

۱۳۹۶/۱۲/۱۳

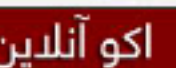
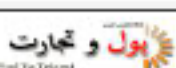
# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



# فهرست



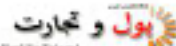
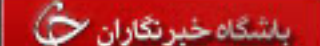
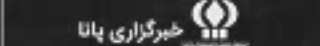
|                |                                                                                                                     |                             |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| ۲              | تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد                                                                              | اقتصادی                     |
| روزنامه حسابان |                                                                                                                     |                             |
| ۴              | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران بین المللی رسیدند                                                         | فنا                         |
| ۵              | حسن کریمی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری رویداد TGC                                                 | ن وآوران                    |
| ۵              | مسابقه انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مخاطب تمدید شد                                                             | pagefive                    |
| ۶              | بیش از دو هزار شرکت کننده در TGC حضور داشتند                                                                        | تست                         |
| ۷              | همایش TGC خط مقدم تعاملات جهانی بازی های رایانه ای است                                                              | تست                         |
| ۸              | گیمپستان مهم ترین رویداد بازی سازی منطقه می شود                                                                     | تست                         |
| ۸              | هفته گیم تهران به دلیل محدودیت بودجه برگزار نمی شود/ رویداد TGC خط مقدم جنگ با تحریمهای بین المللی در صنعت بازی است | خبرگزاری کار ایران          |
| ۹              | تعاملات بین المللی در صنعت بازی های رایانه ای کشور تقویت می شود/ دعوت از ۳۲ کشور خارجی                              | بکرگزاری تهران              |
| ۱۱             | صنعت بازی ایران محدود به بازار داخلی نیست                                                                           | خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA |
| ۱۱             | صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention 2017                                                            | آرژانتین                    |
| ۱۳             | زبان دیپلماسی در دست بازی سازان ایرانی                                                                              | بکرگزاری تهران              |
| ۱۴             | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                                                              | بکرگزاری تهران              |
| ۱۵             | با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                                                  | خبرگزاری پانا               |
| ۱۷             | تهران به هاب بازی سازی منطقه تبدیل می شود/ درآمدزایی از TGC2018 دوبرابر خواهد شد                                    | اقتصاد آنلاین               |
| ۱۸             | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                                                              | ارتباطات برتر               |
| ۲۰             | دستاوردهای سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات                                                       | بکرگزاری تهران              |
| ۲۲             | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                                                              | بانک برتر                   |

|    |                                                                        |                                                                                       |
|----|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| ۲۴ | دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات       |    |
| ۲۶ | دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات       |    |
| ۲۸ | دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات       |    |
| ۲۹ | گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی TGC 2018 |    |
| ۳۱ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                 |    |
| ۳۳ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                 |    |
| ۳۵ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                 |    |
| ۳۷ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                 |    |
| ۳۸ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                 |   |
| ۴۰ | افزایش حضور بازی سازان داخلی در رویداد های خارجی پس از TGC 2017        |  |
| ۴۱ | افزایش حضور بازی سازان داخلی در رویدادهای خارجی پس از TGC 2017         |  |
| ۴۲ | دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات       |  |
| ۴۴ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                 |  |
| ۴۵ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                 |  |
| ۴۷ | دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات       |  |
| ۴۹ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                 |  |
| ۵۱ | گسترش حضور شرکتهای بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی TGC 2018  |  |
| ۵۳ | گزارش زومجی از نشست خبری دومین دوره نمایشگاه Tehran Game Convention    |  |
| ۵۳ | گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی TGC 2018 |  |
| ۵۵ | گزارش زومجی از نشست خبری دومین دوره نمایشگاه Tehran Game Convention    |  |
| ۵۶ | نشست خبری رویداد TGC                                                   |  |



|    |                                                                                                                                                                                                       |  |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| ۵۷ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                                                                                                                                                |  |
| ۵۹ | دستاوردهای سی‌سی برای بازی‌های ایرانی/ سنگ اندازی ترکیه و امارات                                                                                                                                      |  |
| ۶۱ | گسترش حضور شرکت‌های بین‌المللی در نمایشگاه و همایش بین‌المللی TGC 2018                                                                                                                                |  |
| ۶۳ | نقشه راه TGC 2018 با کمک Game Connection فرانسه طراحی شد/ تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور                                                                                                       |  |
| ۶۴ | قرارداد با ناشران خارجی                                                                                                                                                                               |  |
| ۶۶ | گسترش حضور شرکت‌های بین‌المللی در نمایشگاه و همایش بین‌المللی TGC 2018/ با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با ...        |  |
| ۶۸ | دو بازی ایرانی با کمک TGC به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                                                                                                                                     |  |
| ۶۹ | نقشه راه TGC 2018 با کمک Game Connection فرانسه طراحی شد/ تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور                                                                                                       |  |
| ۷۰ | رویداد TGC 2018 امروز کار خود را رسماً آغاز کرد                                                                                                                                                       |  |
| ۷۱ | رویداد TGC 2018 امروز کار خود را رسماً آغاز کرد                                                                                                                                                       |  |
| ۷۱ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                                                                                                                                                |  |
| ۷۳ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                                                                                                                                                |  |
| ۷۴ | می‌خواهیم فقط به بازارهای داخلی محدود شویم / افزایش حضور بازی‌سازان ایرانی در رویدادهای بین‌المللی                                                                                                    |  |
| ۷۵ | رویداد بین‌المللی TGC 2018 بهترین فرصت برای بازی‌سازان ایرانی برای حضور در بازارهای بین‌المللی است/ محدود ماندن به بازار داخلی مرگ تدریجی بازی‌های رایانه‌ای ایران است/ بدون دانش بین‌المللی تمام ... |  |
| ۷۷ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند                                                                                                                                                |  |
| ۷۸ | کریمی قدوسی: با برگزاری TGC، در خط مقدم تعاملات بین‌المللی می‌جنگیم/ با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با Game ...      |  |
| ۸۰ | گزارش اختصاصی گیمفا از نخستین نشست مطبوعاتی TGC 2018                                                                                                                                                  |  |
| ۸۱ | نشست خبری رویداد TGC 2018                                                                                                                                                                             |  |
| ۸۳ | دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران بین‌المللی رسیدند                                                                                                                                           |  |
| ۸۴ | گزارش: گسترش حضور شرکت‌های بین‌المللی در نمایشگاه و رویداد بین‌المللی TGC 2018                                                                                                                        |  |
| ۸۷ | فراخوان ارسال تریلر بازی‌های جدید برای نمایش در اختتامیه جشنواره گیم تهران برای نخستین بار                                                                                                            |  |



|     |                                                                                                                                    |                                                                                       |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| ۸۷  | گزارش ویژه از دست آورد های TGC 2017 برای صنعت بازی ایران و چشم اندازهای TGC 2018                                                   |    |
| ۸۹  | دو بازی ایرانی در مرحله قرارداد با ناشران خارجی                                                                                    |    |
| ۸۹  | گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی TGC 2018                                                             |    |
| ۹۱  | گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه TGC 2018                                                                                |    |
| ۹۳  | گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه TGC 2018                                                                                |    |
| ۹۵  | یک هفته تجسم هنر؛ معرفی برگزیدگان جشنواره تجسمی فجرو طراحان مدولباس                                                                |    |
| ۹۶  | تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد/ دریافت عوارض از بازی های خارجی برای کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت است |    |
| ۹۷  | تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد/ دریافت عوارض از بازی های خارجی برای کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت است |    |
| ۹۷  | مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد                                                      |    |
| ۹۸  | ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد                                                                            |  |
| ۹۹  | ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد                                                                            |  |
| ۹۹  | تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد                                                                                             |  |
| ۱۰۰ | ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد                                                                            |  |
| ۱۰۰ | ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد                                                                            |  |

تعداد محتوا : ۷۶



پایگاه خبری

۴۷

خبرگزاری

۱۹

روزنامه

۱۰



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

**تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد**

مبارزه با بازار بسیار بزرگ و پرسود بازی‌های قاچاق خارجی، دریافت عوارض از بازی‌های خارجی است که می‌تواند درآمد بنیاد را افزایش و بخش بازی کشور را تقویت کند. کریمی قدوسی افزود: دو مسئله مهم در درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی‌های خارجی وجود دارد: اول اینکه عوارض حاصل از بازی‌های رایانه‌ای خارجی قرار نیست به حساب دولت وارد شود و این درآمد متعلق به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است اما در مسئله دوم اگر دولت پول حاصل از عوارض برای بازی‌های خارجی را در اختیار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار ندهد شاهد اتفاق بسیار بدی هستیم: در واقع عوارض از بازی‌های خارجی دریافت شده است اما به بخش بازی کشور تخصیص داده نشده است که باعث می‌شود علاوه بر عدم افزایش بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، هیچ حمایت مالی در اختیار بخش بازی کشور قرار داده نشود.

وی با اشاره به سیاست‌های اتخاذ شده، خاطر نشان کرد: قانون بر این است که اگر درآمدی توسط یک سازمان ایجاد شد، ابتدا وارد خزانه کل کشور شود و سپس خزانه کل کشور این پول را به بخشی تخصیص می‌دهد. در حقیقت هیچ زمانی یک نهادی نمی‌تواند این درآمد را به صورت مستقیم دریافت کند و بنیاد نیز باید منتظر اعلام سیاست‌های دولت و خزانه کل

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره دریافت عوارض از بازی‌های خارجی گفت: دریافت عوارض ۱۰ درصدی از بازی‌های خارجی نمونه‌ای از طرح رجیستری در صنعت بازی به دلیل اهداف مشترک به منظور درآمد زایی برای دولت، کنترل بازار و حمایت از بازی‌های ایرانی محسوب می‌شود. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در گفت‌وگو با ایلنا با بیان این که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با محدودیت بودجه روبرو است، گفت: بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۷ علی‌رغم وعده‌ها مبنی بر حمایت نه تنها افزایش پیدا نکرد، بلکه میزان تخصیص نیز کاهش پیدا کرد و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بودجه نسبت به سایر دستگاه‌ها مظلوم واقع شد.

وی ادامه داد: در صورتی که بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزایش پیدا می‌کرد، به دلیل شرایط حاکم بر کشور همچنان میزان تخصیص پایین بود. در واقع اگر بودجه بنیاد ۳۰ میلیارد تومان بود، تخصیص به مراتب کمتر بود به این دلیل که شرایط اقتصادی کشور به نحوی است که باعث می‌شود تا دولت با احتیاط بیشتری قدم بردارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به درآمدزایی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از طریق دریافت عوارض از بازی‌های خارجی اظهار داشت: یکی از طرح‌های دولت برای ساماندهی و



کشور برای درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی‌های خارجی باشد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره اعتراض مارکت‌های بازی ایرانی نسبت به دریافت عوارض از بازی‌های خارجی تصریح کرد: مارکت‌های ایرانی اعتراض بسیار زیادی به مسئله دریافت عوارض از بازی‌های خارجی داشتند اما آن‌ها باید بدانند که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تمام تلاش خود را می‌کند که کار اشتباهی نکند و در سه سال گذشته فعالیت‌های این نهاد هیچ لطمه‌ای به بنیان اکوسیستم وارد نکرده است. گریمی قدوسی با بیان این که میزان عوارض در نظر گرفته شده بسیار مناسب است، بیان داشت: در صورتی که عوارض از بازی‌های خارجی ۱۰۰ یا ۵۰ درصد بود، حتماً اکوسیستم مارکت‌های ایرانی نابود می‌شود و دانه‌دانه غیر قانونی

افزایش شدیدی پیدا می‌کرد اما برای ساماندهی و مبارزه با قاچاق عوارض تنها ۱۰ درصد در نظر گرفته شد تا فاصله‌ای میان بازار قاچاق و بازار رسمی وجود داشته باشد. وی تأکید کرد: این مسئله که مارکت‌های ایرانی با دریافت عوارض از بازی‌های خارجی نابود می‌شوند و بازار قاچاق بزرگ‌تر می‌شود، کاملاً اشتباه است و دروغی بزرگ است. اعتقاد داریم حتی با وجود افزایش ۱۰ درصدی قیمت یک بازی خارجی به دلیل دریافت عوارض، همچنان بازی خارجی فروش خواهند داشت اما اگر مارکت‌ها معتقد هستند که خریدارها خریدار نمی‌کنند باید از حاشیه سود خودشان کمتر کنند تا قیمت افزایش کمتری داشته باشد یا اصلاً افزایش پیدا نکند.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری TGC اعلام کرد:

## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران بین‌المللی رسیدند

کریمی قدوسی: پس از TGC2017، از امارات و ترکیه با پارتنر خارجی ما تماس گرفتند تا به جای ما با آنها همکاری می‌کند

برداشتند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین‌المللی بسیار مثبت بود اما پس از اینکه آنها به کشورشان باز می‌گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می‌دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه‌مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشند.

لشتری ادامه داد: تعداد خریداران به ۳۰ شرکت افزایش می‌یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده‌اند که اسامی شرکت‌های معضری از چین، روسیه و کانادا در میان آنها به چشم می‌خورد.

وی با بیان اینکه یکی از نقاط قوت TGC2017 برگزاری ۶۰ کنفرانس بود، گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس‌ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می‌شود. براساس برنامه‌ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران ایرانی در TGC2018 حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده‌اند. البته ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند.

مدیر پروژه TGC2018 تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح‌بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس‌ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس‌ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه‌ای طبقه‌بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی‌سازی، مسترکلاس‌ها یک روز پیش از رویداد برگزار می‌شود تا شرکت‌کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس‌ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می‌توان گفت TGC2018 در سه روز برگزار می‌شود. لشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جلیزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی‌سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته‌بندی گردانیم و مسابقاتی میان پروژه‌های بازی‌سازی آنها برگزار می‌شود. این بازی‌ها را ناشران بین‌المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می‌شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت.

برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد. مدیر پروژه TGC2018 با بیان اینکه لیست نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز شد، گفت: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می‌شوند. همچنین تا دوم خرداد در مرحله خرید زود هنگام است و بلیت‌ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند، ۵۰ درصد تخفیف ترمز گرفته شده است.



کریمی گفت: یکی از تفاوت‌های عمده TGC2018 با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۲۲ کشور آسیایی که در آنها صنعت بازی‌سازی در حال توسعه است و برگزاری مسابقه میان بازی‌های این منطقه است. در این مسابقه بازی‌ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می‌شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه‌های جدید بازی‌سازی راه خود را برای حضور در بازارهای بین‌المللی باز کنند.

وی با بیان اینکه در رویداد امسال، Game Connection با سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد، گفت: TGC در مسیر خوبی قرار دارد و اسامی مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای این نمایشگاه هزینه می‌شود. پیش‌بینی ما این است که طرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند به درآمد هایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: پس از TGC2017، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آنها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری است.

### افزایش ناشران و سخنرانان خارجی

سالنامه لشتری مدیر پروژه TGC2018 نیز در این نشست با بیان اینکه نمایشگاه TGC2018 قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برگزار شود، گفت: در نخستین گام به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله تیمی از Game Connection آلمان راه به ایران آمد تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات اشتقاق و پیشنهادات شرکت‌های بازی‌سازی ایرانی را بگیرد. وی با بیان اینکه در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می‌دهد، گفت: یکی از نکاتی که بازی‌سازان ایرانی به آن

نشست خبری رویداد TGC با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه TGC2017 و سالنامه لشتری، مدیر پروژه TGC2018 برگزار شد. **فناوران** - در ابتدای این نشست مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC2017 پرداخت و گفت: TGC2017 به بزرگترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه‌ای‌ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری در دنیاست. در این رویداد ما سه هدف مشترک دست اول تجربه بازی‌سازان بین‌المللی با بازی‌سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی‌سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین‌المللی و همچنین اعتمادسازی و شناسایی ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین‌الملل را دنبال می‌کردیم. وی با بیان اینکه در دوره گذشته TGC تعداد ۲۴۶۰ نفر شرکت کردند، گفت: ۵۱ درصد از شرکت‌کنندگان برای حضور در کنفرانس‌ها و ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگان تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC2017 درباره بخش کنفرانس‌ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در ۵ موضوع طراحی بازی، هنر، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس‌های تخصصی نیز ۶ کلاس یک روزه با موضوعاتی که بتواند خلأ دانشی در صنعت بازی‌سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد. آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی غرفه برپا شد که ۷۲ غرفه به شرکت‌های تجاری و ۲۷ غرفه به تیم‌های بازی‌سازی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی‌های خارجی بیست و یک خریدار خارجی به این رویداد آمدند.

وی با بیان اینکه ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC سال گذشته حضور یافتند، گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

### امارات و ترکیه به دنبال پارتنر خارجی بنیاد

حسن کریمی قدوسی، رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در این نشست به ترمیم آینده TGC پرداخت. او گفت: با برگزاری TGC ما در صدد حل خط مقدم تعاملات بین‌المللی می‌جنگیم با وجود تحریم و تلاش عده‌ای برای ازسوی نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم. چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

## حسن کریمی رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری رویداد TGC

**ن و آوران** در نتیجه برگزاری TGC ۲۰۱۷، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران بین المللی رسیده اند. علاوه بر این، امنیت ایران و حضور بازی سازان با استعداد در کشور، در صنعت بازی های رایانه ای پذیرفته شد. بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند. پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آنها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری است. یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی که در آنها صنعت بازی سازی در حال توسعه است، و برگزاری مسابقه میان بازی های این منطقه است. در این مسابقه بازی ها به داوری ۲۰ ناشر خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.



### مسابقه انتخاب بهترین بازی ایرانی از نگاه مخاطب تمدید شد (۱۳۸۸-۹۵/۱۲/۱۷)

به دلیل درخواست های فراوانی که برای تمدید مسابقه مردمی هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دبیرخانه ارسال شده، مهلت شرکت در این مسابقه تا ۸ اسفند ماه تمدید شده به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بهترین بازی سال از نگاه مردم هر سال با استقبال قابل توجه علاقه مندان به بازی های رایانه ای ایرانی انتخاب می شود. شیوه انتخاب بهترین بازی مردمی سال به این صورت است که هر بازی یک کد اختصاصی داشته و علاقه مندان آن بازی با ارسال کد بازی مربوطه به سامانه پیامکی به شماره ۲۷۷۰۰۰۰۲۰۰۰، به آن رای خواهند داد. هر خط تلفن همراه تنها می تواند به یک بازی رای دهد و در نهایت با توجه به آرای رسیده، بهترین بازی سال از نگاه مردم معرفی خواهد شد.

۱۷۲ بازی در هفتمین جشنواره گیم تهران امسال به رقابت می پردازند که از بین آن ها، بازی هایی که انتشار عمومی شده اند می توانند در بخش مسابقه مردمی جشنواره شرکت کنند. توسعه دهندگان این بازی ها می توانند کد بازی شان را در اختیار طرفداران و مخاطبان خود قرار دهند و آنها را در جهت شرکت در مسابقه مردمی جشنواره ترغیب کنند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مهلت شرکت در این مسابقه که ابتدا ۵ اسفند ماه بود، به دلیل درخواست های زیاد تا ۸ اسفند ماه تمدید شد. در ده روز نخست این مسابقه مردمی نزدیک به ۲۰۰۰۰ پیامک ارسال شد. سه بازی زیر تاکنون توانسته اند رتبه های اول تا سوم را به خود اختصاص دهند:

ماشین آنلاین: ۴۱۴۷ رای

منچرز: ۳۸۶۳ رای

فندق: ۳۱۱۴ رای

براساس این گزارش به شرکت کنندگان در این مسابقه نیز به قید قرعه جوایز ارزنده ای در مراسم اختتامیه اهدا خواهد شد که از جمله ی آن می توان به دو دستگاه PlayStation ۴ اشاره کرد.

