

۱۳۹۷/۰۳/۲۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



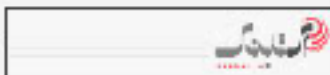
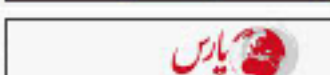
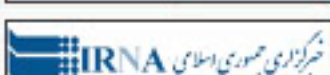
روابط عمومی

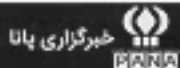
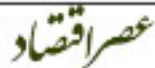
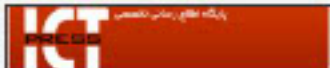
فهرست

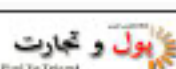
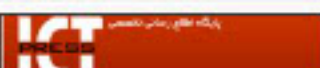
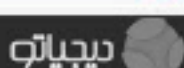


۲	ریشه مشکلات در عدم رعایت قانون کپی رایت است	مبستگه
روزنامه های جهان صنعت، ابرار اقتصادی		
۳	ریشه مشکلات در صنعت محتوای کشور عدم رعایت قانون کپی رایت است	اقتصادی
۴	کپی رایت، زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیاست	مرکز نوآوری و تسهیلگری گستردهای نوپای هوا
۴	رشد استفاده از بازی های آنلاین در کشور	ایران
۵	رشد استفاده از بازی های آنلاین در کشور	ایران
۶	رشد استفاده از بازی های آنلاین در کشور	رویداد 24
۸	رشد استفاده از بازی های آنلاین در کشور	ICT
۹	تسهیلات ویژه برای اسکان شرکت کنندگان در رویداد TGC 2018 فراهم شد	ایران
۹	تسهیلات ویژه برای اسکان شرکت کنندگان سایر استان ها در رویداد TGC 2018 فراهم شد	خبرگزاری پانا
۱۰	تسهیلات ویژه برای اسکان شرکت کنندگان سایر استان ها در رویداد TGC 2018 فراهم شد	pageone
۱۰	تسهیلات ویژه برای اسکان شرکت کنندگان سایر استان ها در رویداد TGC 2018 فراهم شد	ایران
۱۰	تسهیلات ویژه برای اسکان شرکت کنندگان سایر استان ها در رویداد «تی جی سی» 2018 فراهم شد	رسالت
۱۱	بررسی سایت های فروشگاههای بازی های ویدیویی	ZOOMG
۱۱	محتوای علمی رویداد بین المللی TGC 2018 توسط چه کسانی تایید می شود؟	خبرگزاری دانشگاه آوا
۱۲	محتوای علمی رویداد بین المللی TGC 2018 توسط چه کسانی تایید می شود؟	pageone
۱۲	محتوای علمی رویداد بین المللی TGC 2018 توسط چه کسانی تایید می شود؟	ایران
۱۳	محتوای علمی تی جی سی 2018 توسط چه کسانی تایید می شود؟	رسالت
۱۳	محتوای علمی رویداد بین المللی TGC 2018 توسط چه کسانی تایید می شود؟	سخت افزار

۱۳	برگزاری نشست تخصصی بازی آگاهی در قزوین	مركزى مساوات PETERSON AGENCY
۱۴	برگزاری نشست تخصصی بازی آگاهی در قزوین	باشگاه خبرنگاران
۱۴	جلوگیری از آسیب ها با انتخاب بازی رایانه ای مناسب سن کودکان	خبرگزاری فارس
۱۵	جلوگیری از آسیب ها با انتخاب بازی رایانه ای مناسب سن کودکان	خبرگزاری، سنج
۱۵	چگونه می توان کودکان را با بازی های بومی ایران اسلامی آشنا کرد؟	مركزى مساوات PETERSON AGENCY
۱۷	20 خرداد، ضرب الاجل رده بندی سنی بازی های تلفن همراه	ICT ۱۰۰
۱۸	لزوم دریافت رده بندی سنی برای بازی های موبایلی تا 20 خرداد	دنیای اقتصاد
۱۸	رده بندی سنی بازی های موبایل از 20 خرداد اجباری می شود	فناوران
۱۹	قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد	انفکانون نیست
۲۰	قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد	گامسات
۲۰	انتشار قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای	ایندامللی انستیتوت ملی
۲۱	قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد	باشگاه خبرنگاران
۲۲	قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد	بانگاه خبری بانکداری الکترونیک
۲۳	قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد	بانگاه اطلاع رسانی تخصصی ICT
۲۳	دریافت عوارض 10 درصدی از بازی های خارجی آغاز می شود	فناوران
۲۴	حضور 19 ناشر و خریدار بین المللی در رویداد TGC امسال قطعی شد	سخت افزار
۲۴	مهلت تخفیف ۲۰ درصدی ثبت نام در ۲۰۱۸ TGC امروز به پایان می رسد	مركزى مساوات PETERSON AGENCY
۲۵	تخفیف ویژه 20 درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC 2018 فقط تا پایان امروز	گامسات
۲۵	تخفیف ویژه 20 درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC 2018 فقط تا پایان امروز	بانگاه اطلاع رسانی تخصصی ICT
۲۵	تخفیف ویژه ۲۰ درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ فقط تا پایان امروز	خبرگزاری شبستان
۲۶	تخفیف ویژه 20 درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC 2018 فقط تا پایان امروز	خبرگزاری دانشگاه تهران Azad News Agency (AZNA)

۲۶	تخفیف ویژه 20 درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC 2018 فقط تا پایان امروز	
۲۷	تخفیف ویژه 20 درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC 2018 فقط تا پایان امروز	
۲۷	تخفیف ویژه 20 درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC 2018 فقط تا پایان امروز	
۲۷	تخفیف ویژه 20 درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC 2018 فقط تا پایان امروز	
۲۸	تخفیف ویژه 20 درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC 2018 فقط تا پایان امروز	
۲۸	دریافت مجوز برای ناشرین بازی های موبایلی تجاری خارجی	
۲۹	دریافت مجوز برای ناشرین بازی های موبایلی تجاری خارجی	
۳۰	نیاز صنعت بازی کشور به ایجاد یک تشکل صنفی واحد	
۳۱	«شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» در وزارت ارشاد تشکیل شد	
۳۱	«شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» در وزارت ارشاد تشکیل شد	
۳۱	افزایش چشم گیر مصرف بازی های رایانه ای در کشور	
۳۲	افزایش چشم گیر مصرف بازی های رایانه ای در کشور	
۳۳	۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند/80 دقیقه، متوسط سرانه بازی	
۳۴	بازی های رایانه ای دارای تنوع مخاطبان است	
۳۵	وزیر ارشاد گفت: مصرف بازی های رایانه ای در کشور افزایش چشم گیر داشته است	
۳۶	۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند/80 دقیقه؛ متوسط سرانه بازی	
۳۷	دریافت عوارض 10 درصدی از بازی های خارجی آغاز می شود	
۳۷	آغاز دریافت عوارض 10 درصدی از بازی های خارجی	
۳۸	«شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» در وزارت ارشاد تشکیل شد	
۳۸	ضرورت انجام اقدامات موثر در حوزه بازی های رایانه ای	
۴۰	آغاز طرح ساماندهی بازی های رایانه ای خارجی	

۴۰	فرصت حضور در رویداد آموزشی معتبر Game Executive فنلاند	
۴۱	طرح ساماندهی بازی های رایانه ای	
۴۱	فرصت حضور در رویداد آموزشی معتبر Game Executive فنلاند	
۴۱	ساماندهی بازی های رایانه ای	
۴۲	بازی های رایانه ای دارای تنوع مخاطبان است	
۴۳	ساماندهی بازی های رایانه ای	
۴۳	دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی	
۴۴	دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی	
۴۵	ایجاد تحول در اقتصاد صنعت بازی با رایانه	
۴۶	فرصت حضور در رویداد آموزشی معتبر Game Executive فنلاند	
۴۶	۱۸ خرداد؛ آخرین فرصت خرید غرفه نمایشگاهی در تی جی سی ۲۰۱۸	
۴۷	۱۸ خرداد؛ آخرین فرصت خرید غرفه نمایشگاهی در تی جی سی ۲۰۱۸	
۴۷	۱۸ خرداد؛ آخرین فرصت خرید غرفه نمایشگاهی در تی جی سی ۲۰۱۸	
۴۷	۱۸ خرداد؛ آخرین فرصت خرید غرفه نمایشگاهی در تی جی سی ۲۰۱۸	
۴۷	۱۸ خرداد، آخرین فرصت خرید غرفه در بخش نمایشگاه تی جی سی ۲۰۱۸	
۴۸	۱۸ خرداد، آخرین فرصت خرید غرفه در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی تی جی سی ۲۰۱۸	
۴۸	ساماندهی بازار بازی های موبایلی/الزام بازی های خارجی به اخذ مجوز	
۴۹	ساماندهی بازار بازی های موبایلی/الزام بازی های خارجی به اخذ مجوز	
۵۰	ساماندهی بازار بازی های موبایلی/الزام بازی های خارجی به اخذ مجوز	
۵۱	۱۸ خرداد، آخرین فرصت خرید غرفه در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی TGC 2018	
۵۱	۱۸ خرداد، آخرین فرصت خرید غرفه در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی تی جی سی ۲۰۱۸	

۵۲	18 خرداد، آخرین فرصت خرید غرفه در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی تی جی سی 2018	
۵۲	ساماندهی بازار بازی های موبایلی	
۵۳	ساماندهی بازار بازی های موبایلی/الزام بازی های خارجی به اخذ مجوز	
۵۴	تمدید مهلت ثبت نام ناشران برای مجوز بازی های موبایلی تجاری خارجی	
۵۵	تمدید مهلت ثبت نام ناشران برای مجوز بازی های موبایلی تجاری خارجی	
۵۵	تمدید مهلت ثبت نام ناشران برای مجوز بازی های موبایلی تجاری خارجی	
۵۵	نامزدهای جایزه گیمپستان 2018 مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد	
۵۶	نامزدهای جایزه گیمپستان 2018 مشخص شد	
۵۷	نامزدهای جایزه گیمپستان 2018 مشخص شد	
۵۷	نامزدهای جایزه گیمپستان ۲۰۱۸ مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد	
۵۸	نامزدهای جایزه گیمپستان ۲۰۱۸ مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد	
۵۹	نامزدهای جایزه گیمپستان 2018 مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد	
۵۹	اعلام نامزدهای جایزه گیمپستان 2018	
۶۰	اعلام نامزدهای جایزه گیمپستان 2018	
۶۰	نامزدهای جایزه گیمپستان 2018 مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد	
۶۱	نامزدهای جایزه گیمپستان 2018 مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد	
۶۲	نامزدهای جایزه گیمپستان 2018 مشخص شد	
۶۲	نامزدهای جایزه گیمپستان 2018 مشخص شد	
۶۳	ارسال ۹۰ بازی ویدئویی به جایزه گیمپستان رویداد تی جی سی	
۶۳	ثبت نام ترم تابستان 97 انستیتو ملی بازی سازی آغاز شد	
۶۴	کتابچه «نحوه معرفی یک بازی به ناشر در 30 دقیقه» منتشر شد	

۶۴	تولید بازی توسط ناشران داخلی با تعرفه های فعلی توجیه اقتصادی ندارد	باشگاه خبرنگاران
۶۵	همایش بین المللی بازی تهران اواسط تیر 97 در تهران برگزار می شود	وبنا / رایانه خبری و مطبوعه های ایران LEBANON NEWS & MEDIA AGENCY
۶۵	معاون جدید واحد نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای منصوب شد	خبرگزاری فارس Oxnews.ir
۶۵	باید در منطقه در بخش بازی سازی حرفی برای گفتن داشته باشیم/ بازی هایی بدون پروانه انتشار در فضای مجازی اخطار دریافت می کنند	خبرگزاری فارس Oxnews.ir
۶۶	تلاش بنیاد بازی های رایانه ای برای حضور در بازار جهانی	خبرگزاری صدا و سیما PERSIAN NEWS
۶۷	دومین نشست خبری رویداد آموزشی - تجاری	خبرگزاری مهر MENA
۶۷	رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران در گام دوم/ TGC واکسینه شد!	خبرگزاری مهر MENA
۶۸	رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران در گام دوم/ TGC واکسینه شد!	news
۶۹	اقتصاد مقاومتی در عرصه بازی سازی باید درون زا و برون گرا باشد/ استمرار برگزاری TGC تا برقراری برجام	خبرگزاری مهر MENA
۷۱	حضور گسترده ناشران و سخنرانان خارجی در رویداد TGC2018	شهرگزاری پانا PANA
۷۲	دومین نشست خبری رویداد آموزشی - تجاری	خبرگزاری مهر MENA
۷۲	حمایت آلمانی ها از نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای ایران	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۷۳	گزارش فارنت از نشست خبری رویداد TGC2018؛ دومین همایش بین المللی بازی تهران	فارنت FARNET
۷۵	حضور ناشران خارجی در ایران پاتک به اهداف آمریکا	خبرگزاری دانشجویان ایران PERSIAN STUDENTS' NEWS AGENCY
۷۶	حضور ناشران خارجی در ایران پاتک به اهداف آمریکا	اقتصاد ECONOMIC

تعداد محتوا: ۱۱۹



روزنامه

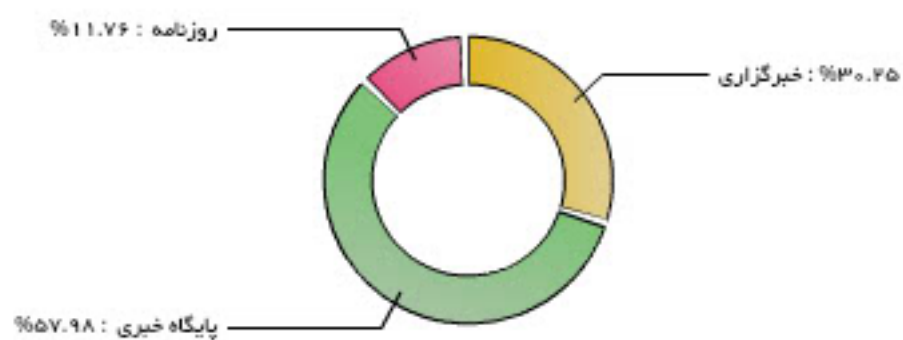
۱۴

پایگاه خبری

۶۹

خبرگزاری

۳۶



مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

ریشه مشکلات در عدم رعایت قانون کپی رایت است



مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایت است.

به گزارش ایلنا، حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره وضعیت قانون کپی رایت در صنعت بازی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی که آن را با عنوان کپی رایت می‌شناسیم، یک الزام جهانی محسوب می‌شود و تمامی کشورهای فعال در صنعت نرم افزار و بازی قانون کپی رایت را رعایت می‌کنند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ادامه خاطر نشان کرد: این در حالی است که ایران به عنوان کشوری که در حوزه محتوا در حال پیشرفت است و صنعت بزرگی در بخش نرم افزار و بازی دارد همچنان کپی رایت را رعایت نمی‌کند و به همین دلیل صاحبان محتوا با مشکلات متعددی روبرو هستند.

وی تاکید کرد: کپی رایت زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیا از جمله بازی سازی است و ایران تا زمانی که این قانون را رعایت نکند، شاهد رشد و پیشرفت‌های چشمگیر ایران حتی با تزریق سرمایه به این بخش نخواهیم بود؛ در حقیقت ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایت است.

کریمی قدوسی با بیان این که عدم رعایت قانون کپی رایت در ایران از موانع اصلی در توزیع بازی‌های ایرانی به صورت جهانی است، اظهار داشت: جامعه جهانی به دلیل عدم رعایت حقوق مالکیت فکری و معنوی به ایران اعتماد ندارد و سرمایه گذاران و ناشران بین‌المللی تصورشان این است که ایرانی‌ها به مالکیت فرهنگی و محتوایی آنها احترام نمی‌گذارند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزود:

باید با رعایت قانون کپی رایت و تعامل جهانی به جامعه جهانی بپیوندیم، این تنها چاره‌ای است که علاوه بر حمایت از تولیدات داخلی باعث می‌شود تا سرمایه گذاران خارجی ریسک را کنار بگذارند و در صنایع محتوایی ایران سرمایه گذاری انجام دهند. کریمی قدوسی تاکید کرد: اگر قرار باشد ایران به کنوانسیون‌های بین‌المللی بپیوندد، ضروری است تا تولید کنندگان محتوا از لایسنس‌های رسمی برای نرم افزارها و غیره استفاده کنند که در وضعیت تحریم‌های موجود غیر ممکن است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خاطر نشان کرد: افزایش شاخص کیفیت سرویس بازی‌های آنلاین با مذاکره و گفتگو با شرکت‌های خارجی به منظور کاهش تاخیر در دسترسی توسط گیمرها از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در حال پیگیری است. کریمی قدوسی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی از سوی وزارت خانه‌های ارشاد و ارتباطات در حال پیگیری است. امیدوار هستیم IP های استایتمنک به منظور هویت دار شدن کاربران فضای مجازی و قانونی برای حمایت از محتوا و صاحبان ایده مطابق با وضعیت روز دنیا بالاخره در ایران ایجاد و اجرایی شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: ریشه مشکلات در صنعت محتوای کشور عدم رعایت قانون کپی رایت است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایت است.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در گفت‌وگو با ایلتا درباره وضعیت قانون کپی رایت در صنعت بازی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی که آن را با عنوان کپی رایت می‌شناسیم، یک الزام جهانی محسوب می‌شود و تمامی کشورهای فعال در صنعت نرم افزار و بازی قانون کپی رایت را رعایت می‌کنند اما ایران به عنوان کشوری که در حوزه محتوا در حال پیشرفت است و صنعت بزرگی در بخش نرم افزار و بازی دارد همچنان کپی رایت را رعایت نمی‌کند و به همین دلیل صاحبان محتوا با مشکلات متعددی روبرو هستند.

وی تأکید کرد: کپی رایت زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیا از جمله بازی سازی است و ایران تا زمانی که این قانون را رعایت نکند، شاهد رشد و پیشرفت‌های چشمگیر ایران حتی با تزریق سرمایه به این بخش نخواهیم بود؛ در حقیقت ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایت است.

کریمی قدوسی با بیان این که عدم رعایت قانون کپی رایت در ایران از موانع اصلی در توزیع بازی‌های ایرانی به صورت جهانی است، اظهار داشت: جامعه جهانی به دلیل عدم رعایت حقوق مالکیت فکری و معنوی به ایران اعتماد ندارد و سرمایه گذاران و ناشران بین المللی تصورشان این است که ایرانی‌ها به مالکیت فرهنگی و محتوایی آنها احترام نمی‌گذارند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزود: باید با رعایت قانون کپی رایت و تعامل جهانی به جامعه جهانی بپیوندیم، این تنها چاره‌ای است که علاوه بر حمایت از تولیدات داخلی باعث می‌شود تا سرمایه گذاران خارجی ریسک را کنار بگذارند و در صنایع محتوایی ایران سرمایه گذاری انجام دهند.

کریمی قدوسی تأکید کرد: اگر قرار باشد ایران به کنوانسیون‌های بین المللی بپیوندد، ضروری است تا تولید کنندگان محتوا از لایسنس‌های رسمی برای نرم افزارها و غیره استفاده کنند که در وضعیت تحریم‌های موجود غیر ممکن است.

وی خاطر نشان کرد: افزایش شاخص کیفیت سرویس بازی‌های آنلاین با مذاکره و گفتگو با شرکت‌های خارجی به منظور کاهش تاخیر در دسترسی توسط گیمرها از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در حال پیگیری است.

کریمی قدوسی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی از سوی وزارت خانه‌های ارشاد و ارتباطات در حال پیگیری است. امیدوار هستیم IP‌های استایک به منظور هویت دار شدن کاربران فضای مجازی و قانونی برای حمایت از محتوا و صاحبان ایده مطابق با وضعیت روز دنیا بالاخره در ایران ایجاد و اجرایی شود.

**مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح کرد؛ کپی رایت، زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیاست**

(۱۳۹۵/۰۷/۰۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ریشه مشکلات در بخش محتوایی کشور عدم رعایت حقوق کپی رایت است. حسن کریمی قدوسی، درباره وضعیت قانون کپی رایت در صنعت بازی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی که آن را با عنوان کپی رایت می شناسیم، یک الزام جهانی محسوب می شود و تمامی کشورهای فعال در صنعت نرم افزار و بازی قانون کپی رایت را رعایت می کنند اما ایران به عنوان کشوری که در حوزه محتوا در حال پیشرفت است و صنعت بزرگی در بخش نرم افزار و بازی دارد همچنان کپی رایت را رعایت نمی کند و به همین دلیل صاحبان محتوا با مشکلات متعددی روبرو هستند.

او تاکید کرد: کپی رایت زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیا از جمله بازی سازی است و ایران تا زمانی که این قانون را رعایت نکند، شاهد رشد و پیشرفت های چشمگیر، حتی با تزریق سرمایه به این بخش نخواهد بود؛ در حقیقت ریشه مشکلات در بخش محتوایی کشور عدم رعایت حقوق کپی رایت است. کریمی قدوسی با بیان این که عدم رعایت قانون کپی رایت در ایران از موانع اصلی در توزیع بازی های ایرانی به صورت جهانی است، اظهار کرد: جامعه جهانی به دلیل عدم رعایت حقوق مالکیت فکری و معنوی به ایران اعتماد ندارد و سرمایه گذاران و ناشران بین المللی تصورشان این است که ایرانی ها به مالکیت فرهنگی و محتوایی آن ها احترام نمی گذارند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: باید با رعایت قانون کپی رایت و تعامل جهانی به جامعه جهانی ببینیم، این تنها چاره ای است که علاوه بر حمایت از تولیدات داخلی باعث می شود تا سرمایه گذاران خارجی ریسک را کنار بگذارند و در صنایع محتوایی ایران سرمایه گذاری انجام دهند.

کریمی قدوسی تاکید کرد: اگر قرار باشد ایران به کنوانسیون های بین المللی ببیند، ضروری است تا تولید کنندگان محتوا از لایسنس های رسمی برای نرم افزارها و غیره استفاده کنند که در وضعیت تحریم های موجود غیر ممکن است.

او اظهار کرد: افزایش شاخص کیفیت سرویس بازی های آنلاین با مذاکره و گفتگو با شرکت های خارجی به منظور کاهش تاخیر در دسترسی توسط گیمرها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در حال پیگیری است.

کریمی قدوسی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی از سوی وزارت خانه های ارشاد و ارتباطات در حال پیگیری است. امیدوار هستیم IP های استاتیک به منظور هویت دار شدن کاربران فضای مجازی و قانونی برای حمایت از محتوا و صاحبان ایده مطابق با وضعیت روز دنیا بالاخره در ایران ایجاد و اجرایی شود.

ایران**با توسعه پهنای باند اینترنت صورت گرفت؛ رشد استفاده از بازی های آنلاین در کشور**

مانی آشتیانی

روزنامه نگار

افزایش پهنای باند اینترنت، رفع انحصار از خدمات نسل سوم و چهارم و افزایش استفاده از گوشی های هوشمند در رشد بازی های آنلاین تأثیر به سزایی داشته است. براساس آمار و ارقامی که سال گذشته توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است. در همین زمینه حسن کریمی قدوسی، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به افزایش آمار گیمر های کشور در چند سال اخیر گفته بود: «از ۱۸ میلیون گیمر در سال ۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۹۴ رسیدیم». به باور وی، رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر کرده است. همچنین کریمی قدوسی با اشاره به افزایش درآمد از محل اپلیکیشن های تلفن همراه تاکید کرده بود که در سال ۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولات بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود. در حالی که حدود ۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است. با این توضیحات اگر جزو کسانی هستید که انجام بازی آنلاین به مقوله ای جذابی برایتان تبدیل شده، شاید بد نباشد با بهترین بازی های آنلاین ایرانی و خارجی هم آشنا شوید.

جنگ خان ها

یکی از بهترین بازی های آنلاین ایرانی که مورد استقبال و توجه بسیاری از منتقدان بازی قرار گرفته «جنگ خان ها» است. این بازی آنلاین استراتژیک تاکنون موفق به دریافت جوایز متعدد از جمله بهترین بازی تحت وب هم شده است. هدف اصلی شما در جنگ خان ها، دستیابی به یک ملت قرون وسطایی قدرتمند است که تمام بازیکنان دیگر را شکست می دهد تا به جهان قرون وسطایی تسلط پیدا کند. در این بازی شما باید براساس مهارت هایی که به مرور در مراحل بازی کسب می کنید بازیکنان دیگر را شکست دهید. در طول بازی شما باید قلعه هایی را تسخیر کنید و ۲۸ واحد پیاده نظام، کماندار، سواره نظام، ماشین های محاصره و واحدهای مخصوص یک ملت خاص را برای غلبه بر مخالفان و راهزنان به کار گیرید. این بازی از طریق سایت www.wkhanwars.ir در دسترس است. همچنین نسخه موبایلی این بازی آنلاین را نیز از فروشگاه های اپ اندرویدی می توانید دریافت کنید.

عصر پادشاهان

برخی از بازی های ایرانی به خاطر کیفیت، گیم پلی جذاب، گرافیک قابل قبول و... علاوه بر بازار ایران توانسته اند در بازارهای بین المللی نیز مورد توجه قرار بگیرند. بازی آنلاین عصر پادشاهان هم یکی از همین بازی هاست. این بازی رایگان در سبک تاریخی- نظامی و براساس یک داستان (دامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تخیلی تاریخی طراحی شده است. در این بازی بازیکنان به عنوان یک فرمانده دلاور باید سعی کنند با ایجاد امپراطوری قدرتمند و ارتشی عظیم به مبارزه با شیاطین برخیزند. در این میان جنگ هایی بزرگ شکل خواهد گرفت و دلاوران و قهرمانان، با شکست شیاطین نام خود را در کتیبه جاودان قهرمانان ثبت کرده و به جوایز نقدی هر دوره از بازی دست می یابند. برای ثبت نام در این بازی به www.kingsera.ir سر بزنید. نسخه موبایلی این بازی آنلاین نیز در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و ios قرار گرفته است.

گرز طلایی

بیشتر بازی های آنلاین موفق ایران در حوزه استراتژیک، جنگی و نظامی طراحی شده اند. یکی دیگر از بازی های آنلاین موفق ایرانی هم «گرز» است. البته این بازی با سایر بازی های استراتژیک مرسوم تحت وب تفاوت دارد چرا که سبک بازی بیشتر به روند بازی های رایانه ای نظیر **Warcraft** و همین طور برخی سبک های نبرد **Call of Duty** می ماند. در بازی گرز، هر فرد با ثبت نام و انتخاب نژاد، لشکر خود را ساخته و با قهرمان لشکر به مبارزه با سایر فرماندهان و کاربران موجود در بازی می پردازد. پس از ثبت نام و انتخاب نژاد، هر کاربر می تواند با سرمایه ای که در اختیار دارد به تمرین لشکریان و همین طور خرید جادوها و زره های مختلف برای قهرمان مشغول شود. این بازی علاوه بر اینکه از طریق gorz.ir در دسترس است برای کاربران سیستم عامل اندروید نیز قابل دانلود است.

یک مسابقه واقعی

شاید بد نباشد از این همه جنگ و لشکرکشی فاصله بگیرید و هیجان بیشتر را پشت فرمان خودروهای حرفه ای و پرسرعت دنبال کنید. یکی از بهترین بازی های آنلاین در زمینه مسابقه اتومبیلرانی سرعت

Real Racing ۳ است. این بازی صاحبانم در لیست بهترین بازی های آنلاین هر سایت قرار دارد. علاوه بر گرافیک خیره کننده، یکی دیگر از دلایل محبوبیت این بازی این است که یک اثر شبیه ساز رانندگی است. این بازی از نظر مکانیزم های رانندگی بسیار واقع گرایانه طراحی شده و سیستم کنترل اتومبیل بازی به هیچ وجه شما را اذیت نخواهد کرد. این بازی آنلاین به صورت رایگان در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و ios قرار گرفته است.

مبارزه با حملات تروریستی

جنگ و حملات نظامی هم به سوزه مورد علاقه بعضی از بازی سازان تبدیل شده به طوری که حالا در این حوزه صدها بازی رایانه ای و موبایلی تولید شده است. یکی از بهترین بازی های آنلاین در سبک تیراندازی **Modern Combat ۵** نام دارد. این بازی، یک بازی تیراندازی اول شخص با حالت رقابتی و داستانی بسیار سرگرم کننده است. در این بازی شما در نقش یک سرباز کهنه کار ظاهر خواهید شد که باید جلوی حملات تروریستی را گرفته و در این میان هم قابلیت عوض کردن خشاب، نشستن و سنگر گرفتن، تیراندازی و هدف گیری دقیق را داشته باشید. این بازی به صورت رایگان (پرداخت درون برنامه) در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و ios قرار گرفته است. سازندگان این بازی با همکاری کافه بازار امکان پرداخت از درون برنامه برای کاربران ایرانی را نیز فراهم کرده اند. دنیای جادویی

اگر از جمله کاربرانی هستید که به دنیای فانتزی و جادویی علاقه دارید بازی **Order and Chaos Online** دقیقاً برای شما طراحی شده است. در این بازی دو گروه **Order** و **Chaos** وجود دارند. از نظر کلاس و نژاد اگر جزو گروه **Order** باشید باید به سراغ نژاد انسان و الف بروید و اگر جزو گروه **Chaos** هستید، باید نژاد تانیاها و اورک ها را انتخاب کنید. این بازی امکانات جادویی و افسانه ای را در اختیار شما می گذارد تا از پس چالش های مختلفی که در مراحل بازی پیش رویتان گذاشته می شود عبور کنید. این بازی را می توانید تک نفره یا با دوستانتان انجام دهید. این بازی به صورت رایگان (پرداخت درون برنامه) در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید قرار گرفته است.



با توسعه پهنای باند اینترنت صورت گرفت؛ رشد استفاده از بازی های آنلاین در کشور (۱۸۳۴-۹۶/۱۲/۹۵)

افزایش پهنای باند اینترنت، رفع انحصار از خدمات نسل سوم و چهارم و افزایش استفاده از گوشی های هوشمند در رشد بازی های آنلاین تأثیر بسزایی داشته است. براساس آمار و ارقامی که سال گذشته توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

ایران آنلاین / افزایش پهنای باند اینترنت، رفع انحصار از خدمات نسل سوم و چهارم و افزایش استفاده از گوشی های هوشمند در رشد بازی های آنلاین تأثیر به سزایی داشته است. براساس آمار و ارقامی که سال گذشته توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

در همین زمینه حسن کریمی قدوسی، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به افزایش آمار گیرم های کشور در چند سال اخیر گفته بود: «از ۱۸ میلیون گیرم در سال ۹۲ به ۲۳ میلیون در سال ۹۴ رسیدیم». به باور وی، رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر کرده است. همچنین کریمی قدوسی با اشاره به افزایش درآمد از محل اپلیکیشن های تلفن همراه تأکید کرده بود که در سال ۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولات بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است. با این توضیحات اگر جزو کسانی هستید که انجام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی آنلاین به مقوله ای جذابی برایتان تبدیل شده، شاید بد نباشد با بهترین بازی های آنلاین ایرانی و خارجی هم آشنا شوید. جنگ خان ها یکی از بهترین بازی های آنلاین ایرانی که مورد استقبال و توجه بسیاری از منتقدان بازی قرار گرفته «جنگ خان ها» است. این بازی آنلاین استراتژیک تاکنون موفق به دریافت جوایز متعدد از جمله بهترین بازی تحت وب هم شده است. هدف اصلی شما در جنگ خان ها، دستیابی به یک ملت قرون وسطایی قدرتمند است که تمام بازیکنان دیگر را شکست می دهد تا به جهان قرون وسطایی تسلط پیدا کند. در این بازی شما باید براساس مهارت هایی که به مرور در مراحل بازی کسب می کنید بازیکنان دیگر را شکست دهید. در طول بازی شما باید قلعه هایی را تسخیر کنید و ۲۸ واحد پیاده نظام، کماندار، سواره نظام، ماشین های محاصره و واحدهای مخصوص یک ملت خاص را برای غلبه بر مخالفان و راهزنان به کار گیرید. این بازی از طریق سایت www.khanwars.ir در دسترس است. همچنین نسخه موبایلی این بازی آنلاین را نیز از فروشگاه های اپ اندرویدی می توانید دریافت کنید. عصر پادشاهان برخی از بازی های ایرانی به خاطر کیفیت، گیم پلی جذاب، گرافیک قابل قبول و... علاوه بر بازار ایران توانسته اند در بازارهای بین المللی نیز مورد توجه قرار بگیرند. بازی آنلاین عصر پادشاهان هم یکی از همین بازی هاست. این بازی رایگان در سبک تاریخی-نظامی و براساس یک داستان تخیلی تاریخی طراحی شده است. در این بازی بازیکنان به عنوان یک فرمانده دلاور باید سعی کنند با ایجاد امپراتوری قدرتمند و ارتشی عظیم به مبارزه با شیاطین برخیزند. در این میان جنگ هایی بزرگ شکل خواهد گرفت و دلاوران و قهرمانان، با شکست شیاطین نام خود را در کتیبه جاودان قهرمانان ثبت کرده و به جوایز نقدی هر دوره از بازی دست می یابند. برای ثبت نام در این بازی به www.kingsera.ir سر بزنید. نسخه موبایلی این بازی آنلاین نیز در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و iOS قرار گرفته است. گرز طلایی بیشتر بازی های آنلاین موفق ایران در حوزه استراتژیک، جنگی و نظامی طراحی شده اند یکی دیگر از بازی های آنلاین موفق ایرانی هم «گرز» است. البته این بازی با سایر بازی های استراتژیک مرسوم تحت وب تفاوت دارد چرا که سبک بازی بیشتر به روند بازی های رایانه ای نظیر **Warcraft** و همین طور برخی سبک های نبرد **Call of Duty** می ماند. در بازی گرز، هر فرد با ثبت نام و انتخاب نژاد، لشکر خود را ساخته و با قهرمان لشکر به مبارزه با سایر فرماندهان و کاربران موجود در بازی می پردازد. پس از ثبت نام و انتخاب نژاد، هر کاربر می تواند با سرمایه ای که در اختیار دارد به تمرین لشکریان و همین طور خرید جانوها و زره های مختلف برای قهرمان مشغول شود. این بازی علاوه بر اینکه از طریق gorz.ir در دسترس است برای کاربران سیستم عامل اندروید نیز قابل دانلود است. یک مسابقه واقعی شاید بد نباشد بعد از این همه جنگ و لشکرکشی فاصله بگیرد و هیجان بیشتر را پشت فرمان خودروهای حرفه ای و پرسرعت دنبال کنید. یکی از بهترین بازی های آنلاین در زمینه مسابقه اتومبیلرانی سرعت **Real Racing ۳** است. این بازی صاحبانم در لیست بهترین بازی های آنلاین هر سایت قرار دارد. علاوه بر گرافیک خیره کننده یکی دیگر از دلایل محبوبیت این بازی این است که یک اثر شبیه ساز رانندگی است. این بازی از نظر مکانیزم های رانندگی بسیار واقع گرایانه طراحی شده و سیستم کنترل اتومبیل بازی به هیچ وجه شما را اذیت نخواهد کرد. این بازی آنلاین به صورت رایگان در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و iOS قرار گرفته است. مبارزه با حملات تروریستی جنگ و حملات نظامی هم به سوژه مورد علاقه بعضی از بازی سازان تبدیل شده به طوری که حالا در این حوزه صدها بازی رایانه ای و موبایلی تولید شده است. یکی از بهترین بازی های آنلاین در سبک تیراندازی **Modern Combat ۵** نام دارد. این بازی، یک بازی تیراندازی اول شخص با حالت رقابتی و داستانی بسیار سرگرم کننده است. در این بازی شما در نقش یک سرباز کهنه کار ظاهر خواهید شد که باید جلوی حملات تروریستی را گرفته و در این میان هم قابلیت عوض کردن خشاب، تشستن و سنگر گرفتن، تیراندازی و هدف گیری دقیق را داشته باشید. این بازی به صورت رایگان (پرداخت درون برنامه) در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و iOS قرار گرفته است. سازندگان این بازی با همکاری کافه بازار امکان پرداخت از درون برنامه برای کاربران ایرانی را نیز فراهم کرده اند. دنیای جادویی اگر از جمله کاربرانی هستید که به دنیای فانتزی و جادویی علاقه دارید بازی **Order and Chaos Online** دقیقاً برای شما طراحی شده است. در این بازی دو گروه **Order** و **Chaos** وجود دارند. از نظر کلاس و نژاد اگر جزو گروه **Order** باشید، باید به سراغ نژاد انسان و الف بروید و اگر جزو گروه **Chaos** هستید، باید نژاد نامیراها و اورک ها را انتخاب کنید. این بازی امکانات جادویی و افسانه ای را در اختیار شما می گذارد تا از پس چالش های مختلفی که در مراحل بازی پیش رویتان گذاشته می شود عبور کنید. این بازی را می توانید تک نقره یا با دستانتان انجام دهید. این بازی به صورت رایگان (پرداخت درون برنامه) در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید قرار گرفته است.



رشد استفاده از بازی های آنلاین در کشور (۱۳۸۵-۱۳۹۴/۹۶)

افزایش پهنای باند اینترنت، رفع انحصار از خدمات نسل سوم و چهارم و افزایش استفاده از گوشی های هوشمند در رشد بازی های آنلاین تأثیر بسزایی داشته است. براساس آمار و ارقامی که سال گذشته توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند.

رویداد ۲۴-افزایش پهنای باند اینترنت، رفع انحصار از خدمات نسل سوم و چهارم و افزایش استفاده از گوشی های هوشمند در رشد بازی های آنلاین تأثیر بسزایی داشته است. براساس آمار و ارقامی که سال گذشته توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. افزایش پهنای باند اینترنت، رفع انحصار از خدمات نسل سوم و چهارم و افزایش استفاده از گوشی های هوشمند در رشد بازی های آنلاین تأثیر به سزایی داشته است. براساس آمار و ارقامی که سال گذشته توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

در همین زمینه حسن کریمی قدوسی، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به افزایش آمار گیمر های کشور در چند سال اخیر گفته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بود: «۱۸ میلیون گیر در سال ۹۲ به ۲۲ میلیون در سال ۹۴ رسیدیم». به باور وی، رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر کرده است. همچنین کرمی قدوسی با اشاره به افزایش درآمد از محل اپلیکیشن های تلفن همراه تأکید کرده بود که در سال ۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولات بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است. با این توضیحات اگر جزو کسانی هستید که انجام بازی آنلاین به مقوله ای جذابی برایتان تبدیل شده، شاید بد نباشد با بهترین بازی های آنلاین ایرانی و خارجی هم آشنا شوید.

جنگ خان ها

یکی از بهترین بازی های آنلاین ایرانی که مورد استقبال و توجه بسیاری از منتقدان بازی قرار گرفته «جنگ خان ها» است. این بازی آنلاین استراتژیک تاکنون موفق به دریافت جوایز متعدد از جمله بهترین بازی تحت وب هم شده است. هدف اصلی شما در جنگ خان ها، دستیابی به یک ملت قرون وسطایی قدرتمند است که تمام بازیکنان دیگر را شکست می دهد تا به جهان قرون وسطایی تسلط پیدا کند. در این بازی شما باید براساس مهارت هایی که به مرور در مراحل بازی کسب می کنید بازیکنان دیگر را شکست دهید. در طول بازی شما باید قلعه هایی را تسخیر کنید و ۲۸ واحد پیاده نظام، کماندار، سواره نظام، ماشین های محاصره و واحدهای مخصوص یک ملت خاص را برای غلبه بر مخالفان و راهزنان به کار گیرید. این بازی از طریق سایت www.khanwars.ir در دسترس است. همچنین نسخه موبایلی این بازی آنلاین را نیز از فروشگاه های اپ اندرویدی می توانید دریافت کنید.

عصر پادشاهان

برخی از بازی های ایرانی به خاطر کیفیت، گیم پلی جذاب، گرافیک قابل قبول و... علاوه بر بازار ایران توانسته اند در بازارهای بین المللی نیز مورد توجه قرار بگیرند. بازی آنلاین عصر پادشاهان هم یکی از همین بازی هاست. این بازی رایگان در سبک تاریخی- نظامی و براساس یک داستان تخیلی تاریخی طراحی شده است. در این بازی بازیکنان به عنوان یک فرمانده دلاور باید سعی کنند با ایجاد امپراطوری قدرتمند و ارتشی عظیم به مبارزه با شیاطین برخیزند. در این میان جنگ هایی بزرگ شکل خواهد گرفت و دلاوران و قهرمانان، با شکست شیاطین نام خود را در کتیبه جاودان قهرمانان ثبت کرده و به جوایز نقدی هر دوره از بازی دست می یابند. برای ثبت نام در این بازی به www.kingsera.ir سر بزنید. نسخه موبایلی این بازی آنلاین نیز در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و ios قرار گرفته است.

گرز طلایی

بیشتر بازی های آنلاین موفق ایران در حوزه استراتژیک، جنگی و نظامی طراحی شده اند. یکی دیگر از بازی های آنلاین موفق ایرانی هم «گرز» است. البته این بازی با سایر بازی های استراتژیک مرسوم تحت وب تفاوت دارد چرا که سبک بازی بیشتر به روند بازی های رایانه ای نظیر **Warcraft** و همین طور برخی سبک های نبرد **Call of Duty** می ماند. در بازی گرز، هر فرد با ثبت نام و انتخاب نژاد، لشکر خود را ساخته و با قهرمان لشکر به مبارزه با سایر فرماندهان و کاربران موجود در بازی می پردازد. پس از ثبت نام و انتخاب نژاد، هر کاربر می تواند با سرمایه ای که در اختیار دارد به تمرین لشکریان و همین طور خرید جادوها و زره های مختلف برای قهرمان مشغول شود. این بازی علاوه بر اینکه از طریق gorz.ir در دسترس است برای کاربران سیستم عامل اندروید نیز قابل دانلود است.

یک مسابقه واقعی

شاید بد نباشد بعد از این همه جنگ و لشکر کشی فاصله بگیرد و هیجان بیشتر را پشت فرمان خودروهای حرفه ای و پرسرعت دنبال کنید. یکی از بهترین بازی های آنلاین در زمینه مسابقه اتومبیلرانی سرعت **Real Racing ۳** است. این بازی صاحبان در لیست بهترین بازی های آنلاین هر سایت قرار دارد. علاوه بر گرافیک خیره کننده یکی دیگر از دلایل محبوبیت این بازی این است که یک اثر شبیه ساز رانندگی است. این بازی از نظر مکانیزم های رانندگی بسیار واقع گرایانه طراحی شده و سیستم کنترل اتومبیل بازی به هیچ وجه شما را اذیت نخواهد کرد. این بازی آنلاین به صورت رایگان در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و ios قرار گرفته است.

مبارزه با حملات تروریستی

جنگ و حملات نظامی هم به سوزه مورد علاقه بعضی از بازی سازان تبدیل شده به طوری که حالا در این حوزه صدها بازی رایانه ای و موبایلی تولید شده است. یکی از بهترین بازی های آنلاین در سبک تیراندازی **Modern Combat ۵** نام دارد. این بازی، یک بازی تیراندازی اول شخص با حالت رقابتی و داستانی بسیار سرگرم کننده است. در این بازی شما در نقش یک سرباز کهنه کار ظاهر خواهید شد که باید جلوی حملات تروریستی را گرفته و در این میان هم قابلیت عوض کردن خنثاب، نشستن و سنگر گرفتن، تیراندازی و هدف گیری دقیق را داشته باشید. این بازی به صورت رایگان (پرداخت درون برنامه) در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و ios قرار گرفته است. سازندگان این بازی با همکاری کافه بازار امکان پرداخت از درون برنامه برای کاربران ایرانی را نیز فراهم کرده اند.

دنیای جادویی

اگر از جمله کاربرانی هستید که به دنیای فانتزی و جادویی علاقه دارید بازی **Order and Chaos Online** دقیقاً برای شما طراحی شده است. در این بازی دو گروه **Order** و **Chaos** وجود دارند. از نظر کلاسی و نژاد اگر جزو گروه **Order** باشید باید به سراغ نژاد انسان و الف بروید و اگر جزو گروه **Chaos** هستید باید نژاد تامیها و اورک ها را انتخاب کنید. این بازی امکانات جادویی و افسانه ای را در اختیار شما می گذارد تا از پس چالش های مختلفی که در مراحل بازی پیش رویان گذاشته می شود عبور کنید. این بازی را می توانید تک نفره یا با دوستانتان انجام دهید. این بازی به صورت رایگان (پرداخت درون برنامه) در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید قرار گرفته است.

منبع: ایران آنلاین

با توسعه پهنای باند اینترنت صورت گرفت؛ رشد استفاده از بازی های آنلاین در کشور (۱۳۸۵-۹۷/۱۳۸۶)

ماتی آشتیانی - ایران : افزایش پهنای باند اینترنت، رفع انحصار از خدمات نسل سوم و چهارم و افزایش استفاده از گوشی های هوشمند در رشد بازی های آنلاین تأثیر به سزایی داشته است. براساس آمار و ارقامی که سال گذشته توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، در چند سال اخیر کاربران بازی های رایانه ای به سمت بازی روی گوشی های هوشمند رفتند. مهم ترین شکلی که بازی های گوشی های هوشمند دارند، متعلق به بازی های آنلاین است و این موضوع به این علت است که با افزایش پهنای باند و دسترسی به اینترنت که در کل دنیا ایجاد شده، بازی کردن از یک مقوله فردی به یک مقوله اجتماعی و بازی های گروهی تبدیل شده است.

در همین زمینه حسن کریمی قدوسی، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به افزایش آمار گیرم های کشور در چند سال اخیر گفته بود: «از ۱۸ میلیون گیرم در سال ۹۲ به ۲۲ میلیون در سال ۹۴ رسیدیم». به باور وی، رشد اینترنت و افزایش پهنای باند دسترسی مردم را به این بازی ها بیشتر کرده است. همچنین کریمی قدوسی با اشاره به افزایش درآمد از محل اپلیکیشن های تلفن همراه تأکید کرده بود که در سال ۹۵ تقریباً ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولات بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که اصطلاحاً به آن پرمیوم گفته می شود، در حالی که حدود ۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است. با این توضیحات اگر جزو کسانی هستید که انجام بازی آنلاین به مقوله ای جذابی برایتان تبدیل شده، شاید بد نباشد با بهترین بازی های آنلاین ایرانی و خارجی هم آشنا شوید.

جنگ خان ها

یکی از بهترین بازی های آنلاین ایرانی که مورد استقبال و توجه بسیاری از منتقدان بازی قرار گرفته «جنگ خان ها» است. این بازی آنلاین استراتژیک تاکنون موفق به دریافت جوایز متعدد از جمله بهترین بازی تحت وب هم شده است. هدف اصلی شما در جنگ خان ها، دستیابی به یک ملت قرون وسطایی قدرتمند است که تمام بازیکنان دیگر را شکست می دهد تا به جهان قرون وسطایی تسلط پیدا کند. در این بازی شما باید براساس مهارت هایی که به مرور در مراحل بازی کسب می کنید بازیکنان دیگر را شکست دهید. در طول بازی شما باید قلعه هایی را تسخیر کنید و ۲۸ واحد پیاده نظام، کماندار، سواره نظام، ماشین های محاصره و واحدهای مخصوص یک ملت خاص را برای غلبه بر مخالفان و راهزنان به کار گیرید. این بازی از طریق سایت www.wkhanwars.ir در دسترس است. همچنین نسخه موبایلی این بازی آنلاین را نیز از فروشگاه های اپ اندرویدی می توانید دریافت کنید.

عصر پادشاهان

برخی از بازی های ایرانی به خاطر کیفیت، گیم پلی جذاب، گرافیک قابل قبول و... علاوه بر بازار ایران توانسته اند در بازارهای بین المللی نیز مورد توجه قرار بگیرند. بازی آنلاین عصر پادشاهان هم یکی از همین بازی هاست. این بازی رایگان در سبک تاریخی- نظامی و براساس یک داستان تخیلی طراحی شده است. در این بازی بازیکنان به عنوان یک فرمانده دلاور باید سعی کنند با ایجاد امپراطوری قدرتمند و ارتشی عظیم به مبارزه با شیاطین برخیزند. در این میان جنگ هایی بزرگ شکل خواهد گرفت و دلاوران و قهرمانان، با شکست شیاطین نام خود را در کتیبه جاودان قهرمانان ثبت کرده و به جوایز نقدی هر دوره از بازی دست می یابند. برای ثبت نام در این بازی به www.kingsera.ir سر بزنید. نسخه موبایلی این بازی آنلاین نیز در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و ios قرار گرفته است.

گرز طلایی

بیشتر بازی های آنلاین موفق ایران در حوزه استراتژیک، جنگی و نظامی طراحی شده اند. یکی دیگر از بازی های آنلاین موفق ایرانی هم «گرز» است. البته این بازی با سایر بازی های استراتژیک مرسوم تحت وب تفاوت دارد چرا که سبک بازی بیشتر به روند بازی های رایانه ای نظیر Warcraft و همین طور برخی سبک های برد Call of Duty می ماند. در بازی گرز، هر فرد با ثبت نام و انتخاب نژاد، لشکر خود را ساخته و با قهرمان لشکر به مبارزه با سایر فرماندهان و کاربران موجود در بازی می پردازد. پس از ثبت نام و انتخاب نژاد، هر کاربر می تواند با سرمایه ای که در اختیار دارد به تمرین لشکریان و همین طور خرید جادوها و زره های مختلف برای قهرمان مشغول شود. این بازی علاوه بر اینکه از طریق gorz.ir در دسترس است برای کاربران سیستم عامل اندروید نیز قابل دانلود است.

یک مسابقه واقعی

شاید بد نباشد از این همه جنگ و لشکر کشی فاصله بگیرید و هیجان بیشتر را پشت فرمان خودروهای حرفه ای و پرسرعت دنبال کنید. یکی از بهترین بازی های آنلاین در زمینه مسابقه اتومبیلرانی سرعت

Real Racing ۲ است. این بازی صاحبان در لیست بهترین بازی های آنلاین هر سایت قرار دارد. علاوه بر گرافیک خیره کننده، یکی دیگر از دلایل محبوبیت این بازی این است که یک اثر شبیه ساز رانندگی است. این بازی از نظر مکانیزم های رانندگی بسیار واقع گرایانه طراحی شده و سیستم کنترل اتومبیل بازی به هیچ وجه شما را اذیت نخواهد کرد. این بازی آنلاین به صورت رایگان در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و ios قرار گرفته است.

