

۱۳۹۶/۱۰/۰۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	نشست وزیر ارشاد با هیات امنای بنیاد ملی بازی های رایانه ای	صبح نو
۲	حضور پررنگ بازی سازان سراسر ایران در جشنواره بازی های رایانه ای / بازی سازی تنها مختص تهران نیست	ایران آنلاین
۳	نشست هم افزایی با نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها برگزار شد:	زیما
۴	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	گامی
۴	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	خبرگزاری آریا
۴	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	دیجیاتو
۵	جشنواره بازی های رایانه ای، معتبرترین جایزه در بازی های ویدیویی	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۶	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	دورگرفه
۶	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	خبرگزاری آریا
۶	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	خبرگزاری پانا
۷	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	تستون
۷	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	خبرگزاری آریا
۷	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	ایفیم اکونومیست
۸	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	ایران آنلاین
۸	سال گذشته 4 هزار بازی موبایلی در "اسرا" رده بندی سنی شد/ استان قزوین بیش از 437 هزار گیمر دارد	سبک اطلاع رسانی دانا
۹	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	خبرگزاری دانشگاه آنا Anad News Agency (ANA)
۹	در اختتامیه سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران چه گذشت؟	دیجیاتو
۱۰	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد	رسالت
۱۱	صالحی: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیرگذار است	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

۱۱	هیات امنای بنیاد بازی های رایانه ای مواظب باشد فضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود	
۱۲	صالحی در نشست با هیات امنای بازی های رایانه ای: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیرگذار است	
۱۲	صالحی: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیرگذار است	
۱۳	بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیرگذار است	
۱۳	صالحی: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیرگذار است	
۱۴	بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیرگذار است	
۱۴	صالحی: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیرگذار است	
۱۵	حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است	
۱۶	نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر	
۱۶	بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیرگذار است	
۱۷	تاکید وزیر ارشاد بر تأثیر بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر	
۱۷	تاکید وزیر ارشاد بر تأثیر بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر	
۱۸	اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به تولید داخلی کمک می کند	
۱۸	مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.	
۱۹	اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به تولید داخلی کمک می کند	
۱۹	بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیرگذار است	
۲۰	تاکید وزیر ارشاد بر تأثیر بازی های رایانه ای در اقتصاد، فرهنگ و هنر	
۲۰	تاکید بر تأثیر بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر	
۲۱	رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی	
۲۱	رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی	

تعداد محتوا : ۳۹



پایگاه خبری

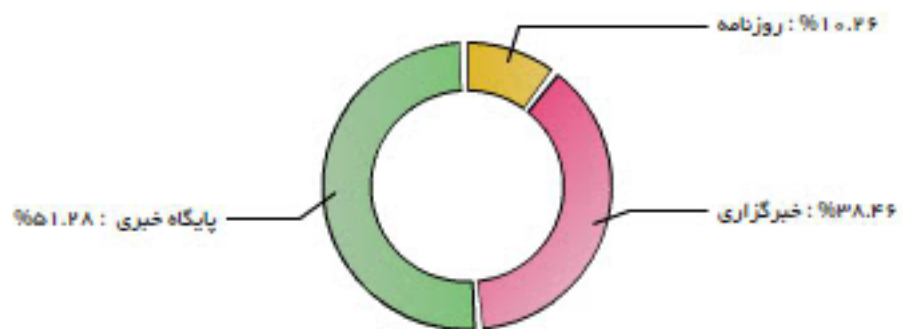
۲۰

خبرگزاری

۱۵

روزنامه

۴



نشست وزیر ارشاد با هیات امنای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

آقای سیدعباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، در نشست با هیات امنای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می‌شود و باید در تعامل با سازمان‌ها و وزارتخانه‌های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و... برای صنعت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم‌افزایی ایجاد شود. وی افزود: بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه‌های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می‌توان اتفاقات پیش رو را پیش‌بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلأهای سیاستگذاری‌ها را پیدا کرده و در جهت رفع آنها اهتمام داشت و پیش‌نویسی برای آنها تهیه کرد تا در آینده به‌عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم. وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت‌ها در این حوزه تأکید کرد و گفت: حمایت از بازی‌های رایانه‌ای برای حضور در بازار مهم است. صالحی افزود: توجه به حوزه‌های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی‌های زیرساختی و برآورد از شیوه‌های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی‌های رایانه‌ای است. عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک‌ها و حمایت‌ها در حوزه بازی‌های رایانه‌ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی‌های رایانه‌ای و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.



نشست هم‌افزایی با ادارات کل ارشاد استان‌ها برگزار شد؛ حضور پررنگ بازی‌سازان سراسر ایران در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای / بازی سازی تنها مختص تهران نیست (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ایرانیان_نشست هم‌افزایی کشوری هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با حضور نمایندگان ادارات کل ارشاد استان‌های کشور دیروز شب به میزبانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، محمد حاجی میرزایی دبیر هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در این جلسه گفت: نه تنها هر سال تعداد بازی‌های رسیده به جشنواره افزایش یافته بلکه رشد کیفی بازی‌ها نیز کاملاً محسوس است.

وی افزود: در جشنواره سال گذشته ۲۰۶ اثر در بخش‌های مختلف بازی‌نامه، بازی PC، بازی اندروید و بازی iOS به جشنواره رسید. نکته جالب درباره این بازی‌ها این بود که دو سوم این بازی‌ها 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 بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که اگر چند سال پیش بازی شتاب در شهر ۲ را به عنوان یک بازی ایرانی معرفی می‌کردیم، هیچ کس باورش نمی‌شد 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 ویژه‌ای برای استان‌ها در نظر گرفته شد گفت: استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارند و اگر بتوان با کمک ادارات کل ارشاد استان‌ها با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده‌تر برقرار کرد، می‌توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم‌های موفق و بزرگ حمایت کرد.

وی با بیان این که بازی‌های ویدئویی به مهم‌ترین ابزار برای ارتباط با مخاطبان بدل شده است گفت: برآورد ما این است که حدود ۳ تا ۴ هزار نفر به صورت حرفه‌ای 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 شده‌اند، اما نمی‌توان گفت که شغل شان بازی سازی است و اقتصاد زندگی شان با خیال راحت از این راه تأمین می‌شود.

عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: این استعدادهای جوان را می‌توان در همه استان‌ها در قالب شبکه‌ای از بازی‌سازان ساماندهی کرد. این شبکه می‌تواند یک هم‌افزایی مثبت ایجاد کرده و بازی‌سازان جوان را تشویق به ادامه فعالیت کند. (ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) 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 جایزی تقدی 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 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.



ZIMA
زیمایا

نشست هم افزایی با نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها برگزار شد؛ (۱۳۹۵-۰۹/۰۹/۱۳۹۵)

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 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 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 جایزی تقدی 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 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.



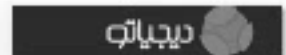
مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۱)

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که امروز اول دی ماه به پایان می رسد تا ۱۵ دی ماه تمدید شد. به دلیل استقبال قابل توجه بازی سازان از سراسر کشور، به ویژه در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار، سایت جشنواره در ساعاتی با مشکلات فنی به دلیل فشار بالای ارسال آثار مواجه شد. به همین دلیل و در جهت برقراری عدالت و امکان رقابت تمام پروژه های بازی سازی سراسر کشور در جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه تمدید می شود. با این تمدید همچنین فرصت بیش تری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی کامل تری را برای جشنواره انجام دهند. بازی سازان علاقه مند به حضور در این جشنواره می توانند آثار خود را به صورت الکترونیکی و مطابق با فراخوان اعلام شده، از طریق سایت این جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir ارسال کنند. با توجه به زمان باقی مانده تا برگزاری مراسم اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۹ اسفند ماه) و فرایند طولانی داوری های داخلی و بین المللی، ۱۵ دی ماه آخرین فرصت دریافت آثار خواهد بود و این مهلت دیگر تمدید نمی شود.



مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۱)

خبرگزاری آریا - اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار خواهد شد و امروز آخرین مهلت برای ارسال آثار بود. اما بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز با انتشار خبری جدید اعلام کرد که مهلت ارسال آثار را تا ۱۵ دی ماه تمدید کرده است. روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه علت این تمدید را استقبال قابل توجه بازی سازان کشور می خواند. به گفته آن ها، حجم ارسالی آثار در روزهای آخر به قدری بالا بوده که سایت جشنواره با مشکلات فنی مواجه شده است. این مهلت ۱۵ روزه فرصتی به بازی سازانی می دهد که در این چند روز پایانی در ثبت آثارشان با مشکل برخوردند و همچنین با این تمدید فرصت بیشتری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی بهتری را برای جشنواره انجام دهند. اما تمدید مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه به این معنا است که فرایند داوری آن ها باید در کمتر از یک ماه به اتمام برسد که با توجه به سابقه جشنواره در سال های گذشته این موضوع چالشی بزرگ برای برگزارکنندگان به شمار می رود. به خصوص آن که آثار همچون گذشته توسط هر دو قشر داوران داخلی و خارجی بررسی می شوند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این رابطه اعلام کرده است که مهلت ارسال آثار به دلیل فرایند طولانی داوری آن ها دیگر بیشتر از این تمدید نخواهد شد. اگر شما هم علاقه مند به حضور در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان بازی ساز هستید، می توانید آثار خودتان را به صورت الکترونیکی و مطابق با فراخوان اعلام شده، از طریق وبسایت <http://tehrangamefestival.ir> ثبت و تایید نمایید.



مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۱)

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار خواهد شد و امروز آخرین مهلت برای ارسال آثار بود. اما بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز با انتشار خبری جدید اعلام کرد که مهلت ارسال آثار را تا ۱۵ دی ماه تمدید کرده است. روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه علت این تمدید را استقبال قابل توجه بازی سازان کشور می خواند. به گفته آن ها، حجم ارسالی آثار در روزهای آخر به قدری بالا بوده که سایت جشنواره با مشکلات فنی مواجه شده است. این مهلت ۱۵ روزه فرصتی به بازی سازانی می دهد که در این چند روز پایانی در ثبت آثارشان با مشکل برخوردند و همچنین با این تمدید فرصت بیشتری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی بهتری را برای جشنواره انجام دهند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) اما تمدید مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه به این معنا است که فرآیند داوری آن ها باید در کمتر از یک ماه به اتمام برسد که با توجه به سابقه جشنواره در سال های گذشته این موضوع چالشی بزرگ برای برگزارکنندگان به شمار می رود. به خصوص آن که آثار همچون گذشته توسط هر دو قشر داوران داخلی و خارجی بررسی می شوند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این رابطه اعلام کرده است که مهلت ارسال آثار به دلیل فرآیند طولانی داوری آن ها دیگر بیشتر از این تمدید نخواهد شد اگر شما هم علاقه مند به حضور در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان بازی ساز هستید، می توانید آثار خودتان را به صورت الکترونیکی و مطابق با فراخوان اعلام شده، از طریق وبسایت <http://tehrangamefestival.ir> ثبت و تایید نمایید.



دبیر جشنواره بازی های رایانه ای: جشنواره بازی های رایانه ای، معتبرترین جایزه در بازی های ویدیویی

(۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۰۱)

تهران - ایرنا - دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای گفت: جشنواره بازی های رایانه ای تهران هر سال به عنوان معتبرترین جایزه بازی های ویدیویی برگزار می شود که امسال نیز اسفند ماه در تالار وحدت برگزار می شود.

محمد حاجی میرزایی روز جمعه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا اظهار داشت: هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای فراخوان خود را اول آذر ماه منتشر کرد و بازیکنان تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را ارسال کنند.

وی با اشاره به اینکه این دوره از جشنواره مانده دوره گذشته در هشت ژانر اصلی است، ادامه داد: در این جشنواره تمامی بازی های مستقل و غیر مستقل می توانند شرکت کنند و تمامی آثار بدون توجه به شرایط تیم سازنده مورد داوری قرار می گیرد. همچنین آثار بر اساس هشت ژانر اصلی دسته بندی خواهند شد و تفکیکی بین بازی های بزرگ و کوچک صورت نمی گیرد.

حاجی میرزایی افزود: بهترین بازی های نقش آفرینی، اکشن، ماجراجویی، استراتژی و مدیریت، ماجراجویی - اکشن، سکوبازی، ورزشی و ساده ایرانی، در این رویداد از سوی داوران ایرانی و بین المللی انتخاب و معرفی خواهند شد.

وی گفت: متأسفانه الان حجم زیادی از بازار را بازی های خارجی فرا گرفته و در بخش کامپیوتر شخصی بازی خوبی نداریم همچنین کاهش فروش بازی های PC ایرانی سبب شده تا توسعه این بخش مشکلاتی داشته باشد اگر بتوانیم مردم را جذب بازی های ایرانی کنیم به صنعتی شدن بازی کمک کرده ایم.

حاجی میرزایی با اشاره به اینکه به دنبال این هستیم تا بازی های پی سی (کامپیوترهای شخصی) اندازه بازی های موبایلی دیده شود، افزود: بیشتر بازی ها با حمایت جایی ساخته می شود و ارتباط بین سفارش دهنده و تولید کننده است ما می خواهیم این را برعکس کنیم یعنی سمت و سوی بازی سازی را به سمت بازی سفارشی مردم ببریم به عبارت دیگر تولیدکنندگان، بازی هایی بسازند که مردم می خواهند.

وی بیان داشت: بازی سازان باید بتوانند سرمایه ساخت بازی بعدی خود را از مردم و با فروش بازی خود فراهم کنند و باید حجم نقدینگی در فروشگاه های دیجیتال بالاتر برود تا بازی های ایرانی سهم بیشتری به خود اختصاص دهند.

دبیر جشنواره بازی های رایانه ای با اشاره به تفاوت این دوره نسبت به سال های گذشته گفت: اسفند ماه یک فروش توروژی از ۲۰ اسفند تا ۲۰ فروردین ماه برگزار می کنیم و در جشنواره فروش بازی های برتر ایرانی، فروشگاه های عرضه دیجیتال بازی های کامپیوتری و موبایلی، بلیت های خرید ۱۰ هزار تومانی را به کاربران می فروشند.

وی ادامه داد: بازیکنان هم با استفاده از این بلیت ها، در طول مدت جشنواره (۱۹ اسفند تا ۲۰ فروردین) هم می توانند در قرعه کشی بزرگ خریداران بازی های ایرانی شرکت کنند و هم به مبلغ بلیت های خریداری شده، از مارکت های دیجیتال بازی بخرند.

وی افزود: پیش بینی می کنیم که مبلغ قابل توجهی در طول جشنواره به سید توروژی فروش بازی های ایرانی افزوده شود که بر این اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۴۰ درصد میزان فروش بازی ها را به عنوان جایزه به تولیدکنندگان بازی پرداخت خواهد کرد.

