

۱۳۹۶/۰۹/۲۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

فهرست



۲	دو بازی ایرانی در بین نامزدهای جشنواره بین المللی Ludicious سوئیس	روزگارما
روزنامه حسابان		
۲	دو بازی ایرانی در بین نامزدهای جشنواره بین المللی سوئیس قرار گرفتند	حسابان
۳	دو بازی ایران در میان نامزدهای یک جشنواره بین المللی	صبح نو
۳	کم توجهی به یک صنعت اشتغالزای فرهنگی در کشور	فولاد
۴	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی	خبرگزاری صدا و سیما
۴	زوم کست: گفتگو با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ از عرضه رسمی بازی ها در ایران تا جمع آوری بازی ها از بازار	Zoomit
۴	وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای: نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم	خبرگزاری آریا
۵	دنبال تثبیت بیشتر نقش حاکمیتی خود درحوزه بازی های رایانه ای هستیم	خبرگزاری مهر
۶	نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم	خبرگزاری فارس
۷	نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۸	دنبال تثبیت بیشتر نقش حاکمیتی خود درحوزه بازی های رایانه ای هستیم	ECONews
۹	بازی موبایلی «خاله قزی» در جستجوی بچه ها» منتشر شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۹	نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم	خبرگزاری آریا
۱۰	باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی های رایانه ای را جدی گرفت	خبرگزاری موج
۱۱	دنبال تثبیت زیاده تر نقش حاکمیتی خود درحوزه بازی های رایانه ای هستیم	دزیر
۱۱	صالحی : نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم	پشتیبان
۱۲	وزیر ارشاد :نقش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای باید تعیین تکلیف شود	ایران
۱۳	نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم	تجارت

۱۴	بازی موبایلی «خاله قزی: در جستجوی بچه ها» منتشر شد	گیم‌ها
۱۴	بازی موبایلی «خاله قزی: در جستجوی بچه ها» منتشر شد	دریا بازی
۱۴	دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس قرار گرفتند	خبرگزاری دانشگاه قزوین Azad News Agency (AZNA)
۱۵	دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره سوئسی	ایبوم اکونومیست
۱۵	ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی	فیسبردا
۱۶	دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس قرار گرفتند	page8
۱۶	دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس قرار گرفتند	BaziCenter.com
۱۶	دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس قرار گرفتند	خبرگزاری آنا Anadolu Agency
۱۷	دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس قرار گرفتند	گیم‌ها
۱۷	خبر	صبح‌نو
۱۸	دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس	روزگارما
۱۸	حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای / بازی سازی تنها مختص تهران نیست	خبرگزاری برنا
۱۹	حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای تهران	page8
۲۰	حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای / بازی سازی تنها مختص تهران نیست	خبرگزاری دانشگاه قزوین Azad News Agency (AZNA)
۲۰	بازی سازی تنها مختص تهران نیست	خبرگزاری پانا
۲۱	حضور پر رنگ بازی سازان ایرانی در جشنواره بازی های رایانه ای	ایبوم اکونومیست
۲۲	حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۲۳	حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای	روزگارما
۲۴	ایران در حوزه بازی سازی موبایلی مقام اول منطقه را داراست	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۲۵	حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران	ارمان اقتصادی
۲۶	ایران در حوزه بازی سازی موبایلی مقام اول منطقه را داراست	خبرگزاری آریا

۲۷	حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای	ن آوران
۲۷	حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران	اقتصاد آنلاین www.eghtesadonline.com
۲۸	حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران	استدرا
۲۹	حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران	اکو فارس
۳۰	حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران	اقتصاد گردان eghtesadgardan.ir
۳۱	حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران	ایستانیوز ISTA NEWS AGENCY
۳۲	حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای	رسالت
۳۲	حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران	اخبار صبح
۳۳	حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای تهران / بازی سازی تنها مختص تهران نیست	حکیم الاسلام Hakimolislam.ir
۳۳	حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران	مرکز توانمندسازی و بهبود گری کسب و کارهای نوپای ملو
۳۴	حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای / بازی سازی تنها مختص تهران نیست	گیم سیتی
۳۵	سهم کوچک ایران از بازی رایانه ای	روزگارما
۳۶	برخط جهان فناوری 18 دسامبر را دنبال کنید	ICT

تعداد محتوا : ۵۳



پایگاه خبری

۲۸

خبرگزاری

۱۶

روزنامه

۹



از بین ۲۶۳ اثر ارسالی انتخاب شدند

دو بازی ایرانی در بین نامزدهای جشنواره بین‌المللی Ludicrous سوئیس

افتخار آفرینی کرده بود در بخش نوآورانه‌ترین بازی نامزد شده و بازی Shadow Seeker از استودیو بومرنگ نامزد دریافت جایزه استعداد درخشان شده است. تمامی اعضای تیم بومرنگ فارغ‌التحصیل انستیتو ملی بازی‌سازی هستند.

بدین ترتیب تیم دآوری این جشنواره از بین ۲۶۳ اثر ارسالی، ۱۸ اثر را نامزد کرده‌اند که در بین آن‌ها دو اثر از کشورمان خودنمایی می‌کنند. لیست تمامی نامزدهای این جشنواره از طریق آدرس <http://www.ludicrous.ch/competitions> قابل مشاهده است.

این جشنواره از تاریخ ۲۸ دی الی ۱ بهمن در شهر زوریخ برگزار می‌شود.

پس از موفقیت بازی‌های ایرانی در جشنواره IMGA خاورمیانه، در بین نامزدهای جشنواره بین‌المللی Ludicrous سوئیس دو بازی ایرانی به چشم می‌خورد.

به گزارش روزگار ما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در بخش بین‌المللی این جشنواره دو جایزه‌ی نوآورانه‌ترین بازی و استعداد درخشان در نظر گرفته شده است که صنعت بازی‌سازی ایران در هر بخش یک نامزد دارد. این جشنواره به دنبال معرفی و کشف تیم‌های کوچک و بااستعداد است.

بازی «به دور مریخ» (Around Mars) از استودیو Appinu که در جشنواره IMGA خاورمیانه نیز

دو بازی ایرانی در بین نامزدهای جشنواره بین‌المللی سوئیس قرار گرفتند

پس از موفقیت بازی‌های ایرانی در جشنواره IMGA خاورمیانه، در بین نامزدهای جشنواره بین‌المللی Ludicrous سوئیس دو بازی ایرانی به چشم می‌خورد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در بخش بین‌المللی این جشنواره دو جایزه‌ی نوآورانه‌ترین بازی و استعداد درخشان در نظر گرفته شده است که صنعت بازی‌سازی ایران در هر بخش یک نامزد دارد. این جشنواره به دنبال معرفی و کشف تیم‌های کوچک و بااستعداد است.

بازی «به دور مریخ» (Around Mars) از استودیو Appinu که در جشنواره IMGA خاورمیانه نیز افتخار آفرینی کرده بود در بخش نوآورانه‌ترین بازی نامزد شده و بازی Shadow Seeker از استودیو بومرنگ نامزد دریافت جایزه استعداد درخشان شده است. تمامی اعضای تیم بومرنگ فارغ‌التحصیل انستیتو ملی بازی‌سازی هستند.

بدین ترتیب تیم دآوری این جشنواره از بین ۲۶۳ اثر ارسالی، ۱۸ اثر را نامزد کرده‌اند که در بین آن‌ها دو اثر از کشورمان خودنمایی می‌کنند.

لیست تمامی نامزدهای این جشنواره از طریق آدرس <http://www.ludicrous.ch/competitions> قابل مشاهده است. این جشنواره از تاریخ ۲۸ دی الی ۱ بهمن در شهر زوریخ برگزار می‌شود.

دو بازی ایران

در میان نامزدهای یک جشنواره بین‌المللی

پس از موفقیت بازی‌های ایرانی در جشنواره IMGA خاورمیانه، بین نامزدهای جشنواره بین‌المللی Ludicious سوئیس دو بازی ایرانی به چشم می‌خورند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در بخش بین‌المللی این جشنواره دو جایزه نواورانه‌ترین بازی و استعداد درخشان در نظر گرفته شده است که صنعت بازی‌سازی ایران در هریک یک نامزد دارد. این جشنواره به دنبال معرفی و کشف تیم‌های کوچک و بااستعداد است.

بازی «به دور مریخ» (Around Mars) از استودیو Appinu که در جشنواره IMGA خاورمیانه نیز افتخارآفرینی کرده بود، در بخش نواورانه‌ترین بازی نامزد شده و بازی Shadow Seeker از استودیو بومرنگ نامزد دریافت جایزه استعداد درخشان شده است. تمامی اعضای تیم بومرنگ فارغ‌التحصیل انستیتو ملی بازی‌سازی هستند. بدین ترتیب تیم داوری این جشنواره از بین ۲۶۳ اثر ارسالی، ۱۸ اثر را نامزد کرده‌اند که بین آن‌ها دو اثر از کشورمان خودنمایی می‌کنند. لیست تمامی نامزدهای این جشنواره از طریق نشانی <http://www.ludicious.ch/competitions> قابل مشاهده است. این جشنواره از ۲۸ دی تا یکم بهمن در شهر زوریخ برگزار می‌شود.



نگاهی به وضعیت انیمیشن در ایران به نسبت جهان؛ کم توجهی به یک صنعت اشتغالزای فرهنگی در کشور

(۹۵/۱۹/۱۴۰۱)

بی شک یکی از بهترین و اثربخش‌ترین راه‌های مقابله با بازی‌های رایانه‌ای غربی، تولید بازی‌های رایانه‌ای فاخر است که هم حاوی مضامین اسلامی و ایرانی باشد و هم این که واجد عنصر جذابی باشد که بتواند با نسل جدید ارتباط لازم را برقرار سازد.

به گزارش پایگاه خبری تحلیلی قم فردا، شاید ده، پانزده سال پیش کمتر کسی فکر می‌کرد که بازی‌های رایانه‌ای در دنیا به جایگاهی برسد که اینک بسیاری از کشورهای قدرتمند دنیا در رقابت جدی با یکدیگر قرار بگیرند برای این که بر میزان سهم خود از این تجارت بسیار پرسود و گسترده بیفزایند و البته به این واسطه دامنه تأثیرگذاری فرهنگی خود را بر پهنه گیتی توسعه دهند.

در سال گذشته میلادی، چین پس از رقابتی سخت و تنفس‌گیر بالاخره ایالات متحده آمریکا را کنار زد و توانست با ۲۴ میلیارد دلار درآمد رتبه نخست جهان را در صنعت بازی‌های رایانه‌ای به خود اختصاص دهد.

ژاپن، کره جنوبی، آلمان و انگلیس در رتبه‌های سوم تا ششم در این بخش قرار دارند و کشورمان نیز با تنها ۲۷۰ میلیون دلار در رتبه بیست و پنجم است. اهمیت بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرات شگرف اقتصادی و به خصوص فرهنگی آن تا بدانجاست که برخی محققان و صاحب‌نظران پیش‌بینی کرده‌اند تا ده سال آینده حجم رجوع به بازی‌های رایانه‌ای و خرید و فروش آن‌ها به میزانی می‌شود که عملاً صنعت سینما در جهان دچار ورشکستگی و مهجوریت می‌گردد. حتی اگر این پیش‌بینی را هم بسیار بعید و غیرمحتمل بدانیم اما به هر حال آمار و ارقام جهانی در این حوزه نشان‌دهنده آن است که روز به روز بر محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای نه فقط در بین کودکان و نوجوانان بلکه در بین اقشار جوان و میانسالی افزوده می‌شود تا آن‌جا که حتی به زودی صنعت پویانمایی با آن همه محبوبیت و حوزه نفوذ و تأثیرگذار را هم پشت سر می‌گذارد.

خوشبختانه در سال‌های اخیر پس از تأکید مقام معظم رهبری بر لزوم توجه به این عرصه از سوی متولیان فرهنگی، حرکت‌های خوبی آغاز شده و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز تحرک نسبتاً مناسبی از خود نشان داده اما به نظر می‌رسد که با روند فعلی ما نتوانیم چه در بُعد داخلی و چه به خصوص عرصه بین‌المللی به معنای حقیقی کلمه حرفی برای گفتن داشته باشیم.

