

۱۳۹۷/۰۵/۱۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	بازیهای رایانه ای در قله درآمدزایی صنایع فرهنگی	فصل تجارت FasteTejarat.ir
۲	بازیهای رایانه ای در قله درآمدزایی صنایع فرهنگی	فصل اقتصاد Fasteqtead.ir
۳	پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی منتشر شد	خبرگزاری شبستان
۳	پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی منتشر شد	خبرگزاری پانا PANA
۴	انتشار پرسش نامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی	مرکز خبرگزاری مهر
۴	انتشار پرسش نامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی	نسیم آنلاین NASIM NEWS AGENCY
۴	انتشار پرسش نامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی	news
۵	پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی منتشر شد	کانال خبری هانا
۵	انتشار پرسش نامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی	تران پرس
۶	پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی منتشر شد	ایران آنلاین
۶	پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی منتشر شد	کتابخانه دیجیتال
۶	هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت	باشگاه خبرنگاران جوان
۷	باید بازی صادر کنیم	هلمشهری
۸	خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند	مرکز خبرگزاری مهر
۹	خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند	جامعه خبری تحلیلی الف
۹	خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند	news
۱۰	خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند	خبرگزاری سنج
۱۰	خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند	تدبیر نوین
۱۱	خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند	باشگاه خبری تحلیل ملت www.mellat.ir

تعداد محتوا : ۱۹



پایگاه خبری

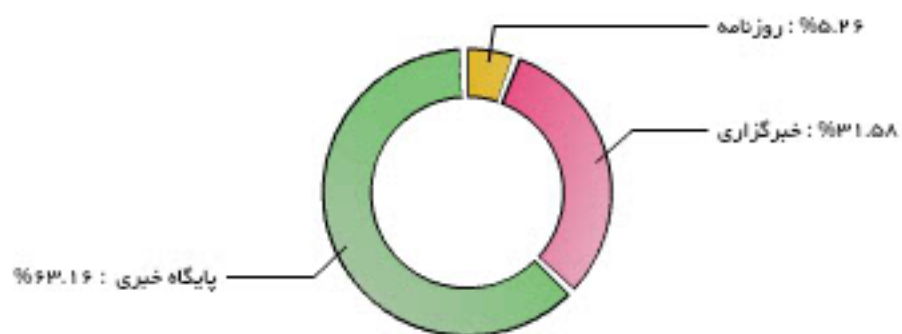
خبرگزاری

روزنامه

۱۲

۶

۱





بازیهای رایانه ای در قله درآمذایی صنایع فرهنگی (۱۳۸۵-۱۷/۰۲/۰۴)

فصل تجارت - مدیر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: طبق آمار جهانی صنعت بازی های رایانه ای به لحاظ درآمذایی از تمامی صنایع فرهنگی حتی سینما جلو تر است.

هادی جعفری در برنامه «کالای ایرانی» رادیو اقتصاد افزود: بازی رایانه ای یک صنعت بسیار مهم در حوزه صنایع فرهنگی محسوب می شود. وی همچنین اظهارداشت: گردش مالی صنعت مزبور در جهان هم اکنون بیش از ۱۰۰ میلیارد دلار بوده در حالیکه این عدد در صنعت سینما در دامنه ۹۰ میلیارد دلار دور می زند.

مدیر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بر اساس آمار و ارقام موجود برآورد می شود ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود داشته باشد. وی در ادامه افزود: در حال حاضر ۳۵ درصد جمعیت ۸۱ میلیون نفری ایران به نوعی درگیر این صنعت است.

جعفری تصریح کرد: دستکم در هر خانواده یک گیمر وجود دارد که بطور میانگین هر روز یک ساعت و نیم بازی انجام می دهد.

وی به رادیو اقتصاد گفت: این جمعیت در طول سال ۹۲۰ میلیارد تومان گردش مالی در کشور ایجاد می کند.

مدیر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: بخش عمده ای از این عدد یعنی افزون بر ۵۰۰ میلیارد تومان فقط سهم سخت افزارهای بازی است. وی همچنین در پاسخ به این پرسش که ایران در تولید سخت افزارهای بازی یا کنسول های نسل جدید بازی چه سهمی دارد، اظهارداشت: متأسفانه کشور در این زمینه سهم صفر درصدی را داراست.

جعفری ضمن اشاره به اینکه اغلب کنسول های نسل جدید بصورت وارداتی است، گفت: کنسول های امروزی در سطح جهان بصورت انحصار در اختیار چند شرکت خاص قرار دارد.

وی افزود: هم اکنون کنسول های سونی، ایکس باکس مایکروسافت و نینتندو سهم اصلی را در این بازار دارند.

این مقام مسئول در بخش دیگری از سخنان خود اظهارداشت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اساس مصوبه سال ۱۳۸۵ شورای عالی انقلاب فرهنگی در کشور تاسیس تا بازوی اصلی حاکمیت در بحث بازی های رایانه ای باشد.

وی در ادامه این مصاحبه رادیویی یادآور شد: این بنیاد از همان سال در حوزه های مختلف حمایتی، نظارتی، آموزشی و پژوهشی صنعت بازی های رایانه ای فعالیت دارد.

برنامه «کالای ایرانی» کاری از گروه صنعت و بازرگانی شبکه تخصصی رادیو اقتصاد است که از شنبه تا پنجشنبه هر روز ساعت ۱۰ صبح به مدت ۵۵ دقیقه به تهیه کنندگی «حمیده رضا سلطانی و مهدی شیار» با هدف معرفی، ترویج، و تبلیغ کالای ایرانی، تولید داخلی و حمایت از تولید کنندگان داخلی و مقابله با مصرف بی رویه کالای خارجی بر روی موج اف ام ردیف ۹۸ قرار می گیرد و علاقمندان می توانند جهت دریافت فایل صوتی برنامه به سایت این رادیو مراجعه کنند.



بازیهای رایانه ای در قله درآمذایی صنایع فرهنگی (۱۳۸۵-۱۷/۰۲/۰۴)

فصل اقتصاد - مدیر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: طبق آمار جهانی صنعت بازی های رایانه ای به لحاظ درآمذایی از تمامی صنایع فرهنگی حتی سینما جلو تر است.

هادی جعفری در برنامه «کالای ایرانی» رادیو اقتصاد افزود: بازی رایانه ای یک صنعت بسیار مهم در حوزه صنایع فرهنگی محسوب می شود. وی همچنین اظهارداشت: گردش مالی صنعت مزبور در جهان هم اکنون بیش از ۱۰۰ میلیارد دلار بوده در حالیکه این عدد در صنعت سینما در دامنه ۹۰ میلیارد دلار دور می زند.

