

۱۳۹۶/۰۸/۲۲

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



# فهرست



۲	بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis 2018 آلمان اقدام کنند	خبرستان
۳	بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis 2018 آلمان اقدام کنند	روزگارما
۳	کنسول های نوستالژیک را ببینید با صنعت بازی آشنا شوید	فناوران
۴	بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis 2018 آلمان اقدام کنند	خبرگزاری قرآنی ایران International Quran News Agency
۵	بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis 2018 آلمان اقدام کنند	ایران آنلاین
۵	بازیسازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis 2018 آلمان اقدام کنند	خبرگزاری پانا
۶	بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis 2018 آلمان اقدام کنند	ایریم اکونومیست
۶	بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis 2018 آلمان اقدام کنند	گروه رسانه ای و فرهنگی Cultural Media Group
۷	بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis 2018 آلمان اقدام کنند	پاگرفه
۷	بازی سازان برای سخنرانی در همایش کو وادیس آلمان ثبت نام کنند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۸	بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis 2018 آلمان اقدام کنند	گامها
۸	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۹	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	الف
۱۰	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	ارمان اقتصادی
۱۰	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	سینرگرافی آریا
۱۱	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	انتخاب
۱۲	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	انگلیس
۱۳	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	سینما
۱۳	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	سایت سرو لعلی ۲۴ ساعت

۱۴	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	
۱۵	شناخت اصل از فرع سخت است	
۱۶	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	
۱۶	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	
۱۷	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	
۱۸	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	
۱۹	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	
۱۹	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	
۲۰	۱۱ میلیون سی دی بازی غیرمجاز؟	
۲۱	فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای	
۲۱	فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای اول آذر منتشر می شود	
۲۲	اول آذر منتظر فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای باشید	
۲۲	بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis 2018 آلمان اقدام کنند	
۲۲	۱۱ میلیون سی دی بازی غیرمجاز؟	
۲۳	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	
۲۴	فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می شود	
۲۴	اول آذر ماه فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می شود	
۲۵	انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای	
۲۵	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	
۲۶	فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای	
۲۶	فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می شود	

۲۶	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	
۲۷	اول آذر ماه فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می شود	
۲۸	فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای اول آذر ماه منتشر می شود	
۲۸	فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذرماه منتشر می شود	
۲۸	حضور پررنگ محتوای مذهبی/500 شرکت بزرگ به نمایندگی رسانه های دیجیتال آمدند	
۲۹	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟	
۳۰	چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است	
۳۱	اول آذر ماه فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می شود	
۳۱	اول آذر ماه فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می شود	
۳۱	وضعیت بازار مجازی در حال حاضر	
۳۱	23 میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای	



## تعداد محتوا : ۵۱



روزنامه

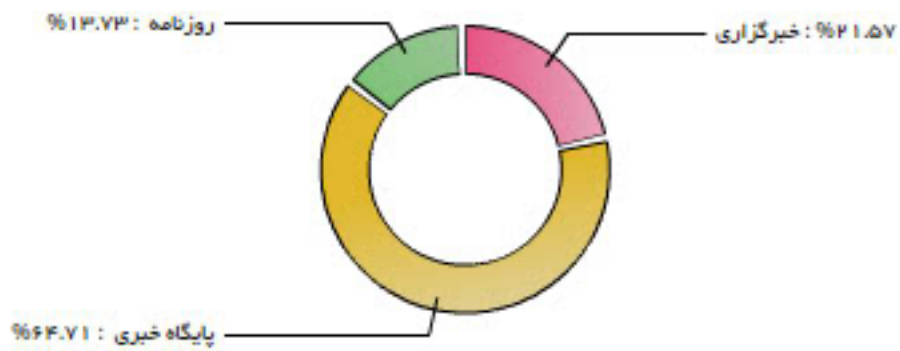
پایگاه خبری

خبرگزاری

۷

۳۳

۱۱



## حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سخنرانان تایید شده! بازی‌سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis ۲۰۱۸ آلمان اقدام کنند

یک هفته آغاز به کار می‌کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می‌دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می‌شوند.

لازم به ذکر است رایزنی‌ها برای همکاری نمایشگاه و همایش TGC ایران با Quo Vadis نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران TGC ۲۰۱۸ خواهد پیوست. بازی‌سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. برای ثبت سخنرانی می‌توان از طریق این صفحه اقدام کرد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز از فعالان و بازی‌سازانی که سخنرانی آن‌ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.

فراخوان ثبت سخنرانی در همایش Quo Vadis که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌سازان ایرانی نیز می‌توانند جهت ارائه سخنرانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند.

در حال حاضر Quo Vadis یکی از بزرگ‌ترین همایش‌های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش GDC به‌عنوان مهم‌ترین و بزرگ‌ترین همایش تخصصی بازی در اروپا منحل شد، حالا همایش‌هایی چون Quo Vadis سعی دارند تا جای خالی GDC را پر کنند.

نسخه ۲۰۱۸ این رویداد در دو روز و در تاریخ‌های ۴ و ۵ اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ برگزار می‌شود.

هفته بازی برلین که از تاریخ ۳ آذر به مدت

حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سخنرانان تایید شده:

## بازی‌سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش ۲۰۱۸ Quo Vadis آلمان اقدام کنند

کار می‌کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می‌دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می‌شوند. لازم به ذکر است رایزنی‌ها برای همکاری نمایشگاه و همایش TGC ایران با Quo Vadis نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران ۲۰۱۸ TGC خواهد پیوست. بازی‌سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز از فعالان و بازی‌سازانی که سخنرانی آن‌ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.

فراخوان ثبت سخنرانی در همایش Quo Vadis که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شد. به گزارش روزگرم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌سازان ایرانی نیز می‌توانند جهت ارائه سخنرانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند. در حال حاضر Quo Vadis یکی از بزرگ‌ترین همایش‌های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش GDC به عنوان مهم‌ترین و بزرگ‌ترین همایش تخصصی بازی در اروپا متحل شد، حالا همایش‌هایی چون Quo Vadis سعی دارند تا جای خالی GDC را پر کنند. نسخه ۲۰۱۸ این رویداد در دوازدهم و در تاریخ‌های ۴ و ۵ اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ برگزار می‌شود. هفته بازی برلین که از تاریخ ۱۳ آذر به مدت یک هفته آغاز به



## فناوری

### حضور بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال کنسول‌های نوستالژیک را ببینید با صنعت بازی آشنا شوید

با توجه به اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و دنیا، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در یازدهمین نمایشگاه بین‌المللی رسانه‌های دیجیتال حضور می‌گیرد. در این گزارش ضمن بررسی وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و دنیا، به معرفی خدمات و غرفه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این رویداد خواهیم پرداخت.