از سویی با وجود تهاجم فرهنگی بی‌امان دشمن آن چه مسلم است این که یکی از بهترین و اثربخش‌ترین راه‌های مقابله با بازی‌های رایانه‌ای غربی، تولید بازی‌های رایانه‌ای فاخر است که در درجه اول حاوی مضامین اسلامی و ایرانی باشند و در وهله بعد هم این که واجد عنصر جذابی باشند که بتواند با نسل جدید ارتباط لازم را برقرار سازد.

در حال حاضر آمارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد که حدود ۶۰ درصد از کاربران این بازی‌ها در کشورمان را مردان و مابقی را زنان تشکیل می‌دهند، ضمن آن که حداقل یک چهارم کاربران سنی کمتر از ۱۲ سال سن دارند و حدود ۳۴ درصد آنان در رده سنی ۱۲ تا ۱۹ سال قرار می‌گیرند.

از دیگر سو با توجه به جایگاه دینی و فرهنگی استان قم، در صورت توجه مسئولان به این صنعت می‌توان هم به اشتغالزایی قابل توجهی در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) استان دست زد و هم این که از این طریق به صدور پیام فرهنگی متناسب با شاخصه های ملی و انقلابی خویش اقدام کنیم به هر حال با عنایت به این که قم به نوعی ام القریای شیعه به شمار می رود، بهره گیری از این ابزار مهم تبلیغی نیز می تواند بخشی قابل توجهی از اهداف والای انقلاب را در درون خود محقق سازد.
انتهای پیام/



مهرگزارش صدا و سیما

گشت و گذار سایبری؛ ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۶/۰۹/۲۱-۱۳۹۶/۰۹/۲۴)

به گزارش سرویس فضای مجازی خبرگزاری صدا و سیما؛ 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؟

منبع: مشرق



زوم گست: گفتگو با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ از عرضه رسمی بازی ها در ایران تا جمع آوری بازی ها از بازار (۱۳۹۶/۰۹/۲۱-۱۳۹۶/۰۹/۲۴)

امروز مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهمان استودیو زومجی بود تا به سوالات ما درباره ورود رسمی تاشترین بزرگ به ایران، تکلیف بازی های غیرمجاز، ساخت یک بازی بزرگ ایرانی و دیگر مسائل مرتبط با بازی پاسخ دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی رسمی بازی در ایران، تابستان امسال با برگزاری رویداد بین المللی **Tehran Game Convention**، بازی در ایران را به جهان نشان داد؛ اگرچه ما هنوز در ابتدای راه تبدیل کردن این سرگرمی به صنعت هستیم اما جامعه جوان و پرچرب و جوش ایران، یکی از با استعدادترین و دست نخورده ترین بازارها را در این حوزه دارد.

ما امروز در زومجی، سوالات زیادی از حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشتیم؛ از **TGC ۲۰۱۸** و نحوه برگزاری آن پرسیدیم، سراغی از نحوه ورود رسمی استودیوها و تاشترین بزرگ بازی های ویدیویی گرفتیم و گپی گرم درباره کسب عوارض از بازی ها داشتیم.

سخن را کوتاه کرده و شما را به تماشای این گفتگو دعوت می کنیم:

دانلود ویدیو در آپارات | تماشا در یوتیوب



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم (۱۳۹۶/۰۹/۲۱-۱۳۹۶/۰۹/۲۴)

خبرگزاری آریا - هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار است. نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند. به گزارش مرکز روابط عمومی و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدیدی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشت، با بیان این مطلب گفت: بحث بازی های رایانه ای را با چند نگاه در دهه های اخیر دنبال کرده ایم و کلیشه و تصور ذهنی از مقوله بازی بر روی عملکرد ما تاثیر گذار است.

وی تصریح کرد: یک نگاه که اولین برخورد ما با بازی های رایانه ای در زمان ورود آن به کشور بوده، نگاه بازی کودکان و اوقات فراغت کودکان بوده است. صالحی نگاه دیگری که در این حوزه وجود داشته را نگاه صرفاً صیانتی دانست و گفت: در این نگاه اختلال های فرهنگی در داخل بازی ها مورد توجه بوده و برای صیانت از این آسیب ها فعالیت صورت می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به این که این نگاه ها عوارض خودش را داشته و ما باید نگاه مان را تصحیح کنیم گفت: برخلاف نگاه های پیشین بازی های رایانه ای فرصتی برای بسیاری از اتفاقات است. بازی های رایانه ای در حوزه های اقتصاد، آموزش، فرهنگ، اوقات فراغت و ... به عنوان فرصت محسوب می شود.

صالحی افزود: بازی رایانه ای کالایی مختص یک سن خاص نیست و می تواند همه سنین را با کارکردهای متنوع در بر بگیرد. وی تصریح کرد: اگر این نگاه تعمیم پیدا کند، با توجه به برنامه های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی های رایانه ای در کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تغییرات اساسی پیدا می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با توجه به آمارهای سال ۹۴ مرکز پژوهش بنیاد و همچنین سال ۹۶ که در دست اقدام است، در دهه آتی رشد چشم گیر را در این حوزه شاهد خواهیم بود و جامعه از آن تاثیر خواهد گرفت.

صالحی با اشاره به بازدید خود از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حوزه مطالعات پژوهشی حرکت های خوبی شروع شده که باید با قوت بیش تری ادامه پیدا کند تا این احساس به وجود آید که یک کانون پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد. تهیه این اطلاعات از حاکمیت انتظار می رود نه از بخش خصوصی. این اطلاعات پژوهشی می تواند به بخش خصوصی کمک کند تا در زمینه سرمایه گذاری بهر فعالیت کند.

وی افزود: نکته دیگری که حائز اهمیت است، هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای است. در واقع نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری ها جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این حال صیانت در زمینه بازی های رایانه ای باعث می شود که این فرصت به تهدید تبدیل نشود و باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی را نیز جدی گرفت. باید از طریق صیانت، فرصت ها در این زمینه را افزایش دهیم.

صالحی در بخش دیگر به تقویت بحث اطلاع رسانی فعالیت های بنیاد و نقش حاکمیتی در این زمینه تاکید کرد و گفت: کارها و فعالیت های زیادی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده که باید در قالب های مختلف از جمله کلیپ، اینفوگرافی و ... برای جامعه های مخاطب مختلف بازتولید شود و با معرفی بیش تر فعالیت های بنیاد و برنامه های آن برای آینده، نقش حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای تبیین و تثبیت شود.

وی تصریح کرد: برای مثال آمارهایی که از پیمایش سال ۹۴ و در آینده از پیمایش سال ۹۶ به دست می آید باید با روش های مختلف و در قالب های متفاوت در سطح جامعه منتشر شده و مورد توجه قرار بگیرد.

صالحی افزود: در دوره جدید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم که با اطلاع رسانی فعالیت ها به این مهم کمک قابل توجهی می کند.

یادآوری می شود صالحی در جریان این بازدید از واحدهای نظارت و ارزشیابی، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، نمایشگاه و همایش بین المللی تی جی سی، حمایت، پژوهش و ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بازدید کرد و در جریان رونق فعالیت بخش های مختلف این بنیاد قرار گرفت.



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: دنبال تثبیت بیشتر نقش حاکمیتی خود در حوزه بازی های رایانه ای هستیم

(۱۵۳۶۶-۹۶/۹/۲۱)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گفت: به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این مطلب گفت: بحث بازی های رایانه ای را با چند نگاه در دهه های اخیر دنبال کرده ایم و کلیشه و تصور ذهنی از مقوله بازی بر روی عملکرد ما تاثیر گذار است.

وی تصریح کرد: یک نگاه که اولین برخورد ما با بازی های رایانه ای در زمان ورود آن به کشور بوده، نگاه بازی کودکان و اوقات فراغت کودکان بوده است. نگاه دیگری که در این حوزه وجود داشته، نگاه صرفاً صیانتی بوده است که در این نگاه اختلال های فرهنگی در داخل بازی ها مورد توجه بوده و برای صیانت از این آسیب ها فعالیت صورت می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به اینکه این نگاه ها عوارض خودش را داشته و ما باید نگاه مان را تصحیح کنیم گفت: برخلاف نگاه های پیشین، بازی های رایانه ای فرصتی برای بسیاری از اتفاقات است. بازی های رایانه ای در حوزه های اقتصاد، آموزش، فرهنگ، اوقات فراغت و ... به عنوان فرصت محسوب می شود. بازی رایانه ای کالایی مختص یک سن خاص نیست و می تواند همه سنین را با کارکردهای متنوع در بر بگیرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی تصریح کرد: اگر این نگاه تمیم پیدا کند، با توجه به برنامه های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی های رایانه ای در کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تغییرات اساسی پیدا می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با توجه به آمارهای سال ۹۴ مرکز پژوهش بنیاد و همچنین سال ۹۶ که در دست اقدام است، در دهه آتی رشد چشم گیری را در این حوزه شاهد خواهیم بود و جامعه از آن تاثیر خواهد گرفت.

صالحی با اشاره به بازدید خود از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حوزه مطالعات پژوهشی حرکت های خوبی شروع شده که باید با قوت بیش تری ادامه پیدا کند تا این احساس به وجود آید که یک کانون پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد. تهیه این اطلاعات از حاکمیت انتظار می رود نه از بخش خصوصی. این اطلاعات پژوهشی می تواند به بخش خصوصی کمک کند تا در زمینه سرمایه گذاری بهتر فعالیت کند.

وی افزود: نکته دیگری که حائز اهمیت است، هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای است. در واقع نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری ها جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این حال صیانت در زمینه بازی های رایانه ای باعث می شود که این فرصت به تهدید تبدیل نشود و باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی را نیز جدی گرفت. باید از طریق صیانت، فرصت ها در این زمینه را افزایش دهیم.

صالحی در بخش دیگر به تقویت بحث اطلاع رسانی فعالیت های بنیاد و نقش حاکمیتی در این زمینه تاکید کرد و گفت: کارها و فعالیت های زیادی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده که باید در قالب های مختلف از جمله کلیپ، اینفوگرافی و... برای جامعه های مخاطب مختلف بازتولید شود و با معرفی بیش تر فعالیت های بنیاد و برنامه های آن برای آینده، نقش حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای تبیین و تثبیت شود.

وی تصریح کرد: برای مثال آمارهایی که از پیمایش سال ۹۴ و در آینده از پیمایش سال ۹۶ به دست می آید، باید با روش های مختلف و در قالب های متفاوت در سطح جامعه منتشر شده و مورد توجه قرار بگیرد.

صالحی افزود: در دوره جدید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم که اطلاع رسانی فعالیت ها به این مهم کمک قابل توجهی می کند.

یادآوری می شود صالحی در جریان این بازدید از واحدهای نظارت و ارزشیابی، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، نمایشگاه و همایش بین المللی تی جی سی، حمایت، پژوهش و ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بازدید کرد و در جریان روند فعالیت بخش های مختلف این بنیاد قرار گرفت.



سیدعباس صالحی نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم

وزیر فرهنگ در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار است. نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری جلوگیری شود.

به گزارش باشگاه خبرنگاران پویا، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدیدی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشت، با بیان این مطلب گفت: بحث بازی های رایانه ای را با چند نگاه در دهه های اخیر دنبال کرده ایم و کلیشه و تصور ذهنی از مقوله بازی بر روی عملکرد ما تاثیرگذار است.

وی تصریح کرد: یک نگاه که اولین برخورد ما با بازی های رایانه ای در زمان ورود آن به کشور بوده، نگاه بازی کودکان و اوقات فراغت کودکان بوده است. صالحی نگاه دیگری که در این حوزه وجود داشته را نگاه صرفاً صیانتی دانست و گفت: در این نگاه اختلال های فرهنگی در داخل بازی ها مورد توجه بوده و برای صیانت از این آسیب ها فعالیت صورت می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به این که این نگاه ها عوارض خودش را داشته و ما باید نگاه مان را تصحیح کنیم گفت: برخلاف نگاه های پیشین، بازی های رایانه ای فرصتی برای بسیاری از اتفاقات است. بازی های رایانه ای در حوزه های اقتصاد، آموزش، فرهنگ، اوقات فراغت و ... به عنوان فرصت محسوب می شود.