وی گفت: همچنین مشارکت شخصیت های فرهنگی را خواهیم داشت تا از بازی های ایرانی روی موبایل استفاده بیشتر شود همچنین پیش بینی ما این است که ۱۷۰ بازی در این جشنواره شرکت می کنند.

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای اول آذر ماه فراخوان خود را منتشر و تا ۱۵ دی ماه بازیکنان فرصت شرکت در این جشنواره را دارند. آیین اختتامیه این دوره نیز ۱۹ اسفند ماه در تالار وحدت با معرفی برگزیدگان برگزار خواهد شد.

فراهنگ ۱۸۲۳۰۰۹۳۳۸۰۰۰

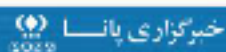
**مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۵-۱۳۹۴)**

مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تمدید شد. به گزارش پردیس گیم به نقل از، روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که امروز اول دی ماه به پایان می رسد، تا ۱۵ دی ماه تمدید شد. به دلیل استقبال قابل توجه بازی سازان از سراسر کشور، به ویژه در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار، سایت جشنواره در ساعاتی با مشکلات فنی به دلیل فشار بالای ارسال آثار مواجه شد. به همین دلیل و در جهت برقراری عدالت و امکان رقابت تمام پروژه های بازی سازی سراسر کشور در جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه تمدید می شود. با این تمدید همچنین فرصت بیش تری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی کامل تری را برای جشنواره انجام دهند. بازی سازان علاقه مند به حضور در این جشنواره می توانند آثار خود را به صورت الکترونیکی و مطابق با فرآخوان اعلام شده، از طریق سایت این جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir ارسال کنند. با توجه به زمان باقی مانده تا برگزاری مراسم اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۹ اسفند ماه) و فرایند طولانی داوری های داخلی و بین المللی، ۱۵ دی ماه آخرین فرصت دریافت آثار خواهد بود و این مهلت دیگر تمدید نمی شود.

**تا ۱۵ دی ماه؛ مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۵-۱۳۹۴)**

خبرایران: مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که امروز اول دی ماه به پایان می رسد، تا ۱۵ دی ماه تمدید شد. به دلیل استقبال قابل توجه بازی سازان از سراسر کشور، به ویژه در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار، سایت جشنواره در ساعاتی با مشکلات فنی به دلیل فشار بالای ارسال آثار مواجه شد. به همین دلیل و در جهت برقراری عدالت و امکان رقابت تمام پروژه های بازی سازی سراسر کشور در جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه تمدید می شود. با این تمدید همچنین فرصت بیش تری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی کامل تری را برای جشنواره انجام دهند. بازی سازان علاقه مند به حضور در این جشنواره می توانند آثار خود را به صورت الکترونیکی و مطابق با فرآخوان اعلام شده، از طریق سایت این جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir ارسال کنند. با توجه به زمان باقی مانده تا برگزاری مراسم اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۹ اسفند ماه) و فرایند طولانی داوری های داخلی و بین المللی، ۱۵ دی ماه آخرین فرصت دریافت آثار خواهد بود و این مهلت دیگر تمدید نمی شود.

**تا ۱۵ دی ماه؛ مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۵-۱۳۹۴)**

تهران (پانا) - مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که امروز اول دی ماه به پایان می رسد، تا ۱۵ دی ماه تمدید شد. به دلیل استقبال قابل توجه بازی سازان از سراسر کشور، به ویژه در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار، سایت جشنواره در ساعاتی با مشکلات فنی به دلیل فشار بالای ارسال آثار مواجه شد. به همین دلیل و در جهت برقراری عدالت و امکان رقابت تمام پروژه های بازی سازی سراسر کشور در جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه تمدید می شود. با این تمدید همچنین فرصت بیش تری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی کامل تری را برای جشنواره انجام دهند. بازی سازان علاقه مند به حضور در این جشنواره می توانند آثار خود را به صورت الکترونیکی و مطابق با فرآخوان اعلام شده، از طریق سایت این جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir ارسال کنند. با توجه به زمان باقی مانده تا برگزاری مراسم اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۹ اسفند ماه) و فرایند طولانی داوری های داخلی و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بین المللی، ۱۵ دی ماه آخرین فرصت دریافت آثار خواهد بود و این مهلت دیگر تمدید نمی شود.



مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۵/۱۰/۲۰-۱۳۹۵/۱۰/۲۰)

خبرگزاری شبستان: مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که امروز اول دی ماه به پایان می رسید، تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.

به دلیل استقبال قابل توجه بازی سازان از سراسر کشور، به ویژه در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار، سایت جشنواره در ساعاتی با مشکلات فنی به دلیل فشار بالای ارسال آثار مواجه شد. به همین دلیل و در جهت برقراری عدالت و امکان رقابت تمام پروژه های بازی سازی سراسر کشور در جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه تمدید می شود. با این تمدید همچنین فرصت بیش تری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی کامل تری را برای جشنواره انجام دهند.

بازی سازان علاقه مند به حضور در این جشنواره می توانند آثار خود را به صورت الکترونیکی و مطابق با فرآهون اعلام شده، از طریق سایت این جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir ارسال کنند.

با توجه به زمان باقی مانده تا برگزاری مراسم اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۹ اسفند ماه) و فرایند طولانی داوری های داخلی و بین المللی، ۱۵ دی ماه آخرین فرصت دریافت آثار خواهد بود و این مهلت دیگر تمدید نمی شود.

پایان پیام ۳۱/



مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۵/۱۰/۲۰-۱۳۹۵/۱۰/۲۰)

خبرگزاری آریا - اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۱۹ اسفند ماه برگزار خواهد شد و امروز آخرین مهلت برای ارسال آثار بود. اما بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز با انتشار خبری جدید اعلام کرد که مهلت ارسال آثار را تا ۱۵ دی ماه تمدید کرده است.

به گزارش جام جم آنلاین به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه علت این تمدید را استقبال قابل توجه بازی سازان کشور می خواند. به گفته آن ها، حجم آرسالی آثار در روزهای آخر به قدری بالا بوده که سایت جشنواره با مشکلات فنی مواجه شده است.

این مهلت ۱۵ روزه فرصتی به بازی سازانی می دهد که در این چند روز پایانی در ثبت آثارشان با مشکل برخوردند و همچنین با این تمدید فرصت بیشتری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی بهتری را برای جشنواره انجام دهند.

اما تمدید مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه به این معنا است که فرایند داوری آن ها باید در کمتر از یک ماه به اتمام برسد که با توجه به سابقه جشنواره در سال های گذشته این موضوع چالشی بزرگ برای برگزارکنندگان به شمار می رود. به خصوص آن که آثار همچون گذشته توسط هر دو قشر داوران داخلی و خارجی بررسی می شوند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این رابطه اعلام کرده است که مهلت ارسال آثار به دلیل فرایند طولانی داوری آن ها دیگر بیشتر از این تمدید نخواهد شد. اگر شما هم علاقه مند به حضور در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان بازی ساز هستید، می توانید آثار خودتان را به صورت الکترونیکی و مطابق با فرآهون اعلام شده، از طریق وبسایت <http://tehrangamefestival.ir> ثبت و تایید نمایید.



مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۵/۱۰/۲۰-۱۳۹۵/۱۰/۲۰)

مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که امروز اول دی ماه به پایان می رسید، تا ۱۵ دی ماه تمدید شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به دلیل استقبال قابل توجه بازی سازان از سراسر کشور، به ویژه در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار، سایت جشنواره در ساعاتی با مشکلات فنی به دلیل فشار بالای ارسال آثار مواجه شد.
به همین دلیل و در جهت برقراری عدالت و امکان رقابت تمام پروژه های بازی سازی سراسر کشور در جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه تمدید می شود.
با این تمدید همچنین فرصت بیش تری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی کامل تری را برای جشنواره انجام دهند.
بازی سازان علاقه مند به حضور در این جشنواره می توانند آثار خود را به صورت الکترونیکی و مطابق با فراخوان اعلام شده، از طریق سایت این جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir ارسال کنند.
با توجه به زمان باقی مانده تا برگزاری مراسم اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۹ اسفند ماه) و فرایند طولانی داوری های داخلی و بین المللی، ۱۵ دی ماه آخرین فرصت دریافت آثار خواهد بود و این مهلت دیگر تمدید نمی شود.



تا ۱۵ دی ماه؛ مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۱/۱۵)

ایرانیان - مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که امروز اول دی ماه به پایان می رسید، تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.
به دلیل استقبال قابل توجه بازی سازان از سراسر کشور، به ویژه در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار، سایت جشنواره در ساعاتی با مشکلات فنی به دلیل فشار بالای ارسال آثار مواجه شد. به همین دلیل و در جهت برقراری عدالت و امکان رقابت تمام پروژه های بازی سازی سراسر کشور در جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه تمدید می شود. با این تمدید همچنین فرصت بیش تری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی کامل تری را برای جشنواره انجام دهند.
بازی سازان علاقه مند به حضور در این جشنواره می توانند آثار خود را به صورت الکترونیکی و مطابق با فراخوان اعلام شده، از طریق سایت این جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir ارسال کنند.
با توجه به زمان باقی مانده تا برگزاری مراسم اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۹ اسفند ماه) و فرایند طولانی داوری های داخلی و بین المللی، ۱۵ دی ماه آخرین فرصت دریافت آثار خواهد بود و این مهلت دیگر تمدید نمی شود.



اختصاصی / کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای: سال گذشته ۴ هزار بازی موبایلی در "اسرا" رده بندی سنی شد / استان قزوین بیش از ۴۳۷ هزار گیمر دارد (۱۳۹۵-۹۶/۱۱/۱۵)

کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: سال گذشته بیش از ۴۰۰۰ عنوان بازی موبایلی در اسرا رده بندی شد و این کار کمی نیست، بدین معنا که بازی کنندگان آن را بازی کرده اند و مجاز و غیرمجاز بودنش را سنجیده و رده سنی مناسبی برایش انتخاب کرده اند.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ مرتضی جمشیدی در گفت و گو با صبح قزوین با بیان اینکه ایرانی ها رشد خوبی در زمینه تولید بازی داشته اند، اظهار کرد: از میان ۲۳ میلیون **gamer** کشور با متوسط سنی ۲۱ سال و متوسط زمان ۷۹ دقیقه بازی، عده ای مشغول تولید بازی نیز هستند.
وی افزود: بازی های موبایلی به هزینه و زمان کمتری نیاز دارند، زودتر به محصول می رسند و عرضه آنها به بازار راحت تر از بازی های کامپیوتری و کنسولی است. از این جهت رشد خوبی که در زمینه بازی های موبایلی داشته ایم، برای دوستانی که دغدغه های فرهنگی و علمی آموزشی دارند فرصتی است تا از این رسانه برای اهداف خود استفاده کنند.
این کارشناس حوزه بازی های دیجیتال با بیان اینکه یکی از مشکلات عرصه بازی های رایانه ای نگاه به آن صرفاً به عنوان یک بازی است، تأکید کرد: بسیاری مواقع وجوه دیگر بازی در نظر گرفته نمی شود، در حالی که دنیا آن را اینطور نمی بیند و از همین بازی ها پول زیادی برداشت می شود.
این کارشناس فرهنگی ادامه داد: در سال ۹۴ گردش مالی بازی های یارانه ای در ایران ۴۶۰ میلیارد تومان بوده است که تنها ۵ درصد آن به بازی های داخلی مربوط می شود و مابقی متعلق به بازی های خارجی بوده است.
وی در مورد دلایل جدی نگرش بازی های رایانه ای تشریح کرد: جدی نگرش بازی های رایانه ای به این دلیل است که خود افراد اهل بازی کردن نیستند و یا متعلق به دهه های قبل هستند و نتوانسته اند ارتباط بگیرند، یا شاید می خواهند آن را در هاله ای از ابهام قرار دهند و می ترسند آسیب های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آن از کنترشان خارج شود. جمشیدی یادآور شد: با گذشت ۸ الی ۱۰ سال از حضور این محصول در سید فرهنگی خانواده های ایرانی و تاثیر بر جامعه، هنوز حمایت های مالی و قانونی مطلوب وجود ندارد و تدابیر لازم اندیشیده نشده است.

کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به وجود ۴۰ میلیون کاربر ایرانی در تلگرام اظهار کرد: این کاربران یکتا نیستند و هر فرد می تواند بیش از یک حساب کاربری داشته باشد، در حالی که ما وقتی می گوئیم ۲۳ میلیون gamer وجود دارد این تعداد یکتا و خالص است.

وی با بیان اینکه متولی اصلی بازی های رایانه ای در ایران بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیر نظر اداره فرهنگ و ارشاد است، اذعان کرد: با وجود این نهادهای دیگری نیز در این زمینه کار می کنند؛ مثل عمار، سراج و مدرسه آینه و هنر که در حوزه فرهنگی بازی ها فعالیت می کنند.

جمشیدی عنوان کرد: قزوین نیازمند وجود حداقل ۳ مدرس حوزه بازی با توانایی تدریس سواد بازی های رایانه ای است، game studi (مطالعات بازی) تلفیقی از دانش چند رشته مانند جامعه شناسی، روانشناسی و کامپیوتر است، کسی که می خواهد مربی و مدرس بازی شود، می تواند از صحبت های اساتید استفاده کند و از سوی دیگر باید علاقه به مقوله بازی داشته باشد و سراغ آن برود.

وی با بیان اینکه به بازی های ویژه زنان و دختران بازی های صورتی گفته می شود، تاکید کرد: ما نیز می توانیم متناسب با فرهنگ خودمان بازی های فاخر دخترانه و زنانه درست کنیم و تاکنون چنین کاری انجام نشده است، اما لازم است به آن توجه شود زیرا بیش از ۳۰ درصد بازی کننده های ایرانی، خانم هستند. جمشیدی با اشاره به اینکه مهم ترین کاری که بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکنون انجام داده نظام رده بندی بازی های رایانه ای است، گفت: هر بازی که بخواهد از طریق مجاز وارد شود باید از این فیلتر بگذرد، چه بازی های موبایلی و چه سایر بازی های موجود در بازار.

وی ادامه داد: سال گذشته بیش از ۴۰۰۰ عنوان بازی موبایلی در اسرا رده بندی شد و این کار کمی نیست، بدین معنا که بازی کنندگان آن را بازی کرده اند و مجاز و غیرمجاز بودنش را سنجیده و رده سنی مناسبی برایش انتخاب کرده اند.

جمشیدی در مورد سایر فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: واحد فرهنگی این بنیاد عناصر فرهنگی لازم برای بازی های ایرانی اسلامی را بررسی می کند و سایر فعالیت های آن شامل کار حمایتی و سیاستی و راه انداختن صنعت است.

کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: نقش فرهنگی بنیاد، نظام رده بندی است و جز این بیش تر نقش راه اندازی صنعت بازی را ایفا می کند تا از این طریق ایجاد اشتغال کند و فناوری اش غنی تر شود، جاهای دیگری مثل سراج، عمار یا مدرسه آینه و هنر فعالیت هایشان بیش تر در حوزه فرهنگی جواب می دهد.