بازی‌های رایانه‌ای در جهان

پرسود و اقتصادی، پرتفوذ و فرهنگ‌ساز. این تگاهی است که کشورهای پیشرو در صنعت بازی‌های رایانه‌ای به آن دارند. کاربران نه تنها با اشتیاق برای یک بازی خوب هزینه می‌کنند که ساعت‌ها وقت خود را صرف آن کرده و تحت تاثیر داستان و فرهنگ بازی قرار می‌گیرند. درآمد بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۱۶ در جهان، نزدیک به صد میلیارد دلار (۹۹۶ میلیارد دلار) برآورد می‌شود. این در حالی است که درآمد فروش صنعت سینما در گیشه در سراسر جهان، تنها نیمی از این عدد یعنی ۵۰ میلیارد دلار بوده است. اکنون بازی‌های رایانه‌ای متنوع، جذاب و برای تمامی سنین و در کنسول‌های مختلف در دنیا عرضه می‌شود. به ویژه با گسترش بازی‌های موبایلی، نه تنها درآمد این صنعت افزایش قابل توجهی یافته که به تعداد کاربران بازی در سنین بالاتر نیز افزوده شده است.

بازی‌های رایانه‌ای در ایران

صنعت بازی در ایران از دو جنبه بازار بازی و بازی‌سازی قابل بررسی است. از نظر وسعت و حجم بازار صنعت بازی، ایران یکی از سه بازار بزرگ بازی در منطقه است. بیش از ۲۳ میلیون نفر در ایران مخاطب بازی‌های ویدئویی هستند و به طور میانگین روزانه ۲۹ دقیقه از وقت خود را صرف بازی کردن می‌کنند. این میزان مخاطب صنعت بازی‌های ویدئویی در ایران را به بازاری گسترده، پویا و با رشد سریع تبدیل کرده است. میانگین سنی مخاطبان بازی در ایران هم اکنون به ۲۱ سال رسیده که ۶۷ درصد از آنها مرد و ۳۳ درصد خانم هستند.

بیش از ۱۰ سال است که بازی‌سازی در ایران آغاز شده است و در این یک دهه اتفاقات مهمی چه در سطح داخلی و چه بین‌المللی رخ داده است. صنعت بازی ایران که ابتدا با هدف ساخت بازی‌های کامپیوتری شروع به فعالیت کرد، در میانه راه به دلیل افزایش نفوذ قابل توجه دستگاه‌های هوشمند در ایران و همچنین توسعه اینترنت پرسرعت تغییر مسیر داد و حالا تمرکز اصلی بازی‌سازان ایرانی روی بازی‌های موبایلی است. بیش از ۲۸۰۰ نفر مستقیماً با بازی‌سازی یا مشاغل مرتبط با آن در ایران مشغول به کار هستند و ایران را به قلب تپنده صنعت بازی‌سازی در خاورمیانه تبدیل کرده‌اند.

ایران با دارا بودن نیروی کار جوان و از طرف دیگر پایین بودن هزینه نیروی انسانی در مقایسه با بسیاری از کشورها، بیشترین پتانسیل را برای سرمایه‌گذاری در میان تمام کشورهای منطقه دارد. یکی از ویژگی‌های صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران، وجود داستان‌ها و سوز‌های جذاب ملی و مذهبی است. اسطوره‌های فراوانی در ادبیات و تاریخ این سرزمین وجود دارند که پرداخت خوب به آنها می‌تواند ضمن جذب کاربران بین‌المللی، فرهنگ و تمدن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ایران اسلامی را به جهان معرفی کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای چه می کند

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های ویدئویی در کشور، براساس مصوبه ۹ خرداد ماه ۱۳۸۵ شورای عالی انقلاب فرهنگی، زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی شکل گرفته است.

تهیه و تنظیم راهبردها و سیاست ها در زمینه بازی های رایانه ای، برنامه ریزی و طراحی کلان در زمینه این بازی ها در ابعاد مختلف تفریحی، آموزشی و کمک آموزشی، تدوین سیاست های حمایتی و تشویقی در زمینه تهیه، تولید، واردات، صادرات و توزیع بازی های رایانه ای، استفاده از ظرفیت های داخلی و خارج از کشور به منظور رشد و ارتقای صنعت بازی های ویدئویی و رایانه ای، تدوین استانداردها، تلاش در راستای تامین حقوق مادی و معنوی تولیدکنندگان و مصرف کنندگان و برنامه ریزی و حمایت از اجرای دوره های آموزشی و پژوهشی از جمله وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. برای تحقق این خواسته ها و وظایف، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گام نخست انستیتو ملی ساخت بازی های رایانه ای را راه اندازی کرد تا در سه بخش فنی، هنری و طراحی بازی، به آموزش علاقه مندان بپردازد.

تقریباً همزمان با تاسیس انستیتوی ملی بازی سازی، مرکز رشد بازی سازی هم تاسیس و پذیرای متقاضیان ساخت بازی های رایانه ای شد. این مرکز با در اختیار قرار دادن امکانات به تیم های مستقل، به این تیم ها برای به انجام رساندن ایده های بازی سازی خود کمک می کند. در طول مدت فعالیت این مرکز بیشتر از ۴۰ تیم مختلف از امکانات آن بهره برده و ایده های خود را به بازی های باکیفیت تبدیل ساخته اند.

تدوین نظام رده بندی بازی های رایانه ای، به طوری که مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی باشد، یکی از مهم ترین وظایف بنیاد بوده است که بر این اساس رده بندی نوینی به نام **ESRA** یا نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای راه اندازی شد.

**ESRA** مخفف **Entertainment Software Rating Association** بوده و این نظام، کلیه بازی ها را ارزیابی کرده و اطلاع رسانی صحیحی به خانواده ها و مصرف کنندگان بازی های رایانه ای ارائه می کند.

در جهت سیاست گذاری و برنامه ریزی بهتر در حوزه بازی های رایانه ای، پژوهش و به دست آوردن آمار و اطلاعات لازم اهمیت فراوانی دارد؛ بنابراین بخش دیگری از فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این بحث اختصاص یافت و در این راه مدیریت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا **DIREC** راه اندازی شد.

تحقیقات همین بخش بود که برای نخستین بار گستردگی صنعت بازی های رایانه ای در کشور را نشان داد.

در کنار این مجموعه ها بنیاد ملی بازی های رایانه ای می کوشد با برگزاری جشنواره ها، مسابقات و نمایشگاه ها، زمینه توسعه بازی های رایانه ای را فراهم آورد. یکی از این فعالیت ها برگزاری لیگ بازی های رایانه ای است که ضمن پر کردن اوقات فراغت بازیکنان ایرانی در تابستان، در محیطی سالم و صمیمی بازی های رایانه ای سالم در آن به خانواده ها معرفی می شود.

از سوی دیگر بنیاد با برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای به حمایت از بازی های داخلی پرداخته و بهترین آثار را در قالب این جشنواره معرفی می کند. تاکنون شش دوره از این جشنواره به صورت سالانه برگزار شده است.

نمایشگاه و همایش بین المللی **Tehran Game Convention** یکی دیگر از مهم ترین رویدادهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. نخستین دوره این رویداد تیرماه امسال برگزار شد و ۶۰ سخنران برتر داخلی و خارجی تجربیات خود را با بازی سازان و فعالان حوزه بازی در میان گذاشتند. همچنین بیش از ۲۰ ناشران بین المللی در این رویداد به ایران آمده و با توانمندی بازی سازان ایرانی و پتانسیل های سرمایه گذاری در صنعت بازی ایران آشنا شدند. بنیاد در نمایشگاه

دو بخش نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای (**ESRA**) و مدیریت پژوهش (دایرک) بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بخش بازی های دیجیتال یازدهمین نمایشگاه رسانه های دیجیتال حضوری فعال خواهند داشت.