صالحی افزود: بازی رایانه ای کالایی مختص یک سن خاص نیست و می تواند همه سنین را با کارکردهای متنوع در بر بگیرد. اگر این نگاه تمیم پیدا کند، با توجه به برنامه های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی های رایانه ای در کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تغییرات اساسی پیدا می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با توجه به آمارهای سال ۹۴ مرکز پژوهش بنیاد و همچنین سال ۹۶ که در دست اقدام است، در دهه آتی رشد چشم گیری را در این حوزه شاهد خواهیم بود و جامعه از آن تاثیر خواهد گرفت.

صالحی با اشاره به بازدید خود از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حوزه مطالعات پژوهشی حرکت های خوبی شروع شده که باید با قوت بیش تری ادامه پیدا کند تا این احساس به وجود آید که یک کانون پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد. تهیه این اطلاعات از حاکمیت انتظار می رود نه از بخش خصوصی. این اطلاعات پژوهشی می تواند به بخش خصوصی کمک کند تا در زمینه سرمایه گذاری بهتر فعالیت کند.

وی افزود: نکته دیگری که حائز اهمیت است، هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای است. در واقع نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری ها جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این حال صیانت در زمینه بازی های رایانه ای باعث می شود که این فرصت به تهدید تبدیل نشود و باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی را نیز جدی گرفت. باید از طریق صیانت، فرصت ها در این زمینه را افزایش دهیم.

صالحی در بخش دیگر به تقویت بحث اطلاع رسانی فعالیت های بنیاد و نقش حاکمیتی در این زمینه تاکید کرد و گفت: کارها و فعالیت های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) زیادی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده که باید در قالب های مختلف از جمله کلیپ، اینفوگرافیک و... برای جامعه های مخاطب مختلف بازتولید شود و با معرفی بیش تر فعالیت های بنیاد و برنامه های آن برای آینده نقش حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای تبیین و تثبیت شود.

وی تصریح کرد: برای مثال آمارهایی که از پیمایش سال ۹۴ و در آینده از پیمایش سال ۹۶ به دست می آید باید با روش های مختلف و در قالب های متفاوت در سطح جامعه منتشر شده و مورد توجه قرار بگیرد.

صالحی افزود: در دوره جدید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم که اطلاع رسانی فعالیت ها به این مهم کمک قابل توجهی می کند.

صالحی در جریان این بازدید از واحدهای نظارت و ارزشیابی، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، نمایشگاه و همایش بین المللی تی جی سی، حمایت، پژوهش و ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بازدید کرد و در جریان روند فعالیت بخش های مختلف این بنیاد قرار گرفت.



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم

(۱۳۹۵/۱۲/۲۱ - ۱۳۹۵/۱۲/۲۱)

تهران - ایرنا - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، اهمیت فراوان هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای را یادآور شد و گفت: نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

به گزارش روز سه شنبه ایرنا از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، افزود: بحث بازی های رایانه ای را با چند نگاه در دهه های اخیر دنبال کرده ایم و کلیشه و تصور ذهنی از مقوله بازی بر روی عملکرد ما تاثیر گذار است.

وی تصریح کرد: یک نگاه که اولین برخورد ما با بازی های رایانه ای در زمان ورود آن به کشور بوده، نگاه بازی کودکان و اوقات فراغت کودکان بوده است. صالحی نگاه دیگری که در این حوزه وجود داشته را تگرشی صرفا صیانتی دانست و گفت: در این نگاه اختلال های فرهنگی در داخل بازی ها مورد توجه بوده و برای صیانت از این آسیب ها فعالیت صورت می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به این که این نگاه ها عوارض خودش را داشته و ما باید نگاه مان را تصحیح کنیم گفت: برخلاف نگاه های پیشین، بازی های رایانه ای فرصتی برای بسیاری از اتفاقات است و این بازی ها در حوزه های اقتصاد، آموزش، فرهنگ، اوقات فراغت و دیگر حوزه ها به عنوان فرصت محسوب می شود.

صالحی خاطرنشان کرد: بازی رایانه ای، کالایی مختص یک سن خاص نیست و می تواند همه سنین را با کارکردهای متنوع در بر بگیرد. وی تصریح کرد: اگر این نگاه تمیم پیدا کند، با توجه به برنامه های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی های رایانه ای کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تغییرات اساسی پیدا می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با توجه به آمارهای سال ۹۴ مرکز پژوهش بنیاد و همچنین آمارهای سال ۹۶ که در دست اقدام است، در دهه آتی رشد چشم گیری را در این حوزه شاهد خواهیم بود و جامعه از آن تاثیر خواهد گرفت.

صالحی درباره بازدید خود از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حوزه مطالعات پژوهشی حرکت های خوبی شروع شده که باید با قوت بیش تری ادامه پیدا کند تا این احساس به وجود آید که یک کانون پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد.

وی ادامه داد: تهیه این اطلاعات از حاکمیت انتظار می رود نه از بخش خصوصی و این اطلاعات پژوهشی می تواند به بخش خصوصی کمک کند تا در زمینه سرمایه گذاری بهتر فعالیت کند.

صالحی افزود: نکته دیگری که حائز اهمیت است، هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای است، در واقع نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری ها جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این حال صیانت در زمینه بازی های رایانه ای باعث می شود که این فرصت به تهدید تبدیل نشود و باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی را نیز جدی گرفت و باید از طریق صیانت، فرصت ها در این زمینه را افزایش دهیم.

صالحی در بخش دیگر به تقویت بحث اطلاع رسانی فعالیت های بنیاد و نقش حاکمیتی در این زمینه تاکید کرد و گفت: کارها و فعالیت های زیادی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده که باید در قالب های مختلف از جمله کلیپ، اینفوگرافیک و دیگر محصولات فرهنگی برای جامعه های مخاطب مختلف بازتولید شود و با معرفی بیش تر فعالیت های بنیاد و برنامه های آن برای آینده، نقش حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای تبیین و تثبیت شود.

وی تصریح کرد: برای مثال آمارهایی که از پیمایش سال ۹۴ و در آینده از پیمایش سال ۹۶ به دست می آید باید با روش های مختلف و در قالب های متفاوت در سطح جامعه منتشر شده و مورد توجه قرار بگیرد.

صالحی افزود: در دوره جدید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم که اطلاع رسانی فعالیت ها به این مهم کمک قابل توجهی می کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در جریان این بازدید از واحدهای نظارت و ارزشیابی، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، نمایشگاه و همایش بین المللی تی جی سی، حمایت، پژوهش و ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بازدید کرد و در جریان روند فعالیت بخش های مختلف این بنیاد قرار گرفت.

«بنیاد ملی بازی های رایانه ای» که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت می کند، مؤسسه ای فرهنگی، هنری، غیرانتفاعی، غیردولتی و ایرانی است که دارای شخصیت حقوقی مستقل و مرکز اصلی آن در شهر تهران است.

این بنیاد، اهداف کلانی همچون تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق صنعت بازی های رایانه ای با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان، حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی، حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی های ویدئویی و رایانه ای و همچنین تلاش در جهت تولید و تأمین دانش فنی و نیز امکانات و تجهیزات وابسته به آن در تمامی حوزه ها و قالب متفاوت سخت افزاری و نرم افزاری را دنبال می کند.

فراہنگ ۱۰۵۵۰۰

دریافت و انتشار: زینب کارگر



ECONews

دنبال تثبیت بیشتر نقش حاکمیتی خود در حوزه بازی های رایانه ای هستیم

اقتصاد ایران: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گفت: به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این مطلب گفت: بحث بازی های رایانه ای را با چند نگاه در دهه های اخیر دنبال کرده ایم و کلیشه و تصور ذهنی از مقوله بازی بر روی عملکرد ما تأثیر گذار است.

وی تصریح کرد: یک نگاه که اولین برخورد ما با بازی های رایانه ای در زمان ورود آن به کشور بوده، نگاه بازی کودکان و اوقات فراغت کودکان بوده است. نگاه دیگری که در این حوزه وجود داشته، نگاه صرفاً صیانتی بوده است که در این نگاه اختلال های فرهنگی در داخل بازی ها مورد توجه بوده و برای صیانت از این آسیب ها فعالیت صورت می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به اینکه این نگاه ها عوارض خودش را داشته و ما باید نگاه مان را تصحیح کنیم، گفت: برخلاف نگاه های پیشین، بازی های رایانه ای فرصتی برای بسیاری از اتفاقات است. بازی های رایانه ای در حوزه های اقتصاد، آموزش، فرهنگ، اوقات فراغت و ... به عنوان فرصت محسوب می شود. بازی رایانه ای کالایی مختص یک سن خاص نیست و می تواند همه سنین را با کارکردهای متنوع دربرگیرد.

وی تصریح کرد: اگر این نگاه متمم پیدا کند، با توجه به برنامه های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی های رایانه ای در کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تغییرات اساسی پیدا می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با توجه به آمارهای سال ۹۴ مرکز پژوهش بنیاد و همچنین سال ۹۶ که در دست اقدام است، در دهه آتی رشد چشم گیری را در این حوزه شاهد خواهیم بود و جامعه از آن تأثیر خواهد گرفت.

صالحی با اشاره به بازدید خود از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حوزه مطالعات پژوهشی حرکت های خوبی شروع شده که باید با قوت بیش تری ادامه پیدا کند تا این احساس به وجود آید که یک کانون پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد. تهیه این اطلاعات از حاکمیت انتظار می رود نه از بخش خصوصی. این اطلاعات پژوهشی می تواند به بخش خصوصی کمک کند تا در زمینه سرمایه گذاری بهتر فعالیت کند.

وی افزود: نکته دیگری که حائز اهمیت است، هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای است. در واقع نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری ها جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این حال صیانت در زمینه بازی های رایانه ای باعث می شود که این فرصت به تهدید تبدیل نشود و باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی را نیز جدی گرفت. باید از طریق صیانت، فرصت ها در این زمینه را افزایش دهیم.

صالحی در بخش دیگر به تقویت بحث اطلاع رسانی فعالیت های بنیاد و نقش حاکمیتی در این زمینه تأکید کرد و گفت: کارها و فعالیت های زیادی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده که باید در قالب های مختلف از جمله کلیپ، اینفوگرافی و... برای جامعه های مخاطب مختلف بازتولید شود و با معرفی بیش تر فعالیت های بنیاد و برنامه های آن برای آینده نقش حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای تبیین و تثبیت شود.

وی تصریح کرد: برای مثال آمارهایی که از پیمایش سال ۹۴ و در آینده از پیمایش سال ۹۶ به دست می آید، باید با روش های مختلف و در قالب های متفاوت در سطح جامعه منتشر شده و مورد توجه قرار بگیرد.

صالحی افزود: در دوره جدید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم که اطلاع رسانی فعالیت ها به این مهم کمک قابل توجهی می کند.

یادآوری می شود صالحی در جریان این بازدید از واحدهای نظارت و ارزشیابی، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، نمایشگاه و همایش بین المللی تی جی سی، حمایت، پژوهش و ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بازدید کرد و در جریان روند فعالیت بخش های مختلف این بنیاد قرار گرفت.



بازی موبایلی «خاله قزی» در جستجوی بچه ها منتشر شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۹/۹۶)

تهران- ایرنا- بازی موبایلی جدید «خاله قزی» در جستجوی بچه ها» از طریق استودیو آتو رسانه هنر، ویژه گروه سنی کودک و نوجوان منتشر شد.

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازی که در ژانر راتر (رونده) ساخته شده مخاطب در نقش خاله قزی باید در طول مسیر با رد کردن چالش های موجود در محیط و اجتناب از برخورد با موانع و جمع آوری سکه های موجود امتیاز بالایی را کسب و در جدول رتبه بندی به رقابت با سایر بازیکنان بپردازد.

