

۱۳۹۶/۰۹/۲۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

فهرست



۲	بازی سازان برای روغایی از محصول شان ثبت نام کنند	باشگاه خبرنگاران
۲	جلسات نیازسنجی برای برگزاری رویداد TGC در سال آتی برگزار شد	وزارت بازاریابی
۲	فراخوان ثبت نام متقاضیان روغایی بازی در زمستان؛ بازی سازان برای محصول شان ثبت نام کنند	وزارت بازاریابی
۳	گزارش اختصاصی پردیس گیم از گیم جم مشهد	پارس پارس
۳	شاخص های تولید بازی ایرانی تا پایان ماه منتشر می شود	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۴	رویداد بازی سازی «گیم جم» در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار شد	مرکز توانمندسازی و تسهیلگری کسب و کارهای نوپای طوا
۵	شاخص های تولید بازی ایرانی تا پایان آذر منتشر می شود	فنا
۵	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی	شمانیوز
۶	وجود ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های عرضه بازی	دانشجو
۶	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی	خبرنامه دانشجویان ایران
۷	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی	مجموعه اطلاع رسانی وانا
۷	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی	ساز اطلاع رسانی سراج ۲۲
۸	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال	کان
۸	شاخص های تولید بازی ایرانی تا پایان آذر منتشر می شود	مرکز توانمندسازی و تسهیلگری کسب و کارهای نوپای طوا
۹	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی	الف
۹	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی	اسکار نیوز
۹	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی	عزیز
۱۰	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال	مردی
۱۰	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی	جهان تلایت

۱۱

ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی



۱۱

ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی



۱۲

ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی



۱۲

ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی



۱۲

ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال/عکس



۱۳

ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی



تعداد محتوا : ۲۵



خبرگزاری

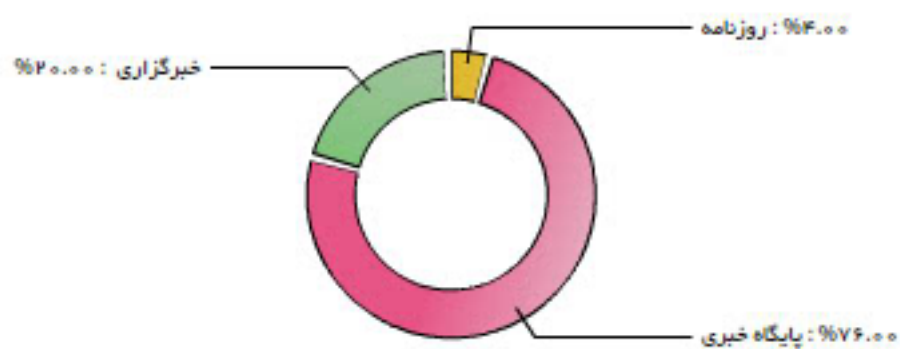
۵

پایگاه خبری

۱۹

روزنامه

۱





فراخوان ثبت نام متقاضیان رونمایی بازی در زمستان؛ بازی سازان برای رونمایی از محصول شان ثبت نام کنند

(۱۳۹۵/۰۹/۲۲-۱۳۹۵/۱۲/۲۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های برگزیده بازی سازان ایرانی در مراسمی باشکوه رونمایی خواهد کرد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ دومین آیین رونمایی از بازی های ایرانی در سال جاری به عنوان یکی از حمایت های ممنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دی ماه برگزار می شود و بازی سازان می توانند محصول خود را برای رونمایی ثبت نام کنند. با توجه به ساختار جدید این امکان وجود دارد تا به طور همزمان از ۴ بازی مختلف رونمایی شود. بازی های ارسال شده از سوی بازی سازان نیز توسط یک تیم کارشناسی مورد بررسی قرار گرفته و برترین محصولات تا سقف حداکثر ۴ بازی برای مراسم رونمایی انتخاب می شوند. از آنجا که هدف از رونمایی، کمک تبلیغاتی به بازی های ایرانی در زمان انتشار است، بازی هایی که شرایط زیر را دارا هستند اولویت بالاتری خواهند داشت: تولید بازی باید در ۲۰ درصد نهایی پروژه باشد.