نظام **ESRA** با برگزاری کارگاه های آموزشی، نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای را توضیح داده و اهمیت توجه به این نظام را شرح می دهد. دایرک نیز آمار و اطلاعات صنعت بازی در ایران و جهان را در نمایشگاه به اطلاع عموم خواهد رساند.

علاوه بر این در بخشی از غرفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سیر تکاملی بازی ها و کنسول ها معرفی شده و کنسول های نوستالژیک و قدیمی به نمایش درمی آیند که جذابیت خاص خود را دارد. معرفی ۵ بازی ایرانی نیز از دیگر برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در یازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال است.



## بازی سازان ایرانی در همایش ۲۰۱۸ Quo Vadis آلمان اقدام کنند (۱۳۹۵/۸/۲۷-۱۳۹۵/۹/۲۷)

گروه فناوری اطلاعات: فراخوان ثبت سخنرانی در همایش Quo Vadis که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان ایرانی نیز می توانند جهت ارائه سخنرانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند.

در حال حاضر **Quo Vadis** یکی از بزرگ ترین همایش های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش **GDC** به عنوان مهم ترین و بزرگ ترین همایش تخصصی بازی در اروپا منحل شد، حالا (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) همایش هایی چون Quo Vadis سعی دارند تا جای خالی GDC را پر کنند. هفته بازی برلین که از تاریخ ۳ آذر به مدت یک هفته آغاز به کار می کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می شوند.

لازم به ذکر است رایزنی ها برای همکاری نمایشگاه و همایش TGC ایران با Quo Vadis نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران ۲۰۱۸ TGC خواهد پیوست.

بازی سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. برای ثبت سخنرانی می توان از طریق این صفحه اقدام کرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از فعالان و بازی سازانی که سخنرانی آن ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.



## حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سخنرانان تایید شده؛ بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis ۲۰۱۸ آلمان اقدام کنند (۱۳۹۷-۰۶/۱۴-۰۱)

ایرانیان\_فراخوان ثبت سخنرانی در همایش Quo Vadis که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان ایرانی نیز می توانند جهت ارائه سخنرانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند.

در حال حاضر Quo Vadis یکی از بزرگ ترین همایش های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش GDC به عنوان مهم ترین و بزرگ ترین همایش تخصصی بازی در اروپا منحل شد، حالا همایش هایی چون Quo Vadis سعی دارند تا جای خالی GDC را پر کنند.

نسخه ۲۰۱۸ این رویداد در دو روز و در تاریخ های ۴ و ۵ اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ برگزار می شود.

هفته بازی برلین که از تاریخ ۳ آذر به مدت یک هفته آغاز به کار می کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می شوند.

لازم به ذکر است رایزنی ها برای همکاری نمایشگاه و همایش TGC ایران با Quo Vadis نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران ۲۰۱۸ TGC خواهد پیوست.

بازی سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. برای ثبت سخنرانی می توان از طریق این صفحه اقدام کرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از فعالان و بازی سازانی که سخنرانی آن ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.



## حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سخنرانان تایید شده؛ بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش Quo Vadis ۲۰۱۸ آلمان اقدام کنند (۱۳۹۷-۰۶/۱۴-۰۱)

فراخوان ثبت سخنرانی در همایش Quo Vadis که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شد.

به گزارش پانا، بازی سازان ایرانی نیز می توانند جهت ارائه سخنرانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند.

در حال حاضر Quo Vadis یکی از بزرگ ترین همایش های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش GDC به عنوان مهم ترین و بزرگ ترین همایش تخصصی بازی در اروپا منحل شد، حالا همایش هایی چون Quo Vadis سعی دارند تا جای خالی GDC را پر کنند.

نسخه ۲۰۱۸ این رویداد در دو روز و در تاریخ های ۴ و ۵ اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ برگزار می شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هفته بازی برلین که از تاریخ ۳ آذر به مدت یک هفته آغاز به کار می کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می شوند.

لازم به ذکر است رایزنی ها برای همکاری نمایشگاه و همایش **TGC** ایران با **Quo Vadis** نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران **TGC** ۲۰۱۸ خواهد پیوست.

بازی سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. برای ثبت سخنرانی می توان از طریق این صفحه اقدام کرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از فعالان و بازی سازانی که سخنرانی آن ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.



## حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سخنرانان تایید شده؛ بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش

**۲۰۱۸ Quo Vadis آلمان اقدام کنند (۱۳۹۷/۰۴/۰۱-۰۳/۰۱)**

فراخوان ثبت سخنرانی در همایش **Quo Vadis** که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شد.

به گزارش ایران اکتونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی سازان ایرانی نیز می توانند جهت ارائه سخنرانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند.

در حال حاضر **Quo Vadis** یکی از بزرگ ترین همایش های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش **GDC** به عنوان مهم ترین و بزرگ ترین همایش تخصصی بازی در اروپا منحل شد، حالا همایش هایی چون **Quo Vadis** سعی دارند تا جای خالی **GDC** را پر کنند.

نسخه ۲۰۱۸ این رویداد در دو روز و در تاریخ های ۴ و ۵ اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ برگزار می شود.

هفته بازی برلین که از تاریخ ۳ آذر به مدت یک هفته آغاز به کار می کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می شوند.

لازم به ذکر است رایزنی ها برای همکاری نمایشگاه و همایش **TGC** ایران با **Quo Vadis** نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران **TGC** ۲۰۱۸ خواهد پیوست.

بازی سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. برای ثبت سخنرانی می توان از طریق این صفحه اقدام کرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از فعالان و بازی سازانی که سخنرانی آن ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.



## حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سخنرانان تایید شده؛ بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش

**۲۰۱۸ Quo Vadis آلمان اقدام کنند (۱۳۹۷/۰۴/۰۱-۰۳/۰۱)**

خبرایران: فراخوان ثبت سخنرانی در همایش **Quo Vadis** که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان ایرانی نیز می توانند جهت ارائه سخنرانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند.

در حال حاضر **Quo Vadis** یکی از بزرگ ترین همایش های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش **GDC** به عنوان مهم ترین و بزرگ ترین همایش تخصصی بازی در اروپا منحل شد، حالا همایش هایی چون **Quo Vadis** سعی دارند تا جای خالی **GDC** را پر کنند.

نسخه ۲۰۱۸ این رویداد در دو روز و در تاریخ های ۴ و ۵ اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ برگزار می شود(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) هفته بازی برلین که از تاریخ ۳ آذر به مدت یک هفته آغاز به کار می کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می شوند.

لازم به ذکر است رایزنی ها برای همکاری نمایشگاه و همایش **TGC** ایران با **Quo Vadis** نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران **TGC** ۲۰۱۸ خواهد پیوست.

بازی سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. برای ثبت سخنرانی می توان از طریق این صفحه اقدام کرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از فعالان و بازی سازانی که سخنرانی آن ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.



### بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش ۲۰۱۸ Quo Vadis آلمان اقدام کنند (۱۳۹۷-۰۸/۰۹-۰۹)

فراخوان ثبت سخنرانی در همایش **Quo Vadis** که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شده گزارش پردیس گیم ، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان ایرانی نیز می توانند جهت ارائه سخن رانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند.