مبارزه با حملات تروریستی

جنگ و حملات نظامی هم به سوزه مورد علاقه بعضی از بازی سازان تبدیل شده به طوری که حالا در این حوزه صدها بازی رایانه ای و موبایلی تولید شده است. یکی از بهترین بازی های آنلاین در سبک تیراندازی Modern Combat ۵ نام دارد. این بازی، یک بازی تیراندازی اول شخص با حالت رقابتی و داستانی بسیار سرگرم کننده است. در این بازی شما در نقش یک سرباز کهنه کار ظاهر خواهید شد که باید جلوی حملات تروریستی را گرفته و در این میان هم قابلیت عوض کردن خشاب، نشستن و سنگر گرفتن، تیراندازی و هدف گیری دقیق را داشته باشید. این بازی به صورت رایگان (پرداخت درون برنامه) در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید و ios قرار گرفته است. سازندگان این بازی با همکاری کافه بازار امکان پرداخت از درون برنامه برای کاربران ایرانی را نیز فراهم کرده اند. دنیای جادویی

اگر از جمله کاربرانی هستید که به دنیای فانتزی و جادویی علاقه دارید بازی Order and Chaos Online دقیقاً برای شما طراحی شده است. در این بازی دو گروه Order و Chaos وجود دارند. از نظر کلاسی و نژاد اگر جزو گروه Order باشید باید به سراغ نژاد انسان و الف بروید و اگر جزو گروه Chaos هستید باید نژاد نامیراها و اورک ها را انتخاب کنید. این بازی امکانات جادویی و افسانه ای را در اختیار شما می گذارد تا از پس چالش های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مختلفی که در مراحل بازی پیش رویتان گذاشته می شود عبور کنید این بازی را می توانید تک نفره یا با دوستانتان انجام دهید. این بازی به صورت رایگان (پرداخت درون برنامه) در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید قرار گرفته است.



بهره‌مندی

تسهیلات ویژه برای اسکان شرکت کنندگان در رویداد TGC ۲۰۱۸ فراهم شد (۱۳۹۵-۹۷/۹/۱۰)

از آنجا که درصد قابل توجهی از بازی سازان کشور، در شهرستان ها ساکن هستند؛ جهت تسهیل حضور آن ها در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امکان اسکان ارزان قیمت در طول برگزاری رویداد فراهم شد.

به گزارش ایران اکنومیسیت به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ امکان اسکان ارزان قیمت متقاضیان شهرستانی حضور در دومین دوره رویداد TGC به عنوان فراهم شده است. به این ترتیب متقاضیان می توانند در طول برگزاری رویداد TGC، در یک یا هر سه روز ۱۳، ۱۴ و ۱۵ تیرماه از امکان اسکان ارزان قیمت استفاده کنند.

محل اسکان متقاضیان، هتل آراد تهران خواهد بود و امکان دسترسی به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما به عنوان محل برگزاری رویداد از طریق خط اتوبوس BRT و تاکسی، از این هتل به آسانی فراهم است.

این امکان برای ۶۰ نفر از متقاضیان فراهم شده و اولویت با کسانی است که زودتر ثبت نام کنند و شماره تلفن ۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۴۴۵ برای پاسخ گویی به سوال علاقه مندان و ثبت نام درنظر گرفته شده است. سال گذشته نیز امکان اسکان ارزان قیمت برای متقاضیان شهرستانی فراهم بود اما امسال ظرفیت استفاده از این تسهیلات دو برابر شده است.

بر اساس این گزارش TGC ۲۰۱۸ در روزهای ۱۴ و ۱۵ تیرماه برگزار خواهد شد. کلاس های تخصصی طولانی مدت این رویداد نیز ۱۳ تیرماه در محل انستیتوی ملی بازی سازی برپا می شود. جهت اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این رویداد می توانید به سایت <http://www.tehrangamecon.com/fa> مراجعه کنید.



شهرگزاری پنا

تسهیلات ویژه برای اسکان شرکت کنندگان سایر استان ها در رویداد TGC ۲۰۱۸ فراهم شد (۱۳۹۵-۹۷/۹/۱۰)

تهران (پنا) - از آنجا که درصد قابل توجهی از بازی سازان کشور، در شهرستان ها ساکن هستند؛ جهت تسهیل حضور آن ها در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امکان اسکان ارزان قیمت در طول برگزاری رویداد فراهم شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ امکان اسکان ارزان قیمت متقاضیان شهرستانی حضور در دومین دوره رویداد TGC به عنوان فراهم شده است. به این ترتیب متقاضیان می توانند در طول برگزاری رویداد TGC، در یک یا هر سه روز ۱۳، ۱۴ و ۱۵ تیرماه از امکان اسکان ارزان قیمت استفاده کنند.

محل اسکان متقاضیان، هتل آراد تهران خواهد بود و امکان دسترسی به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما به عنوان محل برگزاری رویداد از طریق خط اتوبوس BRT و تاکسی، از این هتل به آسانی فراهم است.

این امکان برای ۶۰ نفر از متقاضیان فراهم شده و اولویت با کسانی است که زودتر ثبت نام کنند و شماره تلفن ۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۴۴۵ برای پاسخ گویی به سوال علاقه مندان و ثبت نام درنظر گرفته شده است. سال گذشته نیز امکان اسکان ارزان قیمت برای متقاضیان شهرستانی فراهم بود اما امسال ظرفیت استفاده از این تسهیلات دو برابر شده است.

بر اساس این گزارش TGC ۲۰۱۸ در روزهای ۱۴ و ۱۵ تیرماه برگزار خواهد شد. کلاس های تخصصی طولانی مدت این رویداد نیز ۱۳ تیرماه در محل انستیتوی ملی بازی سازی برپا می شود. جهت اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این رویداد می توانید به سایت <http://www.tehrangamecon.com/fa> مراجعه کنید.



تسهیلات ویژه برای اسکان شرکت کنندگان سایر استان ها در رویداد TGC ۲۰۱۸ فراهم شد (۱۳۹۵-۹۷/۱۲/۱۰)

از آنجا که درصد قابل توجهی از بازی سازان کشور، در شهرستان ها ساکن هستند؛ جهت تسهیل حضور آن ها در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امکان اسکان ارزان قیمت در طول برگزاری رویداد فراهم شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امکان اسکان ارزان قیمت متقاضیان شهرستانی حضور در دومین دوره رویداد TGC به عنوان فراهم شده است. به این ترتیب متقاضیان می توانند در طول برگزاری رویداد TGC در یک یا هر سه روز ۱۳، ۱۴ و ۱۵ تیرماه از امکان اسکان ارزان قیمت استفاده کنند.

محل اسکان متقاضیان، هتل آراد تهران خواهد بود و امکان دسترسی به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما به عنوان محل برگزاری رویداد از طریق خط اتوبوس BRT و تاکسی، از این هتل به آسانی فراهم است.

این امکان برای ۶۰ نفر از متقاضیان فراهم شده و اولویت با کسانی است که زودتر ثبت نام کنند و شماره تلفن ۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۴۴۵ برای پاسخ گویی به سوال علاقه مندان و ثبت نام در نظر گرفته شده است. سال گذشته نیز امکان اسکان ارزان قیمت برای متقاضیان شهرستانی فراهم بود اما امسال ظرفیت استفاده از این تسهیلات دو برابر شده است.

براساس این گزارش TGC ۲۰۱۸ در روزهای ۱۴ و ۱۵ تیرماه برگزار خواهد شد. کلاس های تخصصی طولانی مدت این رویداد نیز ۱۳ تیرماه در محل انستیتوی ملی بازی سازی برپا می شود. جهت اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این رویداد می توانید به سایت <http://www.tehrangamecon.com/fa> مراجعه کنید.



تسهیلات ویژه برای اسکان شرکت کنندگان سایر استان ها در رویداد TGC ۲۰۱۸ فراهم شد (۱۳۹۵-۹۷/۱۲/۱۰)

ایرانیان از آنجا که درصد قابل توجهی از بازی سازان کشور، در شهرستان ها ساکن هستند؛ جهت تسهیل حضور آن ها در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ امکان اسکان ارزان قیمت در طول برگزاری رویداد فراهم شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امکان اسکان ارزان قیمت متقاضیان شهرستانی حضور در دومین دوره رویداد TGC به عنوان فراهم شده است. به این ترتیب متقاضیان می توانند در طول برگزاری رویداد TGC در یک یا هر سه روز ۱۳، ۱۴ و ۱۵ تیرماه از امکان اسکان ارزان قیمت استفاده کنند.

محل اسکان متقاضیان، هتل آراد تهران خواهد بود و امکان دسترسی به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما به عنوان محل برگزاری رویداد از طریق خط اتوبوس BRT و تاکسی، از این هتل به آسانی فراهم است.

این امکان برای ۶۰ نفر از متقاضیان فراهم شده و اولویت با کسانی است که زودتر ثبت نام کنند و شماره تلفن ۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۴۴۵ برای پاسخ گویی به سوال علاقه مندان و ثبت نام در نظر گرفته شده است. سال گذشته نیز امکان اسکان ارزان قیمت برای متقاضیان شهرستانی فراهم بود اما امسال ظرفیت استفاده از این تسهیلات دو برابر شده است.

براساس این گزارش TGC ۲۰۱۸ در روزهای ۱۴ و ۱۵ تیرماه برگزار خواهد شد. کلاس های تخصصی طولانی مدت این رویداد نیز ۱۳ تیرماه در محل انستیتوی ملی بازی سازی برپا می شود. جهت اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این رویداد می توانید به سایت <http://www.tehrangamecon.com/fa> مراجعه کنید.



تسهیلات ویژه برای اسکان شرکت کنندگان سایر استان ها در رویداد «تی جی سی» ۲۰۱۸ فراهم شد

از آنجا که درصد قابل توجهی از بازی سازان کشور، در شهرستان ها ساکن هستند؛ جهت تسهیل حضور آن ها در رویداد بین المللی «تی جی سی» ۲۰۱۸ امکان اسکان ارزان قیمت در طول برگزاری رویداد فراهم شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، امکان اسکان ارزان قیمت متقاضیان شهرستانی حضور در دومین دوره رویداد «تی جی سی» به عنوان فراهم شده است. به این ترتیب متقاضیان می توانند در طول برگزاری رویداد «تی جی سی»، در یک یا هر سه روز ۱۳، ۱۴ و ۱۵ تیرماه از امکان اسکان ارزان قیمت استفاده کنند. محل اسکان متقاضیان، هتل آراد تهران خواهد بود و امکان دسترسی به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما به عنوان محل برگزاری رویداد از طریق خط اتوبوس «بی آر تی» و تاکسی، از این هتل به آسانی فراهم است.



بررسی سایت های فروشگاه های بازی های ویدیویی (۱۳۹۵/۰۷/۰۱ - ۱۳۹۵/۰۸/۰۱)

امروز یکی از عوامل تعیین کننده برای خرید یک بازی ویدیویی، فروشگاه های اینترنتی یا آنلاین هستند.

فروشگاه های آنلاین سعی در تامین هرچه کامل تر لیستی از بازی های ویدیویی دارند اما چیزی که تا به امروز شاهد آن بودیم، رشد فروشگاه های اینترنتی بسیار بی کیفیت (که اغلب دارای موجودی های ناقص و ناکارآمدی بودند) در حوزه بازی های ویدیویی بوده است. از این رو، در این گزارش سعی در واشکافی و تحلیل کمبودهای فروشگاه های اینترنتی فروش بازی های ویدیویی خواهیم داشت.

استاندارد های اولیه فروشگاه آنلاین بازی های ویدیویی

اولین نیاز در یک فروشگاه آنلاین، تامین کالا با قیمت مناسب است. چراکه وقتی یک بازیکن، به طور مثال برای خرید بازی PS4 به یک سایت فروشگاهی مراجعه می کند، انتظار رویارویی با یک قیمت عادلانه دارد. همچنین برای خرید کنسول PS4 نمی تواند صفحه عدم موجودی را تحمل کند. از این باب، حداقل نیاز اولیه برای پاسخ به خواسته مشتری، تامین بازی های ویدیویی به همراه قیمت مناسب است.

فاکتور دوم، پشتیبانی از ارسال فراگیر به تمام نقاط تحت پوشش است. پس، فروشگاه های محلی که بیشتر در شبکه های اجتماعی فعالیت دارند، نمی توانند بازار سنجی مناسبی از قیمت و کالا داشته باشند. چرا که تجارت آنها کاملاً مدار بسته است و به گزینش کالاهای آنها و نحوه قیمت گذاری نمی توان اعتماد کرد. فروشگاه آنلاین مناسب باید شمولیت کامل بر پهنه ارسال پستی کشور عزیزمان، ایران را دارا باشد.

پارامتر بعدی، هولوگرام سبز رنگ بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنا بر صلاح دید خود مبنی بر حفظ وحدت کانون خانواده ها، غیر مجاز اعلام کرده و بدین سان، به این بازی های خاص هولوگرام اعطا نمی کند. یک سایت فروشگاه آنلاین بازی های ویدیویی در راستای رعایت و احترام به قانون باید بازی های پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان با هولوگرام سبز بنیاد ملی بازی های رایانه ای (IRCG) به فروش برساند.

مورد بعدی، احترام به رده سنی بازی های ویدیویی و ایجاد بستر مناسب برای والدین به جهت انتخاب بازی مناسب برای کودکان است. هر بازی ویدیویی از سوی سازمان های متخصص در این کار، یک رده سنی دریافت می کند. به طور مثال بالای ۶ سال یا بالای ۱۸ سال. فروش بازی های بالای ۱۸ سال به کودکان غیر قانونی است. از طرفی برخی والدین ممکن است اشراف کامل به نحوه انتخاب صحیح بازی برای کودکان خود نداشته باشند. پس در اینجا سایت های فروشگاهی که به آموزش والدین می پردازند، بسیار ارجح از بقیه سایت ها خواهند بود.

فاکتور آخر دانش فنی است. برای این مورد به این مثال توجه کنید دو مغازه فروش بازی های ویدیویی در نزدیکی خانه شما قرار دارد. مغازه اول دارای یک فروشنده با دانش بالا و پروژ پیرامون بازی های ویدیویی است. ولی فروشنده مغازه دوم، اطلاعات خاصی پیرامون بازی ها و کیفیتشان ندارد. حال انتخاب شما کدام یک است؟ این موضوع برای سایت های آنلاین فروش بازی های ویدیویی نیز صدق می کند. سایت هایی که در کنار فروش، رسالت دانایی و دانش فنی را حفظ می کنند، بسیار معتمد تر هستند. چراکه از روی علاقه به این تجارت سوق پیدا کرده اند و هرگز مشتری را به چشم دریافت پول نمی بینند.

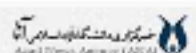
حرف آخر...

پارامترهای تعیین کیفیت یک سایت فروشگاه آنلاین بازی های ویدیویی را برایتان شرح دادم. حال می خواهیم تجربه گشت و گذار در اینترنت را برای شما در میان بگذاریم. من به سایت های فروشگاهی متعددی برخوردم اما بیشترشان در همان پارامترهای اولیه مشکل داشتند. اما در این میان یک سایت به شدت چشم گیر بود. زیرا تمام پارامترهای مذکور را به خوبی در خود جای داده بود. بیشتر بررسی کردم و حتی یک خرید هم برای کنسول خود انجام دادم. همه چیز درست و با کیفیت بود. حتی جعبه ارسالی آنها نیز دارای لوگو سایتشان بود. فاکتور در پاکت طراحی بسیار زیبا قرار گرفته بود.

شاید نام بردن این سایت کار درستی نباشد و نیاز به اجازه از مالکین آن داشته باشد. اما از آنجاییکه می بینم هموطنان عزیزم چنین کار با کیفیتی را به جلو پیش می برند، خوشحال و سرشار می شوم. پس با مسئولیت خویش آنها را به شما معرفی می کنم. فروشگاه و رسانه آنلاین کروکوکیم به آدرس croco-game.com حتما توصیه می کنم یک بار از آنجا خرید بفرمایید.

پایان رپورتاژ آگهی

این مطلب صرفاً جنبه تبلیغاتی داشته و زومجی هیچ مسئولیتی را در رابطه با آن نمی پذیرد.



محتوای علمی رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC توسط چه کسانی تایید می شود؟ (۱۳۹۵/۰۷/۰۱ - ۱۳۹۵/۰۸/۰۱)

هیات مشاوران ۱۰ نفره دومین دوره رویداد بین المللی ۲۰۱۸ Tehran Game Convention که شامل پنج فعال بازی سازی مطرح ایرانی و پنج فعال بازی سازی مطرح بین المللی است، وظیفه تایید و بررسی محتوای علمی رویداد را برعهده دارند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات مشاوران ۲۰۱۸ TGC، هدایت و مدیریت ۸۰ کنفرانس علمی و ۱۰ کلاس تخصصی این رویداد را برعهده دارد و از میان پیشنهاد های رسیده برای سخنرانی در TGC، مناسب ترین سخنرانی ها را انتخاب می کند.

هیات مشاوران امسال شامل ۱۰ نفر است و در هر یک از موضوعات اصلی TGC شامل طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار، یک عضو ایرانی و یک عضو خارجی حضور دارد (نامها دارد ...)

(ادامه خبر ...) بر این اساس در بخش فنی سجاد بیگ جانی از استودیو بازی سازی آوید و Mike Acton از شرکت Unity و در بخش هنری فراز شانیار به عنوان طراح کانسپت مستقل و Peter Ridgway از شرکت King حضور دارند.

در بخش طراحی بازی شهاب کشاورز از شرکت رویاگران و رایان اندرسون از Eidos-Montreal، در بخش مدیریت پروژه فرزام ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز و ناتالی بیگوئرلانژ از Riot Games و در نهایت در بخش کسب و کار، علی تادعلی زاده از شرکت Turned on Digital و جولین دالیوست از CCP حضور دارند.

پس از انتشار فراخوان سخنرانی در رویداد تی جی سی ۲۰۱۸، بیش از ۱۲۰ سخنرانی توسط سخنرانان ایرانی و خارجی ثبت شد و هیات مشاوران از ۸۰ سخنرانی رویداد نزدیک به ۸۰ درصد سخنرانان را نهایی کرده است.

براساس این گزارش رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. برای کسب اطلاعات بیشتر از رویداد می توانید به نشانی www.tehrangamecon.com/fa مراجعه کنید.



محتوای علمی رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC توسط چه کسانی تایید می شود؟ (۱۳۸۵-۱۳۸۶-۱۳۸۷)

هیات مشاوران ۱۰ نفره دومین دوره رویداد بین المللی ۲۰۱۸ Tehran Game Convention که شامل ۵ فعال بازی سازی مطرح ایرانی و ۵ فعال بازی سازی مطرح بین المللی است، وظیفه ی تایید و بررسی محتوای علمی رویداد را برعهده دارند.

به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات مشاوران TGC ۲۰۱۸، هدایت و مدیریت ۸۰ کنفرانس علمی و ۱۰ کلاس تخصصی این رویداد را برعهده دارد و از میان پیشنهادات رسیده برای سخنرانی در TGC مناسب ترین سخنرانی ها را انتخاب می کند.

هیات مشاوران امسال شامل ۱۰ نفر است و در هر یک از موضوعات اصلی TGC شامل طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار، یک عضو ایرانی و یک عضو خارجی حضور دارد.

بر این اساس در بخش فنی سجاد بیگ جانی از استودیو بازی سازی آوید و Mike Acton از شرکت Unity و در بخش هنری فراز شانیار به عنوان طراح کانسپت مستقل و Peter Ridgway از شرکت King حضور دارند.

در بخش طراحی بازی شهاب کشاورز از شرکت رویاگران و Rayna Anderson از Eidos-Montreal، در بخش مدیریت پروژه فرزام ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز و Nathalie Beauguerlange از Riot Games و در نهایت در بخش کسب و کار علی تادعلی زاده از شرکت Turned on Digital و Julien Dulicoust از CCP حضور دارند.

پس از انتشار فراخوان سخنرانی در رویداد تی جی سی ۲۰۱۸، بیش از ۱۲۰ سخنرانی توسط سخنرانان ایرانی و خارجی ثبت شد و هیات مشاوران از ۸۰ سخنرانی رویداد نزدیک به ۸۰ درصد سخنرانان را نهایی کرده است.

براساس این گزارش رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. برای کسب اطلاعات بیشتر از رویداد می توانید به نشانی www.tehrangamecon.com/fa مراجعه نمایید.



هیات مشاورانی از نام های بزرگ و باتجربه؛ محتوای علمی رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC توسط چه کسانی تایید می شود؟ (۱۳۸۵-۱۳۸۶-۱۳۸۷)

ایرانیان-هیات مشاوران ۱۰ نفره دومین دوره رویداد بین المللی ۲۰۱۸ Tehran Game Convention که شامل ۵ فعال بازی سازی مطرح ایرانی و ۵ فعال بازی سازی مطرح بین المللی است، وظیفه ی تایید و بررسی محتوای علمی رویداد را برعهده دارند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات مشاوران TGC ۲۰۱۸، هدایت و مدیریت ۸۰ کنفرانس علمی و ۱۰ کلاس تخصصی این رویداد را برعهده دارد و از میان پیشنهادات رسیده برای سخنرانی در TGC مناسب ترین سخنرانی ها را انتخاب می کند.

هیات مشاوران امسال شامل ۱۰ نفر است و در هر یک از موضوعات اصلی TGC شامل طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار، یک عضو ایرانی و یک عضو خارجی حضور دارد.

بر این اساس در بخش فنی سجاد بیگ جانی از استودیو بازی سازی آوید و Mike Acton از شرکت Unity و در بخش هنری فراز شانیار به عنوان طراح کانسپت مستقل و Peter Ridgway از شرکت King حضور دارند.

در بخش طراحی بازی شهاب کشاورز از شرکت رویاگران و Rayna Anderson از Eidos-Montreal، در بخش مدیریت پروژه فرزام ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز و Nathalie Beauguerlange از Riot Games و در نهایت در بخش کسب و کار علی تادعلی زاده از شرکت Turned on Digital و Julien Dulicoust از CCP حضور دارند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) پس از انتشار فراخوان سخنرانی در رویداد تی جی سی ۲۰۱۸، بیش از ۱۲۰ سخنرانی توسط سخنرانان ایرانی و خارجی ثبت شد و هیات مشاوران از ۸۰ سخنرانی رویداد نزدیک به ۸۰ درصد سخنرانان را نهایی کرده است. براساس این گزارش رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. برای کسب اطلاعات بیشتر از رویداد می توانید به نشانی www.tehrangamecon.com/fa مراجعه نمایید.



رسالت

محتوای علمی تی جی سی ۲۰۱۸ توسط چه کسانی تایید می شود؟

هیئت مشاوران ۱۰ نفره دومین دوره رویداد بین المللی ۲۰۱۸ Tehran Game Convention که شامل ۵ فعال بازی سازی مطرح ایرانی و ۵ فعال بازی سازی مطرح بین المللی است، وظیفه تایید و بررسی محتوای علمی رویداد را برعهده دارند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت مشاوران تی جی سی ۲۰۱۸، هدایت و مدیریت ۸۰ کنفرانس علمی و ۱۰ کلاس تخصصی این رویداد را برعهده دارد و از میان پیشنهادات رسیده برای سخنرانی در تی جی سی، مناسب ترین سخنرانی ها را انتخاب می کند. هیئت مشاوران امسال شامل ۱۰ نفر است و در هر یک از موضوعات اصلی تی جی سی شامل طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار، یک عضو ایرانی و یک عضو خارجی حضور دارد.



سخت افزار

محتوای علمی رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC توسط چه کسانی تایید می شود؟ (۱۳/۱۲-۱۲/۱۲/۹۵)

هیات مشاوران ۱۰ نفره دومین دوره رویداد بین المللی ۲۰۱۸ Tehran Game Convention که شامل ۵ فعال بازی سازی مطرح ایرانی و ۵ فعال بازی سازی مطرح بین المللی است، وظیفه تایید و بررسی محتوای علمی رویداد را برعهده دارند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات مشاوران ۲۰۱۸ TGC، هدایت و مدیریت ۸۰ کنفرانس علمی و ۱۰ کلاس تخصصی این رویداد را برعهده دارد و از میان پیشنهادات رسیده برای سخنرانی در TGC مناسب ترین سخنرانی ها را انتخاب می کند.

هیات مشاوران امسال شامل ۱۰ نفر است و در هر یک از موضوعات اصلی TGC شامل طراحی بازی، هنری، مسائل فنی، مدیریت پروژه و کسب و کار، یک عضو ایرانی و یک عضو خارجی حضور دارد. بر این اساس در بخش فنی سجاد بیگ جانی از استودیو بازی سازی آوید و Mike Acton از شرکت Unity و در بخش هنری فراژ شاتیار به عنوان طراح کانسپت مستقل و Peter Ridgway از شرکت King حضور دارند. در بخش طراحی بازی شهاب کشاورز از شرکت رویاگران و Rayna Anderson از Eidos-Montreal، در بخش مدیریت پروژه فرزاد ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز و Nathalie Julien Dulioust از Beauguerlange و در نهایت در بخش کسب و کار علی نادمعلی زاده از شرکت Turned on Digital حضور دارند.

پس از انتشار فراخوان سخنرانی در رویداد تی جی سی ۲۰۱۸، بیش از ۱۲۰ سخنرانی توسط سخنرانان ایرانی و خارجی ثبت شد و هیات مشاوران از ۸۰ سخنرانی رویداد نزدیک به ۸۰ درصد سخنرانان را نهایی کرده است. براساس این گزارش رویداد تی جی سی ۲۰۱۸ قرار است ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود. برای کسب اطلاعات بیشتر از رویداد می توانید به نشانی www.tehrangamecon.com/fa مراجعه نمایید.



برگزاری نشست تخصصی بازی آگاهی در قزوین (۱۳/۱۲-۱۲/۱۲/۹۵)

نشست تخصصی بازی آگاهی برای شناخت فرصت ها و چالش های پیش رو و حمایت علمی در صنعت بازی های رایانه ای در قزوین برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری صداوسیما مرکز قزوین، رئیس انستیتو بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: باید با فرهنگ سازی در صنعت بازی های رایانه ای از ورود فرهنگ بیگانه جلوگیری کرد.

کامیار با اشاره به فعالیت ۵ ساله قزوین در ساخت بازی های رایانه ای افزود: زیر ساخت ها و امکانات خوبی در این زمینه در دانشگاه آزاد قزوین وجود دارد و از دانشجویان علاقمند خواستاریم که از این فرصت برای کمک به ایجاد حرفه و کسب و کار کمک کنند.

رئیس مرکز رشد واحدهای فن آور قزوین هم گفت: از ۴۹ واحد مرکز رشد واحد های فن آور دانشگاه آزاد، ۴ واحد به ساخت بازی های رایانه ای اختصاص دارد که تا کنون ۵ بازی ساخته شده است.

اسماعیل زاده افزود: دو سال است که در دانشگاه آزاد قزوین به عنوان یکی از پنج دانشگاه کشور، آموزش بازی های رایانه ای به عنوان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) واحد درسی آغاز شده است.



باشگاه خبرنگاران

برگزاری نشست تخصصی بازی آگاهی در قزوین (۱۳۹۵-۹۶/۱/۲۰۰)

نشست تخصصی بازی آگاهی برای شناخت فرصت ها و چالش های پیش رو و حمایت علمی از صنعت بازی های رایانه ای در قزوین برگزار شد.

به گزارش گروه استان های باشگاه خبرنگاران جوان از قزوین؛ رئیس انستیتو بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نشست گفت: باید با فرهنگ سازی در صنعت بازی های رایانه ای از ورود فرهنگ بیگانه جلوگیری کرد. کامیارا اشاره به فعالیت ۵ ساله قزوین در ساخت بازی های رایانه ای افزود: زیر ساخت ها و امکانات خوبی در این زمینه در دانشگاه آزاد قزوین وجود دارد و از دانشجویان علاقمند می توانند از این فرصت برای کمک به ایجاد حرفه و کسب و کار کمک کنند. رئیس مرکز رشد واحد های فن آوری قزوین هم گفت: از ۴۹ واحد مرکز رشد واحد های فن آوری دانشگاه آزاد، ۴ واحد به ساخت بازی های رایانه ای اختصاص دارد که تا کنون ۵ بازی ساخته شده است. اسماعیل زاده افزود: دو سال است که در دانشگاه آزاد قزوین به عنوان یکی از پنج دانشگاه کشور، بازی های رایانه ای به عنوان واحد درسی آموزش داده می شود.



بیماری های نادر

یک روانشناس کودکان در استان البرز مطرح کرد؛ جلوگیری از آسیب ها با انتخاب بازی رایانه ای مناسب سن کودکان (۱۳۹۵-۹۶/۱/۲۲۲)

یک روانشناس کودکان در استان البرز گفت: خانواده ها با انتخاب بازی رایانه ای مناسب سن کودکان، از ایجاد آسیب های روحی برای فرزندشان جلوگیری کنند.

حسین طالبی در گفت و گو با خبرنگار گروه اجتماعی خبرگزاری فارس البرز گفت: در میان صنایع مرتبط با وسایل سرگرم کننده، صنعت بازی های رایانه ای پرشتاب ترین روند رشد را داشته و کودکان و نوجوانان، زمان بسیاری را صرف این بازی ها می کنند و از آن ها تأثیر می پذیرند. وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای اینکه مخاطبین یعنی والدین و کودکان و نوجوانان معیاری داشته باشند بازی ها را در ۵ گروه سنی رده بندی نمود که شامل رده های ۳، ۷، ۱۲، ۱۵ و ۱۸ هستند.

این روانشناس تأکید کرد: والدین حواسشان باشد که وقتی بر روی یک بازی رایانه ای برچسب ۱۲+ را زده اند الزاماً به این معنی نیست که این بازی برای رده سنی ۱۲+ سال بسیار مفید است بلکه به این معنی است که آسیب های این بازی برای رده سنی ۱۲+ کمتر است.

آیزدی افزود: بسیاری از رفتارهای پرخطرهای پرخاشگرانه که از سوی کودکان بروز پیدا می کند به دلیل انتخاب بازی های نامناسب برای آن ها است. وی تصریح کرد: مسئله مهم در مورد این بازی ها این است که خانواده ها زمانی که می خواهند برای فرزند خود بازی را از روی فروشگاه های برنامه دانلود کنند، بازی را برحسب نیازهای واقعی فرزندشان انتخاب کنند و سپس به قسمت رده بندی سنی بازی دقت داشته باشند و بازی متناسب رده سنی فرزندشان خریداری کنند.

این روانشناس در پایان خاطرنشان کرد: خانواده ها باید حتماً نظارت لازم بر انتخاب نوع بازی فرزندانشان داشته باشند و اگر فرزند آنان بازی رایانه ای را برای پر کردن اوقات فراغت انتخاب می کند اطلاعات خود را در این زمینه افزایش دهند و بازی سالمی را برای فرزند خود انتخاب کنند.



روانشناس مسائل کودکان مطرح کرد؛ جلوگیری از آسیب‌ها با انتخاب بازی رایانه‌ای مناسب سن کودکان

(۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۹۶)

روانشناس کودکان در استان البرز گفت: خانواده‌ها با انتخاب بازی رایانه‌ای مناسب سن کودکان، از ایجاد آسیب‌های روحی برای فرزندشان جلوگیری کنند.

به گزارش خبرگزاری سیج از کرج، حسین طالبی گفت: در میان صنایع مرتبط با وسایل سرگرم‌کننده، صنعت بازی‌های رایانه‌ای پرشتاب‌ترین روند رشد را داشته و کودکان و نوجوانان، زمان بسیاری را صرف این بازی‌ها می‌کنند و از آن‌ها تأثیر می‌پذیرند.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای اینکه مخاطبین یعنی والدین و کودکان و نوجوانان معیاری داشته باشند بازی‌ها را در ۵ گروه سنی رده‌بندی نمود که شامل رده‌های ۳+، ۷+، ۱۲+، ۱۵+ و ۱۸+ هستند.

این روانشناس تأکید کرد: والدین حواسشان باشد که وقتی بر روی یک بازی رایانه‌ای برچسب ۱۲+ را زده‌اند الزاماً به این معنی نیست که این بازی برای رده سنی ۱۲+ سال بسیار مفید است بلکه به این معنی است که آسیب‌های این بازی برای رده سنی ۱۲+ کمتر است.

آیزدی افزود: بسیاری از رفتارهای پرخطرهای پرخطررایانه که از سوی کودکان بروز پیدا می‌کند به دلیل انتخاب بازی‌های نامناسب برای آن‌ها است. وی تصریح کرد: مسئله مهم در مورد این بازی‌ها این است که خانواده‌ها زمانی که می‌خواهند برای فرزند خود بازی را از روی فروشگاه‌های برنامه‌دانلود کنند، بازی را برحسب نیازهای واقعی فرزندشان انتخاب کنند و سپس به قسمت رده‌بندی سنی بازی دقت داشته باشند و بازی متناسب رده سنی فرزندشان خریداری کنند.

این روانشناس در پایان خاطرنشان کرد: خانواده‌ها باید حتماً نظارت لازم بر انتخاب نوع بازی فرزندان داشته باشند و اگر فرزند آنان بازی رایانه‌ای را برای پر کردن اوقات فراغت انتخاب می‌کند اطلاعات خود را در این زمینه افزایش دهند و بازی سالمی را برای فرزند خود انتخاب کنند.



مصاحبه پژوهشی: چگونه می‌توان کودکان را با بازی‌های بومی ایرانی آشنا کرد؟ (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۹۶)

بخشی از ظرفیت‌های مغفول مانده بر می‌گردد به نوع مواجهه عموم ما با بازی، که بازی را وسیله‌ای صرفاً برای سرگرمی، برای کشتن زمان و از دست دادن زمان استفاده می‌کنیم. در حالیکه بازی می‌تواند استفاده مثبت آموزشی و در حقیقت بهداشتی و فرهنگی را هم داشته باشد.

چکیده مصاحبه پژوهشی:

دایرکد از بین ۲۳ میلیون گیمربازیکن (ایرانی، ۵ میلیون و هشتصد هزار نفر، بازیکنان کودک بین ۳ تا ۱۲ سال هستند.

۶۰ درصد گیمربازیکنان (بازیکنان) کودک ایرانی پسر و ۴۰ درصد دختر هستند.

متوسط زمانی که بازیکنان کودک در کشور در حال بازی هستند، معادل ۸۱ دقیقه در روز است.

خانواده‌ها توجه کنند: نشان رده‌بندی سنی بازی‌های دیجیتال یا اسراء با علامت ESRB: برای رده‌های سنی ۳+ سال، ۷+ سال، ۱۲+ سال، ۱۵+ سال و ۱۸+ سال.

بازی دیجیتال وسیله‌ای صرفاً برای سرگرمی و از دست دادن زمان نیست، بلکه می‌تواند کارکردهایی همچون استفاده مثبت آموزشی، بهداشتی و فرهنگی داشته باشد.

پژوهش خبری صداوسیما: با توجه به پیشرفت تکنولوژی و ابزار سرگرمی، کودکان و نوجوانان، عموماً به سمت سرگرم شدن با وسایل دیجیتال به جای بازی‌های سنتی، فیزیکی و غیردیجیتال روی آورده‌اند؛ این مساله هم می‌تواند ناشی از سبک زندگی شهری در سالهای اخیر باشد؛ و هم فاصله گرفتن از الگوهای سرگرمی که نسل گذشته ما، با آن اوقات فراغت خود را گذران می‌کردند؛ باشد، در این چارچوب در مصاحبه پژوهشی با: جناب آقای مرتضی جمشیدی، پژوهشگر بازی‌های دیجیتال موضوع «سبک زندگی: بازی کودکان و نوجوانان با ابزارها و بازی‌های دیجیتال؟» را با طرح سئوالات زیر مورد بررسی و واکاوی قرار دادیم:

پژوهش خبری: مصرف رسانه‌ای کودکان در فضای مجازی چگونه است؟

مرتضی جمشیدی، پژوهشگر بازی‌های دیجیتال: طبق گزارش مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک): از بین ۲۳ میلیون گیمربازیکن (ایرانی، ۲۵ درصد معادل ۵ میلیون و هشتصد هزار نفر، بازیکنان کودک بین ۳ تا ۱۲ سال هستند، که تقریباً ۶۰ درصد آن‌ها پسر و ۴۰ درصد آنها دختر هستند؛ وقتی ما فرمولاتی درصدی این بازیکنان را روی نمودار در نظر می‌گیریم مشاهده می‌کنیم: بازیکنان ۳ تا ۶ سال، سیر صعودی دارند و بازیکنان ۷ سال تا ۱۲ سال هم باز سیر صعودی پیدا می‌کنند؛ و فرمولاتی بازیکنان ۷ سال نسبت به ۶ سال کمتر است که شاید اشاره به شروع شدن دوران مدرسه و سرگرم شدن آن‌ها یا اشتغال آن‌ها به تحصیل باعث کمتر بازی کردن آن‌ها می‌شود. متوسط زمانی که بازیکنان کودک در کشور در حال بازی هستند، چیزی معادل ۸۱ دقیقه در روز است؛ وقتی بازیکنان کودک و بازی‌هایی که این کودکان بازی می‌کنند در نظر می‌گیریم؛ می‌بینیم که عموماً بازی‌هایی هستند که شاید طیف غالب آن‌ها بازی‌های خارجی باشند یا بازی‌های ایرانی که شخصیت پردازی متناسبی برایشان در نظر گرفته نشده است؛ داستان مناسبی ندارند؛ یا بدون داستان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هستند یا خالی از داستان هستند؛ این عامل به همراه جذابیت بصری بازی های دیجیتال باعث میشود، کودک از فضای واقعی فاصله بگیرد و بیشتر زمان خودش را در زمان سرگرمی به بازی کردن آن هم با ابزار دیجیتال اختصاص دهد. علاوه بر تأییدی که می تواند مثبت و سازنده باشد؛ یکسری اثرات را بر روی بخش هایی از مغز، نحوه تعاملات اجتماعی کودکان، شناخت دنیای پیرامونی و فضای واقعی شان می گذارد که بهتر است خانواده ها این تأثیرات را کنترل کنند.

پژوهش خبری: والدین چگونه می توانند تأثیرات ابزارها و بازی های دیجیتالی را بر کودکان کنترل کنند؟

مرتضی جمشیدی، پژوهشگر بازی های دیجیتال: دو راهکار وجود دارد:

آگاهی والدین و بازیکنان نسبت به مقوله ای به نام بازی های دیجیتال است؛ که این بازی ها نحوه استفاده و تعامل با آن ها، موضوعیتشان را تا حد امکان بشناسند؛ چیزی که تحت عنوان سواد رسانه ای یا سواد بازی های دیجیتال مطرح می شود و وقتی این آگاهی و شناخت حاصل شد آن موقع آگاهانه با این ابزار شروع به فعالیت می کنند؛ یک چپستی و چرایی در ذهنشان شکل می گیرد و تقادانه شروع به بازی کردن بازی ها می کنند. و شاید گوشه ذهنشان به این بپردازند که این بازی هدفش چیست؟ یا یکسری سؤالات دیگر در ذهنشان به وجود آید که سعی کنند خلافتانه تر بازی را انجام دهند؛ رژیم مصرف را رعایت کنند؛ یعنی میزان مصرف، میزان بازی کردن بازی های دیجیتال، زمان بازی کردن بازی های دیجیتال و نسبت بازی های دیجیتال با بازی های غیر دیجیتال را خانواده ها به همراه فرزندان تنظیم کنند. شاید برای بچه ها آنقدر این بازی ها جذابیت داشته باشد که نتوانند خودشان این سرگرمی را مدیریت کنند. این را خانواده باید با ابزارهای متفاوت وارد شود. گاهی خودش با بچه ها همبازی شود؛ یک روز را در هفته حداقل اختصاص بدهد؛ به یک بازی غیر دیجیتال در داخل خانه، همین بازی های کارتی، بازی هایی مثل منج و شطرنج و مارپله که داخل خانه های کوچک و آپارتمانی هم قابل انجام است؛ حداقل یکروز را خانوادگی، و به دور از وسایل دیجیتال موبایل، تبلت و تلویزیون همگی دور هم بنشینند و این بازی را انجام دهند، پیشنهاد دیگر من آن است که یک روز را هم در فضای بیرون از خانه شروع کنند به بازی کردن، بازی های حرکتی والیبال، فوتبال، دنبال بازی، طناب بازی. این ها شاید راهکارهایی باشد که یک مقدار بتواند کنترل کند تعامل شدید و زیاد کودک را با ابزار دیجیتالی به نام بازی دیجیتال. پژوهش خبری: اینکه کودکان همه اوقات فراغت خود را با ابزارها و بازی های دیجیتالی بپرکنند چه آسیب هایی در پی دارد؟

مرتضی جمشیدی، پژوهشگر بازی های دیجیتال: البته قابل ذکر است بازی های دیجیتال بالاخره به خاطر تکنولوژی پیشرفته ای که دارند؛ قابلیت آموزشی خوب و متناسبی را هم دارند و از این مسئله نباید غافل بهائیم اما آن طور هم نشود که دائماً فرزندانمان را با تبلت و موبایل سرگرم کنیم و گمانمان این باشد که صدای آن ها در نمی آید؛ این مسئله نه فقط در ایران، در جاهای مختلف دنیا به آن پرداخته شده است؛ و باقی کارشناسان و رای مسئله سیاسی و اجتماعی به آن نگاه می کنند، مسئله ای است که با سلامت کودک، سلامت روانی، جسمی و روانی کودک در حقیقت سرو کار دارد؛ چون قرار است کودک در یک دوره ای از زندگی اش شناخت فضای پیرامونی و دنیای پیرامونی خودش را داشته باشد؛ قرار نیست کودک ما با زبان بازی با دیگران ارتباط برقرار کند. قرار نیست کودک ما با اس ام اس، چت کردن و این گونه تعاملات و زبان متنی با دیگران ارتباط برقرار کند. او باید یاد بگیرد در جامعه چه طور حرف بزند؛ از چه واژه ای استفاده کند؛ این زمانی اتفاق می افتد که بتواند حضور اجتماعی خودش را تقویت کند؛ در حقیقت یکسری فعالیت ها که مربوط به جامعه پذیری می شود باید در متن جامعه و در طی کنش و واکنش کودک در اجتماع شکل بگیرد. از این بابت عموم کارشناسان توصیه می کنند که کودکان و نوجوانان همه زمان فراغت خودشان را صرف بازی کردن با بازی های دیجیتال نکنند.

پژوهش خبری: برای داشتن محتوای مختص کودکان، وظایف سازمان ها، خانواده ها و حاکمیت چیست؟

مرتضی جمشیدی، پژوهشگر بازی های دیجیتال: مهم ترین وظیفه حاکمیت به نظر من غربال سازی بازی های هاست که مجموعه وزین اسراء (سازمان نظام رده بندی بازی های دیجیتال که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای است)؛ این کار را انجام می دهد. اما مطلب مهمتر اینست که خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای چقدر اسراء را جدی می گیرد و چقدر در تبلیغ اسراء فعالیت می کند؛ یک زمانی در تلویزیون تبلیغات اسراء نظام رده بندی سنی پخش می شد؛ اما الان ما این را نداریم یا حتی بازارهای دیجیتال مثل کافه بازار، مثل مایکت، مثل ایران آپ، مثل لول مارکت، چقدر دقت می کنند در این که اگر بازی نظام رده بندی را نداشت در بازارشان قرار ندهند؛ ما داشتم بازی نامناسبی که در کافه بازار و مایکت قرار گرفته و نه نظام رده بندی داشته و خیلی هم آسیب های جدی را داشته است که شاید قابل ذکر نباشد؛ در اینجا یک بازی موبایلی بوده که آسیب های رفتاری داشته است. وقتی توجه قانونی و زمینه سازی قانونی برای این مورد نشده طبیعتاً آن مارکت دیجیتال هم به راحتی می تواند یک بازی را داخل بازارش قرار دهد که رده سنی ندارد، پس اولین مطلب این است که رده سنی بازی دیجیتال که حداقل ممیزی برای بازی های دیجیتال است جدی گرفته شود آن هم به صورت عملی. مطلب بعدی آگاهی خانواده ها است؛ که قسمتی از آن را تلویزیون می تواند انجام دهد. قسمتی از آن را هم سازمان های آموزشی مثل آموزش و پرورش، وزارت ارشاد؛ می توانند انجام دهند و بخشی از آن را فعالان فرهنگی به صورت خود جوش در حال انجام هستند. مجموعه دوره های سواد رسانه ای که در برخی از نقاط کشور شکل گرفته و در حال شکل گرفتن است. به این مرحله کمک می کنند؛ و در کل ما می توانیم با پیشنهاد و در ابتدا سالم سازی بازار بازی ها که بازی، بازی خوبی باشد؛ و در بخش بعد آگاه سازی بازیکنان که بازیکن، اگر به بازی ناسالم هم برخورد کرد؛ بداند که آن بازی برایش خوب نیست؛ سعی کند ادامه ندهد؛ و بخش بعد پیشنهاد بازی مناسب به بازیکنان، یعنی بازارهایی شکل بگیرد که به بازیکنان و خانواده ها پیشنهاد بازی های آموزشی، بازی های سالم و بازی هایی که تفریحات خوبی دارند و آسیب زا نیستند را در حقیقت پیشنهاد دهد.

پژوهش خبری: کودکان حال حاضر با کودکان گذشته چه تفاوت هایی دارند؟

مرتضی جمشیدی، پژوهشگر بازی های دیجیتال: دانشمندی است به نام مارک پرسکی که محقق است که در حوزه بازی های دیجیتال و استفاده از بازی در آموزش فعالیت می کند؛ ایشان وقتی بازی های دیجیتال را در کشور آمریکا بررسی می کند می گوید: از سال ۱۹۸۰ که این سیر یک مقداری جدی تر گرفته شد؛ یک شکاف نسلی اتفاق افتاد بین نسل دیجیتال و نسل گذشته. این نسل دیجیتال چند مشخصه داشت که ذکر می کند:

۱- بر خلاف نسل گذشته، از کار کردن با وسایل دیجیتال و الکترونیک واهمه ای ندارند و به صورت آزمون و خطا شروع به زدن دکمه های یک وسیله الکترونیکی و دیجیتال می کنند.

۲- نسل گذشته زبان نسل جدید را خیلی نمی تواند متوجه شود؛ و حتی اگر نسل گذشته بخواهد از ادبیات نسل جدید استفاده کند؛ باز یک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مقدار لهجه دارد به عبارتی مانند کسی که ملیت کشوری را نداشته باشد، و بعد زبان آن کشور را یاد بگیرد. ما نیز در زمان حاضر با آن چه مواجه هستیم: این است که نسل گذشته، زبان نسل جدید را آشنا نیست؛ این زبان اصولاً زبان گفتاری می تواند نباشد؛ شاید زبان رفتاری باشد؛ شما ببینید عموم خانواده ها در استفاده از ابزار موبایل و بازی های کامپیوتری از فرزندانشان عقب تر هستند. بعضی ها با روشن کردن دستگاه بازی و برخی حتی با نام بازیها هم آشنا نیستند. این ها همه باعث می شود فرزند جلوتر از خانواده باشد و در جایی که فرزند جلوتر از خانواده باشد اصولاً تربیت مفیدی نمی تواند شکل بگیرد. خط دهنی از طرف خانواده خیلی سخت توسط فرزند پذیرفته می شود.

پژوهش خبری: چگونه می توان کودکان را با بازی های بومی ایرانی اسلامی آشنا کرد؟

مرتضی جمشیدی، پژوهشگر بازی های دیجیتال: همانطور که عرض کردم یکی از راه ها شکل گرفتن بازارهایی است که بازیهای خوبی را که تا حالا ساخته شده را پیشنهاد دهد؛ شاید این سوال پیش آید که مگر ما بازی های ایرانی خوب هم داریم. بازی های موبایلی و تیلیتی خوبی ساخته شده که قابل استفاده و پیشنهاد است؛ اما این پیشنهاد و استفاده بخشی توسط سوبسیدها و حمایت های دولتی، از بازی های خوب باشد؛ بخشی می تواند توسط مارکت هایی باشد که دارند پیشنهاد می دهند؛ بازار مصرف این بازی ها را و البته بخشی هم می تواند برگردد به این مطلب که خود بازی سازها چقدر احساسی تعلق دارند.

پژوهش خبری: تهدیدات و فرصت های فضای مجازی برای کودکان چیست؟

مرتضی جمشیدی، پژوهشگر بازی های دیجیتال: در کنار آسیب ها موارد مثبت و نقاط قوتی را هم داریم که می شود در استفاده از آموزش، استفاده در بهداشت و درمان و فرهنگ سازی استفاده کرد، اما آسیب های جسمی و روانی را هم دارد؛ که اگر کودک و نوجوان زیاد با ابزار دیجیتال استفاده کند و نسبت استفاده از ابزار دیجیتال در مقایسه نسبت استفاده از ابزار غیر دیجیتال تناسبی نداشته باشد؛ طبیعتاً در شکل گیری شخصیت او تأثیر گذار خواهد بود.

پژوهش خبری: خانواده چگونه از مطلوب بودن سرگرمی در فضای مجازی آگاهی داشته باشند؟ گرید سنی درج شده روی محصولات فضای مجازی حاوی چه امان هایی است؟

مرتضی جمشیدی، پژوهشگر بازی های دیجیتال: آگاهی خانواده از طریق بالا بردن سواد رسانه و بالا بردن سواد دیجیتال امکان پذیر است؛ مطلب بعدی که حداقل موردی است که خانواده ها باید دقت کنند؛ این است که به نشان رده بندی سنی بازی های دیجیتال یا اسرأ با علامت **ESRA** توجه کنند. که برای رده های سنی ۳+ سال، ۷+ سال، ۱۲+ سال، ۱۵+ سال و ۱۸+ سال است. یکسری سازمان های مردم نهاد یا آن جی او ها هستند که در پیشنهاد بازی فعالیت می کنند؛ یکی از آنها شبکه بازی یاران است که سایتی هم دارد. آدرس شبکه اجتماعی هم دارد. که پیشنهاد می کند به خانواده ها بازی هایی که مناسب است را بازی کنند؛ و علاوه بر این که خانواده باید به نشان رده بندی سنی دقت کند؛ خودش هم باید همبازی یا فرزندش شود؛ یعنی علاوه بر انتخاب بازی در نوع بازی دقت کند.