بازی باید قابل اجرا و بازی کردن باشد.

بازی باید حداقل یک تریلر سینمایی و کارگردانی شده و حداقل نیم ساعت تریلر گیم پلی داشته باشد.

بازی حتما بایستی پوستر افقی و عمودی داشته باشد.

بازی نباید منتشر شده باشد یا در جایی دیگر رونمایی شده باشد.

بازی سازان برای ثبت نام و ارسال درخواست این دوره از رونمایی، تا پایان ساعت ۲۴ روز ۲۵ آذر ماه فرصت دارند.

برای تکمیل فرم ثبت نام می توانند به آدرس (<http://www.irg.ir/fa/form/۲۲>) مراجعه کنند.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



جلسات نیازسنجی برای برگزاری رویداد TGC در سال آتی برگزار شد

(۱۳۹۵/۰۹/۲۲-۱۳۹۵/۱۲/۲۲)

با حضور «پیر کارد» مدیرعامل گیم کانکشن فرانسه در تهران، جلسات متعددی بین متخصصان حوزه بازی های رایانه ای در کشور برگزار شد تا نیازهای صنعت بازی برای برگزاری بهتر نمایشگاه و همایش تی جی سی در سال آتی شنیده شود؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به آنکه رویداد بین المللی تی جی سی با دو هدف اصلی بالاتر بردن سطح دانش صنعت بازی سازی و تسهیل تجارت بین المللی برای بازی سازان برگزار می شود نیازسنجی از فعالان این حوزه از اهمیت بسزایی برخوردار است.

برنامه ریزی برای نمایشگاه و همایش بین المللی **Tehran Game Convention** سال آینده مدتی است که با همکاری مجدد گیم کانکشن آغاز شده و این رویداد اواسط تیر ماه سال ۹۷ برگزار خواهد شد.

همانند سال گذشته «پیر کارد» و «سوفی روماتو» از مجموعه گیم کانکشن فرانسه به عنوان همکار بین المللی در برگزاری تی جی سی؛ جهت نیازسنجی از صنعت بازی در ایران به مدت یک هفته به تهران آمده و جلساتی با حضور فعالان حوزه های تخصصی از جمله طراحی هنری، طراحی بازی، مسائل فنی، مدیریت پروژه و تجارت برگزار کردند.

متخصص های هر یک از حوزه ها بازخوردهای خود را نسبت به برگزاری **TGC ۲۰۱۷** و نکات مثبت و منفی آن ارائه کردند و پیشنهادات خود را جهت بهبود کیفیت سختی ها و کلاس های تخصصی براساس نیاز داخلی کشور بیان کردند.

براساس نتیجه نیازسنجی ها؛ بهره گیری از اساتید مطرح بین المللی برای تدریس در حوزه هایی که نیاز آن در صنعت بازی کشور احساس می شود و همچنین حضور ناشرانی که بتوانند با بازی سازان ایرانی تجارت کنند از جمله مسائلی است که برای بهبود این رویداد در نظر گرفته می شود.



فراخوان ثبت نام متقاضیان رونمایی بازی در زمستان؛ بازی سازان برای رونمایی از محصول شان ثبت نام کنند

(۱۳۹۵/۰۹/۲۲-۱۳۹۵/۱۲/۲۲)