در حال حاضر **Quo Vadis** یکی از بزرگ ترین همایش های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش **GDC** به عنوان مهم ترین و بزرگ ترین همایش تخصصی بازی در اروپا منحل شد، حالا همایش هایی چون **Quo Vadis** سعی دارند تا جای خالی **GDC** را پر کنند. نسخه ۲۰۱۸ این رویداد در دو روز و در تاریخ های ۴ و ۵ اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ برگزار می شود. هفته بازی برلین که از تاریخ ۳ آذر به مدت یک هفته آغاز به کار می کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می شوند.

لازم به ذکر است رایزنی ها برای همکاری نمایشگاه و همایش **TGC** ایران با **Quo Vadis** نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران **TGC** ۲۰۱۸ خواهد پیوست.

بازی سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. برای ثبت سخنرانی می توان از طریق این صفحه اقدام کرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از فعالان و بازی سازانی که سخنرانی آن ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.



### بنیاد بازی های رایانه ای دعوت کرد؛ بازی سازان برای سخنرانی در همایش کو وادیس آلمان ثبت نام کنند (۱۳۹۷-۰۸/۰۹-۰۹)

تهران- ایرنا- فراخوان ثبت سخنرانی در همایش کو وادیس **Quo Vadis** که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شد و بازی سازان ایرانی مایل به سخنرانی در همایش **Quo Vadis** ۲۰۱۸ آلمان اقدام کنند.

به گزارش روز چهارشنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا بازی سازان ایرانی می توانند برای ارائه سخنرانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند. در حال حاضر **Quo Vadis** یکی از بزرگ ترین همایش های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش **GDC** به عنوان مهم ترین و بزرگ ترین همایش تخصصی بازی در اروپا منحل شد، حالا همایش هایی چون **Quo Vadis** سعی دارند تا جای خالی **GDC** را پر کنند.

نسخه ۲۰۱۸ این رویداد در دو روز و در تاریخ های ۴ و ۵ اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ برگزار می شود. هفته بازی برلین که از تاریخ ۳ آذر به مدت یک هفته آغاز به کار می کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می شوند.

رایزنی ها برای همکاری نمایشگاه و همایش **TGC** ایران با **Quo Vadis** نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران **TGC** ۲۰۱۸ خواهد پیوست. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. برای ثبت سخنرانی می‌توان از طریق این صفحه اقدام کرد.  
بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان و بازی سازانی که سخنرانی آن‌ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.  
فراهندگ: ۰۲۱۲۳۰۰۹۳۳۸۰۰۰



### بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش ۲۰۱۸ Quo Vadis آلمان اقدام کنند (۱۳۹۷-۰۸/۰۹-۰۹)

فراخوان ثبت سخنرانی در همایش Quo Vadis که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان ایرانی نیز می‌توانند جهت ارائه سخنرانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند.  
در حال حاضر Quo Vadis یکی از بزرگ ترین همایش های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش GDC به عنوان مهم ترین و بزرگ ترین همایش تخصصی بازی در اروپا منحل شد، حالا همایش هایی چون Quo Vadis سعی دارند تا جای خالی GDC را پر کنند.

نسخه ۲۰۱۸ این رویداد در دو روز و در تاریخ های ۴ و ۵ اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ برگزار می‌شود.  
هفته بازی برلین که از تاریخ ۳ آذر به مدت یک هفته آغاز به کار می‌کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می‌دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می‌شوند.

لازم به ذکر است رایزنی‌ها برای همکاری نمایشگاه و همایش TGC ایران با Quo Vadis نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران ۲۰۱۸ TGC خواهد پیوست.

بازی سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. برای ثبت سخنرانی می‌توان از طریق این صفحه اقدام کرد.  
بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از فعالان و بازی سازانی که سخنرانی آن‌ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.



### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۳۹۷-۰۸/۰۹-۰۹)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمیهن در گفت و گو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی‌شود و لازمه آن حتماً این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی‌افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.  
بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی‌پذیرد.

کردمیهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی‌کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.  
وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمپهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد اتمکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

انتهای پیام



## الف

### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۳/۰۴/۹۵-۱۳/۰۴/۹۵)

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمپهن در گفت و گو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمپهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمپهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد اتمکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.



### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۳۹۶-۰۶/۰۸/۱۳۹۶)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماری که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمیهن در گفت و گو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهمات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصا در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است. بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد.

کردمیهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمیهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست، ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد انکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتا لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

انتهای پیام  
منبع: ایسنا

### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۳۹۶-۰۶/۰۸/۱۳۹۶)

خبرگزاری آریا - رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماری که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمیهن در گفت و گو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهمات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصا در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی‌ها که پلیس اقدام به جمع‌آوری آنها کرده، مجاز بوده است. بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی‌پذیرد.

کردمپهن با اشاره به آمار بازی‌های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی‌دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی‌کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست. وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش‌های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می‌کنیم که جمع‌آوری بازی‌های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی‌ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمپهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع‌آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می‌شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع‌آوری صورت بگیرد، می‌توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در واکنش به جمع‌آوری بازی‌ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد امنکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت‌های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملاً رعایت می‌کند اما متأسفانه برخی که در حوزه‌های مختلف هم زحمت می‌کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی‌کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می‌شود.

انتهای پیام

منبع خبر: ایسنا



## چه کسی مسئول جمع‌آوری بازی‌های غیرمجاز است؟ (۱۱/۰۵/۹۶-۱۲/۰۸/۹۶)

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه تشخیص بازی‌های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع‌آوری خصوصاً بازی‌های رایانه‌ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی‌دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه تشخیص بازی‌های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع‌آوری خصوصاً بازی‌های رایانه‌ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی‌دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

به گزارش انتخاب، خسرو کردمپهن در گفت‌وگو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع‌آوری بازی‌های غیرمجاز از جمله بازی‌های رایانه‌ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی‌های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست. یعنی تشخیص بازی‌های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی‌شود و لازمه آن حتماً این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع‌آوری خصوصاً بازی‌های رایانه‌ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع‌آوری بازی‌های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی‌های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی‌افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی‌ها که پلیس اقدام به جمع‌آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی‌پذیرد.

کردمپهن با اشاره به آمار بازی‌های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی‌دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی‌کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش‌های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمپهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست، ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد اتمکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

منبع: ایسنا



### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۱/۸/۹۵-۱۳۸۵)

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای الزامی دانست.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایسنا، خسرو کردمپهن با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست. یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتماً این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمپهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است. نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمپهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست، ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد اتمکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

انتهای پیام/



### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۱/۸/۹۵-۲۴/۱۱/۹۵)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماری که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

به گزارش سپینا، خسرو کردمیهن در گفت و گو با اسپنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست. یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصا در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

کردمیهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمیهن با بیان اینکه در تیم اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد انعکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتا لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.



### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۲۴/۱۱/۹۵-۲۴/۱۱/۹۵)

ساعت ۲۴-ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماری که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمیهن با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست. یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصا در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است. بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمپهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست. وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمپهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد امنکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملاً رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

انتهای پیام



### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۳۹۵-۰۹-۰۱)

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمپهن در گفت و گو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست. یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتماً این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است. بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمپهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست. وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمپهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ... ) را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد اتمکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.