برای مشاهده بازی های حاضر در این رقابت و کد هر بازی، می توانید این فایل PDF را دریافت کنید یا از جدول زیر کد مد نظر خود را استخراج کنید.

ردیف نام بازی ازاف چاقی TGF۱۰۰۲۳ The Paradox TGF۱۰۰۸۴۲ آشوب در مزرعه TGF۱۰۰۳۴ جی جی جامپینگ - ندای روشنائی TGF۱۰۰۴۵ دایره ها رو نجات بده TGF۱۰۰۵۶ راه سخت - کابوس هالووین TGF۱۰۰۶۷ رستم نامه TGF۱۰۰۷۸ شکارچی TGF۱۰۰۸۹ ۳۷۲۷ فرمانده TGF۱۰۰۹۱۰ قندپهلوی TGF۱۰۰۱۱۰ سودینه لند TGF۱۰۰۱۴۱۲ بابایز TGF۱۰۰۱۶۱۳ کلماتیک - ماجراجویی با کلمه ها TGF۱۰۰۱۷۱۴ سانچو فرار TGF۱۰۰۱۸۱۵ پنگون TGF۱۰۰۱۹۱۶ پیکوینز TGF۱۰۰۲۰۱۷ آواتاز TGF۱۰۰۲۱۱۸ شیولف - توپ مرگبار TGF۱۰۰۲۲۱۹ شهر قصه TGF۱۰۰۲۳۲۰ فندق TGF۱۰۰۲۴۲۱ فیضر انتقام TGF۱۰۰۲۵۲۲ نوروز و شهر شلوغ TGF۱۰۰۲۶۲۳ آمیز TGF۱۰۰۲۷۲۴ کلوب کار آگاهان TGF۱۰۰۲۸۲۵ هزارمشتان TGF۱۰۰۲۹۲۶ هارمونی TGF۱۰۰۳۰۲۷ مهدیار TGF۱۰۰۳۱۲۸ تیف عکبوت TGF۱۰۰۳۲۲۹ کوتوم خوشحال TGF۱۰۰۳۳۲۰ قرار بزرگ TGF۱۰۰۳۴۲۱ اوریتال سیرکل کنترل TGF۱۰۰۳۵۲۲ تاکسیدو TGF۱۰۰۳۶۲۳ مار و پله TGF۱۰۰۳۷۲۴ آماز TGF۱۰۰۳۸۲۵ تیمرو TGF۱۰۰۳۹۲۶ نجات قلمه TGF۱۰۰۴۰۲۷ کب خواتی TGF۱۰۰۴۱۲۸ دیرنا (آنلاین) TGF۱۰۰۴۲۲۹ آخرین جنگنده TGF۱۰۰۴۳۲۰ ماشین آنلاین بازی رئیس جمهور TGF۱۰۰۴۴۲۱ کوپیز سینمای TGF۱۰۰۴۵۲۲ تک تیرانداز: عملیات انتقام TGF۱۰۰۴۶۲۳ پرسون پرسون TGF۱۰۰۴۷۲۴ بسکتبال خیابانی TGF۱۰۰۴۸۲۵ فیشیمو TGF۱۰۰۴۹۲۶ بیلی فرار TGF۱۰۰۵۰۲۷ سلطان صاحبقران TGF۱۰۰۵۱۲۸ شوتران TGF۱۰۰۵۲۲۹ مکبوار TGF۱۰۰۵۳۳۰ راهایی: سایه تاریکی TGF۱۰۰۵۴۳۱ الکترون TGF۱۰۰۵۵۳۲ دشمن TGF۱۰۰۵۶۳۳ نبرد پارسه (مدافع) TGF۱۰۰۵۷۳۴ گله ورچه TGF۱۰۰۵۸۳۵ ناهیتا TGF۱۰۰۵۹۳۶ واتنی TGF۱۰۰۶۰۳۷ اساطیر TGF۱۰۰۶۱۳۸ شکارچی جنگل TGF۱۰۰۶۲۳۹ چال پشکلی TGF۱۰۰۶۳۴۰ گمشده: ایزود اول TGF۱۰۰۶۴۴۱ گمشده: ایزود دوم TGF۱۰۰۶۵۴۲ کدوم کشوره TGF۱۰۰۶۶۴۳ اسم قایل آنلاین مبارزه در خلیج عدن TGF۱۰۰۶۷۴۴ نبرد گنده لات TGF۱۰۰۶۸۴۵ کسیر TGF۱۰۰۶۹۴۶ آهین TGF۱۰۰۷۰۴۷ فوتبال رانر TGF۱۰۰۷۱۴۸ ویزو TGF۱۰۰۷۲۴۹ میدان نبرد TGF۱۰۰۷۳۵۰ حمله به هالوود TGF۱۰۰۷۴۵۱ منچرز (منج آنلاین) TGF۱۰۰۷۵۵۲ مداند TGF۱۰۰۷۶۵۳ شوهر TGF۱۰۰۷۷۵۴ Soccer Champion TGF۱۰۰۷۸۵۵ دزدار TGF۱۰۰۷۹۵۶ جی تی : کلوب سرعت TGF۱۰۰۸۰۵۷ پارکینگ حرفه ای TGF۱۰۰۸۱۵۸ یگان ویژه TGF۱۰۰۸۲۵۹ کتاب هاب تمامی خانه قری TGF۱۰۰۸۳۶۰ منچینو TGF۱۰۰۸۴۶۱ سنگی TGF۱۰۰۸۵۶۲ خاک TGF۱۰۰۸۶۶۳ شوتکل TGF۱۰۰۸۷۶۴ مومنج TGF۱۰۰۸۸۶۵ پرندگان چاپک TGF۱۰۰۸۹۶۶ پاکسازی اعداد TGF۱۰۰۹۰۶۷ بال TGF۱۰۰۹۱۶۸ توپیا TGF۱۰۰۹۲۶۹ کارخانه رویایی TGF۱۰۰۹۳۷۰ هشت TGF۱۰۰۹۴۷۱ مزرعه بهاری TGF۱۰۰۹۵۷۲ خروس جنگی: تاج و تخت TGF۱۰۰۹۶۷۳ چوب شور TGF۱۰۰۹۷۷۴ سربازان سفید TGF۱۰۰۹۸۷۵ مدافعان آزادی TGF۱۰۰۹۹۷۶ بادکنک TGF۱۰۰۱۰۰۰۷۷ خانه به خانه TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۰ مجموعه بازی های سیز TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۱ دالی TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۲ بالهای تاریک TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۳ دایره TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۴ یک تاز فوتبال TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۵ ۱۲۰۱۸ دلاورن TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۶ تست رانندگی با کویتخزگ اگر TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۷ ویراژر تبریز با لامبورگینی TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۸ شهرک TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۹ دره حیوانات TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۱۱ آتش باران TGF۱۰۰۱۰۰۱۰۱۲ کد بازی مورد نظر خود را به شماره ۲۰۰۰۰۷۱۷ پیامک کنید.



## مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC: بیش از دو هزار شرکت کننده در TGC حضور داشتند (۱۳۹۶-۰۵/۰۴/۱۳۹۶)

خبرگزاری شبستان: آشنیانی با بیان اینکه بازی های برگرفته از فرهنگ ایرانی در TGC دیده شدند، گفت: در این رویداد بازی هایی که کپی آثار خارجی بودند، دیده نشدند.

به گزارش خبرنگار شبستان، مهرداد آشنیانی، مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC امروز در نشست خبری نمایشگاه و همایش بین المللی ۲۰۱۸ TGC گفت: اولین رویدادی بود که می خواست در صنعت بازی سازی در کشور ایجاد شود و درصدد زدن یک پل بین شرکت بازی سازی و صنعت بازی سازان ایران بود. اولین رویداد TGC در ایران در ۶ و ۷ جولای ۲۰۱۷ در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار شد. بنیاد بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه دو برگزارکننده مشترک این رویداد بودند.

آشنیانی با بیان اینکه TGC با سه هدف شکل گرفت، عنوان کرد: هدف اول در حوزه اشتراک دانش و تجربه بود. می خواستیم بازی سازان از دانش و تجربه بازی سازان بین المللی استفاده کنند. هدف دوم تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی در انتشار بین المللی محصول خود بود. هدف سوم اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین المللی بود. بخش های مختلفی از جمله کنفرانس ها، پل ها، سخنرانی ها و مسابقات در TGC گنجانده شد. ۲ هزار و ۳۶۰ نفر در این رویداد حضور داشتند. ۵۱ درصد از این تعداد کسانی بودند که می خواستند در کنفرانس ها شرکت کنند و ۱۸ درصد مربوط به (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازدیدکنندگان تجاری بود.

وی اظهار داشت: در ۲۰۱۷ TGC شصت کنفرانس تخصصی در پنج خط موازی، ۳۶۰ پنل تخصصی و ۶۰ کلاس تخصصی درازمدت تشکیل شد. ۳۴ سخنران خارجی از کشورهای همچون فرانسه، سوئد، آمریکا، روسیه، آلمان، اسپانیا، انگلیس، لهستان و ژاپن در این رویداد حضور داشتند. بیشترین سخنرانی از آن کاتادا، فرانسه و سپس آلمان بود. کلاس‌هایی بر مبنای نیاز صنعت بازی سازی ایران برپا شد که مسایلی همچون درآمدزایی تا کارگردانی هنری بازی ها را پوشش داد. در حوزه شرکت های تجاری ۱۲۰ شرکت حضور داشتند که ۷۳ شرکت کننده در سالن A و ۴۷ شرکت در سالن B بودند. ۲۰ ناشر خارجی از ۱۲ کشور در TGC حضور داشتند.

مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC خاطرنشان کرد: برخلاف بسیاری از رویدادها در کشور TGC این امکان را می داد که از طریق اپلیکیشن قبل از حضور در جلسه برنامه و تقویم کاری خود را بسازید و قرار ملاقات بگذارید، بدین ترتیب ۱۷۸ پروفایل کاربردی تشکیل شد. ۴۹ درصد درخواست ها مورد پذیرش قرار گرفت، ۶۴ درصد درخواست های ملاقات برای خریداران خارجی بود. مسابقه توسعه دهندگان از بخش های مهم رویداد TGC بود. ۱۰۰ اثر به این بخش ارسال شد که ۲۱ داور بین المللی آنها را بررسی کردند و به بهترین ها جایزه اهدا شد. بنیاد بازی های رایانه ای جوایز صادرات محور را به خروجی این مسابقه مرتبط کرد. عمدتاً بازی هایی که کپی بازی های خارجی بودند توسط داوران دیده نشدند بلکه بازی هایی دیده شدند که برگرفته از فرهنگ خودمان بودند.

آشنیانی با اشاره به بازتاب خوب ۲۰۱۷ TGC آشنیانی بیان کرد: سوالی از شرکت کنندگان خارجی در این رویداد مطرح شد و آن این بود که چه چیزی را در این رویداد دوست داشتید. اکثر شرکت کنندگان اشنیانی، انگیزه و پتانسیل ایرانیان در این رویداد را پسندیده بودند. قرمی نیز به شرکت کنندگان داخلی دادیم که ۵۰۷ پاسخ گرفتیم. ۴۵ درصد این افراد این رویداد را بسیار خوب، ۴۵ درصد خوب و ۱۰ درصد متوسط ارزیابی کردند.

پایان پیام/۳۱

## مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای: همایش TGC خط مقدم تعاملات جهانی بازی های رایانه ای است

(۱۳۹۵/۱۲/۱۷ - ۱۳۹۶/۰۱/۱۷)

خبرگزاری شبستان: کریمی قدوسی گفت: هدف ما این است که TGC محلی برای تعاملات تجاری و آموزشی در زمینه بازی های رایانه ای در منطقه شود.

به گزارش خبرنگار شبستان، حسن کریمی قدوسی، امروز در نشست خبری نمایشگاه و همایش بین المللی ۲۰۱۸ TGC که در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: یک موضوع کلان در پشت رویداد TGC است. ما با برگزاری TGC عملاً در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم ها سختگیری ها و محدودیت هایی که برای بازی سازان در زمینه عرضه بازی به خارج از کشور داریم می خواهیم کاری کنیم که بازی های ایرانی دیده شود و ایزوله نشویم. اگر بازی های رایانه ای در سطح بین المللی منتشر نشود در پنج سال آینده بازار داخلی توسط بازی های خارجی قبضه می شود.

کریمی قدوسی با بیان اینکه TGC بزرگترین رویداد تجاری در خاورمیانه است، عنوان کرد: TGC در سال های آینده محلی برای تعاملات تجاری و آموزشی در زمینه بازی های رایانه ای می شود و در واقع یک واسطه بین کشورهای منطقه و سایر کشورها در زمینه بازی های رایانه ای خواهد شد. یکی از تغییراتی که سال آینده در این رویداد رخ می دهد جوایز مربوط به توسعه دهندگان است. ما این جوایز را محدود به داخل نمی کنیم. اسم رویداد را گیمستان می گذاریم که ترکیبی از گیم و گلمستان است، در واقع با این رویداد می خواهیم ۳۳ کشور را در منطقه گردهم آوریم. هیتی که برای دیدن این بازی ها انتخاب می کنیم صددرصد بین المللی است که شامل ناشران مختلف می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به تعامل با گیم کانکشن فرانسه خاطرنشان کرد: تلاش کردیم که گیم کانکشن در برگزاری TGC ریسک کند و در این رویداد دخیل شود. متأسفانه بعد از رویداد ۲۰۱۷ TGC پیشنهادهای مختلفی از سوی کشورهای همچون ترکیه به گیم کانکشن شد مبنی بر لغو قراردادشان با ایران. کشورهای دیگر دنبال این هستند که این مسیر را بگیرند و دوست ندارند ایران در این زمینه پیشرو باشد.

وی خاطرنشان کرد: یکی از مزایای TGC این بود که بازی سازان ما برای شرکت در رویدادهای خارجی ترغیب شوند. امسال در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه اولین سالی بود که ما یک ریال به شرکت های بازی سازی برای حضور در این نمایشگاه پولی ندادیم. جوانان بازی ساز اخیراً آثاری را برای جشنواره سوییچ ارسال کردند و متوجه شدند که بازار بازی های رایانه ای محدود به داخل نیست. TGC جزو معدود اتفاقات بنیاد بازی های رایانه ای است که کاملاً با دیدگاه پروژه اقتصادی به آن نگاه می شود. نمی خواهیم TGC از بودجه بنیاد هزینه هایش را تامین کند. در هدف گذاری برای سال آینده درآمدها را دو برابر و نیم می کنیم که کمک بنیاد به تبع آن کاهش می یابد.

کریمی قدوسی بیان کرد: رویداد TGC بعد از ۳-۴ مستقل می شود و نیازی به کمک بنیاد نخواهد داشت. تلاش می کنیم که TGC در سال آینده بزرگتر شود و تعداد سخنرانان دو برابر شود و سعی می کنیم بیشتر افرادی که دعوت می کنیم از منطقه باشند. رویداد TGC باعث شد جوانان بازی ساز ما تلاش و فعالیت زیادی برای شرکت در جشنواره و نمایشگاه های بین المللی داشته باشند. امسال هشت شرکت را با هزینه خودشان را به گیم کانکشن فرانسه بردیم و توانستیم برای حضورشان ۸۶ درصد تخفیف بگیریم. در حال حاضر در حال رایزنی هستیم که ۲۷ نفر از جوانان بازی ساز را برای شرکت در جشنواره بازی در آلمان بفرستیم.

پایان پیام/۳۱



## مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC: گیمستان مهم ترین رویداد بازی سازی منطقه می شود (۱۳/۱۲/۹۵-۲۴/۱۲/۹۵)

خبرگزاری شبستان: اشتری با بیان اینکه چند تغییر در ساختار TGC به منظور افزایش کمیت و کیفیت صورت گرفته است، گفت: دومین رویداد TGC در ایران در ۱۴ و ۱۵ تیر سال آینده برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار شبستان، سالومه اشتری، مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC امروز در نشست خبری نمایشگاه و همایش بین المللی ۲۰۱۸ TGC که در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: ۲۰۱۸ TGC در ۱۴ و ۱۵ تیر سال ۹۷ برگزار می شود. هدف اصلی ما حفظ کیفیت TGC و سپس بهبود بخشی کیفیت آن است.

اشتری ادامه داد: مدیریت گیم کانکشن فرانسه در آبان ماه امسال سفری به ایشان داشتند و با افراد کلیدی در صنعت بازی سازی ایران جلسات هم اندیشی برگزار کردند. در این نشست ها دو هدف اصلی دنبال می شد، اول عارضه یابی و نظریاتی در مورد TGC و سپس اخذ پیشنهادات کاربردی، ایرادات و اتفاقاتی که قرار است در ۲۰۱۸ TGC بیفتد. خروجی این جلسات این بود که TGC سال آینده بهینه شود و اینکه استراتژی بهتری برای دعوت خریداران و ناشران در پیش گیریم.

وی تصریح کرد: ماحصل جلسات پنج تغییر در ساختار ۲۰۱۸ TGC بود. تغییر نخست در مورد خریداران است. بسیاری از بازی سازان انتقاد داشتند که جلسات خوبی با خریداران خارجی برگزار می کردند اما وقتی خریداران به کشورشان برمی گشتند تمایل شان کمتر می شد و این مسئله منجر به این می شد که قرارداد تجاری بسته نشود. در نظر داریم با خریداران تعامل کنیم و بگوییم خروجی برای ما مهم است تا قرارداد تجاری بسته شود. در نظر داریم با خریداران کارآمدتر تعامل کنیم تا شانس خریداری افزایش یابد. تعداد خریداران سال گذشته ۱۰ نفر بود که امسال به ۳۰ نفر افزایش می یابد. طی فراخوانی که دادیم ۲۱ خریدار تاکنون اظهار تمایل کردند که محصولات ایرانی را خریداری کنند.

مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC با بیان اینکه سخنرانی ها یکی از نقاط قوت TGC است، اظهار داشت: در ۲۰۱۷ TGC تعداد سخنرانان ۶۰ نفر بود که سال بعد این تعداد به ۸۰ نفر افزایش می یابد. علاوه بر این برای سال آینده نشست ها سطح بندی می شود تا افراد بدانند هر سخنرانی برای چه گروهی مناسب است و بر اساس نیاز در آن شرکت کنند. در ۲۰۱۷ TGC افرادی که در کلاس های تخصصی شرکت می کردند مابقی پتل ها را از دست می دادند. در نظر داریم در سال آینده کلاس های تخصصی را قبل از TGC برگزار کنیم تا افراد از پتل ها و سخنرانی ها استفاده کنند.

اشتری با بیان اینکه اسم رویداد TGC را گیمستان می گذاریم، خاطرنشان کرد: گیمستان کشوری مشکل از ایران و ۳۲ کشور همسایه خواهد بود. هدف ما این است که کشورهای در حال توسعه در زمینه بازی های رایانه ای با یکدیگر متحد شوند و بازی ها با یکدیگر رقابت کنند. ما می خواهیم TGC مهمترین رویداد بازی سازی منطقه ای شود و بازی سازان منطقه از طریق ایران با کشورهای دیگر تعامل داشته باشند. شمار ۲۰۱۸ TGC همه با هم رقابت کنیم، همه با هم رشد کنیم، است. مهلت دریافت آثار از ۱۵ اسفند تا ۲۵ فروردین سال آینده است که داوری ها از اول اردیبهشت صورت می گیرد. معرفی نامزدها ۱۵ خرداد خواهد بود.