نکته مثبت این بازی چالش های نفس گیر آن است که می توان این چالش ها را با استفاده از قدرت های خاله قزی و همچنین ضربه زدن بر روی موانع و دشمنان آسان نمود که این روند بازی را تاحدودی با دیگر بازی های مشابه متمایز کرده است.

این بازی از جذابیت بصری ایرانی-اسلامی برخوردار است و صدا و موسیقی های درون بازی به گونه ای ساخته و پیاده سازی شده که بازی را برای مخاطب های مختلف ایرانی قابل قبول کرده است.

دوبله این اثر نیز توسط استادان هنر صداگذاری کشور همچون شوکت حجت و منوچهر آذری صورت گرفته است. از دیگر محصولات برند خاله قزی می توان به خاله قزی در جنگل اشاره کرد که این بازی توانست به علت کیفیت بالای بازی، مجوز ورود به بازارهای جهانی نظیر PSN در کنسول PS4 و استیم در پلتفرم PC را به دست آورد.

محصول دیگر خاله قزی کتاب های تعاملی خاله قزی است که در مقایسه با سایر کتاب های تعاملی، مخاطبان بسیاری را جذب کرده است. بازی خاله قزی در جستجوی بچه ها هم اکنون از طریق مارکت های دیجیتال اندروید ایرانی قابل دریافت است.

فراهنک ۱۰۵۵۰۰۹۳۳۸۰۰



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای: نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی

در حوزه بازی های رایانه ای هستیم (۱۳۹۵-۰۶/۰۹/۹۶)

خبرگزاری آریا- هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار است. نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

به گزارش خبرگزاری آریا، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدیدی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشت، با بیان این مطلب گفت: بحث بازی های رایانه ای را با چند نگاه در دهه های اخیر دنبال کرده ایم و کلیشه و تصور ذهنی از مقوله بازی بر روی عملکرد ما تاثیر گذار است.

وی تصریح کرد: یک نگاه که اولین برخورد ما با بازی های رایانه ای در زمان ورود آن به کشور بوده، نگاه بازی کودکان و اوقات فراغت کودکان بوده است. صالحی نگاه دیگری که در این حوزه وجود داشته را نگاه صرفاً صیانتی دانست و گفت: در این نگاه اختلال های فرهنگی در داخل بازی ها مورد توجه بوده و برای صیانت از این آسیب ها فعالیت صورت می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به این که این نگاه ها عوارض خودش را داشته و ما باید نگاه مان را تصحیح کنیم گفت: برخلاف نگاه های پیشین، بازی های رایانه ای فرصتی برای بسیاری از اتفاقات است. بازی های رایانه ای در حوزه های اقتصاد، آموزش، فرهنگ، اوقات فراغت و ... به عنوان فرصت محسوب می شود.

صالحی افزود: بازی رایانه ای کالایی مختص یک سن خاص نیست و می تواند همه سنین را با کارکردهای متنوع در بر بگیرد. وی تصریح کرد: اگر این نگاه تعمیم پیدا کند، با توجه به برنامه های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی های رایانه ای در کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تغییرات اساسی پیدا می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با توجه به آمارهای سال ۹۴ مرکز پژوهش بنیاد و همچنین سال ۹۶ که در دست اقدام است، در دهه آتی رشد چشم گیری را در این حوزه شاهد خواهیم بود و جامعه از آن تاثیر خواهد گرفت.

صالحی با اشاره به بازدید خود از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حوزه مطالعات پژوهشی حرکت های خوبی شروع شده که باید با قوت بیش تری ادامه پیدا کند تا این احساس به وجود آید که یک کانون پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد. تهیه این اطلاعات از حاکمیت انتظار می رود نه از بخش خصوصی. این اطلاعات پژوهشی می تواند به بخش خصوصی کمک کند تا در زمینه سرمایه گذاری بهتر فعالیت کند.

وی افزود: نکته دیگری که حائز اهمیت است، هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای است. در واقع نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری ها جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این حال صیانت در زمینه بازی های رایانه ای باعث می شود که این فرصت به تهدید تبدیل نشود و باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی را نیز جدی گرفت. باید از طریق صیانت، فرصت ها در این زمینه را افزایش دهیم.

صالحی در بخش دیگر به تقویت بحث اطلاع رسانی فعالیت های بنیاد و نقش حاکمیتی در این زمینه تاکید کرد و گفت: کارها و فعالیت های زیادی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده که باید در قالب های مختلف از جمله کلیپ، اینفوگرافی و... برای جامعه های مخاطب مختلف بازتولید شود و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با معرفی بیش تر فعالیت های بنیاد و برنامه های آن برای آینده نقش حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای تبیین و تثبیت شود.

وی تصریح کرد: برای مثال آمارهایی که از پیمایش سال ۹۴ و در آینده از پیمایش سال ۹۶ به دست می آید باید با روش های مختلف و در قالب های متفاوت در سطح جامعه منتشر شده و مورد توجه قرار بگیرد.

صالحی افزود: در دوره جدید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم که اطلاع رسانی فعالیت ها به این مهم کمک قابل توجهی می کند.

یادآوری می شود صالحی در جریان این بازدید از واحدهای نظارت و ارزشیابی، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، نمایشگاه و همایش بین المللی تی جی سی، حمایت، پژوهش و ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بازدید کرد و در جریان روند فعالیت بخش های مختلف این بنیاد قرار گرفت.



وزیر فرهنگ و ارشاد: باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی های رایانه ای را جدی گرفت (۱۳۹۵/۰۹/۰۹)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی را جدی گرفت و از طریق صیانت، فرصت ها در این زمینه را افزایش دهیم.

به گزارش خبرگزاری موج، سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدیدی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشت، با بیان این مطلب گفت: بحث بازی های رایانه ای را با چند نگاه در دهه های اخیر دنبال کرده ایم و کلیشه و تصور ذهنی از مقوله بازی بر روی عملکرد ما تأثیرگذار است.

وی تصریح کرد: یک نگاه که اولین برخورد ما با بازی های رایانه ای در زمان ورود آن به کشور بوده، نگاه بازی کودکان و اوقات فراغت کودکان بوده است.

صالحی نگاه دیگری که در این حوزه وجود داشته را نگاه صرفاً صیانتی دانست و گفت: در این نگاه اختلال های فرهنگی در داخل بازی ها مورد توجه بوده و برای صیانت از این آسیب ها فعالیت صورت می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به این که این نگاه ها عوارض خودش را داشته و ما باید نگاه مان را تصحیح کنیم گفت: برخلاف نگاه های پیشین، بازی های رایانه ای فرصتی برای بسیاری از اتفاقات است. بازی های رایانه ای در حوزه های اقتصاد، آموزش، فرهنگ، اوقات فراغت و ... به عنوان فرصت محسوب می شود.

صالحی افزود: بازی رایانه ای کالایی مختص یک سن خاص نیست و می تواند همه سنین را با کارکردهای متنوع در بر بگیرد. اگر این نگاه تعمیم پیدا کند، با توجه به برنامه های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی های رایانه ای در کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تغییرات اساسی پیدا می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با توجه به آمارهای سال ۹۴ مرکز پژوهش بنیاد و همچنین سال ۹۶ که در دست اقدام است، در دهه آتی رشد چشم گیری را در این حوزه شاهد خواهیم بود و جامعه از آن تأثیر خواهد گرفت.

صالحی با اشاره به بازدید خود از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حوزه مطالعات پژوهشی حرکت های خوبی شروع شده که باید با قوت بیش تری ادامه پیدا کند تا این احساس به وجود آید که یک کانون پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد. تهیه این اطلاعات از حاکمیت انتظار می رود نه از بخش خصوصی. این اطلاعات پژوهشی می تواند به بخش خصوصی کمک کند تا در زمینه سرمایه گذاری بهتر فعالیت کند.

وی افزود: نکته دیگری که حائز اهمیت است، هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای است. در واقع نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری ها جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این حال صیانت در زمینه بازی های رایانه ای باعث می شود که این فرصت به تهدید تبدیل نشود و باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی را نیز جدی گرفت. باید از طریق صیانت، فرصت ها در این زمینه را افزایش دهیم.

صالحی در بخش دیگر به تقویت بحث اطلاع رسانی فعالیت های بنیاد و نقش حاکمیتی در این زمینه تأکید کرد و گفت: کارها و فعالیت های زیادی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده که باید در قالب های مختلف از جمله کلیپ، اینفوگرافی و... برای جامعه های مخاطب مختلف بازتولید شود و با معرفی بیش تر فعالیت های بنیاد و برنامه های آن برای آینده نقش حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای تبیین و تثبیت شود.

وی تصریح کرد: برای مثال آمارهایی که از پیمایش سال ۹۴ و در آینده از پیمایش سال ۹۶ به دست می آید باید با روش های مختلف و در قالب های متفاوت در سطح جامعه منتشر شده و مورد توجه قرار بگیرد.

صالحی افزود: در دوره جدید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم که اطلاع رسانی فعالیت ها به این مهم کمک قابل توجهی می کند.

صالحی در جریان این بازدید از واحدهای نظارت و ارزشیابی، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، نمایشگاه و همایش بین المللی تی جی سی، حمایت، پژوهش و ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بازدید کرد و در جریان روند فعالیت بخش های مختلف این بنیاد قرار گرفت.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: دنبال تثبیت زیاده‌تر نقش حاکمیتی خود در حوزه بازی های رایانه ای هستیم

(۱۳۹۵/۰۹/۲۱ - ۱۳۹۵/۰۹/۲۲)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، عنوان کرد: در پی تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارت خانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم.

به گزارش داکترنیوز به نقل از مرکز ارتباطات عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اظهار این مطلب اظهار کرد: بحث بازی های رایانه ای را با چند نگاه در دهه های موخر دنبال کرده ایم و کلیشه و گمان ذهنی از مقوله بازی بر روی کارکرد ما مؤثر هست.

وی اهتمام کرد: یک نگاه که نخستین برخورد ما با بازی های رایانه ای در زمان ورود آن به کشور بوده، نگاه بازی کودکان و وقت ها فراغت کودکان بوده هست. نگاه دیگری که در این حوزه وجود داشته، نگاه تنها صیانتی بوده هست که در این نگاه اختلال های فرهنگی در داخل بازی ها مورد توجه بوده و برای صیانت از این آسیب ها فعالیت صورت می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به اینکه این نگاه ها آسیب ها خودش را داشته و ما لازم هست نگاه مان را تصحیح کنیم، اظهار کرد: برخلاف نگاه های سابق، بازی های رایانه ای مجالی برای بسیاری از حوادث هست. بازی های رایانه ای در حوزه های اقتصاد، تعلیم، فرهنگ، وقت ها فراغت و ... وی اهتمام کرد: اگر این نگاه تصمیم پیدا نماید، با توجه به برنامه های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی های رایانه ای در کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تحولات بنیادی پیدا می کند.

صالحی با اشاره به بازدید خود از بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در حوزه پژوهش ها پژوهشی حرکت های مطلوبی آغاز شده که لازم هست با قوت بیش تری ادامه پیدا نماید تا این احساس به وجود آید که یک محور پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد. وی اضافه کرد: نکته دیگری که حائز ارزش هست، هم افزایی قسمت های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هست.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی دنبال کرد: با این وجود صیانت در راستای بازی های رایانه ای موجب می گردد که این مجال به تهدید تبدیل نشود و لازم هست فعالیت های صیانتی در راستای بازی را نیز جدی گرفت.

- صالحی در قسمت دیگر به تقویت بحث اطلاع رسانی فعالیت های بنیاد و نقش حاکمیتی در این زمینه تاکید کرد و اظهار کرد: کارها و فعالیت های بسیاری در بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده که لازم هست در قالب های متفاوت من جمله کلیپ، اینفوگرافیک و ...

برای جامعه های بیننده متفاوت بازتولید گردد و با ارائه بیش تر فعالیت های بنیاد و برنامه های آن برای آینده: نقش حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای تصریح و تثبیت گردد.