## صنعت

### لزوم جمع آوری بازی های غیرمجاز رایانه ای از بازار؛ شناخت اصل از فرع سخت است

گروه فناوری- بازی های رایانه ای غیر مجاز بازار ایران را گرفته است. از آنجایی که شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، نمی توان به راحتی در مورد آنها تصمیم گرفت. یا آنها را جمع آوری کرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماری که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه CD غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

تشخیص سخت است

خسرو کردمپهن با تأکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست. یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتماً این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت گیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

پلیس مجازها را جمع کرد

کردمپهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه CD غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت گیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است. نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز به ایسا خاطرتشان کرد: اگر این اندازه تأکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت گیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد نشود.

کردمپهن با بیان اینکه در تیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد.

از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت گیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد اتمکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.



## چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماری که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمیهن، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصا در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمیهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمیهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست، ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد انکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتا لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

## چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۶/۱۲/۹۵-۱۶/۱۲/۹۵)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماری که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمیهن در گفت و گو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصا در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمیهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست. وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است. نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمیهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد انعکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



## چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۳۹۵-۰۶/۰۸/۲۰۱۶)

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمیهن در گفت و گو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست. یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتماً این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهمات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمیهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست. وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است. نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمیهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) و مستندات موجود است، افزود: می‌شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می‌توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد اتمکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

منبع: خبرگزاری ایسنا



### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۲۱/۸/۹۶-۲۱/۸/۹۶)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمیهن در گفت و گو با ایسنا، با تأکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست. یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتماً این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمیهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است. نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تأکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمیهن با بیان اینکه در تیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می‌شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می‌توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد اتمکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

منبع: خبرگزاری ایسنا



### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۳۸۶/۰۶/۰۷-۱۳۸۶/۰۶/۰۷)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمیهن در گفت و گو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهمات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصا در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمیهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمیهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست، ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد انکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتا لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

منبع: خبرگزاری ایسنا

### اکو آنلاین

### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۳۸۶/۰۶/۰۷-۱۳۸۶/۰۶/۰۷)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمیهن در گفت و گو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهمات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصا در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز ... (ادامه دارد ...)



## اکو آندلین

(ادامه خبر ... غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمپهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمپهن با بیان اینکه در تیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد اتمکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملاً رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسنا



ITNA

انبار خبری اطلاعات

## ۱۱ میلیون سی دی بازی غیرمجاز؟ (۹۶۰۰-۹۵۰۸-۲۰۰)

ایتنا- لازمه تشخیص بازی های غیرمجاز این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

خسرو کردمپهن با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتماً این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهمات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمپهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کرمپهن با بیان اینکه در تیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست، ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد امکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.



### اول آذر ماه منتشر می شود؛ فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۹۶/۸/۳۰)

فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذرماه منتشر می شود.

به گزارش گروه اجتماعی خبرگزاری برنا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه؛ شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده و دریافت آثار آغاز می شود.

قرار است در جشنواره امسال، نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام شود. علاوه بر این به نظر می رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد TGC، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می افزاید.

در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود.

جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید.



### فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای اول آذر منتشر می شود (۱۳۹۵-۹۶/۸/۳۰)

تهران- ایرنا- فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ارائه جزییات درباره چگونگی دریافت آثار، اول آذرماه منتشر می شود.

به گزارش روز شنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه درباره شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده، فرآیند دریافت آثار آغاز می شود.

در جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام گرفته است و به نظر می رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد TGC، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می افزاید.

در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود.

جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید.

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تدارک یافته است و مراسم اختتامیه آن اسفندماه ۹۶ برگزار می شود.   
 فرهنگ-۱۰۵۵۰۰۹۳۳۸۰۰۰



### اول آذر منتظر فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای باشید (۱۳۹۵/۰۹/۰۱-۱۳۹۶/۰۳/۰۱)

فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذرماه منتشر می شود؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه؛ شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده و دریافت آثار آغاز می شود. قرار است در جشنواره امسال، نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام شود. علاوه بر این به نظر می رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد **TGC**، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می افزاید. در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود. جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید.

### بازی سازان ایرانی برای سخنرانی در همایش ۲۰۱۸ Quo Vadis آلمان اقدام کنند (۱۳۹۵/۰۹/۰۱-۱۳۹۶/۰۳/۰۱)

فراخوان ثبت سخنرانی در همایش **Quo Vadis** که یکی از رویدادهای تخصصی هفته بازی برلین است، آغاز شد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان ایرانی نیز می توانند جهت ارائه سخنرانی در این رویداد آمادگی خود را اعلام نمایند. در حال حاضر **Quo Vadis** یکی از بزرگ ترین همایش های تخصصی بازی در اروپا است، به نحوی که در آخرین نسخه از این رویداد ۱۷۰ سخنران به ارائه تجربیات خود پرداختند. پس از آن که همایش **GDC** به عنوان مهم ترین و بزرگ ترین همایش تخصصی بازی در اروپا منحل شد، حالا همایش هایی چون **Quo Vadis** سعی دارند تا جای خالی **GDC** را پر کنند. نسخه ۲۰۱۸ این رویداد در دو روز و در تاریخ های ۴ و ۵ اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ برگزار می شود. هفته بازی برلین که از تاریخ ۳ آذر به مدت یک هفته آغاز به کار می کند، در مجموع شامل ۱۱ رویداد مختلف است که هر کدام مخاطبان خاصی را هدف قرار می دهند. همایش، نمایشگاه، جشنواره، مسابقه، رویدادهای آموزشی و تجاری بخشی از رویدادهایی هستند که به مدت یک هفته و به صورت همزمان برگزار می شوند. لازم به ذکر است رایزنی ها برای همکاری نمایشگاه و همایش **TGC** ایران با **Quo Vadis** نیز آغاز شده و به احتمال زیاد این رویداد به یکی از همکاران ۲۰۱۸ **TGC** خواهد پیوست. بازی سازان و فعالان ایرانی نیز تا ۳ آذر ماه فرصت دارند تا جهت ارائه سخنرانی و معرفی صنعت بازی کشورمان در این رویداد اعلام آمادگی کنند. برای ثبت سخنرانی می توان از طریق این صفحه اقدام کرد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از فعالان و بازی سازانی که سخنرانی آن ها در این رویداد مورد تایید قرار گیرد، جهت تسهیل حضور در رویداد حمایت خواهد کرد.

### ۱۱ میلیون سی دی بازی غیرمجاز؟ (۱۳۹۵/۰۹/۰۱-۱۳۹۶/۰۳/۰۱)

لازمه تشخیص بازی های غیرمجاز این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد. به گزارش ایسنا، خسرو کردمیهن با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند. وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصا در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمپهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست. وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمپهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد اتمکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملاً رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.



### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۱/۱۲۲-۹۶/۸/۲۰۱)

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک و به نقل از ایسنا، خسرو کردمپهن در گفت و گو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست. یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتماً این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند. وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمپهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست. وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمپهن با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) و مستندات موجود است، افزود: می‌شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می‌توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد انعکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملاً رعایت می‌کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می‌کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی‌کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می‌شود.