وی تصریح کرد: به شرطی که برداشت سطحی از محتوا نداشته باشیم، زیرا برداشت غلط از بازی موجب می شود فرد به حرف ما اعتماد نکند، اگر می خواهیم اعتماد بازی کننده را جلب کنیم باید نکات مثبت و منفی بازی را همزمان به مخاطب بگوئیم و با او همراه شویم.

جمشیدی در پایان تعداد گیرهای استان قزوین ۴۹،۳۳۷ نفر بازیکن اعلام کرد و گفت: بنیاد خودش بازی تولید نمی کند، بلکه برای معرفی بازی هایی که بازی سازها تولید می کنند، نمایشگاه برگزار می کند و دیگر فعالیت های حمایتی را انجام می دهد.



مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که روز اول دی ماه به پایان می رسید، تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل استقبال قابل توجه بازی سازان از سراسر کشور، به ویژه در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار، سایت جشنواره در ساعاتی با مشکلات فنی به دلیل فشار بالای ارسال آثار مواجه شد. به همین دلیل و در جهت برقراری عدالت و امکان رقابت تمام پروژه های بازی سازی سراسر کشور در جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه تمدید می شود.

با این تمدید همچنین فرصت بیشتری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی کامل تری را برای جشنواره انجام دهند. بازی سازان علاقه مند به حضور در این جشنواره می توانند آثار خود را به صورت الکترونیکی و مطابق با فرآهنگ اعلام شده، از طریق سایت این جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir ارسال کنند.

با توجه به زمان باقی مانده تا برگزاری مراسم اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۹ اسفند ماه) و فرایند طولانی داوری های داخلی و بین المللی، ۱۵ دی ماه آخرین فرصت دریافت آثار خواهد بود و این مهلت دیگر تمدید نمی شود.



در اختتامیه سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران چه گذشت؟ (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

روز گذشته در مرکز همایش های کانون پرورش فکری کودکان و نوجوان، واقع در خیابان حجاب تهران اختتامیه سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران برگزار شد. پیش از شروع این جشنواره، سازندگان از برگزاری کارگاه های آموزشی موثر برای علاقه مندان به حوزه بازی سازی و معرفی بازیسازان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مستقل با استمداد به تشرین و سرمایه گذاران به عنوان هدف اصلی این جشنواره یاد کردند؛ هدفی که حداقل اجرای بخش اول آن، آن طور که باید و شاید موفقیت آمیز نبود.

از همان ابتدای ورود به مکان برگزاری جشنواره، به راحتی مشخص بود که تعداد افراد که تعداد افراد حاضر در جشنواره امسال، تحت تاثیر زلزله نسبتاً شدید تهران و آلودگی پایتخت طی روزهای اخیر، کاهش قابل توجهی نسبت به سال های گذشته داشته است.

قبل از برگزاری مراسم، کارگاه های مختلفی با محوریت موضوعات مرتبط با بازی سازی که در بعضی از موارد نیز به مقوله «بازی سازی مستقل» نیز ربط نداشتند، برگزار شد. جفا از لغو یکی از کارگاه های جشنواره بازیسازان مستقل ایران با محوریت موضوعات هنری در لحظات آخر، سایر کارگاه های برگزار شده هم کیفیت لازم را نداشتند.

برای مثال، در کارگاه بررسی بازی DOTA 2 که تصمیم به برگزاری اش در چنین رویدادی جای سوال داشت، افراد ارائه دهنده که به گفته خودشان تجربه کافی در زمینه ارائه یک سخنرانی نداشتند، مجبور بودند با سرعت زیاد، کنفرانس را به اتمام برسانند.

محتوای همین کنفرانس پر بود از ویدیوهای یوتیوبی که در بعضی از موارد هیچ ربطی به موضوع مربوطه نداشتند یا صرفاً حرف هایی که در کنار این ویدیوها زده می شد. اطلاعات تازه ای را اختیار افراد شاغل در حوزه بازی سازی یا علاقه مندان به آن ارائه نمی کرد.

بعد از برگزاری دست و پا شکسته کارگاه ها، نوبت به اختتامیه جشنواره رسید. جفا از کم بودن تعداد افراد حاضر در سالن، کارگردانی سطح پایین مراسم از نکاتی بود که از همان ابتدا، تحمل مراسم دو ساعته اختتامیه جشنواره بازیسازان مستقل را سخت می کرد. پخش موسیقی یکنواخت با صدای بلند و عدم پخش ویدیو از کاندیداهای هر بخش، از بارزترین نکات ضعف پخش کارگردانی این مراسم محسوب می شدند.

در ادامه با حضور افراد فعال در حوزه بازی سازی روی سن، همه و همه با تقدیر از دبیر جشنواره، حمزه آزاد، از نیاز به مستقل ماندن این جشنواره و جذب اسپانسرهای بهتر برای برگزاری با شکوه تر آن گفتند.

به نظر می رسید که افرادی که در روز گذشته به «مستقل» ماندن این جشنواره تاکید زیادی داشتند، حضور بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان اسپانسر در این مراسم را دلیلی بر فاصله گرفتن جشنواره از خصوصی و مستقل ماندن می دانستند.

در بخش جوایز هم، کمبود کاندیداهای با کیفیت در بسیاری از بخش ها باعث شده بود تا جوایز به دو یا نهایتاً سه بازی محدود شود. بازی بدو دهقان بدو با کسب جایزه بهترین بازی سال، بهترین طراحی هنری و بخش صدا و دو جایزه دیگر، موفق ترین بازی در شب مراسم اختتامیه محسوب می شد.

بعد از آن که سازندگان بازی بدو دهقان بدو به هنگام بردن جوایز حاضر به صحبت روی سن نشدند، در نهایت دبیر جشنواره از آن ها خواست تا از مشکلات تیم خود برای حاضرین در سالن بگویند.

در نهایت سرپرست تیم سازنده بازی در کنار کارگردان هنری این اثر که پیش از این چهار بار برای دریافت جوایز مختلف روی صحنه آمده بودند، با بردن جایزه بهترین بازی سال، حاضر به صحبت شدند.

طبق گفته سازندگان این بازی، با وجود موفقیت این عنوان در جشنواره های مختلف، بدو دهقان بدو با واکنش خوبی از سمت مخاطبان روبرو نشده و از همین رو امکان منحل شدن تیم این بازی ارزنده وجود دارد.

سازندگان بازی به این نکته اشاره کردند که در صورت حفظ تیمشان، دیگر به سراغ ساخت بازی های ارزشمند و غنی نخواهند رفت و به ناچار بیشتر روی مواردی همچون پرداخت درون برنامه ای و ارائه محتوای سخیف برای جذب مخاطب و فروش بیشتر، وقت خواهند گذاشت.

رقم خوردن چنین اتفاقاتی نشان از این موضوع دارد که سلیقه مخاطبین بازی های موبایلی داخل کشور، در طول زمان به سمت محتواهای نچندان مناسب که دارای فاکتورهای غیر ارزشمند است حرکت کرده و این موضوع، ادامه حیات تیم های بازی سازی مستقل توانمند را تهدید می کند.