صالحی اضافه کرد: در مرحله تازه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در پی تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارت خانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم که اطلاع رسانی فعالیت ها به این ارزشمند مساعدت قابل ملاحظه می کند.

صالحی: نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم

هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار است. نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی دولت به نقل از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدیدی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشت، با بیان این مطلب گفت: بحث بازی های رایانه ای را با چند نگاه در دهه های اخیر دنبال کرده ایم و کلیشه و تصور ذهنی از مقوله بازی بر روی عملکرد ما تأثیر گذار است.

وی تصریح کرد: یک نگاه که اولین برخورد ما با بازی های رایانه ای در زمان ورود آن به کشور بوده، نگاه بازی کودکان و اوقات فراغت کودکان بوده است. صالحی نگاه دیگری که در این حوزه وجود داشته را نگاه صرفاً صیانتی دانست و گفت: در این نگاه اختلال های فرهنگی در داخل بازی ها مورد توجه بوده و برای صیانت از این آسیب ها فعالیت صورت می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به این که این نگاه ها عوارض خودش را داشته و ما باید نگاه مان را تصحیح کنیم گفت: برخلاف نگاه های پیشین، بازی های رایانه ای فرصتی برای بسیاری از اتفاقات است. بازی های رایانه ای در حوزه های اقتصاد، آموزش، فرهنگ، اوقات فراغت و ... به عنوان فرصت محسوب می شود.

صالحی افزود: بازی رایانه ای کالایی مختص یک سن خاص نیست و می تواند همه سنین را با کارکردهای متنوع در بر بگیرد. وی تصریح کرد: اگر این نگاه تصمیم پیدا کند، با توجه به برنامه های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی های رایانه ای در کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تغییرات اساسی پیدا می کند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با توجه به آمارهای سال ۹۴ مرکز پژوهش بنیاد و همچنین سال ۹۶ که در دست اقدام است، در دهه آتی رشد چشم گیری را در این حوزه شاهد خواهیم بود و جامعه از آن تاثیر خواهد گرفت.

صالحی با اشاره به بازدید خود از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حوزه مطالعات پژوهشی حرکت های خوبی شروع شده که باید با قوت بیش تری ادامه پیدا کند تا این احساس به وجود آید که یک کانون پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد. تهیه این اطلاعات از حاکمیت انتظار می رود نه از بخش خصوصی. این اطلاعات پژوهشی می تواند به بخش خصوصی کمک کند تا در زمینه سرمایه گذاری بهتر فعالیت کند.

وی افزود: نکته دیگری که حائز اهمیت است، هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای است. در واقع نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری ها جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این حال صیانت در زمینه بازی های رایانه ای باعث می شود که این فرصت به تهدید تبدیل نشود و باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی را نیز جدی گرفت. باید از طریق صیانت، فرصت ها در این زمینه را افزایش دهیم.

صالحی در بخش دیگر به تقویت بحث اطلاع رسانی فعالیت های بنیاد و نقش حاکمیتی در این زمینه تاکید کرد و گفت: کارها و فعالیت های زیادی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده که باید در قالب های مختلف از جمله کلیپ، اینفوگرافی و... برای جامعه های مخاطب مختلف بازتولید شود و با معرفی بیش تر فعالیت های بنیاد و برنامه های آن برای آینده، نقش حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای تبیین و تثبیت شود.

وی تصریح کرد: برای مثال آمارهایی که از پیمایش سال ۹۴ و در آینده از پیمایش سال ۹۶ به دست می آید باید با روش های مختلف و در قالب های متفاوت در سطح جامعه منتشر شده و مورد توجه قرار بگیرد.

صالحی افزود: در دوره جدید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم که اطلاع رسانی فعالیت ها به این مهم کمک قابل توجهی می کند.

یادآوری می شود صالحی در جریان این بازدید از واحدهای نظارت و ارزشیابی، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، نمایشگاه و همایش بین المللی تی جی سی، حمایت، پژوهش و ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بازدید کرد و در جریان روند فعالیت بخش های مختلف این بنیاد قرار گرفت.

وزیر ارشاد: نقش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای باید تعیین تکلیف شود (۱۳۱۲-۱۳۱۱-۱۳۱۰)

هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار است. نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

ایران آنلاین به گزارش مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدیدی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشت، با بیان این مطلب گفت: بحث بازی های رایانه ای را با چند نگاه در دهه های اخیر دنبال کرده ایم و کلیشه و تصور ذهنی از مقوله بازی بر روی عملکرد ما تاثیر گذار است.

وی تصریح کرد: یک نگاه که اولین برخورد ما با بازی های رایانه ای در زمان ورود آن به کشور بوده، نگاه بازی کودکان و اوقات فراغت کودکان بوده است. صالحی نگاه دیگری که در این حوزه وجود داشته را نگاه صرفا صیانتی دانست و گفت: در این نگاه اختلال های فرهنگی در داخل بازی ها مورد توجه بوده و برای صیانت از این آسیب ها فعالیت صورت می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به این که این نگاه ها عوارض خودش را داشته و ما باید نگاه مان را تصحیح کنیم گفت: برخلاف نگاه های پیشین، بازی های رایانه ای فرصتی برای بسیاری از اتفاقات است. بازی های رایانه ای در حوزه های اقتصاد، آموزش، فرهنگ، اوقات فراغت و ... به عنوان فرصت محسوب می شود.

صالحی افزود: بازی رایانه ای کالایی مختص یک سن خاص نیست و می تواند همه سنین را با کارکردهای متنوع در بر بگیرد. وی تصریح کرد: اگر این نگاه تمیم پیدا کند، با توجه به برنامه های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی های رایانه ای در کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تغییرات اساسی پیدا می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با توجه به آمارهای سال ۹۴ مرکز پژوهش بنیاد و همچنین سال ۹۶ که در دست اقدام است، در دهه آتی رشد چشم گیری را در این حوزه شاهد خواهیم بود و جامعه از آن تاثیر خواهد گرفت.

صالحی با اشاره به بازدید خود از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حوزه مطالعات پژوهشی حرکت های خوبی شروع شده که باید با قوت بیش تری ادامه پیدا کند تا این احساس به وجود آید که یک کانون پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد. تهیه این اطلاعات از حاکمیت انتظار می رود نه از بخش خصوصی. این اطلاعات پژوهشی می تواند به بخش خصوصی کمک کند تا در زمینه سرمایه گذاری بهتر فعالیت کند.

وی افزود: نکته دیگری که حائز اهمیت است، هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای است. در واقع نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری ها جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این حال صیانت در زمینه بازی های رایانه ای باعث می شود که این فرصت به تهدید تبدیل نشود و باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی را نیز جدی گرفت. باید از طریق صیانت، فرصت ها در این زمینه را افزایش دهیم.

صالحی در بخش دیگر به تقویت بحث اطلاع رسانی فعالیت های بنیاد و نقش حاکمیتی در این زمینه تاکید کرد و گفت: کارها و فعالیت های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) زیادی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده که باید در قالب های مختلف از جمله کلیپ، اینفوگرافی و... برای جامعه های مخاطب مختلف بازتولید شود و با معرفی بیش تر فعالیت های بنیاد و برنامه های آن برای آینده؛ نقش حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای تبیین و تثبیت شود.

وی تصریح کرد: برای مثال آمارهایی که از پیمایش سال ۹۴ و در آینده از پیمایش سال ۹۶ به دست می آید باید با روش های مختلف و در قالب های متفاوت در سطح جامعه منتشر شده و مورد توجه قرار بگیرد.

صالحی افزود: در دوره جدید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم که اطلاع رسانی فعالیت ها به این مهم کمک قابل توجهی می کند.

یادآوری می شود صالحی در جریان این بازدید از واحدهای نظارت و ارزشیابی، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، نمایشگاه و همایش بین المللی تی جی سی، حمایت، پژوهش و ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بازدید کرد و در جریان روند فعالیت بخش های مختلف این بنیاد قرار گرفت.



وزیر ارشاد در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای: نیازمند هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای هستیم (۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

خبرگزاری سیستان: هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار است. نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

به گزارش خبرگزاری سیستان و به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بازدیدی که از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشت، با بیان این مطلب گفت: بحث بازی های رایانه ای را با چند نگاه در دهه های اخیر دنبال کرده ایم و کلیشه و تصور ذهنی از مقوله بازی بر روی عملکرد ما تاثیر گذار است.

وی تصریح کرد: یک نگاه که اولین برخورد ما با بازی های رایانه ای در زمان ورود آن به کشور بوده، نگاه بازی کودکان و اوقات فراغت کودکان بوده است. صالحی نگاه دیگری که در این حوزه وجود داشته را نگاه صرفاً صیانتی دانست و گفت: در این نگاه اختلال های فرهنگی در داخل بازی ها مورد توجه بوده و برای صیانت از این آسیب ها فعالیت صورت می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به این که این نگاه ها عوارض خودش را داشته و ما باید نگاه مان را تصحیح کنیم گفت: برخلاف نگاه های پیشین، بازی های رایانه ای فرصتی برای بسیاری از اتفاقات است. بازی های رایانه ای در حوزه های اقتصاد، آموزش، فرهنگ، اوقات فراغت و ... به عنوان فرصت محسوب می شود.

صالحی افزود: بازی رایانه ای کالایی مختص یک سن خاص نیست و می تواند همه سنین را با کارکردهای متنوع در بر بگیرد. وی تصریح کرد: اگر این نگاه تمیم پیدا کند، با توجه به برنامه های آتی برای صنعت بازی، جایگاه بازی های رایانه ای در کشور در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تغییرات اساسی پیدا می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با توجه به آمارهای سال ۹۴ مرکز پژوهش بنیاد و همچنین سال ۹۶ که در دست اقدام است، در دهه آتی رشد چشم گیری را در این حوزه شاهد خواهیم بود و جامعه از آن تاثیر خواهد گرفت.

صالحی با اشاره به بازدید خود از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حوزه مطالعات پژوهشی حرکت های خوبی شروع شده که باید با قوت بیش تری ادامه پیدا کند تا این احساس به وجود آید که یک کانون پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد. تهیه این اطلاعات از حاکمیت انتظار می رود نه از بخش خصوصی. این اطلاعات پژوهشی می تواند به بخش خصوصی کمک کند تا در زمینه سرمایه گذاری بهتر فعالیت کند.

وی افزود: نکته دیگری که حائز اهمیت است، هم افزایی بخش های حاکمیتی در حوزه بازی های رایانه ای است. در واقع نقش های حاکمیت در این حوزه باید تعیین تکلیف شود تا از موازی کاری ها جلوگیری شود و بخش خصوصی نیز بداند که در چه ساختاری باید فعالیت کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این حال صیانت در زمینه بازی های رایانه ای باعث می شود که این فرصت به تهدید تبدیل نشود و باید فعالیت های صیانتی در زمینه بازی را نیز جدی گرفت. باید از طریق صیانت، فرصت ها در این زمینه را افزایش دهیم.

صالحی در بخش دیگر به تقویت بحث اطلاع رسانی فعالیت های بنیاد و نقش حاکمیتی در این زمینه تاکید کرد و گفت: کارها و فعالیت های زیادی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام شده که باید در قالب های مختلف از جمله کلیپ، اینفوگرافی و... برای جامعه های مخاطب مختلف بازتولید شود و با معرفی بیش تر فعالیت های بنیاد و برنامه های آن برای آینده؛ نقش حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای تبیین و تثبیت شود.

وی تصریح کرد: برای مثال آمارهایی که از پیمایش سال ۹۴ و در آینده از پیمایش سال ۹۶ به دست می آید باید با روش های مختلف و در قالب های متفاوت در سطح جامعه منتشر شده و مورد توجه قرار بگیرد.

صالحی افزود: در دوره جدید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به دنبال تثبیت بیش تر نقش حاکمیتی این وزارتخانه در حوزه بازی های رایانه ای هستیم که اطلاع رسانی فعالیت ها به این مهم کمک قابل توجهی می کند.

یادآوری می شود صالحی در جریان این بازدید از واحدهای نظارت و ارزشیابی، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA)، نمایشگاه و همایش بین المللی تی جی سی، حمایت، پژوهش و ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز بازدید کرد و در جریان روند فعالیت بخش های مختلف این بنیاد قرار گرفت (ادامه دارد ...)