مدیر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بر اساس آمار و ارقام موجود برآورد می شود ۲۸ میلیون گیمر در کشور وجود داشته باشد. وی در ادامه افزود: در حال حاضر ۳۵ درصد جمعیت ۸۱ میلیون نفری ایران به نوعی درگیر این صنعت است.

جعفری تصریح کرد: دستکم در هر خانواده یک گیمر وجود دارد که بطور میانگین هر روز یک ساعت و نیم بازی انجام می دهد.

وی به رادیو اقتصاد گفت: این جمعیت در طول سال ۹۲۰ میلیارد تومان گردش مالی در کشور ایجاد می کند.

مدیر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: بخش عمده ای از این عدد یعنی افزون بر ۵۰۰ میلیارد تومان فقط سهم سخت افزارهای بازی است. وی همچنین در پاسخ به این پرسش که ایران در تولید سخت افزارهای بازی یا کنسول های نسل جدید بازی چه سهمی دارد، اظهارداشت: متأسفانه کشور در این زمینه سهم صفر درصدی را داراست.

جعفری ضمن اشاره به اینکه اغلب کنسول های نسل جدید بصورت وارداتی است، گفت: کنسول های امروزی در سطح جهان بصورت انحصار در اختیار چند شرکت خاص قرار دارد.

وی افزود: هم اکنون کنسول های سونی، ایکس باکس مایکروسافت و نینتندو سهم اصلی را در این بازار دارند.

این مقام مسئول در بخش دیگری از سخنان خود اظهارداشت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اساس مصوبه سال ۱۳۸۵ شورای عالی انقلاب فرهنگی در کشور تاسیس تا بازوی اصلی حاکمیت در بحث بازی های رایانه ای باشد.

وی در ادامه این مصاحبه رادیویی یادآور شد: این بنیاد از همان سال در حوزه های مختلف حمایتی، نظارتی، آموزشی و پژوهشی صنعت بازی های رایانه ای فعالیت دارد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برنامه «کالای ایرانی» کاری از گروه صنعت و بازرگانی شبکه تخصصی رادیو اقتصاد است که از شنبه تا پنجشنبه هر روز ساعت ۱۰ صبح به مدت ۵۵ دقیقه به تهیه کنندگی «حمیده رضا سلطانی و مهدی شیار» با هدف معرفی، ترویج و تبلیغ کالای ایرانی، تولید داخلی و حمایت از تولید کنندگان داخلی و مقابله با مصرف بی رویه کالای خارجی بر روی موج اف ام ردیف ۹۸ قرار می گیرد و علاقمندان می توانند جهت دریافت فایل صوتی برنامه به سایت این رادیو مراجعه کنند.



پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی منتشر شد (۱۳۹۵-۱۲/۰۴-۰۳)

پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی در دسترس بازی سازان قرار گرفت. بازی سازان با کمک این پرسشنامه می توانند با پاسخ دادن به تعدادی سوال در زمینه محتوای بازی از رده بندی سنی احتمالی بازی خود مطلع شوند.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در صورتی که بازی سازی بخواهد بازی مورد نظر خود را برای گوشی های هوشمند یا تبلت ها در فروشگاه های دیجیتالی رسمی عرضه کند، در هنگام بارگذاری بازی نیازمند پرکردن پرسشنامه خوداظهاری رده سنی در خصوص بازی است.

در صورتی که پرسشنامه خوداظهاری هنوز در فروشگاه دیجیتالی پیاده سازی نشده، تا زمان پیاده سازی توسط صاحبان فروشگاه، بازی شما پس از عرضه توسط نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بررسی می شود. به این ترتیب جهت آگاهی از رده احتمالی بازی خود می توانید به این پرسشنامه مراجعه کرده و از رده سنی احتمالی بازی آگاه شوید. اگر بازی دارای محتوایی باشد که ممکن است رده سنی دریافت نکند، این مسئله توسط پرسشنامه به شما اطلاع داده می شود. بازی سازان می توانند از طریق مراجعه به صفحه https://www.ireg.ir/E_sraCal.html از این پرسشنامه استفاده کنند. نیاز به تاکید است که رده سنی اعلام شده توسط پرسشنامه محدودی بوده و پس از انتشار بازی در فروشگاه های دیجیتالی، نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای؛ نتیجه ی پرسشنامه را با محتوای بازی مطابقت خواهد داد و در صورت مغایرت این رده سنی اصلاح می شود.

پایان پیام/۳۱



پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی منتشر شد (۱۳۹۵-۱۲/۰۴-۰۳)

تهران (پانا) - پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی در دسترس بازی سازان قرار گرفت. بازی سازان با کمک این پرسشنامه می توانند با پاسخ دادن به تعدادی سوال در زمینه محتوای بازی از رده بندی سنی احتمالی بازی خود مطلع شوند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در صورتی که بازی سازی بخواهد بازی مورد نظر خود را برای گوشی های هوشمند یا تبلت ها در فروشگاه های دیجیتالی رسمی عرضه کند، در هنگام بارگذاری بازی نیازمند پرکردن پرسشنامه خوداظهاری رده سنی در خصوص بازی است.

در صورتی که پرسشنامه خوداظهاری هنوز در فروشگاه دیجیتالی پیاده سازی نشده، تا زمان پیاده سازی توسط صاحبان فروشگاه، بازی شما پس از عرضه توسط نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بررسی می شود. به این ترتیب جهت آگاهی از رده احتمالی بازی خود می توانید به این پرسشنامه مراجعه کرده و از رده سنی احتمالی بازی آگاه شوید. اگر بازی دارای محتوایی باشد که ممکن است رده سنی دریافت نکند، این مسئله توسط پرسشنامه به شما اطلاع داده می شود. بازی سازان می توانند از طریق مراجعه به صفحه https://www.ireg.ir/E_sraCal.html از این پرسشنامه استفاده کنند. نیاز به تاکید است که رده سنی اعلام شده توسط پرسشنامه محدودی بوده و پس از انتشار بازی در فروشگاه های دیجیتالی، نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای؛ نتیجه ی پرسشنامه را با محتوای بازی مطابقت خواهد داد و در صورت مغایرت این رده سنی اصلاح می شود.