سرانجام سومین جشنواره بازیسازان مستقل به پایان رسید. دبیر جشنواره در انتها وعده داد که چهارمین دوره جشنواره، با کیفیت بهتری نسبت به این دوره برگزار خواهد شد. البته سوال اصلی این جا مطرح می شود که با وجود تعداد بالای جشنواره های مرتبط با بازی سازی در سال های اخیر، تکرار مکررات برای معرفی بازی های منتخب چه فایده ای داشته و آیا اختصاص چنین بودجه هایی به حمایت مستقیم از بازی سازان، برنامه بهتری محسوب نمی شود؟



رسالت

تا ۱۵ دی ماه؛ مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تمدید شد

مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که جمعه اول دی ماه به پایان می رسید، تا ۱۵ دی ماه تمدید شده. دلیل استقبال قابل توجه بازی سازان از سراسر کشور، به ویژه در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار، سایت جشنواره در ساعاتی با مشکلات فنی به دلیل فشار بالای ارسال آثار مواجه شد.

به همین دلیل و در جهت برقراری عدالت و امکان رقابت تمام پروژه های بازی سازی سراسر کشور در جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه تمدید شد. با این تمدید همچنین فرصت بیشتری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی کامل تری را برای جشنواره انجام دهند.

صالحی: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیر گذار است

تهران - ایرنا - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشست با هیات امنای بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد.

به گزارش روز دوشنبه ایرنا سیدعباس صالحی گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای صنعت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود. بنابر اعلام وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزیرافزود: بنیاد بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تصریح کرد: لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. صالحی افزود: توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که قضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تنابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد. در این نشست حسن کریمی قنوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.

فرهنگ ●● ۱۰۸۵ ●● ۱۸۲۳ دریافت کننده : ناهید پورمند ●● انتشار: طاهره نی الهی

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: هیات امنای بنیاد بازی های رایانه ای مواظب باشد قضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشست با هیات امنای بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد. به گزارش رسیده، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای صنعت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود.

وی افزود: بنیاد بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. صالحی افزود: توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که قضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تنابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد. در این نشست کریمی قنوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.




صالحی در نشست با هیات امنای بازی های رایانه ای: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیر گذار

است (۱۳۹۵/۱۱/۲۴ - ۱۳۹۵/۱۱/۲۴)

خبرگزاری آریا - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشستی با هیات امنای بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد. به گزارش مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای سمت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود.

وی افزود: بنیاد بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی برداریم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است حلال های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیشنویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. صالحی افزود: توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه های بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمکها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه کفقتا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تدابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد.

در این نشست کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.




در نشست با هیات امنای بازی های رایانه ای مطرح شد؛ صالحی: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر

تایید گذار است (۱۳۹۵/۱۱/۲۴ - ۱۳۹۵/۱۱/۲۴)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشستی با هیات امنای بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد.

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 این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای سمت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود.

وی افزود: بنیاد بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی برداریم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است حلال های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمکها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که فضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تدابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد. بر اساس همین گزارش، در این نشست، کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.



صالحی در نشست با هیات امنای بازی های رایانه ای: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیر گذار

است (۱۳۹۵/۱۱/۰۴ - ۱۳۹۵/۱۱/۰۴)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشستی با هیات امنای بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی دولت به نقل از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای صنعت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود.

وی افزود: بنیاد بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. صالحی افزود: توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که فضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تدابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد.

در این نشست کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.



صالحی: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیر گذار است (۱۳۹۵/۱۱/۰۴ - ۱۳۹۵/۱۱/۰۴)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشستی با هیات امنای بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد.

به گزارش ایران آکونومیست؛ سیدعباس صالحی گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای صنعت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود.

بنابر اعلام وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزیرافزود: بنیاد بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تصریح کرد: لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صالحی افزود: توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای تیز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که فضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تدابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد.

در این نشست حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.



صالحی در نشست با هیات امنای بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیر گذار

است (۱۳۹۵-۰۶/۱۱/۹۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشستی با هیات امنای بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد.

به گزارش عصرپرس به نقل از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای صنعت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایش ایجاد شود.

وی افزود: بنیادبازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی پیردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فربه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیشرو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. صالحی افزود: توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیار برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که فضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تدابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد.

در این نشست کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.



صالحی: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیر گذار است (۱۳۹۵-۰۶/۱۱/۹۶)

اقتصاد ایران: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشستی با هیات امنای بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد.

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 این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای صنعت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایش ایجاد شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: بنیاد بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که فضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تنابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد.

بر اساس همین گزارش، در این نشست، کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.



صالحی: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است (۱۳۵۷-۱۳۵۶-۱۳۵۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تاکید کرد: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

به گزارش خبرگزاری موج به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای سمت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایشی ایجاد شود.

وی افزود: بنیاد بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که فضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تنابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد.

بر اساس همین گزارش، در این نشست، کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.

صالحی تاکید کرد: نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشست با هیات امنای بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد.

به گزارش خبرگزاری خانه ملت؛ سیدعباس صالحی گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای صنعت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود. بنابر اعلام وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزیرافزود: بنیاد بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تصریح کرد: لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. صالحی افزود: توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که قضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تدابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد.

به گزارش ایرنا؛ در این نشست حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.

پایان پیام

وزیر ارشاد: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیر گذار است (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

«وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشست با هیات امنای بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد.»

به گزارش «صبا»؛ سیدعباس صالحی؛ وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درنشستی که با هیات امنای بازی های رایانه ای برگزار کرد، بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد و گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای صنعت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود. بنیاد بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

سید عباس صالحی بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به این که برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که قضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تدابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد.

در این نشست، کریمی قدوسی؛ مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.



در نشست با هیات امنای بنیاد ملی مطرح شد؛ تأکید وزیر ارشاد بر تأثیر بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ

و هنر (۱۳۹۵-۰۶/۱۱-۰۴)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشست با هیات امنای بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تأکید کرد.

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 این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و... برای صنعت، فرهنگ، تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تأکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. صالحی افزود: توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که فضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تدابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد.

در این نشست کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.



تأکید وزیر ارشاد بر تأثیر بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر (۱۳۹۵-۰۶/۱۱-۰۴)

اقتصاد ایران: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشست با هیات امنای بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تأکید کرد.

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 این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و... برای صنعت، فرهنگ، تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تأکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. صالحی افزود: توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این ملاحظه که فضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تدابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد. در این نشست کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.



عضو هیات ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس: اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به تولید داخلی کمک

می کند (۱۳۹۵-۰۶/۰۴-۰۵)

تهران- ایرنا- عضو هیات ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با اعلام این که اعضای این کمیسیون موافق اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی در راستای کمک به تولید داخلی هستند، گفت: باید با بها دادن به تولیدات داخلی و اختصاص بودجه لازم به بنیاد ملی بازی های رایانه ای امکان تولیدات خوب و با محتوا را در داخل کشور فراهم کنیم.

فاطمه ذوالقدر روز سه شنبه در گفت و گو با خبرنگار پارلمانی ایرنا با بیان این که تسل جوان نیاز به بازی های رایانه ای سالم و منطبق با ارزش های کشور دارد، اظهار داشت: بازی های رایانه ای خارجی ضربات وحشتناکی را به جامعه و خانواده های ایرانی وارد می کند.

وی افزود: بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تولید بازی های داخلی کم است و ما باید در لایحه بودجه ۹۷ بودجه لازم را به این بنیاد اختصاص دهیم. عضو هیات ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس تاکید کرد: در جامعه شاهد هستیم که بازی های مخرب و وحشتناک خارجی مانند حمله به تهران و تهنگ آبی که بسیار مخرب و بدور از ارزش های اسلامی هستند فراگیر شده است، باید با بها دادن به تولید داخلی و در اختیار قرار دادن بودجه لازم در اختیار بنیاد بازی های رایانه ای امکان تولیدات خوب و با محتوا را در کشور فراهم کنیم.