دومین آیین رونمایی از بازی های ایرانی در سال جاری به عنوان یکی از حمایت های ممنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دی ماه برگزار می شود و بازی سازان می توانند محصول خود را برای رونمایی ثبت نام کنند؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با توجه به ساختار جدید این امکان وجود دارد تا به طور همزمان از ۴ بازی مختلف رونمایی شود. بازی های ارسال شده از سوی بازی سازان نیز توسط یک تیم کارشناسی مورد بررسی قرار گرفته و برترین محصولات تا سقف حداکثر ۴ بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای مراسم رونمایی انتخاب می شوند.
از آنجا که هدف از رونمایی، کمک تبلیغاتی به بازی های ایرانی در زمان انتشار است، بازی هایی که شرایط زیر را دارا هستند اولویت بالاتری خواهند داشت:
تولید بازی باید در ۲۰ درصد نهایی پروژه باشد.
بازی باید قابل اجرا و بازی کردن باشد.
بازی باید حداقل یک تریلر سینمایی و کارگردانی شده و حداقل نیم ساعت تریلر گیم پلی داشته باشد.
بازی حتما بایستی پوستر افقی و عمودی داشته باشد.
بازی نباید منتشر شده باشد یا در جایی دیگر رونمایی شده باشد.
بازی سازان برای ثبت نام و ارسال درخواست این دوره از رونمایی، تا پایان ساعت ۲۴ روز ۲۵ آذر ماه فرصت دارند برای اطلاعات بیشتر و دریافت فرم درخواست برگزاری رونمایی از بازی، به این لینک مراجعه نمایند.



گزارش اختصاصی پردیس گیم از گیم جم مشهد (۱۳/۱۲/۹۵-۱۴/۱۲/۹۵)

به گزارش پردیس گیم، روز چهارشنبه، ۱۵ آذر ماه، دانشگاه فردوسی مشهد، میزبان «گیم جم مشهد» بود. گیم جمی که اولین سال فعالیت خودش را در مشهد شروع کرده است، این گیم جم به همت دانشگاه فردوسی مشهد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری است. صبح روز گذشته با برگزاری افتتاحیه، رسماً فعالیت خود را آغاز کرد. در ابتدای مراسم گروه های شرکت کننده معرفی و سپس وارد شدند. گروه هایی که از شهرهای مختلف مثل تهران، همدان، شیراز، نیشابور و... در این رویداد شرکت کرده اند و قصد دارند تا توانایی خود را محک بزنند. پس از پایان مهلت زمان به تیم ها دو هیت از هیت داوران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و هیت داوران دانشگاه فردوسی مشهد آثار را بررسی میکنند. چالش های اصلی این رویداد شامل: زلزله، روز دانشجو و آرامش است.
گیم جم (Game Jam) یکی از مهمترین رویداد های بازی سازی است که هر ساله برگزار می شود که هدف اصلی این رویداد در کنار هم قرار دادن خلاقیت، همکاری و تجربه در زمینه بازی سازی می باشد. در هر مکان افراد برای پیاده سازی ایده هایشان در قالب گروه هایی گرد هم می آیند و بازی های خلاقانه خود را می سازند. هدف گرد هم آمدن بازی سازان برای ساخت بازی ویدیویی یا بازی های غیر دیجیتال مثل برد گیم یا کارت گیم است که امید است که ایده های جدید که به سرعت نمونه سازی می شوند به صنعت بازی ها تزریق شوند. در این رویداد علاقه مندان می توانند به صورت تک نفره و یا تیمی شرکت کنند، محدودیتی برای تعداد اعضا وجود ندارد اما از طرف مرکز رشد برای هر تیم محدودیت ۳ نفره در نظر گرفته شده است.
پس از پایان رویداد بازی های ساخته شده توسط سایت مرکز ثبت شده و برای گیم جم ارسال می گردانند. رویداد در ایران دارای جایزه و پاداش است و بیشتر هدف از برگزاری GmeJam ارتقا سطح تجربه و خلاقیت و همکاری بازی سازان است تا ایده های جدید وارد صنعت شود. شرکت کنندگان باید بازی خود را از ابتدا تا انتها در مدت زمان تعیین شده بسازند (حد اکثر ۴۸ ساعت)، مدت زمان کوتاه است و بیشتر به منظور کمک به تفکر خلاقانه و تشویق برای ساخت بازی های کوچک اما ابتکاری و خلاقانه می باشد.