بازی موبایلی «خاله قزی: در جستجوی بچه ها» منتشر شد (۱۳۹۵/۰۹/۲۶-۱۳۹۵/۱۰/۰۵)

استودیو آنو رسانه هنر خالق بازی خاله قزی که یکی از برندهای شناخته شده در حوزه ی کودک و نوجوان است بازی جدید خود با نام «خاله قزی: در جستجوی بچه ها» منتشر کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازی که در ژانر راجر ساخته شده مخاطب در نقش خاله قزی باید در طول مسیر با رد کردن چالش های موجود در محیط و اجتناب از برخورد با موانع و جمع آوری سکه های موجود امتیاز بالایی را کسب و در جدول رتبه بندی به رقابت با سایر بازیکنان بپردازد. نکته مثبت این بازی چالش های نفسگیر آن است که می توان این چالش ها را با استفاده از قدرت های خاله قزی و همچنین ضربه زدن بر روی موانع و دشمنان آسان نمود که این روند بازی را تاحدودی با دیگر بازی های مشابه متمایز کرده است.

این بازی از جذابیت بصری ایرانی-اسلامی برخوردار است و صدا و موسیقی های درون بازی به بهترین نحو ممکن ساخته و پیاده سازی شده که بازی را برای مخاطب های مختلف ایرانی قابل قبول کرده است.

دوبله ی این اثر نیز توسط اساتید برجسته نظیر خاتم شوکت حجت و آقای منوچهر آذری و ... صدابرداری شده است.

از دیگر محصولات برند خاله قزی می توان به خاله قزی (در جنگل) اشاره کرد که این بازی توانست به علت کیفیت بالای بازی مجوز ورود به بازار های جهانی نظیر PSN در کنسول PS4 و استیم در پلتفرم PC را بدست آورد. محصول دیگر خاله قزی کتاب های تعاملی خاله قزی است که کیفیت مطلوب آن در مقایسه با سایر کتاب های تعاملی، مخاطبان بسیاری را جذب کرده است.

بازی خاله قزی: در جستجوی بچه ها هم اکنون از طریق مارکت های دیجیتالی اندروید ایرانی قابل دریافت است.



بازی موبایلی «خاله قزی: در جستجوی بچه ها» منتشر شد (۱۳۹۵/۰۹/۲۶-۱۳۹۵/۱۰/۰۵)

استودیو آنو رسانه هنر خالق بازی خاله قزی که یکی از برندهای شناخته شده در حوزه ی کودک و نوجوان است بازی جدید خود با نام «خاله قزی: در جستجوی بچه ها» منتشر کرد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازی که در ژانر راجر ساخته شده مخاطب در نقش خاله قزی باید در طول مسیر با رد کردن چالش های موجود در محیط و اجتناب از برخورد با موانع و جمع آوری سکه های موجود امتیاز بالایی را کسب و در جدول رتبه بندی به رقابت با سایر بازیکنان بپردازد. نکته مثبت این بازی چالش های نفسگیر آن است که می توان این چالش ها را با استفاده از قدرت های خاله قزی و همچنین ضربه زدن بر روی موانع و دشمنان آسان نمود که این روند بازی را تاحدودی با دیگر بازی های مشابه متمایز کرده است.

این بازی از جذابیت بصری ایرانی-اسلامی برخوردار است و صدا و موسیقی های درون بازی به بهترین نحو ممکن ساخته و پیاده سازی شده که بازی را برای مخاطب های مختلف ایرانی قابل قبول کرده است.

دوبله ی این اثر نیز توسط اساتید برجسته نظیر خاتم شوکت حجت و آقای منوچهر آذری و ... صدابرداری شده است.

از دیگر محصولات برند خاله قزی می توان به خاله قزی (در جنگل) اشاره کرد که این بازی توانست به علت کیفیت بالای بازی مجوز ورود به بازار های جهانی نظیر PSN در کنسول PS4 و استیم در پلتفرم PC را بدست آورد. محصول دیگر خاله قزی کتاب های تعاملی خاله قزی است که کیفیت مطلوب آن در مقایسه با سایر کتاب های تعاملی، مخاطبان بسیاری را جذب کرده است.

بازی خاله قزی: در جستجوی بچه ها هم اکنون از طریق مارکت های دیجیتالی اندروید ایرانی قابل دریافت است.



از بین ۲۶۳ اثر ارسالی؛ دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس قرار گرفتند (۱۳۹۵/۰۹/۲۶-۱۳۹۵/۱۰/۰۵)

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بخش بین المللی این جشنواره دو جایزه نوآورانه ترین بازی و استعداد درخشان در نظر گرفته شده است که صنعت بازی سازی ایران در هر بخش یک نامزد دارد. این جشنواره به دنبال معرفی و کشف (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تیم های کوچک و با استعداد است.

بازی «به دور مریخ» (Around Mars) از استودیو Appinu که در جشنواره IMGA خاورمیانه نیز افتخارآفرینی کرده بود در بخش نوآورانه ترین بازی نامزد شده و بازی Shadow Seeker از استودیو بومرنگ نامزد دریافت جایزه استعداد درخشان شده است. تمامی اعضای تیم بومرنگ فارغ التحصیل انستیتو ملی بازی سازی هستند.

بدین ترتیب تیم داوری این جشنواره از بین ۲۶۳ اثر ارسالی، ۱۸ اثر را نامزد کرده اند که در بین آن ها دو اثر از کشورمان خودنمایی می کنند. لیست تمامی نامزدهای این جشنواره از طریق آدرس <http://www.ludicrous.ch/competitions> قابل مشاهده است.

این جشنواره از تاریخ ۲۸ دی الی اول بهمن در شهر زوریخ برگزار می شود.

ایریم اکادمیست

دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره سوئیس (۱۳۹۵/۱۲/۲۸-۱۳۹۶/۰۱/۲۸)

پس از موفقیت بازی های ایرانی در جشنواره «ایمگا» - IMGA - خاورمیانه، در بین نامزدهای جشنواره بین المللی «لودیسیوس» - Ludicrous - سوئیس دو بازی ایرانی مشاهده می شود.

به گزارش ایران اکتونومیست به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بخش بین المللی این جشنواره دو جایزه نوآورانه ترین بازی و استعداد درخشان در نظر گرفته شده است که صنعت بازی سازی ایران در هر بخش یک نامزد دارد.

این جشنواره به دنبال معرفی و کشف تیم های کوچک و با استعداد است.

بازی «به دور مریخ» (Around Mars) از استودیو Appinu که در جشنواره IMGA خاورمیانه نیز افتخارآفرینی کرده بود در بخش نوآورانه ترین بازی نامزد شده و بازی Shadow Seeker از استودیو بومرنگ نامزد دریافت جایزه استعداد درخشان شده است.

تمامی اعضای تیم بومرنگ فارغ التحصیل انستیتو ملی بازی سازی هستند.

بدین ترتیب تیم داوری این جشنواره از بین ۲۶۳ اثر ارسالی، ۱۸ اثر را نامزد کرده اند که در بین آن ها دو اثر از کشورمان خودنمایی می کنند. لیست تمامی نامزدهای این جشنواره از طریق آدرس <http://www.ludicrous.ch/competitions> قابل مشاهده است.

جشنواره بین المللی لودیسیوس از ۲۸ دی تا یکم بهمن ماه در شهر زوریخ برگزار می شود.

فرهنگ

ولنگاری فرهنگی در برخی از مارکت های دیجیتال عرضه بازی (۱۳۹۵/۱۲/۲۸-۱۳۹۶/۰۱/۲۸)

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 پایگاه خبری - تحلیلی «شهر فردا»، 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 گم رنگ 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 اختراعات نظام رده بندی سنی اسرا در نظارت بر این بازیها را لازم ندانسته و شاید هم به صورت تشریقاتی به رده بندی سنی اهمیت می دهند!

یکی از این نمونه ها، بازی «کلش لو مافیا» است که انواع و اقسام موارد نامناسب را اعم از پوشش بد، رفتارهای ناهنجار مانند غارت و حمله، چنهای 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 محتوای 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؟

**دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس قرار گرفتند (۱۳۹۶-۰۶/۰۷/۹۵)**

پس از موفقیت بازی های ایرانی در جشنواره IMGA خاورمیانه، در بین نامزدهای جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس دو بازی ایرانی به چشم می خورد. به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بخش بین المللی این جشنواره دو جایزه ی نوآورانه ترین بازی و استعداد درخشان در نظر گرفته شده است که صنعت بازی سازی ایران در هر بخش یک نامزد دارد. این جشنواره به دنبال معرفی و کشف تیم های کوچک و با استعداد است. بازی «به دور مریخ» (Around Mars) از استودیو Appinu که در جشنواره IMGA خاورمیانه نیز افتخارآفرینی کرده بود در بخش نوآورانه ترین بازی نامزد شده و بازی Shadow Seeker از استودیو بومرنگ نامزد دریافت جایزه استعداد درخشان شده است. تمامی اعضای تیم بومرنگ فارغ التحصیل انستیتو ملی بازی سازی هستند.

بدین ترتیب تیم داوری این جشنواره از بین ۲۶۳ اثر ارسالی، ۱۸ اثر را نامزد کرده اند که در بین آن ها دو اثر از کشورمان خودنمایی می کنند. لیست تمامی نامزدهای این جشنواره از طریق آدرس <http://www.ludicrous.ch/competitions> قابل مشاهده است.

این جشنواره از تاریخ ۲۸ دی الی ۱ بهمن در شهر زوریخ برگزار می شود.

**دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس قرار گرفتند (۱۳۹۶-۰۶/۰۷/۹۵)**

پس از موفقیت بازی های ایرانی در جشنواره IMGA خاورمیانه، در بین نامزدهای جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس دو بازی ایرانی به چشم می خورد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بخش بین المللی این جشنواره دو جایزه ی نوآورانه ترین بازی و استعداد درخشان در نظر گرفته شده است که صنعت بازی سازی ایران در هر بخش یک نامزد دارد. این جشنواره به دنبال معرفی و کشف تیم های کوچک و با استعداد است. بازی «به دور مریخ» (Around Mars) از استودیو Appinu که در جشنواره IMGA خاورمیانه نیز افتخارآفرینی کرده بود در بخش نوآورانه ترین بازی نامزد شده و بازی Shadow Seeker از استودیو بومرنگ نامزد دریافت جایزه استعداد درخشان شده است. تمامی اعضای تیم بومرنگ فارغ التحصیل انستیتو ملی بازی سازی هستند.

بدین ترتیب تیم داوری این جشنواره از بین ۲۶۳ اثر ارسالی، ۱۸ اثر را نامزد کرده اند که در بین آن ها دو اثر از کشورمان خودنمایی می کنند. لیست تمامی نامزدهای این جشنواره از طریق آدرس <http://www.ludicrous.ch/competitions> قابل مشاهده است.

این جشنواره از تاریخ ۲۸ دی الی ۱ بهمن در شهر زوریخ برگزار می شود.

**از بین ۲۶۳ اثر ارسالی؛ دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس قرار گرفتند (۱۳۹۶-۰۶/۰۷/۹۵)**

خبرایران پس از موفقیت بازی های ایرانی در جشنواره IMGA خاورمیانه، در بین نامزدهای جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس دو بازی ایرانی به چشم می خورد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بخش بین المللی این جشنواره دو جایزه ی نوآورانه ترین بازی و استعداد درخشان در نظر گرفته شده است که صنعت بازی سازی ایران در هر بخش یک نامزد دارد. این جشنواره به دنبال معرفی و کشف تیم های کوچک و با استعداد است. بازی «به دور مریخ» (Around Mars) از استودیو Appinu که در جشنواره IMGA خاورمیانه نیز افتخارآفرینی کرده بود در بخش نوآورانه ترین بازی نامزد شده و بازی Shadow Seeker از استودیو بومرنگ نامزد دریافت جایزه استعداد درخشان شده است. تمامی اعضای تیم بومرنگ فارغ التحصیل انستیتو ملی بازی سازی هستند.