انتشار پرسش نامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی (۱۳۹۴-۹۵-۹۶)

بازی سازان با کمک پرسش نامه می توانند با پاسخ دادن به تعدادی سوال در زمینه محتوای بازی از رده بندی سنی احتمالی بازی خود مطلع شوند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در صورتی که بازی سازی بخواهد بازی مورد نظر خود را برای گوشی های هوشمند یا تبلت ها در فروشگاه های دیجیتالی رسمی عرضه کند، در هنگام بارگذاری بازی نیازمند پرکردن پرسشنامه خوداظهاری رده سنی در خصوص بازی است.

در صورتی که پرسشنامه خوداظهاری هنوز در فروشگاه دیجیتالی پیاده سازی نشده، تا زمان پیاده سازی توسط صاحبان فروشگاه، بازی شما پس از عرضه توسط نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بررسی می شود. به این ترتیب جهت آگاهی از رده احتمالی بازی خود می توانید به این پرسش نامه مراجعه کرده و از رده سنی احتمالی بازی آگاه شوید. اگر بازی دارای محتوایی باشد که ممکن است رده سنی دریافت نکند، این مسئله توسط پرسش نامه به شما اطلاع داده می شود.

بازی سازان می توانند از طریق مراجعه به صفحه <https://www.wireg.ir/E-sraCal.html> از این پرسشنامه استفاده کنند. نیاز به تاکید است که رده سنی اعلام شده توسط پرسشنامه محدودی بوده و پس از انتشار بازی در فروشگاه های دیجیتالی، نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای؛ نتیجه ی پرسشنامه را با محتوای بازی مطابقت خواهد داد و در صورت مغایرت این رده سنی اصلاح می شود.



انتشار پرسش نامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی (۱۳۹۴-۹۵-۹۶)

بازی سازان با کمک پرسش نامه می توانند با پاسخ دادن به تعدادی سوال در زمینه محتوای بازی از رده بندی سنی احتمالی بازی خود مطلع شوند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در صورتی که بازی سازی بخواهد بازی مورد نظر خود را برای گوشی های هوشمند یا تبلت ها در فروشگاه های دیجیتالی رسمی عرضه کند، در هنگام بارگذاری بازی نیازمند پرکردن پرسشنامه خوداظهاری رده سنی در خصوص بازی است.

در صورتی که پرسشنامه خوداظهاری هنوز در فروشگاه دیجیتالی پیاده سازی نشده، تا زمان پیاده سازی توسط صاحبان فروشگاه، بازی شما پس از عرضه توسط نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بررسی می شود. به این ترتیب جهت آگاهی از رده احتمالی بازی خود می توانید به این پرسش نامه مراجعه کرده و از رده سنی احتمالی بازی آگاه شوید. اگر بازی دارای محتوایی باشد که ممکن است رده سنی دریافت نکند، این مسئله توسط پرسش نامه به شما اطلاع داده می شود.

بازی سازان می توانند از طریق مراجعه به صفحه <https://www.wireg.ir/E-sraCal.html> از این پرسشنامه استفاده کنند. نیاز به تاکید است که رده سنی اعلام شده توسط پرسشنامه محدودی بوده و پس از انتشار بازی در فروشگاه های دیجیتالی، نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای؛ نتیجه ی پرسشنامه را با محتوای بازی مطابقت خواهد داد و در صورت مغایرت این رده سنی اصلاح می شود.

منبع: مهر



انتشار پرسش نامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی (۱۳۹۴-۹۵-۹۶)

اقتصاد ایران: بازی سازان با کمک پرسش نامه می توانند با پاسخ دادن به تعدادی سوال در زمینه محتوای بازی از رده بندی سنی احتمالی بازی خود مطلع شوند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در صورتی که بازی سازی بخواهد بازی مورد نظر خود را برای گوشی های هوشمند یا تبلت ها در فروشگاه های دیجیتالی رسمی عرضه کند، در هنگام بارگذاری بازی نیازمند پرکردن پرسشنامه خوداظهاری رده سنی در خصوص بازی است.

در صورتی که پرسشنامه خوداظهاری هنوز در فروشگاه دیجیتالی پیاده سازی نشده، تا زمان پیاده سازی توسط صاحبان فروشگاه، بازی شما پس از عرضه توسط نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بررسی می شود. به این ترتیب جهت آگاهی از رده احتمالی بازی خود می توانید به این پرسش نامه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مراجعه کرده و از رده سنی احتمالی بازی آگاه شوید. اگر بازی دارای محتوایی باشد که ممکن است رده سنی دریافت نکند، این مسئله توسط پرسش نامه به شما اطلاع داده می شود.

بازی سازان می توانند از طریق مراجعه به صفحه https://www.ireg.ir/E_sraCal.html از این پرسشنامه استفاده کنند. نیاز به تاکید است که رده سنی اعلام شده توسط پرسشنامه محدودی بوده و پس از انتشار بازی در فروشگاه های دیجیتالی، نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای؛ نتیجه ی پرسشنامه را با محتوای بازی مطابقت خواهد داد و در صورت مغایرت این رده سنی اصلاح می شود.



پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی منتشر شد (۱۳۹۸-۱۷/۰۵/۲۰۲۰)

گروه فناوری اطلاعات - پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی در دسترس بازی سازان قرار گرفت. بازی سازان با کمک این پرسشنامه می توانند با پاسخ دادن به تعدادی سوال در زمینه محتوای بازی از رده بندی سنی احتمالی بازی خود مطلع شوند.

به گزارش ایکتا؛ به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در صورتی که بازی سازی بخواهد بازی مورد نظر خود را برای گوشی های هوشمند یا تبلت ها در فروشگاه های دیجیتالی رسمی عرضه کند، در هنگام بارگذاری بازی نیازمند پرکردن پرسشنامه خوداظهاری رده سنی در خصوص بازی است. در صورتی که پرسشنامه خوداظهاری هنوز در فروشگاه دیجیتالی پیاده سازی نشده، تا زمان پیاده سازی توسط صاحبان فروشگاه، بازی شما پس از عرضه توسط نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بررسی می شود. به این ترتیب جهت آگاهی از رده احتمالی بازی خود می توانید به این پرسشنامه مراجعه کرده و از رده سنی احتمالی بازی آگاه شوید. اگر بازی دارای محتوایی باشد که ممکن است رده سنی دریافت نکند، این مسئله توسط پرسشنامه به شما اطلاع داده می شود. بازی سازان می توانند از طریق مراجعه به صفحه https://www.ireg.ir/E_sraCal.html از این پرسشنامه استفاده کنند. نیاز به تاکید است که رده سنی اعلام شده توسط پرسشنامه محدودی بوده و پس از انتشار بازی در فروشگاه های دیجیتالی، نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای؛ نتیجه پرسشنامه را با محتوای بازی مطابقت خواهد داد و در صورت مغایرت این رده سنی اصلاح می شود.