وی یادآور شد: در این راستا در لایحه بودجه سال ۹۷ کل کشور بندی لحاظ شده است که بر این اساس از بازی های خارجی عوارض دریافت و این عوارض در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار داده شود.

عضو هیات ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس افزود: دریافت عوارض از بازی های خارجی نه تنها هیچ هزینه ای برای کشور ندارد بلکه درآمدزاست و اقدام فرهنگی محسوب می شود.

ذوالقدر ادامه داد: کمیسیون فرهنگی مجلس در این زمینه هفته گذشته جلسه ای با رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد که در این جلسه مشخص شد بودجه این بخش بسیار کم است و باید توجه بیشتری به آن شود.

وی خاطرنشان کرد: نیاز به تولیدات داخلی بازی های رایانه ای داریم و بنابراین بنیاد ملی بازی های رایانه ای احتیاج به بودجه و حمایت زیاد دارد تا بتواند با بازارهای دنیا رقابت کند.

وی همچنین گفت: اخیرا در نمایشگاهی در ایران برگزار شد که شرکت های خارجی که در آن حضور یافته بودند که با مشاهده تولیدات ایران، تلاش های ایرانیان را ستودند و اعلام کردند که تولیدات بازی های رایانه ای ایرانی بسیار پیشرفت کرده است، از این رو ما می توانیم در این بخش بسیار پیشرفت کنیم.

به گزارش ایرنا، دولت در لایحه بودجه سال ۹۷ کل کشور بندی را قید کرده است که بر اساس آن از بازی های رایانه ای خارجی عوارض اخذ و در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار داده می شود.

سیام ۹۱۲۱۰۰۰ ۱۳۳۶۰۰



مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران تا ۱۵ دی ماه تمدید شد. (۱۳۹۵-۰۶/۰۴-۰۵)

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، مهلت ارسال آثار به هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که امروز اول دی ماه به پایان می رسید، تا ۱۵ دی ماه تمدید شد.

به دلیل استقبال قابل توجه بازی سازان از سراسر کشور، به ویژه در روزهای پایانی مهلت ارسال آثار، سایت جشنواره در ساعاتی با مشکلات فنی به دلیل فشار بالای ارسال آثار مواجه شد. به همین دلیل و در جهت برقراری عدالت و امکان رقابت تمام پروژه های بازی سازی سراسر کشور در جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهلت ارسال آثار تا ۱۵ دی ماه تمدید می شود. با این تمدید همچنین فرصت بیش تری به نمایندگان ادارات کل ارشاد استان ها داده می شود تا اطلاع رسانی کامل تری را برای جشنواره انجام دهند.

بازی سازان علاقه مند به حضور در این جشنواره می توانند آثار خود را به صورت الکترونیکی و مطابق با فرآهوان اعلام شده، از طریق سایت این جشنواره به نشانی tehran.gamefestival.ir ارسال کنند.

با توجه به زمان باقی مانده تا برگزاری مراسم اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۹ اسفند ماه) و فرایند طولانی داوری های داخلی و بین المللی، ۱۵ دی ماه آخرین فرصت دریافت آثار خواهد بود و این مهلت دیگر تمدید نمی شود.

**ذوالقدر: اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به تولید داخلی کمک می کند (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)**

عضو هیات ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با اعلام این که اعضای این کمیسیون موافق اخذ عوارض از بازی های رایانه ای خارجی در راستای کمک به تولید داخلی هستند گفت: باید با بها دادن به تولیدات داخلی و اختصاص بودجه لازم به بنیاد ملی بازی های رایانه ای امکان تولیدات خوب و با محتوا را در داخل کشور فراهم کنیم.

به گزارش خبرگزاری خانه ملت: فاطمه ذوالقدر با بیان این که نسل جوان نیاز به بازی های رایانه ای سالم و منطبق با ارزش های کشور دارد، اظهار داشت: بازی های رایانه ای خارجی ضربات وحشتناکی را به جامعه و خانواده های ایرانی وارد می کند.

وی افزود: بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تولید بازی های داخلی کم است و ما باید در لایحه بودجه ۹۷ بودجه لازم را به این بنیاد اختصاص دهیم. عضو هیات ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس تاکید کرد: در جامعه شاهد هستیم که بازی های مخرب و وحشتناک خارجی مانند حمله به تهران و تهنگ آبی که بسیار مخرب و بدور از ارزش های اسلامی هستند فراگیر شده است، باید با بها دادن به تولید داخلی و در اختیار قرار دادن بودجه لازم در اختیار بنیاد بازی های رایانه ای امکان تولیدات خوب و با محتوا را در کشور فراهم کنیم.

وی یادآور شد: در این راستا در لایحه بودجه سال ۹۷ کل کشور بندی لحاظ شده است که بر این اساس از بازی های خارجی عوارض دریافت و این عوارض در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار داده شود.

عضو هیات ریسه کمیسیون فرهنگی مجلس افزود: دریافت عوارض از بازی های خارجی نه تنها هیچ هزینه ای برای کشور ندارد بلکه درآمدزاست و اقدام فرهنگی محسوب می شود.

ذوالقدر ادامه داد: کمیسیون فرهنگی مجلس در این زمینه هفته گذشته جلسه ای با رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد که در این جلسه مشخص شد بودجه این بخش بسیار کم است و باید توجه بیشتری به آن شود.

وی خاطرنشان کرد: نیاز به تولیدات داخلی بازی های رایانه ای داریم و بنابراین بنیاد ملی بازی های رایانه ای احتیاج به بودجه و حمایت زیاد دارد تا بتواند با بازارهای دنیا رقابت کند.

وی همچنین گفت: اخیراً در نمایشگاهی در ایران برگزار شد که شرکت های خارجی که در آن حضور یافته بودند که با مشاهده تولیدات ایران، تلاش های ایرانیان را ستودند و اعلام کردند که تولیدات بازی های رایانه ای ایرانی بسیار پیشرفت کرده است، از این رو ما می توانیم در این بخش بسیار پیشرفت کنیم.

به گزارش ایرنا، دولت در لایحه بودجه سال ۹۷ کل کشور بندی را قید کرده است که بر اساس آن از بازی های رایانه ای خارجی عوارض اخذ و در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار داده می شود.

پایان پیام

**صالحی در نشست با هیات امنای بازی های رایانه ای: بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاثیر گذار**

است (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

خبرگزاری سیستان: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشستی با هیات امنای بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تاکید کرد.

به گزارش خبرگزاری سیستان به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و ... برای صنعت، فرهنگ و تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود.

وی افزود: بنیاد بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بیردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلاء های سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.

وی در بخشی دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تاکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. صالحی افزود: توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازار این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد. وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که فضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تنابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد. در این نشست کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد. پایان پیام/ ۳۱



رسالت

در نشست با هیئت امنای بنیاد ملی مطرح شد؛ تأکید وزیر ارشاد بر تأثیر بازی های رایانه ای در اقتصاد، فرهنگ و هنر

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشستی با هیئت امنای بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تأکید کرد. گزارش خبرگزاری مهر، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و... برای صنعت، فرهنگ، تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای به کمک هیئت امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلأهای سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم.



