایجاد کرده باشد. به همین دلیل هیچ کشوری در دنیا برای آپدیت ها مجوز جداگانه صادر نمی کند و این مسئله کار بیهوده ای است.

وی ادامه داد: به همین دلیل تصمیم گرفتیم تا ابتدا بازی سازان موبایلی بازی خود را منتشر کنند و سپس ما بازی را بررسی کنیم. اتفاقی که از سال ۹۴ انجام می شود. یعنی نظام رده بندی سنی **ESRA** پرتی در مارکت ها دارد که پس از انتشار بازی ها آن ها را بررسی کرده و به آن ها رده سنی می دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به این که این طرح مشکلاتی را نیز به همراه داشته است گفت: از آنجایی که بازی ساز بیش از هر فرد دیگری به محتوای بازی خود احاطه دارد، تصمیم بر آن شد تا از این پس پرسش نامه ای تهیه شده تا پیش از انتشار بازی، توسط بازی ساز پر شود.

وی گفت: پاسخ های این پرسش نامه به صورت خودکار مشخص خواهد کرد که رده سنی مناسب این بازی کدام است، پس از تکمیل پرسش نامه، نظام **ESRA** پاسخ ها را با محتوای بازی مقایسه کرده و اگر مغایرتی با معیارهای خود ببیند آن را اصلاح می کند. در صورتی که تمام سوال ها به درستی پاسخ داده باشند، بازی همان رده سنی را که توسط پرسش نامه تعیین شده دریافت خواهد کرد.

وی افزود: در نظر داریم این پرسش نامه تا دو ماه آینده در پرتی های مارکت های دیجیتال تعبیه شده و این طرح اجرایی شود.

●● انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز است

در ادامه گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای آمده است که کریمی قدوسی در رابطه با انتشار بازی های موبایلی خارجی گفت: ممیزی پس (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از نشر برای این دست از بازی ها اعمال نمی شود بلکه انتشار این بازی ها منوط به دریافت مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. وی افزود: دلایل مختلفی برای این کار وجود دارد. مثلاً ناشر یک بازی خارجی که آن را هم منتشر کرده اما از نظر محتوایی مشکل دارد، پیش پرداخت قابل توجهی را به سازنده خارجی بازی پرداخت کرده است. در چنین حالتی شرایط برای این ناشر خیلی سخت شده و ممکن است در صورت حذف بازی متضرر شود. در نتیجه تصمیم گرفتیم تا به بازی های خارجی قبل از انتشار مجوز دهیم تا هم از نظر محتوایی بازار را کنترل کنیم و هم مشکلی برای ناشر داخلی پیش نیاید. محمدرضا دلوودی معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این زمینه گفت: صدور مجوز بازی های خارجی از طریق سامانه ملی بازی های رایانه ای به صورت کاملاً الکترونیکی انجام خواهد شد تا بروکراسی های اداری به حداقل ممکن برسد. برنامه داریم تا مجوز انتشار بازی های موبایلی خارجی را نهایتاً طی یک هفته صادر کنیم.

●● اولتیماتوم جدی به مارکت های دیجیتال

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به بررسی محتوای بازی ها توسط برخی مارکت ها گفت: تاکنون برخی از مارکت ها خودشان ممیزی هایی را در نظر گرفته بودند و گاهی اوقات اختلافاتی با نظام رده بندی ESRA داشتند. اما اولتیماتومی جدی به تمام مارکت ها داده شده که از این پس تنها ESRA است که باید بازی ها را از نظر محتوایی تایید و بررسی کند. اگر در این زمینه همکاری های لازم صورت نگیرد برخلاف میل مان انتشار تمام بازی ها را منوط به دریافت مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهیم کرد.

کریمی قدوسی افزود: در همین راستا و در پرتی که قرار است مارکت ها تا دو ماه آینده در اختیار ما قرار دهند؛ اگر محتوای یک بازی مورد تایید نباشد، ESRA می تواند بازی را مستقیماً از مارکت حذف نماید تا زمانی که محتوای بازی اصلاح شود.

وی بیان کرد: اخیراً نیز به بازی سازان بیش از ۵۰۰ بازی ایمیل زده شده تا محتوای بازی های خود را اصلاح کنند و اگر طی دو هفته این اتفاق نیفتد این بازی ها تا زمان اصلاح از روی مارکت حذف می شوند.