نقل قولی از جناب آقای "محمد حاجی میرزایی معاون حمایت بنیاد و رئیس مرکز رشد / متاور و داور گیم دیزاین در گیم جم": "گیم جم مشهد را میتوانم یکی از گیم جم های خوب برگزار شده بدانم و نسبت به رویداد های مشابه شهر های دیگر قدرت فنی خوبی را داشته و تیم های زیادی برای این رویداد آمده اند و میتوانند اینجا قطب بازی سازی شرق کشور شود اگر از حمایت بیشتر دانشگاه فردوسی بهره مند شوند و بهتر بود در دانشکده های هنری برای بخش طراحی (آرت) اطلاع رسانی بیشتر میشد تا شاهد تعداد بیشتری آرت زن در بین بازی سازان گیم جم مشهد باشیم."

بیشتر افرادی که در این رویداد حضور داشتند تجربه اولشون بود و فکر نمیکردند این رویداد بیش از ۱۰۰ نفر در قالب ۲۶ تیم شرکت کنند و تعداد بالای تیم ها باعث شده تمرکز بیشتری را برای کارهای خود داشته باشند و برخی از تیم ها تجربه اولشون نبود و تا به حال در رویدادهای مشابه شرکت داشته اند و با این حال گفته بودند تاکنون با این میزان تیم زیاد رقابتی نداشته اند و براشون چالش خوبی است. همچنین در بین شرکت کنندگان از دانشگاه های مطرح کشور نظیر دانشگاه صنعتی شریف و یا دانشجویان دانشگاه فردوسی حضور داشتند. نکته ای که میان همه شرکت کنندگان به صورت مشابه وجود داشت برگزاری منظم و به موقع رویداد بوده است و البته انتقاداتی هم نسبت به این رویداد وجود داشته مثل: پایین بودن سرعت اینترنت، فضای محدود برای بازی سازی و از مسئولین درخواست داشتند برای سال آینده سطح خدمات را ارتقا دهند.

در ادامه میتوانستید تصویری از تیم های بازی سازی حاضر در گیم جم مشهد را مشاهده نمایید:
در این رویداد امروز کارگاه های Art, Programming و کسب و کار در دانشکده مهندسی، دانشگاه فردوسی مشهد برگزار شد. در این کارگاه ها شرکت کنندگان میتوانند در خصوص سوال ها و مشکلات بازی سازی از اساتید کارگاه ها سوال کنند و به نکات ارائه شده توسط اساتید توجه کنند و در آثار خود برای این مسابقه در نظر بگیرند.



شاخص های تولید بازی ایرانی تا پایان ماه منتشر می شود (۱۳/۱۲/۹۵-۱۴/۱۲/۹۵)

(ادامه خبر ...) تولید گفت: شاخص های تولید بازی برای بازی سازان تا پایان آذرماه منتشر خواهد شد.

حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به مصوبه جدید بنیاد مبنی بر صدور مجوز پس از تولید بازی، اظهار کرد: صدور مجوز پس از تولید بازی، عاقلانه ترین کاری بوده که بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام داده است و درباره موضوع طی جلسه ای با بازی سازان صحبت کردم و پس از توضیحاتم متوجه شدم که این مصوبه جدید کاملاً به نفع بازی سازان خواهد بود.

وی افزود: حوزه ها بازی ها به ویژه بازی های موبایلی سرویس پویابست که طی زمان دچار تغییرات می شود، به این معنا که بازی ساز طی زمان محتوا و خدمات جدیدی را به آن بازی می افزاید بنابراین نمی توان پیش از بازی مجوز را صادر کرد، چراکه ممکن است محتوای اضافه شده پس از تولید در چارچوب نظام نباشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پرسشنامه ای در اختیار تولیدکننده قرار می دهد و زمانی که بازی در مارکت آپلود می شود، تولیدکننده به پرسشنامه، پاسخ ها را می دهد و بر اساس پرسشنامه، رده بندی سنی به آن بازی داده می شود؛ سپس پاسخ نامه را با رده بندی سنی شده از سوی تولیدکننده را مطابقت می کنیم، گاهی ممکن است این رده بندی سنی را کاهش و یا افزایش دهیم و حتی ممکن است که آپلود آن را در مارکت متوقف کنیم و به طور اتومات، از مارکت برداشته شود.