انتهای پیام



انتشار پرسش نامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی (۲۰۲۰-۲۷/۰۵/۲۰۲۰)

بازی سازان با کمک پرسش نامه می توانند با پاسخ دادن به تعدادی سوال در زمینه محتوای بازی از رده بندی سنی احتمالی بازی خود مطلع شوند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در صورتی که بازی سازی بخواهد بازی مورد نظر خود را برای گوشی های هوشمند یا تبلت ها در فروشگاه های دیجیتالی رسمی عرضه کند، در هنگام بارگذاری بازی نیازمند پرکردن پرسشنامه خوداظهاری رده سنی در خصوص بازی است.

در صورتی که پرسشنامه خوداظهاری هنوز در فروشگاه دیجیتالی پیاده سازی نشده، تا زمان پیاده سازی توسط صاحبان فروشگاه، بازی شما پس از عرضه توسط نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بررسی می شود. به این ترتیب جهت آگاهی از رده احتمالی بازی خود می توانید به این پرسش نامه مراجعه کرده و از رده سنی احتمالی بازی آگاه شوید. اگر بازی دارای محتوایی باشد که ممکن است رده سنی دریافت نکند، این مسئله توسط پرسش نامه به شما اطلاع داده می شود.

بازی سازان می توانند از طریق مراجعه به صفحه https://www.ireg.ir/E_sraCal.html از این پرسشنامه استفاده کنند. نیاز به تاکید است که رده سنی اعلام شده توسط پرسشنامه محدودی بوده و پس از انتشار بازی در فروشگاه های دیجیتالی، نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای؛ نتیجه ی پرسشنامه را با محتوای بازی مطابقت خواهد داد و در صورت مغایرت این رده سنی اصلاح می شود.

منبع: خبرگزاری مهر



پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی منتشر شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ایرانیان پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی در دسترس بازی سازان قرار گرفت. بازی سازان با کمک این پرسشنامه می توانند با پاسخ دادن به تعدادی سوال در زمینه محتوای بازی از رده بندی سنی احتمالی بازی خود مطلع شوند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در صورتی که بازی سازی بخواهد بازی مورد نظر خود را برای گوشی های هوشمند یا تبلت ها در فروشگاه های دیجیتالی رسمی عرضه کند، در هنگام بارگذاری بازی نیازمند پرکردن پرسشنامه خوداظهاری رده سنی در خصوص بازی است.

در صورتی که پرسشنامه خوداظهاری هنوز در فروشگاه دیجیتالی پیاده سازی نشده، تا زمان پیاده سازی توسط صاحبان فروشگاه، بازی شما پس از عرضه توسط نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بررسی می شود. به این ترتیب جهت آگاهی از رده احتمالی بازی خود می توانید به این پرسشنامه مراجعه کرده و از رده سنی احتمالی بازی آگاه شوید. اگر بازی دارای محتوایی باشد که ممکن است رده سنی دریافت نکند، این مسئله توسط پرسشنامه به شما اطلاع داده می شود. بازی سازان می توانند از طریق مراجعه به صفحه <https://www.wireg.ir/EraCal.html> از این پرسشنامه استفاده کنند. نیاز به تاکید است که رده سنی اعلام شده توسط پرسشنامه محدودی بوده و پس از انتشار بازی در فروشگاه های دیجیتالی، نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای؛ نتیجه ی پرسشنامه را با محتوای بازی مطابقت خواهد داد و در صورت مغایرت این رده سنی اصلاح می شود.



پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل ایرانی منتشر شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

خبرایران: پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی در دسترس بازی سازان قرار گرفت. بازی سازان با کمک این پرسشنامه می توانند با پاسخ دادن به تعدادی سوال در زمینه محتوای بازی از رده بندی سنی احتمالی بازی خود مطلع شوند.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در صورتی که بازی سازی بخواهد بازی مورد نظر خود را برای گوشی های هوشمند یا تبلت ها در فروشگاه های دیجیتالی رسمی عرضه کند، در هنگام بارگذاری بازی نیازمند پرکردن پرسشنامه خوداظهاری رده سنی در خصوص بازی است. در صورتی که پرسشنامه خوداظهاری هنوز در فروشگاه دیجیتالی پیاده سازی نشده، تا زمان پیاده سازی توسط صاحبان فروشگاه، بازی شما پس از عرضه توسط نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بررسی می شود. به این ترتیب جهت آگاهی از رده احتمالی بازی خود می توانید به این پرسشنامه مراجعه کرده و از رده سنی احتمالی بازی آگاه شوید. اگر بازی دارای محتوایی باشد که ممکن است رده سنی دریافت نکند، این مسئله توسط پرسشنامه به شما اطلاع داده می شود. بازی سازان می توانند از طریق مراجعه به صفحه <https://www.wireg.ir/EraCal.html> از این پرسشنامه استفاده کنند. نیاز به تاکید است که رده سنی اعلام شده توسط پرسشنامه محدودی بوده و پس از انتشار بازی در فروشگاه های دیجیتالی، نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای؛ نتیجه ی پرسشنامه را با محتوای بازی مطابقت خواهد داد و در صورت مغایرت این رده سنی اصلاح می شود.



هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دبیر هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را مشخص کرد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی حکمی «محمد حاجی میرزایی» را به عنوان دبیر هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی همانند سال گذشته، به عنوان دبیر هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای فعالیت خواهد کرد.

حاجی میرزایی درباره اهداف جشنواره امسال به این موضوع اشاره کرد که این جشنواره با توجه به بازخوردهایی که از جشنواره سال گذشته به دست آمده با تغییراتی همراه خواهد بود. وی افزود نحوه انتخاب آثار و شکل داوری بازی ها و حتی روند برگزاری اختتامیه تغییر خواهد کرد و به همین دلیل شورایی به نام شورای سیاست گذاری جشنواره ایجاد شده است. این شورا از فعالین با سابقه حوزه رسانه و بازی سازانی تشکیل شده که تجربه ساخت بازی های موفق را در کارنامه دارند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محمد حاجی میرزایی تاکید کرد در جشنواره هشتم شاهد بخش های جدیدی خواهید بود که از جمله آن ها می توان به داوری مجزای بازی های فریموم اشاره کرد. بازی های فریموم به دلیل ساختاری که دارند و تغییراتی که در طول زمان روی آن ها ایجاد می شود، این امکان را دارند که بیش از چند بار مورد داوری قرار بگیرند. همچنین روند داوری بازی ها بسیار شفاف تر از گذشته دنبال خواهد شد و لیست ها در لحظه منتشر می شوند تا بازی سازان متوجه روند داوری باشند. به گفته دبیر هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در جشنواره هشتم سعی خواهد شد هزینه برگزاری کاهش پیدا کند تا جوایز بهتری به بازی های منتخب اهدا شود.



