

۱۳۹۷/۰۶/۳۱

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

# فُرمان

۱ بازی سازان ۲ میلیارد تومان وام وجوده اداره شده را جذب کردند



۲ ارسال مقالات پذیرفته شده در IEEE Xplore 2018 برای غاییه سازی در پایگاه DGRC



۳ آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا 27 شهریور به پایان می رسد



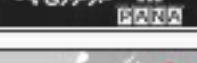
۴ آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا 27 شهریور پایان می یابد



۵ آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا 27 شهریور به پایان می رسد



۶ فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا



۷ فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا



۸ بازی سازان ۲ میلیارد تومان وام وجوده اداره شده را جذب کردند



۹ فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا



۱۰ بازی سازان ۲ میلیارد تومان وام وجوده اداره شده را جذب کردند



۱۱ بازی سازان ۲ میلیارد تومان وام وجوده اداره شده را جذب کردند



۱۲ آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا 27 شهریور به پایان می رسد



۱۳ آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا 27 شهریور به پایان می رسد



۱۴ آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا 27 شهریور به پایان می یابد



۱۵ اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی دیجیتال ۸ و ۹ آذر ۹۷ در تهران برگزار می شود



۱۶ صنعت بازی ایران پیشناز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی



۱۷ صنعت بازی ایران پیشناز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی



۱۳	بازی سازی ایران پیشناز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۱۴	صنعت بازی سازی ایران پیشناز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۱۵	The Second Level Up Event Ended	
۱۶	صنعت بازی سازی ایران پیشناز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۱۷	صنعت بازی سازی ایران پیشناز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۱۸	صنعت بازی سازی ایران پیشرو در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۱۹	صنعت بازی سازی ایران پیشرو در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۲۰	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۲۱	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۲۲	بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۲۳	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۲۴	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۲۵	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۲۶	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۲۷	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۲۸	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۲۹	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۳۰	«بازی» هایی برای دور زدن تحریم	
۳۱	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۳۲	صنعت بازی سازی ایران پیشناز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۳۳	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۳۴	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۳۵	«بازی» هایی برای دور زدن تحریم	
۳۶	«بازی» هایی برای دور زدن تحریم	
۳۷	«بازی» هایی برای دور زدن تحریم	
۴۰	«بازی» هایی برای دور زدن تحریم	

۴۲

بازی هایی برای دور زدن تحریم

اچساواز

۴۳

بازی هایی برای دور زدن تحریم

لایل کارکنیست

۴۵

بازی هایی برای دور زدن تحریم

CCNEWS

## تعداد محتوا : ۱۴۳



پایگاه خبری

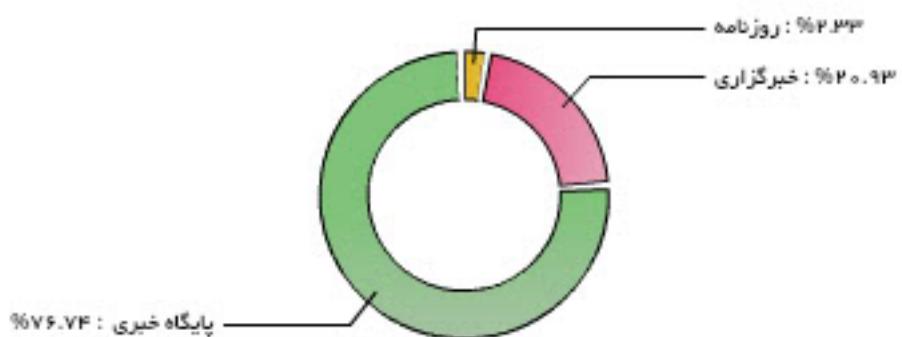
خبرگزاری

روزنامه

۳۳

۹

۱



## بازی سازان ۲ میلیارد تومان وام وجوه اداره شده را جذب کردند

بازی سازی خوب عمل کند. در عین حال ترکیه در سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داده در حال پیشی گرفتن از کشور ماست.

کریمی قدوسی در عین حال ادامه داد: کشور ما هنوز در قیاس با جهان به تلاش های بیشتری نیاز دارد؛ گرچه اکنون وقت مقایسه نیست زیرا کشورهای دیگر سال های بیشتری در این زمینه کار کرده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: اکنون ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز در کشور فعالیت می کنند و علاوه بر آن یکصد گروه بازی سازی داریم.

به گفته وی، بیشتر این بازی سازان جوانان علاقه مندند اما شمار بانوان میان آنان بسیار کم است.

**\* حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی پوخط**  
کریمی قدوسی تاکید کرد بنیاد



ملی بازی های رایانه ای در طول ۱۰ سال فعالیت خود کمک های بلاعوض، اختصاص وام، فراهم سازی زیرساخت های لازم و اقدام های دیگری را در دست داشته است.

وی ادامه داد: در تازه ترین اقدام، طرح «ساختار همگرا» برای حمایت از بازی سازان ایرانی آغاز شده است که تا آخر شهریور ماه از متقاضیان ثبت نام می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اواخر مهرماه بررسی ها آغاز و ثبت نام کنندگان رده بندی می شوند و حمایت های ۱۲ گانه در قالب این طرح صورت می گیرد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیرنظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

مطابق اساسنامه، این بنیاد موسسه ای فرهنگی، هنری، غیرانتفاعی، غیردولتی و ایرانی است که شخصیت حقوقی مستقل دارد و مرکز اصلی آن در شهر تهران است.

وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوه اداره شده ۱۰ میلیارد تومان تسهیلات برای بازی سازان اختصاص داده که به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اکنون ۲ میلیارد تومان آن جذب شده است.

وام وجوه اداره شده برای کمک به تسريع انجام پروژه های فعال در بخش ارتباطات و فناوری اطلاعات توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در نظر گرفته شده است که شرکت های خصوصی و تعاونی فعال در این بخش می توانند برای دریافت تسهیلات وام وجوه اداره شده در سایت رسمی وزارت خانه ثبت نام کنند.

این تسهیلات از محل وام وجوه اداره شده به همه شرکت های خصوصی و تعاونی دارای قرارداد فعال در این بخش با دستگاه های دولتی و عمومی برداخت می شود.

وام برداختی با توجه به مبلغ فرارداد شرکت ها با بخش دولتی و عمومی در چهار گروه مشخص شده است و به تأمین بخشی از نقدینگی مورد نیاز برای تامین نیروی انسانی یا تجهیزات مورد استفاده در پروژه اختصاص می یابد که دریافت کننده وام باید به محض پایان قرارداد، نسبت به تسویه آن با بانک عامل اقدام کند.

در همین پیوند، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز گفت: اکنون ۲ میلیارد تومان از ۱۰ میلیارد وام وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جذب بازی سازها شده است و فعالان این عرصه می توانند با مراجعته به درگاه اطلاع رسائی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات طرح های خود را ارائه کنند.

«حسن کریمی قدوسی» افزود: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات شکل گرفته است که با بررسی طرح بازی سازها و تایید نهایی آن وام اختصاص می دهد.

**\* صنعت بازی سازی ایران سرآمد در منطقه**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: صنعت بازی سازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیه در حال رقبابت است.