پایان پیام/۳۱

## حسن کریمی قدوسی: هفته گیم تهران به دلیل محدودیت بودجه برگزار نمی شود / رویداد TGC خط مقدم جنگ با تحریمهای بین المللی در صنعت بازی است (۱۳/۱۲/۹۵-۲۴/۱۲/۹۵)

کریمی قدوسی گفت: در حال حاضر هیچ بازی سازی نیست که بدون مشکل بتواند بازی خود را در خارج از کشور به منظور نشر به فروش برساند. بدون شک رویداد تی جی سی بزرگترین رویداد علمی - تجاری در منطقه خاورمیانه بوده و با این هدف که تهران به هاب بازی منطقه تبدیل شود تلاش می کنیم.

حسن کریمی قدوسی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری دومین رویداد علمی و تجاری صنعت بازی ایران با عنوان تی جی سی ۲۰۱۸ گفت: موضوع کلاتری در مساله برگزاری نمایشگاه تی جی سی وجود دارد در حقیقت تی جی سی خط مقدم جنگ صنعت بازی ایران با تحریم های بین المللی است.

وی ادامه داد: در حال حاضر هیچ بازی سازی نیست که بدون مشکل بتواند بازی خود را در خارج از کشور به منظور نشر به فروش برساند. بدون شک رویداد تی جی سی بزرگترین رویداد علمی - تجاری در منطقه خاورمیانه بوده و با این هدف که تهران به هاب بازی منطقه تبدیل شود تلاش می کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به بخش گیمستان در رویداد سال جاری گفت: ایران و ۳۲ کشور از جمله مالزی، ترکیه، آذربایجان و کشورهای که پتانسیل صنعت بازی خوبی دارند و نیاز به دیده شدن را دارند می توانند وارد حوزه رقابتی شوند و آثار خود را در گیمستان به نقد بگذارند.

حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه هزینه برای رویداد تی جی سی کاهش یافته است تصریح کرد: سال گذشته میالنی را به خارجی ها پرداخت می کردیم تا به تی جی سی بیایند اما این مبالغ برای رویداد امسال کاهش پیدا کرده و به طوری که شرکت گیم کانکشن فرانسه در حال مشارکت است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی افزود: برخی از کشورها دوست ندارند تا صنعت بازی ایران جلوه کند اما به دلیل اینکه قرارداد ایران با شرکت گیم کانکشن فرانسه انحصاری بوده نمی توانند آن را لغو کنند.

قدوسی درباره موضوعات اقتصادی رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ گفت: تی جی سی از ممدود اتفاقات در بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که به عنوان یک پروژه اقتصادی نیز دنبال می شود تی جی سی در سال گذشته درآمدهایی داشته و بنیاد نیز کمک کرده اما درآمد امسال قرار است تا دو برابر شود و بعد از چهار سال دیگر این رویداد با درآمدهایی به صورت خودگردان اداره شود و نیاز به کمک بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود نخواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: رویداد امسال نسبت به سال گذشته افزایش ظرفیت پیدا می کند و تعداد ناشران و سخنرانان دو برابر می شود. کریمی قدوسی با اشاره به نقش مؤثر تی جی سی گفت: حضور بازیسازان ایرانی در رویدادهای خارجی بعد از برگزاری رویداد تی جی سی افزایش پیدا کرده و بازی سازان ایرانی به این نقطه رسیده اند که امکان تعامل با بازیسازان ایجاد شده است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: یکی از مسائلی که باید به آن اشاره شود این است که امسال رویداد به جای دو روز در سه روز برگزار می شود و قرار است تا میزان عقد قراردادهای تجاری نسبت به سال گذشته که تنها دو قرارداد به صورت نهایی منعقد شده افزایش پیدا کند.



## کریمی قدوسی: تعاملات بین المللی در صنعت بازی های رایانه ای کشور تقویت می شود / دعوت از ۳۲ کشور

خارجی (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۹۶)

گروه فناوری اطلاعات — مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه «TGC» بزرگترین رویداد تجاری در خاورمیانه است و در سال های آینده محلی برای تعاملات تجاری و آموزشی در زمینه بازی های رایانه ای می شود، افزود: امروز با وجود تحریم ها، سختگیری ها و محدودیت هایی که برای بازی سازان در زمینه عرضه بازی به خارج از کشور داریم، می خواهیم کاری کنیم که بازی های ایرانی دیده شود و خود را ایزوله نکنیم.

به گزارش خبرنگار ایکن؛ نشست خبری دومین دوره نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۸ صبح امروز، هفتم اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سالومه اشتری مدیر پروژه و مهرداد آشتیانی مدیر پروژه سابق این رویداد در محل سالن همایش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

کریمی در ابتدای این نشست ضمن معرفی این نمایشگاه و همایش بین المللی گفت: موضوع کلانی در پشت رویداد TGC است و آن این است که ما با برگزاری رویداد TGC عملا در خط مقدم تعاملات بین المللی حضور پیدا می کنیم، می جنگیم و به دنیا نشان می دهیم که ایران مکانی آرام و امن برای تبادل و تعامل است.

وی افزود: امروز با وجود تحریم ها، سختگیری ها و محدودیت هایی که برای بازی سازان در زمینه عرضه بازی به خارج از کشور داریم، می خواهیم کاری کنیم که بازی های ایرانی دیده شود و خود را ایزوله نکنیم؛ قطعا اگر بازی های رایانه ای در سطح بین المللی منتشر نشود در پنج سال آینده بازار داخلی توسط بازی های خارجی قبضه می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای رویداد TGC را بزرگترین رویداد تجاری در خاورمیانه دانست و افزود: رویداد TGC در سال های آینده محلی برای تعاملات تجاری و آموزشی در زمینه بازی های رایانه ای می شود و در واقع یک واسطه بین کشور های منطقه و سایر کشور ها در زمینه بازی های یارانه ای خواهد شد.

کریمی با اشاره به تغییرات این دوره نسبت به دوره گذشته گفت: یکی از تغییراتی که سال آینده در این رویداد رخ می دهد جوایز مربوط به توسعه دهندگان است؛ ما این جوایز را محدود به داخل نمی کنیم و اسم رویداد را گیمستان می گذاریم که ترکیبی از گیم و گاستان است؛ در واقع با این رویداد می خواهیم ۳۳ کشور را در منطقه گردهم آوریم. هیتی که برای دیدن این بازی ها انتخاب می کنیم صد درصد بین المللی است که شامل ناشران مختلف برتر این صنعت است. دوست ندارند ایران در این زمینه پیشرو باشد!

وی در ادامه با اشاره به تعامل با گیم کانکشن فرانسه، اظهار کرد: تلاش کردیم که گیم کانکشن فرانسه در برگزاری TGC ریسک کند و در این رویداد دخیل شود؛ متأسفانه بعد از رویداد ۲۰۱۷ TGC پیشنهاد های مختلفی از سوی کشور هایی همچون ترکیه به گیم کانکشن مبنی بر لغو قراردادشان با ایران شد. البته کشور های دیگر دنبال این هستند که این مسیر را بگیرند و دوست ندارند ایران در این زمینه پیشرو باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به مزایای این رویداد تصریح کرد: یکی از مزایای TGC این بود که بازی سازان ما برای شرکت در رویداد های خارجی ترغیب شوند؛ امسال در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه اولین سالی بود که ما یک ریل به شرکت های بازی سازی برای حضور در این نمایشگاه پول ندادیم؛ جوانان بازی ساز اخیرا آثاری را برای جشنواره سوییس ارسال کردند و متوجه شدند که بازار بازی های رایانه ای محدود به داخل نیست.

کریمی افزود: TGC جزو ممدود اتفاقات بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که کاملا با دیدگاه پروژه اقتصادی به آن نگاه می شود. نمی خواهیم TGC از بودجه بنیاد هزینه هایش را تأمین کند؛ لذا در هدف گذاری برای سال آینده درآمد ها را دو برابر و نیم می کنیم که کمک بنیاد به تبع آن کاهش پیدا می کند. وی بیان کرد: رویداد TGC بعد از چهار سال مستقل می شود و نیازی به کمک بنیاد نخواهد داشت؛ لذا تلاش می کنیم که TGC در سال آینده بزرگتر شود و تعداد سخنرانان دو برابر شود و سعی می کنیم بیشتر افرادی که دعوت می کنیم از منطقه باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان گفت: رویداد TGC باعث شد جوانان بازی ساز ما تلاش و فعالیت زیادی برای شرکت در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) جشنواره و نمایشگاه های بین المللی داشته باشند. امسال هشت شرکت را با هزینه خودشان به گیم کانکشن فرانسه بردیم و توانستیم برای حضورشان ۸۶ درصد تخفیف بگیریم. در حال حاضر در حال رایزنی هستیم که ۲۷ نفر از جوانان بازی ساز را برای شرکت در جشنواره بازی در آلمان بفرستیم. به گزارش ایکنا؛ بعد از این سخنان مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ با بیان اینکه این رویداد اولین رویدادی بود که می خواست در صنعت بازی سازی در کشور ایجاد شود و درصدد زدن یک پل بین شرکت بازی سازی و صنعت بازی سازان ایران بود، گفت: اولین رویداد TGC در ایران در ۶ و ۷ جولای ۲۰۱۷ در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار شد و بنیاد بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه دو برگزار کننده مشترک این رویداد بودند. اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین المللی

آشتیانی با بیان اینکه TGC با سه هدف شکل گرفته، بیان کرد هدف اول این رویداد در حوزه اشتراک دانش و تجربه بود و می خواستیم بازی سازان از دانش و تجربه بازی سازان بین المللی استفاده کنند. هدف دوم تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی در انتشار بین المللی محصول خود بود. هدف سوم اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین المللی بود. بخش های مختلفی از جمله کنفرانس ها، پنل ها، سخنرانی ها و مسابقات در TGC گنجانده شد. وی اظهار کرد: ۲ هزار و ۳۶۰ نفر در این رویداد حضور داشتند. ۵۱ درصد از این تعداد کسانی بودند که می خواستند در کنفرانس ها شرکت کنند و ۱۸ درصد مربوط به بازدیدکنندگان تجاری بود. در TGC ۲۰۱۷ شصت کنفرانس تخصصی در پنج خط موازی، ۳۶۰ پنل تخصصی و ۶۰ کلاس تخصصی درازمدت تشکیل شد. ۳۴ سخنران خارجی از کشور هایی همچون فرانسه، سوئد، آمریکا، روسیه، آلمان، اسپانیا، انگلیس، لهستان و ژاپن در این رویداد حضور داشتند، بیشترین سخنرانی از آن کاتادا، فرانسه و سپس آلمان بود.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ با اشاره به اینکه در این رویداد کلاس هایی بر مبنای نیاز صنعت بازی سازی ایران برپا شد که مسایلی همچون درآمدزایی تا کارگردانی هنری بازی ها را پوشش داد، افزود: در حوزه شرکت های تجاری ۱۲۰ شرکت حضور داشتند که ۷۳ شرکت کننده در سالن A و ۴۷ شرکت در سالن B بودند. ۲۰ ناشر خارجی از ۱۲ کشور در TGC حضور داشتند.

بازی هایی دیده شدند که برگرفته از فرهنگ خودمان بودند

وی بیان کرد: برخلاف بسیاری از رویداد ها در کشور TGC این امکان را می داد که از طریق اپلیکیشن قبل از حضور در جلسه برنامه و تقویم کاری خود را بسازید و قرار ملاقات بگذارید، بدین ترتیب ۱۷۸ پروفایل کاربردی تشکیل شد. ۴۹ درصد درخواست ها مورد پذیرش قرار گرفت، ۶۴ درصد درخواست های ملاقات برای خریداران خارجی بود. مسابقه توسعه دهندگان از بخش های مهم رویداد TGC بود. ۱۰۰ اثر به این بخش ارسال شد که ۲۱ داور بین المللی آن ها را بررسی کردند و به بهترین ها جایزه اهدا شد. بنیاد بازی های رایانه ای جوایز صادرات محور را به خروجی این مسابقه مرتبط کرد. عمدتاً بازی هایی که کپی بازی های خارجی بودند توسط داوران دیده نشدند بلکه بازی هایی دیده شدند که برگرفته از فرهنگ خودمان بودند.

آشتیانی با اشاره به بازتاب خوب TGC ۲۰۱۷ در سایر کشور های منطقه بیان کرد: سوالی از شرکت کنندگان خارجی در این رویداد مطرح شد که چه چیزی را در این رویداد دوست داشتید و اکثر شرکت کنندگان اشیانی، انگیزه و پتانسیل ایرانیان در این رویداد را پسندیده بودند. فرمی تیز به شرکت کنندگان داخلی دادیم که ۵۰۷ پاسخ گرفتیم. ۴۵ درصد این افراد این رویداد را بسیار خوب، ۴۵ درصد خوب و ۱۰ درصد متوسط ارزیابی کردند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت: با توجه به نظرسنجی صورت گرفته، اغلب شرکت کنندگان داخلی به طور کلی از نمایشگاه TGC راضی بودند. نمایشگاه TGC شروع یک راه و اتفاق بزرگ برای صنعت بازی سازی ایران بود. اما قطعاً برای برگزاری سالانه چنین رویدادی استفاده از نظر شرکت کنندگان و افرادی که در این رویداد شرکت داشته اند یکی از کار های مهمی است که باید صورت بگیرد. به همین جهت در طول برگزاری رویداد از شرکت کنندگان داخلی و خارجی رویداد نظرسنجی شد. سوالات نظرسنجی به گونه ای بود که تمام زوایای برگزاری رویداد را پوشش می داد. امیدواریم با برنامه ریزی صحیح این نمایشگاه به مرجعی برای گردهمایی تمام بازی سازان منطقه خاورمیانه و ایران به عنوان قلب تپنده بازی سازی در منطقه تبدیل شود.

وی اظهار کرد: اغلب شرکت کنندگان داخلی بر این باور هستند که عمده دلیل آن ها برای شرکت در این رویداد صحبت با ناشران خارجی و آشنایی و همکاری با دیگر گروه ها بوده است. البته طی نظرسنجی صورت گرفته غیر از این دو مورد، بیشتر افراد درصدد معرفی شرکت و محصولات خود نیز بوده اند. از دیگر مواردی که شرکت کنندگان به آن اشاره کرده اند کسب تجربه و ورود به بازار های خارجی بود.

آشتیانی بیان کرد: حضور شرکت کنندگان خارجی در این نمایشگاه مهم ترین و بزرگ ترین نقطه قوت آن است. بخش هایی که توجه شرکت کنندگان را به خود جلب کرده بود بازدید وزاری ارتباطات و فرهنگ و ارشاد اسلامی، ارتباط با ناشران خارجی، برگزاری کنفرانس ها و کلاس های تخصصی و حضور شرکت های همچون Rovio و THQ Nordic دوره گذشته بود.

به گزارش ایکنا؛ برگزاری نمایشگاه «تی جی سی» که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاورد های مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است.

انتهای پیام/



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: صنعت بازی ایران محدود به بازار داخلی نیست (۱۳۹۵-۰۶/۱۲/۹۶)

تهران- ایرنا- مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با برگزاری اولین نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران (TGC) به جامعه جهانی نشان می دهیم که با وجود محدودیت ها، ما ایزوله و محدود به بازار داخل نیستیم و عملاً در خط تعاملات بین المللی می جنگیم.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز دوشنبه در نشست خبری نمایشگاه و همایش بین المللی «تی جی سی» اظهار داشت: استقبال فوق العاده فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای از نخستین دوره TGC در سال ۲۰۱۷ این رویداد را به بزرگترین رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی های رایانه ای بدل کرد.

وی ادامه داد: علاوه بر سه هدف اصلی رویداد که اشتراک دانش و تجربه بازی سازان ایرانی، کمک و تسهیل به انتشار بازی های رایانه ای ایرانی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران به جامعه جهانی است می خواهیم نشان دهیم که بازی سازان ما می توانند در جامعه جهانی حضور داشته باشند. کریمی قدوسی، محدود شدن به بازار داخل را به معنای مرگ تدریجی صنعت بازی ایران قلمداد کرد و گفت: به همین سبب دومین رویداد این همایش و نمایشگاه را بزرگتر و گسترده تر از دوره گذشته برگزار خواهیم کرد تا به بزرگترین رویداد تجاری و علمی در خاورمیانه تبدیل شود. وی افزود: در سال های آینده می خواهیم تی جی سی را در سطح محلی و یا منطقه ای شود که فعالان آن منطقه، آموزش خود را در تی جی سی ببینند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درخصوص تفاوت تی جی سی ۲۰۱۸ نسبت به دوره گذشته گفت: تی جی سی ۱۴ و ۱۵ تیر ماه ۹۷ برگزار می شود که سال آینده بحث جایزه توسعه دهندگان مطرح است و فقط محدود به ایران نمی شود و برای این دوره جایزه گیمستان را که مربوط به ۲۳ کشور منطقه است خواهیم داشت.

کریمی قدوسی با توضیح اینکه جایزه گیمستان متشکل از دو بخش گیم و داستان است، گفت: بازی سازان با استعداد مستقر در ۲۳ کشور منطقه گیمستان پتانسیل های فراوانی برای حضور در بازارهای بین المللی دارند، داستان های ناب و بکر این بازی ها در کنار خلاقیت و انرژی شان سبب شده است تا بازی های متفاوتی در این منطقه ساخته شود.

وی گفت: جایزه گیمستان می کوشد تا چراغ روشنی بخش برای این استعدادهای پتانسیل ها پیش چشم بزرگان بازی سازی جهان باشد. کریمی قدوسی درباره دیگر تفاوت این دوره همایش «تی جی سی» افزود: در این دوره تعامل با گیم کانکشن فرانسه گسترده تر شده است و ریسک گیم کانکشن را بالا برده ایم، بعد از برگزاری اولین دوره انواع پیشنهادات به گیم کانکشن داده شد تا قراردادش را با ایران امضا کند ولی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هوشیاری قرارداد را انحصاری بسته بود و همین موضوع مانع لغو قرارداد شد.

کریمی قدوسی عنوان کرد: بعد از تی جی سی حضور بازی سازان در جشنواره های خارجی افزایش یافت و بازی سازان فهمیدند که امکان تعامل با کشورهای خارجی را دارند.

ادامه دارد...  
فرهنگ-۱۰۵۵۰۰۹۳۳۸۰۰۰



میدان آفتاب

## آشتیانی: صادرات دو بازی ایرانی به کمک ۲۰۱۷ (Tehran Game Convention) (۱۳۹۵-۰۶/۱۲/۹۶)

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت: دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. به گزارش پایگاه خبری آدینه تو، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح امار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس مولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشنیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آیندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC۲۰۱۷ Tehran Game Convention

آشنیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیزی دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرنرزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند به درآمدزایی، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخراتان بین المللی در TGC۲۰۱۸

سالومه اشتری مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم تشریفات را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسرکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



## کریمی قدوسی در مصاحبه با خبرگزاری صدا و سیما: زبان دیپلماسی در دست بازی سازان ایرانی

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) علاوه بر معرفی صنعت بازی سازی ایران، یک ابزار دیپلماسی برای ارتباط با شرکت های مطرح دنیاست که دولتمردان آن ها قصد محدود کردن کشور ما را دارند.

حسن کریمی قدوسی در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما در حاشیه نشست بزرگترین رویداد صنعت بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه موسوم به TGC افزود: این رویداد ۳ هدف اصلی استفاده از تجربیات بازی سازان بین المللی، کمک به انتشار بازی های ایرانی در بازار جهانی و اعتماد سازی و معرفی صنعت بازی سازی ایران به جامعه جهانی را دنبال می کند.

وی گفت: شرکت کنندگان از ۱۵ اسفند تا ۲۵ فروردین مهلت دارند تا آثار خود را برای ما ارسال کنند، در رویداد امسال سخنرانان ما به ۸۰ نفر افزایش یافته است که ۵۰ نفر آن ها از کشور های پیشرفته در صنعت بازی های رایانه ای هستند.