همشهری

باید بازی صادر کنیم

گفت وگو با حسن کریمی قدوسی، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره لوضاع صنعت بازی کشور که این روزها تلاش دارد با وجود بالا رفتن قیمت ارز همچنان پویا و فعال باقی بماند

همین چند هفته پیش، یکی از مهم ترین کنفرانس ها برای بازی سازهای ایرانی در تهران برگزار شد؛ همایش TCG ۲۰۱۸ که در آن بازی سازها، سرمایه گذاران، ناشران و... در حوزه بازی سازی از اروپا و آسیا به ایران آمده بودند تا بازار را بسنجند و با همکاران تازه نفس شان ارتباط های تازه ای بگیرند. هرچند دیدگاه ها درباره این رویداد جهانی مثبت بود اما مشکلات بازی سازهای داخلی که تازه اول راه شان هستند، بزرگ تر از آن است که با برگزاری یکی دو برنامه و تعامل با دیگران حل شود. آشنا شدن با دیگران ساده است اما رفع مشکلات داخلی و قانع کردن کارشناسان غیرکارشناس در کنار دشواری حضور در بازارهای جهانی چالش های جدی گیرها هستند. حسن کریمی قدوسی، رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور به این دغدغه ها پاسخ می دهد و راه حل هایی مثل استفاده از ارز مبادله ای و عوارض گرفتن از بازی خارجی را نیز پیش می کشد.

هرچند بازی سازی در ایران نوظاست اما برخی بازی سازها خودشان را از استارتاپ ها جدا می دانند و معتقدند، شرایط دشوارتری را از نظر رقابت، تسهیلات و... تجربه می کنند. واقعا بازی سازی در ایران دشوار است؟

عموما استارتاپ های ایرانی موفق آنهایی هستند که نمونه مشابه شان در داخل کشور وجود ندارد. تاکسی های اینترنتی و سایت های فروش محصول به این دلیل در ایران پا گرفته اند که رقیب خارجی مثل اوبر و آمازون اصولا امکان فعالیت در داخل کشور را ندارند. محصول خارجی، از کنسول گرفته تا بازی وارد کشور می شود و باید با تمام آنها رقابت کرد.

سختی رقابت اما به نفع مصرف کننده و در نهایت تولید کننده است. ضمن اینکه، چون یک محصول باکیفیت ارائه شده، راه ورود به بازار جهانی برای آن هموارتر است. نظر بازی سازهای ایرانی درباره این شرایط چیست؟

ما از این وضعیت ناراضی نیستیم. من همیشه گفته ام بازی ساز ایرانی نباید به بازار داخلی راضی باشد. عده ای می گویند صادرات بازی یک توهم است و گروهی دیگر معتقدند، باید اول از بازار داخلی شروع کرد. مثال نقض این نظرها، اکوسیستم بازی سازهای ترکیه است. کمپانی های بازی سازی این کشور برای بازار خارجی گیج طراحی می کنند. طبق آماري که خودشان ۳ ماه پیش ارائه کردند، سهم ترک ها از بازی های خودشان حدود ۱۰ درصد است و بخش بیشتر این بازی ها صادر می شود. شرکت های ترک مدت هاست برای گوگل پلی و اپ استور بازی می سازند، سرمایه خصوصی را جذب کرده اند و از تجربه بین المللی و ذائقه جهانی خبر می گیرند.

دریافت عوارض از بازی های خارجی اما شرایط را برای واردات دشوار نمی کند؟

سال گذشته مصوبه ای در مجلس شورای اسلامی گذشت که بنا بر آن، ۱۰ درصد فروش بازی های خارجی باید به حساب خزانه داری کل کشور واریز شود. این عوارض در یک قالب شفاف و شایسته سالارانه برای رده بندی تیم های بازی ساز کشور و هزینه کردن آن در دریافت تسهیلات گوناگون هزینه می شود. به جز پول، بازی سازها مشکلات دیگری هم دارند. برخی از بازی سازهای داخلی از ممیزی های سلیقه ای و سختگیرانه بنیاد گلایه دارند و می گویند، به جای فکر کردن به «گیم پلی» باید حواس شان به دغدغه های دیگری باشد.

ممیزی های بازی های رایانه ای در بنیاد صد درصد بر مبنای کارشناسی ها و شاخص ها تعیین شده است. ما بنا به قوانین کشور این ممیزی ها را انجام می دهیم و سلیقه ای برخورد نمی کنیم. حجم زیادی از بازی ها تأیید می شوند اما ممکن است بخش کوچکی هم به بازار قاچاق روی بیاورند. بعضی بازی ها مثل GTA غیرقابل اصلاح و نامناسب است. هرچند پرترفدار است ولی ما نمی توانیم آن را تأیید کنیم.

با وجود جنابیت بالای بازار جهانی، موانع جدی پیش رو وجود دارد؛ یکی از مهم ترین هایش شاید این باشد که عده ای می گویند به خاطر سود بیشتر از مصرف کننده داخلی نباید غافل شد.

مخالف ها می گویند، حضور بازی سازهای ایرانی در کشورهای دیگر با اقتصاد مقاومتی جور نیست. ما می گوییم، اقتصاد مقاومتی باید درونگرا و برون زا باشد؛ یعنی بتوانید تولید داخل را به خارج از کشور صادر کنید. چطور می خواهید درون گرا باشید اما دانش خارجی را به ایران بیاورید؟ بخشی از این تجربه را شاید بتوان با دین فیلم و سخنرانی به دست آورد اما گفت وگویی رودررو با افرادی که از خارج می آیند، رد و بدل کردن ایمیل، برگزاری جلسه های مشترک و... مهم است. اگر ویدئو تنها راه انتقال دانش و تجربه بود، هیچ نمایشگاه و برنامه بین المللی برپا نمی شد.

آمارهایی که بنیاد بازی های رایانه ای ارائه داده، از اقبال بالای کنسول های بازی در کشور می گوید. آن هم درحالی که این پلتفرم ها به صورت قاچاق به کشور وارد می شوند. راهی برای ورود قانونی آنها به ایران هست؟

کنسول ها در ایران نمایندگی رسمی احداث نمی کنند. سونی، مایکروسافت و نین تنو چون محصولات شان های تک و شامل تحریم های (ادامه دارد ...)