«در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت

ارسال مقالات پذیرفته شده در IEEE Xplore (۲۰۱۸-۲۰۱۹) برای نمایه سازی در پایگاه DGRC

خبر ایران: شما می توانید با ارسال مقاله خود به دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (DGRC ۲۰۱۸)، از فرست نمایه سازی در پایگاه علمی IEEE Xplore بهره مند شوید.

ارسال مقاله جزئیات پیشتر درباره DGRC ۲۰۱۸ بازی های دیجیتال در جهان به عنوان یک ابزار جناب سرگرمی، یک رسانه پرمخاطب، یک راهکار ارزیخواست آموزشی، یک روش کارآمد پیداگوژی و سلامت و یک اقتصاد بزرگ، پدیده مهمی محسوب می شوند. صنعت بازی های دیجیتال، همچون هر صنعت دیگری برای توسعه و پیشرفت خود نیازمند تحقیق و توسعه بوده و برای این امر، شبکه سازی و خلق هسته های پژوهشی در دانشگاه ها و مرکزهای علمی و انتقال دانش تولید شده به صنعت، حیاتی به نظر می رسد.

این کنفرانس هرساله توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نهاد متولی صنعت در ایران از مسوی و یک دانشگاه معتبر کشور، به انتخاب شورایی سیاست گذاری از سوی دیگر برگزار می گردد. هدف متمالی DGRIC تقویت مبانی نظری حوزه بازی های دیجیتال و بیوند دانشگاه و صنعت است. دومین دوره ملی و اولین دوره بین المللی این کنفرانس با همکاری دانشگاه صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران و به میزبانی این دانشگاه در هشتم و نهم آذرماه ۱۳۹۷ برگزار می شود. در این دوره از کنفرانس، مقالات علمی از سراسر جهان و در قالب دو زبان انگلیسی و فارسی مورد پذیرش قرار می گیرند. همچنین به جز ارائه پوسترهای مقالات، در بخش های فرعی کنفرانس، جایزه بازی های جدی ۱۳۹۷ (SeGaPr ۰۱۸)، کارگاه های آموزشی، نشست

های شخصی و مبتهای نمودنی برقرار می کردند. DGRC مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) واقع در ساختمان اصلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده و همه روزه از شنبه تا چهارشنبه آمادگی پاسخگویی به سوالات مخاطبان محترم را دارد.

تلفن: ۰۲۲-۸۸۴۶۰-۴۱-۹۸۰+ داخلی ۴۱۱  
نشانی: دیرپرخانه ایران، تهران، خیابان مفتح شمالی، خیابان گلزار، تقاطع زیرک زاده، پلاک ۳۲، بنیاد ملی بازی های ریاضیه ای، طبقه ۴، معاونت پژوهش.

نامه ایمیل: [dgrconf@gmail.com](mailto:dgrconf@gmail.com)



2

آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمامتی همکرا ۲۷ شهریور به ساعت هی و سه (۰۹:۳۰-۱۷:۰۰) است.

فردا سه شنبه ۲۷ شهریور ماه آخرین مهلت ثبت نام در ساختار حمایتش همگرا است. این مهلت پیش از این یک بار تمدید شده و در حال حاضر آخرین فرصتی است که باید ثبت نام در اختیار بازی، مسابقات قرار دارد.

به گزارش تیجان و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدتهاست که ساختار حمایت «همگرا» با هدف ارایه حمایت های شفاف هدفمند و همسو با نیازهای بازی سازان، کار خود را آغاز کرده است. حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهار سال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نموده اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی، بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص‌ها در چهار حوزه توأم‌مندی تیم اشرکت (۴۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و انگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه‌های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه‌های تائبگاری شرکت انتیم در صفتت بازی، (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته‌بندی می‌شوند.

براساس اولین فراخوان ثبت نام در این ساختار حمایتی، بازی سازان باید تا ۱۷ شهریور ماه اقدام به ثبت نام در این ساختار می‌کردند. به دلیل استقبال گسترده بازی مازان مدت زمان ثبت نام به مدت ۱۰ روز تمدید شد و آخرین مهلت ثبت نام روز شنبه ۲۷ شهریور ماه تعیین شد.

پس از پایان مهلت ثبت نام فرایند بررسی و ارزیابی تیم ها و شرکت ها آغاز می شود و بازی سازانی که تا فردا ۲۷ شهریور ثبت نام نکنند باید تا شروع سال جهادات آتی مستعد باشند.

دانلود مقاله از سایت [hamgaran.org](http://hamgaran.org)



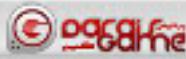
## آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا ۲۷ شهریور پایان می‌یابد (۱۴۰۳-۰۷-۲۷)

آخرین مهلت ثبت نام در ساختار حمایتی همگرا فردا سه شنبه ۲۷ شهریور ماه پایان می‌یابد. این مهلت پیش از این یک بار تمدید شده و در حال حاضر آخرین فرصتی است که برای ثبت نام در اختیار بازی سازان قرار دارد.

به گزارش ایران اکنومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ مدتی است که ساختار حمایتی «همگرا» با هدف ارایه حمایت های شفاف، هدفمند و همسو با نیازهای بازی سازان، کار خود را آغاز کرده است. حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توافقنامه تیم /شرکت (۴۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و ارزگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مؤلفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مؤلفه های تاثیرگذاری شرکت اتیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. براساس اولین فراخوان ثبت نام در این ساختار حمایتی، بازی سازان باید تا ۲۷ شهریور ماه اقدام به ثبت نام در این ساختار می کردند به دلیل استقبال گسترده بازی سازان مدت زمان ثبت نام به مدت ۱۰ روز تمدید شد و آخرین مهلت ثبت نام روز سه شنبه ۲۷ شهریور ماه تعیین شد. پس از پایان مهلت ثبت نام فرایند بررسی و ارزیابی تیم ها و شرکت ها آغاز می شود و بازی سازانی که تا فردا ۲۷ شهریور ثبت نام نکنند باید تا شروع سال حمایتی آن منتظر بمانند.

بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد حمایت های همگرا و ثبت نام به سایت <http://hamgara.org> مراجعه کنند.



## آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا ۲۷ شهریور به پایان می‌رسد (۱۴۰۳-۰۷-۲۷)

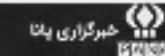
فردا سه شنبه ۲۷ شهریور ماه آخرین مهلت ثبت نام در ساختار حمایتی همگرا است. این مهلت پیش از این یک بار تمدید شده و در حال حاضر آخرین فرصتی است که برای ثبت نام در اختیار بازی سازان قرار دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدتی است که ساختار حمایتی «همگرا» با هدف ارایه حمایت های شفاف، هدفمند و همسو با نیازهای بازی سازان، کار خود را آغاز کرده است. حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توافقنامه تیم /شرکت (۴۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و ارزگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مؤلفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مؤلفه های تاثیرگذاری شرکت اتیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

براساس اولین فراخوان ثبت نام در این ساختار حمایتی، بازی سازان باید تا ۲۷ شهریور ماه اقدام به ثبت نام در این ساختار می کردند به دلیل استقبال گسترده بازی سازان مدت زمان ثبت نام به مدت ۱۰ روز تمدید شد و آخرین مهلت ثبت نام روز سه شنبه ۲۷ شهریور ماه تعیین شد. پس از پایان مهلت ثبت نام فرایند بررسی و ارزیابی تیم ها و شرکت ها آغاز می شود و بازی سازانی که تا فردا ۲۷ شهریور ثبت نام نکنند باید تا شروع سال حمایتی آن منتظر بمانند.

بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد حمایت های همگرا و ثبت نام به سایت <http://hamgara.org> مراجعه کنند.



## آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا ۲۷ شهریور به پایان می‌رسد (۱۴۰۳-۰۷-۲۷)

تهران (پانا) – فردا سه شنبه ۲۷ شهریور ماه آخرین مهلت ثبت نام در ساختار حمایتی همگرا است. این مهلت پیش از این یک بار تمدید شده و در حال حاضر آخرین فرصتی است که برای ثبت نام در اختیار بازی سازان قرار دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدتی است که ساختار حمایتی «همگرا» با هدف ارایه حمایت های شفاف، هدفمند و همسو با نیازهای بازی سازان، کار خود را آغاز کرده است. حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از (ازمامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند. این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم /شرکت (همکاری با همگرا) (۲۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و ارگانزی بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاییرگناری شرکت /تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. براساس اولین فراخوان ثبت نام در این ساختار حمایتی، بازی سازان باید تا ۱۷ شهریورماه اقدام به ثبت نام در این ساختار می کردند به دلیل استقبال گسترده بازی سازان مدت زمان ثبت نام به مدت ۱۰ روز تمدید شد و آخرین مهلت ثبت نام روز سه شنبه ۲۷ شهریورماه تعیین شد. پس از پایان مهلت ثبت نام فرایند بررسی و ارزیابی تیم ها و شرکت ها آغاز می شود و بازی سازانی که تا فردا ۲۷ شهریور ثبت نام نکنند باید تا شروع سال حمایتی آنی منتظر بمانند. بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد حمایت های همگرا و ثبت نام به سایت <http://hamgaran.org> مراجعه کنند.



## برگزاری

### فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا

فردا سه شنبه ۲۷ شهریورماه آخرین مهلت ثبت نام در ساختار حمایتی همگرا است. این مهلت بیش از این یک بار تمدید شده و در حال حاضر آخرین فرصتی است که برای ثبت نام در اختیار بازی سازان قرار دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدتی است که ساختار حمایتی «همگرا» با هدف ارایه حمایت های شفاف، هدفمند و همسو با تیازهای بازی سازان، کار خود را آغاز کرده است. حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک تمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند. این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم /شرکت (همکاری با همگرا) (۲۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و ارگانزی بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاییرگناری شرکت /تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. براساس اولین فراخوان ثبت نام در این ساختار حمایتی، بازی سازان باید تا ۱۷ شهریورماه اقدام به ثبت نام در این ساختار می کردند به دلیل استقبال گسترده بازی سازان مدت زمان ثبت نام به مدت ۱۰ روز تمدید شد و آخرین مهلت ثبت نام روز سه شنبه ۲۷ شهریورماه تعیین شد. پس از پایان مهلت ثبت نام فرایند بررسی و ارزیابی تیم ها و شرکت ها آغاز می شود و بازی سازانی که تا فردا ۲۷ شهریور ثبت نام نکنند باید تا شروع سال حمایتی آنی منتظر بمانند. بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد حمایت های همگرا و ثبت نام به سایت <http://hamgaran.org> مراجعه کنند.



## آغاز

### فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا

فردا سه شنبه ۲۷ شهریورماه آخرین مهلت ثبت نام در ساختار حمایتی همگرا است. این مهلت بیش از این یک بار تمدید شده و در حال حاضر آخرین فرصتی است که برای ثبت نام در اختیار بازی سازان قرار دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدتی است که ساختار حمایتی «همگرا» با هدف ارایه حمایت های شفاف، هدفمند و همسو با تیازهای بازی سازان، کار خود را آغاز کرده است. حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک تمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند. این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم /شرکت (همکاری با همگرا) (۲۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و ارگانزی بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاییرگناری شرکت /تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. براساس اولین فراخوان ثبت نام در این ساختار حمایتی، بازی سازان باید تا ۱۷ شهریورماه اقدام به ثبت نام در این ساختار می کردند به دلیل استقبال گسترده بازی سازان مدت زمان ثبت نام به مدت ۱۰ روز تمدید شد و آخرین مهلت ثبت نام روز سه شنبه ۲۷ شهریورماه تعیین شد. پس از پایان مهلت ثبت نام فرایند بررسی و ارزیابی تیم ها و شرکت ها آغاز می شود و بازی سازانی که تا فردا ۲۷ شهریور ثبت نام نکنند باید تا شروع سال حمایتی آنی منتظر بمانند. بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد حمایت های همگرا و ثبت نام به سایت <http://hamgaran.org> مراجعه کنند.

## مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی سازان ۲ میلیارد تومان وام وجوه اداره شده را جذب کردند

(۱۴۰۰-۰۷-۰۶)

تهران - ایرنا - وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوه اداره شده ۱۰ میلیارد تومان تسهیلات برای بازی سازان اختصاص داده که به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اکنون ۲ میلیارد تومان آن جذب شده است.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، وام وجوه اداره شده برای کمک به تسريع انجام پروژه های فعال در بخش ارتباطات و فناوری اطلاعات توسعه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در نظر گرفته شده است که شرکت های خصوصی و تعاوینی فعال در این بخش می توانند برای دریافت تسهیلات وام وجوه اداره شده در مایت رسمی وزارت خانه ثبت نام کنند.

این تسهیلات از محل وام وجوه اداره شده به همه شرکت های خصوصی و تعاوینی دارای قرارداد فعال در این بخش با دستگاه های دولتی و عمومی پرداخت می شود.

وام پرداخت با توجه به مبلغ قرارداد شرکت ها با بخش دولتی و عمومی در چهار گروه مشخص شده است و به تامین بخشی از تقاضگی مورد نیاز برای تامین تیروی انسانی یا تجهیزات مورد استفاده در پروژه اختصاص می یابد که دریافت کننده وام باید به محض پایان قرارداد، تسبیت به تسویه آن با بانک عامل اقدام کند.

در همین پیوند، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز به خبرنگار اقتصادی ایرنا گفت: اکنون ۲ میلیارد تومان از ۱۰ میلیارد وام وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جذب بازی سازها شده است و فعلاً این عرصه می توانند با مراجعت به درگاه اطلاع رسانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات طرح های خود را ارائه کنند.

«حسن کریمی قدوسی» افزود: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات شکل گرفته است که با بررسی طرح بازی سازها و تایید نهایی آن وام اختصاص می دهد.

صنعت بازی ایران سرآمد در منطقه

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: صنعت بازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیه در حال رقابت است.

«در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند در عین حال ترکیه در سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داده در حال پیشی گرفتن از کشور ماست».

کریمی قدوسی در عین حال ادامه داد: کشور ما هنوز در قیاس با جهان به تلاش های بیشتری نیاز دارد؛ گرچه اکنون وقت مقایسه نیست زیرا کشورهای دیگر سال های بیشتری در این زمینه کار کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: اکنون ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز در کشور فعالیت می کنند و علاوه بر آن یکصد گروه بازی سازی داریم. به گفته وی، بیشتر این بازی سازان جوانان علاقه مندند اما شمار بانوان میان آنان بسیار کم است.

حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی پرخط کریمی قدوسی تأکید کرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول ۱۰ سال فعالیت خود کمک های بلاعوض، اختصاص وام، فراهم سازی زیرساخت های لازم و اقدام های دیگری را در دست داشته است.

وی ادامه داد در تازه ترین اقام، طرح «ساختار همگرا» برای حمایت از بازی سازان ایرانی آغاز شده است که تا آخر شهریورماه از مقاضیان ثبت نام می شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اواخر مهرماه بررسی ها آغاز و تبت نام کنندگان رده بندی می شوند و حمایت های ۱۲ گانه در قالب این طرح صورت می گیرد.

به گزارش ایرنا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیرنظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. مطابق اسناد، این بنیاد موسسه ای فرهنگی، هنری، غیرانتفاعی، غیردولتی و ایرانی است که شخصیت حقوقی مستقل دارد و مرکز اصلی آن در شهر تهران است.

اقتصاد \* ۰۷۸۱\*۰۱۶۹

## فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا

فردا سه شنبه ۲۷ شهریورماه آخرین مهلت ثبت نام در ساختار حمایتی همگرا است. این مهلت پیش از این یک بار تمدید شده و در حال حاضر آخرین فرصتی است که برای ثبت نام در اختیار بازی سازان قرار دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدتی است که ساختار حمایتی «همگرا» با هدف ارایه حمایت های شفاف، هدفمند و همسو با نیازهای بازی سازان، کار خود را آغاز کرده است. حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر...) گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک تموئه اولیه از بازی) تولید کرده باشد. بازی سازان می‌توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص‌های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص‌ها حمایت دریافت کنند. این شاخص‌ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۲۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرباری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه‌های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه‌های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می‌شوند. براساس اولین فراخوان ثبت نام در این ساختار حمایتی، بازی سازان باید تا ۱۷ شهریورماه اقدام به ثبت نام در این ساختار می‌کردند به دلیل استقبال گسترده بازی سازان مدت زمان ثبت نام به مدت ۱۰ روز تمدید شد و اخیرین مهلت ثبت نام روز سه شنبه ۲۷ شهریورماه تعیین شد. پس از پایان مهلت ثبت نام فرایند برسی و ارزیابی تیم‌ها و شرکت‌ها آغاز می‌شود و بازی سازانی که تا فردا ۲۷ شهریور ثبت نام نکنند باید تا شروع سال حمایتی آنی منتظر بمانند.

بازی سازان می‌توانند برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد حمایت‌های همگرا و ثبت نام به سایت <http://hamgara.org> مراجعه کنند.

منبع: مهر



## بازی سازان ۲ میلیارد تومان وام وجوه اداره شده را جذب کردند

خبرگزاری آریا - تهران - وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوه اداره شده ۱۰ میلیارد تومان تسهیلات برای بازی سازان اختصاص داده که به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، اکنون ۲ میلیارد تومان آن جذب شده است. به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، وام وجوه اداره شده برای کمک به تسريع انجام پروژه‌های فعال در بخش ارتباطات و فناوری اطلاعات توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در نظر گرفته شده است که شرکت‌های خصوصی و تعاونی فعال در این بخش می‌توانند برای دریافت تسهیلات وام وجوه اداره شده در سایت رسمی وزارت خاتمه ثبت نام کنند. این تسهیلات از محل وام وجوه اداره شده به همه شرکت‌های خصوصی و تعاونی دارای قرارداد فعال در این بخش با دستگاه‌های دولتی و عمومی پرداخت می‌شود.

وام پرداختی با توجه به مبلغ قرارداد شرکت‌ها با بخش دولتی و عمومی در چهار گروه مشخص شده است و به تامین بخشی از تقاضگی مورد نیاز برای تامین نیروی انسانی یا تجهیزات مورد استفاده در پروژه اخلاقی می‌باشد که دریافت کننده وام باید به محض پایان قرارداد، تسبیت به تسویه آن با بانک عامل اقدام کند.

در همین پیوند، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امروز به خبرنگار اقتصادی ایرنا گفت: اکنون ۲ میلیارد تومان از ۱۰ میلیارد وام وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جذب بازی سازها شده است و فعلاً این عرصه می‌توانند با مراجعت به درگاه اطلاع رسانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات طرح‌های خود را ارائه کنند.

«حسن کریمی قدوسی» افزود: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات شکل گرفته است که با برسی طرح بازی سازها و تایید نهایی آن وام اختصاص می‌دهد.

صنعت بازی سازی ایران سرآمد در منطقه مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: صنعت بازی سازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیه در حال رقابت است. «در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند در عین حال ترکیه در سال‌های اخیر به دلیل سرمایه گذاری‌های زیادی که انجام داده در حال پیشی گرفتن از کشور ماست». کریمی قدوسی در عین حال ادامه داد کشور ما هنوز در قیاس با جهان به تلاش‌های بیشتری نیاز دارد؛ گرچه اکنون وقت مقایسه نیست زیرا کشورهای دیگر سال‌های بیشتری در این زمینه کار کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد: اکنون ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز در کشور فعالیت می‌کنند و علاوه بر آن یکصد گروه بازی سازی داریم. به گفته وی، بیشتر این بازی‌های رایانه‌ای از صنعت بازی‌های پیشتری نیز می‌باشند اما شمار بانوان میان آنان بسیار کم است. حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از صنعت بازی پرخط کریمی قدوسی تأکید کرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در طول ۱۰ سال فعالیت خود گمک‌های بلاعوض، اختصاص وام، قرایم سازی زیرساخت‌های لازم و اقدام‌های دیگری را در دست داشته است.

وی ادامه داد در تازه ترین اقدام، طرح «ساختار همگرا» برای حمایت از بازی سازان ایرانی آغاز شده است که تا آخر شهریورماه از مقاضیان ثبت نام می‌شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: اواخر مهرماه برسی‌ها آغاز و ثبت نام کنندگان رده بندی می‌شوند و حمایت‌های ۱۲ گانه در قالب این طرح صورت می‌گیرد.

به گزارش ایرنا، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیرنظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. مطابق اساسنامه، این بنیاد موسسه‌ای فرهنگی، هنری، غیرانتفاعی، غیردولتی و ایرانی است که شخصیت حقوقی مستقل دارد و مرکز اصلی آن در شهر تهران است.



## بازی سازان ۲ میلیارد تومان وام وجوه اداره شده را جذب کردند

اقتصاد ایران: تهران- ایرنا- وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوه اداره شده ۱۰ میلیارد تومان تسهیلات برای بازی سازان اختصاص داده که به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اکنون ۲ میلیارد تومان آن جذب شده است.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، وام وجوه اداره شده برای کمک به تسريع انجام پروژه های فعال در بخش ارتباطات و فناوری اطلاعات توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در نظر گرفته شده است که شرکت های خصوصی و تعاوینی فعال در این بخش می توانند برای دریافت تسهیلات وام وجوه اداره شده در سایت رسمی وزارت خانه ثبت نام کنند.