کریمی قدوسی افزود: ما در نظر داریم تا منطقه ای بنام «گیم استان» در خاورمیانه ایجاد کنیم که با مشارکت ۳۳ کشور به میزبانی ایران، همه شرکت های بازی سازی بتوانند محصولات خود را عرضه کنند و فرصتی مناسب برای رشد صنعت بازی های رایانه ای در کشورمان بوجود بیاید.

وی گفت: در روز های ۱۴ و ۱۵ تیر سال ۹۷ رویداد بین المللی بازی های رایانه ای را در تهران میزبانی می کنیم و این فرصتی است تا شرکت های بازی ساز ما بتوانند حضور خود را در بازار جهانی گسترش دهند.





## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است

به گزارش ایسنا، نشست خبری رویداد بین المللی (Tehran Game Convention) TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزار کنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و قضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

### صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پراترزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد پنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

انتهای پیام



## با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند (۱۵/۱۱/۹۶-۱۵/۱۲/۹۵)

تهران (پانا) - نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حلقه های ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشنایی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشنایی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه **TGC۲۰۱۷** یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا **Development Awards** یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک **Tehran Game Convention ۲۰۱۷**

آشنایی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در **TGC**، از حضور پرشور و پرنرزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه **TGC۲۰۱۷** گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده **TGC۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC۲۰۱۷** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم تشریفاتی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: تهران به هاب بازی سازی منطقه تبدیل می شود / درآمدزایی از TGC ۲۰۱۸ دوبرابر خواهد شد (۱۵/۱۲/۹۵ - ۱۵/۱۲/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تلاش می کنیم تا با برگزاری هرچه با شکوه تر TGC، تهران را در صنعت بازی سازی به هاب منطقه تبدیل کنیم.

اقتصادآنلاین - انوش ممتازپور: حسن کریمی قنوسی در نشست خبری نمایشگاه TGC ۲۰۱۸ ضمن بیان این مطلب اظهار کرد: در حال حاضر بازی سازان ما برای حضور در بازارهای بین المللی با مشکل مواجه هستند و محدودیت ها و تحریم هایی که اخیراً برای کشور ما وجود داشت، همچنان موانعی را برای بازی سازان ایجاد کرده است و در تلاشیم تا با برگزاری هرچه بهتر TGC این موانع را برطرف کنیم.

وی افزود: در نمایشگاه TGC امسال، ۳۲ کشور که پتانسیل خوبی در صنعت بازی سازی دارند از جمله ترکیه و مالزی گرد هم می آیند و در بخشی که قرار است با نام «گیمنستان» آغاز به کار کنند، وارد حوزه رقابت خواهند شد و آثار خود در این بخش به نقد می گذارند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه نمایشگاه امسال به مدت سه روز برگزار خواهد شد گفت: در TGC ۲۰۱۸ تلاش شده (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تا هزینه کمتری برای حضور خارجی ها صرف شود و در حال حاضر شرکت گیم کانکشن فرانسه، مثل سال گذشته در این نمایشگاه حضور خواهد داشت.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه برخی کشورها علاقه به برگزاری TGC در ایران ندارند، افزود: قرار داد ما برای برگزاری این نمایشگاه با گیم کانکشن انحصاری است و به همین دلیل کشورهای مخالف برگزاری TGC، نمی توانند خللی در برگزاری آن ایجاد کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: چند وقت پیش متوجه شدیم که کشورهایی مثل ترکیه، پیشنهادهایی برای حضور گیم کانکشن در کشورشان داشتند و از این شرکت خواستند تا حضور خود در ایران را لغو کند، اما همانطور که گفته شد به دلیل انحصاری بودن قرار داد ما گیم کانکشن، کشورهای مخالف برگزاری این رویداد نتوانستند به هدف خود برسند.

وی درباره میزان درآمد زایی این نمایشگاه نیز گفت: TGC در سال گذشته توانست مقداری کسب درآمد کند که البته در این میان بنیاد نیز کمک هایی به آن کرد؛ اما امسال وضعیت کمی فرق کرده است و پیش بینی می کنیم که میزان درآمد امسال این نمایشگاه نسبت به سال گذشته دو برابر شود و بعد از گذشت ۴ سال، TGC به مرحله ای از درآمدزایی برسد که بتواند به طور خودگردان و بدون نیاز به کمک های مالی اداره شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: یکی از مزایای TGC این بود که بازی سازان ما برای شرکت در رویدادهای خارجی ترغیب شوند؛ به طوریکه امسال در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه اولین سالی بود که ما یک ریال به شرکت های بازی سازی برای حضور در این نمایشگاه پولی ندادیم و آن ها با سیاست و تلاش های خودشان در این نمایشگاه حضور یافتند.

کریمی قدوسی افزود: رویداد امسال با تعداد بیشتری از سخنرانان و ناشران برگزار می شود و به طور کلی می توان گفت که ظرفیت آن نسبت به سال گذشته دو برابر خواهد شد.



## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

به گزارش ایسنا، نشست خبری رویداد بین المللی (TGC ۲۰۱۸) Tehran Game Convention امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آیندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک ۲۰۱۷ TehranGame Convention

آشنیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پراترزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قندوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالمه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند (ادامه



(ادامه خبر ...) از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود. اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی دلووری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایستا



## در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی / سنگ اندازی ترکیه و

امارات (۱۳/۱۲/۹۵-۱۳۹۵)

دستاوردهای نخستین دوره برگزاری رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) همزمان با نشست خبری دومین دوره این رویداد تشریح شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا اندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرنرژ بازی سازان ایرانی لذت برده اند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC۲۰۱۸ سالومه اشتری مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسرکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، (ادامه





(ادامه خبر ...) بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.



## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

به گزارش ایسنا، نشست خبری رویداد بین المللی (Tehran Game Convention) TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پراثر بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند. حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به دایره ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، سترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی دایره خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد مرفعی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

منبع: خبرگزاری ایستا





## در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی / سنگ اندازی ترکیه و

امارات (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۹۶)

دستاوردهای نخستین دوره برگزاری رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) همزمان با نشست خبری دومین دوره این رویداد تشریح شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آینده اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپوزال کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیزی دیگر در TGC، از حضور پر شور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی تروییم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC2017**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد پنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از **TGC2017** نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه **Game Connection** فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در **TGC 2018** سالومه اشتری مدیر پروژه **TGC 2018** نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار **TGC** روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC2017** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC2018** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC2018** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC2018** در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC2018** با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.



## دستاوردهای تی جی سی برای بازی های ایرانی / سنگ اندازی ترکیه و امارات (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

دستاوردهای نخستین دوره برگزاری رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) همزمان با نشست خبری دومین دوره این رویداد تشریح شد.

به گزارش امتداد نیوز، نشست خبری رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ TGC به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک ۲۰۱۷ Tehran Game Convention

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) وی با بیان این که در رویداد اسمال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و اسمال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.





## در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی / سنگ اندازی ترکیه و

امارات (۱۳۹۵/۱۲/۱۷-۱۳۹۵/۱۲/۱۸)

دستاوردهای نخستین دوره برگزاری رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) همزمان با نشست خبری دومین دوره این رویداد تشریح شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آینده اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپوزال کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷ Tehran Game Convention

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیزی دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی تروییم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد پنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپل یکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.

## گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی TGC ۲۰۱۸

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با Game (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) **Connectio** به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزار کنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی یا بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مسابقات کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه **TGC۲۰۱۷** یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا **Development Awards** یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک **TehranGame Convention ۲۰۱۷**

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیزی دیگر در **TGC**، از حضور پر شور و پرنرژ بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه **TGC۲۰۱۷** گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده **TGC۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC2017 نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC2018

سالومه اشتری مدیر پروژه TGC2018 نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC2017 برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC2018 حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC2018 تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، سترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC2018 در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. بردگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC2018 با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



خبر رسمی  
Shahrooz

## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

به گزارش ایستاد، نشست خبری رویداد بین المللی TGC (Tehran Game Convention) ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC2017 و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC2018 برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC2017 پرداخت و گفت: رویداد TGC2017 به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم. آشنیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مشترکات ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد. آشنیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آیندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند. وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپایل کاربری ساخته و ۱۶۱۲ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است. وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند. صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷ آشنیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پرتیزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم. برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند. حسن کریمی قنوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد. کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد. کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از جی سی افزایش قابل توجهی داشته است. افزایش داشته است. افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند. وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند به همین دلیل مقرر شد با خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند. اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتمدی از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد. وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ۳۰ سخنران ایرانی در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند. مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ گفت: شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود. آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۲۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.



### دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند (۱۳۹۵-۰۶/۱۲/۰۷)

فصل تجارت - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی (TGC ۲۰۱۸) Tehran Game Convention امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مسر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آیندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پراترزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند (ادامه)





(ادامه خبر ...) وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتی خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC۲۰۱۸ سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسرکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل پلیت شامل پلیت دسترسی به کنفرانس ها، (ادامه



(ادامه خبر ...) بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

انتهای پیام



خودرو پارس  
Pasar

## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند (۱۳/۱۲/۹۵ - ۱۶/۱۲/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

به گزارش ایسنا، نشست خبری رویداد بین المللی (Tehran Game Convention) TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مسرکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفاایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پراثر بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، سترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

منبع: خبرگزاری ایسنا





## مهرگان صنعت: دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند (۱۳۹۵/۱۲/۱۷ - ۱۳۹۵/۱۲/۲۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

به گزارش پایگاه خبری تحلیلی «مهرگان صنعت»، نشست خبری رویداد بین المللی (TGC ۲۰۱۸) Tehran Game Convention امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا اندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرتنری بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد مرفعی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

لایسنس/



## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

فصل اقتصاد - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی (TGC ۲۰۱۸ Tehran Game Convention) امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشنیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و قضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشنیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آیندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا **Development Awards** یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک **Tehran Game Convention ۲۰۱۷**

آشنیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در **TGC**، از حضور پرشور و پرا انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای **TGC** تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- نیز در این نشست به ترسیم آینده **TGC** پرداخت و گفت: با برگزاری **TGC** ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده **TGC ۲۰۱۸** با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود **TGC** شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند به درآمدزایی، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از **TGC ۲۰۱۷**، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتی خارجی این رویداد یعنی **Game Connection** فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسرکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

انتهای پیام



## در نشست خبری TGC مطرح شد: افزایش حضور بازی سازان داخلی در رویداد های خارجی پس از TGC

۲۰۱۷ (۱۳/۱۲/۹۵ - ۱۳/۱/۹۶)

نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص Tehran Game Convention یا TGC صبح روز دوشنبه در محل این بنیاد برگزار شد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص Tehran Game Convention یا TGC که در ۱۴ و ۱۵ تیرماه روی خواهد داد، در محل این بنیاد برگزار شد. در این جلسه حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ حضور داشتند.

در این نشست، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حضور در خط مقدم تعاملات بین المللی بازی های رایانه ای گفت و تصریح کرد: با وجود محدودیت هایی که برای عرضه بازی ها به خارج از کشور وجود دارد می خواهیم کاری کنیم که بازی های ایرانی ایزوله نشوند. TGC در گام اولی که امسال برداشته شد، بزرگترین رویداد تجاری و علمی بازی در خاور میانه شد. در هیچ کدام از کشور های منطقه ما همچنین رویدادی به این وسعت نداشتیم.

قدوسی افزود: ما می خواهیم TGC را در سال های آینده به محلی تبدیل کنیم تا فعالان منطقه بیایند و تعاملات تجاری و آموزشی خود را در TGC انجام دهند و TGC نقش یک واسطه را ایفا کند. در واقع نقش Hub بودن TGC، آینده است که ما برای این رویداد متصور هستیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: در بحث جوایز توسعه دهنده ما جوایز را به محصولات ایرانی محدود نکردیم. تلاش ما این بود منطقه ای ایجاد کنیم متشکل از ۳۳ کشور که بتوانیم با آنها کار کنیم مانند آذربایجان، ترکمنستان و مالزی؛ اسمی برای این گروه انتخاب کردیم گیمنستان بود که می تواند بیاید در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازار ما و بازی هایشان را در جواز گیمستان شرکت دهند. هیاتی هم که انتخاب خواهند شد برای دین بازی ها صد درصد بین المللی خواهد بود که شامل ناشران مختلف می شود. هدف گیمستان اول شدن ما در منطقه است.

کریمی قدوسی در بخش دیگری از سخنانش اظهار داشت: تعامل ما با گیم کانکشن فرانسه برای سال ۲۰۱۸ وسعت پیدا کرده است. سال گذشته ما صرفاً مبلغی پرداخت می کردیم تا خارجی ها را بیاورند و به ما در برگزاری کمک کنند. سعی کردیم گیم کانکشن Game Connection بیاید ریسک کند و در TGC دخیل شود. به نظر من هم مسیر، مسیر خوبی است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کشورهای دیگر مانند ترکیه و امارات پیشنهاد کرده بودند که قراردادشان با ایران را لغو کنند اما با هوشیاری که ما داشتیم نتوانستند کاری از پیش ببرند. در این چند ماهی که از TGC ۲۰۱۷ گذشته است حضور بازی سازان در جشنواره های خارجی افزایش پیدا کرده است. بازی سازان بروند و ببینند امکان تعامل بین المللی وجود دارد. امسال اولین سالی بود که در طول نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه ما یک ریال پول ندادیم. خود بازی سازان رفتند و پول دادند و غرفه اجاره کردند شرکت کردند.

وی ادامه داد: TGC جزو معدود اتفاقات بنیاد است که به عنوان یک پروژه حتی اقتصادی به آن نگاه می شود. TGC سال گذشته درآمد خوبی داشت ولی باز هم اگر کمک بنیاد نبود نمی توانست اما امسال در برنامه ریزی، درآمدها را دو برابر و دوبرابر و نیم کردیم که به تبع آن کمک های بنیاد کم خواهد شد. در مسیر ۳-۴ ساله ای که برای TGC ترسیم کردیم TGC بعد از این مدت خودش به درآمد می رسد و نیازی به کمک بنیاد ندارد.

قدوسی خاطرنشان کرد: سال آینده بر اساس توافقی که کردیم سعی می کنیم همه چیز را ۲ برابر کنیم. سعی می کنیم بیشتر از کشورهای منطقه دعوت کنیم تا از اروپا برای این که ظرفیت های زیادی وجود دارد در کشورهای منطقه و آسیای شرقی و محدود نشویم به ناشر اروپایی. در حال تکمیل...

## در نشست خبری TGC مطرح شد: افزایش حضور بازی سازان داخلی در رویدادهای خارجی پس از TGC ۲۰۱۷

نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص Tehran Game Convention یا TGC صبح روز دوشنبه در محل این بنیاد برگزار شد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص Tehran Game Convention یا TGC که در ۱۴ و ۱۵ تیرماه روی خواهد داد، در محل این بنیاد برگزار شد. در این جلسه حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتیری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ حضور داشتند.

در این نشست، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از حضور در خط مقدم تعاملات بین المللی بازی های رایانه ای گفت و تصریح کرد: با وجود محدودیت هایی که برای عرضه بازی ها به خارج از کشور وجود دارد می خواهیم کاری کنیم که بازی های ایرانی ایزوله نشوند. TGC در گام اولی که امسال برداشته شد، بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی بازی در خاورمیانه شد. در هیچ کدام از کشورهای منطقه ما همچنین رویدادی به این وسعت نداشتیم.

قدوسی افزود: ما می خواهیم TGC را در سال های آینده به محلی تبدیل کنیم تا فعالان منطقه بیایند و تعاملات تجاری و آموزشی خود را در TGC انجام دهند و TGC نقش یک واسطه را ایفا کند. در واقع نقش Hub بودن TGC، آینده است که ما برای این رویداد متصور هستیم.

وی در ادامه خاطرنشان کرد: در بحث جواز توسعه دهنده ما جواز را به محصولات ایرانی محدود نکردیم. تلاش ما این بود منطقه ای ایجاد کنیم مشکل از ۳۳ کشور که بتوانیم با آنها کار کنیم مانند آذربایجان، ترکمنستان و مازنی؛ اسمی که برای این گروه انتخاب کردیم گیمستان بود؛ اعضا می توانند بیایند در بازار ما و بازی هایشان را در جواز گیمستان شرکت دهند. هیاتی هم که انتخاب خواهند شد برای دین بازی ها صد درصد بین المللی خواهد بود که شامل ناشران مختلف می شود. هدف گیمستان اول شدن ما در منطقه است.

کریمی قدوسی در بخش دیگری از سخنانش اظهار داشت: تعامل ما با گیم کانکشن فرانسه برای سال ۲۰۱۸ وسعت پیدا کرده است. سال گذشته ما صرفاً مبلغی پرداخت می کردیم تا خارجی ها را بیاورند و به ما در برگزاری کمک کنند. سعی کردیم گیم کانکشن Game Connection بیاید ریسک کند و در TGC دخیل شود. به نظر من هم مسیر، مسیر خوبی است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کشورهای دیگر مانند ترکیه و امارات پیشنهاد کرده بودند که قراردادشان با ایران را لغو کنند اما با هوشیاری که ما داشتیم نتوانستند کاری از پیش ببرند. در این چند ماهی که از TGC ۲۰۱۷ گذشته است حضور بازی سازان در جشنواره های خارجی افزایش پیدا کرده است. بازی سازان بروند و ببینند امکان تعامل بین المللی وجود دارد. امسال اولین سالی بود که در طول نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه ما یک ریال پول ندادیم. خود بازی سازان رفتند و پول دادند و غرفه اجاره کردند شرکت کردند.

وی ادامه داد: TGC جزو معدود اتفاقات بنیاد است که به عنوان یک پروژه حتی اقتصادی به آن نگاه می شود. TGC سال گذشته درآمد خوبی داشت ولی باز هم اگر کمک بنیاد نبود نمی توانست اما امسال در برنامه ریزی، درآمدها را دو برابر و دوبرابر و نیم کردیم که به تبع آن کمک های بنیاد کم خواهد شد. در مسیر ۳-۴ ساله ای که برای TGC ترسیم کردیم TGC بعد از این مدت خودش به درآمد می رسد و نیازی به کمک بنیاد ندارد.

قدوسی خاطرنشان کرد: سال آینده بر اساس توافقی که کردیم سعی می کنیم همه چیز را ۲ برابر کنیم. سعی می کنیم بیشتر از کشورهای منطقه دعوت کنیم تا از اروپا برای این که ظرفیت های زیادی وجود دارد در کشورهای منطقه و آسیای شرقی و محدود نشویم به ناشر اروپایی. در حال تکمیل...



## دستاوردهای تی جی سی برای بازی های ایرانی / سنگ اندازی ترکیه و امارات (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اقتصاد ایران: دستاوردهای نخستین دوره برگزاری رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) همزمان با نشست خبری دومین دوره این رویداد تشریح شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

## صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷ Tehran Game Convention

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرتنری بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC2017، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد پنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC2017 نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC2018 سالومه اشتری مدیر پروژه TGC2018 نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC2017 برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC2018 حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC2018 تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC2018 در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمیستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمیستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC2018 با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.





## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است

به گزارش ایسنا، نشست خبری رویداد بین المللی (Tehran Game Convention) TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قندوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزار کنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و قضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

### صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پراترزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قندوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC2017، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC2017 نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC2018

سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC2018 - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC2017 برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC2018 حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC2018 تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، سترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC2018 در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC2018 با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

منبع: خبرگزاری ایستا



## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند (۱۳۹۴-۹۵/۱۷-۱۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی، نشست خبری رویداد بین المللی TGC (Tehran Game Convention) ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قنوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC2017 و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC2018 برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC2017 پرداخت و گفت: رویداد TGC2017 به بزرگ ترین (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشنیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشنیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آینده اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC۲۰۱۷ Tehran Game Convention

آشنیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پراثر بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند به درآمدزایی، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC2017 نیز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC2018 سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC2018 - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC2017 برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC2018 حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC2018 تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC2018 در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرعی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC2018 با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

انتهای پیام

## در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی / سنگ اندازی ترکیه و امارات

(۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۹۶)

به گزارش شبکه خبری ایرنا، نشست خبری رویداد بین المللی TGC2018 امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC2017 و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC2018 برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح امار و ارقام و دستاوردهای TGC2017 پرداخت و گفت: رویداد TGC2017 به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و قضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مدیر پروژه TGC2017 درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشنیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC2017 حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC2017 یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

#### صادرات دو بازی ایرانی به کمک ۲۰۱۷ Tehran Game Convention

آشنیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC2017 گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC2018 با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC2017، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC2017 نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

#### افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC 2018

سالومه اشتری مدیر پروژه TGC 2018 نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نشان می دادند به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند. مشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود.

آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.

## اکو آنلین

## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

به گزارش ایسنا، نشست خبری رویداد بین المللی (**TGC ۲۰۱۸**) **Tehran Game Convention** امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه اشتری - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) آشنایی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC۲۰۱۷

آشنایی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پراثری بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد پشی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC۲۰۱۸

سالمه اشتری - مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد (ادامه دارد ...)



## اکو آنلین

(ادامه خبر ...) وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایستا

## سخت افزار

## گسترش حضور شرکتهای بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی TGC ۲۰۱۸

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم. آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و

کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد. آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آیندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند. وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است. وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷ آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پر شور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به گزینه های بد و خیلی بد رای ندامدیر پروژه TGC2017 گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. بوی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد. کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC2018 با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به دایره ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. بوی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC2017، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد. کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC2017 نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC2018 سالومه اشتری مدیر پروژه TGC2018 نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند. بوی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند. اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد. بوی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC2017 برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC2018 حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند. مدیر پروژه TGC2018 تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. بوی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، ستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC2018 در سه روز برگزار می شود. اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی دایره ای خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد. مدیر پروژه TGC2018 با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود. بوی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است. علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.





## گزارش زومجی از نشست خبری دومین دوره نمایشگاه (Tehran Game Convention ۱۳۹۴-۱۳۹۵)

نمایشگاه تجاری TGC حالا در دومین دوره خود پخته تر و حرفه ای تر به نظر می رسد همراه گزارش زومجی باشید



## در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی ۲۰۱۸ (TGC ۲۰۱۸)

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

به گزارش رگروه علم و فناوری خبرگزاری آنا، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و قضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آیندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفاایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلافتان ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

## صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل (آدمه دارد ...)



(ادامه خبر ...) محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.





## گزارش زومجی از نشست خبری دومین دوره نمایشگاه Tehran Game Convention

نمایشگاه تجاری TGC حالا در دومین دوره خود پخته تر و حرفه ای تر به نظر می رسد. همراه گزارش زومجی باشید.

نشست خبری دومین دوره از نمایشگاه تجاری بازی های ویدیویی TehranGame Convention که به اختصار، TGC خوانده می شود، امروز در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور مدیر بنیاد ملی، دبیر جشنواره سال ۲۰۱۷، دبیر دوره دوم و اصحاب رسانه برگزار شد.

همانطور که احتمالاً تابستان امسال از پوشش زومجی دیدید و شنیدید، نمایشگاه ۲۰۱۷ TGC توانست برای اولین بار یک همایش بین المللی ۲ روزه با حضور بیش از ۲۳۰۰ نفر و بسیاری از متخصصان شناخته شده این حوزه را در ایران به ثمر نیاورد. این اتفاق بزرگی است که با همکاری مجموعه Game Connection فرانسه افتاد و توانست نام ایران و بازی سازان آن را به گوش ناشران و سرمایه گذاران بازی های ویدیویی برساند.

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد ۲۰۱۷ TGC در ابتدای نشست به تشریح رویداد امسال در قالب آمار و ارقام پرداخت و گفت: در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند که ۵۱ درصد از این میزان برای شرکت در کنفرانس ها حضور پیدا کرده بودند و ۱۸ درصد هم اهداف تجاری داشتند.

۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز و ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار برگزار شد. ۳۰ سخنران هم از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنران ها به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود.

اما آشتیانی در ادامه صحبت هایی که در این نشست خبری داشت به دو بازی ایرانی اشاره کرد که به مرحله قرارداد با ناشرین خارجی رسیدند. مدیر پروژه رویداد سال ۲۰۱۷، به یک مستند ۲۰۰ صفحه ای هم از کالبدشکافی نقاط ضعف TGC هم اشاره کرد که به منظور برگزاری رویدادی بهتر در سال آینده گردآوری شده است.

بعد از آن، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به نقشه راه و آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم؛ چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی قدوسی همچنین به کارشکنی برخی از کشورها برای برهم زدن رابطه بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران و مجموعه گیم کانکشن فرانسه اشاره کرد و گفت کشورهای مانند ترکیه و امارات با برقراری تماس با Game Connection خواستار برگزاری این مراسم در کشورهای خود شدند که قرارداد اولیه بنیاد با آن ها باعث شده تا ایران، تنها نماینده انحصاری همکاری با این مجموعه در منطقه باشد.

در پایان، سالومه اشتیری، مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC با اشاره به برگزاری رویداد سال آینده در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در روزهای ۱۴ و ۱۵ تیر، به بیان برخی از ویژگی های رویداد سال آینده و تفاوت های آن با ۲۰۱۷ TGC پرداخت. به گفته اشتیری، این بار به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور در TGC تاکید می شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشند و تلاش آن ها بر این است که از ناشرانی دعوت شود که مشکل تجارت با ایران را نداشته باشند.

اشتیری همچنین به گیمستان هم اشاره کرد و گفت:

ایران ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی را که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

ثبت نام این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود و سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری هم در مساحت های مختلف از امروز آغاز شده است.

همچنین دو نوع تخفیف هم برای خریداران در نظر گرفته شده است: تخفیف ۳۰ درصدی ویژه خرید بسیار زود هنگام تا ۲۰ فروردین و تخفیف ویژه زود هنگام ۲۰ درصدی برای خریداری بلیت از ۲۱ فروردین تا ۲ خرداد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی اقدام به خرید کنند، ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان به شرکت در این رویداد تجاری که ۱۴ و ۱۵ تیر سال ۹۷ برگزار خواهد شد می توانند به صفحه فروش بلیت و غرفه این رویداد مراجعه کنند.



## نشست خبری رویداد TGC ۲۰۱۸

گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی TGC ۲۰۱۸ با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لنو قرارداد ایران با Game Connection  
نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۲ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی یا بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و قضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خردمان داشتند.

## صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷ Tehran Game Convention

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرتنری بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC2017، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی که جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC2017 نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC2018 سالومه اشتری مدیر پروژه TGC2018 نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC2017 برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC2018 حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC2018 تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، سترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC2018 در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه قرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC2018 با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.

## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی (TGC2018 Tehran Game Convention) امروز دوشنبه ۲ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشنایی - مدیر پروژه TGC2017 و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC2018 برگزار شد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ TGC به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزار کنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و قضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا اندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷ Tehran Game Convention

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پر شور و پراترزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.



## در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ دستاورد تی جی سی برای بازی های ایرانی / سنگ اندازی ترکیه و

امارات (۱۳۹۷-۱۲/۱۲/۹۷)

دستاوردهای نخستین دوره برگزاری رویداد بین المللی بازی های رایانه ای تهران (TGC) همزمان با نشست خبری دومین دوره این رویداد تشریح شد.

به گزارش ذاکرنیوز، نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم. آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد. آشنیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند و با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TG2017 حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه TG2017 یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است. وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند. صادرات دو بازی ایرانی به کمک TehranGame Convention ۲۰۱۷ آشنیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرتأثری بازی سازان ایرانی لذت برده اند و درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد. مدیر پروژه TG2017 گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاءهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم. برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند. حسن کریمی قبوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. وی افزود اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد. کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TG2018 با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TG2017، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد. کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TG2017 نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است. افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TG2018 سالومه اشتری مدیر پروژه TG2018 نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند. وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تأکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند. اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد. وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TG2017 برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TG2018 حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند. مدیر پروژه TG2018 تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود. آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود. افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است. علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنند.

## ترنجه

### گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی TGC ۲۰۱۸

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۱۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزار کنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

### صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پر شور و پر انرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد پنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالمه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه قرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. (ادامه دارد ...)





## ترنجه

(ادامه خبر ...) همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



## در نشست خبری اعلام شد نقشه راه ۲۰۱۸ TGC با کمک Game Connection فرانسه طراحی شد / تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور (۱۳/۱۲/۹۵-۳۱/۱۰/۹۵)

در یک نشست خبری جزئیات رویداد ۲۰۱۸ TGC که سال آینده با حضور شرکت های خارجی در تهران برگزار می شود تشریح شد.

به گزارش خبرنگار گروه جامعه خبرگزاری فارس، در این نشست که امروز (دوشنبه) برگزار شد، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ به ایراد سخن پرداختند. در ابتدای این نشست آشتیانی جزئیاتی را در مورد پروژه تحت مدیریتش که تابستان امسال برگزار شد ارائه کرد. وی در مورد دستورالعمل این رویداد برای کشورمان از قرارداد دو شرکت خارجی برای خرید بازی های ایرانی خبر داد و گفت: دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

در ادامه این نشست کریمی قدوسی در مورد آینده این رویداد در سالهای آینده گفت: با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی برویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطر نشان ساخت: اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

وی به یکی از برنامه های جدید بنیاد تحت مدیریتش اشاره کرد و گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به دایره ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

کریمی قدوسی در مورد رقبای کشورمان در منطقه خاطر نشان ساخت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما نحوه تنظیم قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

در بخش پایانی این نشست، اشتری مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ در مورد جزئیات پروژه تحت مدیریت خودش اعلام است: این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود.

وی در مورد بخشهای پیش برنامه این پروژه خاطر نشان ساخت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کاتکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ در مورد تغییرات انجام شده در رویداد سال آینده اظهار داشت: تعداد ناشران به ۳۰ شرکت افزایش می یابد که تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند.

وی در مورد برگزاری جایزه گیمستان اظهار داشت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ در پایان با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

انتهای پیام/





## قرارداد با ناشران خارجی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است

تدبیر ۲۴ نشست خبری رویداد بین المللی (Tehran Game Convention) TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزار کنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و قضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

### صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پراترزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند. وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد پنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالمه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسرکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.





## در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد؛ گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی ۲۰۱۸ TGC / با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با Game Connection

ایرانیان\_حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ و سالومه اشتیری مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ برگزار شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، در ابتدای این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷ Tehran Game Convention

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی برویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالمه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



## دو بازی ایرانی با کمک TGC به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

رسانه کلیک - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ ضمن ارائه آمار و ارقام و دستاوردهای این رویداد عنوان کرد: ۲ بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده اند.

به گزارش کلیک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و سترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا اپندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر بر اساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷ آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرتنری بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند حسن کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از ۲۰۱۷ TGC، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از ۲۰۱۷ TGC نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در ۲۰۱۸ TGC سالومه اشتری مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیر ماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت ۲۰۱۷ TGC برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. بر اساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در ۲۰۱۸ TGC حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. وی ادامه داد: بر اساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت ۲۰۱۸ TGC در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به این صفحه مراجعه کنند.



## همشدارنیوز

### نقشه راه ۲۰۱۸ TGC با کمک Game Connection فرانسه طراحی شد / تعریف منطقه «گیمنستان» با حضور

۳۳ کشور (۱۳/۱۲-۹۵/۱۲-۹۶)

، در این نشست که امروز (دوشنبه) برگزار شد، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC و سالومه اشتری مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC به ایراد سخن پرداختند.

در ابتدای این نشست آشتیانی جزئیاتی را در مورد پروژه تحت مدیریتش که تابستان امسال برگزار شد ارائه کرد.

وی در مورد دستاورد این رویداد برای کشورمان از قرارداد دو شرکت خارجی برای خرید بازی های ایرانی خبر داد و گفت: دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است.

در ادامه این نشست کریمی قدوسی در مورد آینده این رویداد در سالهای آینده گفت: با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ایران، نشان دادیم که نمی‌خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین‌المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت‌های مان را در این صنعت از دست می‌دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین‌المللی برگزار کردیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خاطر نشان ساخت: اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ‌ترین فرصت برای هم‌بازی سازان منطقه و هم‌تأثران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد. وی به یکی از برنامه‌های جدید بنیاد تحت مدیریتش اشاره کرد و گفت: یکی از تفاوت‌های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن‌ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می‌خواهیم میان بازی‌های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی‌ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می‌شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه‌های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین‌المللی باز کنند.

کریمی قدوسی در مورد رقبان کشورمان در منطقه خاطر نشان ساخت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارت‌تر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن‌ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما نحوه تنظیم قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

در بخش پایانی این نشست، اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ در مورد جزئیات پروژه تحت مدیریت خودش اعلام است: این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برپا شود.

وی در مورد بخشهای پیش‌برنامه این پروژه خاطر نشان ساخت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کاتکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت‌های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ در مورد تغییرات انجام شده در رویداد سال آینده اظهار داشت: تعداد ناشران به ۳۰ شرکت افزایش می‌یابد که تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده‌اند.

وی در مورد برگزاری جایزه گیمستان اظهار داشت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته‌بندی کرده ایم و مسابقه‌ای میان پروژه‌های بازی سازی آنها برگزار می‌شود. این بازی‌ها را ناشران بین‌المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می‌شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ در پایان با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می‌شود گفت: سه مدل بلیت شامل دسترسی به کنفرانس‌ها، بلیت دسترسی به کلاس‌های تخصصی و کنفرانس‌ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس‌ها و اپلیکیشن قرار ملاقات‌ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه‌های تجاری نیز در مساحت‌های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می‌شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت‌ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

انتهای پیام/



## رویداد TGC ۲۰۱۸ امروز کار خود را رسماً آغاز کرد (۱۳۹۵-۰۶/۱۲/۰۹)

خبرگزاری آریا - پس از موفقیت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention (به اختصار TGC) در تیرماه امسال، صبح امروز مسیر حرکت به سوی TGC ۲۰۱۸ آغاز شد. نشست خبری این رویداد با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

مهرداد آشتیانی در ابتدای این نشست به تشریح موفقیت‌های TGC ۲۰۱۷ پرداخت و آمار و ارقامی مرتبط با آن بیان کرد که نشان از سطح رضایت بالایی بازی‌سازهای ایرانی و البته مهمانان خارجی داشت.

TGC یک رویداد تجاری یا B2B است که در رده‌های بالایی تجاری و برای فعالان این حوزه برگزار می‌شود. در چنین رویدادهایی معمولاً کسب و کارها حاضر هستند و مصرف‌کنندگان نقش فعالی ندارند. بنابراین ارزیابی موفقیت چنین رویدادی استانداردهای بسیار متفاوتی را می‌طلبد.

در بخشی از صحبت‌های آشتیانی به پیش‌بینی عقد ۷۵ قرارداد بین بازی‌سازها و ناشرین اشاره شده بود. حالا و پس از گذشت نزدیک به ۸ ماه از TGC ۲۰۱۷، فقط ۲ قرارداد به مرحله رسمی رسیده‌اند که رقمی بسیار متفاوت با پیش‌بینی‌های کارشناسان این رویداد بوده.

از راست به چپ: مهرداد آشتیانی، حسن کریمی قدوسی، سالومه اشتری



## رویداد ۲۰۱۸ TGC امروز کار خود را رسماً آغاز کرد (۱۳۹۶/۱۲/۰۱-۰۲/۰۱/۹۶)

پس از موفقیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention (به اختصار TGC) در تیرماه امسال، صبح امروز مسیر حرکت به سوی ۲۰۱۸ TGC آغاز شد. نشست خبری این رویداد با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC و سالومه اشتری مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC برگزار شد.

مهرداد آشتیانی در ابتدای این نشست به تشریح موفقیت های ۲۰۱۷ TGC پرداخت و آمار و ارقامی مرتبط با آن بیان کرد که نشان از سطح رضایت بالای بازی سازهای ایرانی و البته مهمانان خارجی داشت.

TGC یک رویداد تجاری یا B2B است که در رده های بالای تجاری و برای فعالان این حوزه برگزار می شود. در چنین رویدادهایی معمولاً کسب و کارها حاضر هستند و مصرف کنندگان نقش فعالی ندارند. بنابراین ارزیابی موفقیت چنین رویدادی استانداردهای بسیار متفاوتی را می طلبد.

در بخشی از صحبت های آشتیانی به پیش بینی عقد ۷۵ قرارداد بین بازی سازها و ناشرین اشاره شده بود. حالا و پس از گذشت نزدیک به ۸ ماه از ۲۰۱۷ TGC، فقط ۲ قرارداد به مرحله رسمی رسیده اند که رقمی بسیار متفاوت با پیش بینی های کارشناسان این رویداد بوده.

کمی بعد و در صحبت های سالومه اشتری، وی به ضعف ۲۰۱۷ TGC در زمینه عقد قراردادهای تجاری اشاره کرد و گفت که قصد دارند در ۲۰۱۸ TGC اهمیت عقد قراردادهای را برای ناشرین و خریداران خارجی به وضوح مشخص کنند تا نفع و سهم بازی سازان داخلی از این رویداد بیشتر و بزرگ تر شود.

کریمی قدوسی در پاسخ به پرسش دیجیاتو مبنی بر اینکه اگر تاکنون فقط ۲ قرارداد منعقد شده، پس موفقیت ۲۰۱۷ TGC در چه خلاصه می شود گفت که از نگاه او شناخته شدن بازار ایران، انتقال حس امنیت به سرمایه گذاری مطمئن و زیر رادار قرار گرفتن بازی های ایرانی گام مهمی بوده که در سال اول TGC صورت پذیرفته.

اما آشتیانی با بیانی متفاوت نظر دیگری داشت و معتقد بود که حتی همین ۲ قرارداد هم برای رویدادی این چنینی یک موفقیت به حساب می رود و نباید انتظار بالاتری داشت.

نمایشگاه ۲۰۱۸ TGC در ۱۴ و ۱۵ تیر ماه سال ۱۳۹۷ در سالن همایش های صدا و سیما برگزار خواهد شد و امید می رود که کیفیت بالای برگزاری سال گذشته در کنار تلاش های فعلی بنیاد برای جذب نگاه شرکت ها، منجر به حضور نام های بزرگ تری در گردهمایی بزرگ سالانه بازی سازهای ایرانی و منطقه شود.

خرید بلیت های این رویداد از امروز آغاز شده و اگر قصد حضور در ۲۰۱۸ TGC را دارید از این لینک می توانید اقدام کنید. ثبت نام کنندگان تا پیش از ۲۰ فروردین ماه سال آینده از ۳۰ درصد تخفیف بهره خواهند برد و برای دانشجویانی که به صورت گروهی در تی جی سی ۲۰۱۸ حاضر شوند تخفیف ۵۰ درصدی در نظر گرفته شده است.

## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند (۱۳۹۶/۱۲/۰۱-۰۲/۰۱/۹۶)

نشست خبری رویداد بین المللی (۲۰۱۸ TGC Tehran Game Convention) امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC و سالومه اشتری - مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای ۲۰۱۷ TGC پرداخت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ TGC به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا اندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در ۲۰۱۷ TGC حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه TGC2017 یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان با Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلافتان ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC2017 Tehran Game Convention

آشنایی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پراثری بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC2017 گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC2018 با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC2017، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد پنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC2017 نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC2018

سالومه اشتري - مدیر پروژه TGC2018 - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC2017 برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۲۰ سخنران ایرانی در TGC2018 حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده (ادامه)



(ادامه خبر ...) و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخوردهای فعالان صنعت بازی سازی، مشترکات ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.



## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی (TGC ۲۰۱۸) Tehran Game Convention امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مشترکات ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.





## در نشست رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC عنوان شد؛ نمی خواهیم فقط به بازارهای داخلی محدود شویم / افزایش حضور بازی سازان ایرانی در رویدادهای بین المللی (۱۳/۱۲/۹۵ - ۱۴/۱۲/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نکنیم در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست خواهیم داد.

به گزارش خبرنگار هنرنیوز، نشست خبری رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

وی در پاسخ به سوال خبرنگار هنرنیوز که پرسید آیا بعد از برگزاری تی جی سی، بسترسازی برای حضور بازی سازان ایرانی در بازارهای خارجی افزایش یافته است گفت: حتماً این بسترسازی توسعه یافته است و برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است. ضمن اینکه برای حضور در کشور آلمان نیز ۲۷ الی ۲۸ نفر هماهنگ شده است.

در این نشست نیز، مهرداد آشتیانی با بیان اینکه رویداد TGC۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حلقه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا اندکی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

آشتیانی با بیان این که دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است یادآور شد: شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

سالومه اشتری مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ خبر داد: سه مدل پلیت شامل پلیت دسترسی به کنفرانس ها، پلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. مشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.



## حسن کریمی قدوسی در نشست خبری اعلام کرد؛ رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC بهترین فرصت بازی سازان ایرانی برای حضور در بازارهای بین المللی است / محدود ماندن به بازار داخلی مرگ تدریجی بازی های رایانه در ایران است / بدون دانش بین المللی تمام فرصت ها را در صنعت بازی از دست می دهیم (۹۶/۱۲/۲۴ - ۹۶/۱۲/۲۴)

خبرایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC بهترین فرصت بازی سازان ایرانی است، چرا که در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

به گزارش خبرنگار خبرایران، نشست خبری «رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC» امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه ۱۳۹۶ با حضور «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «مهرداد آشتیانی» مدیر پروژه TGC۲۰۱۷، «سالومه اشتری» مدیر پروژه TGC۲۰۱۸، «علی فخار» مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اصحاب رسانه در ساختمان مرکزی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار و در این نشست خبری «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم و نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد.

وی خاطرنشان کرد: امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد و یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم.

کریمی قدوسی ابراز داشت: در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند و در رویداد اسمال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد و این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و اسمال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود.

وی عنوان داشت: پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد و پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اضافه کرد: خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد و بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند.

وی یادآور شد: برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

آشتیانی: ۲۱ داور بین المللی در TGC۲۰۱۷ به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند. مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ نیز در ادامه این نشست خبری با تشریح ارقام و دستاوردهای TGC۲۰۱۷ اظهار داشت: رویداد TGC۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ ابراز داشت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده و یکی از حرفه ای ترین برگزار کنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما ۳ هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

وی خاطرنشان کرد: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد و در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند و ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

آشتیانی تاکید کرد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

وی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند و ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند و تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ عنوان داشت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروقیل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی افزود: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقاته ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند. آشنایی افزود: از ۲ گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد و خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین ۲ بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. وی یادآور شد: شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC از حضور پرشور و پراثر بازی سازان ایرانی لذت بردند و ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد و یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

اشری: براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت. سالومه اشری مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری اظهار داشت: رویداد TGC۲۰۱۸ قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار شود و در اولین گام، به تعیین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

اشری تصریح کرد: در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد و یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. وی عنوان داشت: به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند و تمنا ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ ابراز داشت: تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد و یکی از نقاط قوت TGC۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود و یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود.

وی افزود: براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند و متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehranamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و یادآور شد: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند و براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

وی با اشاره به آخرین تغییر سال آینده برگزاری «جایزه گیمنستان» تاکید کرد: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

اشری ادامه داد: ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز (۷ اسفندماه ۱۳۹۶) آغاز می شود و سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود و کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند و همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

بنابراین گزارش: علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehranamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است

بانکداری ایرانی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است

به گزارش ایسنا، نشست خبری رویداد بین المللی (Tehran Game Convention) TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در پنج موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز پنج کلاس طولانی مدت یا موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا اندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر از TGC، از حضور پرشور و پراثری بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به دآوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالومه اشتری - مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ - نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه پنج تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به این صفحه نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام کنند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخوردهای فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۳ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آن ها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آن ها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی دآوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضایی رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.



**در نشست خبری رویداد TGC مطرح شد؛ کریمی قدوسی: با برگزاری TGC، در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم / با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با Game Connection**

ایرانیان-حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترمیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ صبح امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه ۹۶ با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷، سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ و جمعی از اصحاب رسانه برگزار شد. به گزارش شبکه خبری ایرانیان، در ابتدای این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی یا بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا اندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پر شور و پرنرژ بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد TGC ۲۰۱۸ اعلام آمادگی کرده اند. سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آلمان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyer های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، سترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

بنابراین گزارش، علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



## گزارش اختصاصی گیمافا از نخستین نشست مطبوعاتی TGC ۲۰۱۸

روز دوشنبه مورخ هفتم اسفند ماه سال ۱۳۹۶ اولین نشست مطبوعاتی مربوط به رویداد TGC ۲۰۱۸ در سالن کنفرانس دفتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد و حاوی نکات جالبی برای اصحاب رسانه بود.

در ابتدا مهرداد آشتیانی به عنوان مدیر پروژه رویداد TGC ۲۰۱۷ سخنرانی را در مورد آمار و ارقام به دست آمده از اولین رویداد TGC آغاز کرد. کلیبی در سالن بخش شد که حاوی برش هایی از پوشش خبری جالب TGC ۲۰۱۷ در صدا و سیما می بود. سپس صحبت ها در مورد ارقام واقعی به دست آمده از TGC ۲۰۱۷ از زبان مهرداد آشتیانی رسماً شروع شد. او به صورت کلی به مفاد آن رویداد مثل برگزاری کنفرانس ها و کارگاه های تخصصی و مواردی شبیه به آن صحبت کرد. سپس، نوبت به بازتاب نظرات شرکت کنندگان خارجی در این رویداد رسید. آشتیانی به این نکته اشاره کرد که به شرکت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کنندگان خارجی رویداد ۲۰۱۷ TGC یک فایل نظرسنجی ارسال شده که اکثر افراد هم به آن پاسخ داده اند و وضع برگزاری رویداد را مناسب توصیف کرده اند. همچنین، بین شرکت کنندگان داخلی هم چنین نظرسنجی برگزار شده و هیچ کدام از شرکت کنندگان ایرانی نحوه برگزاری این رویداد را ضعیف یا خیلی ضعیف ندانسته اند.

سپس اشاره شد که دو پروژه، در حال سپری کردن مراحل آخر انعقاد قرارداد با ناشر بین المللی هستند و در واقع این توافقات و چنین مسائلی همگی زایده برگزاری موفق رویداد ۲۰۱۷ TGC بوده است. البته، برآوردها حاکی از آن بود که عناوین بسیار بیشتری بتوانند به این فاز برسند ولی به هر حال، فقط به این نکته اشاره شد که دو پروژه توانسته اند در مراحل پایانی عقد قرارداد با ناشر بین المللی برسند. متأسفانه نامی از دو پروژه مذکور برده نشد ولی اگر با عناوین حاضر در TGC ۲۰۱۷ آشنا بوده باشید، احتمالاً حدس هایی را خواهید زد که کدام عناوین شانس بیشتری برای بهره گیری از حمایت های ناشران بین المللی برخوردار بوده اند.

برخی آمار و ارقام دیگر هم مثل تعداد شرکت کنندگان (کمی بیش از ۲۳۰۰ نفر) و مواردی از این دست ارائه شد. سپس نوبت به حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسید تا سخنان خود را آغاز کند. او به این نکته اشاره کرد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خط مقدم جبهه تعاملات بین المللی می جنگد. او افزود که با وجود تحریم ها و تلاش ها برای منزوی نشان دادن کشور ایران، آن ها باز هم دوست دارند تا فعالیت بین المللی داشته باشند چرا که محدود شدن به بازار داخلی به مانند مرگ تدریجیست. او به این نکته اشاره کرد که TGC در جهت افزایش همین تعاملات بین المللی بیشتر ایجاد شده است. او امید دارد تا TGC تبدیل به یک هاب (Hub) برای اتصال بازی سازان منطقه به ناشران بین المللی شود.

سپس به این نکته اشاره شد که برخی کشورهای همسایه مثل ترکیه و امارات متحده عربی تلاش داشتند تا با مجموعه گیم کانکشن فرانسه به عنوان همکار بنیاد ملی بازی های رایانه ای در زمینه برگزاری رویداد TGC وارد گفتگو شوند و سعی کنند تا این مجموعه را قانع کنند که با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران قطع همکاری و با آن کشورها شروع به همکاری برای ایجاد یک رویداد مشابه کند. در واقع موفقیت TGC آن ها را به انجام چنین کاری واداشت و این مسئله خود بیان گر آن است که این رویداد در خارج از کشور هم نگاه های زیادی را به خود جلب کرده است. خوشبختانه به علت قراردادی که بین مجموعه گیم کانکشن فرانسه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای عقد شده، این شرکت در منطقه به صورت انحصاری فقط در کشور ما فعالیت خواهد کرد و به همین علت خبری از همکاری این مجموعه با سایر کشورهای منطقه نیست.

در نهایت، نوبت به مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC یعنی خاتم سالومه اشتری رسید تا سخنرانی خود را شروع کند که در واقع، حاوی کلیاتی از نکاتی بود که در TGC ۲۰۱۸ شاهد آن خواهیم بود. در TGC بعدی، ایران و ۳۲ کشور مختلف از قاره هایی چون آسیا و آفریقا منطقه ای فرضی به نام گیمستان را ایجاد کرده اند که میان بازیسازان این منطقه مسابقه بازیسازی برگزار خواهد شد و به از برندگان تقدیر خواهد شد.

البته، حسن کریمی قدوسی این نکته را هم اضافه کرد که مسئولان انتظار ندارند که همه این ۳۲ کشور دیگر هم آثاری را ارسال کنند ولی به هر حال بخشی از آن کشورها هم که آثار خود را ارسال کنند، خود به برگزاری یک رقابت جذاب منتهی خواهد شد. سپس او به این نکته هم اشاره کرد که وظیفه برقراری ارتباط با این ۳۲ کشور هم برعهده یک تیم زبده بوده که مدت ها روی راه های ارتباطی با مسئولان بخش بازیسازی این کشورها کار کرده اند تا توانسته اند هماهنگی های لازم را انجام دهند.

سپس خاتم اشتری ادامه داد که امسال سعی بر آن بوده تا از ناشرانی دعوت شود که مشکلی در زمینه همکاری بازیسازان ایرانی با آن ها وجود ندارد و در واقع از طرف کشورهای آنان و قوانین حاکم بر آن کشورها، مانعی بر سر نشر و توزیع عناوین ایرانی در آن بازارها وجود ندارد. همچنین در رویداد بعدی تعداد سخنرانان نیز افزایش یافته و از طرف دیگر، این بار کارگاه های تخصصی یک روز قبل از آغاز رسمی رویداد ۲۰۱۸ TGC آغاز به کار خواهند کرد تا تداخلی میان رویداد و کنفرانس ها و قراردادهای تجاری اش با کارگاه های تخصصی پیش نیاید. به مانند قبل داورانی بین المللی در این دوره از رویداد حضور خواهند داشت که عناوین را بررسی خواهند کرد و به برترین عناوین رای خواهند داد. به مانند گذشته انواع مختلفی از بلیت ها در دسترس علاقه مندان برای خرید قرار خواهد گرفت و تقریباً در این بخش تفاوتی با ۲۰۱۷ TGC وجود نخواهد داشت. اگر تا قبل از ۲۰ فروردین بلیت رزرو شود ۳۰ درصد و اگر بین ۲۰ فروردین تا ۲ خرداد بلیت رزرو شود نیز ۲۰ درصد تخفیف شامل حال خریداران خواهد شد. دانشجویانی که به صورت گروهی بلیت تهیه کنند هم تخفیف ۵۰ درصدی دریافت خواهند کرد. در پایان، باید گفت که تصمیم جدی گرفته شده تا رویدادی کامل تر و بهتر نسبت به ۲۰۱۷ TGC برگزار شود. با ۲۰۱۸ TGC بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان دهد ایران هم ظرفیت های بالایی در زمینه ساخت عناوین باکیفیت دارد و سرمایه گذاران خارجی می توانند با خیال راحت به کشور سفر کنند و بازی های مختلف را برای نشر در بازارهای بین المللی انتخاب کنند.

رویداد ۲۰۱۸ TGC در تاریخ ۱۴ و ۱۵ تیر ماه سال ۱۳۹۷ در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار خواهد شد. هم اکنون از طریق وبسایت این رویداد می توان نسبت به رزرو بلیت اقدام کرد. تمامی تصاویر تهیه شده، اختصاصی گیمفا است.

## گیم‌ها

### در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد نشست خبری رویداد ۲۰۱۸ TGC

نشست خبری رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه ۲۰۱۷ TGC و سالومه اشتری مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای ۲۰۱۷ TGC پرداخت و گفت: رویداد ۲۰۱۷ TGC به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشنایی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشنایی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آیندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپوزال کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC۲۰۱۷

آشنایی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی تروییم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون آمینواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸ سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و ایلکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.



## دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران بین المللی رسیدند

نشست خبری رویداد TGC با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

فانوارن - در ابتدای این نشست مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزار کنندگان رویداد های تجاری در دنیاست. در این رویداد ما سه هدف اشتراک دست اول تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

وی با بیان اینکه در دوره گذشته TGC تعداد ۲۲۶۰ نفر شرکت کردند، گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها و ۱۸ درصد هم بازدید کنندگان تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسایل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵، ۶ کلاس یک روزه با موضوعاتی که بتواند خلاقه دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد. آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی غرفه برپا شد که ۲۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های بازی سازی اختصاص یافت. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های خارجی بیست و یک خریدار خارجی به این رویداد آمدند. وی با بیان اینکه ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC سال گذشته حضور یافتند، گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

امارات و ترکیه به دنبال پارتنر خارجی بنیاد

حسن کریمی قنوسی، رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت. او گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمنستان» با حضور ۳۳ کشور آسیایی که در آنها صنعت بازی سازی در حال توسعه است و برگزاری مسابقه میان بازی های این منطقه است. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان اینکه در رویداد اسسال، Game Connection در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: TGC در مسیر خوبی قرار دارد و اسسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای این نمایشگاه هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آنها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری است.

افزایش ناشران و سخنرانان خارجی

سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست با بیان اینکه نمایشگاه TGC ۲۰۱۸ قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله تیمی از Game Connection آبان ماه به ایران آمد تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرد.

وی با بیان اینکه در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد، گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن پرداختند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از اینکه آنها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد.

اشتری ادامه داد: تعداد خریداران به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آنها به چشم می خورد.

وی با بیان اینکه یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود، گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند. البته ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، سترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود. اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت.

برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان اینکه ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز شد گفت: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند، ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.



## گزارش: گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸

در نشست خبری رویداد TGC اعلام شد: با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لغو قرارداد ایران با Game Connection: در ادامه همراه دنیای بازی باشید (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت:

رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت:

۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد:

۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد:

در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آینده اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت:

تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت:

با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد:

مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای یکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TehranGame Convention ۲۰۱۷

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت:

خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرنرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت:

۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت که یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت:

با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود:

اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) یکی از تفاوت های عمده ۲۰۱۸ TGC با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت:

این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت:

پس از ۲۰۱۷ TGC، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد:

بازی سازان ایرانی پس از ۲۰۱۷ TGC نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در ۲۰۱۸ TGC

سالومه اشتری مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت:

در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت:

یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد:

تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت ۲۰۱۷ TGC برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت:

یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در ۲۰۱۸ TGC حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امینواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت:

یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد:

براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت ۲۰۱۸ TGC در سه روز برگزار می شود.

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت:

ایران ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت:

سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود:

کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است. علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند. در ادامه می توانید دیگر تصاویر نشست خبری را مشاهده نمایید:



### فراخوان ارسال تریلر بازی های جدید برای نمایش در اختتامیه جشنواره گیم تهران برای نخستین بار (۱۳۹۵-۹۶/۱۲/۱۸)

همانند دوره های قبل جشنواره بازی های رایانه ای تهران، در دوره هفتم نیز تریلر جدیدترین بازی های ایرانی در مراسم اختتامیه و برای نخستین بار که اصطلاحاً **World Premiere** نامیده می شود، پخش خواهد شد. به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دبیرخانه جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازان کشور دعوت می کند تا اگر تیزر یا تریلر ی از بازی های منتشر نشده خود جهت نمایش در مراسم اختتامیه دارند به دبیرخانه ارسال کنند. این تریلرها تنها در صورتی به نمایش درمی آیند که پیش از این به صورت عمومی نشده و خود بازی نیز انتشار نیافته باشد. تیم اجرایی جشنواره پس از دریافت تریلرها، بسته به محدودیت های زمانی تعداد مشخصی از بهترین تریلرها را انتخاب خواهد کرد. با توجه به پخش زنده اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران علاوه بر شرکت کنندگان در اختتامیه هزاران نفر علاقه مند به بازی نیز برای نخستین بار این تریلرها را تماشا خواهند کرد. بازی سازان می توانند تریلرهای خود را از طریق این فرم ارسال کنند. برای ارسال تریلر تنها تا روز شنبه ۱۲ اسفند ماه فرصت باقیست. اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای معرفی برترین بازی های سال در ژانرهای مختلف ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود.



### گزارش ویژه از دست آورد های ۲۰۱۷ TGC برای صنعت بازی ایران و چشم انداز های ۲۰۱۸ TGC (۱۳۹۵/۱۲/۱۸-۱۳۹۶/۱۲/۱۸)

نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد. به گزارش پردیس گیم، روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح امار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزار کنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: "برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پنل ها و مستر کلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد. وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند." مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: "۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد."

آشتیانی ادامه داد: "در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا اندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند. وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد."

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: "با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است." (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: "مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند".

آشتیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: "خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرنرزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند".

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: "۵۰٪ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم".

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: "با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است. وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد".

کریمی افزود: "یکی از تفاوت های عمده TGC ۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند".

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: "این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد".

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: "پس از TGC ۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد".

کریمی ادامه داد: "بازی سازان ایرانی پس از TGC ۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است".

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند. وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: "یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند".

اشتری ادامه داد: "تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد".

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC ۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: "یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند".