کلام آخر

بخشی از ظرفیت های متغیر مانده بر می گردد به نوع مواجهه عموم ما با بازی، که بازی را وسیله ای صرفاً برای سرگرمی، برای کشتن زمان و از دست دادن زمان استفاده می کنیم. در حالیکه بازی می تواند استفاده مثبت آموزشی و در حقیقت بهداشتی و فرهنگی را هم داشته باشد؛ بحث دیگر برمی گردد به اینکه ما می توانیم از بازی های دیجیتال و غیردیجیتال هر دو را در قالب استفاده از تکنولوژی جدیدی مثل **AR, VR** داشته باشیم؛ که بخشی به شناخت تکنولوژی بر می گردد و بخشی به خلق ایده های جدید بر می گردد؛ ما باید در استفاده از بازی های غیردیجیتال و تناسب آن با بازی های دیجیتال هم شناخت کافی و وافی، را داشته باشیم و هر کدام را بجا استفاده کنیم.

پژوهش خبری // مهدی ناجی

[۱] - واقعیت افزوده: مانند بازی پوکمن گو

[۲] - واقعیت مجازی: مانند بازی گلش آف کلنز

۲۰ خرداد، ضرب الاجل رده بندی سنی بازی های تلفن همراه (۱۳۹۵-۹۶/۳۰)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از این پس بازی های موبایلی برای انتشار در همه فروشگاه ها، باید دارای رده بندی سنی و قابل رؤیت برای مردم باشند و از ۲۰ خرداد با بازی های فاقد این رده بندی برخورد خواهد شد.

خسرو کرممپهن افزود: براساس دستور و ابلاغیه ای که از سوی شورای فرهنگ عمومی داریم و قوانینی که به ما ابلاغ شده، با چنین بازی هایی برخورد می شود. وی ادامه داد: هرچند تمامی بازی های داخلی و خارجی که در حال عرضه هستند باید این رده بندی را دریافت کنند اما اولویت جدی ما روی بازی های ایرانی است.

کرممپهن یادآور شد: مجوز بعدی که ناشران باید داشته باشند، مجوز نشر است و عرضه کنندگان باید صرفاً بازی هایی را در مارکت های خود قرار دهند که ناشر آن از ما مجوز دریافت کرده است.

همچنین هر کدام از بازی ها باید پروانه انتشار داشته باشند که البته فرآیند دریافت مجوز انتشار، حسب قانون بسیار کوتاه است.

وی با تأکید بر کوتاه بودن روند گرفتن رده بندی، اظهار کرد: درحال حاضر ناشران می توانند با مراجعه و ثبت نام، مجوز نشر بگیرند و برای بازی هایشان هم پروانه انتشار دریافت کنند. امیدواریم درنهایت تا ۲۰ خردادماه به این موضوع سامان دهیم، چون وظیفه ما ساماندهی بازار چه در حوزه فیزیکی و چه حوزه دیجیتال است.

لزوم دریافت رده بندی سنی برای بازی های موبایلی تا ۲۰ خرداد

ایستاد: رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد: از این پس بازی های موبایلی برای انتشار در کلیه فروشگاه ها، باید دارای رده بندی سنی و قابل رویت برای مردم باشند.

خسرو کرممیهن با بیان اینکه از این پس بازی های موبایلی برای عرضه در کلیه مارکت ها، علاوه بر اینکه باید از بنیاد ملی بازی ها، رده بندی سنی دریافت کنند، این رده بندی را به رویت مخاطبان هم برسانند، اظهار کرد: تا ۲۰ خرداد براساس دستور و ابلاغیه ای که از سوی شورای فرهنگ عمومی داریم و قوانینی که به ما ابلاغ شده، به برخورد با کلیه بازی هایی که دارای رده بندی نباشند یا این رده بندی در مارکت ها قابل رویت مخاطبان نباشد، موظف هستیم. او ادامه داد: اگرچه بازی هایی مشاهده شده که رده بندی سنی نداشته اما این روند غالب نیست. تمامی بازی هایی که در مارکت های ایرانی در حال عرضه هستند و حتی پیش از این بوده اند، باید این رده بندی را دریافت کنند. ضمن این که ما تمام بازی های داخلی و خارجی را در این دسته بندی قرار دادیم، اما اولویت جدی ما روی بازی های ایرانی است که حتما گروه بندی سنی داشته باشند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز با اشاره به مجوزهایی که بازی ها باید برای انتشار داشته باشند، بیان کرد: تمامی بازی ها باید رده بندی سنی داشته باشند. مجوز بعدی مجوز نشر است که ناشران باید داشته باشند و عرضه کنندگان باید صرفا بازی هایی را در مارکت های خود بگذارند که ناشری پشت آن باشد که از ما مجوز دریافت کرده است. همچنین هر کدام از بازی ها باید پروانه انتشار داشته باشند که فرآیند دریافت این پروانه انتشار حسب قانون بسیار کوتاه است. کرممیهن با تاکید بر کوتاه بودن روند گرفتن رده بندی، اظهار کرد: ما سعی کردیم این فرآیند سخت، پیچیده و وقت گیر نباشد. در حال حاضر سامانه ما آماده است و ناشران می توانند با مراجعه و ثبت نام، مجوز نشر بگیرند و برای بازی هایشان هم پروانه انتشار دریافت کنند. امیدواریم نهایتا تا ۲۰ خردادماه به این موضوع سامان دهیم، چون وظیفه ما ساماندهی بازار چه در حوزه فیزیکی و چه حوزه دیجیتال است.

با شمول تمام بازی های قدیمی و جدید؛ رده بندی سنی بازی های موبایل از ۲۰ خرداد اجباری می شود

پس از گذشت ۴ سال از آغاز طرح رده بندی سنی بازی های موبایل، دریافت این رده بندی سنی بالاخره برای بازی ها اجباری می شود.

قناوران - رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از این پس بازی های موبایلی برای انتشار در کلیه فروشگاه ها، باید دارای رده بندی سنی و قابل رویت برای مردم باشند.

خسرو کرممیهن با بیان اینکه از این پس بازی های موبایلی برای عرضه در کلیه مارکت ها، علاوه بر اینکه باید از بنیاد ملی بازی ها، رده بندی سنی دریافت کنند، باید این رده بندی را به رویت مخاطبان هم برسانند، گفت: تا تاریخ ۲۰ خرداد براساس دستور و ابلاغیه ای که از سوی شورای فرهنگ عمومی داریم و قوانینی که به ما ابلاغ شده، به برخورد با کلیه بازی هایی که دارای رده بندی نباشند یا این رده بندی در مارکت ها قابل رویت مخاطبان نباشد، موظف هستیم. وی ادامه داد: اگرچه بازی هایی مشاهده شده که رده بندی سنی نداشته اما این روند غالب نیست. تمامی بازی هایی که در مارکت های ایرانی در حال عرضه هستند و حتی پیش از این بوده اند، باید این رده بندی را دریافت کنند. ضمن اینکه ما تمام بازی های داخلی و خارجی را در این دسته بندی قرار دادیم، اما اولویت جدی ما روی بازی های ایرانی است که حتما گروه بندی سنی داشته باشند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز با بیان مجوزهایی که بازی ها باید برای انتشار داشته باشند، گفت: تمامی بازی ها باید دارای رده بندی سنی باشند. مجوز بعدی مجوز نشر است که ناشران باید داشته باشند و عرضه کنندگان باید صرفا بازی هایی را در مارکت های خود قرار دهند که ناشری پشت آن باشد که از ما مجوز دریافت کرده است. همچنین هر کدام از بازی ها باید پروانه انتشار داشته باشند که فرآیند دریافت این پروانه انتشار حسب قانون بسیار کوتاه است.

کرممیهن با بیان کوتاه بودن روند گرفتن رده بندی اظهار کرد: ما سعی کردیم این فرآیند سخت، پیچیده و وقت گیر نباشد. در حال حاضر سامانه ما آماده است و ناشران می توانند با مراجعه و ثبت نام، مجوز نشر بگیرند و برای بازی هایشان هم پروانه انتشار دریافت کنند. امیدواریم نهایتا تا ۲۰ خردادماه به این موضوع سامان دهیم، چون وظیفه ما ساماندهی بازار چه در حوزه فیزیکی و چه حوزه دیجیتال است.

وی با بیان اینکه تمام هدف و تلاش ما این است که برخورد های مان اجباری و فرهنگی باشد، افزود: بازی یک حوزه فرهنگی است و مخاطبان ما که به نوعی در صنعت اقتصادی فعالیت می کنند هم فرهنگی هستند. هدف ما در وهله اول برخورد قهری نیست. با وجود این، قانون علاوه بر اینکه ما را مجاب به اجرای این کار کرده، بازوی اجرایی خود از حوزه قضایی، پلیس فتا، ای نماد و غیره را هم در اختیار ما قرار داده و ما در صورت عدم تمکین، می توانیم براساس نص صریح قانون و ابلاغیه شورای فرهنگ عمومی، اقدامات قهری هم انجام دهیم. اما امیدواریم همکاری هایی که از طرف عرضه کنندگان و ناشران با بنیاد بوده، تقویت و تشدید شود.

رده بندی سنی بالاخره اجباری می شود؟

این نخستین بار نیست که بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روی موضوع رده بندی سنی بازی های موبایل تاکید می کند. اکنون بازی های PC که به صورت مجاز در بازار منتشر می شوند، رده بندی سنی دارند اما درباره موبایل این موضوع متفاوت است و چندان توجهی به نظام رده بندی نشده بود.

نخستین بار بنیاد در سال ۹۳ اقدام به رده بندی سنی بازی های موبایل کرد اما تاکنون این رده بندی عملا اختیاری بوده است.

در سال ۹۵ نیز مدیر اسرا وعده داده بود تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام مارکت ها اعمال می شود که عملیاتی نشد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بار اما رییس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز این وعده را داده است و به نظر می رسد موضوع جدی تر از گذشته باشد. نظام رده بندی سنی بازی ها چیست؟

یکی از مهم ترین دلایل گرایش شدید افراد به دنیای مجازی این است که فرد در برخورد با این دنیای نامحدود و جدید، می تواند مفاهیمی چون شجاعت، ترس، لذت، سرعت، قدرت، مدیریت و امثال آن ها را تجربه کند. تجربه چنین مفاهیمی در دنیای واقعی و در زمانی بسیار کوتاه، تقریباً غیر ممکن و محال است. بنابراین روز به روز به تعداد افراد مخاطب بازی های رایانه ای افزوده می شود و این در حالی است که تنوع سنی علاقه مندان به بازی های رایانه ای نیز گسترش می یابد. بازی های رایانه ای می توانند تأثیرات ویژه ای را بر مخاطبین خود داشته باشند. برای نمونه در یک بازی خشن، بازیکن ممکن است روزها و ماه های متمادی نقش خاصی را در بازی به عهده گرفته و با همزاد پنداری، نقش خود را در داستان بازی ببیند و با فهم کامل آن، کاملاً تحت تأثیر آن قرار گیرد. بدین ترتیب تأثیرات ناشی از بازی های رایانه ای می توانند چندین برابر یک فیلم در کاربر ایجاد واکنش کنند.

با توجه به وجود صحنه های غیر اخلاقی، خشن، دلهره آور و از این قبیل، در بسیاری از بازی ها و همچنین نگرانی های فرهنگی، تربیتی و اجتماعی خانواده ها و مسؤولین فرهنگی کشورهای مختلف، کشورها را به تدوین نظام ویژه ای برای رده بندی بازی های رایانه ای وادار کرده است. با تدوین این نظام و داشتن کنترل های لازم و آرایه اطلاعات دقیق به خانواده ها، می توان از صدمات جبران ناپذیری که گروه سنی اصلی مخاطب این گونه بازی ها یعنی کودکان و نوجوانان را تهدید می کنند، جلوگیری به عمل آورد.

بنابراین تدوین نظام رده بندی بازی های رایانه ای، به طوری که مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی باشد، امری بسیار ضروری است. بدین ترتیب ما سیستم رده بندی توبنی به نام «ESRA» نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای را راه اندازی کردیم. ESRA مخفف Entertainment Software Rating Association بوده و این نظام، کلیه بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

نظام ESRA تنها نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای در بین کشورهای اسلامی است که به دلیل اینکه در بررسی و تعیین رده بندی سنی بازی ها ازسوی نظام ESRA به ارزش ها و معیارهای اسلامی توجه ویژه ای شده است، می تواند برای تمامی کشورهای اسلامی مورد استفاده قرار گیرد. گروه های سنی تعیین شده در ESRA بر اساس خصوصیات جسمی-حرکتی، خصوصیات عقلی-ذهنی، خصوصیات عاطفی و بالاخره خصوصیات اجتماعی شکل گرفته اند. گروه های سنی ESRA شامل ۵ گروه اصلی است که شامل ۳ سالگی و بالاتر، ۷ سالگی و بالاتر، ۱۲ سالگی و بالاتر، ۱۵ سالگی و بالاتر و ۱۸ سالگی و بالاتر می شود.



قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۸۴-۹۷/۱۲/۲۹)

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در جهت بهبود شرایط صنعت بازی به سود بازی سازان داخلی تدوین شد.

به گزارش ایران اکنومیس: این قوانین شامل سه دستورالعمل مصوب هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحت عناوین «دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای» و یک دستورالعمل مصوب کار گروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای ردیف مربوطه در قانون بودجه سال ۹۷ کشور، تحت عنوان «دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی» است. دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در اجرای بخش دوم، سوم و ششم و همچنین بر اساس ماده ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهار بخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز نشر بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه انتشار بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت ناشران بازی های رایانه ای است.

دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۸، ۳۹ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت رسیدگی به تخلفات واحدها، مراکز و اشخاص دارای پروانه یا مجوز تولید و توزیع بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست.

این دستورالعمل شامل ۵ بخش تحت عناوین «تعاریف و کلیات»، «هیئت رسیدگی به تخلفات»، «نحوه تشکیل پرونده»، «انواع تخلفات مراکز و اشخاص دارای مجوز یا پروانه بنیاد» و «رسیدگی به تخلفات» است.

دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۶، ۳۷ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و این دستورالعمل نیز از امروز لازم الاجراست.

این دستورالعمل شامل چهاربخش «تعاریف و کلیات»، «حدود وظایف و اختیارات ستاد و کارگروه های استانی و شهرستانی»، «وظایف مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای در ارتباط با بازرسی و نظارت» و «نحوه نظارت و بازرسی بر مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای» است.

نهایتاً چهارمین دستورالعمل منتشر شده، دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی است که در اجرای ردیف درآمدی ۱۶۰۱۷۸ قانون بودجه عمومی سال ۹۷ کل کشور مصوب مجلس شورای اسلامی تحت عنوان «درآمد (ادامه دارد ...)»



(ادامه خبر ...) حاصل از ۱۰ درصد از فروش بازی های رایانه ای برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی» ابلاغ شده و دستورالعمل مربوط به روش اجرایی وصول ۱۰ درصد نشر و عرضه تجاری بازی های خارجی توسط کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای قانون بودجه عمومی سال ۹۷ تصویب شده است. این دستورالعمل نیز شامل ۷ ماده مختلف است.

گفتنی است متن مشروح این چهار دستورالعمل و همچنین «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که سه دستورالعمل نخست جهت اجرای آن تصویب شده اند، به شکل جداگانه در ادامه برای دریافت و مطالعه در اختیار قرار می گیرند.



قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۵-۹۷/۰۴/۲۹)

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای که در جهت بهبود شرایط صنعت بازی به سود بازی سازان داخلی تدوین شده اند شامل سه دستورالعمل مصوب هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحت عناوین «دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای» و یک دستورالعمل مصوب کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای ردیف مربوطه در قانون بودجه سال ۹۷ کشور، تحت عنوان «دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی» است.

دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در اجرای بخش دوم، سوم و ششم و همچنین براساس ماده ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز نشر بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه انتشار بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت ناشران بازی های رایانه ای است.

دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۸، ۳۹ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت رسیدگی به تخلفات واحدها، مراکز و اشخاص دارای پروانه یا مجوز تولید و توزیع بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل ۵ بخش تحت عناوین «تعاریف و کلیات»، «هیئت رسیدگی به تخلفات»، «نحوه تشکیل پرونده»، «تواع تخلفات مراکز و اشخاص دارای مجوز یا پروانه بنیاد» و «رسیدگی به تخلفات» است.

دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۶، ۳۷ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و این دستورالعمل نیز از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش «تعاریف و کلیات»، «حدود وظایف و اختیارات ستاد و کارگروه های استانی و شهرستانی»، «وظایف مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای در ارتباط با بازرسی و نظارت» و «نحوه نظارت و بازرسی بر مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای» است.

نهایتاً چهارمین دستورالعمل منتشر شده، دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی است که در اجرای ردیف درآمدی ۱۶۰۱۷۸ قانون بودجه عمومی سال ۹۷ کل کشور مصوب مجلس شورای اسلامی تحت عنوان «درآمد حاصل از ۱۰ درصد از فروش بازی های رایانه ای برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی» ابلاغ شده و دستورالعمل مربوط به روش اجرایی وصول ۱۰ درصد نشر و عرضه تجاری بازی های خارجی توسط کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای قانون بودجه عمومی سال ۹۷ تصویب شده است. این دستورالعمل نیز شامل ۷ ماده مختلف است.

گفتنی است متن مشروح این چهار دستورالعمل و همچنین «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که سه دستورالعمل نخست جهت اجرای آن تصویب شده اند، به شکل جداگانه در ادامه برای دریافت و مطالعه در اختیار قرار می گیرند.



انتشار قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۹۷/۰۴/۲۹)

ایرانیان-قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای که در جهت بهبود شرایط صنعت بازی به سود بازی سازان داخلی تدوین شده اند شامل سه دستورالعمل مصوب هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحت عناوین «دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای» و یک دستورالعمل مصوب کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای ردیف مربوطه در قانون بودجه سال ۹۷ کشور، تحت عنوان «دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی» است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دستور العمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در اجرای بخش دوم، سوم و ششم و همچنین براساس ماده ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستور العمل شامل چهاربخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز نشر بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه انتشار بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت ناشران بازی های رایانه ای است.

دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۸، ۳۹ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت رسیدگی به تخلفات واحدها، مراکز و اشخاص دارای پروانه یا مجوز تولید و توزیع بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل ۵ بخش تحت عناوین «تعاریف و کلیات»، «هیئت رسیدگی به تخلفات»، «نحوه تشکیل پرونده»، «تواع تخلفات مراکز و اشخاص دارای مجوز یا پروانه بنیاد» و «رسیدگی به تخلفات» است.

دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۶، ۳۷ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و این دستورالعمل نیز از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش «تعاریف و کلیات»، «حدود وظایف و اختیارات ستاد و کارگروه های استانی و شهرستانی»، «وظایف مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای در ارتباط با بازرسی و نظارت» و «نحوه نظارت و بازرسی بر مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای» است.

نهایتا چهارمین دستورالعمل منتشر شده، دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی است که در اجرای ردیف درآمدی ۱۶۰۱۷۸ قانون بودجه عمومی سال ۹۷ کل کشور مصوب مجلس شورای اسلامی تحت عنوان «درآمد حاصل از ۱۰ درصد از فروش بازی های رایانه ای برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی» ابلاغ شده و دستورالعمل مربوط به روش اجرایی وصول ۱۰ درصد نشر و عرضه تجاری بازی های خارجی توسط کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای قانون بودجه عمومی سال ۹۷ تصویب شده است. این دستورالعمل نیز شامل ۷ ماده مختلف است.

گفتنی است متن مشروح این چهار دستورالعمل و همچنین «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که سه دستورالعمل نخست جهت اجرای آن تصویب شده اند، به شکل جداگانه در ادامه برای دریافت و مطالعه در اختیار قرار می گیرند.



قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۵/۰۷/۰۱ تا ۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای که در جهت بهبود شرایط صنعت بازی به سود بازی سازان داخلی تدوین شده اند، منتشر شدند.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ این قوانین شامل سه دستورالعمل مصوب هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحت عناوین «دستور العمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای» و یک دستورالعمل مصوب کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای ردیف مربوطه در قانون بودجه سال ۹۷ کشور، تحت عنوان «دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمد های حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی» است.

دستور العمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در اجرای بخش دوم، سوم و ششم و همچنین براساس ماده ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستور العمل شامل چهاربخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز نشر بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه انتشار بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت ناشران بازی های رایانه ای است.

دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۸، ۳۹ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت رسیدگی به تخلفات واحدها، مراکز و اشخاص دارای پروانه یا مجوز تولید و توزیع بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل ۵ بخش تحت عناوین «تعاریف و کلیات»، «هیئت رسیدگی به تخلفات»، «نحوه تشکیل پرونده»، «تواع تخلفات مراکز و اشخاص دارای مجوز یا پروانه بنیاد» و «رسیدگی به تخلفات» است.

دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۶، ۳۷ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و این دستورالعمل نیز از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش «تعاریف و کلیات»، «حدود وظایف و اختیارات ستاد و کارگروه های استانی و شهرستانی»، «وظایف مراکز و واحد های تولید و توزیع بازی های رایانه ای در ارتباط با بازرسی و نظارت» و «نحوه نظارت و بازرسی بر مراکز و واحد های تولید و توزیع بازی های رایانه ای» است.

نهایتا چهارمین دستورالعمل منتشر شده، دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمد های حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی است که در اجرای ردیف درآمدی ۱۶۰۱۷۸ قانون بودجه عمومی سال ۹۷ کل کشور مصوب مجلس شورای اسلامی تحت عنوان «درآمد (ادامه دارد ...)»



(ادامه خبر ...) حاصل از ۱۰ درصد از فروش بازی های رایانه ای برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی» ابلاغ شده و دستورالعمل مربوط به روش اجرایی وصول ۱۰ درصد نشر و عرضه تجاری بازی های خارجی توسط کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای قانون بودجه عمومی سال ۹۷ تصویب شده است. این دستورالعمل نیز شامل ۷ ماده مختلف است.

گفتنی است متن مشروح این چهار دستورالعمل و همچنین «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که سه دستورالعمل نخست جهت اجرای آن تصویب شده اند، به شکل جداگانه در ادامه برای دریافت و مطالعه در اختیار قرار می گیرند.



قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۵/۰۴/۰۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای که در جهت بهبود شرایط صنعت بازی به سود بازی سازان داخلی تدوین شده اند، منتشر شدند.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، این قوانین شامل سه دستورالعمل مصوب هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحت عناوین «دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای» و یک دستورالعمل مصوب کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای ردیف مربوطه در قانون بودجه سال ۹۷ کشور، تحت عنوان «دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمد های حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی» است.

دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در اجرای بخش دوم، سوم و ششم و همچنین براساس ماده ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز نشر بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه انتشار بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت ناشران بازی های رایانه ای است.

دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۸، ۳۹ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت رسیدگی به تخلفات واحدها، مراکز و اشخاص دارای پروانه یا مجوز تولید و توزیع بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل ۵ بخش تحت عناوین «تعاریف و کلیات»، «هیئت رسیدگی به تخلفات»، «نحوه تشکیل پرونده»، «تواع تخلفات مراکز و اشخاص دارای مجوز یا پروانه بنیاد» و «رسیدگی به تخلفات» است.

دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۶، ۳۷ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و این دستورالعمل نیز از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش «تعاریف و کلیات»، «حدود وظایف و اختیارات ستاد و کارگروه های استانی و شهرستانی»، «وظایف مراکز و واحد های تولید و توزیع بازی های رایانه ای در ارتباط با بازرسی و نظارت» و «نحوه نظارت و بازرسی بر مراکز و واحد های تولید و توزیع بازی های رایانه ای» است.

نهایتاً چهارمین دستورالعمل منتشر شده، دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمد های حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی است که در اجرای ردیف درآمدی ۱۶۰۱۷۸ قانون بودجه عمومی سال ۹۷ کل کشور مصوب مجلس شورای اسلامی تحت عنوان «درآمد حاصل از ۱۰ درصد از فروش بازی های رایانه ای برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی» ابلاغ شده و دستورالعمل مربوط به روش اجرایی وصول ۱۰ درصد نشر و عرضه تجاری بازی های خارجی توسط کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای قانون بودجه عمومی سال ۹۷ تصویب شده است. این دستورالعمل نیز شامل ۷ ماده مختلف است.

گفتنی است متن مشروح این چهار دستورالعمل و همچنین «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که سه دستورالعمل نخست جهت اجرای آن تصویب شده اند، به شکل جداگانه در ادامه برای دریافت و مطالعه در اختیار قرار می گیرند.

منبع: باشگاه خبرنگاران



قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۵/۰۳/۰۴ - ۱۳۹۵/۰۶/۰۴)

ICTPRESS - از امروز با انتشار دستورالعمل های جدید مربوط به صدور مجوز نشر و پروانه انتشار، روند ثبت نام ناشرین بازی های موبایلی تجاری خارجی برای دریافت مجوزها مربوط آغاز شد.

به گزارش شبکه خبری **ICTPRESS**، قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای که برای بهبود شرایط صنعت بازی به سود بازی سازان داخلی تدوین شده اند شامل سه دستورالعمل مصوب هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحت عنوان "دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای"، "دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای"، "دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای" و یک دستورالعمل مصوب کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای ردیف مربوطه در قانون بودجه سال ۹۷ کشور، تحت عنوان "دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی" است.

دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در اجرای بخش دوم، سوم و ششم و همچنین براساس ماده ۴۱ "ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای" مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ در هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست.

این دستورالعمل شامل چهاربخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز نشر بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه انتشار بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت ناشران بازی های رایانه ای است.

دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۸، ۳۹ و ۴۱ "ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای" مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت رسیدگی به تخلفات واحدها، مراکز و اشخاص دارای پروانه یا مجوز تولید و توزیع بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل ۵ بخش تحت عنوان "تعاریف و کلیات"، "هیات رسیدگی به تخلفات"، "نحوه تشکیل پرونده"، "انواع تخلفات مراکز و اشخاص دارای مجوز یا پروانه بنیاد" و "رسیدگی به تخلفات" است.

دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۶، ۳۷ و ۴۱ "ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای" مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ برای نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و این دستورالعمل نیز از امروز لازم الاجراست.

این دستورالعمل شامل چهاربخش "تعاریف و کلیات"، "حدود وظایف و اختیارات ستاد و کارگروه های استانی و شهرستانی"، "وظایف مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای در ارتباط با بازرسی و نظارت" و "نحوه نظارت و بازرسی بر مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای" است.

نهایتاً چهارمین دستورالعمل منتشر شده، دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی است که در اجرای ردیف درآمدی ۱۶۰۱۷۸ قانون بودجه عمومی سال ۹۷ کل کشور مصوب مجلس شورای اسلامی تحت عنوان "درآمد حاصل از ۱۰ درصد از فروش بازی های رایانه ای برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی" ابلاغ شده و دستورالعمل مربوط به روش اجرایی وصول ۱۰ درصد نشر و عرضه تجاری بازی های خارجی توسط کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای قانون بودجه عمومی سال ۹۷ تصویب شده است.

بنابراین گزارش، متن مشروح این چهار دستورالعمل و همچنین "ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای" که سه دستورالعمل نخست برای اجرای آن تصویب شده اند، به شکل جداگانه در ادامه برای دریافت و مطالعه در اختیار قرار می گیرند.

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد



دریافت عوارض ۱۰ درصدی از بازی های خارجی آغاز می شود

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد.

فناوران - قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای که در جهت بهبود شرایط صنعت بازی به سود بازی سازان داخلی تدوین شده اند، منتشر شد. این قوانین شامل سه دستورالعمل مصوب هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحت عنوان "دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای"، "دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای"، "دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای" و یک دستورالعمل مصوب کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای ردیف مربوطه در قانون بودجه سال ۹۷ کشور، تحت عنوان "دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی" است.

دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در اجرای بخش دوم، سوم و ششم و همچنین براساس ماده ۴۱ "ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای" مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ در هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز نشر بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه انتشار بازی های رایانه ای و شرایط (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فعالیت ناشران بازی های رایانه ای است.

دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۸، ۳۹ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت رسیدگی به تخلفات واحدها، مراکز و اشخاص دارای پروانه یا مجوز تولید و توزیع بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل ۵ بخش تحت عناوین «تعاریف و کلیات»، «هیأت رسیدگی به تخلفات»، «نحوه تشکیل پرونده»، «انواع تخلفات مراکز و اشخاص دارای مجوز یا پروانه بنیاد» و «رسیدگی به تخلفات» است.

دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۶، ۳۷ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و این دستورالعمل نیز از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش «تعاریف و کلیات»، «حدود وظایف و اختیارات ستاد و کارگروه های استانی و شهرستانی»، «وظایف مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای در ارتباط با بازرسی و نظارت» و «نحوه نظارت و بازرسی بر مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای» است.

نهایتاً چهارمین دستورالعمل منتشر شده، دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی است که در اجرای ردیف درآمدی ۱۶۰۱۷۸ قانون بودجه عمومی سال ۹۷ کل کشور مصوب مجلس شورای اسلامی تحت عنوان «درآمد حاصل از ۱۰ درصد از فروش بازی های رایانه ای برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی» ابلاغ شده و دستورالعمل مربوط به روش اجرایی وصول ۱۰ درصد نشر و عرضه تجاری بازی های خارجی از سوی کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای قانون بودجه عمومی سال ۹۷ تصویب شده است. این دستورالعمل نیز شامل ۷ ماده مختلف است.

سخت افزار

حضور ۱۹ ناشر و خریدار بین المللی در رویداد TGC امسال قطعی شد (۱۳۹۵/۱۲/۲۱-۱۳۹۵/۱۲/۲۵)

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تعداد ناشران حاضر در TGC ۲۰۱۸ نسبت به سال گذشته افزایش چشم گیری داشته و به ۳۰ ناشر خواهد رسید. هم اکنون حضور نمایندگان ۱۹ ناشر یا خریدار بین المللی برای بررسی بازی های معرفی شده در این رویداد قطعی شده است. توزیع بازی در پلتفرم های مختلف و پوشش مناطق جغرافیایی متعدد از ویژگی های ناشران حاضر در این رویداد است. براساس این گزارش نمایندگان شرکت هایی چون wargaming.net, Lokum games, Hero craft Artik Games, Kulun Korea, Playads, IncaGames, GamePlan Connectvmedia به تهران خواهند آمد.

از دیگر خریداران حاضر در این رویداد می توان به Creative Mobile, All ۴ Games, Gamigo Group, Xendex, Play varabi, Mail.Ru و THQ Nordic اشاره کرد.

ارتباط با ناشران بین المللی یکی از مهم ترین گام های صادرات بازی های ویدئویی محسوب می شود و اکنون این فرصت برای تمام بازی سازان ایرانی فراهم است تا به جای حضور در نمایشگاه های گران قیمت خارجی، به TGC ۲۰۱۸ آمده و پروژه های بازی سازی خود را برای حضور در بازار های بین المللی معرفی کنند.

باتوجه به تجربه برگزاری رویداد TGC در سال گذشته و بازخوردهایی که بازی سازان داشتند، تیم برگزاری از ناشرانی برای حضور در TGC دعوت می کند که بتوانند با بازی سازان ایرانی همکاری کنند. دومین دوره رویداد TGC در روزهای ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. علاقه مندان به حضور در این رویداد تنها تا دوم خرداد ماه برای ثبت نام زودهنگام و استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی فرصت دارند.

مهرگان

مهلت تخفیف ۲۰ درصدی ثبت نام در TGC ۲۰۱۸ امروز به پایان می رسد (۱۳۹۵/۱۲/۲۱-۱۳۹۵/۱۲/۲۵)

امروز ۲ خردادماه، آخرین فرصت استفاده از تخفیف ثبت نام زودهنگام در دومین رویداد تجاری-آموزشی Tehran Game Convention ۲۰۱۸ است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای ثبت نام زودهنگام در TGC ۲۰۱۸، تخفیف بیست درصدی در نظر گرفته شده است که امروز به پایان می رسد و در فاصله حدود یک ماه و نیم تا رویداد، دیگر چنین تخفیفی در نظر گرفته نخواهد شد.

به این ترتیب علاقه مندان برای استفاده از ۶ کلاس های تخصصی چند ساعته، ۸۰ کنفرانس با حضور ۵۰ سخنران بین المللی در ۵ موضوع تجارت، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی، ملاقات با حدود ۳۰ ناشر بین المللی، بازدید از نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای و گفت و گو با بیش از هزار سرمایه گذار، سرویس دهنده و بازی ساز، می توانند تا پایان امروز ثبت نام کرده و از بیست درصد تخفیف برخوردار شوند.

براساس این گزارش یکی از ویژگی های رویداد امسال، برگزاری کلاس های تخصصی یک روز پیش از آغاز رسمی رویداد است و بنابراین علاقه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مندان می توانند در کنار حضور در این کلاس های فشرده، در کنفرانس های مورد نظر خود نیز حضور یابند. براساس اعلام دبیرخانه TGC ۲۰۱۸، مهلت استفاده از تخفیف زودهنگام، تمدید نخواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این رویداد و خرید بلیت می توانید به سایت این رویداد مراجعه کنید.



تخفیف ویژه ۲۰ درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ فقط تا پایان امروز (۱۳۹۵/۰۷/۰۲)

امروز ۲ خرداد ماه، آخرین فرصت استفاده از تخفیف ثبت نام زودهنگام در دومین رویداد تجاری-آموزشی TGC ۲۰۱۸ Tehran Game Convention است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای ثبت نام زودهنگام در TGC ۲۰۱۸، تخفیف بیست درصدی در نظر گرفته شده است که امروز به پایان می رسد و در فاصله حدود یک ماه و نیم تا رویداد، دیگر چنین تخفیفی در نظر گرفته نخواهد شد. به این ترتیب علاقه مندان برای استفاده از ۶ کلاس های تخصصی چند ساعته، ۸۰ کنفرانس با حضور ۵۰ سخنران بین المللی در ۵ موضوع تجارت، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی، ملاقات با حدود ۳۰ ناشر بین المللی، بازدید از نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای و گفت وگو با بیش از هزار سرمایه گذار، سرویس دهنده و بازی ساز، می توانند تا پایان امروز ثبت نام کرده و از بیست درصد تخفیف برخوردار شوند. براساس این گزارش یکی از ویژگی های رویداد امسال، برگزاری کلاس های تخصصی یک روز پیش از آغاز رسمی رویداد است و بنابراین علاقه مندان می توانند در کنار حضور در این کلاس های فشرده، در کنفرانس های مورد نظر خود نیز حضور یابند. براساس اعلام دبیرخانه TGC ۲۰۱۸، مهلت استفاده از تخفیف زودهنگام، تمدید نخواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این رویداد و خرید بلیت می توانید به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنید.



تخفیف ویژه ۲۰ درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ فقط تا پایان امروز (۱۳۹۵/۰۷/۰۲)

ICTPRESS - امروز ۲ خرداد ماه، آخرین فرصت استفاده از تخفیف ثبت نام زودهنگام در دومین رویداد تجاری-آموزشی Tehran Game Convention ۲۰۱۸ است.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای ثبت نام زودهنگام در TGC ۲۰۱۸، تخفیف بیست درصدی در نظر گرفته شده است که امروز به پایان می رسد و در فاصله حدود یک ماه و نیم تا رویداد، دیگر چنین تخفیفی در نظر گرفته نخواهد شد. به این ترتیب علاقه مندان برای استفاده از ۶ کلاس های تخصصی چند ساعته، ۸۰ کنفرانس با حضور ۵۰ سخنران بین المللی در ۵ موضوع تجارت، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی، ملاقات با حدود ۳۰ ناشر بین المللی، بازدید از نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای و گفت وگو با بیش از هزار سرمایه گذار، سرویس دهنده و بازی ساز، می توانند تا پایان امروز ثبت نام کرده و از بیست درصد تخفیف برخوردار شوند. براساس این گزارش یکی از ویژگی های رویداد امسال، برگزاری کلاس های تخصصی یک روز پیش از آغاز رسمی رویداد است و بنابراین علاقه مندان می توانند در کنار حضور در این کلاس های فشرده، در کنفرانس های مورد نظر خود نیز حضور یابند. براساس اعلام دبیرخانه TGC ۲۰۱۸، مهلت استفاده از تخفیف زودهنگام، تمدید نخواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این رویداد و خرید بلیت می توانید به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنید. تخفیف ویژه ۲۰ درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ فقط تا پایان امروز



تخفیف ویژه ۲۰ درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ فقط تا پایان امروز (۱۳۹۵/۰۷/۰۲)

خبرگزاری شبستان: امروز ۲ خرداد، آخرین فرصت استفاده از تخفیف ثبت نام زودهنگام در دومین رویداد تجاری-آموزشی Tehran Game Convention ۲۰۱۸ است.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای ثبت نام زودهنگام در TGC ۲۰۱۸، تخفیف بیست درصدی در نظر گرفته شده است که امروز به پایان می رسد و در فاصله حدود یک ماه و نیم تا رویداد، دیگر چنین تخفیفی در نظر گرفته نخواهد شد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به این ترتیب علاقه مندان برای استفاده از ۶ کلاس های تخصصی چند ساعته، ۸۰ کنفرانس با حضور ۵۰ سخنران بین المللی در ۵ موضوع تجارت، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی، ملاقات با حدود ۳۰ ناشر بین المللی، بازدید از نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای و گفت و گو با بیش از هزار سرمایه گذار، سرویس دهنده و بازی ساز، می توانند تا پایان امروز ثبت نام کرده و از بیست درصد تخفیف برخوردار شوند.

براساس این گزارش یکی از ویژگی های رویداد امسال، برگزاری کلاس های تخصصی یک روز پیش از آغاز رسمی رویداد است و بنابراین علاقه مندان می توانند در کنار حضور در این کلاس های فشرده، در کنفرانس های مورد نظر خود نیز حضور یابند.

براساس اعلام دبیرخانه TGC۲۰۱۸، مهلت استفاده از تخفیف زودهنگام، تمدید نخواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این رویداد و خرید بلیت می توانید به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنید.

پایان پیام/۳۱



تخفیف ویژه ۲۰ درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ فقط تا پایان امروز (۱۳۹۵-۱۲/۲۲-۱۲/۲۳)

امروز دوم خرداد ماه، آخرین فرصت استفاده از تخفیف ثبت نام زودهنگام در دومین رویداد تجاری-آموزشی Tehran Game Convention ۲۰۱۸ است.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای ثبت نام زودهنگام در TGC۲۰۱۸، تخفیف ۲۰ درصدی در نظر گرفته شده است که امروز به پایان می رسد و در فاصله حدود یک ماه و نیم تا رویداد، دیگر چنین تخفیفی در نظر گرفته نخواهد شد.

به این ترتیب علاقه مندان برای استفاده از شش کلاس های تخصصی چند ساعته، ۸۰ کنفرانس با حضور ۵۰ سخنران بین المللی در پنج موضوع تجارت، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی، ملاقات با حدود ۳۰ ناشر بین المللی، بازدید از نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای و گفت و گو با بیش از هزار سرمایه گذار، سرویس دهنده و بازی ساز، می توانند تا پایان امروز ثبت نام کرده و از ۲۰ درصد تخفیف برخوردار شوند.

براساس این گزارش یکی از ویژگی های رویداد امسال، برگزاری کلاس های تخصصی یک روز پیش از آغاز رسمی رویداد است و بنابراین علاقه مندان می توانند در کنار حضور در این کلاس های فشرده، در کنفرانس های مورد نظر خود نیز حضور یابند.

براساس اعلام دبیرخانه TGC۲۰۱۸، مهلت استفاده از تخفیف زودهنگام، تمدید نخواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این رویداد و خرید بلیت می توانید به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنید.



تخفیف ویژه ۲۰ درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ فقط تا پایان امروز (۱۳۹۵-۱۲/۲۲-۱۲/۲۳)

امروز ۲ خرداد ماه، آخرین فرصت استفاده از تخفیف ثبت نام زودهنگام در دومین رویداد تجاری-آموزشی Tehran Game Convention ۲۰۱۸ است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای ثبت نام زودهنگام در TGC۲۰۱۸، تخفیف بیست درصدی در نظر گرفته شده است که امروز به پایان می رسد و در فاصله حدود یک ماه و نیم تا رویداد، دیگر چنین تخفیفی در نظر گرفته نخواهد شد.

به این ترتیب علاقه مندان برای استفاده از ۶ کلاس های تخصصی چند ساعته، ۸۰ کنفرانس با حضور ۵۰ سخنران بین المللی در ۵ موضوع تجارت، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی، ملاقات با حدود ۳۰ ناشر بین المللی، بازدید از نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای و گفت و گو با بیش از هزار سرمایه گذار، سرویس دهنده و بازی ساز، می توانند تا پایان امروز ثبت نام کرده و از بیست درصد تخفیف برخوردار شوند.

براساس این گزارش یکی از ویژگی های رویداد امسال، برگزاری کلاس های تخصصی یک روز پیش از آغاز رسمی رویداد است و بنابراین علاقه مندان می توانند در کنار حضور در این کلاس های فشرده، در کنفرانس های مورد نظر خود نیز حضور یابند.

براساس اعلام دبیرخانه TGC۲۰۱۸، مهلت استفاده از تخفیف زودهنگام، تمدید نخواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این رویداد و خرید بلیت می توانید به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنید.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد؛ تخفیف ویژه ۲۰ درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ فقط تا پایان امروز (۹۵/۱۲/۲۴-۹۶/۰۱/۰۴)

خبرایران: امروز ۲ خرداد ماه، آخرین فرصت استفاده از تخفیف ثبت نام زودهنگام در دومین رویداد تجاری-آموزشی TehranGame Convention ۲۰۱۸ است.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای ثبت نام زودهنگام در TGC ۲۰۱۸، تخفیف بیست درصدی در نظر گرفته شده است که امروز به پایان می رسد و در فاصله حدود یک ماه و نیم تا رویداد، دیگر چنین تخفیفی در نظر گرفته نخواهد شد. به این ترتیب علاقه مندان برای استفاده از ۶ کلاس های تخصصی چند ساعته، ۸۰ کنفرانس با حضور ۵۰ سخنران بین المللی در ۵ موضوع تجارت، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی، ملاقات با حدود ۳۰ ناشر بین المللی، بازدید از نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای و گفت و گو با بیش از هزار سرمایه گذار، سرویس دهنده و بازی ساز، می توانند تا پایان امروز ثبت نام کرده و از بیست درصد تخفیف برخوردار شوند. براساس این گزارش یکی از ویژگی های رویداد امسال، برگزاری کلاس های تخصصی یک روز پیش از آغاز رسمی رویداد است و بنابراین علاقه مندان می توانند در کنار حضور در این کلاس های فشرده، در کنفرانس های مورد نظر خود نیز حضور یابند. براساس اعلام دبیرخانه TGC ۲۰۱۸، مهلت استفاده از تخفیف زودهنگام، تمدید نخواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این رویداد و خرید بلیت می توانید به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنید.



دبیرخانه

تخفیف ویژه ۲۰ درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ فقط تا پایان امروز (۹۵/۱۲/۲۴-۹۶/۰۱/۰۴)

امروز ۲ خرداد ماه، آخرین فرصت استفاده از تخفیف ثبت نام زودهنگام در دومین رویداد تجاری-آموزشی TehranGame Convention ۲۰۱۸ است. در ادامه همراه دنیای بازی باشید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای ثبت نام زودهنگام در TGC ۲۰۱۸، تخفیف بیست درصدی در نظر گرفته شده است که امروز به پایان می رسد و در فاصله حدود یک ماه و نیم تا رویداد، دیگر چنین تخفیفی در نظر گرفته نخواهد شد. به این ترتیب علاقه مندان برای استفاده از ۶ کلاس های تخصصی چند ساعته، ۸۰ کنفرانس با حضور ۵۰ سخنران بین المللی در ۵ موضوع تجارت، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی، ملاقات با حدود ۳۰ ناشر بین المللی، بازدید از نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای و گفت و گو با بیش از هزار سرمایه گذار، سرویس دهنده و بازی ساز، می توانند تا پایان امروز ثبت نام کرده و از بیست درصد تخفیف برخوردار شوند. براساس این گزارش یکی از ویژگی های رویداد امسال، برگزاری کلاس های تخصصی یک روز پیش از آغاز رسمی رویداد است و بنابراین علاقه مندان می توانند در کنار حضور در این کلاس های فشرده، در کنفرانس های مورد نظر خود نیز حضور یابند. براساس اعلام دبیرخانه TGC ۲۰۱۸، مهلت استفاده از تخفیف زودهنگام، تمدید نخواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این رویداد و خرید بلیت می توانید به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنید.



تخفیف ویژه ۲۰ درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ فقط تا پایان امروز (۹۵/۱۲/۲۴-۹۶/۰۱/۰۴)

ایرانیان: امروز ۲ خرداد ماه، آخرین فرصت استفاده از تخفیف ثبت نام زودهنگام در دومین رویداد تجاری-آموزشی TehranGame Convention ۲۰۱۸ است.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای ثبت نام زودهنگام در TGC ۲۰۱۸، تخفیف بیست درصدی در نظر گرفته شده است که امروز به پایان می رسد و در فاصله حدود یک ماه و نیم تا رویداد، دیگر چنین تخفیفی در نظر گرفته نخواهد شد. به این ترتیب علاقه مندان برای استفاده از ۶ کلاس های تخصصی چند ساعته، ۸۰ کنفرانس با حضور ۵۰ سخنران بین المللی در ۵ موضوع تجارت، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی، ملاقات با حدود ۳۰ ناشر بین المللی، بازدید از نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای و گفت و گو با بیش از هزار سرمایه گذار، سرویس دهنده و بازی ساز، می توانند تا پایان امروز ثبت نام کرده و از بیست درصد تخفیف برخوردار شوند. براساس این گزارش یکی از ویژگی های رویداد امسال، برگزاری کلاس های تخصصی یک روز پیش از آغاز رسمی رویداد است و بنابراین علاقه (نامۀ دارد ...)



(ادامه خبر ...) متدنان می توانند در کنار حضور در این کلاس های فشرده، در کنفرانس های مورد نظر خود نیز حضور یابند. براساس اعلام دبیرخانه TGC ۲۰۱۸، مهلت استفاده از تخفیف زودهنگام، تمدید نخواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این رویداد و خرید بلیت می توانید به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنید.



سخت افزار

تخفیف ویژه ۲۰ درصدی ثبت نام در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ فقط تا پایان امروز (۱۳۹۵/۱۲/۲۴-۱۳۹۵/۱۲/۲۵)

امروز ۲ خرداد ماه، آخرین فرصت استفاده از تخفیف ثبت نام زودهنگام در دومین رویداد تجاری-آموزشی TGC ۲۰۱۸ Tehran Game Convention است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای ثبت نام زودهنگام در TGC ۲۰۱۸، تخفیف بیست درصدی در نظر گرفته شده است که امروز به پایان می رسد و در فاصله حدود یک ماه و نیم تا رویداد، دیگر چنین تخفیفی در نظر گرفته نخواهد شد. به این ترتیب علاقه مندان برای استفاده از ۶ کلاس های تخصصی چند ساعته، ۸۰ کنفرانس با حضور ۵۰ سخنران بین المللی در ۵ موضوع تجارت، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی، ملاقات با حدود ۳۰ ناشر بین المللی، بازدید از نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای و گفت و گو با بیش از هزار سرمایه گذار، سرویس دهنده و بازی ساز، می توانند تا پایان امروز ثبت نام کرده و از بیست درصد تخفیف برخوردار شوند. براساس این گزارش یکی از ویژگی های رویداد امسال، برگزاری کلاس های تخصصی یک روز پیش از آغاز رسمی رویداد است و بنابراین علاقه مندان می توانند در کنار حضور در این کلاس های فشرده، در کنفرانس های مورد نظر خود نیز حضور یابند. براساس اعلام دبیرخانه TGC ۲۰۱۸، مهلت استفاده از تخفیف زودهنگام، تمدید نخواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این رویداد و خرید بلیت می توانید به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> مراجعه کنید.



سخت افزار

دریافت مجوز برای ناشرین بازی های موبایلی تجاری خارجی (۱۳۹۵/۱۲/۲۴-۱۳۹۵/۱۲/۲۵)

در راستای شناسنامه دار کردن بازی های موبایلی تجاری خارجی و طبق دستورالعمل صدور مجوز نشر و پروانه انتشار بازی های خارجی، ناشرین تا ۲۰ خرداد فرصت دارند تا نسبت به اخذ مجوز نشر و پروانه انتشار بازی های خود اقدام کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای دریافت مجوز نشر و پروانه انتشار ناشرین می توانند به پورتال <http://portal.ircg.ir> مراجعه کرده و از طریق منوی «نشر و عرضه بر بستر شبکه» به صفحه «درخواست صدور مجوز فعالیت نشر» وارد شده و فرم مربوطه را به شکل کامل تکمیل کنند. همچنین ثبت نام کنندگان در سامانه قادر خواهند بود وضعیت درخواست را از طریق صفحه <http://portal.ircg.ir/tracking.aspx> پیگیری کنند.

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای که در جهت بهبود شرایط صنعت بازی به سود بازی سازان داخلی تدوین شده اند شامل سه دستورالعمل مصوب هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحت عناوین «دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای» و یک دستورالعمل مصوب کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای ردیف مربوطه در قانون بودجه سال ۹۷ کشور، تحت عنوان «دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی» است. دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در اجرای بخش دوم، سوم و ششم و همچنین براساس ماده ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز نشر بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه انتشار بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت ناشران بازی های رایانه ای است.

دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۸، ۳۹ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت رسیدگی به تخلفات واحدها، مراکز و اشخاص دارای پروانه یا مجوز تولید و توزیع بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل ۵ بخش تحت عناوین «تعاریف و کلیات»، «هیئت رسیدگی به تخلفات»، «نحوه تشکیل پرونده»، «انواع تخلفات مراکز و اشخاص دارای مجوز یا پروانه بنیاد» و «رسیدگی به تخلفات» است.

دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۶، ۳۷ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و این دستورالعمل نیز از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش «تعاریف و کلیات»، «حدود وظایف و اختیارات ستاد و کارگروه های استانی و شهرستانی»، «وظایف مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای در ارتباط با بازرسی و نظارت» و «نحوه نظارت و بازرسی بر مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای» است.

نهایتاً چهارمین دستورالعمل منتشر شده، دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی است که در اجرای ردیف درآمدی ۱۶۰۱۷۸ قانون بودجه عمومی سال ۹۷ کل کشور مصوب مجلس شورای اسلامی تحت عنوان «درآمد (ادامه دارد ...)»

سخت‌افزار

(ادامه خبر ...) حاصل از ۱۰ درصد از فروش بازی های رایانه ای برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی» ابلاغ شده و دستورالعمل مربوط به روش اجرایی وصول ۱۰ درصد نشر و عرضه تجاری بازی های خارجی توسط کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای قانون بودجه عمومی سال ۹۷ تصویب شده است. این دستورالعمل نیز شامل ۷ ماده مختلف است.

گفتنی است متن مشروح این چهار دستورالعمل و همچنین «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که سه دستورالعمل نخست جهت اجرای آن تصویب شده اند، به شکل جداگانه در ادامه برای دریافت و مطالعه در اختیار قرار می گیرند.



دریافت مجوز برای ناشرین بازی های موبایلی تجاری خارجی (۱۳۹۵-۹۷/۰۴/۰۴)

در راستای شناسنامه دار کردن بازی های موبایلی تجاری خارجی و طبق دستورالعمل صدور مجوز نشر و پروانه انتشار بازی های خارجی، ناشرین تا ۲۰ خرداد فرصت دارند تا نسبت به اخذ مجوز نشر و پروانه انتشار بازی های خود اقدام کنند.

به گزارش آی تابناک: برای دریافت مجوز نشر و پروانه انتشار ناشرین می توانند به پورتال <http://portal.ircgir.ir> مراجعه کرده و از طریق منوی «نشر و عرضه بر پستر شبکه» به صفحه «درخواست صدور مجوز فعالیت نشر» وارد شده و فرم مربوطه را به شکل کامل تکمیل کنند. همچنین ثبت نام کنندگان در سامانه قادر خواهند بود وضعیت درخواست را از طریق صفحه <http://portal.ircgir.ir/tracking.aspx> پیگیری کنند.

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای که در جهت بهبود شرایط صنعت بازی به سود بازی سازان داخلی تدوین شده اند شامل سه دستورالعمل مصوب هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحت عناوین «دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای» و یک دستورالعمل مصوب کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای ردیف مربوطه در قانون بودجه سال ۹۷ کشور، تحت عنوان «دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی» است. دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در اجرای بخش دوم، سوم و ششم و همچنین براساس ماده ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز نشر بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه انتشار بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت ناشران بازی های رایانه ای است.

دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۸، ۳۹ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت رسیدگی به تخلفات واحدها، مراکز و اشخاص دارای پروانه یا مجوز تولید و توزیع بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل ۵ بخش تحت عناوین «تعاریف و کلیات»، «هیئت رسیدگی به تخلفات»، «نحوه تشکیل پرونده»، «انواع تخلفات مراکز و اشخاص دارای مجوز یا پروانه بنیاد» و «رسیدگی به تخلفات» است.

دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۶، ۳۷ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و این دستورالعمل نیز از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش «تعاریف و کلیات»، «حدود وظایف و اختیارات ستاد و کارگروه های استانی و شهرستانی»، «وظایف مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای در ارتباط با بازرسی و نظارت» و «نحوه نظارت و بازرسی بر مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای» است.

نهایتاً چهارمین دستورالعمل منتشر شده، دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی است که در اجرای ردیف درآمدی ۱۶۰۱۷۸ قانون بودجه عمومی سال ۹۷ کل کشور مصوب مجلس شورای اسلامی تحت عنوان «درآمد حاصل از ۱۰ درصد از فروش بازی های رایانه ای برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی» ابلاغ شده و دستورالعمل مربوط به روش اجرایی وصول ۱۰ درصد نشر و عرضه تجاری بازی های خارجی توسط کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای قانون بودجه عمومی سال ۹۷ تصویب شده است. این دستورالعمل نیز شامل ۷ ماده مختلف است.

گفتنی است متن مشروح این چهار دستورالعمل و همچنین «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» که سه دستورالعمل نخست جهت اجرای آن تصویب شده اند، به شکل جداگانه در ادامه برای دریافت و مطالعه در اختیار قرار می گیرند.

منبع: سخت افزار



بیانیه جمعی از مدیران شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای ایران؛ نیاز صنعت بازی کشور به ایجاد یک شکل صنفی واحد (۱۳۹۵/۴/۲۷-۱۳۹۵/۵/۲۷)

جمعی از مدیران شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای ایران درباره لزوم تاسیس یک تشکل صنفی و پرهیز از موازی کاری بیانیه ای صادر کردند.

جمعی از مدیران شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای ایران درباره لزوم تاسیس تشکل صنفی مرتبط با این صنعت بیانیه ای صادر کردند. به گزارش افتانا (پایگاه خبری امنیت فناوری اطلاعات)، جمعی از مدیران شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای ایران در بیانیه ای که به امضای ۳۱ نفر از آنها رسیده است درباره لزوم تاسیس تشکل صنفی مرتبط با این صنعت بیانیه ای صادر کردند.

متن این بیانیه بدین شرح است:

«ضمن آرزوی توفیق فعالیت های فرهنگی و اقتصادی در سال جدید برای تمام فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران، به استحضار مدیران عامل شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای (تمامی پلتفرم ها) می رساند با توجه به حواشی پیش آمده درباره آغاز به کار تشکل صنفی، ما امضا کنندگان این بیانیه با تکیه بر سال ها تجربه حضور در عرصه مدیریت این کسب و کار به عنوان مجموعه های حقوقی، موارد ذیل جهت برون رفت از شرایط فعلی، جلوگیری از موازی کاری و حفظ وحدت رویه برای نیل به اهداف عالی صنفی پیشنهاد می شود:

۱- تشکیل خانه بازی سازان که به همت هیئت موسس آن در شرف اقدام است حرکتی خوب و امیدوارکننده برای جریان سازی با کمک اعضا خود است. از آنجا که این مجموعه مانند دیگر خانه های هنرمندان یک تشکل «حقیقی» بوده و عضویت نخبگان این صنعت در آن با هویت حقیقی ایشان صورت می پذیرد، به نظر می رسد این مجموعه، محل خوبی برای فعالیت حقوقی و صنفی در حوزه مدیریت این کسب و کار نیست و بالعکس اگر در نقش خود به درستی ظاهر شود می تواند بسیار چابک و توانا در حوزه های مختلف مطرح شده در اساس نامه خود ظاهر شود و محلی باشد برای حرفه ای تر شدن فعالان این حوزه. لذا بدین وسیله ضمن دعوت از فعالان این حوزه برای عضویت به عنوان اشخاص حقیقی در خانه بازی سازان ایران از تمام نمایندگان شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای دعوت می شود برای تشکیل نهاد صنفی به صورت حقوقی با حفظ وحدت رویه، هم صدا با امضا کنندگان این بیانیه اقدامات موثر خود را عملی کنند.

۲- در روزهای اخیر طی فراخوانی توسط سازمان نظام صنفی رایانه ای شرکت های این حوزه دعوت شده تا مجدداً در این سازمان عضو شوند و کارگروه بازی های رایانه ای را راه اندازی کنند. همان طور که در جریان هستید، بخش قابل توجهی از فعالان این حوزه بیش از ۲ سال در سازمان نظام صنفی رایانه کشور مشغول به فعالیت بودند و با تشکیل کارگروه بازی های رایانه ای ذیل نظر کمیسیون نرم افزار سعی در تمرین فعالیت صنفی داشتند که متأسفانه به دلیل اتفاقات تلخ که نیازی به یادآوری مجدد نیست و انتصابی بودن مسئولیت های این نهاد دولتی، آخرین نماینده صنفی ما (آقای فرزام ملک آرا) نیز بعد از چند ماه فعالیت به دلیل به بن بست رسیدن فعالیت های صنفی، با استعفا از آنجا خارج شدند و امروز اکثریت فعالان این حوزه دیگر اقدام به تمدید عضویت خود از سال ۱۳۹۱ نکردند. قطعاً تکرار تجربه های تلخ گذشته راهی به سوی موفقیت برایمان ترسیم نمی کند. لذا ضمن احترام به دعوت مذکور پیشنهاد می شود برای عضویت در سازمان نظام صنفی رایانه، طبق مقررات کشوری عمل کرده و آمیدی به راه اندازی کارگروه یا کمیسیون بازی های رایانه ای به عنوان یک تشکل صنفی با حضور اکثریت بازی سازان نداشته باشید. قطعاً برای رسیدن به هدف اصلی که همان ایجاد یک نهاد مستقل برای فعالیت صنفی است، بند سوم این بیانیه بهترین روش خواهد بود.

۳- طبق بررسی های به عمل آمده به نظر می رسد تشکیل یک اتحادیه صنفی به صورت مستقل ذیل نظر وزارت صنعت تحت عنوان «اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان بازی های رایانه ای» می تواند در کوتاه مدت برای حل مشکلات فعلی و کمک به قانون گذاری یا نظارت بر قانون در بخش های مختلف حاکمیتی، در میان مدت محلی برای رفع مشکلات و شکایت های صنفی و نیز حل اختلاف های شایع بین تولیدکنندگان و کارفرمایان و در بلندمدت محلی برای تسهیل در امر صادرات و جذب کمک های مادی و معنوی دولتی برای صادرکنندگان برتر این حوزه باشد. ما امضا کنندگان این بیانیه به عنوان مدیران عامل شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای اعلام می کنیم که در حال حاضر تلاش خود را معطوف به تحقق این خواسته کرده ایم و از جریان های موازی احتمالی نیز درخواست می کنیم در این مسیر کنار یکدیگر باشیم.

۴- با توجه به انتخابات برگزار شده در اسفندماه سال ۱۳۹۶ در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با موضوع انتخاب نماینده بازی سازان که طی آن جلسه آقای بابک کرباسی به عنوان نماینده بازی سازان تا راه اندازی تشکل صنفی انتخاب شدند ما امضا کنندگان این نامه نیز ایشان را به عنوان نماینده خود و نیز مسئول پیگیری اداری تاسیس «اتحادیه تولیدکنندگان و صادرکنندگان بازی های رایانه ای» تا رسیدن به نتیجه مطلوب و ارائه گزارش نهایی و برگزاری انتخابات جدید، معرفی می کنیم. بدیهی است مدیران عامل شرکت های بازی ساز ایران در صورت تمایل می توانند با ارتباط گیری موثر با ایشان قدمی در راه پیشبرد این کسب و کار برداشته تا در کنار یکدیگر به تحقق این مهم دست یابیم.»



اختصاصی مهر؛ «شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» در وزارت ارشاد تشکیل شد (۱۳۹۵/۰۴/۱۷-۱۳۹۵/۰۴/۲۰)

«شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» برای نخستین بار با حضور نماینده نهادهای مرتبط با این حوزه در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تشکیل شد.

به گزارش خبرنگار مهر، صبح امروز شنبه ۵ خرداد ماه سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در محل این وزارتخانه میزبان نمایندگان نهادهای و سازمان های مرتبط با سامان دهی حوزه بازی های رایانه ای بود تا در قالب نخستین جلسه، «شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» متولد شود. این شورا که دبیرخانه آن در بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعال می شود، عهده دار رصد و برنامه ریزی کلان در زمینه سامان دهی حوزه بازی های رایانه ای در سطح مدیران ارشد فرهنگی خواهد بود.

در نخستین جلسه آخرین وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در کشور مورد بررسی قرار گرفت. هنوز جزئیات مباحث طرح شده در نخستین جلسه این شورا منتشر نشده است.

این برای نخستین بار است که مسئولان ارشد فرهنگی از نهادهای مختلف در قالب جلسه ای واحد به موضوع سامان دهی بازی های رایانه ای می پردازند.



«شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» در وزارت ارشاد تشکیل شد (۱۳۹۵/۰۴/۱۷-۱۳۹۵/۰۴/۲۰)

به گزارش خبرنگار مهر، صبح امروز شنبه ۵ خرداد ماه سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در محل این وزارتخانه میزبان نمایندگان نهادهای و سازمان های مرتبط با سامان دهی حوزه بازی های رایانه ای بود تا در قالب نخستین جلسه، «شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» متولد شود. این شورا که دبیرخانه آن در بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعال می شود، عهده دار رصد و برنامه ریزی کلان در زمینه سامان دهی حوزه بازی های رایانه ای در سطح مدیران ارشد فرهنگی خواهد بود.

در نخستین جلسه آخرین وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در کشور مورد بررسی قرار گرفت. این برای نخستین بار است که مسئولان ارشد فرهنگی از نهادهای مختلف در قالب جلسه ای واحد به موضوع سامان دهی بازی های رایانه ای می پردازند.



وزیر ارشاد خبر داد؛ افزایش چشم گیر مصرف بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۹۵/۰۴/۱۷-۱۳۹۵/۰۴/۲۰)

وزیر ارشاد درباره گسترش نفوذ بازی های رایانه ای گفت: در زمینه میزان مصرف، هم در تعداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره وران افزایش چشمگیری داشته است.

به گزارش خبرنگاری مهر به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی افزود: اگر در دهه های گذشته بازی های رایانه ای موضوعی برای فراغت کودکان و نوجوانان بود ولی امروز به فضای جدیدی تبدیل شده که این امر ایجاب می کند تا اقدامات و کارهای موثری در این زمینه صورت بگیرد.

صالحی ادامه داد: بازی های رایانه ای تبدیل به امری جدی شده و علاوه بر بخش اوقات فراغت در حوزه های مختلف از جمله درمان، آموزش، بهداشت و ... نمود پیدا کرده است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: کارکردهای بازی های رایانه ای متنوع شده و مخاطب آن از کودک و نوجوان فاصله گرفته و سنین مختلف را دربر میگیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به فناوری بازی های رایانه ای ادامه داد: تکامل بازی های رایانه ای فرصت دسترسی و تنوع استفاده از بازی ها را از لحاظ کاربردی بالا برده است.

وی ادامه داد: بازی های رایانه ای از لحاظ اقتصاد صنعت بازی هم تغییرات شگرفی پیدا کرده است و در زمینه میزان مصرف، هم در تعداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره وران در این زمینه افزایش چشمگیری داشته است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به پژوهش سال ۹۴ در زمینه بازی های رایانه ای تصریح کرد: این پژوهش نشان می دهد ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

صالحی در ادامه افزود: متوسط مصرف سرانه بازی های رایانه ای در ایران حدود ۸۰ دقیقه در هفته است که این رقم قابل توجه است.

وی گفت: در فضای داخل کشور مناسبات بازی های ایرانی و غیر ایرانی وجود دارد که تناسب آن ها تراز معکوس است این موضوع در سبک زندگی و مسائل هویتی اثرگذار است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صالحی افزود: بازی های رایانه ای در دهه های اخیر در سطح جهانی و ملی پیشرفت ها و تغییرات بسیاری پیدا کرده و علاوه بر مسئولیت حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این زمینه، همفکری و همکاری نهادهای مرتبط را می طلبد.

در ادامه این نشست کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ارائه گزارشی از عملکرد این بنیاد گزارشی از آخرین آمارهای ایران و جهان در این بخش ارائه داد.

وی در ادامه ضمن ارائه دورنمایی از چند حوزه در بازی های رایانه ای به چالش های مصرف و تولید در بازی های رایانه ای پرداخت.

کریمی قدوسی گفت: کمبود نیروی انسانی متخصص، کمبود نقدینگی در شرکت ها که باعث جذب نیروهای با استعداد به صنعت های مشابه می شود و مهاجرت بخش اندکی از متخصصان ایرانی به دیگر کشورها از جمله چالش های این حوزه است.

وی تصریح کرد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای رفع برخی از چالش ها اقداماتی از قبیل برگزاری دوره های آموزشی به صورت تنوری و علمی و برگزاری آزمون های استاندارد ساخت بازی کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: وزارتخانه های علوم، آموزش و پرورش و سازمان فنی و حرفه ای کشور و معاونت علمی و فناوری رئیس جمهور در رفع این چالش ها می توانند تاثیرگذار باشند.

در بخش دیگری از این نشست محمدمهدی حیدریان رئیس سازمان سینمایی گفت: تشکیل دفتری برای هماهنگی دستگاه های مرتبط در بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضروری است.

در ادامه سیدمرتضی موسویان رئیس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال بر ضرورت رقابت در بازارهای جهانی در حوزه بازی های رایانه ای تاکید کرد.

وی گفت: امروز بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار شده و سهم بالایی از بازار جهانی را به خود اختصاص داده است بنابراین توجه به آن و پیوستن به بازارهای رقابتی در جهان در این زمینه ضروری است.

در این نشست اعضا و نمایندگان نهادهای مرتبط ضمن بررسی چالش های پیش رو در زمینه بازی های رایانه ای، نظرات و پیشنهادهای خود را در این زمینه ارائه دادند.

وزیر ارشاد خبر داد؛ افزایش چشم گیر مصرف بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۰۱-۹۷/۰۴/۰۵)

وزیر ارشاد درباره گسترش نفوذ بازی های رایانه ای گفت: در زمینه میزان مصرف، هم در تعداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره وران افزایش چشمگیری داشته است.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی افزود: اگر در دهه های گذشته بازی های رایانه ای موضوعی برای فراغت کودکان و نوجوانان بود ولی امروز به فضای جدیدی تبدیل شده که این امر ایجاب می کند تا اقدامات و کارهای موثری در این زمینه صورت بگیرد.

صالحی ادامه داد: بازی های رایانه ای تبدیل به امری جدی شده و علاوه بر بخش اوقات فراغت در حوزه های مختلف از جمله درمان، آموزش، بهداشت و ... نمود پیدا کرده است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: کارکردهای بازی های رایانه ای متنوع شده و مخاطب آن از کودک و نوجوان فاصله گرفته و سنین مختلف را دربر میگیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به فناوری بازی های رایانه ای ادامه داد: تکامل بازی های رایانه ای فرصت دسترسی و تنوع استفاده از بازی ها را از لحاظ کاربردی بالا برده است.

وی ادامه داد: بازی های رایانه ای از لحاظ اقتصاد صنعت بازی هم تغییرات شگرفی پیدا کرده است و در زمینه میزان مصرف، هم در تعداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره وران در این زمینه افزایش چشمگیری داشته است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به پژوهش سال ۹۴ در زمینه بازی های رایانه ای تصریح کرد: این پژوهش نشان می دهد ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

صالحی در ادامه افزود: متوسط مصرف سرانه بازی های رایانه ای در ایران حدود ۸۰ دقیقه در هفته است که این رقم قابل توجه است.

وی گفت: در فضای داخل کشور مناسبات بازی های ایرانی و غیر ایرانی وجود دارد که تناسب آن ها تراز معکوس است این موضوع در سبک زندگی و مسائل هویتی اثرگذار است.

صالحی افزود: بازی های رایانه ای در دهه های اخیر در سطح جهانی و ملی پیشرفت ها و تغییرات بسیاری پیدا کرده و علاوه بر مسئولیت حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این زمینه، همفکری و همکاری نهادهای مرتبط را می طلبد.

در ادامه این نشست کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ارائه گزارشی از عملکرد این بنیاد گزارشی از آخرین آمارهای ایران و جهان در این بخش ارائه داد.

وی در ادامه ضمن ارائه دورنمایی از چند حوزه در بازی های رایانه ای به چالش های مصرف و تولید در بازی های رایانه ای پرداخت. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی گفت: کمبود نیروی انسانی متخصص، کمبود نقدینگی در شرکت ها که باعث جذب نیروهای با استعداد به صنعت های مشابه می شود و مهاجرت بخش اندکی از متخصصان ایرانی به دیگر کشورها از جمله چالش های این حوزه است.

وی تصریح کرد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای رفع برخی از چالش ها اقداماتی از قبیل برگزاری دوره های آموزشی به صورت تئوری و علمی و برگزاری آزمون های استاندارد ساخت بازی کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: وزارتخانه های علوم، آموزش و پرورش و سازمان فنی و حرفه ای کشور و معاونت علمی و فناوری رئیس جمهور در رفع این چالش ها می توانند تاثیرگذار باشند.

در بخش دیگری از این نشست محمدمهدی حیدریان رئیس سازمان سینمایی گفت: تشکیل دفتری برای هماهنگی دستگاه های مرتبط در بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضروری است.

در ادامه سیدمرتضی موسویان رئیس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال بر ضرورت رقابت در بازارهای جهانی در حوزه بازی های رایانه ای تاکید کرد.

وی گفت: امروز بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار شده و سهم بالایی از بازار جهانی را به خود اختصاص داده است بنابراین توجه به آن و پیوستن به بازارهای رقابتی در جهان در این زمینه ضروری است.

در این نشست اعضا و نمایندگان نهادهای مرتبط ضمن بررسی چالش های پیش رو در زمینه بازی های رایانه ای، نظرات و پیشنهادهای خود را در این زمینه ارائه دادند.



صالحی خبر داد؛ ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند / ۸۰ دقیقه، متوسط سرانه بازی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به پژوهش سال ۹۴ در زمینه بازی های رایانه ای گفت: ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

به گزارش گروه فرهنگی باشگاه خبرنگاران جوان؛ سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی اظهار کرد: اگر در دهه های گذشته بازی های رایانه ای موضوعی برای فراغت کودکان و توجوئات بود ولی امروز به فضای جدیدی تبدیل شده که این امر ایجاب می کند تا اقدامات و کارهای موثری در این زمینه صورت بگیرد.

صالحی ادامه داد: بازی های رایانه ای تبدیل به امری جدی شده و علاوه بر بخش اوقات فراغت در حوزه های مختلف از جمله درمان، آموزش، بهداشت و ... نمود پیدا کرده است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: کارکردهای بازی های رایانه ای متنوع شده و مخاطب آن از کودک و نوجوان فاصله گرفته و سنین مختلف را دربر می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به فناوری بازی های رایانه ای ادامه داد: تکامل بازی های رایانه ای فرصت دسترسی و تنوع استفاده از بازی ها را از لحاظ کاربردی بالا برده است.

وی ادامه داد: بازی های رایانه ای از لحاظ اقتصاد صنعت بازی هم تغییرات شگرفی پیدا کرده است و در زمینه میزان مصرف، هم در تعداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره وران در این زمینه افزایش چشمگیری داشته است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به پژوهش سال ۹۴ در زمینه بازی های رایانه ای تصریح کرد: این پژوهش نشان می دهد ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

صالحی در ادامه افزود: متوسط مصرف سرانه بازی های رایانه ای در ایران حدود ۸۰ دقیقه در هفته است که این رقم قابل توجه است.

وی گفت: در فضای داخل کشور مناسبات بازی های ایرانی و غیر ایرانی وجود دارد که تناسب آن ها تراز معکوس است و این موضوع در سبک زندگی و مسائل هویتی اثرگذار است.

صالحی افزود: بازی های رایانه ای در دهه های اخیر در سطح جهانی و ملی پیشرفت ها و تغییرات بسیاری پیدا کرده و علاوه بر مسئولیت حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این زمینه، همکاری نهادهای مرتبط را می طلبد.

در ابتدای این نشست حسین انتظامی دستیار ارشد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: امروز استفاده از بازی های رایانه ای بسیار گسترده شده و تنوع آن در سنین مختلف بالا است.

وی تصریح کرد: هدف از برگزاری این جلسه این است تا با حضور نمایندگان دستگاه های ذیربط و موثر در این زمینه به تبادل اطلاعات در این بخش بپردازیم و عقب ماندگی نسبی دستگاه های حاکمیتی در این زمینه را جبران کنیم.

در ادامه این نشست کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ارائه گزارشی از عملکرد این بنیاد گزارشی از آخرین آمار های ایران و جهان در این بخش ارائه داد.

وی در ادامه ضمن ارائه دورنمایی از چند حوزه در بازی های رایانه ای به چالش های مصرف و تولید در بازی های رایانه ای پرداخت. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی گفت: کمبود نیروی انسانی متخصص، کمبود نقدینگی در شرکت ها که باعث جذب نیروهای با استعداد به صنعت های مشابه می شود و مهاجرت بخش اندکی از متخصصان ایرانی به دیگر کشورها از جمله چالش های این حوزه است. وی تصریح کرد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای رفع برخی از چالش ها اقداماتی از قبیل برگزاری دوره های آموزشی به صورت تئوری و علمی و برگزاری آزمون های استاندارد ساخت بازی کرده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: وزارتخانه های علوم، آموزش و پرورش و سازمان فنی و حرفه ای کشور و معاونت علمی و فناوری رئیس جمهور در رفع این چالش ها می توانند تاثیرگذار باشند. در بخش دیگری از این نشست محمدمهدی حیدریان رئیس سازمان سینمایی گفت: تشکیل دفتری برای هماهنگی دستگاه های مرتبط در بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضروری است. در ادامه سیدمرتضی موسویان رئیس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال بر ضرورت رقابت در بازارهای جهانی در حوزه بازی های رایانه ای تاکید کرد. وی گفت: امروز بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار شده و سهم بالایی از بازار جهانی را به خود اختصاص داده است بنابراین توجه به آن و پیوستن به بازارهای رقابتی در جهان در این زمینه ضروری است. در این نشست اعضا و نمایندگان نهادهای مرتبط ضمن بررسی چالش های پیش رو در زمینه بازی های رایانه ای، نظرات و پیشنهادهای خود را در این زمینه ارائه دادند.



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی های رایانه ای دارای تنوع مخاطبان است (۱۳۹۵/۰۴/۰۹-۱۳۹۵/۰۴/۰۹)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشست بررسی آخرین وضعیت بازی های رایانه ای و آینده و چالش های پیش رو گفت: در گذشته کودکان و نوجوانان مخاطبان بازی های رایانه ای بودند ولی امروز این بازی ها دارای مخاطبان متنوع در رده های سنی مختلف است.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی دولت به نقل از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی افزود: اگر در دهه های گذشته بازی های رایانه ای موضوعی برای فراغت کودکان و نوجوانان بود ولی امروز به فضای جدیدی تبدیل شده که این امر ایجاب می کند تا اقدامات و کارهای موثری در این زمینه صورت بگیرد. صالحی ادامه داد: بازی های رایانه ای تبدیل به امری جدی شده و علاوه بر بخش اوقات فراغت در حوزه های مختلف از جمله درمان، آموزش، بهداشت و ... نمود پیدا کرده است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: کارکردهای بازی های رایانه ای متنوع شده و مخاطب آن از کودک و نوجوان فاصله گرفته و سنین مختلف را دربر می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به فناوری بازی های رایانه ای ادامه داد: تکامل بازی های رایانه ای فرصت دسترسی و تنوع استفاده از بازیها را از لحاظ کاربردی بالا برده است.

وی ادامه داد: بازیهای رایانه ای از لحاظ اقتصاد صنعت بازی هم تغییرات شگرفی پیدا کرده است و در زمینه میزان مصرف، هم در تعداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره وران در این زمینه افزایش چشمگیری داشته است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به پژوهش سال ۹۴ در زمینه بازی های رایانه ای تصریح کرد: این پژوهش نشان می دهد ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

صالحی در ادامه افزود: متوسط مصرف سرانه بازی های رایانه ای در ایران حدود ۸۰ دقیقه در هفته است که این رقم قابل توجه است.

وی گفت: در فضای داخل کشور مناسبات بازی های ایرانی و غیر ایرانی وجود دارد که تناسب آن ها تراز معکوس است این موضوع در سبک زندگی و مسائل هویتی اثرگذار است.

صالحی افزود: بازی های رایانه ای در دهه های اخیر در سطح جهانی و ملی پیشرفت ها و تغییرات بسیاری پیدا کرده و علاوه بر مسئولیت حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این زمینه، همکاری نهادهای مرتبط را می طلبد.

در ابتدای این نشست حسین انتظامی دستیار ارشد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: امروز استفاده از بازی های رایانه ای بسیار گسترده شده و تنوع آن در سنین مختلف بالا است.

وی تصریح کرد: هدف از برگزاری این جلسه این است تا با حضور نمایندگان دستگاه های ذیربط و موثر در این زمینه به تبادل اطلاعات در این بخش بپردازیم و عقب ماندگی نسبی دستگاه های حاکمیتی در این زمینه را جبران کنیم.

در ادامه این نشست کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ارائه گزارشی از عملکرد این بنیاد گزارشی از آخرین آمار های ایران و جهان در این بخش ارائه داد.

وی در ادامه ضمن ارائه دورنمایی از چند حوزه در بازی های رایانه ای به چالش های مصرف و تولید در بازی های رایانه ای پرداخت.

کریمی قدوسی گفت: کمبود نیروی انسانی متخصص، کمبود نقدینگی در شرکت ها که باعث جذب نیروهای با استعداد به صنعت های مشابه می شود و مهاجرت بخش اندکی از متخصصان ایرانی به دیگر کشورها از جمله چالش های این حوزه است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی تصریح کرد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای رفع برخی از چالش‌ها اقداماتی از قبیل برگزاری دوره‌های آموزشی به صورت تئوری و علمی و برگزاری آزمون‌های استاندارد ساخت بازی کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: وزارتخانه‌های علوم، آموزش و پرورش و سازمان فنی و حرفه‌ای کشور و معاونت علمی و فناوری رئیس‌جمهور در رفع این چالش‌ها می‌توانند تاثیرگذار باشند.

در بخش دیگری از این نشست محمدمهدی حیدریان رئیس سازمان سینمایی گفت: تشکیل دفتری برای هماهنگی دستگاه‌های مرتبط در بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای ضروری است.

در ادامه سیدمرتضی موسویان رئیس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال بر ضرورت رقابت در بازارهای جهانی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد.

وی گفت: امروز بازیهای رایانه‌ای از اهمیت زیادی برخوردار شده و سهم بالایی از بازار جهانی را به خود اختصاص داده است بنابراین توجه به آن و پیوستن به بازارهای رقابتی در جهان در این زمینه ضروری است.

در این نشست اعضا و نمایندگان نهادهای مرتبط ضمن بررسی چالش‌های پیش رو در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، نظرات و پیشنهادهای خود را در این زمینه ارائه دادند.



وزیر ارشاد گفت: مصرف بازی‌های رایانه‌ای در کشور افزایش چشم‌گیر داشته است (۹۵/۴/۲۷-۹۵/۴/۲۷)

وزیر ارشاد درباره گسترش نفوذ بازی‌های رایانه‌ای گفت: در زمینه میزان مصرف، هم در تعداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره‌وران افزایش چشمگیری داشته است.

سیدعباس صالحی گفت: اگر در دهه‌های گذشته بازی‌های رایانه‌ای موضوعی برای فراغت کودکان و نوجوانان بود ولی امروز به فضای جدیدی تبدیل شده که این امر ایجاب می‌کند تا اقدامات و کارهایی موثری در این زمینه صورت بگیرد.

صالحی ادامه داد: بازی‌های رایانه‌ای تبدیل به امری جدی شده و علاوه بر بخش اوقات فراغت در حوزه‌های مختلف از جمله درمان، آموزش، بهداشت و ... نمود پیدا کرده است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: کارکردهای بازی‌های رایانه‌ای متنوع شده و مخاطب آن از کودک و نوجوان فاصله گرفته و سنین مختلف را دربر می‌گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به فناوری بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: تکامل بازی‌های رایانه‌ای فرصت دسترسی و تنوع استفاده از بازی‌ها را از لحاظ کاربردی بالا برده است.

وی ادامه داد: بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ اقتصاد صنعت بازی هم تغییرات شگرفی پیدا کرده است و در زمینه میزان مصرف، هم در تعداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره‌وران در این زمینه افزایش چشمگیری داشته است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به پژوهش سال ۹۴ در زمینه بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: این پژوهش نشان می‌دهد ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند.

صالحی در ادامه افزود: متوسط مصرف سرانه بازی‌های رایانه‌ای در ایران حدود ۸۰ دقیقه در هفته است که این رقم قابل توجه است.

وی گفت: در فضای داخل کشور مناسبات بازی‌های ایرانی و غیر ایرانی وجود دارد که تناسب آن‌ها تراز معکوس است این موضوع در سبک زندگی و مسائل هویتی اثرگذار است.

صالحی افزود: بازی‌های رایانه‌ای در دهه‌های اخیر در سطح جهانی و ملی پیشرفت‌ها و تغییرات بسیاری پیدا کرده و علاوه بر مسئولیت حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این زمینه، همفکری و همکاری نهادهای مرتبط را می‌طلبد.

در ادامه این نشست کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن ارائه گزارشی از عملکرد این بنیاد گزارشی از آخرین آمارهای ایران و جهان در این بخش ارائه داد.

وی در ادامه ضمن ارائه دورنمایی از چند حوزه در بازی‌های رایانه‌ای به چالش‌های مصرف و تولید در بازی‌های رایانه‌ای پرداخت.

کریمی قدوسی گفت: کمبود نیروی انسانی متخصص، کمبود نقدینگی در شرکت‌ها که باعث جذب نیروهای با استعداد به صنعت‌های مشابه می‌شود و مهاجرت بخش اندکی از متخصصان ایرانی به دیگر کشورها از جمله چالش‌های این حوزه است.

وی تصریح کرد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای رفع برخی از چالش‌ها اقداماتی از قبیل برگزاری دوره‌های آموزشی به صورت تئوری و علمی و برگزاری آزمون‌های استاندارد ساخت بازی کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: وزارتخانه‌های علوم، آموزش و پرورش و سازمان فنی و حرفه‌ای کشور و معاونت علمی و فناوری رئیس‌جمهور در رفع این چالش‌ها می‌توانند تاثیرگذار باشند.

در بخش دیگری از این نشست محمدمهدی حیدریان رئیس سازمان سینمایی گفت: تشکیل دفتری برای هماهنگی دستگاه‌های مرتبط در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضروری است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در ادامه سیدمرتضی موسویان رئیس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال بر ضرورت رقابت در بازارهای جهانی در حوزه بازی های رایانه ای تاکید کرد.

وی گفت: امروز بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار شده و سهم بالایی از بازار جهانی را به خود اختصاص داده است بنابراین توجه به آن و پیوستن به بازارهای رقابتی در جهان در این زمینه ضروری است.

در این نشست اعضا و نمایندگان نهادهای مرتبط ضمن بررسی چالش های پیش رو در زمینه بازی های رایانه ای، نظرات و پیشنهادهای خود را در این زمینه ارائه دادند.



صالحی خبر داد: ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند / ۸۰ دقیقه؛ متوسط سرانه بازی (۱۴۰۰-۹۷/۰۴-۰۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: پژوهش های سال ۹۴ نشان می دهد که ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

به گزارش خبرگزاری خانه ملت، سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی اظهار کرد: اگر در دهه های گذشته بازی های رایانه ای موضوعی برای فراغت کودکان و نوجوانان بود ولی امروز به فضای جدیدی تبدیل شده که این امر ایجاب می کند تا اقدامات و کارهای موثری در این زمینه صورت بگیرد.

صالحی ادامه داد: بازی های رایانه ای تبدیل به امری جدی شده و علاوه بر بخش اوقات فراغت در حوزه های مختلف از جمله درمان، آموزش، بهداشت و ... نمود پیدا کرده است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: کارکردهای بازی های رایانه ای متنوع شده و مخاطب آن از کودک و نوجوان فاصله گرفته و سنین مختلف را دربر می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به فناوری بازی های رایانه ای ادامه داد: تکامل بازی های رایانه ای فرصت دسترسی و تنوع استفاده از بازی ها را از لحاظ کاربردی بالا برده است.

وی ادامه داد: بازی های رایانه ای از لحاظ اقتصاد صنعت بازی هم تغییرات شگرفی پیدا کرده است و در زمینه میزان مصرف، هم در تمداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره وران در این زمینه افزایش چشمگیری داشته است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به پژوهش سال ۹۴ در زمینه بازی های رایانه ای تصریح کرد: این پژوهش نشان می دهد ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

صالحی در ادامه افزود: متوسط مصرف سرانه بازی های رایانه ای در ایران حدود ۸۰ دقیقه در هفته است که این رقم قابل توجه است.

وی گفت: در فضای داخل کشور مناسبات بازی های ایرانی و غیر ایرانی وجود دارد که تناسب آن ها تراز معکوس است و این موضوع در سبک زندگی و مسائل هویتی اثرگذار است.

صالحی افزود: بازی های رایانه ای در دهه های اخیر در سطح جهانی و ملی پیشرفت ها و تغییرات بسیاری پیدا کرده و علاوه بر مسئولیت حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این زمینه، همکاری نهادهای مرتبط را می طلبد.

تنوع سنین مختلف در استفاده از بازی های رایانه ای

در ابتدای این نشست حسین انتظامی دستیار ارشد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: امروز استفاده از بازی های رایانه ای بسیار گسترده شده و تنوع آن در سنین مختلف بالا است.

وی تصریح کرد: هدف از برگزاری این جلسه این است تا با حضور نمایندگان دستگاه های ذیربط و موثر در این زمینه به تبادل اطلاعات در این بخش بپردازیم و عقب ماندگی نسبی دستگاه های حاکمیتی در این زمینه را جبران کنیم.

در ادامه این نشست کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ارائه گزارشی از عملکرد این بنیاد گزارشی از آخرین آمار های ایران و جهان در این بخش ارائه داد.

وی در ادامه ضمن ارائه دورنمایی از چند حوزه در بازی های رایانه ای به چالش های مصرف و تولید در بازی های رایانه ای پرداخت.

کریمی قدوسی گفت: کمبود نیروی انسانی متخصص، کمبود نقدینگی در شرکت ها که باعث جذب نیروهای با استعداد به صنعت های مشابه می شود و مهاجرت بخش اندکی از متخصصان ایرانی به دیگر کشورها از جمله چالش های این حوزه است.

وی تصریح کرد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای رفع برخی از چالش ها اقداماتی از قبیل برگزاری دوره های آموزشی به صورت تئوری و علمی و برگزاری آزمون های استاندارد ساخت بازی انجام داده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: وزارتخانه های علوم، آموزش و پرورش و سازمان فنی و حرفه ای کشور و معاونت علمی و فناوری رئیس جمهور در رفع این چالش ها می توانند تاثیرگذار باشند.

در بخش دیگری از این نشست محمدمهدی حیدریان رئیس سازمان سینمایی گفت: تشکیل دفتری برای هماهنگی دستگاه های مرتبط در بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضروری است.

ضرورت رقابت در بازارهای جهانی در حوزه بازی های یارانه ای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در ادامه سیدمرتضی موسویان رئیس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال بر ضرورت رقابت در بازارهای جهانی در حوزه بازی های رایانه ای تاکید کرد.

وی گفت: امروز بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار شده و سهم بالایی از بازار جهانی را به خود اختصاص داده است بنابراین توجه به آن و پیوستن به بازارهای رقابتی در جهان در این زمینه ضروری است.

به گزارش باشگاه خبرنگاران جوان، در این نشست اعضا و نمایندگان نهادهای مرتبط ضمن بررسی چالش های پیش رو در زمینه بازی های رایانه ای، نظرات و پیشنهاد های خود را در این زمینه ارائه دادند.

پایان پیام



دریافت عوارض ۱۰ درصدی از بازی های خارجی آغاز می شود (۱۳۹۵/۰۴/۰۵-۱۳۹۵/۰۴/۰۵)

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شد.

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای که در جهت بهبود شرایط صنعت بازی به سود بازی سازان داخلی تدوین شده اند، منتشر شد. این قوانین شامل سه دستورالعمل مصوب هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحت عناوین «دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای» و یک دستورالعمل مصوب کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای ردیف مربوطه در قانون بودجه سال ۹۷ کشور، تحت عنوان «دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی» است.

دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در اجرای بخش های دوم، سوم و ششم و همچنین براساس ماده ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ در هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز نشر بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه انتشار بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت ناشران بازی های رایانه ای است.

دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۸، ۳۹ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت رسیدگی به تخلفات واحدها، مراکز و اشخاص دارای پروانه یا مجوز تولید و توزیع بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل ۵ بخش تحت عناوین «تعاریف و کلیات»، «هیات رسیدگی به تخلفات»، «نحوه تشکیل پرونده»، «نوع تخلفات مراکز و اشخاص دارای مجوز یا پروانه بنیاد» و «رسیدگی به تخلفات» است.

دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۶، ۳۷ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و این دستورالعمل نیز از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش «تعاریف و کلیات»، «حدود وظایف و اختیارات ستاد و کارگروه های استانی و شهرستانی»، «وظایف مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای در ارتباط با بازرسی و نظارت» و «نحوه نظارت و بازرسی بر مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای» است.

تهیهات چهارمین دستورالعمل منتشر شده، دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی است که در اجرای ردیف درآمدی ۱۶۰۱۷۸ قانون بودجه عمومی سال ۹۷ کل کشور مصوب مجلس شورای اسلامی تحت عنوان «درآمد حاصل از ۱۰ درصد از فروش بازی های رایانه ای برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی» ابلاغ شده و دستورالعمل مربوط به روش اجرایی وصول ۱۰ درصد نشر و عرضه تجاری بازی های خارجی از سوی کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای قانون بودجه عمومی سال ۹۷ تصویب شده است. این دستورالعمل نیز شامل ۷ ماده مختلف است.



آغاز دریافت عوارض ۱۰ درصدی از بازی های خارجی (۱۳۹۵/۰۴/۰۵-۱۳۹۵/۰۴/۰۵)

قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای منتشر شده است.

به گزارش پارس نیوز، قوانین و مقررات صدور مجوز ناشران و پروانه انتشار بازی های رایانه ای که در جهت بهبود شرایط صنعت بازی به سود بازی سازان داخلی تدوین شده اند، منتشر شد. این قوانین شامل سه دستورالعمل مصوب هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحت عناوین «دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای»، «دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای» و یک دستورالعمل مصوب کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای ردیف مربوطه در قانون (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بودجه سال ۹۷ کشور، تحت عنوان «دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی» است.

دستورالعمل صدور مجوز و پروانه انتشار بازی های رایانه ای در اجرای بخش های دوم، سوم و ششم و همچنین براساس ماده ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ در هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش تعاریف و کلیات، شرایط صدور مجوز نشر بازی های رایانه ای، شرایط صدور پروانه انتشار بازی های رایانه ای و شرایط فعالیت ناشران بازی های رایانه ای است.

دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۸، ۳۹ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت رسیدگی به تخلفات واحدها، مراکز و اشخاص دارای پروانه یا مجوز تولید و توزیع بازی های رایانه ای تصویب شده و از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل ۵ بخش تحت عناوین «تعاریف و کلیات»، «هیأت رسیدگی به تخلفات»، «نحوه تشکیل پرونده»، «نوع تخلفات مراکز و اشخاص دارای مجوز یا پروانه بنیاد» و «رسیدگی به تخلفات» است.

دستورالعمل نحوه نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در اجرای مواد ۳۶، ۳۷ و ۴۱ «ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای» مصوب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛ جهت نظارت و بازرسی تولید و توزیع بازی های رایانه ای در هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصویب شده و این دستورالعمل نیز از امروز لازم الاجراست. این دستورالعمل شامل چهاربخش «تعاریف و کلیات»، «حدود وظایف و اختیارات ستاد و کارگروه های استانی و شهرستانی»، «وظایف مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای در ارتباط با بازرسی و نظارت» و «نحوه نظارت و بازرسی بر مراکز و واحدهای تولید و توزیع بازی های رایانه ای» است.

نهایتاً چهارمین دستورالعمل منتشر شده، دستورالعمل اجرایی دریافت ۱۰ درصد از درآمدهای حاصل از نشر و عرضه تجاری و رسمی بازی های رایانه ای خارجی است که در اجرای ردیف درآمدی ۱۶۰۱۷۸ قانون بودجه عمومی سال ۹۷ کل کشور مصوب مجلس شورای اسلامی تحت عنوان «درآمد حاصل از ۱۰ درصد از فروش بازی های رایانه ای برخط خارجی و بازی های رایانه ای خارجی» ابلاغ شده و دستورالعمل مربوط به روش اجرایی وصول ۱۰ درصد نشر و عرضه تجاری بازی های خارجی از سوی کارگروه مورد نظر شورای عالی فضای مجازی در راستای قانون بودجه عمومی سال ۹۷ تصویب شده است. این دستورالعمل نیز شامل ۷ ماده مختلف است.

انتهای پیام /

منبع خبر : فتاوان



اخبار

«شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» در وزارت ارشاد تشکیل شد

«شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» برای نخستین بار با حضور نماینده نهادهای مرتبط با این حوزه در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تشکیل شد. به گزارش مهر، صبح روز شنبه ۵ خرداد ماه سیدعباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در محل این وزارتخانه میزبان نمایندگان نهادها و سازمان های مرتبط با سامان دهی حوزه بازی های رایانه ای بود تا در قالب نخستین جلسه، «شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» متولد شود. این شورا که دبیرخانه آن در بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعال می شود، عهده دار رصد و برنامه ریزی کلان در زمینه سامان دهی حوزه بازی های رایانه ای در سطح مدیران ارشد فرهنگی خواهد بود. در نخستین جلسه آخرین وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در کشور مورد بررسی قرار گرفت. این برای نخستین بار است که مسئولان ارشد فرهنگی از نهادهای مختلف در قالب جلسه ای واحد به موضوع سامان دهی بازی های رایانه ای می پردازند.



نگارنده: سحر سیدی IRNA

وزیر ارشاد تاکید کرد؛ ضرورت انجام اقدامات موثر در حوزه بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۰۷/۰۴)

تهران - ایرنا - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به متنوع شدن مخاطبان بازی های رایانه ای و استفاده ۳۴ میلیون نفری ایرانیان از این نوع بازیها بر ضرورت انجام کارها و اقدامات موثر در این زمینه تاکید کرد.

به گزارش روز یکشنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سید عباس صالحی در نشست بررسی آخرین وضعیت بازی های رایانه ای و آینده و چالش های پیش رو، گفت: در گذشته تنها کودکان و نوجوانان مخاطبان بازی های رایانه ای بودند ولی امروز این بازی ها دارای مخاطبان متنوع در رده های سنی مختلف است.

وی افزود: اگر در دهه های گذشته بازی های رایانه ای موضوعی برای فراغت کودکان و نوجوانان بود امروز اما به فضای جدیدی تبدیل شده که این امر ایجاب می کند تا اقدامات و کارهای موثری در این زمینه صورت بگیرد.

● بازی های رایانه ای به امری جدی تبدیل شده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی ادامه داد: بازی های رایانه ای تبدیل به امری جدی شده و علاوه بر بخش اوقات فراغت در حوزه های مختلف از جمله درمان، آموزش، بهداشت و ... نمود پیدا کرده است.

صالحی در عین حال افزود: کارکردهای بازی های رایانه ای متنوع شده و مخاطب آن از کودک و نوجوان فاصله گرفته و سنین مختلف را دربر میگیرد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به فناوری بازی های رایانه ای ادامه داد: تکامل بازی های رایانه ای فرصت دسترسی و تنوع استفاده از بازی ها را از لحاظ کاربردی بالا برده است.

●● تغییرات شگرف در اقتصاد صنعت بازی

وی با بیان اینکه بازیهای رایانه ای از لحاظ اقتصاد صنعت بازی هم تغییرات شگرفی پیدا کرده است، اظهار داشت: در زمینه میزان مصرف، این بازی ها در تعداد و ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره وران در این زمینه افزایش چشمگیری داشته است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به پژوهش سال ۹۴ در زمینه بازی های رایانه ای تصریح کرد: این پژوهش نشان می دهد ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

صالحی افزود: متوسط مصرف سرانه بازی های رایانه ای در ایران حدود ۸۰ دقیقه در هفته اعلام شده که این رقم قابل توجهی است.

وی گفت: در فضای داخل کشور مناسبات بازی های ایرانی و غیر ایرانی وجود دارد که تناسب آن ها تراز معکوس است و این موضوع در سبک زندگی و مسائل هویتی اثرگذار است.

صالحی افزود: بازی های رایانه ای در دهه های اخیر در سطح جهانی و ملی پیشرفت ها و تغییرات بسیاری پیدا کرده و علاوه بر مسئولیت حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این زمینه، همفکری و همکاری نهادهای مرتبط را می طلبد.

●● تنوع بازی های رایانه ای در سنین مختلف

در ابتدای این نشست دستیار ارشد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: امروز استفاده از بازی های رایانه ای بسیار گسترده شده و تنوع آن در سنین مختلف بالا است.

حسین انتظامی تصریح کرد: هدف از برگزاری این جلسه این است تا با حضور نمایندگان دستگاه های ذیربط و موثر به تبادل اطلاعات در این بخش بپردازیم و عقب ماندگی نسبی دستگاه های حاکمیتی در این زمینه را جبران کنیم.

●● چالش های مصرف و تولید در بازی های رایانه ای

در ادامه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ارائه گزارشی از عملکرد این بنیاد، آخرین اطلاعات و آمار های ایران و جهان در این بخش را تشریح کرد.

حسن کریمی قدوسی ضمن ارائه دورنمای چند حوزه در بازی های رایانه ای به چالش های مصرف و تولید در این نوع از بازی ها پرداخت.

وی گفت: کمبود نیروی انسانی متخصص، کمبود نقدینگی در شرکت ها که باعث جذب نیروهای با استعداد به صنعت های مشابه می شود و مهاجرت بخش اندکی از متخصصان ایرانی به دیگر کشورها از جمله چالش های این حوزه است.

کریمی قدوسی تصریح کرد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای رفع برخی از چالش ها اقداماتی از قبیل برگزاری دوره های آموزشی به صورت تئوری و علمی و برگزاری آزمون های استاندارد ساخت بازی کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: وزارتخانه های علوم، آموزش و پرورش و سازمان فنی و حرفه ای کشور و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری در رفع این چالش ها می توانند تاثیرگذار باشند.