او گفت: همزمان که ما قصد داریم فضای کسب و کار را آزاد کنیم، به تعهدات نظارتی خودمان نیز پایبندیم و قصد نداریم یکی را فدای دیگری کنیم.

●● ۱۸ هزار بازی موبایلی بررسی شده اند

رضا احمدی مدیر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای نیز در ادامه گفت: تا به امروز ۱۸ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شده اند و ما تلاش کردیم تا در این دو سال گذشته کمترین را در این مورد برای بازی سازان داخلی به وجود بیاوریم.

وی افزود: با این حال ما باز هم سعی کردیم تا با آرایه پرسشنامه برای دریافت رده بندی سنی راه را برای عرضه بازی های داخلی هموار تر کنیم. احمدی با اشاره به اینکه سوالات پرسشنامه ها چندان پیچیده نیست گفت: سوالات طوری در نظر گرفته شده اند که بازی سازان بتوانند به راحتی به آن ها پاسخ دهند و شاید بتوان گفت بازی سازان نهایتاً ۱۰ دقیقه زمان برای پر کردن فرم پرسشنامه وقت صرف خواهند کرد.

احمدی درباره موارد اخلاقی بازی ها که براساس سلاقی و تفکرات انسان ها ممکن است متفاوت باشد گفت: حساسیت روی این مورد بیش از بقیه است و صرفاً به پرسش نامه اکتفا نمی شود. ما توصیه می کنیم اگر بازی سازان فکر می کنند ممکن است بازی آن ها مسئله اخلاقی خاصی داشته باشد، از کارشناسان بخش ESRA کمک بگیرند و بازی خود را قبل از انتشار برای این بخش بفرستند تا کارشناسی های لازم انجام و شک و شبهات برطرف شود.

مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها افزود: در آینده نزدیک این پرسش نامه را برای بازی سازان ارسال خواهیم کرد تا با روند آن آشنا شوند. چیز جدیدی به آن اضافه نشده و همان معیارهای ESRA که اکثر بازی سازان با آن آشنا هستند در قالب پرسش نامه آورده شده است.

نشست «تشریح روند ممیزی پس از نشر بازی های موبایلی» با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاون نظارت و مدیر رده بندی سنی بازی های رایانه ای و همچنین بازی سازان برگزار شد.

فرهنگ ۹۳۳۸۰۰۰۹۳۲۳



## نشست تشریح ممیزی پس از انتشار با حضور بازی سازان برگزار شد (۱۳۹۵/۰۹/۱۷-۱۳۹۵/۰۹/۱۶)

خبرگزاری آریا - روز گذشته، نشست «تشریح روند ممیزی پس از نشر بازی های موبایلی» به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. قرار است تا این راهکار که از سال ۹۴ در حلاً اجرا شدن است، با اضافه شدن پرسشنامه ای به مارکت های دیجیتال نیز اضافه شود.

در رابطه با این موضوع، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از اختلال در روند انتشار بازی های موبایلی به دلیل تعداد بالای آن ها گفت. به نظر او، به دلیل انتشار آپدیت های متعدد برای این بازی ها که موضوعاتی محتوایی یا فنی دارند، امکان انتشار مجوز جداگانه برای این آپدیت ها ممکن نخواهد بود.

البته، به گفته حسن کریمی قدوسی، انتشار بازی های در کشور قبل از زمان انتشار نیاز به مجوز خواهد داشت.

دلیل این کار، جلوگیری از ضرر ناشر بازی خارجی به علت همگام نبودن محصول آن ها با موازین داخلی ذکر شده است.

این کار برای سهولت و سرعت در اجرا، تحت یک سامانه الکترونیکی انجام خواهد شد.