همایش‌های

(ادامه خبر ...) آمریکاست به کاربران ایرانی پشتیبانی نمی‌دهند. از طرف دیگر، ابزارهایی که قرار است با آنها بازی را روی کنسول‌ها «پورت» کنیم، نیز به ما نمی‌دهند. در نتیجه ناچار هستیم با بازی‌های خارجی صحبت کنیم تا این کار را برابمان انجام بدهند. این مشکل درباره شرکت‌های دیگر مثل گوگل و اپل یا بازی‌های کامپیوتر رومیزی وجود ندارد و صرفاً منحصر به کنسول است که سهم زیادی از بازار ایران را نیز در اختیار گرفته. تا زمانی که تحریم‌ها برطرف نشود، سهم ما از بازی‌های کنسولی قطعاً کمتر از حد توان مان خواهد بود.

واقعیت این است که مصرف‌کننده ایرانی اقبال زیادی به کنسول‌های بازی دارد و از هر راهی که بتواند، ولو قاچاق نیازش را تأمین می‌کند. آیا راهی برای به دست آوردن سود قانونی از این فضا وجود دارد؟

در چند هفته گذشته، در حال رایزنی با وزارت صنعت و معدن و مرکز ملی فضای مجازی هستیم تا شاید بتوانیم از ارز مبادله‌ای در حوزه بازی‌سازی بهره ببریم. هرچند با توجه به شرایط فعلی کشور، این کار بسیار دشوار شده است و به نظر می‌رسد فعلاً دولت به نیازهای اصلی و اساسی مردم تمرکز می‌کند. با وجود این ما در بنیاد کاری را که فکر می‌کنیم درست است، تا انتها اجرا می‌کنیم.

از نظر ما در شرایط فعلی تخصیص ارز مبادله‌ای به بازی‌چند حسن دارد. یکی اینکه واردات را رسمی می‌کند و افراد به نفع‌شان است که بازی‌ها را از میاد رسمی به کشور وارد کنند. در نتیجه، بازار قاچاق بازی از بین می‌رود، بهای واردات کمتر و آمار واردات بیشتر می‌شود. دولت نیز می‌تواند عوارض واردات بیشتری بگیرد. ما می‌گوییم در شرایط فعلی نباید جلوی بازی‌کردن را بگیریم بلکه باید اجرای بازی‌های مجاز را تسهیل کنیم.

آنقدر که ایران دنبال دعوت از بازی‌سازهای خارجی است، خودخارجی‌ها دست‌کم فعلاً سرمایه‌گذاری عمده‌ای در این زمینه نداشته‌اند. چرا خارجی‌ها کمتر به این سمت می‌آیند؟

بازی‌ساز خارجی باید آمار دقیقی و درستی در دست داشته باشد تا از سودی که به دست می‌آورد، اطمینان حاصل کند. از نظر آنها بازار ما خلکستری است چون واردات رسمی در آن وجود ندارد و عدد دقیقی برای ارائه نداریم. به همین دلیل، در زمان مذاکره، تمایلی به ورود به بازار نشان نمی‌دهند. واردات رسمی بازی‌ها و پلتفرم‌هایشان می‌تواند به شفافیت فضا کمک کند. راه حل‌های دیگری هم هست.

چه راه حل‌هایی؟

برای مثال، سال گذشته عوارض واردات بازی‌های ارجینال از میاد رسمی از ۴۰ درصد به ۵ درصد کاهش یافت که واردکننده تشویق شود از میاد رسمی بازی را وارد کند و ما آمار داشته باشیم. برای شفافیت بیشتر بازار، ارز مبادله‌ای نقش مهمی دارد؛ اگر ارز ارزان باشد، همه با رغبت پا پیش می‌گذارند. در نتیجه بازار روشن می‌شود و شرکت‌های خارجی به بازار ایران روی خوش نشان می‌دهند.



مهر خبرگزاری

رئیس پلیس فتا بوشهر: خانواده‌ها مراقب بازی‌های رایانه‌ای فرزندانشان باشند (۱۳۹۶-۰۷/۰۳/۱۰)

بوشهر - رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به تمایل بالای کودکان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای، گفت: خانواده‌ها مراقب بازی‌های رایانه‌ای فرزندانشان باشند.

به گزارش خبرنگار مهر، سرهنگ مهدی قاسمی عصر سه شنبه در نشست آموزشی بازی‌های رایانه‌ای اظهار داشت: انتخاب بازی‌های صحیح و کنترل حضور فرزندان در فضای مجازی از مسائل مهمی است که والدین باید توجه ویژه‌ای به آن داشته باشند.

وی خواستار نظارت دقیق والدین بر روی انواع بازی‌های رایانه‌ای فرزندان شد و اضافه کرد: خانواده‌ها در حد امکان به هنگام بازی در کنار فرزندان باشند و آنها را همراهی کنند.

رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به فضای مجازی و نقش پررنگ آن در زندگی شهروندان افزود: این روزها بازی‌های رایانه‌ای جزو محبوب‌ترین بازی‌ها برای نوجوانان لقب گرفته، اما باید توجه داشت که این بازی‌ها می‌تواند به عنوان تهدیدی جدی برای سلامت روح و روان و جسم کودکان و نوجوانان به حساب بیاید.

وی گفت: انتخاب بازی‌ها باید با شناخت گسترده‌ای انجام شود، به طوری که کودک یا نوجوان زمان زیادی را بی‌دلیل صرف بازی‌هایی که دربرگیرنده فعالیت‌های تکراری یا خشونت‌فیزیکی بیش از اندازه هستند ننماید.

سرهنگ قاسمی با اشاره به اینکه با توجه به فصل تابستان و پایان سال تحصیلی و فراغت فرزندان از درس و مدرسه، نوجوانان تمایل زیادی به بازی‌های رایانه‌ای دارند خاطر نشان کرد: پیش از خرید هر بازی رایانه‌ای، از سایت اینترنتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای شناسایی تهدیدات بازی موردنظر فرزندان کمک بگیرید و سعی کنید بازی‌ها را از فروشگاه‌های معتبر خریداری کنید.

رئیس پلیس فتا تأکید کرد: در خرید بازی برای فرزندان به نظام رده‌بندی سنی بازی، توجه کنید و مراقبت کنید فرزندان بدون حضور و راهنمایی شما، از اینترنت و به صورت مجازی، بازی را خریداری یا دانلود نکنند.