در بخش دیگری از این نشست محمد مهدی حیدریان رئیس سازمان سینمایی، گفت: تشکیل دفتری برای هماهنگی دستگاه های مرتبط در بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضروری است.

●● تاکید بر ضرورت رقابت در بازارهای جهانی بازیهای رایانه ای

در ادامه رئیس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال بر ضرورت رقابت در بازارهای جهانی در حوزه بازی های رایانه ای تاکید کرد.

سید مرتضی موسویان گفت: امروز بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار شده و سهم بالایی از بازار جهانی را به خود اختصاص داده است بنابراین توجه به آن و پیوستن به بازارهای رقابتی در جهان در این زمینه ضروری است.

در این نشست اعضا و نمایندگان نهادهای مرتبط ضمن بررسی چالش های پیش رو در زمینه بازی های رایانه ای، نظرات و پیشنهادهای خود را در این زمینه ارائه کردند.

فراہنگ ●● ۱۳۵۵ ●● ۱۷۰۱



در راستای حمایت از تولید داخلی؛ آغاز طرح ساماندهی بازی های رایانه ای خارجی (۱۳۹۵-۹۶/۳/۳۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های رایانه ای خارجی از این پس برای انتشار در داخل کشور باید پروانه نشر داشته باشند و ۱۰ درصد از عوارض فروش آن ها به حساب خزانه داری کل کشور واریز شود و این عوارض صرف حمایت از صنعت بازی سازی در داخل کشور می شود.

حسن کریمی قدوسی در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما افزود: تا پیش از این هر فردی که با یک شرکت خارجی قرارداد می بست می توانست بدون مجوز رسمی و شناسایی محتوا، یک بازی رایانه ای خارجی را در کشور عرضه کند، اما با توجه به سال حمایت از کالای ایرانی ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفتیم طرح شناسنامه دار کردن بازی های خارجی را اجرا کنیم.

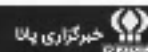
وی گفت: از این پس اگر کسی بخواهد بازی خارجی وارد کشور کند باید ابتدا مجوز فعالیت بگیرد و به ازای هر بازی رایانه ای که وارد می کند، پروانه انتشار اخذ کند.

کریمی قدوسی گفت: تا پیش از این طرح، بازی ها پس از اینکه منتشر می شدند رده بندی سنی آن ها انجام می شد و اگر مشکلی به لحاظ محتوا داشتند اخطار می گرفتند و باید محتوا را اصلاح می کردند، اما اکنون محتوای بازی های خارجی باید قبل از انتشار بررسی شود و اگر مشکلی داشتند به آن ها اجازه انتشار داده نمی شود. این موضوع ضروری برای بخش خصوصی ندارد، زیرا وقتی پروانه انتشار بگیرند می توانند از حقوق مالکیت فکری آن اثر دفاع کنند.

وی افزود: تا کنون شرایط بگونه ای بود که بازی خارجی راحت تر از داخلی می توانست در بازار عرضه شود، اما با مصوبه ای که در مجلس شورای اسلامی گذراندیم، بازی های خارجی باید ۱۰ درصد عوارض پرداخت کنند، تا کنون بازی خارجی هنگام ورود و عرضه در کشور هیچ عوارضی پرداخت نمی کرد که این مبالغ به حساب خزانه داری کل کشور واریز می شود و بنابرین تا عوارض دریافتی از محل فروش بازی های خارجی، صرف حمایت از بازی سازان داخلی شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ساختار شفافیتی ایجاد شده است تا عوارض دریافتی از بازی خارجی تحت نظارت یک کمیته مستقل برای تولید بازی در داخل کشور هزینه شود.

وی افزود: از این پس باید تمام کسانی که بازی خارجی عرضه می کنند، ماهانه یا در پایان هر فصل عوارض را به حساب خزانه داری کل کشور واریز کنند و تا ۲۰ خرداد هم فرصت دارند به سامانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه و نسبت به اخذ پروانه نشر اقدام کنند.



فرصت حضور در رویداد آموزشی معتبر Game Executive فنلاند (۱۳۹۵-۹۶/۳/۳۰)

تهران (پانا) - انستیتو ملی بازی سازی قصد دارد تعدادی از فعالان حوزه بازی سازی کشور را به دوره آموزشی Game Executive که در تاریخ ۲۵ مهر تا ۲ آبان در کشور فنلاند برگزار می شود، اعزام کند. داوطلبین تا تاریخ ۲۰ خرداد فرصت دارند برای شرکت در این رویداد آموزشی ثبت نام و آمادگی خود را اعلام کنند.

دوره آموزشی Game Executive با نگاهی استراتژیک به نیازهای یک کسب و کار در حوزه گیم طراحی شده و قادر است مهارت شرکت کنندگان را در اداره کسب و کار، برداشتن گام های روبه جلو و یافتن راه حل بحران های پروژه های جاری، افزایش دهد.

در دوره آموزشی Game Executive شاهد سخنرانی مجموعه ای از اساتید و متخصصین درجه یک جهانی خواهیم بود که این دوره را به یک تجربه تکرارناپذیر تبدیل می کند. شرکت در این دوره به رهبران، مدیران، بنیان گذاران و متخصصان با پتانسیل های رهبری و مدیریتی در شرکت های فعال در صنعت گیم توصیه می شود.

هزینه ثبت نام برای حضور در این دوره که در دانشگاه معتبر Aalto واقع در شهر هلسینکی فنلاند برگزار می شود ۴۹۵۰ یورو است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای آن را تقبل خواهد کرد. هزینه ی سفر و اقامت به عهده ثبت نام کنندگان است.

گفتنی است شرکت کنندگان در این دوره تعهد می دهند که آموزش های دیده شده در این دوره را به مدت ۴۰ ساعت در طول یکسال در انستیتو ملی بازی سازی تدریس نمایند.



بازی های رایانه ای یکی از پولسازترین صنایع دنیا؛ طرح ساماندهی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۱۲-۱۳۹۶/۱۲)

چند سالی هست که دست بازی های خارجی در بازار ایران بازتر است و بازی ساز ایرانی در رقابتی نابرابر به نبرد قول های خارجی می رود.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مصوبه مجلس شورای اسلامی طرحی را آغاز کرده است که به واسطه آن تمام کسانی که بازی خارجی در ایران عرضه می کنند باید پروانه انتشار بگیرند و نسبت به محتوای آن مسئولیت پذیر باشند. این طرح ویژگی دیگری نیز دارد، بعد از این همانطور که بازی ساز ایرانی مالیات می دهد، واردکننده بازی خارجی نیز باید ۱۰ درصد از فروش خود را به عنوان عوارض پرداخت کند و این عوارض صرف تقویت بازی سازی داخلی می شود. در حال حاضر ۳ هزار نفر در صنعت بازی سازی کشور مشغول به کار هستند و با ۲۳ میلیون کاربر ایرانی، بازار این صنعت سرشار از فرصت هاست. امروزه صنعت بازی های رایانه ای یکی از پولسازترین صنایع دنیاست، زیرا با سرمایه های نه چندان بالا می تواند اشتغالزایی کند و تا ۱۰ برابر نیز بازگشت سرمایه دارد.

کد ویدئو دانلود فیلم اصلی



فرصت حضور در رویداد آموزشی معتبر Game Executive فنلاند (۱۳۹۵/۱۲-۱۳۹۶/۱۲)

انستیتو ملی بازی سازی قصد دارد تعدادی از فعالان حوزه بازی سازی کشور را به دوره آموزشی Game Executive که در تاریخ ۲۵ مهر تا ۲ آبان در کشور فنلاند برگزار می شود، اعزام کند. دوماهه تا تاریخ ۲۰ خرداد فرصت دارند برای شرکت در این رویداد آموزشی ثبت نام و آمادگی خود را اعلام کنند. دوره آموزشی Game Executive با نگاهی استراتژیک به نیازهای یک کسب و کار در حوزه گیم طراحی شده و قادر است مهارت شرکت کنندگان را در اداره کسب و کار، برداشتن گام های روبه جلو و یافتن راه حل بحران های پروژه های جاری، افزایش دهد. در دوره آموزشی Game Executive شاهد سخنرانی مجموعه ای از اساتید و متخصصین درجه یک جهانی خواهیم بود که این دوره را به یک تجربه تکرارناپذیر تبدیل می کند. شرکت در این دوره به رهبران، مدیران، بنیان گذاران و متخصصان با پتانسیل های رهبری و مدیریتی در شرکت های فعال در صنعت گیم توصیه می شود. هزینه ثبت نام برای حضور در این دوره که در دانشگاه معتبر Aalto واقع در شهر هلسینکی فنلاند برگزار می شود ۴۹۵۰ یورو است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای آن را تقبل خواهد کرد. هزینه ی سفر و اقامت به عهده ثبت نام کنندگان است. گشتی است شرکت کنندگان در این دوره تعهد می دهند که آموزش های دیده شده در این دوره را به مدت ۴۰ ساعت در طول یکسال در انستیتو ملی بازی سازی تدریس نمایند.



ساماندهی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۱۲-۱۳۹۶/۱۲)

چند سالی است که دست بازی های خارجی در بازار ایران بازتر است و بازی ساز ایرانی در رقابتی نابرابر به نبرد قول های خارجی می رود.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی شبکه خبر، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مصوبه مجلس شورای اسلامی طرحی را آغاز کرده است که به واسطه آن تمام کسانی که بازی خارجی در ایران عرضه می کنند باید پروانه انتشار بگیرند و نسبت به محتوای آن مسئولیت پذیر باشند. این طرح ویژگی دیگری نیز دارد، بعد از این همانطور که بازی ساز ایرانی مالیات می دهد، واردکننده بازی خارجی نیز باید ۱۰ درصد از فروش خود را به عنوان عوارض پرداخت کند و این عوارض صرف تقویت بازی سازی داخلی می شود. در حال حاضر ۳ هزار نفر در صنعت بازی سازی کشور مشغول به کار هستند و با ۲۳ میلیون کاربر ایرانی، بازار این صنعت سرشار از فرصت هاست. امروزه صنعت بازی های رایانه ای یکی از پولسازترین صنایع دنیاست، زیرا با سرمایه های نه چندان بالا می تواند اشتغالزایی کند و تا ۱۰ برابر نیز بازگشت سرمایه دارد.



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بازی های رایانه ای دارای تنوع مخاطبان است (۱۳۸۵-۱۳۸۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشست بررسی آخرین وضعیت بازی های رایانه ای و آینده و چالش های پیش رو گفت: در گذشته کودکان و نوجوانان مخاطبان بازی های رایانه ای بودند ولی امروز این بازی ها دارای مخاطبان متنوع در رده های سنی مختلف است.

به گزارش گروه فرهنگ و هنر خبرگزاری برنا؛ سیدعباس صالحی افزود: اگر در دهه های گذشته بازی های رایانه ای موضوعی برای فراغت کودکان و نوجوانان بود ولی امروز به فضای جدیدی تبدیل شده که این امر ایجاب می کند تا اقدامات و کارهای موثری در این زمینه صورت بگیرد. صالحی ادامه داد: بازی های رایانه ای تبدیل به امری جدی شده و علاوه بر بخش اوقات فراغت در حوزه های مختلف از جمله درمان، آموزش، بهداشت و ... نمود پیدا کرده است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: کارکردهای بازی های رایانه ای متنوع شده و مخاطب آن از کودک و نوجوان فاصله گرفته و سنین مختلف را دربر میگیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به فناوری بازی های رایانه ای ادامه داد: تکامل بازی های رایانه ای فرصت دسترسی و تنوع استفاده از بازی ها را از لحاظ کاربردی بالا برده است.

وی ادامه داد: بازی های رایانه ای از لحاظ اقتصاد صنعت بازی هم تغییرات شگرفی پیدا کرده است و در زمینه میزان مصرف، هم در تعداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره وران در این زمینه افزایش چشمگیری داشته است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به پژوهش سال ۹۴ در زمینه بازی های رایانه ای تصریح کرد: این پژوهش نشان می دهد ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

صالحی در ادامه افزود: متوسط مصرف سرانه بازی های رایانه ای در ایران حدود ۸۰ دقیقه در هفته است که این رقم قابل توجه است.

وی گفت: در فضای داخل کشور مناسبات بازی های ایرانی و غیر ایرانی وجود دارد که تناسب آن ها تراز معکوس است این موضوع در سبک زندگی و مسائل هویتی اثرگذار است.

صالحی افزود: بازی های رایانه ای در دهه های اخیر در سطح جهانی و ملی پیشرفت ها و تغییرات بسیاری پیدا کرده و علاوه بر مسئولیت حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این زمینه، همکاری نهادهای مرتبط را می طلبد.

در ابتدای این نشست حسین انتظامی دستیار ارشد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: امروز استفاده از بازی های رایانه ای بسیار گسترده شده و تنوع آن در سنین مختلف بالا است.

وی تصریح کرد: هدف از برگزاری این جلسه این است تا با حضور نمایندگان دستگاه های ذیربط و موثر در این زمینه به تبادل اطلاعات در این بخش بپردازیم و عقب ماندگی نسبی دستگاه های حاکمیتی در این زمینه را جبران کنیم.

در ادامه این نشست کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ارائه گزارشی از عملکرد این بنیاد گزارشی از آخرین آمار های ایران و جهان در این بخش ارائه داد.

وی در ادامه ضمن ارائه دورنمایی از چند حوزه در بازی های رایانه ای به چالش های مصرف و تولید در بازی های رایانه ای پرداخت.

کریمی قدوسی گفت: کمبود نیروی انسانی متخصص، کمبود نقدینگی در شرکت ها که باعث جذب نیروهای با استعداد به صنعت های مشابه می شود و مهاجرت بخش اندکی از متخصصان ایرانی به دیگر کشورها از جمله چالش های این حوزه است.

وی تصریح کرد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای رفع برخی از چالش ها اقداماتی از قبیل برگزاری دوره های آموزشی به صورت تئوری و علمی و برگزاری آزمون های استاندارد ساخت بازی کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: وزارتخانه های علوم، آموزش و پرورش و سازمان فنی و حرفه ای کشور و معاونت علمی و فناوری رئیس جمهور در رفع این چالش ها می توانند تاثیرگذار باشند.

در بخش دیگری از این نشست محمدمهدی حیدریان رئیس سازمان سینمایی گفت: تشکیل دفتری برای هماهنگی دستگاه های مرتبط در بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضروری است.

در ادامه سیدمرتضی موسویان رئیس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال بر ضرورت رقابت در بازارهای جهانی در حوزه بازی های رایانه ای تأکید کرد.

وی گفت: امروز بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار شده و سهم بالایی از بازار جهانی را به خود اختصاص داده است بنابراین توجه به آن و پیوستن به بازارهای رقابتی در جهان در این زمینه ضروری است.

در این نشست اعضا و نمایندگان نهادهای مرتبط ضمن بررسی چالش های پیش رو در زمینه بازی های رایانه ای، نظرات و پیشنهادهای خود را در این زمینه ارائه دادند.

**ساماندهی بازی های رایانه ای (۱۳۸۴-۹۲/۱۳-۱۳۸۵)**

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی شبکه خبر، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مصوبه مجلس شورای اسلامی طرحی را آغاز کرده است که به واسطه آن تمام کسانی که بازی خارجی در ایران عرضه می کنند باید پروانه انتشار بگیرند و نسبت به محتوای آن مسئولیت پذیر باشند.

این طرح ویژگی دیگری نیز دارد، بعد از این همانطور که بازی ساز ایرانی مالیات می دهد، واردکننده بازی خارجی نیز باید ۱۰ درصد از فروش خود را به عنوان عوارض پرداخت کند و این عوارض صرف تقویت بازی سازی داخلی می شود.

در حال حاضر ۳ هزار نفر در صنعت بازی سازی کشور مشغول به کار هستند و با ۲۳ میلیون کاربر ایرانی، بازار این صنعت سرشار از فرصت هاست.

امروزه صنعت بازی های رایانه ای یکی از پولسازترین صنایع دنیاست، زیرا با سرمایه های نه چندان بالا می تواند اشتغالزایی کند و تا ۱۰ برابر نیز بازگشت سرمایه دارد.



«حمایت» از آغاز طرح ساماندهی بازی های رایانه ای گزارش می دهد؛ دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مصوبه مجلس شورای اسلامی طرحی را آغاز کرده که به واسطه آن تمام عرضه کنندگان بازی های رایانه ای خارجی در ایران باید پروانه انتشار دریافت کنند و نسبت به محتوای بازی ارائه شده، مسئولیت پذیر باشند. البته ویژگی دیگر این طرح آن است که در ازای مالیات پرداخت شده از سوی بازی ساز ایرانی، برای واردکننده بازی خارجی نیز ۱۰ درصد عوارض از فروش محصول در نظر گرفته شده است تا این عوارض صرف تقویت بازی سازان داخلی شود.

۳ هزار نفر شاغل در صنعت بازی سازی کشور

امروزه صنعت بازی های رایانه ای یکی از پول سازترین صنایع دنیاست که در کنار اشتغال زایی فراوان می تواند تا ۱۰ برابر نیز بازگشت سرمایه به همراه داشته باشد. البته آمارها می گوید که ۳ هزار نفر در صنعت بازی سازی کشور مشغول به کار هستند و با ۲۳ میلیون کاربر ایرانی، بازار این صنعت سرشار از فرصت هاست؛ فرصت هایی که با مصوبه مجلس قرارست بیش از گذشته در اختیار سازندگان ایرانی این کالای فرهنگی قرار گیرد.

در خصوص مصوبه اخیر مجلس شورای اسلامی در باب حمایت از تولیدکنندگان داخلی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار می کند که عوارض فروش بازی های رایانه ای خارجی، صرف حمایت از صنعت بازی سازی در داخل کشور می شود.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با خبرگزاری صدا و سیما افزود: تا پیش از این، هر فردی که با یک شرکت خارجی قرارداد منعقد می کرد، می توانست بدون مجوز رسمی و شناسایی محتوا، یک بازی رایانه ای خارجی را در کشور عرضه کند؛ اما با توجه به سال «حمایت از کالای ایرانی» ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفتیم طرح شناسنامه دار کردن بازی های خارجی را اجرایی کنیم.

وی ادامه داد: از این پس واردکنندگان بازی های خارجی باید ابتدا مجوز فعالیت بگیرند و به ازای هر بازی رایانه ای که وارد می کنند، پروانه انتشار دریافت کنند. کریمی قدوسی با بیان اینکه تا پیش از این طرح، بازی ها پس از اینکه منتشر می شدند در فهرست رده بندی سنی قرار می گرفتند یادآور شد: اگر این بازی ها به لحاظ محتوا مشکلی داشتند هم مشمول دریافت اخطار می شدند و باید محتوا را اصلاح می کردند، اما اکنون محتوای بازی های خارجی باید قبل از انتشار بررسی شود و اگر مشکلی داشتند به آنها اجازه انتشار داده نخواهد شد. وی تاکید کرد: این موضوع ضروری برای بخش خصوصی ندارد، زیرا وقتی پروانه انتشار دریافت شود، می توانند از حقوق مالکیت فکری آن اثر هم دفاع کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: تاکنون شرایط به گونه ای بوده که بازی های خارجی راحت تر از بازی های داخلی می توانستند در بازار عرضه شوند، اما با مصوبه مجلس شورای اسلامی بازی های خارجی باید ۱۰ درصد عوارض پرداخت کنند که این مبالغ به حساب خزانه داری کل کشور واریز می شود و بناسبت تا عوارض دریافتی از محل فروش بازی های خارجی، صرف حمایت از بازی سازان داخلی شود.

وی یادآور شد: ساختار شفافیتی ایجاد شده است تا عوارض دریافتی از بازی خارجی تحت نظارت یک کمیته مستقل برای تولید بازی در داخل کشور هزینه شود. به گفته کریمی قدوسی، از این پس باید تمام کسانی که بازی خارجی عرضه می کنند، ماهانه یا در پایان هر فصل عوارض را به حساب خزانه داری کل کشور واریز و تا ۲۰ خرداد هم فرصت دارند به سامانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه و نسبت به اخذ پروانه نشر اقدام کنند.

تلاش داریم برخوردایمان ایجابی و فرهنگی باشد

پیش از این نیز، رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در گفت و گو با ایسنا اظهار کرده بود که بازی های رایانه ای برای انتشار در همه فروشگاه ها، باید دارای رده بندی سنی و قابل رویت برای مردم باشند؛ در غیر این صورت با عرضه محصولات که دارای رده بندی نباشد، برخورد قانونی خواهد شد.

خسرو کردمیهن با اشاره به مجوزهایی که بازی ها باید برای انتشار داشته باشند، هم بیان کرد: تمامی بازی ها باید دارای رده بندی سنی باشند. مجوز بعدی مجوز نشر است که تاشران باید داشته باشند و عرضه کنندگان باید صرفاً بازی هایی را در مارکت های خود قرار دهند که ناشری پشت آن باشد که از ما مجوز دریافت کرده است. همچنین هر کدام از بازی ها باید پروانه انتشار داشته باشند که فرآیند دریافت این پروانه انتشار حسب قانون، بسیار کوتاه است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی با تأکید بر کوتاه بودن روند گرفتن رده بندی، اظهار کرد: امیدواریم نهایتاً تا ۲۰ خردادماه به این موضوع سامان دهیم، چون وظیفه ما ساماندهی بازار - چه در حوزه فیزیکی و چه حوزه دیجیتال - است.

وی با بیان اینکه تمام هدف و تلاش ما این است که برخوردهایمان ایجابی و فرهنگی باشد، افزود: «بازی» در زمره حوزه فرهنگی است و مخاطبان ما که به نوعی در این صنعت اقتصادی فعالیت می کنند، هم فرهنگی هستند. هدف ما در وهله اول برخورد قهری نیست، با وجود این، قانون علاوه بر این که ما را مجاب به اجرای این کار کرده، بازوی اجرایی خود از حوزه قضایی، پلیس فتا، ای نماد و ... را هم در اختیار ما قرار داده و ما در صورت عدم تمکین، می توانیم بر اساس نص صریح قانون و ابلاغیه شورای فرهنگ عمومی، اقدامات قهری هم انجام دهیم. اما امیدواریم همکاری هایی که از طرف عرضه کنندگان و ناشران تاکنون با بنیاد بوده، تقویت و تشدید شود.



«حمایت» از آغاز طرح ساماندهی بازی های رایانه ای گزارش می دهد؛ دریافت عوارض از بازی های رایانه ای خارجی به نفع بازی سازان ایرانی

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مصوبه مجلس شورای اسلامی طرحی را آغاز کرده که به واسطه آن تمام عرضه کنندگان بازی های رایانه ای خارجی در ایران باید پروانه انتشار دریافت کنند و نسبت به محتوای بازی ارائه شده، مسئولیت بپذیر باشند. البته ویژگی دیگر این طرح آن است که در ازای مالیات پرداخت شده از سوی بازی ساز ایرانی، برای واردکننده بازی خارجی نیز ۱۰ درصد عوارض از فروش محصول در نظر گرفته شده است تا این عوارض صرف تقویت بازی سازان داخلی شود.

۳ هزار نفر شاغل در صنعت بازی سازی کشور

امروزه صنعت بازی های رایانه ای یکی از پول سازترین صنایع دنیاست که در کنار اشتغال زایی فراوان می تواند تا ۱۰ برابر نیز بازگشت سرمایه به همراه داشته باشد. البته آمارها می گوید که ۲ هزار نفر در صنعت بازی سازی کشور مشغول به کار هستند و با ۲۳ میلیون کاربر ایرانی، بازار این صنعت سرشار از فرصت هاست؛ فرصت هایی که با مصوبه مجلس قرارست بیش از گذشته در اختیار سازندگان ایرانی این کالای فرهنگی قرار گیرد.

در خصوص مصوبه اخیر مجلس شورای اسلامی در باب حمایت از تولیدکنندگان داخلی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار می کند که عوارض فروش بازی های رایانه ای خارجی، صرف حمایت از صنعت بازی سازی در داخل کشور می شود.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با خبرگزاری صدا و سیما افزود: تا پیش از این، هر فردی که با یک شرکت خارجی قرارداد منعقد می کرد، می توانست بدون مجوز رسمی و شناسایی محتوا، یک بازی رایانه ای خارجی را در کشور عرضه کند؛ اما با توجه به سال «حمایت از کالای ایرانی» ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم گرفتیم طرح شناسنامه دار کردن بازی های خارجی را اجرایی کنیم.

وی ادامه داد: از این پس واردکنندگان بازی های خارجی باید ابتدا مجوز فعالیت بگیرند و به ازای هر بازی رایانه ای که وارد می کنند، پروانه انتشار دریافت کنند. کریمی قدوسی با بیان اینکه تا پیش از این طرح، بازی ها پس از اینکه منتشر می شدند در فهرست رده بندی سنی قرار می گرفتند یادآور شد: اگر این بازی ها به لحاظ محتوا مشکلی داشتند هم مشمول دریافت اخطار می شدند و باید محتوا را اصلاح می کردند، اما اکنون محتوای بازی های خارجی باید قبل از انتشار بررسی شود و اگر مشکلی داشتند به آنها اجازه انتشار داده نخواهد شد. وی تأکید کرد: این موضوع ضروری برای بخش خصوصی ندارد، زیرا وقتی پروانه انتشار دریافت شود، می توانند از حقوق مالکیت فکری آن اثر هم دفاع کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین خاطرنشان کرد: تاکنون شرایط به گونه ای بوده که بازی های خارجی راحت تر از بازی های داخلی می توانستند در بازار عرضه شوند، اما با مصوبه مجلس شورای اسلامی بازی های خارجی باید ۱۰ درصد عوارض پرداخت کنند که این مبالغ به حساب خزانه داری کل کشور واریز می شود و بنابر آن عوارض دریافتی از محل فروش بازی های خارجی، صرف حمایت از بازی سازان داخلی شود.

وی یادآور شد: ساختار شفاف ایجاد شده است تا عوارض دریافتی از بازی خارجی تحت نظارت یک کمیته مستقل برای تولید بازی در داخل کشور هزینه شود. به گفته کریمی قدوسی، از این پس باید تمام کسانی که بازی خارجی عرضه می کنند، ماهانه یا در پایان هر فصل عوارض را به حساب خزانه داری کل کشور واریز و تا ۲۰ خرداد هم فرصت دارند به سامانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه و نسبت به اخذ پروانه نشر اقدام کنند.

تلاش داریم برخوردهایمان ایجابی و فرهنگی باشد

پیش از این نیز، رئیس ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در گفت و گو با ایسنا اظهار کرده بود که بازی های رایانه ای برای انتشار در همه فروشگاه ها، باید دارای رده بندی سنی و قابل رویت برای مردم باشند؛ در غیر این صورت با عرضه محصولاتی که دارای رتبه بندی نباشد، برخورد قانونی خواهد شد.

خسرو کریمیهن با اشاره به مجوزهایی که بازی ها باید برای انتشار داشته باشند، هم بیان کرد: تمامی بازی ها باید دارای رده بندی سنی باشند. مجوز بدی مجوز نشر است که ناشران باید داشته باشند و عرضه کنندگان باید صرفاً بازی هایی را در مارکت های خود قرار دهند که ناشری پشت آن باشد که از ما مجوز دریافت کرده است. همچنین هر کدام از بازی ها باید پروانه انتشار داشته باشند که فرآیند دریافت این پروسه انتشار حسب قانون، بسیار کوتاه است.

وی با تأکید بر کوتاه بودن روند گرفتن رده بندی، اظهار کرد: امیدواریم نهایتاً تا ۲۰ خردادماه به این موضوع سامان دهیم، چون وظیفه ما ساماندهی بازار - چه در حوزه فیزیکی و چه حوزه دیجیتال - است.

وی با بیان اینکه تمام هدف و تلاش ما این است که برخوردهایمان ایجابی و فرهنگی باشد، افزود: «بازی» در زمره حوزه فرهنگی است و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مخاطبان ما که به نوعی در این صنعت اقتصادی فعالیت می کنند، هم فرهنگی هستند. هدف ما در وهله اول برخورد قهری نیست. با وجود این، قانون علاوه بر این که ما را مجاب به اجرای این کار کرده، بازوی اجرایی خود از حوزه قضایی، پلیس فتا، ای نماد و ... را هم در اختیار ما قرار داده و ما در صورت عدم تمکین، می توانیم بر اساس نص صریح قانون و ابلاغیه شورای فرهنگ عمومی، اقدامات قهری هم انجام دهیم. اما امیدواریم همکاری هایی که از طرف عرضه کنندگان و ناشران تاکنون با بنیاد بوده، تقویت و تشدید شود.



عصر اقتصاد

«شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» در وزارت ارشاد تشکیل شد؛ ایجاد تحول در اقتصاد صنعت بازی با رایانه

عصر اقتصاد: مقوله فرهنگ و کار فرهنگی مسئله ای است که همیشه نیازمند ساختارهای قانونی و حمایتی صحیح برای پیشرفت است. از ابتدای پیدایش پدیده ای بنام بازی های رایانه ای و به طور کلی نرم افزارها و رسانه های دیجیتالی؛ مقوله قانون حمایت از این آثار و هم چنین مدیریت قانونی آن ها مورد توجه قرار گرفت.

قانون مالکیت معنوی (کپی رایت) یکی از سرشناس ترین قوانین بین المللی است که کمک کرده تا ساختار تولید، نشر و عرضه محصولات دیجیتالی تسهیل شود. با این که در کشور ما قانون مالکیت معنوی آنطور که باید رعایت نمی شود اما قوانین بسیاری در سال های گذشته تبیین شده که مستقیم یا غیرمستقیم با مقوله بازی های رایانه ای مرتبط هستند و متأسفانه بسیاری از فعالان این حوزه با این قوانین آشنایی نداشته و گاهی نمی دانند که چنین قوانینی در کشور وجود دارد. در همین خصوص روزشنبه «شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» برای نخستین بار با حضور نماینده نهادهای مرتبط با این حوزه در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تشکیل شد.

سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در محل این وزارتخانه میزبان نمایندگان نهادها و سازمان های مرتبط با سامان دهی حوزه بازی های رایانه ای بود تا در قالب نخستین جلسه «شورای هماهنگی بازی های رایانه ای» متولد شود.

افزایش چشم گیر مصرف بازی های رایانه ای در کشور

در نخستین جلسه آخرین وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در کشور مورد بررسی قرار گرفت و وزیر ارشاد درباره گسترش نفوذ بازی های رایانه ای گفت: در زمینه میزان مصرف، هم در تعداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره وران افزایش چشمگیری داشته است.

سیدعباس صالحی افزود: اگر در دهه های گذشته بازی های رایانه ای موضوعی برای فراغت کودکان و نوجوانان بود ولی امروز به فضای جدیدی تبدیل شده که این امر ایجاب می کند تا اقدامات و کارهای موثری در این زمینه صورت بگیرد.

صالحی ادامه داد: بازی های رایانه ای تبدیل به امری جدی شده و علاوه بر بخش اوقات فراغت در حوزه های مختلف از جمله درمان، آموزش، بهداشت و ... نمود پیدا کرده است.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: کارکردهای بازی های رایانه ای متنوع شده و مخاطب آن از کودک و نوجوان فاصله گرفته و سنین مختلف را دربر می گیرد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به فناوری بازی های رایانه ای ادامه داد: تکامل بازی های رایانه ای فرصت دسترسی و تنوع استفاده از بازی ها را از لحاظ کاربردی بالا برده است.

وی ادامه داد: بازی های رایانه ای از لحاظ اقتصاد صنعت بازی هم تغییرات شگرفی پیدا کرده است و در زمینه میزان مصرف، هم در تعداد و هم ساعات مصرف گسترش یافته و آمار مصرف کنندگان و بهره وران در این زمینه افزایش چشمگیری داشته است.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به پژوهش سال ۹۴ در زمینه بازی های رایانه ای تصریح کرد: این پژوهش نشان می دهد ۲۴ میلیون نفر در ایران از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

صالحی در ادامه افزود: متوسط مصرف سرانه بازی های رایانه ای در ایران حدود ۸۰ دقیقه در هفته است که این رقم قابل توجه است.

وی گفت: در فضای داخل کشور مناسبات بازی های ایرانی و غیر ایرانی وجود دارد که تناسب آن ها تراز معکوس است این موضوع در سبک زندگی و مسائل هویتی اثر گذار است.

صالحی افزود: بازی های رایانه ای در دهه های اخیر در سطح جهانی و ملی پیشرفت ها و تغییرات بسیاری پیدا کرده و علاوه بر مسئولیت حاکمیتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این زمینه، همفکری و همکاری نهادهای مرتبط را می طلبد.

در ادامه این نشست کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ارائه گزارشی از عملکرد این بنیاد گزارشی از آخرین آمارهای ایران و جهان در این بخش ارائه داد.

وی در ادامه ضمن ارائه دورنمایی از چند حوزه در بازی های رایانه ای به چالش های مصرف و تولید در بازی های رایانه ای پرداخت.

کریمی قدوسی گفت: کمبود نیروی انسانی متخصص، کمبود نقدینگی در شرکت ها که باعث جذب نیروهای با استعداد به صنعت های مشابه می شود و مهاجرت بخش اندکی از متخصصان ایرانی به دیگر کشورها از جمله چالش های این حوزه است.

وی تصریح کرد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برای رفع برخی از چالش ها اقداماتی از قبیل برگزاری دوره های آموزشی به صورت تئوری و علمی و برگزاری آزمون های استاندارد ساخت بازی کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: وزارتخانه های علوم، آموزش و پرورش و سازمان فنی و حرفه ای کشور و معاونت علمی و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فناوری رئیس جمهور در رفع این چالش ها می توانند تاثیر گذار باشند. در بخش دیگری از این نشست محمدمهدی حیدریان رئیس سازمان سینمایی گفت: تشکیل دفتری برای هماهنگی دستگاه های مرتبط در بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضروری است. در ادامه سیدمرتضی موسویان رئیس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال بر ضرورت رقابت در بازارهای جهانی در حوزه بازی های رایانه ای تاکید کرد. وی گفت: امروز بازی های رایانه ای از اهمیت زیادی برخوردار شده و سهم بالایی از بازار جهانی را به خود اختصاص داده است بنابراین توجه به آن و پیوستن به بازارهای رقابتی در جهان در این زمینه ضروری است. این شورا که دبیرخانه آن در بنیاد ملی بازی های رایانه ای فعال می شود، عهده دار رصد و برنامه ریزی کلان در زمینه سامان دهی حوزه بازی های رایانه ای در سطح مدیران ارشد فرهنگی خواهد بود. این برای نخستین بار است که مسئولان ارشد فرهنگی از نهادهای مختلف در قالب جلسه ای واحد به موضوع سامان دهی بازی های رایانه ای می پردازند.



فرصت حضور در رویداد آموزشی معتبر Game Executive فنلاند (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۷)

ICTPRESS - انستیتو ملی بازی سازی قصد دارد تعدادی از فعالان حوزه بازی سازی کشور را به دوره آموزشی Game Executive که در تاریخ ۲۵ مهر تا ۲ آبان در کشور فنلاند برگزار می شود، اعزام کند.

به گزارش داوطلبان تا تاریخ ۲۰ خرداد فرصت دارند برای شرکت در این رویداد آموزشی ثبت نام و آمادگی خود را اعلام کنند. دوره آموزشی Game Executive با نگاهی استراتژیک به نیازهای یک کسب و کار در حوزه گیم طراحی شده و قادر است مهارت شرکت کنندگان را در اداره کسب و کار، برداشتن گام های روبه جلو و یافتن راه حل بحران های پروژه های جاری، افزایش دهد. در دوره آموزشی Game Executive شاهد سخنرانی مجموعه ای از اساتید و متخصصان درجه یک جهانی خواهیم بود که این دوره را به یک تجربه تکرارناپذیر تبدیل می کند. شرکت در این دوره به رهبران، مدیران، بنیان گذاران و متخصصان با پتانسیل های رهبری و مدیریتی در شرکت های فعال در صنعت گیم توصیه می شود. هزینه ثبت نام برای حضور در این دوره که در دانشگاه معتبر Aalto واقع در شهر هلسینکی فنلاند برگزار می شود ۴۹۵۰ یورو است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای آن را تقبل خواهد کرد. هزینه سفر و اقامت به عهده ثبت نام کنندگان است. بنابراین گزارش شرکت کنندگان در این دوره تمهید می دهند که آموزش های دیده شده در این دوره را به مدت ۴۰ ساعت در طول یکسال در انستیتو ملی بازی سازی تدریس کنند. فرصت حضور در رویداد آموزشی معتبر Game Executive فنلاند



۱۸ خرداد؛ آخرین فرصت خرید غرفه نمایشگاهی در تی جی سی ۲۰۱۸ (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۷)

آخرین فرصت خرید یا اجاره غرفه های تجاری در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ تا ۱۸ خرداد ماه تعیین شده است. به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجا که طراحی و چاپ غرفه ها برعهده تیم اجرایی رویداد است؛ به دلیل محدودیت زمان امکان خرید غرفه تنها تا ۱۸ خردادماه امکان پذیر است. تاکنون غرفه های ۴، ۶، ۱۲ و ۱۸ متری نمایشگاه به طور کامل به فروش رفته و تنها تعداد کمی غرفه ۹ متری باقی مانده است. غرفه داران رویداد تی جی سی می توانند آخرین دستاوردهای خود را در معرض نمایش فعالان داخلی و حداقل ۲۰ ناشر بین المللی حاضر در رویداد قرار دهند. رویداد TGC ۲۰۱۸ به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری-آموزشی صنعت بازی های ویدئویی در خاورمیانه، ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا خواهد شد و حداقل هزار فعال حوزه بازی سازی در این رویداد حضور خواهند داشت. برای خرید غرفه می توانید از طریق صفحه رسمی این رویداد اقدام کنید.

۱۸ خرداد؛ آخرین فرصت خرید غرفه نمایشگاهی در تی جی سی ۲۰۱۸

به گزارش شبکه خبری ایرنا به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجا که طراحی و چاپ غرفه ها برعهده ی تیم اجرایی رویداد است؛ به دلیل محدودیت زمان امکان خرید غرفه تنها تا ۱۸ خردادماه امکان پذیر است.

تاکنون غرفه های ۴، ۶، ۱۲ و ۱۸ متری نمایشگاه به طور کامل به فروش رفته و تنها تعداد کمی غرفه ۹ متری باقی مانده است.

غرفه داران رویداد تی جی سی می توانند آخرین دستاوردهای خود را در معرض نمایش فعالان داخلی و حداقل ۲۰ ناشر بین المللی حاضر در رویداد قرار دهند.

رویداد TGC ۲۰۱۸ به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری-آموزشی صنعت بازی های ویدئویی در خاورمیانه، ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا خواهد شد و حداقل هزار فعال حوزه بازی سازی در این رویداد حضور خواهند داشت.

برای خرید غرفه می توانید از طریق صفحه رسمی این رویداد اقدام کنید.

۱۸ خرداد؛ آخرین فرصت خرید غرفه نمایشگاهی در تی جی سی ۲۰۱۸

اقتصاد ایران: آخرین فرصت خرید یا اجاره غرفه های تجاری در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ تا ۱۸ خرداد ماه تعیین شده است.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجا که طراحی و چاپ غرفه ها برعهده ی تیم اجرایی رویداد است؛ به دلیل محدودیت زمان امکان خرید غرفه تنها تا ۱۸ خردادماه امکان پذیر است.

تاکنون غرفه های ۴، ۶، ۱۲ و ۱۸ متری نمایشگاه به طور کامل به فروش رفته و تنها تعداد کمی غرفه ۹ متری باقی مانده است.

غرفه داران رویداد تی جی سی می توانند آخرین دستاوردهای خود را در معرض نمایش فعالان داخلی و حداقل ۲۰ ناشر بین المللی حاضر در رویداد قرار دهند.

رویداد TGC ۲۰۱۸ به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری-آموزشی صنعت بازی های ویدئویی در خاورمیانه، ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا خواهد شد و حداقل هزار فعال حوزه بازی سازی در این رویداد حضور خواهند داشت.

برای خرید غرفه می توانید از طریق صفحه رسمی این رویداد اقدام کنید.

۱۸ خرداد؛ آخرین فرصت خرید غرفه نمایشگاهی در تی جی سی ۲۰۱۸

آخرین فرصت خرید یا اجاره غرفه های تجاری در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ تا ۱۸ خرداد ماه تعیین شده است.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجا که طراحی و چاپ غرفه ها برعهده ی تیم اجرایی رویداد است؛ به دلیل محدودیت زمان امکان خرید غرفه تنها تا ۱۸ خردادماه امکان پذیر است.

تاکنون غرفه های ۴، ۶، ۱۲ و ۱۸ متری نمایشگاه به طور کامل به فروش رفته و تنها تعداد کمی غرفه ۹ متری باقی مانده است.

غرفه داران رویداد تی جی سی می توانند آخرین دستاوردهای خود را در معرض نمایش فعالان داخلی و حداقل ۲۰ ناشر بین المللی حاضر در رویداد قرار دهند.

رویداد TGC ۲۰۱۸ به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری-آموزشی صنعت بازی های ویدئویی در خاورمیانه، ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا خواهد شد و حداقل هزار فعال حوزه بازی سازی در این رویداد حضور خواهند داشت.

برای خرید غرفه می توانید از طریق صفحه رسمی این رویداد اقدام کنید.

۱۸ خرداد، آخرین فرصت خرید غرفه در بخش نمایشگاه تی جی سی ۲۰۱۸

آخرین فرصت خرید یا اجاره غرفه های تجاری در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ تا ۱۸ خرداد ماه تعیین شده است. به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجا که طراحی و چاپ غرفه ها برعهده ی تیم اجرایی رویداد است؛ به دلیل محدودیت زمان امکان خرید غرفه تنها تا ۱۸ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) خردادماه امکان پذیر است.

تاکنون غرفه های ۴، ۶، ۱۲ و ۱۸ متری نمایشگاه به طور کامل به فروش رفته و تنها تعداد کمی غرفه ۹ متری باقی مانده است. غرفه داران رویداد تی جی سی می توانند آخرین دستاوردهای خود را در معرض نمایش فعالان داخلی و حداقل ۲۰ ناشر بین المللی حاضر در رویداد قرار دهند. رویداد TGC ۲۰۱۸ به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری-آموزشی صنعت بازی های ویدئویی در خاورمیانه، ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا خواهد شد و حداقل هزار فعال حوزه بازی سازی در این رویداد حضور خواهند داشت. برای خرید غرفه می توانید از طریق صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> اقدام نمایید.



۱۸ خرداد، آخرین فرصت خرید غرفه در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی تی جی سی ۲۰۱۸ (۱۳۹۵-۹۷/۳/۱۸)

۱۸ خرداد، آخرین فرصت خرید غرفه در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی تی جی سی ۲۰۱۸. آخرین فرصت خرید یا اجاره غرفه های تجاری در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ تا ۱۸ خرداد ماه تعیین شده است. به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجا که طراحی و چاپ غرفه ها برعهده تیم اجرایی رویداد است؛ به دلیل محدودیت زمان امکان خرید غرفه تنها تا ۱۸ خردادماه امکان پذیر است. تاکنون غرفه های ۴، ۶، ۱۲ و ۱۸ متری نمایشگاه به طور کامل به فروش رفته و تنها تعداد کمی غرفه ۹ متری باقی مانده است. غرفه داران رویداد تی جی سی می توانند آخرین دستاوردهای خود را در معرض نمایش فعالان داخلی و حداقل ۲۰ ناشر بین المللی حاضر در رویداد قرار دهند. رویداد TGC ۲۰۱۸ به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری-آموزشی صنعت بازی های ویدئویی در خاورمیانه، ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا خواهد شد و حداقل هزار فعال حوزه بازی سازی در این رویداد حضور خواهند داشت. برای خرید غرفه می توانید از طریق صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> اقدام نمایید.



در گفتگو با مهر تشریح شد؛ ساماندهی بازار بازی های موبایلی / الزام بازی های خارجی به اخذ مجوز (۱۳۹۵-۹۷/۳/۱۸)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تشریح جزئیات طرح سامان دهی عرضه تجاری بازی های موبایلی، از برخورد قانونی با ناشران متخلف خبر داد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار مهر، درباره اولویت های اجرایی این بنیاد در سال جدید گفت: اولویت اصلی ما تثبیت مرجعیت وزارت ارشاد و به تبع بنیاد ملی در فرآیند عرضه بازی های رایانه ای است، با لحاظ کردن این نکته که آسیبی به کسب و کارهای داخلی وارد نشود و با افزایش بیهوده مجوزها مواجه نشویم. به همین دلیل هم در راستای اجرای طرح صدور مجوز برای بازی های موبایلی ملاحظات بسیاری را مدنظر قرار دادیم و در فاز اول صرفاً بر عرضه بازی های خارجی متمرکز شده ایم.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه در فاز نخست «بازی های موبایلی خارجی که عرضه رسمی در بازار دارند» ملزم به دریافت مجوز شده اند توضیح داد: در فازهای بعد شاید نوبت به سامان دهی بازی های داخلی هم برسد اما فعلاً روی بازی های خارجی متمرکز هستیم. به خصوص که امسال سال حمایت از کالای ایرانی است و به همین جهت دو برنامه اصلی بنیاد در سال جاری در همین راستا اجرایی خواهد شد؛ یکی همین سامان دهی بازار عرضه بازی های خارجی و دیگری رونمایی از هرم حمایت از بازی سازان ایرانی.

پیش بینی درآمد ۱۰ میلیارد تومانی از عوارض بازی های خارجی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: براساس برنامه ریزی صورت گرفته، بودجه لازم برای اجرایی شدن طرح هرم حمایت از بازی سازان ایرانی هم از محل سامان دهی بازار عرضه بازی های خارجی و اخذ عوارض از این بازی ها تأمین خواهد شد که بنابر پیش بینی حداقل ۱۰ میلیارد تومان تا پایان امسال به این امر اختصاص پیدا خواهد کرد. البته پیش شرط تأمین این مبلغ اجرای موفق طرح اخذ عوارض و همراهی بخش های مختلف دولت است. سال گذشته هم در مرکز ملی فضای مجازی مصوب کردیم که کلیه درآمد حاصل از اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی صرف حمایت از بازی سازان داخلی شود و حتی یک ریال آن هم نمی بایست خرج مسائل جاری بنیاد و یا هر نهاد دولتی دیگری شود.

کریمی قدوسی درباره سازوکار شناخت و رصد بازی های موبایلی خارجی که غالباً به صورت آنلاین از فروشگاه های خارجی تهیه می شوند و امکان ورود مستقیم بنیاد ملی به فرآیند عرضه آن ها وجود ندارد، گفت: برای همین تأکید کردیم که در این فاز صرفاً سراغ بازی های خارجی موبایلی که «عرضه تجاری رسمی» در بازار داخلی دارند خواهیم رفت. عرضه تجاری هم به معنای آن است که یک بازی وارد بازار داخل می شود و به صورت رسمی درگاه های پرداخت ریالی درون برنامه آن در کشور فراهم می شود. سامان دهی این بازی ها به جهت آنکه صاحب مشخص دارند و عرضه کننده آن ها معلوم است در گام نخست چالش کمتری برای ما خواهد داشت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برخورد قانونی با عرضه بازی های خارجی فاقد مجوز

وی در تشریح شرایط تعیین شده برای ناشران این دست بازی ها هم توضیح داد: اولین شرط این است که ناشر می بایست هویت حقوقی داشته باشد و یک فرد حقیقی نمی تواند به عنوان ناشر یک بازی فعالیت داشته باشد. حتما باید شرکتی ثبت شده باشد و این کمک می کند تا کنترل بازار را از دست ندهیم. شرط دیگر این است که یک شرکت خارجی هم نمی تواند یک بازی را به صورت مستقیم در بازار داخلی عرضه کند و حتما باید یک ناشر ایرانی واسطه عرضه آن باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره سازوکار برخورد با تخلف از این شرایط و اینکه آیا در فرآیند اجرای این طرح با محدودیت در عرضه بازی های خارجی مواجه خواهیم شد یا خیر هم گفت: هماهنگی هایی را از قبل با نهادهای ذی صلاح داشته ایم تا با عرضه بازی های خارجی فاقد مجوز برخورد قانونی صورت بگیرد. این برخورد هم از اخطار و تذکر آغاز می شود اما در نهایت می تواند به مسدود شدن درگاه های پرداختی یک بازی منتهی شود. کریمی قدوسی در تبیین استدلال این برخوردها تأکید کرد: با توجه به شرایطی که بر بازار امروز بازی های رایانه ای ایران حاکم این کمترین کاری است که در حمایت از تولیدات داخلی می توانیم داشته باشیم.

به هیچ عنوان به دنبال محدودیت نیستیم

وی با اشاره به اینکه در حال حاضر ۵ تا ۶ شرکت رسمی فعال در حوزه عرضه تجاری بازی های موبایلی خارجی فعالیت دارند گفت: مشکل اصلی ما در این بازار بازی هایی است که به صورت مستقیم از سوی شرکت های خارجی عرضه می شوند و باید تا ۲۰ خردادماه هر یک از این بازی ها با یکی از ناشران رسمی ایرانی طرف قرارداد شوند. از حدود دو ماه پیش با ناشران درباره اجرایی شدن این طرح مذاکراتی داشته ایم. به هیچ عنوان سیاست ما ایجاد محدودیت برای گیمرها و خانواده ها نیست بلکه هدف ما سامان دهی قانونی این بازار است.

کریمی قدوسی درباره شاخص های موردنظر برای اعطای پروانه به بازی های خارجی هم توضیح داد: در این زمینه اولویت اول این است که ناشران فعال در بازار بازی ها باید شناسنامه دار شوند. پس از آن بازی ها هم باید شناسنامه دار شوند. برای این هدف بازی ها هم از نظر محتوایی (مطابق شاخص هایی که بارها اعلام کرده ایم) و هم از نظر اقتصادی و پرداخت عوارض مورد نظارت قرار می گیرند. بنیاد در این زمینه نظارت دارد که آیا عوارض این بازی های خارجی بنابر مصوبه بودجه سال ۹۷ به صورت ماهیانه به خزانه کشور واریز می شود یا خیر.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها با تأکید بر اینکه اجرایی شدن این طرح به هیچ عنوان موجب کوچ گیمرهای ایرانی از بسترهای رسمی داخلی به بسترهای خارجی نخواهد شد گفت: اختلاف قیمت بسترهای خارجی با بسترهای داخلی به واسطه قیمت دلار، به اندازه ای است که شاهد چنین کوچی نخواهیم بود. مضاف براینکه افزایش ۱۰ درصدی عوارض در مقیاس قیمت های پرداختی درون برنامه ای بازی ها به اندازه ای نیست که تأثیر محسوسی برای گیمرها داشته باشد. این البته به سیاست ناشران بازمی گردد که آیا می خواهند مخاطب خود را در این پرداخت عوارض سهیم کنند یا تمام عوارض را از سود خود پرداخت می کنند. ما اصلا برای افزایش یا عدم افزایش قیمت هیچ منع و ابلاغی نداشته ایم و معتقدیم همه چیز باید در فرآیند عرضه و تقاضا تعیین شود.