یکی دیگر از موضوعات مطرح شده در این نشست، مربوط به اختلاف نظر ممیزی بعضی از مارکت های داخلی با رده بندی ESRA بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این رابطه گفت: «تاکنون برخی از مارکت ها خودشان ممیزی هایی را در نظر گرفته بودند و گاهی اوقات اختلافاتی با نظام رده بندی ESRA داشتند. اما اولتیماتومی جدی به تمام مارکت ها داده شده که از این پس تنها ESRA است که باید بازی ها را از نظر محتوایی تایید و بررسی کند. اگر در این زمینه همکاری های لازم صورت نگیرد، برخلاف میل مان انتشار تمام بازی ها را منوط به دریافت مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهیم کرد.» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در ادامه، رضا احمدی، مدیر نظام رده بندی سنی به رده بندی شدن ۱۸۰۰۰ بازی موبایلی تا به امروز اشاره کرد. به نظر می رسد که پرسشنامه ای برای دریافت رده بندی سنی بازی های رایانه ای نیز طراحی شده است.

او همچنین از نیاز به تعامل بازی سازان با این سازمان گفت: «حساسیت روی این مورد بیش از بقیه است و صرفاً به پرسش نامه اکتفا نمی شود. ما توصیه می کنیم اگر بازی سازان فکر می کنند ممکن است بازی آن ها مسئله اخلاقی خاصی داشته باشد، از کارشناسان بخش **ESRA** کمک بگیرند و بازی خود را قبل از انتشار برای این بخش بفرستند تا کارشناسی های لازم انجام و شک و شبهات برطرف شود.»

قرار است تا این پرسشنامه بزودی در اختیار بازی سازان قرار بگیرد.

منبع خبر: **diगतo**



### نشست تشریح ممیزی پس از انتشار با حضور بازی سازان برگزار شد (۱۳۹۵/۱۲/۱۷-۱۳۹۵/۱۲/۱۸)

روز گذشته، نشست «تشریح روند ممیزی پس از نشر بازی های موبایلی» به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. قرار است تا این راهکار که از سال ۹۴ در حلالا اجرا شدن است، با اضافه شدن پرسشنامه ای به مارکت های دیجیتال نیز اضافه شود.

در رابطه با این موضوع، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از اختلال در روند انتشار بازی های موبایلی به دلیل تعداد بالای آن ها گفت. به نظر او، به دلیل انتشار آپدیت های متعدد برای این بازی ها که موضوعاتی محتوایی یا فنی دارند، امکان انتشار مجوز جداگانه برای این آپدیت ها ممکن نخواهد بود.

البته، به گفته حسن کریمی قدوسی، انتشار بازی های در کشور قبل از زمان انتشار نیاز به مجوز خواهد داشت.

دلیل این کار، جلوگیری از ضرر ناشر بازی خارجی به علت همگام نبودن محصول آن ها با موازین داخلی ذکر شده است.

این کار برای سهولت و سرعت در اجرا، تحت یک سامانه الکترونیکی انجام خواهد شد.

یکی دیگر از موضوعات مطرح شده در این نشست، مربوط به اختلاف نظر ممیزی بعضی از مارکت های داخلی با رده بندی **ERSA** بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این رابطه گفت:

تاکنون برخی از مارکت ها خودشان ممیزی هایی را در نظر گرفته بودند و گاهی اوقات اختلافاتی با نظام رده بندی **ESRA** داشتند.

اما اولتیماتومی جدی به تمام مارکت ها داده شده که از این پس تنها **ESRA** است که باید بازی ها را از نظر محتوایی تایید و بررسی کند. اگر در این زمینه همکاری های لازم صورت نگیرد، برخلاف میل مان انتشار تمام بازی ها را منوط به دریافت مجوز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهیم کرد.

در ادامه، رضا احمدی، مدیر نظام رده بندی سنی به رده بندی شدن ۱۸۰۰۰ بازی موبایلی تا به امروز اشاره کرد.

به نظر می رسد که پرسشنامه ای برای دریافت رده بندی سنی بازی های رایانه ای نیز طراحی شده است.

او همچنین از نیاز به تعامل بازی سازان با این سازمان گفت: «حساسیت روی این مورد بیش از بقیه است و صرفاً به پرسش نامه اکتفا نمی شود. ما توصیه می کنیم اگر بازی سازان فکر می کنند ممکن است بازی آن ها مسئله اخلاقی خاصی داشته باشد، از کارشناسان بخش **ESRA** کمک بگیرند و بازی خود را قبل از انتشار برای این بخش بفرستند تا کارشناسی های لازم انجام و شک و شبهات برطرف شود.»

قرار است تا این پرسشنامه بزودی در اختیار بازی سازان قرار بگیرد.



## 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

۱۳۹۶/۰۷/۱۷