وی با اشاره به اینکه بازی‌های مورد استفاده فرزندان را یک بار مشاهده کنید گفت: در صورت امکان در بازی رایانه‌ای یا فرزندان شریک شوید و استفاده از بازی رایانه‌ای برای فرزندان را زمان بندی کنید.

خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۰۲)

رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به تمایل بالای کودکان و نوجوانان به بازی های رایانه ای، گفت: خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند.

به گزارش مهر، سرهنگ مهدی قاسمی عصر سه شنبه در نشست آموزشی بازی های رایانه ای اظهار داشت: انتخاب بازی های صحیح و کنترل حضور فرزندان در فضای مجازی از مسائل مهمی است که والدین باید توجه ویژه ای به آن داشته باشند.

وی خواستار نظارت دقیق والدین بر روی انواع بازی های رایانه ای فرزندانشان شد و اضافه کرد: خانواده ها در حد امکان به هنگام بازی در کنار فرزندانشان باشند و آنها را همراهی کنند.

رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به فضای مجازی و نقش پررنگ آن در زندگی شهروندان افزود: این روزها بازی های رایانه ای جزو محبوب ترین بازی ها برای نوجوانان لقب گرفته، اما باید توجه داشت که این بازی ها می تواند به عنوان تهدیدی جدی برای سلامت روح و روان و جسم کودکان و نوجوانان به حساب بیاید.

وی گفت: انتخاب بازی ها باید با شناخت گسترده ای انجام شود، به طوری که کودک یا نوجوان زمان زیادی را بی دلیل صرف بازی هایی که دربرگیرنده فعالیت های تکراری یا خشونت فیزیکی بیش از اندازه هستند ننماید.

سرهنگ قاسمی با اشاره به اینکه با توجه به فصل تابستان و پایان سال تحصیلی و فراغت فرزندان از درس و مدرسه، نوجوانان تمایل زیادی به بازی های رایانه ای دارند خاطرنشان کرد: پیش از خرید هر بازی رایانه ای، از سایت اینترنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای شناسایی تهدیدات بازی موردنظر فرزندان کمک بگیرید و سعی کنید بازی ها را از فروشگاه های معتبر خریداری کنید.

رئیس پلیس فتا تاکید کرد: تر خرید بازی برای فرزندان به نظام رده بندی سنی بازی، توجه کنید و مراقبت کنید فرزندان بدون حضور و راهنمایی شما، از اینترنت و به صورت مجازی، بازی را خریداری یا دانلود نکنند.

وی با اشاره به اینکه بازی های مورد استفاده فرزندانشان را یک بار مشاهده کنید گفت: در صورت امکان در بازی رایانه ای با فرزندان شریک شوید و استفاده از بازی رایانه ای برای فرزندان را زمان بندی کنید.

خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۰۲)

اقتصاد ایران: بوشهر - رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به تمایل بالای کودکان و نوجوانان به بازی های رایانه ای، گفت: خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند.

سرهنگ مهدی قاسمی عصر سه شنبه در نشست آموزشی بازی های رایانه ای اظهار داشت: انتخاب بازی های صحیح و کنترل حضور فرزندان در فضای مجازی از مسائل مهمی است که والدین باید توجه ویژه ای به آن داشته باشند.

وی خواستار نظارت دقیق والدین بر روی انواع بازی های رایانه ای فرزندانشان شد و اضافه کرد: خانواده ها در حد امکان به هنگام بازی در کنار فرزندانشان باشند و آنها را همراهی کنند.

رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به فضای مجازی و نقش پررنگ آن در زندگی شهروندان افزود: این روزها بازی های رایانه ای جزو محبوب ترین بازی ها برای نوجوانان لقب گرفته، اما باید توجه داشت که این بازی ها می تواند به عنوان تهدیدی جدی برای سلامت روح و روان و جسم کودکان و نوجوانان به حساب بیاید.

وی گفت: انتخاب بازی ها باید با شناخت گسترده ای انجام شود، به طوری که کودک یا نوجوان زمان زیادی را بی دلیل صرف بازی هایی که دربرگیرنده فعالیت های تکراری یا خشونت فیزیکی بیش از اندازه هستند ننماید.

سرهنگ قاسمی با اشاره به اینکه با توجه به فصل تابستان و پایان سال تحصیلی و فراغت فرزندان از درس و مدرسه، نوجوانان تمایل زیادی به بازی های رایانه ای دارند خاطرنشان کرد: پیش از خرید هر بازی رایانه ای، از سایت اینترنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای شناسایی تهدیدات بازی موردنظر فرزندان کمک بگیرید و سعی کنید بازی ها را از فروشگاه های معتبر خریداری کنید.

رئیس پلیس فتا تاکید کرد: تر خرید بازی برای فرزندان به نظام رده بندی سنی بازی، توجه کنید و مراقبت کنید فرزندان بدون حضور و راهنمایی شما، از اینترنت و به صورت مجازی، بازی را خریداری یا دانلود نکنند.

وی با اشاره به اینکه بازی های مورد استفاده فرزندانشان را یک بار مشاهده کنید گفت: در صورت امکان در بازی رایانه ای با فرزندان شریک شوید و استفاده از بازی رایانه ای برای فرزندان را زمان بندی کنید.

**رئیس پلیس فتا بوشهر: خانواده ها مراقب بازی های فرزندانشان باشند** (۹۵/۱۰/۲۷-۹۵/۱۰/۲۸)

بوشهر - رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به تمایل بالای کودکان و نوجوانان به بازی های رایانه ای، گفت: خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند.

به گزارش خبرگزاری بسیج از بوشهر، سرهنگ مهدی قاسمی عصر سه شنبه در نشست آموزشی بازی های رایانه ای اظهار داشت: انتخاب بازی های صحیح و کنترل حضور فرزندان در فضای مجازی از مسائل مهمی است که والدین باید توجه ویژه ای به آن داشته باشند.

وی خواستار نظارت دقیق والدین بر روی انواع بازی های رایانه ای فرزندان شد و اضافه کرد: خانواده ها در حد امکان به هنگام بازی در کنار فرزندان باشند و آنها را همراهی کنند.

رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به فضای مجازی و نقش پررنگ آن در زندگی شهروندان افزود: این روزها بازی های رایانه ای جزو محبوب ترین بازی ها برای نوجوانان لقب گرفته، اما باید توجه داشت که این بازی ها می تواند به عنوان تهدیدی جدی برای سلامت روح و روان و جسم کودکان و نوجوانان به حساب بیاید.