انتهای پیام



### فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می‌شود (۱۳۹۶-۹۶/۱۸/۳۱)

خبرگزاری شبستان: فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذر منتشر می‌شود

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه؛ شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده و دریافت آثار آغاز می‌شود. قرار است در جشنواره امسال، نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام شود. علاوه بر این به نظر می‌رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد TGC، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می‌افزاید.

در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود.

جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید.

پایان پیام/۳۱



### اول آذر ماه فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می‌شود (۱۳۹۶-۹۶/۱۸/۳۱)

به گزارش پردیس گیم ، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه؛ شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده و دریافت آثار آغاز می‌شود. قرار است در جشنواره امسال، نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام شود. علاوه بر این به نظر می‌رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد TGC، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می‌افزاید.

در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود.

جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید.

## انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه، فرآیند دریافت آثار آغاز می شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه درباره شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده، فرآیند دریافت آثار آغاز می شود.

در جشنواره اسامال نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام گرفته است و به نظر می رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد TGC، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره اسامال می افزاید.

در جشنواره اسامال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود.

جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید.

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تدارک یافته است و مراسم اختتامیه آن اسفندماه ۹۶ برگزار می شود.

## الف

## چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای الزامی دانست.

خسرو کریمی در گفت و گو با ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصا در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد، مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد.

کریمی با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست.

وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کریمی با بیان اینکه در تیم اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست، ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد اعلام کرده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.



### اول آذر منتشر می شود فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ارائه جزئیات درباره چگونگی دریافت آثار، اول آذرماه منتشر می شود.

به گزارش فانوس، از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه درباره شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده، فرآیند دریافت آثار آغاز می شود.

در جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام گرفته است و به نظر می رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد TGC، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می افزاید.

در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود.

جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید.

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تدارک یافته است و مراسم اختتامیه آن اسفندماه ۹۶ برگزار می شود.

منبع: ایرنا

انتهای پیام /



### اول آذر ماه ۱۳۹۶؛ فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می شود (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

خبرایران: فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذرماه منتشر می شود.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه؛ شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده و دریافت آثار آغاز می شود.

قرار است در جشنواره امسال، نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام شود. علاوه بر این به نظر می رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد TGC، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می افزاید.

در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود.

جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید.



### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

ریس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماري که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

به گزارش اقتصادبانکی به نقل از ایسنا، با تاکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتما این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصا بازی های رایانه ای حضور داشته باشند. وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصا در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کرمپهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست. وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تاکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کرمپهن با بیان اینکه در تیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست، ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد انعکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملا رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتا لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.



## اول آذر ماه فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می شود (۱۳۸۶-۱۳۸۷)

ایرانیان\_فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذرماه منتشر می شود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه؛ شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده و دریافت آثار آغاز می شود.

قرار است در جشنواره امسال، نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام شود. علاوه بر این به نظر می رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد TGC، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می افزاید.

در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود.

جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید.



**فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای اول آذر ماه منتشر می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۹۵)**

فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذرماه منتشر می شود.

به گزارش ایران اکتونویست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه؛ شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده و دریافت آثار آغاز می شود. قرار است در جشنواره امسال، نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام شود. علاوه بر این به نظر می رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد TGC، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می افزاید. در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود. جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید.

**فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذرماه منتشر می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۹۵)**

به گزارش گروه علم و فناوری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قرار است در جشنواره امسال، نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام شود. علاوه بر این به نظر می رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد TGC، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر ببرد و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می افزاید. در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده است و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود. جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید.

**گزارشی از اولین روز یازدهمین نمایشگاه رسانه های دیجیتال؛ حضور پررنگ محتواهای مذهبی / ۵۰۰ شرکت بزرگ به نمایشگاه رسانه های دیجیتال آمدند (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۹۵)**

گروه فناوری اطلاعات: در یازدهمین دوره از نمایشگاه رسانه های دیجیتال ۴۰ درصد بن تخفیف برای محصولات نمایشگاه در نظر گرفته شده و بیش از ۱۰ عنوان محتوا، کتاب، اینفوگرافی در حوزه سواد رسانه ای تهیه شده است. همچنین علاوه بر آن لوح فشرده ای شامل پنج بخش آموزشی کسب و کار دیجیتال آماده شده است تا در بخش استارت آپ ها در اختیار بازدیدکنندگان قرار داده شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، یازدهمین نمایشگاه رسانه های دیجیتال از امروز ۲۰ آبان ماه در مصالای امام خمینی (ره) آغاز شده است و تا ۲۴ آبان ماه ادامه دارد. در این دوره از نمایشگاه، ۵۰۰ شرکت و مؤسسه شرکت کرده اند. همچنین با استارت آپ ها در حوزه حمل و نقل هماهنگ شده است تا تخفیف ویژه ای برای بازدیدکنندگان نمایشگاه داشته باشند.

هنوز یک روز از نمایشگاه نگذشته، راهروهای شیستان مملو از جمعیت است؛ چرا که در این دوره از نمایشگاه به نسبت دوره های گذشته، مارکت هایی همچون کافه بازار و شرکت هایی همچون اسنپ، آپارات غرفه دارند.

ابتدای ورودی شیستان، غرفه کافه بازار قرار گرفته و متصدیان غرفه، مشغول پاسخگویی به مراجعان است. کمی جلوتر غرفه بادبادک هم شلوغ تر به نظر می رسد؛ چراکه در این غرفه دو دستگاه واقعیت مجازی قرار گرفته شده و بازدیدکنندگان روی صندلی های می نشینند و در یک فضای خیالی وارد می شوند و قضا کاملاً چهاربعدی است.