این تسهیلات از محل وام وجوه اداره شده به همه شرکت های خصوصی و تعاوینی دارای قرارداد فعال در این بخش با دستگاه های دولتی و عمومی پرداخت می شود.

وام پرداختی با توجه به مبلغ قرارداد شرکت ها با بخش دولتی و عمومی در چهار گروه مشخص شده است و به تامین بخشی از نقدینگی مورد نیاز برای تامین نیروی انسانی یا تجهیزات مورد استفاده در پروژه اختصاص می یابد که دریافت کننده وام باید به محض پایان قرارداد، نسبت به تسویه آن با بانک عامل اقدام کند.

در همین پیوست، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز به خبرنگار اقتصادی ایرنا گفت: اکنون ۲ میلیارد تومان از ۱۰ میلیارد وام وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جذب بازی سازها شده است و فعالان این عرصه می توانند با مراجعت به درگاه اطلاع رسانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات طرح های خود را ارائه کنند.

«حسن کریمی قدوسی» افزود: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات شکل گرفته است که با بررسی طرح بازی سازها و تایید نهایی آن وام اختصاص می دهد.

صنعت بازی ایران سرآمد در منطقه

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: صنعت بازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیه در حال رقابت است.

«در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند در عین حال ترکیه در سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داده در حال پیشی گرفتن از کشور هاست».

کریمی قدوسی در عین حال ادامه داد: کشور ما هنوز در قیاس با جهان به تلاش های بیشتری نیاز دارد؛ گرچه اکنون وقت مقایسه نیست زیرا کشورهای دیگر سال های بیشتری در این زمینه کار کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: اکنون ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز در کشور فعالیت می کنند و علاوه بر آن یکصد گروه بازی سازی داریم.

به گفته وی، بیشتر این بازی سازان جوانان علاقه مند اما شمار بیان میان آنها بسیار کم است.

همایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی برخطا کریمی قدوسی تأکید کرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول ۱۰ سال فعالیت خود کمک های بلاعوض، اختصاص وام، قرایبم سازی زیرساخت های لازم و اقدام های دیگری را در دست داشته است.

وی ادامه داد: در تازه ترین اقدام، طرح «ساختمان همگرا» برای حمایت از بازی سازان ایرانی آغاز شده است که تا آخر شهریورماه از متقاضیان ثبت نام می شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اوخر مهرماه بررسی ها آغاز و تیت تام کنندگان رده بندی می شوند و همایت های ۱۲ گانه در قالب این طرح صورت می گیرد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیرنظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. مطابق اساسنامه، این بنیاد موسسه ای فرهنگی، هنری، غیرانتفاعی، غیردولتی و ایرانی است که شخصیت حقوقی مستقل دارد و مرکز اصلی آن در شهر تهران است.



## بازی سازان ۲ میلیارد تومان وام وجوه اداره شده را جذب کردند

وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوه اداره شده ۱۰ میلیارد تومان تسهیلات برای بازی سازان اختصاص داده که به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اکنون ۲ میلیارد تومان آن جذب شده است.

به گزارش قاوانیز به نقل از ایرنا، وام وجوه اداره شده برای کمک به تسريع انجام پروژه های فعال در بخش ارتباطات و فناوری اطلاعات توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در نظر گرفته شده است که شرکت های خصوصی و تعاوینی فعال در این بخش می توانند برای دریافت تسهیلات وام وجوه اداره شده در سایت رسمی وزارت خانه ثبت نام کنند. این تسهیلات از محل وام وجوه اداره شده به همه شرکت های خصوصی و تعاوینی دارای قرارداد فعال در این بخش با دستگاه های دولتی و عمومی پرداخت می شود. وام برای تامین نیاز برای تامین نیروی انسانی یا تجهیزات مورد استفاده در پروژه اختصاص می یابد که دریافت کننده وام باید به محض پایان قرارداد، نسبت به تسویه آن با بانک عامل اقدام کند. در همین پیوست، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز به خبرنگار اقتصادی ایرنا گفت: اکنون ۲ (آدامه دارد...)

(ادامه خبر ...) میلیارد تومان از ۱۰ میلیارد وام وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جذب بازی سازها شده است و فمalan این عرصه می تواند با مراجعته به درگاه اطلاع رسانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات طرح های خود را ارائه کند.**«حسن کریمی قدوسی»** افزود: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات شکل گرفته است که با بررسی طرح بازی سازها و تایید تهابی آن وام اختصاص می دهد.

صنعت بازی سازی ایران سرآمد در منطقه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: صنعت بازی سازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیه در حال رقابت است. هدر منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند. در عین حال ترکیه در سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داده در حال پیش گرفتن از کشور ماست.**«کریمی قدوسی»** در عین حال ادامه داد: کشور ما هنوز در قیاس با جهان به تلاش های بیشتری نیاز دارد؛ گرچه اکنون وقت مقایسه تیست زیرا کشورهای دیگر سال های بیشتری در این زمینه کار کرده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: اکنون «۵ شرکت حقوقی بازی ساز در کشور فعالیت می کنند و علاوه بر آن یکصد گروه بازی سازی داریم. به گفته وی، بیشتر این بازی سازان جوانان علاقه مندند اما شمار بانویان آنان بسیار کم است.

حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی برخطکریمی قدوسی تأکید کرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول ۱۰ سال فعالیت خود کمک های بلاعوض، اختصاص وام، قرایم بازی زیباساخت های لازم و اقدام های دیگری را در دست داشته است. وی ادامه داد: در تازه ترین اقدام، طرح «ساختار همگرا» برای حمایت از بازی سازان ایرانی آغاز شده است که تا آخر شهریورماه از مقاضیان تیت تام می شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «واخر مهرماه بررسی ها آغاز و تیت نام گنبدگان رده بندی می شوند و حمایت های ۱۲ گانه در قالب این طرح صورت می گیرد به گزارش ایرانا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای زیرنظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. مطابق اساسنامه، این بنیاد موسسه ای فرهنگی، هنری، غیرانتفاعی، غیردولتی و ایرانی است که شخصیت حقوقی مستقل دارد و مرکز اصلی آن در شهر تهران است.



## آخرین مهلت تیت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا ۲۷ شهریور به بیان می رسد (۰۰۰۰-۰۰-۰۰)

**ICTPRESS** - فردا سه شنبه ۲۷ شهریورماه آخرین مهلت تیت نام در ساختار حمایتی همگرا است. این مهلت پیش از این یک بار تمدید شده و در حال حاضر آخرین فرصتی است که برای تیت نام در اختیار بازی سازان قرار دارد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدتی است که ساختار حمایتی «همگرا» با هدف ارایه حمایت های شفاف، هدفمند و همسو با نیازهای بازی سازان، کار خود را آغاز کرده است. حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو باری (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا تیت نام گنبد و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند. این شاخص ها در چهار حوزه توأم‌مندی تیم اشرکت (۲۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و ارگانیزی بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مؤلفه های فرهنگی بازی (۱۱٪ کل امتیاز) و مؤلفه های تایپ‌گذاری شرکت اینم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) می شوند. پرسنل اولین فراغویان تیت نام در این ساختار حمایتی، بازی سازان باید تا ۲۷ شهریورماه اقدام به تیت نام در این ساختار می کنند به دلیل استقبال گسترده بازی سازان مدت زمان تیت نام به مدت ۱۰ روز تمدید شد و آخرین مهلت تیت نام روز سه شنبه ۲۷ شهریورماه تعیین شد. پس از پایان مهلت تیت نام فرایند بررسی و ارزیابی تیم ها و شرکت ها آغاز می شود و بازی سازانی که تا فردا ۲۷ شهریور تیت نام نگرفت باید تا شروع سال حمایتی آنی منتظر بمانند. بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد حمایت های همگرا و تیت نام به سایت <http://hamgaran.org> مراجعه کنند.