بدین ترتیب تیم داوری این جشنواره از بین ۲۶۳ اثر ارسالی، ۱۸ اثر را نامزد کرده اند که در بین آن ها دو اثر از کشورمان خودنمایی می کنند. لیست تمامی نامزدهای این جشنواره از طریق آدرس <http://www.ludicrous.ch/competitions> قابل مشاهده است.

این جشنواره از تاریخ ۲۸ دی الی ۱ بهمن در شهر زوریخ برگزار می شود.



دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس قرار گرفتند (۱۶/۱۲-۱۶/۱۲)

پس از موفقیت بازی های ایرانی در جشنواره IMGA خاورمیانه، در بین نامزدهای جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس دو بازی ایرانی به چشم می خورد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بخش بین المللی این جشنواره دو جایزه ی نوآورانه ترین بازی و استعداد درخشان در نظر گرفته شده است که صنعت بازی سازی ایران در هر بخش یک نامزد دارد. این جشنواره به دنبال معرفی و کشف تیم های کوچک و با استعداد است. بازی «به دور مریخ» (Around Mars) از استودیو Appinu که در جشنواره IMGA خاورمیانه نیز افتخارآفرینی کرده بود در بخش نوآورانه ترین بازی نامزد شده و بازی Shadow Seeker از استودیو بومرنگ نامزد دریافت جایزه استعداد درخشان شده است. تمامی اعضای تیم بومرنگ فارغ التحصیل انستیتو ملی بازی سازی هستند.

بدین ترتیب تیم داوری این جشنواره از بین ۲۶۳ اثر ارسالی، ۱۸ اثر را نامزد کرده اند که در بین آن ها دو اثر از کشورمان خودنمایی می کنند. لیست تمامی نامزدهای این جشنواره از طریق آدرس <http://www.ludicrous.ch/competitions> قابل مشاهده است.

این جشنواره از تاریخ ۲۸ دی الی ۱ بهمن در شهر زوریخ برگزار می شود.



صباح نو

خبر

یتیم خانه ایران در شاهرود

اهالی روستایی در شاهرود سمنان با خرید بلیت های هزار تومانی اکران مردمی فیلم سینمایی «یتیم خانه ایران» به تماشای این فیلم سینمایی نشستند. آقای سجاد بیاری، اکران کننده مردمی جشنواره فیلم عمار و مسوول نمایش این اثر در روستای جعفرآباد شهرستان شاهرود گفت: در ادامه برنامه های فرهنگی برای این روستا، اکران فیلم سینمایی «یتیم خانه ایران» را به دلیل محتوا و موضوع آن برای مردم تدارک دیدیم که با استقبال خوب روستاییان همراه شد و بسیاری از آنها اعلام کردند پس از تماشای این فیلم سینمایی با فاجعه ای که در زمان جنگ جهانی دوم، توسط انگلیس برای مردم ایران اتفاق افتاده، آشنا شده اند. این فعال فرهنگی توضیح داد: از جمعیت ۱۴۰ نفری این روستا، حدود ۱۲۰ نفر از آنها با بلیت های هزار تومانی به تماشای «یتیم خانه ایران» نشستند. نکته جالب این بود که مردم پس از دیدن فیلم، می گفتند: «خدا لعنت کنه انگلیس و این انگلیسی ها رو» و درباره اتفاقات تاریخی مطرح شده در فیلم بحث می کردند.

دو بازی ایران

در میان نامزدهای یک جشنواره بین المللی

پس از موفقیت بازی های ایرانی در جشنواره IMGA خاورمیانه، بین نامزدهای جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس دو بازی ایرانی به چشم می خورد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بخش بین المللی این جشنواره دو جایزه نوآورانه ترین بازی و استعداد درخشان در نظر گرفته شده است که صنعت بازی سازی ایران در هر بخش یک نامزد دارد. این جشنواره به دنبال معرفی و کشف تیم های کوچک و با استعداد است.

بازی «به دور مریخ» (Around Mars) از استودیو Appinu که در جشنواره IMGA خاورمیانه نیز افتخارآفرینی کرده بود، در بخش نوآورانه ترین بازی نامزد شده و بازی Shadow Seeker از استودیو بومرنگ نامزد دریافت جایزه استعداد درخشان شده است. تمامی اعضای تیم بومرنگ فارغ التحصیل انستیتو ملی بازی سازی هستند. بدین ترتیب تیم داوری این جشنواره از بین ۲۶۳ اثر ارسالی، ۱۸ اثر را نامزد کرده اند که بین آن ها دو اثر از کشورمان خودنمایی می کنند. لیست تمامی نامزدهای این جشنواره از طریق

نشانی <http://www.ludicrous.ch/competitions> قابل مشاهده است. این جشنواره از ۲۸ دی تا یکم بهمن در شهر زوریخ برگزار می شود.

نمایش فیلم «دانکرک»

در دومین برنامه «سینما تک» حوزه هنری

دومین جلسه از سری برنامه های «سینما تک» با نمایش فیلم «دانکرک» (Dunkirk ۲۰۱۷) برگزار می شود. به گزارش روابط عمومی سازمان سینمایی حوزه هنری، در برنامه این هفته «سینما تک» فیلم «دانکرک» نمایش و با حضور مهمانان ویژه این برنامه مورد نقد و بررسی قرار می گیرد. «سینما تک» با رویکرد اکران فیلم های مستند روز دنیا با ترجمه اختصاصی و جلسه نقد و بررسی فرمی و محتوایی آثار هر هفته در حوزه هنری برگزار می شود.

دومین برنامه «سینما تک» روز دوشنبه ۱۷ آذرماه ساعت ۱۶ در سالن سوره حوزه هنری برپاست و علاقه مندان برای حضور در سری برنامه های «سینما تک» با عضویت از طریق سایت cinoteh.com می توانند در این برنامه ها حضور یابند. همچنین تسهیلاتی ویژه برای عضویت دانشجویان، منتقدان سینما و اهالی رسانه در باشگاه مخاطبان سینما تک تهران در نظر گرفته شده است که به زودی اطلاع رسانی خواهد شد.

ایجاد ردیف بودجه مستقل

برای حمایت از حوزه ادبیات در سال ۱۳۹۷

مشاور اجرایی معاونت امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در مراسم پایانی سومین جایزه ادبی سلیک، از ایجاد ردیف بودجه مستقل برای حمایت از حوزه ادبیات در سال آینده خبر داد. به گزارش روابط عمومی معاونت امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، آقای همایون امیرزاده گفت: حمایت از ادبیات و داشته های ادبی به عنوان بزرگ ترین سرمایه و میراث منوی کشور ضرورت دارد.

همچنین نیازمند بازآفرینی و توسعه سرمایه های کهن فرهنگی هستیم. واگذاری این فعالیت ها به بخش خصوصی و نهادهای مردمی می تواند زمینه را برای تحقق این امر ایجاد کند. مشاور اجرایی معاونت امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی همچنین از ایجاد یک ردیف بودجه مستقل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای حمایت از حوزه ادبیات در سال ۱۳۹۷ خبر داد و گفت: برای نخستین بار و با پی گیری های وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی حوزه ادبیات به عنوان یک ردیف بودجه مستقل در بودجه سال آینده به مجلس شورای اسلامی تقدیم شده است. با این اقدام ساماندهی و حمایت از انجمن های ادبی کشور از قالب یک راهبرد به دستورالعمل اجرایی تبدیل شده است.



دو بازی ایرانی در بین نامزد های جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس

پس از موفقیت بازی های ایرانی در جشنواره IMGA خاورمیانه، در بین نامزدهای جشنواره بین المللی Ludicrous سوئیس دو بازی ایرانی به چشم می خورد. به گزارش روزگارما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بخش بین المللی این جشنواره دو جایزه ی نوآورانه ترین بازی و استعداد درخشان در نظر گرفته شده است که صنعت بازی سازی ایران در هر بخش یک نامزد دارد. این جشنواره به دنبال معرفی و کشف تیم های کوچک و با استعداد است. بازی «به دور مریخ» (Around Mars) از استودیو Appinu که در جشنواره IMGA خاورمیانه نیز افتخارآفرینی کرده بود در بخش نوآورانه ترین بازی نامزد شده و بازی Shadow Seeker از استودیو بومرنگ نامزد دریافت جایزه استعداد درخشان شده است. تمامی اعضای تیم بومرنگ فارغ التحصیل انستیتو ملی بازی سازی هستند.

بدین ترتیب تیم داوری این جشنواره از بین ۲۶۳ اثر ارسالی، ۱۸ اثر را نامزد کرده اند که در بین آن ها دو اثر از کشورمان خودنمایی می کنند. لیست تمامی نامزدهای این جشنواره از طریق آدرس <http://www.ludicrous.ch/competitions> قابل مشاهده است. این جشنواره از تاریخ ۲۸ دی الی ۱ بهمن در شهر زوریخ برگزار می شود.



نشست هم افزایی با ادارات کل ارشاد استان ها برگزار شد؛ حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای / بازی سازی تنها مختص تهران نیست (۰۵۱-۴۶۱۰۶۲۶۶)

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور دیروز شنبه به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش گروه اجتماعی خبرگزاری برنا، محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هستیم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوسی صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نوروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش نوروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشور حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۶)

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور دیروز شنبه به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش پردیس گیم برابیط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نوروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش نوروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشور حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



نشست هم افزایی با ادارات کل ارشاد استان ها برگزار شد؛ حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای / بازی سازی تنها مختص تهران نیست (۱۳۹۵/۰۹/۲۶-۱۳۹۵/۱۰/۲۶)

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا، محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در این جلسه گفت: «نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.» وی افزود: «در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.»

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: «در جریان چند پروژه بازی سازی هستیم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.»

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: «استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.»

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: «برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.»

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: «این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.»

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: «ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.»

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: «از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش نروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.»

حاجی میرزایی ادامه داد: «مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزه نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.»

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: «در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.»

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



در نشست هم افزایی با ادارات کل ارشاد استان ها مطرح شد؛ بازی سازی تنها مختص تهران نیست (۱۳۹۵/۰۹/۲۶-۱۳۹۵/۱۰/۲۶)

تهران (پانا) - نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور دیروز شنبه به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوسی صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش توروی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش توروی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.

لازم به ذکر است بازی سازان سراسر کشور می توانند تا اول دی ماه به مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://www.tehrangamefestival.ir> به صورت کاملاً الکترونیکی نسبت به ثبت آثار خود اقدام نمایند.



نشست هم افزایی با ادارات کل ارشاد استان ها برگزار شد؛ حضور پر رنگ بازی سازان ایرانی در جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۵۱-۱۳۶۶/۱۳۶۶)

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور دیروز شب به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوسی صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۴ تا ۳ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود. عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش توروی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش توروی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزه نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. اسامی داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۹۶/۱/۲۹)

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش ایسنا، محمد حاجی میرزایی - دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران - در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره اسامی خواهید دید که به طور محسوسی صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۴ تا ۳ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نوروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش نوروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند. حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشور حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزه نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. اسمال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد. حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.

انتهای پیام



حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور دیروز شنبه به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره اسمال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نوروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش نوروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشور حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزه نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. اسمال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لازم به ذکر است بازی سازان سراسر کشور می توانند تا اول دی ماه با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://www.tehrangamefestival.ir> به صورت کاملاً الکترونیکی نسبت به ثبت آثار خود اقدام نمایند.



دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران : ایران در حوزه بازی سازی موبایلی مقام اول منطقه را داراست

(۱۳۹۵/۰۹/۲۶ - ۱۳۹۵/۰۹/۲۶)

تهران- ایرنا- دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اول هستیم بلکه با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

به گزارش روز یکشنبه ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی در نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است. وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید و نکته جالب این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی «شتاب در شهر ۲» که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان اینکه اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان ساخت چند پروژه بازی سازی هستیم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد، گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارد و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است، اظهار کرد: طبق برآورد ما، حدود سه تا چهار هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغولند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ابراز تأسف از اینکه بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار جهانی دارند، گفت: معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم، ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اول هستیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نروروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود و در این فروش نروروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسد.