وی بیان کرد: این پرسشنامه برای آپدیت شدن بازی ها انجام می شود یعنی اگر بازی براساس محتوایی تغییر کند؛ تولیدکننده باید پرسشنامه را مجدداً پاسخ دهد و باز همان چرخه مطابقت انجام می شود.

کریمی قنوسی اظهار کرد: پیش بینی شده است تا پایان ماه آذرماه راهنمای انتشار بازی های رایانه ای در ایران منتشر شود تا شاخص ها برای بازی سازان معلوم باشد و بدانند که در تولید بازی باید چه مواردی را رعایت و از موضوعاتی دوری کنند. خوشبختانه تا کنون مشکلی از سوی بازی سازان در خصوص مصوبه جدید پیش نیامده است و بازی سازان همچون گذشته به تولید مشغول هستند.

رویداد بازی سازی «گیم جم» در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار شد (۱۳۹۵/۰۹/۱۸-۱۳۹۵/۰۹/۱۹)

گیم جم یک رویداد بازی سازی است که در آن تیم ها طی حداکثر ۴۸ ساعت توانمندی خود را در زمینه های مختلف ساخت بازی محک می زنند، این رویداد با همکاری دانشگاه فردوسی مشهد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۵ تا ۱۷ آذر در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار شد.

گیم جم با همکاری دانشگاه فردوسی مشهد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای صبح روز چهارشنبه ۱۵ آذر با برگزاری افتتاحیه ای گروه های شرکت کننده شروع به کار کرد. گروه های شرکت کننده از شهرهای مختلفی همچون تهران، همدان، شیراز، تیشاور و ... در این رویداد شرکت کرده اند و تلاش کردند تا توانایی های خود را در زمینه بازی سازی محک بزنند. چالش های اصلی این رویداد شامل زلزله، روز دانشجو و آرامش بود.

گیم جم (Game Jam) از مهم ترین رویدادهای بازی سازی است که هر ساله برگزار می شود که هدف اصلی این رویداد در کنار هم قرار دادن خلاقیت، همکاری و تجربه در زمینه بازی سازی است. در هر مکان افراد برای پیاده سازی ایده هایشان در قالب گروه هایی گرد هم می آیند و بازی های خلاقانه خود را می سازند. هدف گرد هم آمدن بازی سازان برای ساخت بازی ویدیویی یا بازی های غیر دیجیتال مثل برد گیم یا کارت گیم است که امید است که ایده های جدید که به سرعت نمونه سازی می شوند به صنعت بازی ها تزریق شوند. در این رویداد علاقه مندان می توانند به صورت تک نفره یا تیمی شرکت کنند.

پس از پایان رویداد بازی های ساخته شده توسط سایت مرکز ثبت شده و برای گیم جم ارسال می گردد. این رویداد در ایران دارای جایزه و پاداش است و بیشتر هدف از برگزاری GmeJam ارتقا سطح تجربه و خلاقیت و همکاری بازی سازان است تا ایده های جدید وارد صنعت شود. شرکت کنندگان باید بازی خود را از ابتدا تا انتها در مدت زمان تعیین شده بسازند (حداکثر ۴۸ ساعت)، مدت زمان کوتاه است و بیشتر به منظور کمک به تفکر خلاقانه و تشویق برای ساخت بازی های کوچک اما ابتکاری و خلاقانه است.

بیشتر افرادی که در این رویداد حضور داشتند تجربه اولشان بود و تصور نمی کردند این رویداد بیش از ۱۰۰ نفر در قالب ۳۶ تیم شرکت کنند و تعداد بالای تیم ها باعث شد تا تمرکز بیشتری را برای کارهای خود داشته باشند و برخی از تیم ها که تجربه اولشان نبود و تازه حال در رویدادهای مشابه شرکت داشته اند و با این حال گفته بودند تاکنون با این میزان تیم زیاد رقابتی نداشته اند و برایشان چالش خوبی است همچنین در بین شرکت کنندگان از دانشگاه های مطرح کشور نظیر دانشگاه صنعتی شریف و دانشجویان دانشگاه فردوسی حضور داشتند، نکته ای که میان همه شرکت کنندگان به صورت مشابه وجود داشت برگزاری منظم و به موقع رویداد بوده است.