## آخرین مهلت تیت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا ۲۷ شهریور به بیان می رسد (۰۰۰۰-۰۰-۰۰)

ایرانیان\_ فردا سه شنبه ۲۷ شهریورماه آخرین مهلت تیت نام در ساختار حمایتی همگرا است. این مهلت پیش از این یک بار تمدید شده و در حال حاضر آخرین فرصتی است که برای تیت نام در اختیار بازی سازان قرار دارد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدتی است که ساختار حمایتی «همگرا» با هدف ارایه حمایت های شفاف، هدفمند و همسو با نیازهای بازی سازان، کار خود را آغاز کرده است. حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو باری (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا تیت نام گنبد و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند. این شاخص ها در چهار حوزه توأم‌مندی تیم اشرکت (۲۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و ارگانیزی بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مؤلفه های فرهنگی بازی (۱۱٪ کل امتیاز) و



(ادامه خبر ...) (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاییرگذاری شرکت اتیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. براساس اولین فراخوان ثبت نام در این ساختار حمایتی، بازی سازان باید تا ۱۷ شهریورماه اقدام به ثبت نام در این ساختار می کردند به دلیل استقبال گسترده بازی سازان مدت زمان ثبت نام به مدت ۱۰ روز تمدید شد و آخرين مهلت ثبت نام روز سه شنبه ۲۷ شهریورماه تعیین شد. پس از پایان مهلت ثبت نام فرایند بورسی و ارزیابی تیم ها و شرکت ها آغاز می شود و بازی سازانی که تا فردا ۲۷ شهریور ثبت نام نکنند باید تا شروع سال حمایتی آنی منتظر بمانند. بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد حمایت های همگرا و ثبت نام به سایت <http://hamgara.org> مراجعه کنند.

## شحت افزار

### آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا ۲۷ شهریور به بايان می رسد (۱۴۰۰-۰۸-۲۷)

فردا سه شنبه ۲۷ شهریورماه آخرین مهلت ثبت نام در ساختار حمایتی همگرا است. این مهلت بیش از این یک بار تمدید شده و در حال حاضر آخرین فرصتی است که برای ثبت نام در اختیار بازی سازان قرار دارد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدتی است که ساختار حمایتی «همگرا» با هدف ارایه حمایت های شفاف، هدفمند و همسو با تیازهای بازی سازان، کار خود را آغاز کرده است. حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهار سال گذشته حداچال دو بازی (یا یک بازی و یک تموئیه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند. این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم اشرکت (۴۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و انگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاییرگذاری شرکت اتیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. براساس اولین فراخوان ثبت نام در این ساختار حمایتی، بازی سازان باید تا ۱۷ شهریورماه اقدام به ثبت نام در این ساختار می کردند به دلیل استقبال گسترده بازی سازان مدت زمان ثبت نام به مدت ۱۰ روز تمدید شد و آخرين مهلت ثبت نام روز سه شنبه ۲۷ شهریورماه تعیین شد. پس از پایان مهلت ثبت نام فرایند بورسی و ارزیابی تیم ها و شرکت ها آغاز می شود و بازی سازانی که تا فردا ۲۷ شهریور ثبت نام نکنند باید تا شروع سال حمایتی آنی منتظر بمانند.

بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد حمایت های همگرا و ثبت نام به سایت <http://hamgara.org> مراجعه کنند. این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم اشرکت (۴۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و انگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاییرگذاری شرکت اتیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. براساس اولین فراخوان ثبت نام در این ساختار حمایتی، بازی سازان باید تا ۱۷ شهریورماه اقدام به ثبت نام در این ساختار می کردند به دلیل استقبال گسترده بازی سازان مدت زمان ثبت نام به مدت ۱۰ روز تمدید شد و آخرين مهلت ثبت نام روز سه شنبه ۲۷ شهریورماه تعیین شد. پس از پایان مهلت ثبت نام فرایند بورسی و ارزیابی تیم ها و شرکت ها آغاز می شود و بازی سازانی که تا فردا ۲۷ شهریور ثبت نام نکنند باید تا شروع سال حمایتی آنی منتظر بمانند.

## وبنا / پیوست: دستورالعمل پایه ۳۰ از این امر

### اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی دیجیتال ۸ و ۹ آذر ۹۷ در تهران برگزار می شود (۱۴۰۰-۰۸-۲۷)

دوین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال، تحت حمایت علمی شاخه ایرانی IEEE برگزار می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طبق قرارداد بین دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال IEEE-Iran Section (دبیرخانه IEEE Xplore) (دبیرخانه پخش ایران آیترپل ای)، مقالات انگلیسی پذیرش شده در دوین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به منظور نمایه سازی در پایگاه IEEE Xplore ارسال خواهد شد.

لازم به ذکر است مقالاتی در IEEE نمایه می شوند که ضمن رعایت استانداردهای کیفیتی همچون محتوای علمی مناسب، فاقد سرقت علمی و ادبی (کمی ای پیست) بوده و از لحاظ نگارش و گرامر در سطح بالایی باشند. در این راستا تمامی پژوهشگران، می توانند مقالات خود را پس از نگارش به زبان انگلیسی، براساس فرمت مندرج بر روی سایت کنفرانس تنظیم و تسبیت به ارسال آن اقدام کنند. اشاره به این نکته ضروری است که مقالات پذیرفته شده در IEEE Xplore مجدداً توسط DGRCT-۱۸ مورد ارزیابی قرار می گیرند و از جنبه کیفیت علمی و کیفیت نگارشی برسی می شوند. برای دانلود فرمت مقالات انگلیسی، اینجا کلیک کنید. IEEE چیست؟(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یکی از بزرگترین پایگاه‌های اطلاعاتی در زمینه مهندسی برق، تکنولوژی اطلاعات، الکترونیک، کامپیوتر، فیزیک، فیزیک کاربردی و علوم وابسته است. عنوان اصلی این پایگاه «انجمن مهندسین برق و الکترونیک آمریکا» نام دارد که یک موسسه از تأسیس آن می‌گذرد. انجمن مهندسین برق و الکترونیک که به آی-تریبل-ای معروف است، یک سازمان بین‌المللی حرفه‌ای-غیرانتفاعی است. هدف «آی-تریبل-ای» کمک به پیش برد تکنولوژی به طور عام و جزوی های مربوط به مهندسی برق و کامپیوتر و هم چنین زمینه های وابسته به طور خاص است. این سازمان دارای ۲۶۵ هزار عضو در پیش از ۱۵۰ کشور در دنیا است که از این بین پیش از ۶۸ هزار عضو آن داشتند. «آی-تریبل-ای» با انتشار حدود ۱۲۰ مجله تخصصی و ۴۰۰ مجموعه مقاله کنفرانس در سال، منتشر کننده یک سوم توشه های تخصصی چاپ شده در زمینه مهندسی برق و الکترونیک و علم کامپیوتر است.