ساماندهی بازار بازی های موبایلی / الزام بازی های خارجی به اخذ مجوز (۱۳۹۵/۱۰/۱۸ - ۱۳۹۵/۱۱/۱۸)

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار مهر، درباره اولویت های اجرایی این بنیاد در سال جدید گفت: اولویت اصلی ما تثبیت مرجعیت وزارت ارشاد و به تبع بنیاد ملی در فرآیند عرضه بازی های رایانه ای است، با لحاظ کردن این نکته که آسیبی به کسب و کارهای داخلی وارد نشود و با افزایش بیهوده مجوزها مواجه نشویم. به همین دلیل هم در راستای اجرای طرح صدور مجوز برای بازی های موبایلی ملاحظات بسیاری را مدنظر قرار دادیم و در فاز اول صرفا بر عرضه بازی های خارجی متمرکز شده ایم.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه در فاز نخست «بازی های موبایلی خارجی که عرضه رسمی در بازار دارند» ملزم به دریافت مجوز شده اند توضیح داد: در فازهای بعد شاید نوبت به سامان دهی بازی های داخلی هم برسد اما فعلا روی بازی های خارجی متمرکز هستیم. به خصوص که امسال سال حمایت از کالای ایرانی است و به همین جهت دو برنامه اصلی بنیاد در سال جاری در همین راستا اجرایی خواهد شد؛ یکی همین سامان دهی بازار عرضه بازی های خارجی و دیگری رونمایی از هرم حمایت از بازی سازان ایرانی.

پیش بینی درآمد ۱۰ میلیارد تومانی از عوارض بازی های خارجی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: براساس برنامه ریزی صورت گرفته، بودجه لازم برای اجرایی شدن طرح هرم حمایت از بازی سازان ایرانی هم از محل سامان دهی بازار عرضه بازی های خارجی و اخذ عوارض از این بازی ها تأمین خواهد شد که بنابر پیش بینی حداقل ۱۰ میلیارد تومان تا پایان امسال به این امر اختصاص پیدا خواهد کرد. البته پیش شرط تأمین این مبلغ اجرای موفق طرح اخذ عوارض و همراهی بخش های مختلف دولت است. سال گذشته هم در مرکز ملی فضای مجازی مصوب کردیم که کلیه درآمد حاصل از اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی صرف حمایت از بازی سازان داخلی شود و حتی یک ریال آن هم نمی بایست خرج مسائل جاری بنیاد و یا هر نهاد دولتی دیگری شود.

کریمی قدوسی درباره سازوکار شناخت و رصد بازی های موبایلی خارجی که غالباً به صورت آنلاین از فروشگاه های خارجی تهیه می شوند و امکان ورود مستقیم بنیاد ملی به فرآیند عرضه آن ها وجود ندارد، گفت: برای همین تأکید کردیم که در این فاز صرفا سراغ بازی های خارجی موبایلی که «عرضه تجاری رسمی» در بازار داخلی دارند خواهیم رفت. عرضه تجاری هم به معنای آن است که یک بازی وارد بازار داخل می شود و به صورت رسمی درگاه های پرداخت ریالی درون برنامه آن در کشور فراهم می شود. سامان دهی این بازی ها به جهت آنکه صاحب مشخص دارند و عرضه کننده آن ها معلوم است در گام نخست چالش کمتری برای ما خواهد داشت.

برخورد قانونی با عرضه بازی های خارجی فاقد مجوز

وی در تشریح شرایط تعیین شده برای ناشران این دست بازی ها هم توضیح داد: اولین شرط این است که ناشر می بایست هویت حقوقی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داشته باشد و یک فرد حقیقی نمی تواند به عنوان ناشر یک بازی فعالیت داشته باشد. حتما باید شرکتی ثبت شده باشد و این کمک می کند تا کنترل بازار را از دست ندهیم. شرط دیگر این است که یک شرکت خارجی هم نمی تواند یک بازی را به صورت مستقیم در بازار داخلی عرضه کند و حتما باید یک ناشر ایرانی واسطه عرضه آن باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره سازوکار برخورد با تخلف از این شرایط و اینکه آیا در فرآیند اجرای این طرح با محدودیت در عرضه بازی های خارجی مواجه خواهیم شد یا خیر هم گفت: هماهنگی هایی را از قبل با نهادهای ذی صلاح داشته ایم تا با عرضه بازی های خارجی فاقد مجوز برخورد قانونی صورت بگیرد. این برخورد هم از اخطار و تذکر آغاز می شود اما در نهایت می تواند به مسدود شدن درگاه های پرداختی یک بازی منتهی شود. کریمی قدوسی در تبیین استدلال این برخوردها تأکید کرد: با توجه به شرایطی که بر بازار امروز بازی های رایانه ای ایران حاکم این کمترین کاری است که در حمایت از تولیدات داخلی می توانیم داشته باشیم.

به هیچ عنوان به دنبال محدودیت نیستیم

وی با اشاره به اینکه در حال حاضر ۵ تا ۶ شرکت رسمی فعال در حوزه عرضه تجاری بازی های موبایلی خارجی فعالیت دارند گفت: مشکل اصلی ما در این بازار بازی هایی است که به صورت مستقیم از سوی شرکت های خارجی عرضه می شوند و باید تا ۲۰ خردادماه هر یک از این بازی ها با یکی از ناشران رسمی ایرانی طرف قرارداد شوند. از حدود دو ماه پیش با ناشران درباره اجرای شدن این طرح مذاکراتی داشته ایم. به هیچ عنوان سیاست ما ایجاد محدودیت برای گیمرها و خانواده ها نیست بلکه هدف ما سامان دهی قانونی این بازار است.

کریمی قدوسی درباره شاخص های موردنظر برای اعطای پروانه به بازی های خارجی هم توضیح داد: در این زمینه اولویت اول این است که ناشران فعال در بازار بازی ها باید شناسنامه دار شوند. پس از آن بازی ها هم باید شناسنامه دار شوند. برای این هدف بازی ها هم از نظر محتوایی (مطابق شاخص هایی که بارها اعلام کرده ایم) و هم از نظر اقتصادی و پرداخت عوارض مورد نظارت قرار می گیرند. بنیاد در این زمینه نظارت دارد که آیا عوارض این بازی های خارجی بنابر مصوبه بودجه سال ۹۷ به صورت ماهیانه به خزانه کشور واریز می شود یا خیر.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها با تأکید بر اینکه اجرایی شدن این طرح به هیچ عنوان موجب کوچ گیمرهای ایرانی از بسترهای رسمی داخلی به بسترهای خارجی نخواهد شد گفت: اختلاف قیمت بسترهای خارجی با بسترهای داخلی به واسطه قیمت دلار، به اندازه ای است که شاهد چنین کوچی نخواهیم بود. مضاف براینکه افزایش ۱۰ درصدی عوارض در مقیاس قیمت های پرداختی درون برنامه ای بازی ها به اندازه ای نیست که تأثیر محسوسی برای گیمرها داشته باشد. این البته به سیاست ناشران بازمی گردد که آیا می خواهند مخاطب خود را در این پرداخت عوارض سهمی کنند یا تمام عوارض را از سود خود پرداخت می کنند. ما اصلا برای افزایش یا عدم افزایش قیمت هیچ منع و ابلاغی نداشته ایم و معتقدیم همه چیز باید در فرآیند عرضه و تقاضا تعیین شود.



ساماندهی بازار بازی های موبایلی / الزام بازی های خارجی به اخذ مجوز (۱۳۹۵/۱۲/۱۸ - ۱۳۹۶/۰۱/۰۸)

اقتصاد ایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تشریح جزئیات طرح سامان دهی عرضه تجاری بازی های موبایلی، از برخورد قانونی با ناشران متخلف خبر داد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار مهر، درباره اولویت های اجرایی این بنیاد در سال جدید گفت: اولویت اصلی ما تثبیت مرجعیت وزارت ارشاد و به تبع بنیاد ملی در فرآیند عرضه بازی های رایانه ای است، با لحاظ کردن این نکته که آسیبی به کسب و کارهای داخلی وارد نشود و با افزایش بیهوده مجوزها مواجه نشویم. به همین دلیل هم در راستای اجرای طرح صدور مجوز برای بازی های موبایلی ملاحظات بسیاری را مدنظر قرار دادیم و در فاز اول صرفا بر عرضه بازی های خارجی متمرکز شده ایم.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه در فاز نخست «بازی های موبایلی خارجی که عرضه رسمی در بازار دارند» ملزم به دریافت مجوز شده اند توضیح داد: در فازهای بعد شاید نوبت به سامان دهی بازی های داخلی هم برسد اما فعلا روی بازی های خارجی متمرکز هستیم. به خصوص که امسال سال حمایت از کالای ایرانی است و به همین جهت دو برنامه اصلی بنیاد در سال جاری در همین راستا اجرایی خواهد شد: یکی همین سامان دهی بازار عرضه بازی های خارجی و دیگری رونمایی از هرم حمایت از بازی سازان ایرانی.

پیش بینی درآمد ۱۰ میلیارد تومانی از عوارض بازی های خارجی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: براساس برنامه ریزی صورت گرفته، بودجه لازم برای اجرایی شدن طرح هرم حمایت از بازی سازان ایرانی هم از محل سامان دهی بازار عرضه بازی های خارجی و اخذ عوارض از این بازی ها تأمین خواهد شد که بنابر پیش بینی حداقل ۱۰ میلیارد تومان تا پایان امسال به این امر اختصاص پیدا خواهد کرد. البته پیش شرط تأمین این مبلغ اجرای موفق طرح اخذ عوارض و همراهی بخش های مختلف دولت است. سال گذشته هم در مرکز ملی فضا مجازی مصوب کردیم که کلیه درآمد حاصل از اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی صرف حمایت از بازی سازان داخلی شود و حتی یک ریال آن هم نمی بایست خرج مسائل جاری بنیاد و یا هر نهاد دولتی دیگری شود.

کریمی قدوسی درباره سازوکار شناخت و رصد بازی های موبایلی خارجی که غالباً به صورت آنلاین از فروشگاه های خارجی تهیه می شوند و امکان ورود مستقیم بنیاد ملی به فرآیند عرضه آن ها وجود ندارد، گفت: برای همین تأکید کردیم که در این فاز صرفا سراغ بازی های خارجی موبایلی که «عرضه تجاری رسمی» در بازار داخلی دارند خواهیم رفت. عرضه تجاری هم به معنای آن است که یک بازی وارد بازار داخل می شود و به صورت رسمی درگاه های پرداخت ریالی درون برنامه آن در کشور فراهم می شود. سامان دهی این بازی ها به جهت آنکه صاحب مشخص دارند و عرضه کننده آن ها معلوم است در گام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نخست چالش کمتری برای ما خواهد داشت.

برخورد قانونی با عرضه بازی های خارجی فاقد مجوز

وی در تشریح شرایط تعیین شده برای ناشران این دست بازی ها هم توضیح داد: اولین شرط این است که ناشر می بایست هویت حقوقی داشته باشد و یک فرد حقیقی نمی تواند به عنوان ناشر یک بازی فعالیت داشته باشد. حتما باید شرکتی ثبت شده باشد و این کمک می کند تا کنترل بازار را از دست ندهیم. شرط دیگر این است که یک شرکت خارجی هم نمی تواند یک بازی را به صورت مستقیم در بازار داخلی عرضه کند و حتما باید یک ناشر ایرانی واسطه عرضه آن باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره سازوکار برخورد با تخلف از این شرایط و اینکه آیا در فرآیند اجرای این طرح با محدودیت در عرضه بازی های خارجی مواجه خواهیم شد یا خیر هم گفت: هماهنگی هایی را از قبل با نهادهای ذی صلاح داشته ایم تا با عرضه بازی های خارجی فاقد مجوز برخورد قانونی صورت بگیرد. این برخورد هم از اخطار و تذکر آغاز می شود اما در نهایت می تواند به مسدود شدن درگاه های پرداختی یک بازی منتهی شود. کریمی قدوسی در تبیین استدلال این برخوردها تأکید کرد: با توجه به شرایطی که بر بازار امروز بازی های رایانه ای ایران حاکم این کمترین کاری است که در حمایت از تولیدات داخلی می توانیم داشته باشیم.

به هیچ عنوان به دنبال محدودیت نیستیم

وی با اشاره به اینکه در حال حاضر ۵ تا ۶ شرکت رسمی فعال در حوزه عرضه تجاری بازی های موبایلی خارجی فعالیت دارند گفت: مشکل اصلی ما در این بازار بازی هایی است که به صورت مستقیم از سوی شرکت های خارجی عرضه می شوند و باید تا ۲۰ خردادماه هر یک از این بازی ها با یکی از ناشران رسمی ایرانی طرف قرارداد شوند. از حدود دو ماه پیش با ناشران درباره اجرای شدن این طرح مذاکراتی داشته ایم. به هیچ عنوان سیاست ما ایجاد محدودیت برای گیمرها و خانواده ها نیست بلکه هدف ما سامان دهی قانونی این بازار است.

کریمی قدوسی درباره شاخص های موردنظر برای اعطای پروانه به بازی های خارجی هم توضیح داد: در این زمینه اولویت اول این است که ناشران فعال در بازار بازی ها باید شناسنامه دار شوند. پس از آن بازی ها هم باید شناسنامه دار شوند. برای این هدف بازی ها هم از نظر محتوایی (مطابق شاخص هایی که بارها اعلام کرده ایم) و هم از نظر اقتصادی و پرداخت عوارض مورد نظارت قرار می گیرند. بنیاد در این زمینه نظارت دارد که آیا عوارض این بازی های خارجی بنابر مصوبه بودجه سال ۹۷ به صورت ماهیانه به خزانه کشور واریز می شود یا خیر.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها با تأکید بر اینکه اجرایی شدن این طرح به هیچ عنوان موجب کوچ گیمرهای ایرانی از بسترهای رسمی داخلی به بسترهای خارجی نخواهد شد گفت: اختلاف قیمت بسترهای خارجی با بسترهای داخلی به واسطه قیمت دلار، به اندازه ای است که شاهد چنین کوچی نخواهیم بود. مضاف براینکه افزایش ۱۰ درصدی عوارض در مقیاس قیمت های پرداختی درون برنامه ای بازی ها به اندازه ای نیست که تأثیر محسوسی برای گیمرها داشته باشد. این البته به سیاست ناشران بازمی گردد که آیا می خواهند مخاطب خود را در این پرداخت عوارض سهیم کنند یا تمام عوارض را از سود خود پرداخت می کنند. ما اصلا برای افزایش یا عدم افزایش قیمت هیچ منع و ابلاغی نداشته ایم و معتقدیم همه چیز باید در فرآیند عرضه و تقاضا تعیین شود.



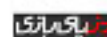
۱۸ خرداد، آخرین فرصت خرید غرفه در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ (۱۳۵۸-۱۳۵۹-۱۳۶۰)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هجدهم خرداد را آخرین فرصت خرید یا اجاره غرفه های تجاری در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ تعیین کرد.

طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجا که طراحی و چاپ غرفه ها برعهده ی تیم اجرایی رویداد است؛ به دلیل محدودیت زمان امکان خرید غرفه تنها تا ۱۸ خردادماه امکان پذیر است.

تاکنون غرفه های ۴، ۶، ۱۲ و ۱۸ متری نمایشگاه به طور کامل به فروش رفته و تنها تعداد کمی غرفه ۹ متری باقی مانده است.

غرفه داران رویداد تی جی سی می توانند آخرین دستاوردهای خود را در معرض نمایش فعالان داخلی و حداقل ۲۰ ناشر بین المللی حاضر در رویداد قرار دهند. رویداد TGC ۲۰۱۸ به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری-آموزشی صنعت بازی های ویدئویی در خاورمیانه، ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا خواهد شد و حداقل هزار فعال حوزه بازی سازی در این رویداد حضور خواهند داشت. برای خرید غرفه می توانید از طریق وبسایت TGC اقدام کنید.



۱۸ خرداد، آخرین فرصت خرید غرفه در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی تی جی سی ۲۰۱۸ (۱۳۵۸-۱۳۵۹-۱۳۶۰)

آخرین فرصت خرید یا اجاره غرفه های تجاری در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ تا ۱۸ خرداد ماه تعیین شده است؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید (ادامه دارد ...)



تجارت

(ادامه خبر ...) به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجا که طراحی و چاپ غرفه ها برعهده ی تیم اجرایی رویداد است؛ به دلیل محدودیت زمان امکان خرید غرفه تنها تا ۱۸ خردادماه امکان پذیر است.

تاکنون غرفه های ۴، ۶، ۱۲ و ۱۸ متری نمایشگاه به طور کامل به فروش رفته و تنها تعداد کمی غرفه ۹ متری باقی مانده است. غرفه داران رویداد تی جی سی می توانند آخرین دست آوردهای خود را در معرض نمایش فعالان داخلی و حداقل ۲۰ ناشر بین المللی حاضر در رویداد قرار دهند. رویداد TGC۲۰۱۸ به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری-آموزشی صنعت بازی های ویدئویی در خاورمیانه، ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا خواهد شد و حداقل هزار فعال حوزه بازی سازی در این رویداد حضور خواهند داشت. برای خرید غرفه می توانید از طریق صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> اقدام نمایید.



۱۸ خرداد، آخرین فرصت خرید غرفه در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی تی جی سی ۲۰۱۸ (۱۵/۳-۲۲/۳/۹۵)

آخرین فرصت خرید یا اجاره غرفه های تجاری در بخش نمایشگاهی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ تا ۱۸ خرداد ماه تعیین شده است. به گزارش پردیس گیم به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجا که طراحی و چاپ غرفه ها برعهده ی تیم اجرایی رویداد است؛ به دلیل محدودیت زمان امکان خرید غرفه تنها تا ۱۸ خردادماه امکان پذیر است.

تاکنون غرفه های ۴، ۶، ۱۲ و ۱۸ متری نمایشگاه به طور کامل به فروش رفته و تنها تعداد کمی غرفه ۹ متری باقی مانده است. غرفه داران رویداد تی جی سی می توانند آخرین دستاوردهای خود را در معرض نمایش فعالان داخلی و حداقل ۲۰ ناشر بین المللی حاضر در رویداد قرار دهند. رویداد TGC۲۰۱۸ به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری-آموزشی صنعت بازی های ویدئویی در خاورمیانه، ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا خواهد شد و حداقل هزار فعال حوزه بازی سازی در این رویداد حضور خواهند داشت. برای خرید غرفه می توانید از طریق صفحه <http://www.tehrangamecon.com/fa/buy-ticket-or-booth> اقدام نمایید.



بازار

ساماندهی بازار بازی های موبایلی (۱۵/۳-۲۲/۳/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تشریح جزئیات طرح سامان دهی عرضه تجاری بازی های موبایلی، از برخورد قانونی با ناشران متخلف خبر داد. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با مهر، درباره اولویت های اجرایی این بنیاد در سال جدید گفت: اولویت اصلی ما تثبیت مرجعیت وزارت ارشاد و به تبع بنیاد ملی در فرآیند عرضه بازی های رایانه ای است. با لحاظ کردن این نکته که آسیبی به کسب و کارهای داخلی وارد نشود و با افزایش بیهوده مجوزها مواجه نشویم. به همین دلیل هم در راستای اجرای طرح صدور مجوز برای بازی های موبایلی ملاحظات بسیاری را مدنظر قرار دادیم و در فاز اول صرفاً بر عرضه بازی های خارجی متمرکز شده ایم.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه در فاز نخست «بازی های موبایلی خارجی که عرضه رسمی در بازار دارند» ملزم به دریافت مجوز شده اند توضیح داد: در فازهای بعد شاید توبت به سامان دهی بازی های داخلی هم برسد اما فعلاً روی بازی های خارجی متمرکز هستیم. به خصوص که امسال سال حمایت از کالای ایرانی است و به همین جهت دو برنامه اصلی بنیاد در سال جاری در همین راستا اجرایی خواهد شد؛ یکی همین سامان دهی بازار عرضه بازی های خارجی و دیگری رونمایی از هرم حمایت از بازی سازان ایرانی.

پیش بینی درآمد ۱۰ میلیارد تومانی از عوارض بازی های خارجی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: براساس برنامه ریزی صورت گرفته، بودجه لازم برای اجرایی شدن طرح هرم حمایت از بازی سازان ایرانی هم از محل سامان دهی بازار عرضه بازی های خارجی و اخذ عوارض از این بازی ها تأمین خواهد شد که بنابر پیش بینی حداقل ۱۰ میلیارد تومان تا پایان امسال به این امر اختصاص پیدا خواهد کرد. البته پیش شرط تأمین این مبلغ اجرای موفق طرح اخذ عوارض و همراهی بخش های مختلف دولت است. سال گذشته هم در مرکز ملی فضا مجازی مصوب کردیم که کلیه درآمد حاصل از اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی صرف حمایت از بازی سازان داخلی شود و حتی یک ریال آن هم نمی بایست خرج مسائل جاری بنیاد و یا هر نهاد دولتی دیگری شود.

کریمی قدوسی درباره سازوکار شناخت و رصد بازی های موبایلی خارجی که غالباً به صورت آنلاین از فروشگاه های خارجی تهیه می شوند و امکان ورود مستقیم بنیاد ملی به فرآیند عرضه آن ها وجود ندارد، گفت: برای همین تأکید کردیم که در این فاز صرفاً سراغ بازی های خارجی موبایلی که «عرضه تجاری رسمی» در بازار داخلی دارند خواهیم رفت. عرضه تجاری هم به معنای آن است که یک بازی وارد بازار داخل می شود و به صورت رسمی درگاه های پرداخت ریالی درون برنامه آن در کشور فراهم می شود. سامان دهی این بازی ها به جهت آنکه صاحب مشخص دارند و عرضه کننده آن ها معلوم است در گام نخست چالش کمتری برای ما خواهد داشت.

برخورد قانونی با عرضه بازی های خارجی فاقد مجوز

وی در تشریح شرایط تعیین شده برای ناشران این دست بازی ها هم توضیح داد: اولین شرط این است که ناشر می بایست هویت حقوقی داشته باشد و یک فرد حقیقی نمی تواند به عنوان ناشر یک بازی فعالیت داشته باشد. حتماً باید شرکتی ثبت شده باشد و این کمک می کند تا کنترل بازار را از دست (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ندهیم. شرط دیگر این است که یک شرکت خارجی هم نمی تواند یک بازی را به صورت مستقیم در بازار داخلی عرضه کند و حتما باید یک ناشر ایرانی واسطه عرضه آن باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره سازوکار برخورد با تخلف از این شرایط و اینکه آیا در فرآیند اجرای این طرح با محدودیت در عرضه بازی های خارجی مواجه خواهیم شد یا خیر هم گفت: هماهنگی هایی را از قبل با نهادهای ذی صلاح داشته ایم تا با عرضه بازی های خارجی فاقد مجوز برخورد قانونی صورت بگیرد. این برخورد هم از اخطار و تذکر آغاز می شود اما در نهایت می تواند به مسدود شدن درگاه های پرداختی یک بازی منتهی شود. کریمی قدوسی در تبیین استدلال این برخوردها تأکید کرد: با توجه به شرایطی که بر بازار امروز بازی های رایانه ای ایران حاکم این کمترین کاری است که در حمایت از تولیدات داخلی می توانیم داشته باشیم.

به هیچ عنوان به دنبال محدودیت نیستیم

وی با اشاره به اینکه در حال حاضر ۵ تا ۶ شرکت رسمی فعال در حوزه عرضه تجاری بازی های موبایلی خارجی فعالیت دارند گفت: مشکل اصلی ما در این بازار بازی هایی است که به صورت مستقیم از سوی شرکت های خارجی عرضه می شوند و باید تا ۲۰ خردادماه هر یک از این بازی ها با یکی از ناشران رسمی ایرانی طرف قرارداد شوند. از حدود دو ماه پیش با ناشران درباره اجرایی شدن این طرح مذاکراتی داشته ایم. به هیچ عنوان سیاست ما ایجاد محدودیت برای گیمرها و خانواده ها نیست بلکه هدف ما سامان دهی قانونی این بازار است.

کریمی قدوسی درباره شاخص های موردنظر برای اعطای پروانه به بازی های خارجی هم توضیح داد: در این زمینه اولویت اول این است که ناشران فعال در بازار بازی ها باید شناسنامه دار شوند. پس از آن بازی ها هم باید شناسنامه دار شوند. برای این هدف بازی ها هم از نظر محتوایی (مطابق شاخص هایی که بارها اعلام کرده ایم) و هم از نظر اقتصادی و پرداخت عوارض مورد نظارت قرار می گیرند. بنیاد در این زمینه نظارت دارد که آیا عوارض این بازی های خارجی بنابر مصوبه بودجه سال ۹۷ به صورت ماهیانه به خزانه کشور واریز می شود یا خیر.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها با تأکید بر اینکه اجرایی شدن این طرح به هیچ عنوان موجب کوچ گیمرهای ایرانی از بسترهای رسمی داخلی به بسترهای خارجی نخواهد شد گفت: اختلاف قیمت بسترهای خارجی با بسترهای داخلی به واسطه قیمت دلار، به اندازه ای است که شاهد چنین کوچی نخواهیم بود. مضاف براینکه افزایش ۱۰ درصدی عوارض در مقیاس قیمت های پرداختی درون برنامه ای بازی ها به اندازه ای نیست که تأثیر محسوسی برای گیمرها داشته باشد. این البته به سیاست ناشران بازمی گردد که آیا می خواهند مخاطب خود را در این پرداخت عوارض سهیم کنند یا تمام عوارض را از سود خود پرداخت می کنند. ما اصلا برای افزایش یا عدم افزایش قیمت هیچ منع و ابلاغی نداشته ایم و معتقدیم همه چیز باید در فرآیند عرضه و تقاضا تعیین شود.



در گفتگو با مهر تشریح شد؛ ساماندهی بازار بازی های موبایلی / الزام بازی های خارجی به اخذ مجوز (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تشریح جزئیات طرح سامان دهی عرضه تجاری بازی های موبایلی، از برخورد قانونی با ناشران متخلف خبر داد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت وگو با خبرنگار مهر، درباره اولویت های اجرایی این بنیاد در سال جدید گفت: اولویت اصلی ما تثبیت مرجعیت وزارت ارشاد و به تبع بنیاد ملی در فرآیند عرضه بازی های رایانه ای است، با لحاظ کردن این نکته که آسیبی به کسب و کارهای داخلی وارد نشود و با افزایش بیهوده مجوزها مواجه نشویم. به همین دلیل هم در راستای اجرای طرح صدور مجوز برای بازی های موبایلی ملاحظات بسیاری را مدنظر قرار دادیم و در فاز اول صرفا بر عرضه بازی های خارجی متمرکز شده ایم.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه در فاز نخست «بازی های موبایلی خارجی که عرضه رسمی در بازار دارند» ملزم به دریافت مجوز شده اند توضیح داد: در فازهای بعد شاید نوبت به سامان دهی بازی های داخلی هم برسد اما فعلا روی بازی های خارجی متمرکز هستیم. به خصوص که امسال سال حمایت از کالای ایرانی است و به همین جهت دو برنامه اصلی بنیاد در سال جاری در همین راستا اجرایی خواهد شد؛ یکی همین سامان دهی بازار عرضه بازی های خارجی و دیگری رونمایی از هرم حمایت از بازی سازان ایرانی.

پیش بینی درآمد ۱۰ میلیارد تومانی از عوارض بازی های خارجی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: براساس برنامه ریزی صورت گرفته، بودجه لازم برای اجرایی شدن طرح هرم حمایت از بازی سازان ایرانی هم از محل سامان دهی بازار عرضه بازی های خارجی و اخذ عوارض از این بازی ها تأمین خواهد شد که بنابر پیش بینی حداقل ۱۰ میلیارد تومان تا پایان امسال به این امر اختصاص پیدا خواهد کرد. البته پیش شرط تأمین این مبلغ اجرای موفق طرح اخذ عوارض و همراهی بخش های مختلف دولت است. سال گذشته هم در مرکز ملی فضای مجازی مصوب کردیم که کلیه درآمد حاصل از اجرای طرح اخذ عوارض از بازی های خارجی صرف حمایت از بازی سازان داخلی شود و حتی یک ریال آن هم نمی بایست خرج مسائل جاری بنیاد و یا هر نهاد دولتی دیگری شود.

کریمی قدوسی درباره سازوکار شناخت و رصد بازی های موبایلی خارجی که غالباً به صورت آنلاین از فروشگاه های خارجی تهیه می شوند و امکان ورود مستقیم بنیاد ملی به فرآیند عرضه آن ها وجود ندارد، گفت: برای همین تأکید کردیم که در این فاز صرفا سراغ بازی های خارجی موبایلی که «عرضه تجاری رسمی» در بازار داخلی دارند خواهیم رفت. عرضه تجاری هم به معنای آن است که یک بازی وارد بازار داخل می شود و به صورت رسمی درگاه های پرداخت ریالی درون برنامه آن در کشور فراهم می شود. سامان دهی این بازی ها به جهت آنکه صاحب مشخص دارند و عرضه کننده آن ها معلوم است در گام نخست چالش کمتری برای ما خواهد داشت. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برخورد قانونی با عرضه بازی های خارجی فاقد مجوز

وی در تشریح شرایط تعیین شده برای ناشران این دست بازی ها هم توضیح داد: اولین شرط این است که ناشر می بایست هویت حقوقی داشته باشد و یک فرد حقیقی نمی تواند به عنوان ناشر یک بازی فعالیت داشته باشد. حتما باید شرکتی ثبت شده باشد و این کمک می کند تا کنترل بازار را از دست ندهیم. شرط دیگر این است که یک شرکت خارجی هم نمی تواند یک بازی را به صورت مستقیم در بازار داخلی عرضه کند و حتما باید یک ناشر ایرانی واسطه عرضه آن باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره سازوکار برخورد با تخلف از این شرایط و اینکه آیا در فرآیند اجرای این طرح با محدودیت در عرضه بازی های خارجی مواجه خواهیم شد یا خیر هم گفت: هماهنگی هایی را از قبل با نهادهای ذی صلاح داشته ایم تا با عرضه بازی های خارجی فاقد مجوز برخورد قانونی صورت بگیرد. این برخورد هم از اخطار و تذکر آغاز می شود اما در نهایت می تواند به مسدود شدن درگاه های پرداختی یک بازی منتهی شود. کریمی قدوسی در تبیین استدلال این برخوردها تأکید کرد: با توجه به شرایطی که بر بازار امروز بازی های رایانه ای ایران حاکم این کمترین کاری است که در حمایت از تولیدات داخلی می توانیم داشته باشیم.

به هیچ عنوان به دنبال محدودیت نیستیم

وی با اشاره به اینکه در حال حاضر ۵ تا ۶ شرکت رسمی فعال در حوزه عرضه تجاری بازی های موبایلی خارجی فعالیت دارند گفت: مشکل اصلی ما در این بازار بازی هایی است که به صورت مستقیم از سوی شرکت های خارجی عرضه می شوند و باید تا ۲۰ خردادماه هر یک از این بازی ها با یکی از ناشران رسمی ایرانی طرف قرارداد شوند. از حدود دو ماه پیش با ناشران درباره اجرایی شدن این طرح مذاکراتی داشته ایم. به هیچ عنوان سیاست ما ایجاد محدودیت برای گیمرها و خانواده ها نیست بلکه هدف ما سامان دهی قانونی این بازار است.

کریمی قدوسی درباره شاخص های موردنظر برای اعطای پروانه به بازی های خارجی هم توضیح داد: در این زمینه اولویت اول این است که ناشران فعال در بازار بازی ها باید شناسنامه دار شوند. پس از آن بازی ها هم باید شناسنامه دار شوند. برای این هدف بازی ها هم از نظر محتوایی (مطابق شاخص هایی که بارها اعلام کرده ایم) و هم از نظر اقتصادی و پرداخت عوارض مورد نظارت قرار می گیرند. بنیاد در این زمینه نظارت دارد که آیا عوارض این بازی های خارجی بنابر مصوبه بودجه سال ۹۷ به صورت ماهیانه به خزانه کشور واریز می شود یا خیر.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها با تأکید بر اینکه اجرایی شدن این طرح به هیچ عنوان موجب کوچ گیمرهای ایرانی از بسترهای رسمی داخلی به بسترهای خارجی نخواهد شد گفت: اختلاف قیمت بسترهای خارجی با بسترهای داخلی به واسطه قیمت دلار، به اندازه ای است که شاهد چنین کوچی نخواهیم بود. مضاف براینکه افزایش ۱۰ درصدی عوارض در مقیاس قیمت های پرداختی درون برنامه ای بازی ها به اندازه ای نیست که تأثیر محسوسی برای گیمرها داشته باشد. این البته به سیاست ناشران بازمی گردد که آیا می خواهند مخاطب خود را در این پرداخت عوارض سهیم کنند یا تمام عوارض را از سود خود پرداخت می کنند. ما اصلا برای افزایش یا عدم افزایش قیمت هیچ منع و ابلاغی نداشته ایم و معتقدیم همه چیز باید در فرآیند عرضه و تقاضا تعیین شود.



تا پایان خرداد ۹۷؛ تمدید مهلت ثبت نام ناشران برای مجوز بازی های موبایلی تجاری خارجی (۱۳۹۵-۹۷/۰۳/۳۰)

مهلت ثبت نام ناشران بازی های موبایلی تجاری جهت دریافت مجوز تا پایان خردادماه ۹۷ تمدید شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشرین بازی های موبایلی تجاری خارجی برای شناسنامه دار کردن بازی های موبایلی تجاری و طبق دستورالعمل صدور مجوز نشر و پروانه انتشار بازی های خارجی، تا ۲۰ خرداد فرصت داشتند تا نسبت به اخذ مجوز نشر و پروانه انتشار بازی های خود اقدام کنند. این فرصت برای آن دسته از ناشرین که تاکنون موفق به ثبت درخواست اخذ مجوز نشر و پروانه انتشار نشده اند تا پایان خردادماه تمدید شده است.

برای دریافت مجوز نشر و پروانه انتشار ناشرین می توانند به پورتال <http://portal.lire.gir> مراجعه کرده و از طریق منوی «نشر و عرضه بر بستر شبکه» به صفحه «درخواست صدور مجوز فعالیت نشر» وارد شده و فرم مربوطه را تکمیل کنند.

همچنین ثبت نام کنندگان در سامانه قادر خواهند بود وضعیت درخواست را از طریق صفحه <http://portal.lire.gir/tracking.aspx> پیگیری کنند. لازم به ذکر است این مهلت دیگر تمدید نخواهد شد.



تا پایان خرداد ۹۷؛ تمدید مهلت ثبت نام ناشران برای مجوز بازی های موبایلی تجاری خارجی (۱۳۹۵-۹۷/۰۳/۲۰)

مهلت ثبت نام ناشران بازی های موبایلی تجاری جهت دریافت مجوز تا پایان خردادماه ۹۷ تمدید شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشرین بازی های موبایلی تجاری خارجی برای شناسنامه دار کردن بازی های موبایلی تجاری و طبق دستورالعمل صدور مجوز نشر و پروانه انتشار بازی های خارجی، تا ۲۰ خرداد فرصت داشتند تا نسبت به اخذ مجوز نشر و پروانه انتشار بازی های خود اقدام کنند. این فرصت برای آن دسته از ناشرین که تاکنون موفق به ثبت درخواست اخذ مجوز نشر و پروانه انتشار نشده اند تا پایان خردادماه تمدید شده است.

برای دریافت مجوز نشر و پروانه انتشار ناشرین می توانند به پورتال <http://portal.lirc.gir> مراجعه کرده و از طریق منوی «نشر و عرضه بر بستر شبکه» به صفحه «درخواست صدور مجوز فعالیت نشر» وارد شده و فرم مربوطه را تکمیل کنند.

همچنین ثبت نام کنندگان در سامانه قادر خواهند بود وضعیت درخواست را از طریق صفحه <http://portal.lirc.gir/tracking.aspx> پیگیری کنند. لازم به ذکر است این مهلت دیگر تمدید نخواهد شد.



تمدید مهلت ثبت نام ناشران برای مجوز بازی های موبایلی تجاری خارجی (۱۳۹۵-۹۷/۰۳/۲۰)

اقتصاد ایران: مهلت ثبت نام ناشران بازی های موبایلی تجاری جهت دریافت مجوز تا پایان خردادماه ۹۷ تمدید شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشرین بازی های موبایلی تجاری خارجی برای شناسنامه دار کردن بازی های موبایلی تجاری و طبق دستورالعمل صدور مجوز نشر و پروانه انتشار بازی های خارجی، تا ۲۰ خرداد فرصت داشتند تا نسبت به اخذ مجوز نشر و پروانه انتشار بازی های خود اقدام کنند. این فرصت برای آن دسته از ناشرین که تاکنون موفق به ثبت درخواست اخذ مجوز نشر و پروانه انتشار نشده اند تا پایان خردادماه تمدید شده است.

برای دریافت مجوز نشر و پروانه انتشار ناشرین می توانند به پورتال <http://portal.lirc.gir> مراجعه کرده و از طریق منوی «نشر و عرضه بر بستر شبکه» به صفحه «درخواست صدور مجوز فعالیت نشر» وارد شده و فرم مربوطه را تکمیل کنند.

همچنین ثبت نام کنندگان در سامانه قادر خواهند بود وضعیت درخواست را از طریق صفحه <http://portal.lirc.gir/tracking.aspx> پیگیری کنند. لازم به ذکر است این مهلت دیگر تمدید نخواهد شد.



نامزدهای جایزه گیمستان ۲۰۱۸ مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد (۱۳۹۷-۹۷/۰۳/۲۰)

با معرفی نامزدهای نخستین دوره «جایزه گیمستان» در دو بخش رایانه شخصی و موبایل به عنوان بخش جنبی رویداد بین المللی تی جی سی، مسابقه انتخاب برترین بازی گیمستان از نگاه مردم نیز آغاز شد. به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیمستان، نامزدهای بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلاقانه ترین بازی (Most Innovative) و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلتفرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند.

در بخش PC، سه بازی Woodfarer Bardia و Filliping Filip به عنوان نامزدهای بهترین بازی بصری، بازی های Woodfarer Filliping و Filip Musa A Brother's Story به عنوان نامزدهای خلاقانه ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End، Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی PC جایزه گیمستان معرفی شدند.

در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Pa Pa Land: Head's Escape، Around Mars، Mr Crow Don't Open the Envelope، Spirit Wars و Anahita، Man vs Missiles به عنوان نامزدهای نهایی معرفی شدند.

در شاخه خلاقانه ترین بازی موبایل گیمستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل Around Mars، Harmony، Linn : Path Of Orchards، O، Pa Pa Land: Head's Escape و Colimus می شود.

برنده عنوان بهترین بازی موبایل گیمستان نیز از میان بازی های Police Patrol، Pa Pa Land: Head's Escape، Man vs Missile و Around Mars، Electron و Harmony معرفی خواهد شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هم زمان با معرفی نامزدهای نهایی جایزه گیمستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق لینک <http://tehrangamecon.com/en/peoples-choice-awards>، به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیمستان (که به صورت رسمی منتشر شده اند) رای دهند. مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا ۴ تیر ماه خواهد بود.

لازم به ذکر است از آنجا که بازی های PC منتخب در گیمستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش وجود ندارد. بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیمستان معرفی شده اند، علاوه بر آن که به رایگان در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیمستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC۲۰۱۸ معرفی خواهند شد.

براساس این گزارش ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC۲۰۱۸ و رقابت در جایزه گیمستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است. در میان نامزدهای اعلام شده نیز Tangled Up! و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.



نامزدهای جایزه گیمستان ۲۰۱۸ مشخص شد (۱۳۹۷-۰۷/۰۴/۹۵)

با معرفی نامزدهای نخستین دوره «جایزه گیمستان» در دو بخش رایانه شخصی و موبایل به عنوان بخش جنبی رویداد بین المللی تی جی سی، مسابقه انتخاب برترین بازی گیمستان از نگاه مردم نیز آغاز شد.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیمستان، نامزدهای بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلاقانه ترین بازی (Most Innovative) و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلتفرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند.

در بخش PC، سه بازی Woodfaren Bardia و Filliping Filip به عنوان نامزدهای بهترین بازی بصری، بازی های Woodfaren Bardia و Filliping Filip، Musa A Brother's Story و Filip به عنوان نامزدهای خلاقانه ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End، Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی PC جایزه گیمستان معرفی شدند.

در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Pa Pa Land: Head's Escape، Around Mars، Mr Crow Don't Open the Envelope، Spirit Wars و Anahita، Man vs Missiles به عنوان نامزدهای نهایی معرفی شدند.

در شاخه خلاقانه ترین بازی موبایل گیمستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل Around Mars، Harmony، Linn، Path Of Orchards، O، Colimus و Pa Pa Land: Head's Escape می شود.

برنده عنوان بهترین بازی موبایل گیمستان نیز از میان بازی های Police Patrol، Pa Pa Land: Head's Escape، Man vs Missile، Around Mars، Electron و Harmony معرفی خواهد شد.

هم زمان با معرفی نامزدهای نهایی جایزه گیمستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق لینک <http://tehrangamecon.com/en/peoples-choice-awards>، به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیمستان (که به صورت رسمی منتشر شده اند) رای دهند.

مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا ۴ تیر ماه خواهد بود.

لازم به ذکر است از آنجا که بازی های PC منتخب در گیمستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش وجود ندارد. بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیمستان معرفی شده اند، علاوه بر آن که به رایگان در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند.

همچنین برترین بازی های گیمستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC۲۰۱۸ معرفی خواهند شد.

براساس این گزارش ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC۲۰۱۸ و رقابت در جایزه گیمستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است.

در میان نامزدهای اعلام شده نیز Tangled Up! و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.



نامزدهای جایزه گیمستان ۲۰۱۸ مشخص شد (۱۴۲۹-۱۴۲۸-۱۳۲۹)

تهران (پانا) - با معرفی نامزدهای نخستین دوره «جایزه گیمستان» در دو بخش رایانه شخصی و موبایل به عنوان بخش جنبی رویداد بین المللی تی جی سی، مسابقه انتخاب برترین بازی گیمستان از نگاه مردم نیز آغاز شد.

به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیمستان، نامزدهای بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلافتان ترین بازی (Most Innovative)، و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلتفرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند.

در بخش PC، سه بازی Woodfarer, Bardia و Filliping Filip به عنوان نامزدهای بهترین بازی بصری، بازی های Woodfarer, Filliping و Bardia به عنوان نامزدهای خلافتان ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End, Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی PC جایزه گیمستان معرفی شدند.

در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Mr Crow Don't Open the Envelope, Around Mars, Pa Pa Land: Head's Escape و Spirit Wars, Anahita, Man vs Missiles به عنوان نامزدهای نهایی معرفی شدند.

در شاخه خلافتان ترین بازی موبایل گیمستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل Around Mars, Harmony, Linn : Path Of Orchards, O, Pa Pa Land: Head's Escape و Colimus می شود.

برنده عنوان بهترین بازی موبایل گیمستان نیز از میان بازی های Police Patrol, Pa Pa Land: Head's Escape, Man vs Missile, Around Mars, Electron و Harmony معرفی خواهد شد.

هم زمان با معرفی نامزدهای نهایی جایزه گیمستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق لینک <http://tehrangamecon.com/en/peoples-choice-awards> به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیمستان (که به صورت رسمی منتشر شده اند) رای دهند. مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا ۴ تیر ماه خواهد بود.

لازم به ذکر است از آنجا که بازی های PC منتخب در گیمستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش وجود ندارد.

بازی سازی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیمستان معرفی شده اند، علاوه بر آن که به رایگان در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیمستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC۲۰۱۸ معرفی خواهند شد.

براساس این گزارش ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC۲۰۱۸ و رقابت در جایزه گیمستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است. در میان نامزدهای اعلام شده نیز Tangled Up و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.



نامزدهای جایزه گیمستان ۲۰۱۸ مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد (۱۴۲۹-۱۴۲۸-۱۳۲۹)

با معرفی نامزدهای نخستین دوره «جایزه گیمستان» در دو بخش رایانه شخصی و موبایل به عنوان بخش جنبی رویداد بین المللی تی جی سی، مسابقه انتخاب برترین بازی گیمستان از نگاه مردم نیز آغاز شد.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیمستان، نامزدهای بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلافتان ترین بازی (Most Innovative)، و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلت فرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند.

در بخش PC، سه بازی Woodfarer, Bardia و Filliping Filip به عنوان نامزدهای بهترین بازی بصری، بازی های Woodfarer, Filliping و Bardia به عنوان نامزدهای خلافتان ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End, Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی PC جایزه گیمستان معرفی شدند.

در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Mr Crow Don't Open the Envelope, Around Mars, Pa Pa Land: Head's Escape و Spirit Wars, Anahita, Man vs Missiles به عنوان نامزدهای نهایی معرفی شدند.

در شاخه خلافتان ترین بازی موبایل گیمستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل Around Mars, Harmony, Linn : Path Of Orchards, O, Pa Pa Land: Head's Escape و Colimus می شود.

برنده عنوان بهترین بازی موبایل گیمستان نیز از میان بازی های Police Patrol, Pa Pa Land: Head's Escape, Man vs Missile, Around Mars, Electron و Harmony معرفی خواهد شد.

هم زمان با معرفی نامزدهای نهایی جایزه گیمستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق لینک <http://tehrangamecon.com/en/peoples-choice-awards> به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیمستان (که به صورت رسمی ادامه دارد ...) رای دهند.

(ادامه خبر ...) منتشر شده اند) رای دهند. مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا چهار تیر ماه خواهد بود. لازم به ذکر است از آنجا که بازی های PC منتخب در گیمستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش وجود ندارد. بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیمستان معرفی شده اند، علاوه بر آن که به رایگان در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیمستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC۲۰۱۸ معرفی خواهند شد. براساس این گزارش ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC۲۰۱۸ و رقابت در جایزه گیمستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است. در میان نامزدهای اعلام شده نیز Tangled Up و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.



نامزد های جایزه گیمستان ۲۰۱۸ مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۲-۹۶/۰۳)

گروه فناوری اطلاعات - با معرفی نامز های نخستین دوره «جایزه گیمستان» در دو بخش رایانه شخصی و موبایل به عنوان بخش جنبی رویداد بین المللی تی جی سی، مسابقه انتخاب برترین بازی گیمستان از نگاه مردم نیز آغاز شد.

به گزارش ایکننا؛ به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیمستان، نامزد های بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلاقانه ترین بازی (Most Innovative) و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلتفرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند. در بخش PC، سه بازی Woodfarer.Bardia و Filliping Filip به عنوان نامزد های بهترین بازی بصری، بازی های Woodfarer.Filliping Bardia و Filip به عنوان نامزد های خلاقانه ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End، Filliping Bardia و Filip به عنوان نامزد های بهترین بازی PC جایزه گیمستان معرفی شدند. در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Mr Crow Don't Open the Envelope، Around Mars، Pa Pa Land: Head's Escape و Spirit Wars به عنوان نامزد های نهایی معرفی شدند. در شاخه خلاقانه ترین بازی موبایل گیمستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل Around Mars، Harmony، Linn: Path Of Orchards، O، Colimus و Pa Pa Land: Head's Escape می شود. برنده عنوان بهترین بازی موبایل گیمستان نیز از میان بازی های Police Patrol، Pa Pa Land: Head's Escape، Man vs Missile، Around Mars، Electron و Harmony معرفی خواهد شد. هم زمان با معرفی نامزد های نهایی جایزه گیمستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق لینک <http://tehrangamecon.com/en/peoples-choice-awards> به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیمستان (که به صورت رسمی منتشر شده اند) رای دهند. مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا ۴ تیر ماه خواهد بود.

لازم به ذکر است از آنجا که بازی های PC منتخب در گیمستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش وجود ندارد. بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزد های جایزه گیمستان معرفی شده اند، علاوه بر آن که به رایگان در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیمستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC۲۰۱۸ معرفی خواهند شد.

براساس این گزارش ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC۲۰۱۸ و رقابت در جایزه گیمستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است. در میان نامزد های اعلام شده نیز Tangled Up و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.

انتهای پیام



نامزدهای جایزه گیمستان ۲۰۱۸ مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد (۲۰۱۸-۰۹/۰۴/۰۳)

ایرانیان با معرفی نامزدهای نخستین دوره «جایزه گیمستان» در دو بخش رایانه شخصی و موبایل به عنوان بخش جنبی رویداد بین المللی تی جی سی، مسابقه انتخاب برترین بازی گیمستان از نگاه مردم نیز آغاز شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیمستان، نامزدهای بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلاقانه ترین بازی (Most Innovative) و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلتفرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند. در بخش PC، سه بازی Woodfarer Bardia و Filliping Filip به عنوان نامزدهای بهترین بازی بصری، بازی های Woodfarer Filliping و Bardia به عنوان نامزدهای خلاقانه ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End، Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی PC جایزه گیمستان معرفی شدند.

در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Mr Crow Don't Open the Envelope، Around Mars، Pa Pa Land: Head's Escape و Spirit Wars، Anahita، Man vs Missiles در شاخه خلاقانه ترین بازی موبایل گیمستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل Around Mars، Harmony، Linn: Path Of Orchards، O، Colimus و Pa Pa Land: Head's Escape می شود.

برنده عنوان بهترین بازی موبایل گیمستان نیز از میان بازی های Police Patrol، Pa Pa Land: Head's Escape، Man vs Missile، Around Mars، Electron و Harmony معرفی خواهد شد.