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: "یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود. به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند".

وی ادامه داد: "براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود".

اشتری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: "ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: "سه مدل بلیت شامل دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود."

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است. علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



## روزگرا

### دو بازی ایرانی در مرحله قرارداد با ناشران خارجی

گروه فن آوری - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

نشست خبری رویداد بین المللی (**TGC ۲۰۱۸ Tehran Game Convention**) دیروز با حضور حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای -، مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه اشتیری - مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد.

در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم. آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در **TGC**، از حضور پرشور و پراورزی بازی سازان ایرانی لذت برده اند. وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی نرویم و خود را به روز نگه نداریم، در پنج سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم **TGC** را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم **TGC** به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.



## زیما

### گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه و همایش بین المللی **TGC ۲۰۱۸**

نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه اشتیری مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویدادهای تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشنیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروپایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک Tehran Game Convention ۲۰۱۷ آشنیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هرچیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرتنری بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجهی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی شورمان در رویدادهای بین المللی پس از جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC۲۰۱۸ سالومه اشتری مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نشان می دادند به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور **TGC** تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند. مشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا **Buyer** های رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت **TGC ۲۰۱۷** برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در **TGC ۲۰۱۸** حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند.

وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسترکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت **TGC ۲۰۱۸** در سه روز برگزار می شود. آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی دالوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در **TGC** و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود. افزوده کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زود هنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زود هنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.



## گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه **TGC ۲۰۱۸**

با کمک **TGC**، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای انو قرارداد ایران با **Game Connection** نشست خبری رویداد بین المللی **TGC ۲۰۱۸** امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** و سالومه اشتری مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۸** برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای **TGC ۲۰۱۷** پرداخت و گفت: رویداد **TGC ۲۰۱۷** به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، **TGC** را با همکاری شرکت **Game Connection** فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزارکنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی با بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتمادسازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسترکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته **TGC** تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدیدکنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه **TGC ۲۰۱۷** درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا آیندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در **TGC ۲۰۱۷** حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مدیر پروژه TGC2017 یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قراردادهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروقیل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای بکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

صادرات دو بازی ایرانی به کمک TGC2017

آشنیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC2017 گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی تروییم و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC2018 با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند به درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC2017، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC2017 نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC2018

سالومه اشتری مدیر پروژه TGC2018 نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آبان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC2017 برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC2018 حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند. مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مسرکلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت TGC ۲۰۱۸ در سه روز برگزار می شود. آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.

برای عضویت در خیرنامه دیجی کالا مگ نام و ایمیل خود را وارد کنید.



## گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه TGC ۲۰۱۸

دیجی کالا مگ - منبع جامع اخبار و مقالات تخصصی در حوزه ی محصولات دیجیتال، دانش و فناوری و بازی با کمک TGC، دو بازی ایرانی به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیدند / تلاش ترکیه و امارات برای لگو قرارداد ایران با Game Connection نشست خبری رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امروز دوشنبه ۷ اسفند ماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهرداد آشتیانی مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ و سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این نشست خبری، مهرداد آشتیانی به تشریح آمار و ارقام و دستاوردهای TGC ۲۰۱۷ پرداخت و گفت: رویداد TGC ۲۰۱۷ به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی های رایانه ای در منطقه بدل شد.

وی افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای، TGC را با همکاری شرکت Game Connection فرانسه برگزار کرده است که یکی از حرفه ای ترین برگزار کنندگان رویداد های تجاری بازی در دنیا است. در این رویداد ما سه هدف اشتراک تجربه بازی سازان بین المللی یا بازی سازان ایرانی، تسهیل و کمک به بازی سازان ایرانی برای انتشار محصول در بازارهای بین المللی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران و صنعت بازی ایران به جامعه بین الملل را دنبال می کردیم.

آشتیانی گفت: برای رسیدن به این اهداف، بخش های مختلفی از جمله فضای نمایشگاهی و ملاقات های تجاری، کنفرانس ها، پتل ها و مسرکلاس ها، جایزه توسعه دهندگان و فضای اختصاصی برای بازی سازان مستقل در نظر گرفته شد.

وی با بیان این که در دوره گذشته TGC تعداد ۲۳۶۰ نفر شرکت کردند گفت: ۵۱ درصد از شرکت کنندگان برای حضور در کنفرانس ها شرکت کرده بودند و در وهله دوم ۱۸ درصد هم بازدید کنندگانی با اهداف تجاری بودند.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ درباره بخش کنفرانس ها توضیح داد: ۶۰ کنفرانس تخصصی در دو روز در ۵ موضوع طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار در دو روز برگزار شد. ۳۰ سخنران نیز از ۱۵ کشور به این رویداد آمدند که بیشترین سهم سخنرانان به ترتیب مربوط به کشورهای کانادا، فرانسه، آلمان و آمریکا بود. در بخش کلاس های تخصصی نیز ۵ کلاس طولانی مدت با موضوعاتی که بتواند خلا دانشی در صنعت بازی سازی ایران را پوشش دهد برگزار شد.

آشتیانی ادامه داد: در بخش نمایشگاهی ۱۲۰ غرفه برپا شد که ۷۳ غرفه به شرکت های تجاری و ۴۷ غرفه به تیم های مستقل یا ایندی اختصاص یافت. همچنین به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران خارجی نیز به این رویداد آمدند.

وی با بیان این که ۲۰ نفر به نمایندگی از ۱۸ ناشر خارجی در TGC ۲۰۱۷ حضور یافتند گفت: تلاش کردیم تا ناشران حاضر در این رویداد در بازارهای مختلفی از جمله بازارهای عربی، ترکیه و اروپا فعال باشند تا تمام بازارهای هدف تحت پوشش قرار بگیرد.

مدیر پروژه TGC ۲۰۱۷ یکی از ویژگی های این رویداد را دسترسی به برنامه قرارهای ملاقات دانست و گفت: با این برنامه امکان تنظیم برنامه کاری پیش از برگزاری رویداد فراهم آمد. در سال گذشته ۱۸۸ پروفایل کاربری ساخته و ۱۶۱۳ قرار ملاقات درخواست شد که ۴۹ درصد آن مورد پذیرش قرار گرفت. ۶۴ درصد از ملاقات های درخواست شده نیز برای دیدار با خریداران خارجی بازی بوده است.

وی ادامه داد: مسابقه توسعه دهندگان یا Development Awards یکی دیگر از بخش های مهم رویداد سال گذشته بود که طی آن ۲۱ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) داور بین المللی به داوری و انتخاب بهترین و خلاقانه ترین بازی های ایرانی پرداختند و البته این فرصت خوبی بود که این بازی ها به دقت توسط ناشران خارجی دیده شوند. نکته جالب این بود که بازی هایی مورد توجه ناشران قرار گرفتند که کپی بازی خارجی نبوده و ایده ای یکر براساس فرهنگ خودمان داشتند.

#### صادرات دو بازی ایرانی به کمک ۲۰۱۷ Tehran Game Convention

آشنیانی با بیان این که از دو گروه شرکت کنندگان خارجی و ایرانی نظرسنجی درباره این رویداد انجام شد گفت: خریداران در خارجی در این نظرسنجی اعلام کردند که انتظار دارند با بازی سازان ایرانی حداقل به یک قرارداد تجاری دست یابند. همچنین دو بازی ایرانی نیز به مرحله قرارداد با ناشران خارجی رسیده است. نکته دیگر این که شرکت کنندگان خارجی اعلام کردند بیشتر از هر چیز دیگر در TGC، از حضور پرشور و پرانرژی بازی سازان ایرانی لذت برده اند.

وی درباره نتایج نظرسنجی از شرکت کنندگان ایرانی گفت: ۵۰۷ نفر از شرکت کنندگان در این نظرسنجی حضور یافتند که ۴۵ درصد گزینه خیلی خوب، ۴۵ درصد گزینه خوب و ۱۰ درصد گزینه متوسط را انتخاب کردند و هیچ کس به گزینه های بد و خیلی بد رای نداد.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۷ گفت یک مستند ۲۰۰ صفحه ای برای کالبد شکافی نقاط ضعف و خلاهای TGC تهیه شد تا سال آینده شاهد برگزاری رویداد بهتری باشیم.

برخی کشورهای منطقه به دنبال برهم زدن رابطه بنیاد با گیم کانکشن فرانسه بودند

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در این نشست به ترسیم آینده TGC پرداخت و گفت: با برگزاری TGC ما در عمل در خط مقدم تعاملات بین المللی می جنگیم. با وجود تحریم و تلاش عده ای برای ایزوله نشان دادن ایران، نشان دادیم که نمی خواهیم به بازار داخل محدود شویم چرا که نتیجه محدود ماندن به بازار داخلی، مرگ تدریجی این صنعت در کشور است.

وی افزود: اگر ما به سراغ دانش بین المللی ترویج و خود را به روز نگه نداریم، در ۵ سال آینده تمام فرصت های مان را در این صنعت از دست می دهیم. به همین دلیل هم TGC را به عنوان گامی در جهت افزایش تعاملات بین المللی برگزار کردیم و خوشحالیم که این رویداد به بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی صنعت بازی در خاورمیانه بدل شد. اکنون امیدواریم TGC به هاب تجاری صنعت بازی سازی منطقه بدل شود و بزرگ ترین فرصت برای هم بازی سازان منطقه و هم ناشران خارجی برای تعامل و مذاکرات تجاری باشد.

کریمی گفت: یکی از تفاوت های عمده TGC۲۰۱۸ با سال گذشته تعریف منطقه «گیمستان» با حضور ۳۳ کشور است که در آن ها صنعت بازی سازی در حال توسعه بود و ما می خواهیم میان بازی های این کشورها مسابقه برگزار کنیم. در این مسابقه بازی ها به داوری ناشران خارجی گذاشته می شوند و بهترین فرصت برای آن است که پروژه های جدید بازی سازی، راه خود را برای حضور در بازارهای بین المللی باز کنند.

وی با بیان این که در رویداد امسال، گیم کانکشن در سود TGC شریک شده تا در ریسک برگزاری این رویداد دخیل باشد گفت: این رویداد در مسیر خوبی قرار دارد و امسال مبلغ کمتری از سوی بنیاد برای آن هزینه می شود. پیش بینی ما این است که ظرف سه تا چهار دوره آینده این رویداد کاملاً بتواند با درآمدهایش، هزینه برگزاری خود را پوشش دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: پس از TGC۲۰۱۷، از کشورهای منطقه از جمله امارات و ترکیه با پارتنر خارجی این رویداد یعنی Game Connection فرانسه تماس گرفته شد تا آن ها به جای همکاری با ایران، در آن کشورها رویداد برگزار کنند. اما خوشبختانه هوشمندی ما در قرارداد اولیه باعث شد تا قرارداد ما با این شرکت در این منطقه انحصاری باشد از طرفی موفقیت قابل توجه تی جی سی باعث شد تا طرف فرانسوی دلیلی برای دور زدن ایران نداشته باشد.

کریمی ادامه داد: بازی سازان ایرانی پس از TGC۲۰۱۷ نیاز به برقراری تعامل با رویدادهای بین المللی را پیدا کردند. به همین دلیل برای نخستین بار بازی سازان ایرانی با هزینه شخصی در نمایشگاه Game Connection فرانسه حضور یافتند و اکنون به جرات می توان گفت حضور فعالان بازی کشورمان در رویدادهای بین المللی پس از تی جی سی افزایش قابل توجهی داشته است.

#### افزایش قابل توجه ناشران و سخنرانان بین المللی در TGC ۲۰۱۸

سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری با بیان این که این رویداد قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود گفت: در نخستین گام، به تدوین نقشه راه دوره آینده پرداختیم و در این مرحله مدیران گیم کانکشن آلمان ماه به ایران آمدند تا همراه با کارشناسان بنیاد، نظرات، انتقادات و پیشنهادات شرکت های بازی ساز ایرانی را بگیرند.

وی با بیان این که در این نقشه راه ۵ تغییر عمده در ساختار TGC روی می دهد گفت: یکی از نکاتی که بازی سازان ایرانی به آن اشاره کردند این بود که جلسات حضوری با خریداران بین المللی بسیار مثبت بود اما پس از این که آن ها به کشورشان باز می گشتند، تمایل کمتری به عقد قرارداد نشان می دادند. به همین دلیل مقرر شد به خریداران و ناشران علاقه مند به حضور TGC تاکید شود که تنها حضورشان در این رویداد کافی نیست و باید خروجی مشخصی داشته باشد و همچنین تلاش می کنیم ناشرانی را به ایران بیاوریم که مشکل تجارت با بازی سازان ایرانی نداشته باشند.

اشتری ادامه داد: تعداد ناشران یا Buyerهای رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ به ۳۰ شرکت افزایش می یابد و تاکنون ۲۱ شرکت برای حضور در این بخش اعلام آمادگی کرده اند که اسامی شرکت های معتبری از چین، روسیه و کانادا در میان آن ها به چشم می خورد.

وی با بیان این که یکی از نقاط قوت TGC۲۰۱۷ برگزاری ۶۰ کنفرانس بود گفت: یکی از تغییرات رویداد سال آینده این است که تعداد کنفرانس ها به ۸۰ افزایش خواهد یافت و سهم سخنرانان خارجی نیز بیشتر می شود. براساس برنامه ریزی به عمل آمده ۵۰ سخنران خارجی و ۳۰ سخنران ایرانی در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت و تاکنون ۱۱۲ سخنران هم برای حضور در این رویداد اعلام آمادگی کرده اند که ۹۵ درصد تقاضاها از سمت سخنرانان خارجی بوده و امیدواریم سخنرانان کشورمان نیز تجربیات خود را در این رویداد به اشتراک بگذارند. هم اکنون متخصصان داخلی می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/call-for-speakers> نسبت به ثبت سخنرانی خود اقدام نمایند.

مدیر پروژه TGC۲۰۱۸ تغییر سوم رویداد سال آینده را سطح بندی سخنرانان دانست و گفت: یکی از مشکلات کنفرانس ها مشخص نبودن سطح سخنرانی بود به همین دلیل کنفرانس ها در سه سطح مبتدی، متوسط و حرفه ای طبقه بندی خواهند شد تا مخاطبان انتخاب بهتری داشته باشند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: براساس بازخورد فعالان صنعت بازی سازی، مستر کلاس ها یک روز پیش از رویداد برگزار می شود تا شرکت کنندگان در این بخش بتوانند از کنفرانس ها نیز استفاده کنند. در نتیجه به نوعی می توان گفت ۲۰۱۸ TGC در سه روز برگزار می شود.

اشری آخرین تغییر سال آینده را برگزاری «جایزه گیمنستان» عنوان کرد و گفت: ایران و ۳۲ کشور آفریقایی و آسیایی که صنعت بازی سازی آنها در حال توسعه است، در قالب منطقه فرضی گیمنستان دسته بندی کرده ایم و مسابقه ای میان پروژه های بازی سازی آنها برگزار می شود. این بازی ها را ناشران بین المللی داوری خواهند کرد و نامزدهای هر بخش که ۱۵ خرداد معرفی می شوند، امکان حضور در TGC و استفاده از فضای رایگان را خواهند داشت. برندگان نیز در مراسم اختتامیه اعلام خواهند شد.

مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC با بیان این که ثبت نام در این رویداد رسماً از امروز آغاز می شود گفت: سه مدل بلیت شامل بلیت دسترسی به کنفرانس ها، بلیت دسترسی به کلاس های تخصصی و کنفرانس ها و بلیت تجاری شامل دسترسی به کنفرانس ها و اپلیکیشن قرار ملاقات ها فروخته خواهد شد. فروش غرفه های تجاری نیز در مساحت های مختلف از امروز امکان پذیر خواهد بود.

وی افزود: کسانی که بلیت مورد نیازشان را تا ۲۰ فروردین خریداری کنند شامل تخفیف ویژه خرید بسیار زودهنگام ۳۰ درصدی می شوند. همچنین تا دوم خرداد مرحله خرید زودهنگام است و بلیت ها با ۲۰ درصد تخفیف عرضه خواهد شد. برای دانشجویانی هم که به صورت گروهی در این رویداد شرکت کنند ۵۰ درصد تخفیف در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان برای خرید بلیت های رویداد می توانند به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/en/buy-ticket-or-booth> مراجعه نمایند.

برای عضویت در خبرنامه دیجی کالا مگ نام و ایمیل خود را وارد کنید.

[contact-form-۷]

مطلب گسترش حضور شرکت های بین المللی در نمایشگاه ۲۰۱۸ TGC برای نخستین بار در دیجی کالا مگ منتشر شده است.



## یک هفته تجسم هنر؛ معرفی برگزیدگان جشنواره تجسمی فجر و طراحان مدولباس (۱۳۹۵-۹۶/۱۲/۱۱)

تهران-ایرنا- این هفته پرونده دهمین جشنواره بین المللی هنرهای تجسمی فجر با معرفی برگزیدگان بسته به کار خود پایان داد و آماده ورود به دهه دوم این جشنواره شد. همچنین جشنواره مد و لباس فجر با معرفی طراحان و تولید کنندگان برتر کار خود را آغاز کرد.

به گزارش روز جمعه خبرنگار هنرهای تجسمی ایرنا، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در آیین اختتامیه جشنواره هنرهای تجسمی فجر اظهار داشت: هنرهای تجسمی ارتباط بی واسطه با مخاطب دارند و نیازمند ترجمه زبانی نیستند و باید ۸۰ میلیون ایرانی مصرف کننده کالاهای هنرهای تجسمی باشند.

وی ادامه داد: امیدواریم هنرهای تجسمی به عنوان کالای فرهنگی مورد توجه همه قرار گیرد و هر خانه ایرانی یک کالای فرهنگی هنرهای تجسمی را داشته باشد. هنرهای تجسمی فقط یک کالای لوکس نیست که مخصوص ثروتمندان و افراد خاص باشد، همه انسان ها نیاز دارند که ببینند، بشنوند و لمس کنند.

وی افزود: این دوره با تکامل نسبت به دوره های قبل برگزار شد که امیدواریم شاهد رشد و شکوفایی بیشتر آن باشیم.

دهمین جشنواره بین المللی هنرهای تجسمی فجر از سوم بهمن ماه آغاز و چهارم اسفند ماه با معرفی برگزیدگان به کار خود پایان داد.

● افتتاحیه هفتمین جشنواره بین المللی مدولباس فجر

همچنین از دیگر اتفاقات مهم این هفته افتتاح جوان ترین جشنواره فجر در حوزه مدولباس کشور بود که معاون امور هنری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در آیین افتتاحیه هفتمین جشنواره بین المللی مدولباس فجر عنوان کرد: مایه افتخار ایرانیان است که از لباس به عنوان یک پوشش استفاده نکرده اند، بلکه به آراستگی آن نیز توجه داشته اند.

وی افزود: جشنواره ها بستر گفت و گو و هم اندیشی و عرصه دستاوردهای ما هستند و جشنواره مدولباس فجر فرصت گفت و گو در مورد پدیده مدولباس است. همچنین در آیین افتتاحیه از طراحان و تولید کنندگان برتر تجلیل شد.

هفتمین جشنواره بین المللی مدولباس فجر از ششم تا سیزدهم اسفند ماه در تالار وحدت، سالن حجاب و برج میلاد برپا است.

● نشست خبری دومین نمایشگاه و همایش تی جی سی در صنعت بازی های رایانه ای

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نشست اظهار داشت: با برگزاری نمایشگاه و همایش بین المللی بازی سازی تهران (TGC) به جامعه جهانی نشان می دهیم که با وجود محدودیت ها، ما ایزوله و محدود به بازار داخل نیستیم و عملاً در خط تعاملات بین المللی می جنگیم.