کمی جلوتر، به غرفه آسانک می رسم. حمیدرضا نقوی، مدیر فروش آسانک با اشاره به وضعیت نمایشگاه گفت: با توجه به هزینه ای که انجام داده ایم، امید می دانم بتوانیم براساس هزینه های مان درآمدزایی داشته باشیم. البته جانیایی ها خوب انجام شده است اما همچنان مشکل بازدیدکننده داریم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در ادامه غرفه هایی همچون سروش مهر، دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم، بزرگترین منبع اشعار مذهبی، سوره مهر الکترونیک و سازمان هایی همچون سازمان فناوری اطلاعات، شرکت مخابرات، معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به چشم می خورد. همچنین با توجه به اینکه حدود یک هفته قبل نمایشگاه مطبوعات در مصالای امام خمینی (ره) برگزار شده بود، برخی از خبرگزاری ها و رسانه ها همچون ایرنا، جهاد دانشگاهی، پارسینه دست به سازه های خودشان زدند و از همان غرفه ها در این دوره از نمایشگاه استفاده کردند. در محوطه مصلی، بساط قست فودها و سوغاتی های شهر های مختلف برپاست؛ همچنین در اولین روز از نمایشگاه خبری از ون ها نبود و قرار است از دومین روز نمایشگاه ون ها برای ارائه خدمات به بازدیدکنندگان در محل حاضر باشند. کمتر از چند ساعت به پایان اولین روز از نمایشگاه باقی مانده است و تعداد بازدیدکنندگان به نسبت دوره های گذشته بسیار است. برنامه های جانبی در غرفه ها برگزار می شود که می توان به نقاشی کودکان، بازی های کودکانه، برگزاری کارگاه های آموزشی خانواده برای والدین اشاره کرد. در این نمایشگاه ۱۶۰ کارگاه تخصصی پیش بینی شده است و علاقه مندان برای حضور در این کارگاه ها با پرداخت مبلغی ناچیز می توانند در آن شرکت کنند. کارگاه های آینده پژوهی و تحول دیجیتال، تحلیل شبکه های اجتماعی و کاربرد های آن، هوش مصنوعی و علوم شناختی و تأثیر آنها بر رسانه های نوین، نورومارکتینگ و نورولیدرشیپ و کاربردهای آنها در مدیریت رسانه ای، ساخت پروفایل حرفه ای در اینستاگرام و تلگرام، رسانه های دیجیتال و تکنیک های نوین فراگیری زبان های خارجی، سواد رسانه ای در کاربرد نرم افزارهای تلفن همراه (اپلیکیشن)، نقش سواد رسانه ای در ارتقای گفتارمان صاحبان رسانه از نگاه ارتباطات اجتماعی، اهمیت تولید محتوا در کسب و کارهای نوپا و دیجیتال، معافیت های مالیاتی رسانه دیجیتال، سواد بازی های رایانه ای و موبایلی، الزامات تبلیغ در فضای مجازی، تبلیغات و پیروسی در فضای مجازی، تبادلات امن تجاری، فناوری رسانه و سلامت، دوره آشنایی با گرافیک بیسیک، اصول دفاع فرهنگی موثر در مواجهه با شبکه های اجتماعی، راهکارهای مدیریت رسانه در خانواده، ساخت انیمیشن استاپ موشن با موبایل، امنیت و حریم خصوصی در فضای مجازی، دانشگاه هیولاسازی دشمن، ویروس های رایانه ای، قدرت باورنکردنی پردازش اطلاعات، عوامل جذابیت در بازی های رایانه ای از جمله عناوین کارگاه های یازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال به شمار می رود.

در این دوره از نمایشگاه ۴۰ درصد بین تخفیف برای محصولات نمایشگاه در نظر گرفته شده و بیش از ۱۰ عنوان محتوا، کتاب، اینفوگرافی در حوزه سواد رسانه ای تهیه شده است. همچنین علاوه بر آن لوح فشرده ای شامل پنج بخش آموزشی کسب و کار دیجیتال آماده شده است تا در بخش استارت آپ ها در اختیار بازدیدکنندگان قرار داده شود.

رسانه های همراه هوشمند، رسانه های برخط، رسانه های نرم افزارهای چندرسانه ای، بازی و هنرهای دیجیتال، کسب و کارهای نوپا، شبکه های اجتماعی، دانش دیجیتال، واقعیت مجازی و ربات ها، اینترنت اشیا از جمله بخش های یازدهمین نمایشگاه رسانه های دیجیتال هستند.



## چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماری که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک و به نقل از ایسنا، خسرو کردمیهن در گفت و گو با ایسنا، با تأکید بر اینکه کلیه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز به راحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتماً این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند. وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهمات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد. مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

بنیاد آمار ۱۱ میلیون بازی غیرمجاز را نمی پذیرد

کردمیهن با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد. اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، کلیه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سوال هستند، در صورتی که اینطور نیست. وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد و یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تأکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای نکرده نارضایی برای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمین با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر ارشاد انعکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملاً رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

انتهای پیام

## ایران

### چه کسی مسئول جمع آوری بازی های غیرمجاز است

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز آسان نیست، حضور کارشناسان این بنیاد را در زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای الزامی دانست و گفت: طبق آماری که منتشر شده، ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز کشف شده است، در صورتی که بنیاد این آمار را قبول ندارد.

به گزارش ایسنا، خسرو کردمین با تأکید بر اینکه همه مراحل جمع آوری بازی های غیرمجاز از جمله بازی های رایانه ای باید با کارشناسی بنیاد صورت گیرد، اظهار کرد: شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز کار هر فردی نیست، یعنی تشخیص بازی های غیرمجاز از مجاز براحتی وصول نمی شود و لازمه آن حتماً این است که کارشناسان بنیاد زمان جمع آوری خصوصاً بازی های رایانه ای حضور داشته باشند.

وی همچنین اظهار کرد: طبق تفاهات و جلسات متعددی که با مجموعه مراجع قضایی و انتظامی داشتیم، مقرر شد که هرگونه جمع آوری بازی های غیرمجاز توسط پلیس از سطح شهر خصوصاً در حوزه بازی های رایانه ای، با توجه به سخت بودن و راحت الوصول نبودن شناخت بازی های مجاز از غیرمجاز با هماهنگی و کارشناسی کارشناسان بنیاد صورت بگیرد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: گاهی این اتفاق نمی افتد، مانند اتفاقی که چند روز پیش افتاده است و طبق آمار و تحقیقاتی که ما انجام دادیم، غالب این بازی ها که پلیس اقدام به جمع آوری آنها کرده، مجاز بوده است.

کردمین با اشاره به آمار بازی های غیرمجاز اعلام شده است، گفت: رقم بسیار عجیبی اعلام شده که حدود ۱۱ میلیون حلقه سی دی غیرمجاز در طول ۴۸ ساعت کشف شده است. بنیاد به هیچ عنوان این آمار را قبول نمی کند. این آمار مستند نیست و پلیس باید مستندات خود را بابت این موضوع ارائه دهد، اگر ۱۱ میلیون محصول غیرمجاز در سطح تهران در طول ۴۸ ساعت کشف شده باشد، همه مراجع انتظامی و قضایی فرهنگی زیر سؤال هستند، در صورتی که این طور نیست. وی با بیان اینکه نباید فراموش کنیم اصل هدف ما جلب رضایت مردم است، افزود: نباید کاری کنیم که تشویش اذهان عمومی صورت بگیرد یا به مال و سرمایه مردم لطمه و خسارتی وارد کنیم. هدف ما ساماندهی بازار با استفاده از اشکال و روش های فرهنگی است، نه اینکه به هر قیمتی که شده آمارمان را بالا ببریم تا خود را پررنگ جلوه بدهیم و مطرح کنیم. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز خاطرنشان کرد: اگر این اندازه تأکید می کنیم که جمع آوری بازی های غیرمجاز باید با کارشناسی مجموعه بنیاد ملی بازی ها صورت بگیرد و همیشه نیز اعلام آمادگی کردیم و برای این کار آماده بودیم، به این خاطر است که خدای ناکرده نارضایتی برای مردم در خصوص این قضایا ایجاد شود.

کردمین با بیان اینکه در نیمه اول سال ۴۶ هزار عنوان بازی غیرمجاز توسط بنیاد جمع آوری شده که برای آنها سند و صورت جلسه پلیس و مستندات موجود است، افزود: می شد این تعداد را عدد دیگری عنوان کرد اما این کار درست نیست. ما توقع نداریم پلیس به واسطه تنوع و حجم کار فراوانی که دارد، در حوزه بازی هم کارشناس باشد. از طرفی هم اعلام کردیم هر زمان بخواهد جمع آوری صورت بگیرد، می توانیم کارشناسی کنیم که نارضایتی مردم را در بر نداشته باشد.