هم زمان با معرفی نامزدهای نهایی جایزه گیمستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق لینک <http://tehrangamecon.com/en/peoples-choice-awards>، به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیمستان (که به صورت رسمی منتشر شده اند) رای دهند. مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا ۴ تیر ماه خواهد بود.

لازم به ذکر است از آنجا که بازی های PC منتخب در گیمستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش وجود ندارد. بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیمستان معرفی شده اند، علاوه بر آن که به رایگان در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیمستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC۲۰۱۸ معرفی خواهند شد.

براساس این گزارش ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC۲۰۱۸ و رقابت در جایزه گیمستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است. در میان نامزدهای اعلام شده نیز Tangled Up و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.



اعلام نامزدهای جایزه گیمستان ۲۰۱۸ (۲۰۱۸-۰۹/۰۴/۰۳)

با معرفی نامزدهای نخستین دوره «جایزه گیمستان» در دو بخش رایانه شخصی و موبایل به عنوان بخش جنبی رویداد بین المللی تی جی سی، مسابقه انتخاب برترین بازی گیمستان از نگاه مردم نیز آغاز شد.

طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیمستان، نامزدهای بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلاقانه ترین بازی (Most Innovative) و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلتفرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند. در بخش پی سی، سه بازی Woodfarer Bardia و Filliping Filip به عنوان نامزدهای بهترین بازی بصری، بازی های Woodfarer Filliping و Bardia به عنوان نامزدهای خلاقانه ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End، Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی پی سی جایزه گیمستان معرفی شدند.

در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Mr Crow Don't Open the Envelope، Around Mars، Pa Pa Land: Head's Escape و Spirit Wars، Anahita، Man vs Missiles در شاخه خلاقانه ترین بازی موبایل گیمستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل Around Mars، Harmony، Linn: Path Of و Orchards، O، Colimus، Pa Pa Land: Head's Escape می شود.

برنده جایزه بهترین بازی موبایل گیمستان نیز از میان بازی های Police Patrol، Pa Pa Land: Head's Escape، Man vs Missile، Around Mars، Electron و Harmony معرفی خواهد شد.

هم زمان با معرفی نامزدهای نهایی جایزه گیمستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق وب سایت TGC، به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیمستان رای دهند که به صورت رسمی منتشر شده اند. مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا چهار تیر ماه خواهد بود. لازم به ذکر است از آنجا که بازی های پی سی منتخب در گیمستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وجود ندارد. بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیمستان معرفی شده اند، علاوه بر آنکه به رایگان در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیمستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC۲۰۱۸ معرفی خواهند شد.

براساس این گزارشی ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC۲۰۱۸ و رقابت در جایزه گیمستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است. در میان نامزدهای اعلام شده نیز Tangled Up! و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.



اعلام نامزدهای جایزه گیمستان ۲۰۱۸ (۱۳۹۷-۰۷/۰۸/۱۳۹۸)

طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیمستان، نامزدهای بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلاقانه ترین بازی (Most Innovative) و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلتفرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند.

در بخش پی سی، سه بازی Woodfarer, Bardia, Filliping Filip و Woodfarer, Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی بصری؛ بازی های Woodfarer, Bardia, Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای خلاقانه ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End, Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی پی سی جایزه گیمستان معرفی شدند.

در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Pa Pa Land: Head's Escape, Around Mars, Mr Crow Don't Open the Envelope, Anahita, Man vs Missiles و Spirit Wars به عنوان نامزدهای نهایی معرفی شدند.

در شاخه خلاقانه ترین بازی موبایل گیمستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل Linn: Path Of, Around Mars, Harmony, Police, Orchard, O, Colimus, Pa Pa Land: Head's Escape می شود. برنده جایزه بهترین بازی موبایل گیمستان نیز از میان بازی های Police, Orchard, O, Colimus, Pa Pa Land: Head's Escape, Man vs Missile, Around Mars, Electron و Harmony معرفی خواهد شد.

هم زمان با معرفی نامزدهای نهایی جایزه گیمستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق وب سایت TGC، به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیمستان رای دهند که به صورت رسمی منتشر شده اند. مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا چهار تیر ماه خواهد بود. لازم به ذکر است از آنجا که بازی های پی سی منتخب در گیمستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش وجود ندارد. بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیمستان معرفی شده اند، علاوه بر آنکه به رایگان در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیمستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC۲۰۱۸ معرفی خواهند شد.

براساس این گزارشی ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC۲۰۱۸ و رقابت در جایزه گیمستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است. در میان نامزدهای اعلام شده نیز Tangled Up! و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.



نامزدهای جایزه گیمستان ۲۰۱۸ مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد (۱۳۹۷-۰۷/۰۸/۱۳۹۸)

با معرفی نامزدهای نخستین دوره «جایزه گیمستان» در دو بخش رایانه شخصی و موبایل به عنوان بخش جنبی رویداد بین المللی تی جی سی، مسابقه انتخاب برترین بازی گیمستان از نگاه مردم نیز آغاز شد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیمستان، نامزدهای بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلاقانه ترین بازی (Most Innovative) و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلتفرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند.

در بخش PC، سه بازی Woodfarer, Bardia, Filliping Filip و Woodfarer, Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی بصری؛ بازی های Woodfarer, Bardia, Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای خلاقانه ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End, Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی PC جایزه گیمستان معرفی شدند.

در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Pa Pa Land: Head's Escape, Around Mars, Mr Crow Don't Open the Envelope, Anahita, Man vs Missiles و Spirit Wars به عنوان نامزدهای نهایی معرفی شدند.

در شاخه خلاقانه ترین بازی موبایل گیمستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل Linn: Path Of, Orchard, O, Colimus, Pa Pa Land: Head's Escape می شود. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) برنده عنوان بهترین بازی موبایل گیم‌یستان نیز از میان بازی های Police Patrol, Pa Pa Land: Head's Escape, Man vs Missile, Around Mars, Electron و Harmony معرفی خواهد شد.

هم زمان با معرفی نامزدهای نهایی جایزه گیم‌یستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق لینک <http://tehrangamecon.com/en/peoples-choice-awards>، به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیم‌یستان (که به صورت رسمی منتشر شده اند) رای دهند. مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا ۴ تیر ماه خواهد بود.

لازم به ذکر است از آنجا که بازی های PC منتخب در گیم‌یستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش وجود ندارد. بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیم‌یستان معرفی شده اند، علاوه بر آن که به رایگان در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیم‌یستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC۲۰۱۸ معرفی خواهند شد.

براساس این گزارش ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC۲۰۱۸ و رقابت در جایزه گیم‌یستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است. در میان نامزدهای اعلام شده نیز Tangled Up و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.



با حضور چهار بازی غیر ایرانی در میان کاندیدها؛ نامزدهای جایزه گیم‌یستان ۲۰۱۸ مشخص شد / مسابقه مردمی بهترین بازی از نگاه مردم آغاز شد (۱۳۹۵/۱۲/۲۹ - ۱۳۹۶/۰۱/۰۹)

با معرفی نامزدهای نخستین دوره «جایزه گیم‌یستان» در دو بخش رایانه شخصی و موبایل به عنوان بخش جنبی رویداد بین المللی تی جی سی، مسابقه انتخاب برترین بازی گیم‌یستان از نگاه مردم نیز آغاز شد.

به گزارش خبرایران از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیم‌یستان، نامزدهای بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلاقانه ترین بازی (Most Innovative) و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلتفرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند.

در بخش PC، سه بازی Woodfare، Bardia و Filliping Filip به عنوان نامزدهای بهترین بازی بصری، بازی های Woodfare، Filliping Bardia و Filliping Filip به عنوان نامزدهای خلاقانه ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End، Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی PC جایزه گیم‌یستان معرفی شدند.

در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Pa Pa Land: Head's Escape، Around Mars، Mr Crow Don't Open the Envelope، Spirit Wars و Anahita، Man vs Missiles به عنوان نامزدهای نهایی معرفی شدند.

در شاخه خلاقانه ترین بازی موبایل گیم‌یستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل Around Mars، Harmony، Linn : Path Of Orchards، O، Colimus و Pa Pa Land: Head's Escape می شود.

برنده عنوان بهترین بازی موبایل گیم‌یستان نیز از میان بازی های Police Patrol، Pa Pa Land: Head's Escape، Man vs Missile، Around Mars، Electron و Harmony معرفی خواهد شد.

هم زمان با معرفی نامزدهای نهایی جایزه گیم‌یستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق لینک <http://tehrangamecon.com/en/peoples-choice-awards>، به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیم‌یستان (که به صورت رسمی منتشر شده اند) رای دهند. مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا ۴ تیر ماه خواهد بود.

لازم به ذکر است از آنجا که بازی های PC منتخب در گیم‌یستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش وجود ندارد. بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیم‌یستان معرفی شده اند، علاوه بر آن که به رایگان در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیم‌یستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC۲۰۱۸ معرفی خواهند شد.

براساس این گزارش ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC۲۰۱۸ و رقابت در جایزه گیم‌یستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است. در میان نامزدهای اعلام شده نیز Tangled Up و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.

سخت‌افزار

نامزدهای جایزه گیמיستان ۲۰۱۸ مشخص شد (۲۰۱۸-۷/۲/۹۶)

با معرفی نامزدهای نخستین دوره «جایزه گیמיستان» در دو بخش رایانه شخصی و موبایل به عنوان بخش جنی رویداد بین المللی تی جی سی، مسابقه انتخاب برترین بازی گیمیستان از نگاه مردم نیز آغاز شد. به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیمیستان، نامزدهای بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلاقانه ترین بازی (Most Innovative) و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلتفرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند.

در بخش PC، سه بازی Woodfare، Bardia و Filliping Filip به عنوان نامزدهای بهترین بازی بصری، بازی های Woodfare، Filliping Filip و Filip و Musa A Brother's Story به عنوان نامزدهای خلاقانه ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End، Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی PC جایزه گیمیستان معرفی شدند.

در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Pa Pa Land: Head's Escape، Around Mars، Mr Crow Don't Open the Envelope، Spirit Wars و Anahita، Man vs Missiles در شاخه خلاقانه ترین بازی موبایل گیمیستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل

Around Mars، Harmony، Linn : Path Of Orchards، O، Colimus و Pa Pa Land: Head's Escape می شود.

برنده عنوان بهترین بازی موبایل گیمیستان نیز از میان بازی های Police Patrol، Pa Pa Land: Head's Escape، Man vs Missile، Around Mars، Electron و Harmony معرفی خواهد شد.

هم زمان با معرفی نامزدهای نهایی جایزه گیمیستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق لینک <http://tehrangamecon.com/en/peoples-choice-awards>، به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیمیستان (که به صورت رسمی منتشر شده اند) رای دهند. مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا ۴ تیر ماه خواهد بود.

لازم به ذکر است از آنجا که بازی های PC منتخب در گیمیستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش وجود ندارد. بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیمیستان معرفی شده اند، علاوه بر آن که به رایگان در TGC۲۰۱۸ حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیمیستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC۲۰۱۸ معرفی خواهند شد.

براساس این گزارش ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC۲۰۱۸ و رقابت در جایزه گیمیستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است. در میان نامزدهای اعلام شده نیز Tangled Up و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.



نامزدهای جایزه گیمیستان ۲۰۱۸ مشخص شد (۲۰۱۸-۷/۲/۹۶)

ICTPRESS - با معرفی نامزدهای نخستین دوره "جایزه گیمیستان" در دو بخش رایانه شخصی و موبایل به عنوان بخش جنی رویداد بین المللی تی جی سی، مسابقه انتخاب برترین بازی گیمیستان از نگاه مردم نیز آغاز شد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیئت داوران بین المللی جایزه گیمیستان، نامزدهای بهترین بازی بصری (Best Visual)، خلاقانه ترین بازی (Most Innovative) و بهترین بازی (Best Game) را در دو بخش پلتفرم رایانه شخصی و موبایل اعلام کردند. در بخش PC، سه بازی Woodfare، Bardia و Filliping Filip به عنوان نامزدهای بهترین بازی بصری، بازی های Woodfare، Filliping Filip و Filip و Musa A Brother's Story به عنوان نامزدهای خلاقانه ترین بازی ها و در نهایت سه بازی The Last Dead End، Filliping Filip و Bardia به عنوان نامزدهای بهترین بازی PC جایزه گیمیستان معرفی شدند.

در بخش موبایل و در شاخه بهترین بازی بصری، Pa Pa Land: Head's Escape، Around Mars، Mr Crow Don't Open the Envelope، Spirit Wars و Anahita، Man vs Missiles در شاخه خلاقانه ترین بازی موبایل گیمیستان نیز ۶ نامزد حضور دارند که شامل

Around Mars، Harmony، Linn : Path Of Orchards، O، Colimus و Pa Pa Land: Head's Escape می شود.

برنده عنوان بهترین بازی موبایل گیمیستان نیز از میان بازی های Police Patrol، Pa Pa Land: Head's Escape، Man vs Missile، Around Mars، Electron و Harmony معرفی خواهد شد.

هم زمان با معرفی نامزدهای نهایی جایزه گیمیستان، مسابقه انتخاب برترین بازی موبایل از نگاه مردم نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از طریق لینک <http://tehrangamecon.com/en/peoples-choice-awards>، به یکی از ۱۸ بازی منتخب گیمیستان (که به صورت رسمی منتشر شده اند) رای دهند. مهلت شرکت در مسابقه مردمی تا ۴ تیر ماه خواهد بود.

لازم به ذکر است از آنجا که بازی های PC منتخب در گیمیستان هنوز به بازار عرضه نشده اند، امکان برگزاری مسابقه مردمی در این بخش وجود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ندارد بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیمستان معرفی شده اند، علاوه بر آن که به رایگان در TGC2018 حضور خواهند داشت، فرصت خواهند داشت بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیمستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی TGC2018 معرفی خواهند شد.

براساس این گزارش ۹۰ بازی از ۱۰ کشور دنیا شامل ایران، هند، پاکستان، قزاقستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC2018 و رقابت در جایزه گیمستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران بوده است. در میان نامزدهای اعلام شده نیز Tangled Up و Man vs Missile از کشور هند، Musa's brother از بحرین و The Last Dead End از آذربایجان به چشم می خورد.

نامزدهای جایزه گیمستان ۲۰۱۸ مشخص شد



ارسال ۹۰ بازی ویدئویی به جایزه گیمستان رویداد تی جی سی (۱۳۸۴-۱۳۸۵)

با ثبت ۱۴ بازی غیر ایرانی از ۷ کشور؛ ۹۰ بازی ویدئویی به رویداد تی جی سی ارسال شد

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ ۹۰ بازی از ۸ کشور دنیا برای شرکت در نخستین دوره «جایزه گیمستان» ثبت نام کردند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۹۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ارمنستان، ترکیه، بحرین، مصر و آذربایجان برای حضور در TGC2018 و رقابت در جایزه گیمستان ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۴ بازی خارجی و ۷۶ بازی از ایران است.

براساس این گزارش از میان آثار دریافت شده، ۶۵ بازی برای موبایل و ۲۵ بازی برای رایانه های شخصی است. همچنین پس از بررسی اولیه هیات داوران، ۵۱ بازی موبایل و ۱۶ بازی PC، در مجموع ۶۷ بازی، برای حضور در جایزه گیمستان تایید شدند. ۱۰ عضو هیات داوران «جایزه گیمستان» که شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی هستند نیز معرفی شده اند و این افراد هم اکنون در حال دلوری برای انتخاب برترین بازی های جایزه گیمستان هستند.

براساس این گزارش نامزدهای جایزه گیمستان ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و این افراد امکان حضور رایگان در این رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه رویداد بین المللی TGC 2018 معرفی می شوند.

بیشتر بخوانید:

کدام خبرنگاران می توانند اینترنت بدون فیلتر دریافت کنند؟

آذری چهرمی: برنامه توسعه قضایی کشور باید در خدمت رفع مشکلات قرار گیرد

انتهای پیام/



ثبت نام ترم تابستان ۹۷ انستیتو ملی بازی سازی آغاز شد (۱۳۸۵-۹۷/۱۳۸۶)

کلاس های ترم تابستان انستیتو ملی بازی سازی از روز شنبه شانزدهم تیرماه آغاز می شود و داوطلبین شرکت در این کلاس ها می توانند همین حالا (یکشنبه ۲۷ خرداد) تا ساعت ۲۳ روز جمعه پانزدهم تیرماه از طریق این لینک در کلاس ها ثبت نام کنند.

به گزارش فائونیز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دوره های متنوع ترم تابستان شامل مواردی چون دوره «مبانی بازی سازی»، دوره «مقدماتی بازی سازی»، دوره های آزاد «طراحی سه بعدی فضا»، آموزش «مقدماتی آنریل انجین»، آموزش «پیشرفته آنریل انجین»، «C++»، «استفاده از ۳D» در کانسپت آرت، «موسیقی و صداگذاری روی گیم های یوتیوبی با تمرکز روی برنامه Fmod»، «کاربرد ریاضی در بازی» و «کاربرد فیزیک در بازی» می شود. این دوره ها خود به سطوح و درس های مختلف تقسیم می شوند که جهت فراگیری آن ها شاهد تشکیل کلاس های متنوعی در انستیتو ملی بازی سازی خواهیم بود.

گفتنی است انستیتو ملی بازی سازی قصد دارد برای سال ۹۷ در دوره عالی پلوراپ نیز ورودی جدید جذب کند.

برای کسب اطلاعات جزئی تر درباره دروس و سطوح هر دوره، زمان کلاس ها، نام اساتید، شهریه هر کلاس و دوره می توانید به آدرس <http://irangdiir/>

news/100131 در سایت انستیتو ملی بازی سازی مراجعه کنید.

داوطلبان شرکت در کلاس ها می توانند جهت رفع هر گونه ابهام درباره کلاس های ترم تابستان انستیتو با شماره تلفن ۸۸۲۰۵۹۰۱ نیز تماس بگیرند.

کتابچه «نحوه معرفی یک بازی به ناشر در ۳۰ دقیقه» منتشر شد (۱۳۹۵/۰۴/۲۷-۱۳۹۵/۰۵/۰۱)

یکی از اهداف اصلی نمایشگاه Tehran Game Convention (به اختصار TGC) که دومین سال آن در ماه آینده بزرگ می شود، آشنا کردن بازی سازان داخلی با ناشرین خارجی است. TGC یک رویداد تجاری است. در چنین رویدادهایی معمولاً کسب و کارها حاضر هستند و مصرف کنندگان نقش فعالی ندارند.

باید به این نکته اشاره کرد که با وجود برگزاری موفق TGC ۲۰۱۷، یکی از ضعف های این نمایشگاه در زمینه عقد قراردادهای تجاری بود. به همین جهت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با همکاری دیجیاتو به عنوان حامی رسانه ای رویداد TGC ۲۰۱۸، کتابچه آموزشی «نحوه معرفی یک بازی به ناشر در ۳۰ دقیقه» را منتشر کرده که می توانید آن را به صورت رایگان از طریق این لینک دانلود کنید.

معرفی موفق یک بازی به ناشری بین المللی به پارامترهای زیادی وابسته است و بازی ساز باید بتواند در مدت زمان محدودی که در اختیار دارد، بیشترین اطلاعات ممکن را به جذابترین نحو، به ناشر انتقال دهد؛ از همین جهت مطالعه این کتابچه می تواند راهنمای خوبی برای بازی سازانی که تجربه کمتری در برخورد با ناشرین بین المللی داشته اند، باشد.

نگارش این کتابچه بر عهده حسن مهدی اصل بوده که در ساخت بازی هایی همچون «سیاوش» و «جنگل های لرزان» شرکت داشته است. پیش از این لیست داوران بین المللی جایزه گیمستان رویداد TGC نیز منتشر شده بود. این رویداد روزهای ۱۴ و ۱۵ تیر امسال در تهران برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی در گفتگو با باشگاه خبرنگاران: تولید بازی توسط ناشران داخلی با تعرفه های فعلی توجیه اقتصادی ندارد (۱۳۹۵/۰۷/۲۸-۱۳۹۵/۰۸/۰۱)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای دغدغه های خود درباره تقویت تولید بازی های داخلی را مطرح کرد.

به گزارش خبرنگار حوزه دریاچه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگو اختصاصی با باشگاه خبرنگاران جوان، از دغدغه های خود در جهت حمایت از بازی های رایانه ای تولید شده در داخل کشور و توسط ناشرهای داخلی اینگونه گفت:

همانطور که مطلع هستید، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قالب مصوبه شورای عالی فضای مجازی که سال ۱۳۹۴ گذرانده شد، پیگیر وضع تعرفه بر روی بازی های خارجی هست.

امروزه وضعیت داخلی ما به گونه ای است که شرکت های بین المللی به صورت رسمی بازی های خود را در کشور عرضه می کنند و در واقع از درآمدی که از داخل بازار ما کسب میشه، سودی نیز به آنها خواهد رسید. شرایط حاکم بر کسب و کار داخلی ما به شکلی است که بازی ایرانی نسبت به بازی خارجی هیچ مزیتی در زمینه عرضه ندارد.

این حرف به معنای آن است که زمانی که یک بازی در داخل کشور تولید می شود، در هنگام عرضه همان مالیات، ارزش افزوده و تعرفه ها را پرداخت می کند که بازی خارجی پرداخت می کند. از نقطه نظر دیگر؛ ما دنبال این هستیم که در منطقه در بخش بازی سازی حرفی برای گفتن داشته باشیم، کما اینکه در حال حاضر نیز داریم و به بیان بهتر فقط کشور ترکیه است که رقیب ما محسوب می شود؛ اما باز هم جای پیشرفت وجود دارد و ما به آینده روشن تری نگاه می کنیم. ما در تلاش هستیم که بازی های خود را طوری بسازیم که قابلیت عرضه در بازارهای خارجی را داشته باشد و رویداد TGC برای رسیدن به این هدف، گام مهمی محسوب می شود. یکی از اهداف ما برای تولید بازی داخلی بهتر این است که شرایط را برای بازی ساز طوری محیی کنیم که ساخت بازی در داخل برای او، نسبت به وارد کردن بازی و فروش راحت آن، توجیه اقتصادی داشته باشد.

قدوسی ادامه داد: بازی خارجی به یک اسب زین کرده و آماده شیب است که یک شرکت می تواند آن را خریداری کند و داخل کشور به صورت راحت و آماده به فروش برساند و مطمئن نیز باشد که سود خوبی از این کار عایدش می شود. در مقابل برای شرکتی که قصد بازی سازی دارد شرایط به گونه ای است که باید مقدار زیادی پول خرج کند و زمان زیادی بگذارد تا اینکه بازی خود را عرضه کند؛ اما باز هم این تضمین برایش ایجاد نمی شود که می تواند بازی را به راحتی به فروش برساند و به سود نسبی برسد.

از طرفی ما قصد نداریم یک بازار انحصاری برای بازی های داخلی ایجاد کنیم، هدف ما این است که بازی های در کنار بازی های خارجی رشد کنند به این معنی که بازی های خارجی نیز در کشور عرضه شوند و بازی های داخلی با آنها رقابت کنند، اما به هر صورت باید یک مزیت نسبی برای حمایت از بازی های داخلی قائل بشویم.

قدوسی در ادامه صحبت های خود به عرضه بازی های رایانه ای در فضای دیجیتال اشاره کرد و افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال حاضر تلاش می کند که به بخش عرضه بازی در فضای مجازی پرداخته و این حوزه را ساماندهی کند. پیش از این ما به ساماندهی بازی های رایانه ای در فضای فیزیکی پرداخته ایم و سیاست مشخصی ارائه دادیم تحت این عنوان که بازی هایی در کشور رسمی هستند که هولوگرام داشته باشند و بنیاد به آنها مجوز داده باشد. اما در فضای مجازی ما وضعیت فوق را تاکنون نداشتیم و سعی می کنیم که سیاست گذاری حاکم بر حوزه فیزیکی را وارد حوزه دیجیتال هم بکنیم، و در راستای همین هدف فعالیت هایی نیز داشته ایم، از جمله اینکه به ناشران اعلام کردیم باید پروانه انتشار از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دریافت کنند. در همین رابطه از اول تیرماه، بازی هایی که بدون پروانه انتشار در فضای مجازی منتشر می شوند اخطار دریافت می کنند و در صورت بی توجهی، بازی های آنها مسدود خواهد شد.

قدوسی در پاسخ به سوال درباره نظارت بر نحوه عرضه بازی های کنسولی در کشور، راه کارهای بنیاد ملی برای مقابله با بازار قاچاق این عناوین را اینگونه بیان کرد: یکی از قدم های مهمی که توسط بنیاد در جهت این هدف برداشته شده، کاهش عوارض واردات این بازی ها است. ما سال گذشته عوارض این بازی ها را از ۲۰ درصد به ۵ درصد رساندیم که وارد کردن آن بازی از طریق مرز توجیه اقتصادی داشته باشد. همچنین کار دومی که در جهت مبارزه با قاچاق بازی های کنسولی در حال انجام آن هستیم این است که از شرایط ارزی که حاکم بر کشور است استفاده کنیم و راه ارتباطی برای وارد کنندگان مجاز بازی های کنسولی باز کنیم که بتوانند از ارز مبادله ای و دولتی استفاده کنند. و با این حساب می توان امیدوار بود که یک وارد کننده بازی های کنسولی بتواند به صورت مجاز و غیرقاچاق، کالای خود را با قیمتی بسیار ارزان تر عرضه کند.

بیشتر بخوانید:

بیشتر بخوانید: اپل iOS ۱۲ را معرفی کرد؛ ویژگی های جدید این سیستم عامل را ببینید

بیشتر بخوانید: کدام دستگاه ها از iOS ۱۲ پشتیبانی می کنند؟

بیشتر بخوانید: شرکت HTC به روند نزولی خود ادامه می دهد؛ کاهش درآمد ۴۶ درصدی نسبت به سال گذشته

بیشتر بخوانید: اولین خودروها با پلاک دیجیتالی در کالیفرنیا

بیشتر بخوانید: اجازه اپل به توسعه دهندگان برای ارائه نسخه آزمایشی نرم افزارهای پولی آپ استور

بیشتر بخوانید: ایرپادهای اپل در iOS ۱۲ ابزار افراد کم شنوا می شود



وبنا / ارائه شیوه رویه ملی بازی

همایش بین المللی بازی تهران اواسط تیر ۹۷ در تهران برگزار می شود

«همایش بین المللی بازی تهران» ۱۴ تیرماه ۹۷ در سالن همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود

«همایش بین المللی بازی تهران» (Tehran Game Convention) بزرگ ترین رویداد تجاری بازی در منطقه ی خاورمیانه و شمال آفریقا است که هر سال در تهران برگزار می شود و میزبان بزرگ ترین فعالان و سرمایه گذاران صنعت بازیسازی از سراسر دنیا است. امسال برای اولین بار با همکاری آواگیمز و بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کاتکشن فرانسه فرصتی فراهم شده تا در افتتاحیه ی این رویداد، برترین بازی های ایرانی این همایش بتوانند دستاوردهای خود را با رویکرد هم افزایی و جذب سرمایه به مجموعه ای از سرمایه گذاران داخلی و خارجی ارائه کنند.



مکتب

طی برگزاری مراسم تودیع و معارفه؛ معاون جدید واحد نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای منصوب شد

(۲۲/۱۸-۹۷/۱۳/۲۸)

خبرایران: معاون جدید واحد نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی مراسم تودیع و معارفه در روز یکشنبه ۲۷ خرداد ماه معرفی شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طی این مراسم خسرو کردمیهن که پیشتر مدیریت ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز را عهده دار بود به عنوان معاون جدید واحد نظارت و ارزشیابی؛ جایگزین محمدرضا داوودی معاون سابق این واحد شد.

حسن کریمی قدوسی طی این مراسم از خدمات ارزشمند محمدرضا داوودی از جمله تهیه دستورالعمل ها و آیین نامه های اجرایی و دیگر امور انجام شده؛ تقدیر و قدردانی کرد.

گفتنی است یکی از برنامه های مهم واحد نظارت و ارزشیابی در سال جاری ساماندهی فضای دیجیتال عرضه تجاری بازی های رایانه ای و پیشبرد طرح دریافت تعرفه از بازی های تجاری خارجی است.



مکتب

حسن کریمی قدوسی؛ باید در منطقه در بخش بازی سازی حرفی برای گفتن داشته باشیم / بازی هایی بدون پروانه انتشار در فضای مجازی اخطار دریافت می کنند

(۲۲/۱۸-۹۷/۱۳/۲۸)

خبرایران: مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگوی اختصاصی با باشگاه خبرنگاران جوان، از دغدغه های خود درباره حمایت از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای تولید شده توسط ناشران داخلی صحبت کرد.

به گزارش خبرنگاران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ حسن کریمی قدوسی در این رابطه گفت: همانطور که مطلع هستید، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قالب مصوبه شورای عالی فضای مجازی که سال ۱۳۹۴ گذرانده شد، پیگیر وضع تعرفه روی بازی های خارجی است. امروزه وضعیت داخلی ما به گونه ای است که شرکت های بین المللی به صورت رسمی بازی های خود را در کشور عرضه می کنند و در واقع از درآمدی که از بازار داخلی کسب می شود، سودی نیز به آنها خواهد رسید. شرایط حاکم بر کسب و کار داخلی ما به شکلی است که بازی ایرانی نسبت به بازی خارجی هیچ مزیتی در زمینه عرضه ندارد.

این حرف به معنای آن است که زمانی که یک بازی در داخل کشور تولید می شود، در هنگام عرضه همان مالیات، ارزش افزوده و تعرفه ها را پرداخت می کند که بازی خارجی پرداخت می کند. از نقطه نظر دیگر؛ ما دنبال این هستیم که در منطقه در بخش بازی سازی حرفی برای گفتن داشته باشیم، کما اینکه در حال حاضر نیز داریم و به بیان بهتر فقط کشور ترکیه است که رقیب ما محسوب می شود؛ اما باز هم جای پیشرفت وجود دارد و ما به آینده روشن تری نگاه می کنیم. ما در تلاش هستیم که بازی های خود را طوری بسازیم که قابلیت عرضه در بازارهای خارجی را داشته باشد و رویداد TGC برای رسیدن به این هدف، گام مهمی محسوب می شود. یکی از اهداف ما برای تولید بازی داخلی بهتر این است که شرایط را برای بازی ساز طوری مهیا کنیم که ساخت بازی در داخل برای او، نسبت به وارد کردن بازی و فروش راحت آن، توجیه اقتصادی داشته باشد.

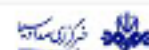
قدوسی ادامه داد: بازی خارجی به یک اسب زین کرده و آماده شبیه است که یک شرکت می تواند آن را خریداری کند و داخل کشور به صورت راحت و آماده به فروش برساند و مطمئن باشد که سود خوبی از این کار به دست می آورد. در مقابل برای شرکتی که قصد بازی سازی دارد شرایط به گونه ای است که باید مقدار زیادی پول خرج کند و زمان زیادی بگذارد تا اینکه بازی خود را عرضه کند، اما باز هم این تضمین برایش ایجاد نمی شود که می تواند بازی را به راحتی به فروش رساند و به سود نسبی برسد.

از طرفی ما قصد نداریم یک بازار انحصاری برای بازی های داخلی ایجاد کنیم، هدف ما این است که بازی های ایرانی در کنار بازی های خارجی رشد کنند به این معنی که بازی های خارجی نیز در کشور عرضه شوند و بازی های داخلی با آنها رقابت کنند؛ اما به هر صورت باید یک مزیت نسبی برای حمایت از بازی های داخلی قائل بشویم.

قدوسی در ادامه صحبت های خود به عرضه بازی های رایانه ای در فضای دیجیتال اشاره کرد و افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال حاضر تلاش می کند که به بخش عرضه بازی در فضای مجازی پرداخته و این حوزه را ساماندهی کند. پیش از این ما به ساماندهی بازی های رایانه ای در فضای فیزیکی پرداخته ایم و سیاست مشخصی ارائه دادیم تحت این عنوان که بازی هایی در کشور رسمی هستند که هولوگرام داشته باشند و بنیاد به آنها مجوز داده باشد.

اما در فضای مجازی ما وضعیت فوق را تاکنون نداشتیم و سعی می کنیم که سیاست گذاری حاکم بر حوزه فیزیکی را وارد حوزه دیجیتال هم بکنیم و در راستای همین هدف فعالیت هایی نیز داشته ایم، از جمله اینکه به ناشران اعلام کردیم باید پروانه انتشار از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دریافت کنند. در همین رابطه از اول تیرماه، بازی هایی که بدون پروانه انتشار در فضای مجازی منتشر می شوند اخطار دریافت می کنند و در صورت بی توجهی، بازی های آنها مسدود خواهد شد.

قدوسی در پاسخ به سوال درباره نظارت بر نحوه عرضه بازی های کنسولی در کشور، راه کارهای بنیاد ملی برای مقابله با بازار قاچاق این عناوین را اینگونه بیان کرد: یکی از قدم های مهمی که توسط بنیاد در جهت این هدف برداشته شده، کاهش عوارض واردات این بازی ها است. ما سال گذشته عوارض این بازی ها را از ۲۰ درصد به ۵ درصد رساندیم که وارد کردن آن بازی از طریق مرز توجیه اقتصادی داشته باشد. همچنین کار دومی که در جهت مبارزه با قاچاق بازی های کنسولی در حال انجام آن هستیم این است که از شرایط ارزی که حاکم بر کشور است استفاده کنیم و راه ارتباطی برای وارد کنندگان مجاز بازی های کنسولی باز کنیم که بتوانند از ارز مبادله ای و دولتی استفاده کنند و با این حساب می توان امیدوار بود که یک وارد کننده بازی های کنسولی بتواند به صورت مجاز و غیرقاچاق، کالای خود را با قیمتی بسیار ارزان تر عرضه کند.



قدوسی در نشست خبری TGC: تلاش بنیاد بازی های رایانه ای برای حضور در بازار جهانی (۱۳۹۵/۰۷/۲۲)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: دومین همایش و نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای تهران با هدف حفظ بازار کنونی و حضور بیشتر در بازار های جهانی برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما؛ کریمی قدوسی در دومین نشست خبری TGC افزود: بنیاد بازی های رایانه ای ۳ هدف افزایش دانش بازی سازی، صادرات محصولات ایرانی و تبدیل ایران به هاب بازی سازی منطقه را از برگزاری رویداد آموزشی تجاری ۲۰۱۸ Tehran Game Convention دنبال می کند.

وی با اشاره به خروج آمریکا از برجام و تلاش برای منزوی کردن ایران گفت: ما با برگزاری tgc پاتکی به این سیاست ها زدیم و با توجه به گران شدن هزینه سفر های خارجی تلاش کرده ایم، دیگران را به ایران بیاوریم تا معاملات جهانی خود را حفظ کنیم و تا زمانی که ایران در برجام بماند همکاری های اروپایی ما هم ادامه خواهد داشت.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه در رویداد پارسال تمام تلاش ما این بوده است که کیفیت بازی های ایرانی را بالا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بریم، افزود: در حال حاضر تیم ۱۲ نفره ای از ایران در ترکیه در حال بازی سازی مشترک بین المللی هستند و ۷ شرکت ایرانی را می شود نام برد که در حال بازی سازی برای شرکت های جهانی هستند که از این تعداد ۴ شرکت بعد از همایش TGC سال گذشته مشغول کار شدند. وی با تأکید بر اینکه اسامی هزینه ها را اضافه نمی کنیم، گفت: پارسال مهمانان را به اصفهان بردیم، اما اسامی یا هزینه خودشان اینکار را می کنیم، همچنین اسامی بلیت و غرفه رایگان نمی دهیم. کریمی قدوسی افزود: ما جزو محدود رویداد هایی هستیم که علاوه بر ۳ حامی مالی داخلی، یک حامی مالی بین المللی داریم و این اتفاق بزرگی است که TGC آنقدر موفق عمل کرده که یک شرکت آلمانی آمده سرمایه گذاری کرده است.



دومین نشست خبری رویداد آموزشی - تجاری (۱۳۹۵-۱۲/۴/۹۶)

دومین نشست خبری رویداد آموزشی - تجاری با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صبح امروز ۲۹ خرداد ماه در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور برگزار شد.



در نشست کریمی قدوسی تشریح شد؛ رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران در نام دوم / TGC واکسینه شد! (۱۳۹۵-۱۲/۴/۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تشریح جزئیات برگزاری دومین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) از واکسینه شدن این رویداد در برابر برخی شبهه ها خبر داد.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری دومین رویداد آموزشی تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) صبح امروز سه شنبه ۲۹ خردادماه در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آغاز این نشست به اهداف برگزاری رویداد تی جی سی پرداخت و گفت: از همان دور اول برگزاری سه هدف مشخص را دنبال می کردیم؛ اول ارتقا دانش بازی سازان داخلی به واسطه حضور بازی سازان مطرح خارجی، دوم افزایش صادرات محصولات ایرانی در بازارهای جهانی و سوم تبدیل ایران به یک محور و هاب در منطقه تا هرکس قصد اطلاع از شرایط صنعت گیم در منطقه را دارد، به تهران بیاید و در این رویداد حضور پیدا کنند.

وی افزود: فکر می کنم برگزاری تی جی سی در شرایط فعلی کشور اهمیت بیشتری پیدا کرده است چراکه بعد از خروج آمریکا از برجام، برخی کشورها به دنبال منزوی کردن ایران هستند و از این نظر ورود ناشران و بازی سازان خارجی به کشور می تواند یک پاتک به این تلاش ها باشد. از این منظر عدم حرکت در مسیر تحقق این شرایط تن دادن به خواست دشمنان است.

کریمی قدوسی با اشاره به تلاش بنیاد برای افزایش کیفیت بازی های ایرانی گفت: امروز می توان به جرئت از هفت شرکت بازی ساز ایرانی نام برد که مشخصا برای بازارهای خارجی در حال تولید بازی هستند که از این هفت شرکت سه تا چهار شرکت پس از رویداد تی جی سی پارسال وارد میدان شدند و این دستاوردی قابل توجه است.

تلاش برای کاهش هزینه های تی جی سی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها در بخش دیگری از صحبت هایش به تلاش برای کاهش هزینه های برگزاری رویداد تی جی سی هم اشاره کرده و در عین حال گفت: رویکرد دیگر ما در این دوره توجه بیشتر به درآمدزایی بوده است و تلاش کرده ایم هیچ خدمتی به صورت رایگان به متقاضیان ارائه نشود. از سوی دیگر برای نخستین بار یک شرکت آلمانی اسپانسر این رویداد خواهد بود. از این منظر تی جی سی از محدود رویدادهای ایرانی است که اسپانسر خارجی جذب می کند و این نشان از اعتبار جهانی این رویداد دارد.

کریمی قدوسی در ادامه به تشریح رویداد «گیمستان» با هدف جذب بازی های خارجی از کشورهای مختلف در حاشیه «تی جی سی» پرداخت و تأکید کرد: با توجه به اولین دوره برگزاری این رویداد فکر می کنم در این حوزه توفیق نسبی هم به دست آورده ایم.

افتتاحیه ای برای معرفی برترین ها بازی سازی ایران

برخلاف دوره نخست «تی جی سی» این دوره از این رویداد آئین افتتاحیه هم خواهد داشت که کریمی قدوسی در تشریح جزئیات آن ضمن اشاره به سخنرانی یکی از کارشناسان بین المللی حوزه بازی ها، گفت: در بخش دیگر افتتاحیه که حدود یک تا دو ساعت خواهد بود؛ بازی سازان منتخب رویداد گیمستان به مدت ۵ دقیقه فرصت خواهند داشت بازی خود را در مقابل ناشران خارجی معرفی کنند. این قالب فکر شده ای است تا بازی سازان بتوانند پیش از شروع رویداد آثار خود را به مهمانان خارجی عرضه کنند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سالمه مشتری مدیر پروژه ۲۰۱۸ TGC نیز در این نشست خبری به ارائه آمارهایی درباره دومین دوره این رویداد پرداخت. بر این اساس کل شرکت کنندگان این دوره ۱۲۰۰ نفر خواهند بود که در قالب ۶۷ غرفه سامان دهی می شوند. تعداد ناشران خارجی این دوره ۲۴ ناشر از آمریکا، اروپا، استرالیا و آسیا هستند و تا به امروز ۲۶۰ بلیت برای کنفرانس فروخته شده است.

اشتری از برگزاری ۶ مسرکلاسی با دو استاد داخلی و چهار استاد خارجی هم خبر دادو در انتها مشارکت گسترده دانشگاه ها را از مهمترین وجوه تمایز این دوره تی جی سی نسبت به دوره قبل است.

سرتاجام همکاری با گیم کانکشن فرانسه پس از برجام

پس از صحبت های اشتری، کریمی قدوسی در پاسخ به سوال یکی از خبرنگاران درباره تأثیر تحریم ها بر برگزاری رویداد تی جی سی و به طور خاص ادامه حمایت گیم کانکشن فرانسه از این رویداد گفت: تلاش بنیاد بر استمرار برگزاری این رویداد است مگر آنکه شرایط بین المللی تغییرات و محدودیت هایی را به ما تحمیل کند. از این نظر ما در خط مقدم هستیم.

وی ادامه داد: توافقی ما با گیم کانکشن فرانسه هم است که تا زمان حضور ایران در برجام و امکان تبادلات تجاری و اقتصادی، همراهی با این رویداد ادامه داشته باشد. قرارداد ما با طرف فرانسوی به صورت سه ساله تمدید شده و تا زمانی که شرایط تغییر نکرده این همکاری ادامه خواهد داشت.

نظر مخالفان تی جی سی در راستای منافع ملی نیست

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به سوال دیگری درباره واکنش های منفی داخلی نسبت به تی جی سی و برخی اتهامات امتی طرح شده از سوی کمیسیون امنیتی مجلس پیش از برگزاری دور نخست این رویداد هم توضیح داد: اکثر موضع گیری های مخالف با این رویداد از طرف افرادی است که به دنبال بازی های بین المللی نیستند. برای این گروه برگزاری و عدم برگزاری تی جی سی علی السویه است و بهتر از ملاک را روی نظر بازی سازان قرار دهیم. کریمی قدوسی ادامه داد: وقتی از اقتصاد مقاومتی صحبت می کنیم یعنی هم باید درون را باشیم و هم برون گرا. در داخل باید تولید داشته باشیم و به دنبال عرضه جهانی باشیم. تی جی سی هم در راستای همین نگاه برگزار می شود و به نظرم مخالفت با آن چندان هم راستا با منافع ملی نیست.

وی ادامه داد: شایه ای که پیش از برگزاری دور اول این رویداد در مجلس مطرح شد ناشی از کم اطلاعی نمایندگان از کیفیت برگزاری این رویداد بود که با توضیحات ارائه شده همه اعضای کمیسیون قانع شدند و به تعبیری می توانم بگویم به واسطه آن شایه و پاسخی که دادیم، رویداد تی جی سی واکنش شد. کریمی قدوسی تأکید کرد: طبیعی بود که در سال اول نگرانی هایی وجود داشته باشد اما تجربه برگزاری دوره اول و کیفیت آن نگرانی ها را رفع کرد و باعث شد که امسال با حمایت بیشتری این رویداد برگزار شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره شفافیت مالی این رویداد هم با اشاره به گزارش منتشر شده از جزئیات حمایت های مالی بنیاد ملی از بازی سازان ملی هفته گذشته، تأکید کرد: در تلاش هستیم هزینه برگزاری تمام رویدادهای مرتبط با بازی های رایانه ای از ابتدای تأسیس بنیاد تا به امروز را در قالب یک گزارش میسوط منتشر کنیم. این گزارش در حال حاضر استخراج و آماده شده و به زودی منتشر خواهد شد.



رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران در گام دوم / TGC واکنش شد! (۱۳۹۵-۱۲/۲۹)

اقتصاد ایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تشریح جزئیات برگزاری دومین رویداد تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) از واکنش شن این رویداد در برابر برخی شایه ها خبر داد.

نشست خبری دومین رویداد آموزشی تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) صبح امروز سه شنبه ۲۹ خردادماه در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آغاز این نشست به اهداف برگزاری رویداد تی جی سی پرداخت و گفت: از همان دور اول برگزاری سه هدف مشخص را دنبال می کردیم: اول ارتقا دانش بازی سازان داخلی به واسطه حضور بازی سازان مطرح خارجی، دوم افزایش صادرات محصولات ایرانی در بازارهای جهانی و سوم تبدیل ایران به یک محور و هاب در منطقه تا هرکس قصد اطلاع از شرایط صنعت گیم در منطقه را دارد، به تهران بیاید و در این رویداد حضور پیدا کنند.

وی افزود: فکر می کنم برگزاری تی جی سی در شرایط فعلی کشور اهمیت بیشتری پیدا کرده است چراکه بعد از خروج آمریکا از برجام، برخی کشورها به دنبال منزوی کردن ایران هستند و از این نظر ورود ناشران و بازی سازان خارجی به کشور می تواند یک پاتک به این تلاش ها باشد. از این منظر عدم حرکت در مسیر تحقق این شرایط تن دادن به خواست دشمنان است.

کریمی قدوسی با اشاره به تلاش بنیاد برای افزایش کیفیت بازی های ایرانی گفت: امروز می توان به جرئت از هفت شرکت بازی ساز ایرانی نام برد که مشخصا برای بازارهای خارجی در حال تولید بازی هستند که از این هفت شرکت سه تا چهار شرکت پس از رویداد تی جی سی ارسال وارد میدان شدند و این دستاوردی قابل توجه است.

تلاش برای کاهش هزینه های تی جی سی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها در بخش دیگری از صحبت هایش به تلاش برای کاهش هزینه های برگزاری رویداد تی جی سی هم اشاره کرده و در عین حال گفت: رویکرد دیگر ما در این دوره توجه بیشتر به درآمدزایی بوده است و تلاش کرده ایم هیچ خدمتی به صورت رایگان به متقاضیان ارائه نشود. از سوی دیگر برای نخستین بار یک شرکت آلمانی اسپانسر این رویداد خواهد بود. از این منظر تی جی سی از محدود رویدادهای ایرانی است که اسپانسر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خارجی جذب می کند و این نشان از اعتبار جهانی این رویداد دارد. کریمی قدوسی در ادامه به تشریح رویداد «گیمستان» با هدف جذب بازی های خارجی از کشورهای مختلف در حاشیه «تی جی سی» پرداخت و تأکید کرد: با توجه به اولین دوره برگزاری این رویداد فکر می کنم در این حوزه توفیق نسبی هم به دست آورده ایم.

افتتاحیه ای برای معرفی برترین ها بازی سازی ایران برخلاف دوره نخست «تی جی سی» این دوره از این رویداد آئین افتتاحیه هم خواهد داشت که کریمی قدوسی در تشریح جزئیات آن ضمن اشاره به سخنرانی یکی از کارشناسان بین المللی حوزه بازی ها، گفت: در بخش دیگر افتتاحیه که حدود یک تا دو ساعت خواهد بود: بازی سازان منتخب رویداد گیمستان به مدت ۵ دقیقه فرصت خواهند داشت بازی خود را در مقابل ناشران خارجی معرفی کنند. این قالب فکر شده ای است تا بازی سازان بتوانند پیش از شروع رویداد آثار خود را به مهمانان خارجی عرضه کنند.

سالومه اشتری مدیر پروژه TGC ۲۰۱۸ نیز در این نشست خبری به ارائه آمارهایی درباره دومین دوره این رویداد پرداخت. بر این اساس کل شرکت کنندگان این دوره ۱۲۰۰ نفر خواهند بود که در قالب ۶۷ غرفه سامان دهی می شوند. تعداد ناشران خارجی این دوره ۲۴ ناشر از آمریکا، اروپا، استرالیا و آسیا هستند و تا به امروز ۳۶۰ بلیت برای کنفرانس فروخته شده است.

اشتری از برگزاری ۶ مسخرکلاسی با دو استاد داخلی و چهار استاد خارجی هم خبر داد و در انتها مشارکت گسترده دانشگاه ها را از مهمترین وجوه تمایز این دوره تی جی سی نسبت به دوره قبل است.

سراپناج همکاری با گیم کانکشن فرانسه پس از برجام پس از صحبت های اشتری، کریمی قدوسی در پاسخ به سوال یکی از خبرنگاران درباره تأثیر تحریم ها بر برگزاری رویداد تی جی سی و به طور خاص ادامه حمایت گیم کانکشن فرانسه از این رویداد گفت: تلاش بنیاد بر استمرار برگزاری این رویداد است مگر آنکه شرایط بین المللی تغییرات و محدودیت هایی را به ما تحمیل کند. از این نظر ما در خط مقدم هستیم.

وی ادامه داد: توافقی ما با گیم کانکشن فرانسه هم است که تا زمان حضور ایران در برجام و امکان تبادلات تجاری و اقتصادی، همراهی با این رویداد ادامه داشته باشد. قرارداد ما با طرف فرانسوی به صورت سه ساله تمدید شده و تا زمانی که شرایط تغییر نکرده این همکاری ادامه خواهد داشت.

نظر مخالفان تی جی سی در راستای منافع ملی نیست مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به سوال دیگری درباره واکنش های منفی داخلی نسبت به تی جی سی و برخی اتهامات امنیتی طرح شده از سوی کمیسیون امنیتی مجلس پیش از برگزاری دور نخست این رویداد هم توضیح داد: اکثر موضع گیری های مخالف با این رویداد از طرف افرادی است که به دنبال بازی های بین المللی نیستند. برای این گروه برگزاری و عدم برگزاری تی جی سی علی السویه است و بهتر از ملاک را روی نظر بازی سازان قرار دهیم. کریمی قدوسی ادامه داد: وقتی از اقتصاد مقاومتی صحبت می کنیم یعنی هم باید درون را باشیم و هم برون گرا. در داخل باید تولید داشته باشیم و به دنبال عرضه جهانی باشیم. تی جی سی هم در راستای همین نگاه برگزار می شود و به نظرم مخالفت با آن چندان هم راستا با منافع ملی نیست.