در این رویداد کارگاه های Art Programming و کسب و کار نیز برگزار شد، در این کارگاه ها شرکت کنندگان می توانستند در خصوص سؤال ها و مشکلات بازی سازی از اساتید کارگاه ها سؤال کنند و به نکات ارایه شده توسط اساتدان توجه کنند و در آثار خود برای این مسابقه در نظر بگیرند.

دو هیات از هیات داوران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و هیات داوران دانشگاه فردوسی مشهد آثار گروه های شرکت کننده را بررسی کردند.



شاخص های تولید بازی ایرانی تا پایان آذر منتشر می شود

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان مصوبه جدید بنیاد مبنی بر صدور مجوز به بازی ها پس از تولید گفت: شاخص های تولید بازی برای بازی سازان تا پایان آذرماه منتشر خواهد شد.

ایکنا- حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان مصوبه جدید بنیاد مبنی بر صدور مجوز پس از تولید بازی گفت: صدور مجوز پس از تولید بازی، عاقلانه ترین کاری بوده که بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام داده است و درباره موضوع طی جلسه ای با بازی سازان صحبت کردم و پس از توضیحاتم متوجه شدم که این مصوبه جدید کاملاً به نفع بازی سازان خواهد بود.

وی افزود: حوزه های بازی ها به ویژه بازی های موبایلی سرویس پویایی است که طی زمان دچار تغییرات می شود، به این معنا که بازی ساز طی زمان محتوا و خدمات جدیدی را به آن بازی می افزاید بنابراین نمی توان پیش از بازی مجوز را صادر کرد، چراکه ممکن است محتوای اضافه شده پس از تولید در چارچوب نظام نباشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پرسشنامه ای در اختیار تولیدکننده قرار می دهد و زمانی که بازی در مارکت آپلود می شود، تولیدکننده به پرسشنامه، پاسخ ها را می دهد و بر اساس پرسشنامه، رده بندی سنی به آن بازی داده می شود؛ سپس پاسخ نامه را با رده بندی سنی شده از سوی تولیدکننده مطابقت می کنیم، گاهی ممکن است این رده بندی سنی را کاهش یا افزایش دهیم و حتی ممکن است آپلود آن را در مارکت متوقف کنیم و به طور اتومات، از مارکت برداشته شود.

وی بیان کرد: این پرسشنامه برای آپدیت شدن بازی ها انجام می شود یعنی اگر بازی براساس محتوایی تغییر کند، تولیدکننده باید پرسشنامه را مجدداً پاسخ دهد و باز همان چرخه مطابقت انجام می شود.

کریمی قدوسی گفت: پیش بینی شده است تا پایان ماه آذر راهنمای انتشار بازی های رایانه ای در ایران منتشر شود تا شاخص ها برای بازی سازان معلوم باشد و بدانند که در تولید بازی باید چه مواردی را رعایت و از موضوعاتی دوری کنند. خوشبختانه تا کنون مشکلی از سوی بازی سازان درباره مصوبه جدید پیش نیامده است و بازی سازان همچون گذشته به تولید مشغول هستند.



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۴)

چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیز بی رنگ!

به گزارش خبرنگار شمانیموز، چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دلتلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتواهای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟



وجود و لنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های عرضه بازی (۱۳۹۴-۹۵/۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۵)

چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است.

به گزارش خبرنگار فرهنگی خبرگزاری دانشجو؛ چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل داتلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتواهای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آن ها وجود ندارد؟



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۴-۹۵/۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۵)

چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیز بی رنگ!

به گزارش خبرنگار دانشجوین ایران به نقل از شمانیوز، چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل داتلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتواهای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۴/۰۶/۰۱-۱۳۹۴/۰۶/۰۱)

چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا: چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیست بی رنگ!

چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

یکی از این نمونه ها بازی کلتش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتوای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۴/۰۶/۰۱-۱۳۹۴/۰۶/۰۱)

چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیز بی رنگ!

به گزارش سراج ۲۴، چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی یکی از این نمونه ها بازی کلتش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتوای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال (۱۳۹۴-۹۵/۹۶)

چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیز بی رنگ!

به گزارش جهان نیوز، چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند! یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتواهای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟

منبع: شمانیوز



مرکز پژوهش‌های و تحلیل‌های
کسب‌وکارهای نوین ایران

شاخص های تولید بازی ایرانی تا پایان آذر منتشر می شود (۱۳۹۴-۹۵/۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان مصوبه جدید بنیاد مبنی بر صدور مجوز به بازی ها پس از تولید گفت: شاخص های تولید بازی برای بازی سازان تا پایان آذرماه منتشر خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان مصوبه جدید بنیاد مبنی بر صدور مجوز پس از تولید بازی گفت: صدور مجوز پس از تولید بازی، عاقلانه ترین کاری بوده که بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام داده است و درباره موضوع ملی جلسه ای با بازی سازان صحبت کردم و پس از توضیحاتم متوجه شدند که این مصوبه جدید کاملاً به نفع بازی سازان خواهد بود.

او افزود: حوزه های بازی ها به ویژه بازی های موبایلی سرویس پویایی است که طی زمان دچار تغییرات می شود، به این معنا که بازی ساز طی زمان محتوا و خدمات جدیدی را به آن بازی می افزاید؛ بنابراین نمی توان پیش از بازی مجوز را صادر کرد، چراکه ممکن است محتوای اضافه شده پس از تولید در چارچوب نظام نباشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پرسشنامه ای در اختیار تولیدکننده قرار می دهد و زمانی که بازی در مارکت آپلود می شود، تولیدکننده به پرسشنامه، پاسخ ها را می دهد و بر اساس پرسشنامه، رده بندی سنی به آن بازی داده می شود؛ سپس پاسخ نامه را با رده بندی سنی شده از سوی تولیدکننده مطابقت می کنیم، گاهی اوقات ممکن است این رده بنی سنی را کاهش یا افزایش دهیم و حتی ممکن است آپلود آن را در مارکت متوقف کنیم و به طور اتوماتیک، از مارکت برداشته شود.

او بیان کرد: این پرسشنامه برای آپدیت شدن بازی ها انجام می شود یعنی اگر بازی بر اساس محتوایی تغییر کند، تولیدکننده باید پرسشنامه را مجدداً پاسخ دهد و باز همان چرخه مطابقت انجام می شود.

کریمی قدوسی گفت: پیش بینی شده است تا پایان ماه آذر راهنمای انتشار بازی های رایانه ای در ایران منتشر شود تا شاخص ها برای بازی سازان معلوم باشد و بدانند که در تولید بازی باید چه مواردی را رعایت و از موضوعاتی دوری کنند. خوشبختانه تاکنون مشکلی از سوی بازی سازان درباره مصوبه جدید پیش نیامده است و بازی سازان همچون گذشته به تولید مشغول هستند.

**ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۴-۹۵/۹۶)**

چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیز بی رنگ!

به گزارش شمانیوز، چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند! یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتواهای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟

**ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۴-۹۵/۹۶)**

چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیز بی رنگ!

به گزارش افکارنیوز، چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند! یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتواهای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟

**ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۴-۹۵/۹۶)**

چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیز بی رنگ!

به گزارش عرش نیوز به نقل از شمانیوز، چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند! (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتوای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال (۱۳۹۴-۹۵/۹۶-۹۷)

چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیز بی رنگ!

پایگاه تحلیلی خبری هم اندیشی: چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد.

گویی اختراهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند! یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتوای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟

منبع: شمانیوز

د



جهان تلایت

ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۴-۹۵/۹۶-۹۷)

چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیز بی رنگ!