وی در پاسخ به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به جمع آوری بازی ها بدون هماهنگی با بنیاد چه اقدامی صورت داده است، گفت: بنیاد موارد را به صورت جدی به وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی انعکاس داده است و آنها خودشان هم حساسیت های لازم را داشته و اعتقاد دارند به صورت فرهنگی باید کار انجام شود و هرگونه ساماندهی در بازار با کارشناسی و رعایت اصول فرهنگی صورت گیرد. ستاد ما نیز این موارد را کاملاً رعایت می کند اما متأسفانه برخی که در حوزه های مختلف هم زحمت می کشند، یک سری از اصول و موازین را رعایت نمی کنند که نهایتاً لطمه آن به مجموعه کشور وارد می شود.

## رسالت

## اول آذر ماه فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می شود

فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذرماه منتشر می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه؛ شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد از بازی های برتر مشخص شده و دریافت آثار آغاز می شود. در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود.

## باشگاه خبرنگاران

## اول آذر ماه فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای منتشر می شود (۱۳۹۵/۱۲/۰۱-۱۳۹۶/۰۱/۳۱)

با اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذرماه منتشر می شود.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ با انتشار فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در اول آذرماه؛ شرایط حضور در این جشنواره، نحوه رقابت و حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های برتر مشخص شده و دریافت آثار آغاز می شود. قرار است در جشنواره امسال، نسبت به سال های گذشته حمایت های جدی تر و موثرتری از بازی های برتر ایرانی انجام شود. علاوه بر این به نظر می رسد برگزاری رویدادهای آموزشی و بین المللی از جمله رویداد TGC، توان و تجربه بازی سازان ایرانی را بالاتر برده و این موضوع به حساسیت رقابت بازی ها در جشنواره امسال می افزاید. در جشنواره امسال، برای نخستین بار علاوه بر بازی سازان، امکان حضور بازیکنان هم دیده شده و جوایزی برای این بخش نیز در نظر گرفته شده و در واقع قرار است به گرداندن چرخ صنعت بازی در کشور بیشتر کمک شود. جشنواره فروش یکی از برنامه های جدید این دوره از جشنواره است که به مدت یک ماه ادامه خواهد داشت تا به گردش مالی صنعت بازی داخلی بیفزاید. اطلاعات تکمیلی در رابطه با جشنواره فروش به زودی به اطلاع عموم خواهد رسید. منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

## میزبان یک دیدار مهم استانی

## برنامه "اقتصاد مجازی" وضعیت بازار مجازی در حال حاضر (۱۳۹۵/۱۲/۰۱-۱۳۹۶/۰۱/۳۱)

رادیو اقتصاد در برنامه "اقتصاد مجازی" دوشنبه ۲۲ آبان ماه، به بررسی وضعیت بازار مجازی در حال حاضر خواهد پرداخت.

به گزارش رادیو اقتصاد؛ کریم قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نیز امیرحسین فصیحی بازی ساز در برنامه فردا گفتگویی در مورد وضعیت بازار مجازی خواهند داشت. میزان فعالیت در این حوزه، مقایسه ایران و دنیا، ترن لور مالی بازی های رایانه ای و ... از دیگر مباحثی هستند که در برنامه مطرح خواهند شد. برنامه "اقتصاد مجازی" کاری از گروه کسب و کار به تهیه کنندگی حمیده رضا سلطانی شنبه، دوشنبه و چهارشنبه ساعت ۱۴:۰۵ به مدت ۵۰ دقیقه از رادیو اقتصاد پخش می شود.

## میزبان یک دیدار مهم استانی

## جعفری منفرد در گفتگو با رادیو اقتصاد بیان کرد: ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۱۲/۰۱-۱۳۹۶/۰۱/۳۱)

مدیر نظارت بر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای در کشور هستند.

هادی جعفری منفرد در برنامه «اقتصاد مجازی» رادیو اقتصاد افزود: ایرانی ها به طور میانگین روزانه ۲۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می کنند که این امر بیانگر رشد چشمگیر پدیده بازی های رایانه ای در جامعه است. (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) وی در ادامه ضمن اشاره به نقش آفرینی صنعت بازی های رایانه ای در دنیا اظهارداشت: میزان درآمد صنعت بازی های رایانه ای تنها طی یک سال یعنی ۲۰۱۶ میلادی در سطح جهان افزون بر ۱۰۰ میلیارد دلار بوده است.

مدیر نظارت بر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر دو میلیارد نفر در دنیا مشتری این صنعت هستند.

وی افزود: هم اکنون تعداد زیادی از افراد جامعه در سنین مختلف از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

جعفری منفرد ضمن اشاره به این جمله صنعت بازی های رایانه ای از جمله پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود، اظهارداشت: گردش مالی بالای این بازار در ایران نیز قابل توجه است.

وی با بیان اینکه درآمد صنعت بازی های رایانه ای در ایران ۴۶۰ میلیارد تومان است، گفت: جدا از سودآوری صنعت مزبور در توسعه کارآفرینی، ایجاد اشتغال، حمایت از تولید محصولات فرهنگی متناسب با فرهنگ بومی و غیره بسیار حائز اهمیت است.

مدیر نظارت بر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مصاحبه با رادیو اقتصاد تاکید کرد: حرکت شتابان بازی های رایانه ای در کشور نیازمند قوانین و مقررات به روز و جامع تری است.

وی با بیان اینکه قوانین فعلی برای جهش در این صنعت کافی نیست، گفت: بازی های رایانه ای صنعتی سود آور و در عین حال فرهنگی برای کشور محسوب می شود.

جعفری منفرد در این مصاحبه چشم انداز صنعت بازی های رایانه ای کشور را بسیار امیدبخش و روشن توصیف کرد و افزود: تولید بازی های رایانه ای از جمله پول سازترین صنایع دنیا به شمار می آید و از نظر میزان اشتغالزایی، ارزشآوری و صادرات نیز نقش زیادی در رشد تولید ناخالص داخلی کشورهای فعال دارد.

وی اضافه کرد: بر همین اساس کشورهای جهان توجه ویژه ای به صنعت تولید بازی های رایانه ای دارند و به این حوزه نه به دید صنعتی سرگرم کننده بلکه به عنوان صنعتی ثروت آفرین می نگرند.

مدیر نظارت بر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در شرایط حاضر جوانان ایرانی از توان لازم برای رقابت و حضور در سطح بازارهای جهانی برخوردارند.

وی در ادامه افزود: ایران امروز در حوزه بازی های رایانه ای دارای ظرفیت غنی از حیث نیروی انسانی خلاق و کارآمد است.

برنامه «اقتصاد مجازی» کاری از شبکه تخصصی رادیو اقتصاد است که روز های شنبه، دوشنبه و چهارشنبه ساعت ۱۴:۰۵ به مدت ۵۰ دقیقه به تهیه کنندگی «مرضیه قادری» با هدف بهره گیری از نظرات اندیشمندان و صاحب نظران حوزه اقتصاد فضای مجازی و نیز بهره برداری بهینه از ظرفیت های مجازی در راستای

تحقق اقتصاد مقاومتی بر روی موج اف ام ردیف ۹۸ قرار می گیرد و علاقمندان می توانند جهت دریافت فایل صوتی برنامه به سایت این رادیو مراجعه کنند.

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری  
بریده جراید در روزنامه  
فراوانی خبر



# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۸/۲۲