وی گفت: انتخاب بازی ها باید با شناخت گسترده ای انجام شود، به طوری که کودک یا نوجوان زمان زیادی را بی دلیل صرف بازی هایی که دربرگیرنده فعالیت های تکراری یا خشونت فیزیکی بیش از اندازه هستند ننماید.

سرهنگ قاسمی با اشاره به اینکه با توجه به فصل تابستان و پایان سال تحصیلی و فراغت فرزندان از درس و مدرسه، نوجوانان تمایل زیادی به بازی های رایانه ای دارند خاطر نشان کرد: پیش از خرید هر بازی رایانه ای، از سایت اینترنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای شناسایی تهدیدات بازی موردنظر فرزندان کمک بگیرید و سعی کنید بازی ها را از فروشگاه های معتبر خریداری کنید.

رئیس پلیس فتا تاکید کرد: تر خرید بازی برای فرزندان به نظام رده بندی سنی بازی، توجه کنید و مراقبت کنید فرزندان بدون حضور و راهنمایی شما، از اینترنت و به صورت مجازی، بازی را خریداری یا دانلود نکنند.

وی با اشاره به اینکه بازی های مورد استفاده فرزندان را یک بار مشاهده کنید گفت: در صورت امکان در بازی رایانه ای با فرزندان شریک شوید و استفاده از بازی رایانه ای برای فرزندان را زمان بندی کنید.

**رئیس پلیس فتا بوشهر: خانواده ها مراقب بازی های فرزندانشان باشند** (۹۵/۱۰/۲۷-۹۵/۱۰/۲۸)

رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به تمایل بالای کودکان و نوجوانان به بازی های رایانه ای، گفت: خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند.

به گزارش تدبیر نو، سرهنگ مهدی قاسمی عصر سه شنبه در نشست آموزشی بازی های رایانه ای اظهار داشت: انتخاب بازی های صحیح و کنترل حضور فرزندان در فضای مجازی از مسائل مهمی است که والدین باید توجه ویژه ای به آن داشته باشند.

وی خواستار نظارت دقیق والدین بر روی انواع بازی های رایانه ای فرزندان شد و اضافه کرد: خانواده ها در حد امکان به هنگام بازی در کنار فرزندان باشند و آنها را همراهی کنند.

رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به فضای مجازی و نقش پررنگ آن در زندگی شهروندان افزود: این روزها بازی های رایانه ای جزو محبوب ترین بازی ها برای نوجوانان لقب گرفته، اما باید توجه داشت که این بازی ها می تواند به عنوان تهدیدی جدی برای سلامت روح و روان و جسم کودکان و نوجوانان به حساب بیاید.

وی گفت: انتخاب بازی ها باید با شناخت گسترده ای انجام شود، به طوری که کودک یا نوجوان زمان زیادی را بی دلیل صرف بازی هایی که دربرگیرنده فعالیت های تکراری یا خشونت فیزیکی بیش از اندازه هستند ننماید.

سرهنگ قاسمی با اشاره به اینکه با توجه به فصل تابستان و پایان سال تحصیلی و فراغت فرزندان از درس و مدرسه، نوجوانان تمایل زیادی به بازی های رایانه ای دارند خاطر نشان کرد: پیش از خرید هر بازی رایانه ای، از سایت اینترنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای شناسایی تهدیدات بازی موردنظر فرزندان کمک بگیرید و سعی کنید بازی ها را از فروشگاه های معتبر خریداری کنید.

رئیس پلیس فتا تاکید کرد: تر خرید بازی برای فرزندان به نظام رده بندی سنی بازی، توجه کنید و مراقبت کنید فرزندان بدون حضور و راهنمایی شما، از اینترنت و به صورت مجازی، بازی را خریداری یا دانلود نکنند.

وی با اشاره به اینکه بازی های مورد استفاده فرزندان را یک بار مشاهده کنید گفت: در صورت امکان در بازی رایانه ای با فرزندان شریک شوید و استفاده از بازی رایانه ای برای فرزندان را زمان بندی کنید.



خانواده ها مراقب بازی های فرزندان باشند (۱۳۹۵-۰۷-۰۴)

رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به تمایل بالای کودکان و نوجوانان به بازی های رایانه ای، گفت: خانواده ها مراقب بازی های رایانه ای فرزندانشان باشند.

به گزارش پلیت به نقل از مهر، سرهنگ مهدی قاسمی عصر سه شنبه در نشست آموزشی بازی های رایانه ای اظهار داشت: انتخاب بازی های صحیح و کنترل حضور فرزندان در فضای مجازی از مسائل مهمی است که والدین باید توجه ویژه ای به آن داشته باشند.

وی خواستار نظارت دقیق والدین بر روی انواع بازی های رایانه ای فرزندان شد و اضافه کرد: خانواده ها در حد امکان به هنگام بازی در کنار فرزندان باشند و آنها را همراهی کنند.

رئیس پلیس فتا استان بوشهر با اشاره به فضای مجازی و نقش پررنگ آن در زندگی شهروندان افزود: این روزها بازی های رایانه ای جزو محبوب ترین بازی ها برای نوجوانان لقب گرفته، اما باید توجه داشت که این بازی ها می تواند به عنوان تهدیدی جدی برای سلامت روح و روان و جسم کودکان و نوجوانان به حساب بیاید.

وی گفت: انتخاب بازی ها باید با شناخت گسترده ای انجام شود، به طوری که کودک یا نوجوان زمان زیادی را بی دلیل صرف بازی هایی که دربرگیرنده فعالیت های تکراری یا خشونت فیزیکی بیش از اندازه هستند ننماید.

سرهنگ قاسمی با اشاره به اینکه با توجه به فصل تابستان و پایان سال تحصیلی و فراغت فرزندان از درس و مدرسه، نوجوانان تمایل زیادی به بازی های رایانه ای دارند خاطر نشان کرد: پیش از خرید هر بازی رایانه ای، از سایت اینترنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای شناسایی تهدیدات بازی موردنظر فرزندان کمک بگیرید و سعی کنید بازی ها را از فروشگاه های معتبر خریداری کنید.

رئیس پلیس فتا تاکید کرد: در خرید بازی برای فرزندان به نظام رده بندی سنی بازی، توجه کنید و مراقبت کنید فرزندان بدون حضور و راهنمایی شما، از اینترنت و به صورت مجازی، بازی را خریداری یا دانلود نکنند.

وی با اشاره به اینکه بازی های مورد استفاده فرزندان را یک بار مشاهده کنید گفت: در صورت امکان در بازی رایانه ای با فرزندان شریک شوید و استفاده از بازی رایانه ای برای فرزندان را زمان بندی کنید.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

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

۱۳۹۷/۰۵/۱۳