به گزارش شمانیوز، چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اختراهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند! یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتوای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین (ادامه دارد ...)



جهان‌نگار

(ادامه خبر ...) بازی های می کنند ؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۴/۰۶/۰۵-۱۳۹۴/۰۶/۰۵)

چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است.

به گزارش گروه دیگر رسانه های خبرگزاری فارس، چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیست بی رنگ!

چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتوای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند ؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟

شما نیز

مطلب فوق مربوط به سایر رسانه ها می باشد و خبرگزاری فارس صرفاً آن را بازنشر کرده است.



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۴/۰۶/۰۵-۱۳۹۴/۰۶/۰۵)

چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیز بی رنگ!

به گزارش عصر امروز، چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتوای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند ؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۴/۰۹-۱۳۹۴/۰۶)

امتداد نیوز چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیست بی رنگ!

چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

یکی از این نمونه ها بازی کلتش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتوای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۴/۰۹-۱۳۹۴/۰۶)

چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند.

به گزارش مشرق، چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیست بی رنگ!

چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار میگیرد. گویی اخطارهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

یکی از این نمونه ها بازی کلتش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتوای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال /عکس (۱۳۹۴/۰۹-۱۳۹۴/۰۶)

چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است.

به گزارش افکارنیوز، چندی است که با کنار رفتن بازی های رایانه ای و داغ شدن بازار بازی های موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکت های دیجیتال قانونی کمرنگ شده است و در گوشه های نیست بی رنگ!

چهره ها و پوشش های نامناسب زنانه نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازی ها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) می‌گیرد. گویی اختراهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازی ها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

یکی از این نمونه ها بازی کلش او مافیا است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چت های نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او میدهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم نظارت بر محتواهای نا سالم بازی هاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا که زیر مجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است انجام می شود سوال اصلی اینجاست که چرا مارکت ها نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازی های می کنند؟ آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟



ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۵/۰۶/۰۱-۱۳۹۵/۰۶/۰۱)

چهره ها و پوششهای نامناسب زنانه، نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازیها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است.

به گزارش گروه اجتماعی باشگاه خبرنگاران پویا؛ چندی است که با کنار رفتن بازیهای رایانه ای و داغ شدن بازار بازیهای موبایلی مجوز گرفتن و الزام به رعایت رده بندی سنی برای انتشار بازی موبایلی در مارکتهای دیجیتال قانونی کمرنگ شده است.

چهره ها و پوششهای نامناسب زنانه، نقشه های غیر زنانه برای زنان، ترویج رفتارهای نامناسب مانند غارت و حمله برای کسب امتیاز و پیشرفت در بازی، در بسیاری از بازیها که برخی نیز به زبان فارسی ترجمه شده اند در مارکت های داخلی به راحتی قابل دانلود است حتی در صفحه اول قرار می گیرد.

گویی اختراهای نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازیها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریفاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

یکی از این نمونه ها، بازی "کلش او مافیا" است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چتهای نامناسب، ازدواج مجازی و به صورت آنلاین در قالب بازی حتی با همجنس و حتی بدتر، ازدواج بازیکنی که کاراکتر زن دارد و در بازی ازدواج کرده و دوباره بازی اجازه ازدواج با بازیکنان دیگری را به او می دهد، نمونه های این موارد نامناسب است که در بازی فوق وجود دارد و متأسفانه به زبان فارسی ترجمه و در صفحه اول دو مارکت معروف کشور قرار گرفته است!

از آنجاکه یکی از الزامات رشد سالم صنعت گیم، نظارت بر محتواهای نا سالم بازیهاست که توسط نظام رده بندی سنی اسرا زیرمجموعه بنیاد ملی بازیهای رایانه ای انجام می شود؛ سوال اصلی اینجاست که چرا مارکتهای نظام رده بندی سنی را جدی نگرفته و اقدام به انتشار چنین بازیهایی می کنند؟! آیا عزم جدی برای سامان دادن به آنها وجود ندارد؟

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۹/۲۰