پشتیبانی

در نشست وزیر ارشاد با هیات امنای بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شد؛ تأکید بر تأثیر بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشستی با هیات امنای بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اهمیت نقش بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ و هنر تأکید کرد. به گزارش مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی در این نشست ضمن بیان این مطلب گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای نهاد حاکمیتی در این حوزه محسوب می شود و باید در تعامل با سازمان ها و وزارتخانه های مختلف از جمله آموزش و پرورش، سازمان تبلیغات اسلامی و... برای صنعت، فرهنگ، تولید و مصرف آن هم افزایی ایجاد شود. وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به کمک هیات امنای آن باید در حوزه های اقتصاد و فرهنگ سازی و فرهنگ پذیری در این زمینه تلاش کند و برای این کار باید به بازخوانی بپردازیم به این معنا که ما چه تصویری از این بنیاد داریم؟ ساختار آن چگونه است؟ ساختار بنیاد نباید فریه شود. با این نگاه می توان اتفاقات پیش رو را پیش بینی کرد و بدانیم چه اتفاقی در این زمینه باید بیفتد و چه اتفاقی نباید بیفتد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه تصریح کرد: همچنین لازم است خلأهای سیاستگذاری ها را پیدا کرده و در جهت رفع آن ها اهتمام داشت و پیش نویسی برای آن ها تهیه کرد تا در آینده به عنوان نقشه راه از آن بهره بگیریم. وی در بخش دیگری از سخنان خود بر لزوم حمایت ها در این حوزه تأکید کرد و گفت: حمایت از بازی های رایانه ای برای حضور در بازار مهم است. صالحی افزود: توجه به حوزه های آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی های زیر ساختی و برآورد از شیوه های حمایتی نیز از ضروریات در حوزه بازی های رایانه ای است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی با اشاره به اینکه برخی کمک ها و حمایت ها در حوزه بازی های رایانه ای نیاز به تقویت بیشتری دارد، ادامه داد: بخش نظارتی نیز یکی دیگر از وظایف بنیاد بازی های رایانه ای است و توجه به آن ضروری است. صیانت از بازر این حوزه نیز از اهمیت بسیاری برخوردار است و این بنیاد در این زمینه لازم است دقت کافی داشته باشد.

وی توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را ضروری دانست و گفت: هیات امنای این بنیاد باید با این ملاحظه که فضا تبدیل به رانت های گلخانه ای نشود تنابیری برای چگونگی کمک ها و حمایت های لازم در این حوزه داشته باشد. در این نشست کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از عملکرد این بنیاد در بخش های مختلف حمایتی و صیانتی، برگزاری نمایشگاه ها و ... ارائه داد.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با شبکه خبر؛ رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

خبرایران: حسن کریمی قدوسی روز جمعه ۸ دی ماه در گفتگو با برنامه فناوری اطلاعات شبکه خبر از سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از بازی سازان و تولید داخلی خبر داد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این گفت و گو که به مشکلات موجود در تولید بازی های داخلی پرداخته شد، کریمی قدوسی گفت: در حال حاضر روند ناعادلاته ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه ی تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کم تر، بازی خارجی را وارد کشور کند. وی تشریح کرد: روند کنونی عرضه ی بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: عرضه ی رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مساله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه ی بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم ها نمی تواند به راحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند؛ اما بازی ساز خارجی به راحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوسی کاهش داده است.

عوارض ورود بازی های خارجی، در لایحه بودجه ۹۷ در انتظار تصویب مجلس مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با برنامه ی این بنیاد برای حل این مشکل گفت: اسامال طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد.

وی افزود: در صورتی که نهاد قانون گذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تعجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تاکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند.

حسن کریمی قدوسی خاطرنشان کرد: سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال آتی حمایت همه جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه ی مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه ی بازی های موبایلی خارجی را به طرز محسوسی کاهش دهد.

کریمی قدوسی با اشاره به این که دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم؛ گفت: هدف این طرح گران کردن بازی های خارجی برای مصرف کننده داخلی نیست، بلکه این عوارض از سهم بازی ساز خارجی یا ناشر آن در کشور گرفته می شود.

وی در نهایت تشریح کرد: با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یکسال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه ی صنعت بازی کشور باشد.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح کرد؛ رونق بازی سازی داخلی در گرو تصویب مجلس شورای اسلامی (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

ایرانیان-حسن کریمی قدوسی از سیاست های کلان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از بازی سازان و تولید داخلی خبر داد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کریمی قدوسی گفت: در حال حاضر روند ناعادلاته ای در کشور وجود دارد و شرایط عرضه برای بازی ایرانی و خارجی یکسان است. در چنین شرایطی بازی ساز ایرانی چرا باید ریسک کرده و هزینه ی تولید بدهد در حالی که می تواند با رقمی بسیار کم تر، بازی خارجی را وارد کشور کند.

وی تشریح کرد: روند کنونی عرضه ی بازی های موبایل باید به نفع تولیدکننده داخلی تغییر کند. به همین جهت و برای سامان دهی بازار از ابتدای سال آینده انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به دریافت مجوز عرضه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: عرضه ی رسمی بازی های خارجی در کشور می تواند مفید باشد، چرا که این مساله به شفافیت مالی بازار کمک می کند؛ اما این فرآیند در حال حاضر بی ضابطه است که باید سامان دهی شود.

حسن کریمی قدوسی بی ضابطه بودن عرضه ی بازی های خارجی را مشکل ساز دانست و گفت: در حالی که بازی ساز داخلی به دلیل تحریم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها نمی تواند به راحتی بازی خود را در بازارهای جهانی منتشر کند؛ اما بازی ساز خارجی به راحتی بازی خود را در بازار ایران منتشر می کند. چنین روندی درآمد بازی سازان داخلی را به صورت محسوس کاهش داده است.

عوارض ورود بازی های خارجی، در لایحه بودجه ۹۷ در انتظار تصویب مجلس مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در رابطه با برنامه ی این بنیاد برای حل این مشکل گفت: امسال طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را با حمایت و ورود مستقیم وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به لایحه بودجه ۹۷ اضافه کرده ایم که این طرح با تصویب در مجلس شورای اسلامی از سال آتی اجرایی خواهد شد.

وی افزود: در صورتی که نهاد قانون گذار با بی توجهی، باعث حذف این لایحه شود جای تمجب خواهد داشت؛ آن هم در شرایطی که مقام معظم رهبری تاکید ویژه ای بر موضوع اشتغال و تولید محتوای داخلی دارند.

حسن کریمی قدوسی خاطرنشان کرد: سیاست بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال آتی حمایت همه جانبه از تولید داخلی است و در صورت عدم تصویب لایحه ی مذکور در مجلس شورای اسلامی، بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجبور خواهد شد در راستای حمایت از تولید داخلی، مجوز عرضه ی بازی های موبایلی خارجی را به طرز محسوس کاهش دهد.

کریمی قدوسی با اشاره به این که دنبال گران کردن بازی خارجی نیستیم؛ گفت: هدف این طرح گران کردن بازی های خارجی برای مصرف کننده داخلی نیست، بلکه این عوارض از سهم بازی ساز خارجی یا ناشر آن در کشور گرفته می شود.

وی در نهایت تشریح کرد: با صرف منابع مالی حاصل از عوارض بازی های خارجی می توانیم فعالیت های زیرساختی بسیاری در جهت ارتقا و اعتلای صنعت بازی سازی داخلی انجام دهیم. برای این منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از یکسال است که در جهت پیاده سازی «هرم حمایت» فعالیت های گوناگونی انجام داده است و براساس این هرم، تمام حمایت هایی که از بازی سازان داخلی صورت می گیرد ضابطه مند و شفاف خواهد بود. امید است سال آتی، سالی روشن در جهت تولید داخلی در حوزه ی صنعت بازی کشور باشد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵



+

پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۱۰/۰۹