وی گفت: اشتراک دانش و تجربه بازی سازان ایرانی، کمک و تسهیل به انتشار بازی های رایانه ای ایرانی و همچنین اعتماد سازی و شناساندن ایران به جامعه جهانی از اهداف این همایش است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص تفاوت تی جی سی ۲۰۱۸ نسبت به دوره گذشته گفت: تی جی سی ۱۴ و ۱۵ تیر ماه ۹۷ برگزار می شود که سال آینده بحث جایزه توسعه دهندگان مطرح است و فقط محدود به ایران نمی شود و برای این دوره جایزه گیمنستان را که مربوط به ۳۲ کشور منطقه است، خواهیم داشت.

همچنین از دیگر اتفاقات مهم در حوزه هنرهای تجسمی می توان به جاثمایی مجسمه های جاکومتی در فضای داخلی موزه هنرهای معاصر تهران اشاره کرد. دو مجسمه برنزی آلبرتو جاکومتی هنرمند سوئیسی که در فضای باز موزه هنرهای معاصر قرار داشت، به علت شرایط آب و هوایی و باران های (ادامه دارد ...)









## تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد / دریافت عوارض از بازی های خارجی برای کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت است (۱۳۹۵/۱۲/۱۲-۱۳۹۵/۰۱/۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره دریافت عوارض از بازی های خارجی گفت: دریافت عوارض ۱۰ درصدی از بازی های خارجی نمونه ای از طرح رجیستری در صنعت بازی به دلیل اهداف مشترک به منظور درآمد زایی برای دولت، کنترل بازار و حمایت از بازی های ایرانی محسوب می شود.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار اقتصادی ایلنا با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با محدودیت بودجه روبرو است، گفت: بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۷ علی رغم وعده ها مبنی بر حمایت نه تنها افزایش پیدا نکرد، بلکه میزان تخصیص نیز کاهش پیدا کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بودجه نسبت به سایر دستگاه ها مظلوم واقع شد. وی ادامه داد: در صورتی که بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزایش پیدا می کرد، به دلیل شرایط حاکم بر کشور همچنان میزان تخصیص پایین بود. در واقع اگر بودجه بنیاد ۳۰ میلیارد تومان بود، تخصیص به مراتب کمتر بود به این دلیل که شرایط اقتصادی کشور به نحوی است که باعث می شود تا دولت با احتیاط بیشتری قدم بردارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به درآمدزایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از طریق دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار داشت: یکی از طرح های دولت برای ساماندهی و مبارزه با بازار بسیار بزرگ و پرسود بازی های قاچاق خارجی، دریافت عوارض از بازی های خارجی است که می تواند درآمد بنیاد را افزایش و بخش بازی کشور را تقویت کند.

کریمی قدوسی افزود: دو مسئله مهم در درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی وجود دارد: اول اینکه عوارض حاصل از بازی های رایانه ای خارجی قرار نیست به حساب دولت وارد شود و این درآمد متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای است اما در مسئله دوم اگر دولت پول حاصل از عوارض برای بازی های خارجی را در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار ندهد شاهد اتفاق بسیار بدی هستیم؛ در واقع عوارض از بازی های خارجی دریافت شده است اما به بخش بازی کشور تخصیص داده نشده است که باعث می شود علاوه بر عدم افزایش بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیچ حمایت مالی در اختیار بخش بازی کشور قرار داده نشود.

وی با اشاره به سیاست های اتخاذ شده، خاطر نشان کرد: قانون بر این است که اگر درآمدی توسط یک سازمان ایجاد شد، ابتدا وارد خزانه کل کشور شود و سپس خزانه کل کشور این پول را به بخشی تخصیص می دهد. در حقیقت هیچ زمانی یک نهادی نمی تواند این درآمد را به صورت مستقیم دریافت کند و بنیاد نیز باید منتظر اعلام سیاست های دولت و خزانه کل کشور برای درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعتراض مارکت های بازی ایرانی نسبت به دریافت عوارض از بازی های خارجی تصریح کرد: مارکت های ایرانی اعتراض بسیار زیادی به مسئله دریافت عوارض از بازی های خارجی داشتند اما آن ها باید بدانند که بنیاد ملی بازی های رایانه ای تمام تلاش خود را می کند که کار اشتباهی نکند و در سه سال گذشته فعالیت های این نهاد هیچ لحظه ای به بنیان اکوسیستم وارد نکرده است.

کریمی قدوسی با بیان این که میزان عوارض در نظر گرفته شده بسیار مناسب است، بیان داشت: در صورتی که عوارض از بازی های خارجی ۱۰۰ یا ۵۰ درصد بود، حتما اکوسیستم مارکت های ایرانی نابود می شود و دانهود غیر قانونی افزایش شدیدی پیدا می کرد اما برای ساماندهی و مبارزه با قاچاق عوارض تنها ۱۰ درصد در نظر گرفته شد تا فاصله ای میان بازار قاچاق و بازار رسمی وجود داشته باشد.

وی تاکید کرد: این مسئله که مارکت های ایرانی با دریافت عوارض از بازی های خارجی نابود می شوند و بازار قاچاق بزرگ تر می شود، کاملاً اشتباه است و دروغی بزرگ است. اعتقاد داریم حتی با وجود افزایش ۱۰ درصدی قیمت یک بازی خارجی به دلیل دریافت عوارض، همچنان بازی خارجی فروش خواهند داشت اما اگر مارکت ها معتقد هستند که خریدارها خریدار نمی کنند باید از حاشیه سود خودشان کمتر کنند تا قیمت افزایش کمتری داشته باشد یا اصلاً افزایش پیدا نکنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که هدف از دریافت عوارض چیست، تصریح کرد: دریافت عوارض از بازی های خارجی را می توان نمونه ای از طرح رجیستری موبایل با هدف هایی مشترک یعنی کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت دانست.

وی ادامه داد: هدف اصلی دریافت عوارض فارغ از درآمد زایی برای دولت و کمک به اقتصاد کشور، کمک کردن به تولید بازی های رایانه ای داخلی است چرا که در چند سال اخیر واردات بازی های خارجی به ایران منقعت مالی بیشتری نسبت به تولید عناوین داخلی دارد.

وی گفت: در واقع هزینه ای که یک واردکننده بازی می دهد نسبت به آن چه که تولید کننده بازی در طی یک الی دو سال برای تولید یک عنوان بازی داخلی هزینه و ریسک می کند، بسیار کمتر است که باعث شده تا تولید عملاً تعطیل باشد.



### مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد

خبرگزاری ایلنا نوشت: حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با محدودیت بودجه روبرو است، گفت: بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۷ علی رغم وعده ها مبنی بر حمایت نه تنها افزایش پیدا نکرد، بلکه میزان تخصیص نیز کاهش پیدا کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بودجه نسبت به سایر دستگاه ها مظلوم واقع شد (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: در صورتی که بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزایش پیدا می کرد، به دلیل شرایط حاکم بر کشور همچنان میزان تخصیص پایین بود. در واقع اگر بودجه بنیاد ۳۰ میلیارد تومان بود، تخصیص به مراتب کمتر بود به این دلیل که شرایط اقتصادی کشور به نحوی است که باعث می شود تا دولت با احتیاط بیشتری قدم بردارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به درآمدزایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از طریق دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار داشت: یکی از طرح های دولت برای ساماندهی و مبارزه با بازار بسیار بزرگ و پرسود بازی های قاچاق خارجی، دریافت عوارض از بازی های خارجی است که می تواند درآمد بنیاد را افزایش و بخش بازی کشور را تقویت کند.

کریمی قنوسی افزود: دو مسئله مهم در درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی وجود دارد: اول اینکه عوارض حاصل از بازی های رایانه ای خارجی قرار نیست به حساب دولت وارد شود و این درآمد متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای است اما در مسئله دوم اگر دولت پول حاصل از عوارض برای بازی های خارجی را در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار ندهد شاهد اتفاق بسیار بدی هستیم؛ در واقع عوارض از بازی های خارجی دریافت شده است اما به بخش بازی کشور تخصیص داده نشده است که باعث می شود علاوه بر عدم افزایش بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیچ حمایت مالی در اختیار بخش بازی کشور قرار داده نشود.

وی با اشاره به سیاست های اتخاذ شده، خاطر نشان کرد: قانون بر این است که اگر درآمدی توسط یک سازمان ایجاد شد، ابتدا وارد خزانه کل کشور شود و سپس خزانه کل کشور این پول را به بخشی تخصیص می دهد. در حقیقت هیچ زمانی یک نهادی نمی تواند این درآمد را به صورت مستقیم دریافت کند و بنیاد نیز باید منتظر اعلام سیاست های دولت و خزانه کل کشور برای درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی باشد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعتراض مارکت های بازی ایرانی نسبت به دریافت عوارض از بازی های خارجی تصریح کرد: مارکت های ایرانی اعتراض بسیار زیادی به مسئله دریافت عوارض از بازی های خارجی داشتند اما آن ها باید بدانند که بنیاد ملی بازی های رایانه ای تمام تلاش خود را می کند که کار اشتباهی نکند و در سه سال گذشته فعالیت های این نهاد هیچ لطمه ای به بنیان اکوسیستم وارد نکرده است.

کریمی قنوسی با بیان این که میزان عوارض در نظر گرفته شده بسیار مناسب است، بیان داشت: در صورتی که عوارض از بازی های خارجی ۱۰۰ یا ۵۰ درصد بود، حتما اکوسیستم مارکت های ایرانی نابود می شود و دانه لود غیر قانونی افزایش شدیدی پیدا می کرد اما برای ساماندهی و مبارزه با قاچاق عوارض تنها ۱۰ درصد در نظر گرفته شد تا فاصله ای میان بازار قاچاق و بازار رسمی وجود داشته باشد.

وی تاکید کرد: این مسئله که مارکت های ایرانی با دریافت عوارض از بازی های خارجی نابود می شوند و بازار قاچاق بزرگ تر می شود، کاملاً اشتباه است و دروغی بزرگ است. اعتقاد داریم حتی با وجود افزایش ۱۰ درصدی قیمت یک بازی خارجی به دلیل دریافت عوارض، همچنان بازی خارجی فروش خواهند داشت اما اگر مارکت ها معتقد هستند که خریدارها خریدار نمی کنند باید از حاشیه سود خودشان کمتر کنند تا قیمت افزایش کمتری داشته باشد یا اصلاً افزایش پیدا نکنند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که هدف از دریافت عوارض چیست، تصریح کرد: دریافت عوارض از بازی های خارجی را می توان نمونه ای از طرح رجیستری موبایل با هدف هابی مشترک یعنی کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت دانست.

وی ادامه داد: هدف اصلی دریافت عوارض فارغ از درآمد زایی برای دولت و کمک به اقتصاد کشور، کمک کردن به تولید بازی های رایانه ای داخلی است چرا که در چند سال اخیر واردات بازی های خارجی به ایران منفعته مالی بیشتری نسبت به تولید عناوین داخلی دارد.

وی گفت: در واقع هزینه ای که یک واردکننده بازی می دهد نسبت به آن چه که تولید کننده بازی در طی یک الی دو سال برای تولید یک عنوان بازی داخلی هزینه و ریسک می کند، بسیار کمتر است که باعث شده تا تولید عملاً تعطیل باشد.



## ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۱۳۹۵)

ثبت نام از علاقه مندان به حضور در آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای معرفی برترین بازی های سال ایرانی، ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود.

علاقه مندان برای حضور در بزرگ ترین جشن بازی سازان ایرانی می توانند به رایگان ثبت نام کنند. انجام پروسه ثبت نام به دلیل مدیریت بهتر محدودیت های فضا صورت می گیرد.

لازم به ذکر است بازی سازانی که در جشنواره اثر دارند نیازی نیست برای حضور در رویداد ثبت نام کنند بلکه از آن ها جداگانه دعوت به عمل می آید. علاقه مندان می توانند با مراجعه به این صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



## ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

تهران (پانا) - ثبت نام از علاقه مندان به حضور در آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد.

آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای معرفی برترین بازی های سال ایرانی، ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود. علاقه مندان برای حضور در بزرگ ترین جشن بازی سازان ایرانی می توانند به رایگان ثبت نام کنند. انجام پروسه ثبت نام به دلیل مدیریت بهتر محدودیت های فضا صورت می گیرد. لازم به ذکر است بازی سازانی که در جشنواره اثر دارند نیازی نیست برای حضور در رویداد ثبت نام کنند بلکه از آن ها جداگانه دعوت بعمل می آید. در صورتی که برای حضور در رویداد ثبت نام کردید، خواهشمندیم راس ساعت ۱۸ در تالار وحدت حضور بهم رسانید تا مراسم مطابق زمان بندی انجام شود.

## تولید بازی در ایران صرفه اقتصادی ندارد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره دریافت عوارض از بازی های خارجی گفت: دریافت عوارض ۱۰ درصدی از بازی های خارجی نمونه ای از طرح رجیستری در صنعت بازی به دلیل اهداف مشترک به منظور درآمد زایی برای دولت، کنترل بازار و حمایت از بازی های ایرانی محسوب می شود. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با محدودیت بودجه روبرو است، گفت: بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۷ علی رغم وعده ها مبنی بر حمایت نه تنها افزایش پیدا نکرد، بلکه میزان تخصیص نیز کاهش پیدا کرد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بودجه نسبت به سایر دستگاه ها مظلوم واقع شد.

وی ادامه داد: در صورتی که بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزایش پیدا می کرد، به دلیل شرایط حاکم بر کشور همچنان میزان تخصیص پایین بود. در واقع اگر بودجه بنیاد ۳۰ میلیارد تومان بود، تخصیص به مراتب کمتر بود به این دلیل که شرایط اقتصادی کشور به نحوی است که باعث می شود تا دولت با احتیاط بیشتری قدم بردارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به درآمدزایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از طریق دریافت عوارض از بازی های خارجی اظهار داشت: یکی از طرح های دولت برای ساماندهی و مبارزه با بازار بسیار بزرگ و پرسود بازی های قاچاق خارجی، دریافت عوارض از بازی های خارجی است که می تواند درآمد بنیاد را افزایش و بخش بازی کشور را تقویت کند.

کریمی قدوسی افزود: دو مسئله مهم در درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی وجود دارد: اول اینکه عوارض حاصل از بازی های رایانه ای خارجی قرار نیست به حساب دولت وارد شود و این درآمد متعلق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای است اما در مسئله دوم اگر دولت پول حاصل از عوارض برای بازی های خارجی را در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار ندهد شاهد اتفاقی بسیار بدی هستیم؛ در واقع عوارض از بازی های خارجی دریافت شده است اما به بخش بازی کشور تخصیص داده نشده است که باعث می شود علاوه بر عدم افزایش بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیچ حمایت مالی در اختیار بخش بازی کشور قرار داده نشود.

وی با اشاره به سیاست های اتخاذ شده، خاطر نشان کرد: قانون بر این است که اگر درآمدی توسط یک سازمان ایجاد شد، ابتدا وارد خزانه کل کشور شود و سپس خزانه کل کشور این پول را به بخشی تخصیص می دهد. در حقیقت هیچ زمانی یک نهادی نمی تواند این درآمد را به صورت مستقیم دریافت کند و بنیاد نیز باید منتظر اعلام سیاست های دولت و خزانه کل کشور برای درآمد حاصل از دریافت عوارض از بازی های خارجی باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره اعتراض مارکت های بازی ایرانی نسبت به دریافت عوارض از بازی های خارجی تصریح کرد: مارکت های ایرانی اعتراض بسیار زیادی به مسئله دریافت عوارض از بازی های خارجی داشتند اما آن ها باید بدانند که بنیاد ملی بازی های رایانه ای تمام تلاش خود را می کند که کار اشتباهی نکند و در سه سال گذشته فعالیت های این نهاد هیچ لطمه ای به بنیان اکوسیستم وارد نکرده است.

کریمی قدوسی با بیان این که میزان عوارض در نظر گرفته شده بسیار مناسب است، بیان داشت: در صورتی که عوارض از بازی های خارجی ۱۰۰ یا ۵۰ درصد بود، حتما اکوسیستم مارکت های ایرانی نابود می شود و داندوود غیر قانونی افزایش شدیدی پیدا می کرد اما برای ساماندهی و مبارزه با قاچاق عوارض تنها ۱۰ درصد در نظر گرفته شد تا فاصله ای میان بازار قاچاق و بازار رسمی وجود داشته باشد.

وی تاکید کرد: این مسئله که مارکت های ایرانی با دریافت عوارض از بازی های خارجی نابود می شوند و بازار قاچاق بزرگ تر می شود، کاملاً اشتباه است و دروغی بزرگ است. اعتقاد داریم حتی با وجود افزایش ۱۰ درصدی قیمت یک بازی خارجی به دلیل دریافت عوارض، همچنان بازی خارجی فروش خواهند داشت اما اگر مارکت ها معتقد هستند که خریدارها خریدار نمی کنند باید از حاشیه سود خودشان کمتر کنند تا قیمت افزایش کمتری داشته باشد یا اصلاً افزایش پیدا نکنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که هدف از دریافت عوارض چیست، تصریح کرد: دریافت عوارض از بازی های خارجی را می توان نمونه ای از طرح رجیستری موبایل با هدف هایی مشترک یعنی کنترل بازار، ساماندهی قاچاق و درآمد زایی برای دولت دانست.

وی ادامه داد: هدف اصلی دریافت عوارض فارغ از درآمد زایی برای دولت و کمک به اقتصاد کشور، کمک کردن به تولید بازی های رایانه ای داخلی است چرا که در چند سال اخیر واردات بازی های خارجی به ایران منفعته مالی بیشتری نسبت به تولید عناوین داخلی دارد.

وی گفت: در واقع هزینه ای که یک واردکننده بازی می دهد نسبت به آن چه که تولید کننده بازی در طی یک الی دو سال برای تولید یک (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) عنوان بازی داخلی هزینه و ریسک می کند، بسیار کمتر است که باعث شده تا تولید عملاً تعطیل باشد.  
منبع: ایپنا



### ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد (۱۳۰۹-۱۲/۱۲/۹۵)

ثبت نام از علاقه مندان به حضور در آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد. به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای معرفی برترین بازی های سال ایرانی، ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود. علاقه مندان برای حضور در بزرگ ترین جشن بازی سازان ایرانی می توانند به رایگان ثبت نام کنند. انجام پروسه ثبت نام به دلیل مدیریت بهتر محدودیت های فضا صورت می گیرد. لازم به ذکر است بازی سازانی که در جشنواره اثر دارند نیازی نیست برای حضور در رویداد ثبت نام کنند بلکه از آن ها جداگانه دعوت بعمل می آید. علاقه مندان می توانند با مراجعه به این صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



### ثبت نام برای حضور در اختتامیه جشنواره گیم تهران آغاز شد (۱۳۰۹-۱۲/۱۲/۹۵)

ثبت نام از علاقه مندان به حضور در آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آیین اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برای معرفی برترین بازی های سال ایرانی، ۱۹ اسفندماه در تالار وحدت برگزار می شود. علاقه مندان برای حضور در بزرگ ترین جشن بازی سازان ایرانی می توانند به رایگان ثبت نام کنند. انجام پروسه ثبت نام به دلیل مدیریت بهتر محدودیت های فضا صورت می گیرد. لازم به ذکر است بازی سازانی که در جشنواره اثر دارند نیازی نیست برای حضور در رویداد ثبت نام کنند بلکه از آن ها جداگانه دعوت بعمل می آید. علاقه مندان می توانند با مراجعه به این صفحه <https://evand.com/events/vthtgf> نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



## 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

۱۳۹۶/۱۲/۱۳