به گفته حاجی میرزایی، مردم نیز می توانند با خرید پلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشور حمایت کنند، بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی به آنها جایزی تقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان اینکه این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد، گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

نخستین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیست و هفتم بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار و ۹۴ بازی رایانه ای برای شرکت در مسابقه به دبیرخانه جشنواره ارسال شد.

پس از به پایان نخستین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، دو دوره بعدی نیز تقریباً با روتندی مشابه در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شد و سال به سال از استقبال بیشتری از سوی مردم و توسعه دهندگان بهره مند شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جشنواره چهارم متفاوت تر از هر دوره و برای اولین بار جشنواره بازی های رایانه تهران مستقل از نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شد. رشد کمی و کیفی جشنواره در دوره پنجم نیز ادامه یافت و ۱۲۷ بازی به دبیرخانه ارسال شد. در سال ۱۳۹۵ و در جشنواره ششم، رکورد آثار رسیده به جشنواره شکسته شد و ۱۸۷ بازی به همراه ۱۹ بازی نامه به رقابت با هم پرداختند تا سرانجام با نظر ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور خارجی، بازی «شتاب در شهر ۲» به عنوان بهترین بازی سال ایران انتخاب شد. هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران از اول آذرماه ۹۶ به طور رسمی آغاز به کار کرده و دریافت آثار تا اول دی ماه ادامه خواهد داشت. زمان مراسم اختتامیه و معرفی برترین های این دوره از جشنواره، ۱۹ اسفندماه اسامی اعلام شده است. قرابتک ۱۰۵۵۰۰۱۰۸۵۰۰۰

دریافت کننده : ناهید پورمند • انتشار: زینب کارگر



حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۵/۴-۱۶/۴/۹۶)

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی، محمد حاجی میرزایی - دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران - در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره اسامی خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نوروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش نوروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشور حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزه نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. اسامی داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.

انتهای پیام

ایران در حوزه بازی سازی موبایلی مقام اول منطقه را داراست

خبرگزاری آریا - تهران - ایرنا - دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اول هشتم بلکه با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم. به گزارش روز یکشنبه ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی در نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است. وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید و نکته جالب این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی «شتاب در شهر ۲» که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان اینکه اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان ساخت چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد، گفت: استعداد های بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارد و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است، اظهار کرد: طبق برآورد ما، حدود سه تا چهار هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغولند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با ابراز تأسف از اینکه بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار جهانی دارند، گفت: معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم، ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اول هستیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نوروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود و در این فروش نوروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسد.

به گفته حاجی میرزایی، مردم نیز می توانند با خرید پلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند، بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان اینکه این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد، گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

نخستین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیست و هفتم بهمن ماه ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار و ۹۴ بازی رایانه ای برای شرکت در مسابقه به دبیرخانه جشنواره ارسال شد.

پس از به پایان نخستین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، دو دوره بعدی نیز تقریباً با روندی مشابه در کنار نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شد و سال به سال از استقبال بیشتری از سوی مردم و توسعه دهندگان بهره مند شد.

جشنواره چهارم متفاوت تر از هر دوره و برای اولین بار جشنواره بازی های رایانه ای تهران مستقل از نمایشگاه بازی های رایانه ای برگزار شد.

رشد کمی و کیفی جشنواره در دوره پنجم نیز ادامه یافت و ۱۲۷ بازی به دبیرخانه ارسال شد.

در سال ۱۳۹۵ و در جشنواره ششم، رکورد آثار رسیده به جشنواره شکسته شد و ۱۸۷ بازی به همراه ۱۹ بازی نامه به رقابت با هم پرداختند تا سرانجام با نظر ۱۳ داور داخلی و ۱۶ داور خارجی، بازی «شتاب در شهر ۲» به عنوان بهترین بازی سال ایران انتخاب شد.

هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران از اول آذرماه ۹۶ به طور رسمی آغاز به کار کرده و دریافت آثار تا اول دی ماه ادامه خواهد داشت.

زمان مراسم اختتامیه و معرفی برترین های این دوره از جشنواره، ۱۹ اسفندماه امسال اعلام شده است.

فراہنگ ۱۰۵۵۰۰۱۰۸۵۰۰۰

دریافت کننده : ناهید پورمند // انتشار: زینب کارگر

انتهای پیام /

حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۹۶/۱/۹۶)

نواوران آنلاین - نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور دیروز شنبه به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هستیم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نوروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش نوروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزه نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.

لازم به ذکر است بازی سازان سراسر کشور می توانند تا اول دی ماه به مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://www.tehrangamefestival.ir> به صورت کاملاً الکترونیکی نسبت به ثبت آثار خود اقدام نمایند.

حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۹۶/۱/۹۶)

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش اقتصاد آنلاین، محمد حاجی میرزایی - دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران - در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش توروی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش نوروی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش امتداد نیوز، محمد حاجی میرزایی - دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران - در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش توروی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش توروی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. اسامی داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



حضور بررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اکوفارس: نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران - در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره اسامی خواهید دید که به طور محسوسی صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

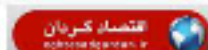
وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نوروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش نوروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند. حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشور حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. اسمال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد. حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

اقتصادگردان - محمد حاجی میرزایی - دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران - در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است. وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نام، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هستیم و در جشنواره اسمال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نوروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش نوروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشور حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. اسمال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ایستانیوز: نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بازارهای مالی (ایستانیوز)، دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران - در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هستیم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش تیراژی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش تیراژی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.

نشست هم افزایی با ادارات کل ارشاد استان ها برگزار شد؛ حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور روز شنبه به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است. وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی «پی سی»، بازی اندروید و بازی «آی او اس» به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

صنعت

حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. محمد حاجی میرزایی - دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران - در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هستیم و در جشنواره امسال خواهیم دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پایدار و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش توروی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش توروی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای تهران / بازی سازی تنها مختص تهران نیست

نویسنده: ۱۳۹۵/۱۲/۲۷

خبرایران: نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور دیروز شب به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هستم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش توروی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش توروی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزه نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



حضور پررنگ بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۳۹۵/۱۲/۲۷

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

محمد حاجی میرزایی، دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

او افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان اینکه اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان اینکه از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آن ها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

او با بیان اینکه بازی های ویدیویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آن ها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغلشان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان سازماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان اینکه بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم؛ بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آن ها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

او با بیان اینکه برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش نوروزی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش نوروزی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید پلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آن ها جایزه نقدی می دهد، در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان اینکه این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظراتشان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای / بازی سازی تنها مختص تهران نیست

(۱۵۵۸-۹۶/۱۹/۲۲)

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور دیروز شنبه به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هشتم و در جشنواره امسال خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدیویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش توروی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش توروی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند.

حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صنعت بازی های رایانه ای کشور حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخصی، به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. اسامی داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



روزگرم

سهم کوچک ایران از بازی رایانه ای

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش های مختلف بازی نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی ها این بود که دو سوم این بازی ها از خارج از تهران به جشنواره رسیده بود و در نهایت هم بازی شتاب در شهر ۲ که در استان مرکزی ساخته شده بود، برنده عنوان بهترین بازی سال شد. دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می کردیم، هیچ کس باورش نمی شد گفت: در جریان چند پروژه بازی سازی هستیم و در جشنواره اسامی خواهید دید که به طور محسوس صنعت بازی سازی نسبت به بهترین بازی سال گذشته از نظر فنی و کیفی پیشرفت داشته است.

حاجی میرزایی با بیان این که از دوره سال گذشته جشنواره، بخش ویژه ای برای استان ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی های ویدئویی به مهم ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه ای به بازی سازی مشغول هستند که بخش زیادی از آنها در پایتخت مستقر هستند. با این حال ما استعدادهای بسیار بیشتری داریم که هرچند در این عرصه فعال شده اند، اما نمی توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تامین می شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می توان در همه استان ها در قالب شبکه ای از بازی سازان ساماندهی کرد. این شبکه می تواند یک هم افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که بازی های رایانه ای ایرانی سهم کوچکی از بازار دارند گفت: ما معتقد نیستیم که برای حمایت از بازی داخلی، باید بازی خارجی را محدود کنیم. ما در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اولیم که با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل اختلاف کمی داریم. بنابراین با ساخت بازی های با کیفیت که به ارزش های بومی و ملی و دینی ما در آنها توجه شده باشد، قطعاً می توان سهم بازی های داخلی را افزایش داد.

وی با بیان این که برای حمایت از بازی سازان ایرانی، بخش جدیدی به جشنواره بازی های رایانه ای افزوده شده است، توضیح داد: از روز اختتامیه جشنواره به مدت یک ماه، فروش توروی بازی های برتر جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز می شود. در این فروش توروی، ۴۰ اثر (شامل نامزدها و برندگان بخش های مختلف جشنواره) به صورت آنلاین در فروشگاه های منتخب و مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به فروش می رسند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حاجی میرزایی ادامه داد: مردم نیز می توانند با خرید بلیت های ۱۰ هزار تومانی، هم بازی های ایرانی را با تخفیف بخرند، هم در قرعه کشی شرکت کرده و هم در نهایت از صحت بازی های رایانه ای کشورمان حمایت کنند. بنیاد هم با توجه به میزان فروش بازی ها تا یک سقف مشخص، به آنها جایزی نقدی می دهد؛ در نتیجه رقابت بین بازی سازان نیز شکل می گیرد.

دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با بیان این که این جشنواره ۱۶ میلیون مخاطب بالقوه در کشور دارد گفت: در دو دوره گذشته داوران بین المللی نیز در کنار داوران ایرانی به قضاوت درباره آثار پرداختند و نظرات شان نشان داد بازی های ایرانی به سطح قابل قبولی برای عرضه در بازارهای بین المللی رسیده اند. امسال داوران بین المللی به صورت جدی تری بازی های ایرانی را بررسی خواهند کرد.

حاجی میرزایی از نمایندگان ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها درخواست کرد برای آگاه سازی بازی سازان جوان کشور در سراسر کشور جهت حضور در جشنواره و همچنین معرفی گسترده تر جشنواره فروش جهت حمایت از تولیدات داخلی این جشنواره را یاری دهند.



بر خط جهان فناوری ۱۸ دسامبر را دنبال کنید (۱۲/۱۱/۹۵ - ۱۲/۱۱/۹۵)

ICTPRESS - عناوین برگزیده اخبار فناوری های نوین در ایران و جهان (۱۸ دسامبر) را در ادامه می خوانید.

ICTPRESS گزارش می دهد:

فضایمای "سایوز" با هدف انتقال سه فضانورد روس، آمریکایی و ژاپنی به ایستگاه فضایی بین المللی، روز گذشته با موفقیت از قزاقستان پرتاب شد؛ این فضانوردان قرار است برای انجام مأموریت علمی و فضایی خود به مدت ۱۲۲ روز در ایستگاه فضایی بین المللی بمانند.

درمان و پیشگیری از پوکی استخوان با نانوداروی هوشمند توسط محققان کشور

نشست هم افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان های کشور به میزبانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

مدیر کل دفتر فناوری اطلاعات و ارتباطات سازمان راهداری: حمل و نقل کشور تا دوسال آینده هوشمندسازی شده و مدیریت ارتباط میان صاحبان کالا و رانندگان به صورت اینترنتی و از طریق پایانه های مجازی انجام می شود.

رونمایی گوشی های جدید سامسونگ و ال جی تا یک ماه دیگر در نمایشگاه CES ۲۰۱۸

شرکت "مک لارن" هوشمندترین خودروی مسابقه ای جهان را معرفی کرد.

به روزرسانی جدید اپلیکیشن اپل مپ/ این اپلیکیشن جزئیات و اطلاعات دقیق ۳۰ فرودگاه فعال در جهان را به کاربران ارائه می دهد.

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

۱۳۹۶/۰۹/۲۷