وی ادامه داد: شایبه ای که پیش از برگزاری دور اول این رویداد در مجلس مطرح شد ناشی از کم اطلاعی نمایندگان از کیفیت برگزاری این رویداد بود که با توضیحات ارائه شده همه اعضای کمیسیون قانع شدند و به تعبیری می توانم بگویم به واسطه آن شایبه و پاسخی که دادیم، رویداد تی جی سی واکنش شد. کریمی قدوسی تأکید کرد: طبیعی بود که در سال اول نگرانی هایی وجود داشته باشد اما تجربه برگزاری دوره اول و کیفیت آن نگرانی ها را رفع کرد و باعث شد که امسال با حمایت بیشتری این رویداد برگزار شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره شفافیت مالی این رویداد هم با اشاره به گزارش منتشر شده از جزئیات حمایت های مالی بنیاد ملی از بازی سازان طی هفته گذشته، تأکید کرد: در تلاش هستیم هزینه برگزاری تمام رویدادهای مرتبط با بازی های رایانه ای از ابتدای تاسیس بنیاد تا به امروز را در قالب یک گزارش متوسط منتشر کنیم. این گزارش در حال حاضر استخراج و آماده شده و به زودی منتشر خواهد شد.



کریمی قدوسی: اقتصاد مقاومتی در عرصه بازی سازی باید درون زا و برون گرا باشد / استمرار برگزاری TGC تا برقراری برجام

(۱۳۹۶-۱۲/۲۲/۹۶)

گروه فناوری اطلاعات — مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه وقتی از اقتصاد مقاومتی صحبت می کنیم یعنی هم باید درون زا و هم برون گرا باشیم، گفت: ما امروز در خط مقدم جنگ در این عرصه هستیم و تلاش بنیاد بر استمرار رویداد TGC است مگر آنکه شرایط بین المللی تغییرات و محدودیت هایی را به ما تحمیل کند.

به گزارش خبرنگار ایکنا؛ حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری دومین رویداد آموزشی تجاری بازی های رایانه ای تهران (تی جی سی) که امروز سه شنبه ۲۹ خردادماه، در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، با اشاره به اهداف برگزاری رویداد تی جی سی گفت: از همان دوره اول برگزاری سه هدف مشخص را دنبال می کردیم: ابتدا ارتقای دانش بازی سازان داخلی به واسطه حضور بازی سازان مطرح خارجی، دوم افزایش صادرات محصولات ایرانی در بازار های جهانی و سوم تبدیل ایران به یک محور و هاب در منطقه تا هر کس قصد اطلاع از شرایط صنعت گیم در منطقه را دارد، به تهران بیاید و در این رویداد حضور پیدا کند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان اینکه برگزاری رویداد تی جی سی در شرایط فعلی کشور اهمیت بیشتری پیدا کرده است، افزود: بعد از خروج آمریکا از برجام، برخی کشور ها به دنبال منزوی کردن ایران هستند و از این نظر ورود ناشران و بازی سازان خارجی به کشور می تواند یک پاتک به این تلاش ها باشد. از این منظر عدم حرکت در مسیر تحقق این شرایط تن دادن به خواست دشمنان است.

کریمی قدوسی در ادامه به تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای افزایش کیفیت بازی های ایرانی پرداخت و تصریح کرد: امروز می توان به جرأت از هفت شرکت بازی ساز ایرانی نام برد که مشخصا برای بازار های خارجی در حال تولید بازی هستند که از این هفت شرکت سه تا چهار شرکت پس از رویداد تی جی سی سال گذشته وارد میدان شدند و این دستاوردی قابل توجه است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تلاش برای کاهش هزینه های برگزاری رویداد تی جی سی نیز اشاره کرده و گفت: رویکرد دیگر ما در این دوره توجه بیشتر به درآمدزایی است و تلاش کردیم هیچ خدمتی به صورت رایگان به متقاضیان ارائه نشود. از سوی دیگر برای نخستین بار یک شرکت آلمانی اسپانسر این رویداد شده است که از این منظر تی جی سی از معدود رویداد های ایرانی است که اسپانسر خارجی جذب می کند و این نشان از اعتبار جهانی این رویداد دارد. وی بیان کرد: رویداد گیمستان با هدف جذب بازی های خارجی از کشور های مختلف در حاشیه تی جی سی برگزار می شود و با توجه به اولین دوره برگزاری این رویداد گمان می کنیم در این حوزه توفیق نسبی هم به دست آورده ایم. البته برخلاف دوره نخست «تی جی سی» این دوره از این رویداد آئین افتتاحیه هم دارد. بازی سازان منتخب رویداد گیمستان به مدت پنج دقیقه فرصت دارند بازی خود را در مقابل ناشران خارجی معرفی کنند. این قالب فکر شده ای است تا بازی سازان بتوانند پیش از شروع رویداد آثار خود را به مهمانان خارجی عرضه کنند.

در خط مقدم جنگ در این عرصه هستیم

کریمی قدوسی در پاسخ به این سوال که آیا تحریم های جدید علیه کشور می تواند بر این رویداد و آینده صنعت بازی های رایانه ای کشور برای حضور در عرصه های بین المللی اثرگذار باشد، گفت: ما امروز در خط مقدم جنگ در این عرصه هستیم و تلاش بنیاد بر استمرار برگزاری این رویداد است مگر آنکه شرایط بین المللی تغییرات و محدودیت هایی را به ما تحمیل کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: توافق ما با گیم کانکشن فرانسه است و تا زمان حضور ایران در برجام و امکان تبادلات تجاری و اقتصادی، همراهی با این رویداد ادامه دارد. قرارداد ما با طرف فرانسوی به صورت سه ساله تمدید شده و تا زمانی که شرایط تغییر نکرده این همکاری ادامه دارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به سوال دیگری درباره واکنش های منفی داخلی نسبت به تی جی سی و برخی اتهامات امنیتی طرح شده از سوی کمیسیون امنیتی مجلس پیش از برگزاری دور نخست این رویداد هم توضیح داد: اکثر موضع گیری های مخالف با این رویداد از طرف افرادی است که به دنبال بازی های بین المللی نیستند. برای این گروه برگزاری و عدم برگزاری تی جی سی یکسان است و بهتر است ملاکمان را روی نظر بازی سازان قرار دهیم. کریمی قدوسی ادامه داد: وقتی از اقتصاد مقاومتی صحبت می کنیم یعنی هم باید درون را باشیم و هم برون گرا؛ لذا در داخل باید تولید داشته باشیم و به دنبال عرضه جهانی باشیم. تی جی سی هم در راستای همین نگاه برگزار می شود و به نظرم مخالفت با آن چندان هم راستا با منافع ملی نیست. رویداد تی جی سی واکنش شد

وی تصریح کرد: شایه هایی که پیش از برگزاری دور اول این رویداد مطرح شد ناشی از کم اطلاعی نمایندگان از کیفیت برگزاری این رویداد بود که با توضیحات ارائه شده همه اعضای کمیسیون قانع شدند و می توان گفت که به واسطه آن شایه و پاسخی که دادیم، رویداد تی جی سی واکنش شد. البته طبیعی بود که در سال اول نگرانی هایی وجود داشته باشد، اما تجربه برگزاری دوره اول و کیفیت آن، نگرانی ها را رفع کرد و باعث شد که اصلا با حمایت بیشتری این رویداد برگزار شود.

کریمی قدوسی درباره شفافیت مالی این رویداد نیز گفت: گزارشی را در این خصوص منتشر کردیم و جزئیات حمایت های مالی بنیاد ملی از بازی سازان طی هفته گذشته، اعلام شد؛ لذا در تلاش هستیم هزینه برگزاری تمام رویداد های مرتبط با بازی های رایانه ای از ابتدای تأسیس بنیاد تا به امروز را در قالب یک گزارش متوسط منتشر کنیم. این گزارش در حال حاضر استخراج و آماده شده و به زودی منتشر می شود.

به گزارش ایکتا در بخش دیگری از این نشست، سالومه اشتری، با اشاره به آمار های این دوره از رویداد تی جی سی گفت: بر اساس آمار تعداد کل شرکت کنندگان این دوره هزار و ۲۰۰ نفر است؛ همچنین ۶۷ غرفه عرضه بازی های رایانه ای برای این رویداد برپا شده است. تعداد ناشران خارجی ۲۴ مورد است که از کشورهای از جمله ایالات متحده، اروپا و آسیا حضور دارند.

وی افزود: تعداد شرکت کنندگان ۲۶۰ نفر است و شش کلاس آموزشی و تخصصی در این دوره برای افراد برگزار می شود. در جریان این رویداد ۱۵۵ بلیط تجاری فروخته شد. همچنین ۷۲ نفر سخنرانی خواهند داشت که از این تعداد ۲۶ نفر سخنرانان ایرانی هستند. سه اسپانسر داخلی هم از این رویداد و بازی ها حمایت می کنند و یک اسپانسر بین المللی نیز در این دوره حضور دارد.

ویادامه داد: چهار پنل تخصصی در موضوعات تبلیغاتی، مدیا و شرکت ها و کارگاه های آموزشی صنعت گیم نیز در این دوره برگزار می شود. در مجموع ۱۷ بازی به عنوان نامزد دریافت بهترین بازی انتخاب شدند و یک بازی ویژه هم به انتخاب کاربران معرفی و تقدیر می شود. در این رویداد نرم افزار تنظیم قرارداد های تجاری رونمایی و استفاده خواهد شد.

وی با بیان اینکه اتفاق چشمگیر در این رویداد حضور گسترده دانشجویان داخلی از دانشگاه های مختلف و معتبر کشور است، گفت: تمهیدات ویژه ای را برای دانشجویان شرکت کننده در این رویداد در نظر گرفته ایم. در مجموع ۱۲۶ دانشجو از ۲۶ دانشگاه معتبر و صاحب نام کشور در این رویداد حاضر شده اند. برگزاری شش مستر کلاس با دو استاد داخلی و چهار استاد خارجی از مهمترین وجوه تمایز این دوره تی جی سی نسبت به دوره قبل است.

انتهای پیام

حضور گسترده ناشران و سخنرانان خارجی در رویداد TGC۲۰۱۸

تهران (یانا) - دومین نشست خبری TGC۲۰۱۸ با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سالومه اشتیری دبیر اجرایی و علی فخار مدیر روابط عمومی تی جی سی برگزار شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این نشست خبری با بیان این که از برگزاری TGC سه هدف عمده را دنبال می کنیم گفت: هدف نخست ما این است که دانش بازی سازان داخلی ارتقا یابد و در این راه سخنرانان بین المللی باسابقه را به ایران می آوریم.

کریمی افزود: هدف دیگر ما افزایش صادرات بازی های ایرانی به بازارهای جهانی است که سال گذشته در این راه توفیقاتی حاصل شد و امسال هم برای دستیابی به این هدف برنامه های بیشتری داریم. هدف دیگر ما هم این است که ایران را به هاب منطقه در حوزه بازی سازی بدل کنیم تا هرکس که در منطقه می خواهد از آخرین تحولات صنعت بازی آگاهی یابد یا تعاملات بین المللی داشته باشد به این رویداد بیاید.

وی با بیان این که در شرایط فعلی، اهمیت برگزاری TGC هم از بعد داخلی و هم از بعد خارجی دوچندان است گفت: با توجه به این که هم شرایط گرفتن روایت برای رفتن به دیگر کشورها سخت تر شده و هزینه های سفر خارجی با توجه به نوسانات خارجی افزایش یافته است، برگزاری TGC هزینه بازی سازان برای تعاملات بین المللی را کاهش می دهد. همچنین آمریکا پس از خروج از برجام، در تلاش است ایران را منزوی کرده و جلو دسترسی ما به فناوری و محصولات خارجی را بگیرد. در چنین شرایطی آوردن ناشران خارجی و گسترش تعاملات بین المللی، پتانسی به این هدف امریکا است و اگر ما این کار را نکنیم، خودمان به سمت ایزوله شدن کشور حرکت کرده ایم.

کریمی با بیان این که فعالان بازی سازی باید به سمت انجام پروژه های مشترک بین المللی بروند گفت: همین الان یک تیم ۱۲ نفره از انستیتو ملی بازی سازی در استانبول بوده و با همکاری یکی از دانشگاه های این کشور در حال برگزاری یک گیم جم مشترک هستند. حداقل هفت شرکت بازی سازی ما نیز در حال ساخت بازی هایی صرفا با هدف عرضه در بازارهای جهانی هستند که می توان گفت چهار تا از این شرکت ها پس از TGC۲۰۱۷ پروژه های بین المللی شان را کلید زده اند.

هزینه های برگزاری TGC را کاهش داده ایم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال تلاش کردیم هزینه های برگزاری TGC را کاهش دهیم گفت: در این راه هزینه هایی مثل ساخت غرفه را با حفظ کیفیت کاهش داده ایم. همچنین سال گذشته میهمانان را به اصفهان بردیم که امسال این سفر با هزینه خودشان برگزار می شود. هزینه های اقامت نیز مناسب تر از سال گذشته شده است.

کریمی ادامه داد: یکی از اتفاقات خوب امسال این است که شرکت آلمانی Adjust که در حوزه رسانه و تبلیغات آنلاین فعالیت دارد اسپانسر TGC شده است که در نوع خود آن هم در شرایط فعلی قابل توجه است و نشان می دهد که تی جی سی در دنیا دارای اعتبار است که می تواند اسپانسر خارجی جذب کند.

TGC امسال افتتاحیه دارد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال TGC۲۰۱۸ مراسم افتتاحیه دارد گفت: دو سخنرانی کلیدی خواهیم داشت که یکی از آنها Kate Edwards مدیر سابق اتحادیه تولیدکنندگان بازی جهان (IGDA) است که از آمریکا می آید.

کریمی با بیان این که در برگزاری جایزه گیمستان به موفقیت نسبی دست یافته ایم گفت: ۳۳ کشور را به عنوان شرکت های هدف جایزه گیمستان مدنظر قرار دادیم که ۸ کشور آثار خود را به این جشنواره ارسال کردند و تلاش می کنیم سال آینده تعداد بازی سازان از کشورهای مختلف افزایش یابد. هدف ما این است که ۳۳ کشور در حال توسعه در حوزه بازی سازی، گیمستان را به عنوان جشنواره اصلی انتخاب و ناوری بازی های شان بشناسند.

وی افزود: نامزدهای جایزه گیمستان امسال نیز پس از مراسم افتتاحیه یک ساعت فرصت خواهند داشت Pitch Festival بازی های خود را در حضور ناشران بین المللی معرفی کنند.

همکاری با Game Connection فرانسه ادامه دارد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به سوالی درباره تاثیر تحریم ها در برگزاری TGC و همکاری با Game Connection فرانسه گفت: قطعا به دنبال آن هستیم که تا زمانی که شرایط منطقه ای و سیاسی اجازه دهد، TGC را برگزار کنیم.

وی افزود: از ۵ ماه پیش جلسات متعددی با مدیران Game Connection درباره تاثیر تحریم های آمریکا در TGC داشته ایم. خود Game Connection نیز با ما تا سال ۲۰۲۰ قرارداد دارد و تا زمانی که برجام حفظ شود، این همکاری ادامه خواهد داشت.

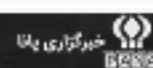
کریمی درباره نگرانی برخی مبنی بر این که با حضور گسترده ناشران خارجی، واردات بازی نیز افزایش یابد گفت: نگاه و هدف بنیاد صرفا صادرات بازی است و این موضوع را به ناشران خارجی که میزبانی شان را برعهده داریم تاکید کرده ایم. علاوه بر این امسال ابزار جدیدی به نام پروانه انتشار بازی در اختیار داریم و اجازه انتشار بازی های ناشران حاضر در TGC را حداقل چند ماه تا یکسال نخواهیم داد.

وی درباره کاهش تعداد شرکت کنندگان در TGC نیز گفت: ما امسال همان طور که پیشتر نیز اعلام کرده بودیم، بلیت رایگان را حذف کردیم و دنبال پرکردن فضا نیستیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برگزاری نمایشگاه این حوزه هم زمان با TGC گفت: برای سال جاری قصد داشتیم این اتفاق بیفتد که به دلایلی نشد. اما برای برگزاری نمایشگاه در تیرماه سال آینده با مصلی تهران به توافق رسیده ایم.

آخرین آمار و ارقام TGC۲۰۱۸: ۸ تیر آخرین مهلت خرید بلیت رویداد

سالومه اشتیری مدیر اجرایی رویداد تی جی سی نیز در این نشست خبری گفت: تاکنون حضور ۱۲۰۰ شرکت کننده در TGC قطعی شده است. همچنین ۶۷ غرفه نیز در بخش نمایشگاهی برپا می شود. با توجه به این که سال گذشته تعدادی غرفه به رایگان در اختیار ناشران خارجی و برندگان جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار داده شده بود، این موضوع امسال حذف شده است، در نتیجه تعداد غرفه ها با آمار سال گذشته برابری می کند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی افزود: ۲۹ ناشر خارجی که در میان آنها نام های مطرحی چون سونی و EA وجود دارد به ایران می آیند تا به بررسی بازی های کشورمان و امکان صادرات آنها بپردازند.

مدیر اجرایی TGC ۲۰۱۸ درباره آمار فروش بلیت نیز گفت: تاکنون ۳۶۰ بلیت برای بخش همایش و کنفرانس ها به فروش رفته است و بلیت فروشی تا ۸ تیرماه ادامه دارد.

اشری ادامه داد: ۸۳ بلیت برای شرکت در مسترکلاس ها به فروش رفته است. این کلاس های فشرده با حضور اساتید برجسته بین المللی یک روز پیش از آغاز TGC در انستیتو ملی بازی سازی برپا می شود.

مدیر اجرایی TGC ۲۰۱۸ با بیان این که ۷۲ کنفرانس و ۴ پانل در رویداد امسال برپا می شود گفت: ۲۶ سخنران خارجی و ۴۶ سخنران خارجی هستند. همچنین ۴ پانل با موضوعات نقش مدیا و PR در موفقیت بازی ها، نحوه اجرای کمپین های تبلیقاتی موثر در فضای دیجیتال، انتخاب صحیح برای پیوستن به شتاب دهنده ها یا شرکت های بزرگ و آموزش آکادمیک در صنعت گیم برپا می شود.

وی با بیان این که سه شرکت داخلی و یک شرکت خارجی اسپانسر TGC ۲۰۱۸ هستند گفت: شرکت ایرانسل به عنوان بزرگ ترین حامی صنعت بازی های ویدئویی، در این رویداد نیز در کنار این صنعت قرار دارد. همچنین شرکت های تپسل و آواگیمز نیز اسپانسر TGC امسال هستند. شرکت Adjust نیز اسپانسر بین المللی این رویداد است.

اشری با بیان این که برای حضور موثر بازی سازان در بخش Pitch Festival، ۱۵ نامزد گیمیستان در حال آموزش نحوه معرفی بازی هستند گفت: این بازی ساز ها در روز نخست TGC پروژه های خود را به ناشران معرفی خواهند کرد.

وی افزود: در مراسم اختتامیه نیز بهترین بازی بصری، خلاقانه ترین بازی و بهترین بازی در دو بخش موبایل و PC به انتخاب هیات داوران معرفی خواهند شد. همچنین مسابقه مردمی انتخاب بهترین بازی نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از میان بازی های منتشر شده، به بازی مورد علاقه شان رای دهند.

اشری گفت: در میان نامزدهای گیمیستان، ۱۴ بازی از ایران و سه بازی از کشورهای هند، آذربایجان و بحرین به چشم می خورند.

مدیر اجرایی TGC ۲۰۱۸ با بیان این که دسترسی به نرم افزار تنظیم قرار ملاقات های تجاری (Meeting Application) از هفته گذشته فعال شده است گفت: با استفاده از این برنامه، شرکت کنندگان در TGC می توانند با دیگر حاضران در این رویداد آشنا شده و درخواست ملاقات های خود را برای آنها بفرستند.

اشری افزود: یکی از اتفاقات قابل توجه امسال، استقبال قابل توجه دانشگاهیان از TGC است و با تخفیف ۵۰ درصدی درنظر گرفته شده، تاکنون ۱۲۶ دانشجوی از ۲۵ دانشگاه کشور جهت حضور در TGC ثبت نام کرده اند.

براساس این گزارش دومین رویداد TGC چهارده و پانزده تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام می توانند به tehrangamecon.com مراجعه کنند. ثبت نام تا هشتم تیرماه ادامه دارد.



دومین نشست خبری رویداد آموزشی - تجاری (۱۳۹۵-۹۶/۴/۲۹)

دومین نشست خبری رویداد آموزشی - تجاری با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صبح امروز ۲۹ خرداد ماه در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور برگزار شد.



حمایت آلمانی ها از نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۵-۹۶/۴/۲۹)

تهران - ایرنا - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری دومین همایش و نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای تهران با حمایت مالی یک شرکت آلمانی خبر داد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز سه شنبه در نشست خبری همایش و نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای (تی جی سی)، ارتقا بازی های ایرانی در کنار بازی های خارجی و عرضه بازی های ایرانی در سطح بین المللی را از مهمترین اهداف برگزاری این نمایشگاه عنوان کرد.

کریمی قدوسی اظهار داشت: نخستین همایش تی جی سی سال گذشته با سه هدف مشخص برگزار شد و امسال نیز دومین همایش تی جی سی را با همان اهداف اما در سطح گسترده تری برگزار خواهیم کرد.

وی ادامه داد: ارتقاء دانش بازی سازان داخلی به واسطه حضور بازی سازان مطرح خارجی با حضور سخنرانان بین المللی در ایران هدف نخست ما است و دومین هدف افزایش صادرات محصولات ایرانی در بازارهای جهانی است و اینکه ایران را به محور و هاب منطقه در زمینه بازی سازی تبدیل کنیم تا هرکس قصد اطلاع از شرایط صنعت گیم در منطقه را دارد، به تهران آمده و در این رویداد حضور پیدا کند.

کریمی قدوسی بیان داشت: امسال برگزاری تی جی سی در کشور از اهمیت بیشتری پیدا کرده است چون بعد از خروج آمریکا از برجام، برخی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کشورها به دنبال منوی کردن ایران هستند و از این نظر ورود ناشران و بازی سازان خارجی به تهران می تواند خنثی کننده این تلاش ها برای ایزوله کردن صنعت بازی ایران باشد.

وی با اشاره به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال افزایش کیفیت بازی های تولیدی است گفت: تلاش این بنیاد در راستای افزایش کیفیت بازی ها است و سعی می کنیم به بازی سازان تعاملات بین المللی را آموزش دهیم.

کریمی قدوسی با اشاره به کاهش هزینه های همایش تی جی سی ۲۰۱۸، اظهار داشت: در این دوره رویکرد ما توجه بیشتر به درآمد زایی بوده و تلاش کرده ایم هیچ خدمتی به صورت رایگان به متقاضیان ارائه نشود از سوی دیگر برای نخستین بار یک شرکت آلمانی حامی مالی این رویداد خواهد بود از این منظر تی جی سی اسمال از رویدادهای ایرانی است که حامی مالی خارجی جذب کرده و این نشان از اعتبار جهانی این رویداد دارد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تفاوت این دوره نمایشگاه نسبت به سال گذشته گفت: در این دوره آیین افتتاحیه خواهیم داشت که با دو موضوع مختلف برگزار می شود همچنین جایزه «گیمستان» با هدف جذب بازی های خارجی از کشورهای مختلف در حاشیه تی جی سی برگزار می شود. وی ادامه داد: زمان رویداد گیمستان دو ساعت خواهد بود و بازی سازان منتخب رویداد گیمستان به مدت ۵ دقیقه فرصت خواهند داشت بازی خود را در مقابل ناشران خارجی معرفی کنند تا بازی سازان بتوانند پیش از شروع رویداد آثار خود را به مهمانان خارجی عرضه کنند.

●● یک هزار ۲۰۰ شرکت کننده در دومین همایش تی جی سی

سالومه اشتیری مدیر پروژه تی جی سی ۲۰۱۸ نیز طی سخنانی در این نشست اظهار داشت: شرکت کنندگان این دوره یک هزار ۲۰۰ نفر هستند که در قالب ۶۷ غرفه سامان دهی می شوند همچنین تعداد ناشران خارجی این دوره ۲۴ ناشر از قاره های آمریکا، اروپا، استرالیا و آسیا هستند و تا به امروز ۲۶۰ بلیت برای کنفرانس فروخته شده است.

وی افزود: ۶ کلاس پیشرفته با دو استاد داخلی و چهار استاد خارجی برگزار می شود همچنین در این دوره مشارکت گسترده دانشگاه ها از مهمترین وجوه تمایز نسبت به دوره قبل است که ۱۲۶ استاد و دانشجو شرکت داشتند.

اشتری با اشاره به برگزاری مسابقه مردمی در حاشیه نمایشگاه اسمال، گفت: در این دوره مسابقه انتخاب برترین بازی از نگاه مردمی را داریم و بازی سازانی که بازی های شان به عنوان یکی از نامزدهای جایزه گیمستان معرفی شده، علاوه بر آن که رایگان در تی جی سی ۲۰۱۸ حضور خواهند داشت فرصت دارند بازی شان را به ناشران و خریداران بین المللی در روز نخست این رویداد معرفی کنند. همچنین برترین بازی های گیمستان، ۱۵ تیرماه و در مراسم پایانی تی جی سی معرفی می شود.

دومین همایش و رویداد آموزشی تجاری تی جی سی ۲۰۱۸ در روزهای ۱۴ و ۱۵ تیر ماه در برج میلاد با حضور بازی سازان داخلی و خارجی برگزار می شود.

فراہنگ ●● ۹۳۳۸ ●● ۱۷۰۱



گزارش فارنت از نشست خبری رویداد TGC۲۰۱۸؛ دومین همایش بین المللی بازی تهران (۱۴/۰۴-۱۷/۰۴/۹۶)

امروز دومین نشست خبری رویداد TGC۲۰۱۸ با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سالومه اشتیری دبیر اجرایی و علی فخار مدیر روابط عمومی تی جی سی برگزار شد.

رویداد **TGC** با همایش بین المللی بازی تهران سال گذشته با استقبال و رضایت بالا برگزار شد و اسمال نیز قرار است رویداد TGC۲۰۱۸ در ابتدای تابستان مجدداً برگزار شود.

هدف از برگزاری TGC در ابتدای نشست خبری TGC۲۰۱۸ کریمی قدوسی اهداف اصلی برگزاری همایش **TGC** را این گونه بیان کرد:

ارتقای دانش بازی سازان داخلی کشور با استفاده از سخنرانان بین المللی باسابقه

افزایش صادرات محصولات و بازی های ایرانی به بازارهای جهانی

تبدیل ایران به هاب منطقه در زمینه بازی سازی

به گفته کریمی قدوسی برگزاری چنین رویدادی در شرایط کنونی اهمیتی دوچندان نیز دارد چرا که با توجه به تحریم ها سفر بازی سازان به همایش های خارجی دشوارتر شده است و آوردن ناشرها و خریداران بین المللی توجه بیشتری نسبت به اعزام گروه های ایرانی دارد. علاوه بر این از آن جا که آمریکا سعی دارد با خروج از برجام ایران را منوی کند ورود ناشران خارجی می تواند پاتکی به هدف آمریکا باشد.

کریمی با بیان این که فعالان بازی سازی باید به سمت انجام پروژه های مشترک بین المللی بروند گفت: همین الان یک تیم ۱۲ نفره از استیو ملی بازی سازی در استانبول بوده و با همکاری یکی از دانشگاه های این کشور در حال برگزاری یک گیم جم مشترک هستند. حداقل هفت شرکت بازی سازی ما نیز در حال ساخت بازی هایی صرفاً با هدف عرضه در بازارهای جهانی هستند که می توان گفت چهار تا از این شرکت ها پس از TGC۲۰۱۷ پروژه های بین المللی شان را کلید زده اند.

هزینه های برگزاری TGC۲۰۱۸ را کاهش داده ایم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسمال تلاش کردیم هزینه های برگزاری **TGC** را کاهش دهیم گفت: در این راه هزینه هایی مثل ساخت غرفه را با حفظ کیفیت کاهش داده ایم. همچنین سال گذشته مهمانان را به اصفهان بردیم که اسمال این سفر با هزینه خودشان برگزار می شود. هزینه های اقامت نیز مناسب تر از سال گذشته شده است.

کریمی ادامه داد: یکی از اتفاقات خوب اسمال این است که شرکت آلمانی **Adjust** که در حوزه رسانه و تبلیغات آنلاین فعالیت دارد، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اسپانسر **TGC** شده است که در نوع خود آن هم در شرایط فعلی قابل توجه است و نشان می دهد که تی جی سی در دنیا دارای اعتبار است که می تواند اسپانسر خارجی جذب کند.

TGC اسامال افتتاحیه دارد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که اسامال **TGC2018** مراسم افتتاحیه دارد گفت: دو سخنرانی کلیدی خواهیم داشت که یکی از آنها **Kate Edwards** مدیر سابق اتحادیه تولیدکنندگان بازی جهان (**IGDA**) است که از آمریکا می آید و کنفرانس دوم داخلی خواهد بود.

کریمی با بیان این که در برگزاری جایزه گیمیستان به موفقیت نسبی دست یافته ایم گفت: ۳۳ کشور را به عنوان شرکت های هدف جایزه گیمیستان مدنظر قرار دادیم که ۸ کشور آثار خود را به این جشنواره ارسال کردند و تلاش می کنیم سال آینده تعداد بازی سازان از کشورهای مختلف افزایش یابد. هدف ما این است که ۳۳ کشور در حال توسعه در حوزه بازی سازی، گیمیستان را به عنوان جشنواره اصلی انتخاب و داوری بازی های شان بشناسند.

وی افزود: نامزدهای جایزه گیمیستان اسامال نیز پس از مراسم افتتاحیه یک ساعت فرصت خواهند داشت **Pitch Festival** بازی های خود را در حضور ناشران بین المللی معرفی کنند. در این فستیوال ۱۶ بازی هر کدام حدود ۵ دقیقه فرصت ارائه در برابر سرمایه گذاران و ناشران را خواهند داشت.

همکاری با **Game Connection** فرانسه ادامه دارد مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به سوالی درباره تاثیر تحریم ها در برگزاری **TGC** و همکاری با **Game Connection** فرانسه گفت: قطعا به دنبال آن هستیم که تا زمانی که شرایط منطقه ای و سیاسی اجازه دهد، **TGC** را برگزار کنیم.

وی افزود: از ۵ ماه پیش جلسات متعددی با مدیران **Game Connection** درباره تاثیر تحریم های آمریکا در **TGC** داشته ایم. خود **Game Connection** نیز با ما تا سال ۲۰۲۰ قرارداد دارد و تا زمانی که برجام حفظ شود، این همکاری ادامه خواهد داشت.

کریمی درباره نگرانی برخی مبنی بر این که با حضور گسترده ناشران خارجی، واردات بازی نیز افزایش یابد گفت: نگاه و هدف بنیاد صرفا صادرات بازی است و این موضوع را به ناشران خارجی که میزبانی شان را برعهده داریم تاکید کرده ایم. علاوه بر این اسامال ابزار جدیدی به نام پروانه انتشار بازی در اختیار داریم و اجازه انتشار بازی های ناشران حاضر در **TGC** را حداقل چند ماه تا یکسال نخواهیم داد.

وی درباره کاهش تعداد شرکت کنندگان در **TGC** نیز گفت: ما اسامال همان طور که پیشتر نیز اعلام کرده بودیم، بلیت رایگان را حذف کردیم و دنبال پرکردن فضا نیستیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برگزاری نمایشگاه این حوزه هم زمان با **TGC** گفت: برای سال جاری قصد داشتیم این اتفاق بیفتد که به دلایلی نشد. اما برای برگزاری نمایشگاه در تیرماه سال آینده با مصلی تهران به توافق رسیده ایم.

آخرین آمار و ارقام **TGC2018**: تیر آخرین مهلت خرید بلیت رویداد

سالومه اشتری مدیر اجرایی رویداد تی جی سی نیز در این نشست خبری گفت: تاکنون حضور ۱۲۰۰ شرکت کننده در **TGC** قطعی شده است. همچنین ۶۷ غرفه نیز در بخش نمایشگاهی برپا می شود. با توجه به این که سال گذشته تعدادی غرفه به رایگان در اختیار ناشران خارجی و برندگان جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار داده شده بود؛ این موضوع اسامال حذف شده است، در نتیجه تعداد غرفه ها با آمار سال گذشته برابری می کند.

وی افزود: ۲۹ ناشر خارجی که در میان آنها نام های مطرحی چون سونی و EA وجود دارد به ایران می آیند تا به بررسی بازی های کشورمان و امکان صادرات آنها بپردازند.

مدیر اجرایی **TGC2018** درباره آمار فروش بلیت نیز گفت: تاکنون ۳۶۰ بلیت برای بخش همایش و کنفرانس ها به فروش رفته است و بلیت فروشی تا ۸ تیرماه ادامه دارد.

اشتری ادامه داد: ۸۳ بلیت برای شرکت در مسترکلاس ها به فروش رفته است. این کلاس های فشرده با حضور اساتید برجسته بین المللی یک روز پیش از آغاز **TGC** در انستیتو ملی بازی سازی برپا می شود.

مدیر اجرایی **TGC2018** با بیان این که ۷۲ کنفرانس و ۴ پانل در رویداد اسامال برپا می شود گفت: ۲۶ سخنران خارجی و ۴۶ سخنران داخلی هستند. همچنین ۴ پانل با موضوعات نقش مدیا و PR در موفقیت بازی ها، نحوه اجرای کمپین های تبلیغاتی موثر در فضای دیجیتال، انتخاب صحیح برای پیوستن به شتاب دهنده ها یا شرکت های بزرگ و آموزش آکادمیک در صنعت گیم برپا می شود.

وی با بیان این که سه شرکت داخلی و یک شرکت خارجی اسپانسر **TGC2018** هستند گفت: شرکت ایرانسل به عنوان بزرگ ترین حامی صنعت بازی های ویدئویی، در این رویداد نیز در کنار این صنعت قرار دارد. همچنین شرکت های تسلا و آواگیمز نیز اسپانسر **TGC** اسامال هستند. شرکت **Adjust** نیز اسپانسر بین المللی این رویداد است.

اشتری با بیان این که برای حضور موثر بازی سازان در بخش **Pitch Festival** ۱۵ نامزد گیمیستان در حال آموزش نحوه معرفی بازی هستند گفت: این بازی ساز ها در روز نخست **TGC** پروژه های خود را به ناشران معرفی خواهند کرد.

وی افزود: در مراسم اختتامیه نیز بهترین بازی بصری، خلافتان ترین بازی و بهترین بازی در دو بخش موبایل و PC به انتخاب هیات داوران معرفی خواهند شد. همچنین مسابقه مردمی انتخاب بهترین بازی نیز آغاز شده و علاقه مندان می توانند از میان بازی های منتشر شده، به بازی مورد علاقه شان رای دهند.

اشتری گفت: در میان نامزدهای گیمیستان، ۱۴ بازی از ایران و سه بازی از کشورهای هند، آذربایجان و بحرین به چشم می خورند.

مدیر اجرایی **TGC2018** با بیان این که دسترسی به نرم افزار تنظیم قرار ملاقات های تجاری (**Meeting Application**) از هفته گذشته فعال شده است گفت: با استفاده از این برنامه، شرکت کنندگان در **TGC** می توانند با دیگر حاضران در این رویداد آشنا شده و درخواست ملاقات های خود را برای آنها بفرستند. اشتری افزود: یکی از اتفاقات قابل توجه اسامال، استقبال قابل توجه دانشگاهیان از **TGC** است و با تخفیف ۵۰ درصدی درنظر گرفته شده، تاکنون ۱۲۶ دانشجوی از ۲۵ دانشگاه کشور جهت حضور در **TGC** ثبت نام کرده اند.

براساس این گزارش دومین رویداد **TGC** چهارده و پانزده تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام می توانند به tehrangamecon.com مراجعه کنند. ثبت نام تا هشتم تیرماه ادامه دارد.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد؛ حضور ناشران خارجی در ایران باتک به اهداف آمریکا

(۱۳۹۵-۰۳/۰۳-۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که از برگزاری TGC سه هدف عمده را دنبال می کنیم گفت: هدف نخست ما این است که دانش بازی سازان داخلی ارتقاء یابد و در این راه سخنرانان بین المللی باسابقه را به ایران می آوریم.

به گزارش ایسنا، رویداد بین المللی (Tehran Game Convention (TGC رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی های رایانه ای در منطقه خاورمیانه است. حسن کریمی قنوسی در دومین نشست خبری مربوط به TGC۲۰۱۸ اظهار کرد: هدف دیگر ما افزایش صادرات بازی های ایرانی به بازارهای جهانی است که سال گذشته در این راه توفیقاتی حاصل شد و امسال هم برای دستیابی به این هدف برنامه های بیشتری داریم. هدف دیگر ما هم این است که ایران را به هاب منطقه در حوزه بازی سازی بدل کنیم تا هر کس که در منطقه می خواهد از آخرین تحولات صنعت بازی آگاهی یابد یا تعاملات بین المللی داشته باشد به این رویداد بپیاید.

وی با بیان این که در شرایط فعلی، اهمیت برگزاری TGC هم از بعد داخلی و هم از بعد خارجی دوچندان است گفت: با توجه به این که هم شرایط گرفتن روایت برای رفتن به دیگر کشورها سخت تر شده و هزینه های سفر خارجی با توجه به نوسانات خارجی افزایش یافته است، برگزاری TGC هزینه بازی سازان برای تعاملات بین المللی را کاهش می دهد. همچنین آمریکا پس از خروج از برجام، در تلاش است ایران را منزوی کرده و جلو دسترسی ما به فناوری و محصولات خارجی را بگیرد. در چنین شرایطی آوردن ناشران خارجی و گسترش تعاملات بین المللی، پتانسی به این هدف آمریکاست و اگر ما این کار را نکنیم، خودمان به سمت ایزوله شدن کشور حرکت کرده ایم.

کریمی با بیان این که فعالان بازی سازی باید به سمت انجام پروژه های مشترک بین المللی بروند گفت: همین الان یک تیم ۱۲ نفره از انستیتو ملی بازی سازی در استانبول بوده و با همکاری یکی از دانشگاه های این کشور در حال برگزاری یک گیم جم مشترک هستند. حداقل هفت شرکت بازی سازی ما نیز در حال ساخت بازی هایی صرفاً با هدف عرضه در بازارهای جهانی هستند که می توان گفت چهار تا از این شرکت ها پس از TGC۲۰۱۷ پروژه های بین المللی شان را کلید زده اند.

هزینه های برگزاری TGC را کاهش داده ایم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال تلاش کردیم هزینه های برگزاری TGC را کاهش دهیم گفت: در این راه هزینه هایی مثل ساخت غرفه را با حفظ کیفیت کاهش داده ایم. همچنین سال گذشته میهمانان را به اصفهان بردیم که امسال این سفر با هزینه خودشان برگزار می شود. هزینه های اقامت نیز مناسب تر از سال گذشته شده است.

کریمی ادامه داد: یکی از اتفاقات خوب امسال این است که شرکت آلمانی Adjust که در حوزه رسانه و تبلیغات آنلاین فعالیت دارد اسپانسر TGC شده است که در نوع خود آن هم در شرایط فعلی قابل توجه است و نشان می دهد که تی جی سی در دنیا دارای اعتبار است که می تواند اسپانسر خارجی جذب کند.

TGC امسال افتتاحیه دارد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که امسال TGC۲۰۱۸ مراسم افتتاحیه دارد گفت: دو سخنرانی کلیدی خواهیم داشت که یکی از آنها Kate Edwards مدیر سابق اتحادیه تولیدکنندگان بازی جهان (IGDA) است که از آمریکا می آید.

کریمی با بیان این که در برگزاری جایزه گیمرستان به موفقیت نسبی دست یافته ایم گفت: ۲۳ کشور را به عنوان شرکت های هدف جایزه گیمرستان مدنظر قرار دادیم که ۸ کشور آثار خود را به این جشنواره ارسال کردند و تلاش می کنیم سال آینده تعداد بازی سازان از کشورهای مختلف افزایش یابد. هدف ما این است که ۲۳ کشور در حال توسعه در حوزه بازی سازی، گیمرستان را به عنوان جشنواره اصلی انتخاب و داوری بازی های شان بشناسند.

وی افزود: نامزدهای جایزه گیمرستان امسال نیز پس از مراسم افتتاحیه یک ساعت فرصت خواهند داشت Pitch Festival بازی های خود را در حضور ناشران بین المللی معرفی کنند.

همکاری با Game Connection فرانسه ادامه دارد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به سؤالی درباره تاثیر تحریم ها در برگزاری TGC و همکاری با Game Connection فرانسه گفت: قطعاً به دنبال آن هستیم که تا زمانی که شرایط منطقه ای و سیاسی اجازه دهد، TGC را برگزار کنیم.

وی افزود: از پنج ماه پیش جلسات متعددی با مدیران Game Connection درباره تاثیر تحریم های آمریکا در TGC داشته ایم. خود Game Connection نیز با ما تا سال ۲۰۲۰ قرارداد دارد و تا زمانی که برجام حفظ شود، این همکاری ادامه خواهد داشت.

کریمی درباره نگرانی برخی مبنی بر این که با حضور گسترده ناشران خارجی، واردات بازی نیز افزایش یابد گفت: نگاه و هدف بنیاد صرفاً صادرات بازی است و این موضوع را به ناشران خارجی که میزبانی شان را برعهده داریم تاکید کرده ایم. علاوه بر این امسال ابزار جدیدی به نام پروانه انتشار بازی در اختیار داریم و اجازه انتشار بازی های ناشران حاضر در TGC را حداقل چند ماه تا یکسال خواهیم داد.

وی درباره کاهش تعداد شرکت کنندگان در TGC نیز گفت: ما امسال همان طور که پیشتر نیز اعلام کرده بودیم، بلیت رایگان را حذف کردیم و دنبال پرکردن قضا نیستیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برگزاری نمایشگاه این حوزه هم زمان با TGC گفت: برای سال جاری قصد داشتیم این اتفاق بیفتد که به دلایلی نشد. اما برای برگزاری نمایشگاه در تیرماه سال آینده با مصلی تهران به توافق رسیده ایم.

سالومه اشتری مدیر اجرایی رویداد تی جی سی نیز در این نشست خبری گفت: تاکنون حضور ۱۲۰۰ شرکت کننده در TGC قطعی شده است. همچنین ۶۷ غرفه نیز در بخش نمایشگاهی برپا می شود. با توجه به این که سال گذشته تعدادی غرفه به رایگان در اختیار ناشران خارجی و برندگان جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار داده شده بود؛ این موضوع امسال حذف شده است، در نتیجه تعداد غرفه ها با آمار سال گذشته برابری می کند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی افزود: ۲۹ ناشر خارجی که در میان آنها نام‌های مطرحی چون سونی و EA وجود دارد به ایران می‌آیند تا به بررسی بازی‌های کشورمان و امکان صادرات آنها بپردازند.

براساس این گزارش دومین رویداد TGC چهارده و پانزده تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برپا می‌شود. علاقه‌مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام می‌توانند به tehrangamecon.com مراجعه کنند. ثبت نام تا هشتم تیرماه ادامه دارد. انتهای پیام



حضور ناشران خارجی در ایران بانک به اهداف آمریکا (۱۳۹۵-۹۶/۹۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که از برگزاری TGC سه هدف عمده را دنبال می‌کنیم گفت: هدف نخست ما این است که دانش بازی سازان داخلی ارتقاء یابد و در این راه سخنرانان بین‌المللی باسابقه را به ایران می‌آوریم.

به گزارش آرمان اقتصادی، رویداد بین‌المللی (TGC) Tehran Game Convention رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه خاورمیانه است. حسن کریمی قنوسی در دومین نشست خبری مربوط به TGC ۲۰۱۸ اظهار کرد: هدف دیگر ما افزایش صادرات بازی‌های ایرانی به بازارهای جهانی است که سال گذشته در این راه توفیقاتی حاصل شد و امسال هم برای دستیابی به این هدف برنامه‌های بیشتری داریم. هدف دیگر ما هم این است که ایران را به هاب منطقه در حوزه بازی‌سازی بدل کنیم تا هر کس که در منطقه می‌خواهد از آخرین تحولات صنعت بازی‌آگاهی یابد یا تعاملات بین‌المللی داشته باشد به این رویداد بپیاید.

وی با بیان این که در شرایط فعلی، اهمیت برگزاری TGC هم از بعد داخلی و هم از بعد خارجی دوچندان است گفت: با توجه به این که هم شرایط گرفتن روایت برای رفتن به دیگر کشورها سخت‌تر شده و هزینه‌های سفر خارجی با توجه به نوسانات خارجی افزایش یافته است، برگزاری TGC هزینه بازی‌سازان برای تعاملات بین‌المللی را کاهش می‌دهد. همچنین آمریکا پس از خروج از برجام، در تلاش است ایران را منزوی کرده و جلو دسترسی ما به فناوری و محصولات خارجی را بگیرد. در چنین شرایطی آوردن ناشران خارجی و گسترش تعاملات بین‌المللی، پتانسی به این هدف آمریکاست و اگر ما این کار را نکنیم، خودمان به سمت ایزوله شدن کشور حرکت کرده ایم.

کریمی با بیان این که فعالان بازی‌سازی باید به سمت انجام پروژه‌های مشترک بین‌المللی بروند گفت: همین الان یک تیم ۱۲ نفره از انستیتو ملی بازی‌سازی در استانبول بوده و با همکاری یکی از دانشگاه‌های این کشور در حال برگزاری یک گیم جم مشترک هستند. حداقل هفت شرکت بازی‌سازی ما نیز در حال ساخت بازی‌هایی صرفاً با هدف عرضه در بازارهای جهانی هستند که می‌توان گفت چهار تا از این شرکت‌ها پس از TGC ۲۰۱۷ پروژه‌های بین‌المللی‌شان را کلید زده‌اند.

هزینه‌های برگزاری TGC را کاهش داده ایم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که امسال تلاشی کردیم هزینه‌های برگزاری TGC را کاهش دهیم گفت: در این راه هزینه‌هایی مثل ساخت غرفه را با حفظ کیفیت کاهش داده ایم. همچنین سال گذشته میهمانان را به اصفهان بردیم که امسال این سفر با هزینه خودشان برگزار می‌شود. هزینه‌های اقامت نیز مناسب‌تر از سال گذشته شده است.

کریمی ادامه داد: یکی از اتفاقات خوب امسال این است که شرکت آلمانی Adjust که در حوزه رسانه و تبلیغات آنلاین فعالیت دارد، اسپانسر TGC شده است که در نوع خود آن هم در شرایط فعلی قابل توجه است و نشان می‌دهد که تی جی سی در دنیا دارای اعتبار است که می‌تواند اسپانسر خارجی جذب کند.

TGC امسال افتتاحیه دارد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که امسال TGC ۲۰۱۸ مراسم افتتاحیه دارد گفت: دو سخنرانی کلیدی خواهیم داشت که یکی از آنها Kate Edwards مدیر سابق اتحادیه تولیدکنندگان بازی جهان (IGDA) است که از آمریکا می‌آید.

کریمی با بیان این که در برگزاری جایزه گیمستان به موفقیت نسبی دست یافته ایم گفت: ۳۳ کشور را به عنوان شرکت‌های هدف جایزه گیمستان مدنظر قرار دادیم که ۸ کشور آثار خود را به این جشنواره ارسال کردند و تلاش می‌کنیم سال آینده تعداد بازی‌سازان از کشورهای مختلف افزایش یابد. هدف ما این است که ۳۳ کشور در حال توسعه در حوزه بازی‌سازی، گیمستان را به عنوان جشنواره اصلی انتخاب و داوری بازی‌های‌شان بشناسند.

وی افزود: نامزدهای جایزه گیمستان امسال نیز پس از مراسم افتتاحیه یک ساعت فرصت خواهند داشت Pitch Festival بازی‌های خود را در حضور ناشران بین‌المللی معرفی کنند.

همکاری با Game Connection فرانسه ادامه دارد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به سؤالی درباره تأثیر تحریم‌ها در برگزاری TGC و همکاری با Game Connection فرانسه گفت: قطعاً به دنبال آن هستیم که تا زمانی که شرایط منطقه‌ای و سیاسی اجازه دهد، TGC را برگزار کنیم.

وی افزود: از پنج ماه پیش جلسات متعددی با مدیران Game Connection درباره تأثیر تحریم‌های آمریکا در TGC داشته ایم. خود Game Connection نیز با ما تا سال ۲۰۲۰ قرارداد دارد و تا زمانی که برجام حفظ شود، این همکاری ادامه خواهد داشت.

کریمی درباره نگرانی برخی مبنی بر این که با حضور گسترده ناشران خارجی، واردات بازی نیز افزایش یابد گفت: نگاه و هدف بنیاد صرفاً صادرات بازی است و این موضوع را به ناشران خارجی که میزبانی‌شان را برعهده داریم تأکید کرده ایم. علاوه بر این امسال ابزار جدیدی به نام پروانه انتشار بازی در اختیار داریم و اجازه انتشار بازی‌های ناشران حاضر در TGC را حداقل چند ماه تا یکسال نخواهیم داد.

وی درباره کاهش تعداد شرکت‌کنندگان در TGC نیز گفت: ما امسال همان‌طور که پیش‌تر نیز اعلام کرده بودیم، بلیت رایگان را حذف کردیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و دنبال پرکردن فضا نیستیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره برگزاری نمایشگاه این حوزه هم زمان با TGC گفت: برای سال جاری قصد داشتیم این اتفاق بیفتد که به دلایلی نشد. اما برای برگزاری نمایشگاه در تیرماه سال آینده با مصلی تهران به توافق رسیده ایم.

سالومه اشتری مدیر اجرایی رویناد تی جی سی نیز در این نشست خبری گفت: تاکنون حضور ۱۲۰۰ شرکت کننده در TGC قطعی شده است. همچنین ۶۷ غرفه نیز در بخش نمایشگاهی برپا می شود. با توجه به این که سال گذشته تعدادی غرفه به رایگان در اختیار ناشران خارجی و برندگان جشنواره بازی های رایانه ای تهران قرار داده شده بود؛ این موضوع امسال حذف شده است، در نتیجه تعداد غرفه ها با آمار سال گذشته برابری می کند.

وی افزود: ۲۹ ناشر خارجی که در میان آنها نام های مطرحی چون سونی و EA وجود دارد به ایران می آیند تا به بررسی بازی های کشورمان و امکان صادرات آنها بپردازند.

براساس این گزارش دومین رویناد TGC چهارده و پانزده تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام می توانند به tehrangamecon.com مراجعه کنند. ثبت نام تا هشتم تیرماه ادامه دارد.

انتهای پیام

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۳/۲۹