می‌توانید از طریق لینک زیر اطلاعات پیشتری در مورد پایگاه IEEE کسب کنید:  
<http://www.ieee.org/about/index.html>



## ایران گزارش می‌دهد؛ صنعت بازی ایران پیشتر در عرصه جهانی (۱۳۹۴-۹۷/۰۶/۲۸)

تهران- ایرنا- صنعت بازی ایرانی با آنکه در سال‌های اخیر رشد شتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز راه زیادی برای حضور پررنگ در عرصه جهانی در پیش دارد.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، بازی های دیجیتال (آنلاین) در ایران اکثرچه در بخش تولید قدمت چندانی ندارد اما در بخش مصرف حدود ۱۰ سال از عمر آن می‌گذرد.

گرچه تاریخ دقیق ورود بازی های دیجیتال به کشورمان مشخص نیست اما رواج آن را می‌توان به سال های دهه ۶۰ خورشیدی تسبیت داد زمانی که دستگاه های «tv-game» به عنوان عضوی از نسل نخست پیشانه (کنسول) های بازی کردن به خانه های مردم ایران راه پیدا کرد در آن زمان با استفاده از این دستگاهها که در کمتر خانه ای یافت می‌شد، بازی ویدئویی روی صفحه تماشگر یا تلویزیون نقش می‌بست. در نیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آثاری (ATARI) محبوبیت زیادی بین ایرانیان پیدا کرد و سپس در سال های دهه هفتاد های سه و چهار این بازی ها تحت عنوان «میکرو» و «اسکا» در کشورمان رواج یافته.

سال های پایانی دهه هفتاد و آغاز سال های دهه هشتاد بازی های آنلاین در ایران با تحول های شگرفی مواجه شد و با آمدن «پلی استیشن» ها، کلوب های بازی در کشورمان شروع به رشد و توسعه گذاشت و شوق جوانان و نوجوانان را برای رفتن به این کلوب ها و گذراندن اوقاتی در آنها در جذب این دوچندان کرد «پلی.اس.وان» در این دوران توجه زیادی به خود جلب کرد و تسلی پنج بازی های دیجیتال را در ایران رهبری کرد. تسلی ۶ بازی های دیجیتال با شکل گیری جریان با محوریت تجاری سازی و افزایش تنوع بازی ها در جهان و ظهور سیستم های عامل پیشرفته تر برای تلفن همراه اندکلابی در این بازی ها ایجاد کرد و با رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لب تاب ها و سخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای تونی شد.

ایران در سال ۱۳۸۹ بازیکن ۱۶ میلیونی داشت که ۱۶ درصد آنها بازیکنان آنلاین بودند: اما سال ۱۳۹۲ تعداد بازیکن به ۱۸ میلیون نفر رسید که ۳۰ درصد آنها آنلاین بودند و با توسعه زیرساخت ها در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن ها به ۲۳ میلیون رسید که ۳۹ درصد آنها آنلاین بودند.

\*\* صنعت بازی ایران پیش رو در منطقه «حسن کریمی قدوسی» مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار اقتصادی ایرنا درباره جایگاه ایران در صنعت بازی سازی گفت: صنعت بازی سازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیه در حال رقبابت است.

وی معتقد است: در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند و در عین حال ترکیه در این سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داده در حال پیشی گرفتن از کشورمان است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: کشورمان هنوز در قیاس با جهان نیاز به تلاش های پیشتری دارد گرچه اکنون وقت مقایسه نیست زیرا کشورهای پیش رو در دهه های اخیر پیش از ایران در زمینه توسعه بازی های رایانه ای و ایزراهای آن کار کرده اند.

کریمی قدوسی خاطرنشان ساخت: اکنون کشورمان دارای ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز است و علاوه بر آن یکصد تیم بازی ساز دارد؛ پیشتر این بازی سازان جوانان علاقه مندی هستند که اغلب آنها را مردان تشکیل می دهند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است که این بنیاد در طول یک دهه قدرت خود حمایت های مختلفی از بازی ساز ها انجام داده است. کریمی قدوسی افزود: کمک های بلاعوض، اختصاص وام و فراهم کردن زیرساخت های لازم از جمله حمایت هایی است که تاکنون توسط این بنیاد ملی انجام شده است تا صنعت بازی سازی در ایران پا گیرد.

وی ادامه داد: اکنون و در تازه ترین اقدام ها طرح ساختار همگرا برای حمایت از بازی سازان ایرانی ایجاد شده که تا آخر شهريورماه از متقاضيان ثبت نام خواهد گرد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: لوایح مهرماه بررسی ها آغاز شده و ثبت نام کنندگان رده بندی می شوند و همه حمایت ها که ۱۲ بند دارد در قالب این طرح خواهد بود.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر) - کریمی قدوسی به همکاری با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوه اداره شده اشاره کرد که ۱۰ میلیارد تومان برای بازی سازها اختصاص یافته است.

وی ادامه داد: اکنون ۲ میلیارد تومان این وام جذب بازی سازها شده و هشت میلیارد دیگر باقی است که بازی سازها با مراجعت به پرتال اطلاع رسانی بنیاد می توانند طرح های خود را ارائه کنند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات شکل گرفته که با بررسی طرح بازی سازها و تایید نهایی آن وام اختصاص می دهد.

\*\* بازی سازان از کم برداری پرهیزند

اکنون وضعیت بازی های دیجیتال به گونه ای شده است که دیگر نیازی به رفتن به سمت کلوب و من خاص نیست و هر فردی با هر سی سر در تلفن همراه خود داشته و بازی دیجیتال انجام می دهد این رویه نوید بخش آینده ای روشن برای تولید کنندگان بازی های آنلاین است گرچه به اعتقاد حمید خسابی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه پیشتر این بازی ها کمی برداری است اما به هر تقدیر آینده این نوع بازی ها روشن است.

خسابی پرور اعتقاد دارد تولید کنندگان ایرانی می توانند با الهام از داستان های شاهنامه و اشعار دیوان حافظ و سایر داستان سرایان ایرانی وضعیت بازی های دیجیتال را به طور کامل ایرانی کرده و توجه چهارمین را به خود مسلط سازند.

فعالان صنعت بازی بر این باورند که در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی در داخل کشور داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اول هستیم بلکه با سطح اول بازی سازی در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

نمونه بازی این پیشرفت بازی «شتاب در شهر» ساخته بازی سازان استان مرکزی بود که سال گذشته توانست عنوان برتر را در جشنواره بازی های رایانه ای کسب کند در حالی که هیچ کس باور نمی کرد این بازی در ایران ساخته شده باشد.

به گفته کارشناسان بازی های رایانه ای، صنعت بازی سازی به سرعت از نظر فنی و کیفی در حال پیشرفت است؛ در این عرصه استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارد و اگر بتوان با کمک با این جوانان ارتباط پویا تر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

اقتصاد ۲۰۷۸\*\*۰۲۰۲۵\*\*۰۲۰۲۵



## صنعت بازی ایران پیشناز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۱۴۰۰-۱۳۹۷/۰۶/۲۸)

خبرگزاری آریا - تهران - ایرنا - صنعت بازی ایرانی با آنکه در سال های اخیر رشد شتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز راه زیادی برای حضور پررنگ در عرصه جهانی در پیش دارد.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، بازی های دیجیتال (آنلاین) در ایران اگرچه در بخش تولید قدمت چندانی ندارد اما در بخش مصرف حدود ۱۰ سال از عمر آن می گذرد.

گرچه تاریخ دقیق ورود بازی های دیجیتال به کشورمان مشخص نیست اما رواج آن را می توان به سال های دهه ۶۰ خورشیدی تسبیت داد زمانی که دستگاه های «tv-game» به عنوان عضوی از نسل نخست پیشانه (تکسول) های بازی کردن به خانه های مردم ایران راه پیدا کرد در آن زمان با استفاده از این دستگاهها که در کمتر خانه ای یافت می شد، بازی ویدئویی روی صفحه تماشیگر یا تلویزیون نقش می بست.

در نیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آثاری (ATARI) محبوبیت زیادی بین ایرانیان پیدا کرد و سپس در سال های دهه

هفتاد نسل های سه و چهار این بازی ها تحت عنوان «میکرو» و «اسگا» در کشورمان رواج یافت.

سال های پایانی دهه هفتاد و آغاز سال های دهه هشتاد بازی های آنلاین در ایران با تحول های شگرفی مواجه شد و با آمدن «بیلی استیشن» ها، کلوب های بازی در کشورمان شروع به رشد و توسعه گذاشت و شوق جوانان و نوجوانان را برای رفتن به این کلوب ها و گذراندن لوقاتی در آنها دوچندان کرد «بیلی اس وان» در این دوران توجه زیادی به خود جلب کرد و نسل پنجم بازی های دیجیتال را در ایران رهیزی کرد.

نسل ۶ بازی های دیجیتال با شکل گیری جریان با محوریت تجاری سازی و افزایش تنوع بازی ها در جهان و ظهور سیستم های عامل پیشرفتی تر برای تلفن همراه انقلابی در این بازی ها ایجاد کرد و با رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لب تاب ها و سخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای تونی شد.

ایران در سال ۱۳۸۹ بازیکن ۱۶ میلیونی داشت که ۱۶ درصد آنها بازیکنان آنلاین بودند؛ اما سال ۱۳۹۲ تعداد بازیکن به ۱۸ میلیون نفر رسید که ۲۰ درصد آنها آنلاین بودند و با توسعه زیرساخت ها در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن ها به ۲۲ میلیون رسید که ۲۹ درصد آنها آنلاین بودند.

\*\* صنعت بازی ایران پیشرو در منطقه «حسن کریمی قنوسی» مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار اقتصادی ایرنا درباره جایگاه ایران در صنعت بازی سازی گفت: صنعت بازی سازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیه در حال رقبابت است.

وی معتقد است: در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند و در عین حال ترکیه در این سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داد در حال پیشی گرفتن از کشورمان است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: کشورمان هنوز در قیاس با جهان نیاز به تلاش های بیشتری دارد گرچه اکنون وقت مقایسه نیست زیرا کشورهای پیشرو در دهه های اخیر بیش از ایران در زمینه توسعه بازی های رایانه ای و ایزراهای آن کار کرده اند (ادامه دارد...).

(ادامه خبر...) کریمی قدوسی خاطرنشان ساخته اکنون کشورمان دارای ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز است و علاوه بر آن یکصد تیم بازی ساز دارد؛ بیشتر این بازی سازان جوانان علاقه مند هستند که غالب آنها را مردان تشکیل می‌دهند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است که این بنیاد در طول یک دهه قدری خود حمایت های مختلفی از بازی ساز ها انجام داده است. کریمی قدوسی افزود: کمک های بلاعوض، اختصاص وام و فراهم کردن زیرساخت های لازم از جمله حمایت هایی است که تاکنون توسط این بنیاد ملی انجام شده است تا صنعت بازی سازی در ایران پا بگیرد. وی ادامه داد: اکنون و در تازه ترین اقدام ها طرح ساختار همگرا برای حمایت از بازی سازان ایرانی ایجاد شده که تا آخر شهریورماه از مقاضیان ثبت نام خواهد کرد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: لواخر مهرماه بررسی ها آغاز شده و ثبت تمام کنندگان رده بندی می شوند و همه حمایت های که ۱۲ بند دارد، در قالب این طرح خواهد بود. کریمی قدوسی به همکاری با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوده اداره شده اشاره کرد که ۱۰ میلیارد تومان برای بازی سازها اختصاص یافته است.

وی ادامه داد: اکنون ۲ میلیارد تومان این وام جذب بازی سازها شده و هشت میلیارد دیگر باقی است که بازی سازها با مراجعت به پرتال اطلاع رسانی بنیاد می توانند طرح های خود را از آنها کنند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی رایانه ای گفت: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات شکل گرفته که با بررسی طرح بازی سازها و تایید تهابی آن وام اختصاص می دهد.

\*\* بازی سازان از کمپ برداری بپرهیزند  
اکنون وضعیت بازی های دیجیتال به گونه ای شده است که دیگر نیازی به رفتن به سمت کلوب و من خاص نیست و هر فردی با هر سی سر در تلفن همراه خود داشته و بازی دیجیتال انجام می دهد این رویه نوید بخش آینده ای روش برای تولید کنندگان بازی های آنلاین است گرچه به اعتقاد حمید خسایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه بیشتر این بازی ها کمپ برداری است اما به هر تقدیر آینده این نوع بازی ها روش است.

خسایی پرور اعتقد دارد تولید کنندگان ایرانی می توانند با الهام از داستان های شاهنامه و اشعار دیوان حافظ و سایر داستان سرایان ایرانی وضعیت بازی های دیجیتال را به طور کامل ایرانی کرده و توجه جهانی را به خود بسطوف سازند. فعلاً صنعت بازی سازی بر این باورند که در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانی های زیادی در داخل کشور داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اول هستیم بلکه با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

نمونه بازی این پیشرفت بازی «شتاب در شهر» ساخته بازی سازان استان مرکزی بود که سال گذشته توانست عنوان برتر را در جشنواره بازی های رایانه ای کسب کند در حالی که هیچ کس باور نمی کرد این بازی در ایران ساخته شده باشد. به گفته کارشناسان بازی های رایانه ای، صنعت بازی به سرعت از نظر فنی و کیفی در حال پیشرفت است؛ در این عرصه استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارد و اگر بتوان با کمک با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

اقتصاد ۲۰۲۵-۰۷۸۰۰۲-۰۲۰۲

\*) انتهای پیام /



## بازی سازی ایران پیشاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۰۷۸۰-۰۷۷۰-۰۷۷۰)

صنعت بازی سازی ایرانی با آنکه در سال های اخیر رشد شتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز راه زیادی برای حضور پررنگ در عرصه جهانی در پیش دارد.

بول و تجارت، بازی های دیجیتال (آنلاین) در ایران اگرچه در بخش تولید قدمت چنانی ندارد اما در بخش مصرف حدود ۱۰ سال از عمر آن می گذرد گرچه تاریخ دقیق ورود بازی های دیجیتال به کشورمان مشخص نیست اما رواج آن را می توان به سال های دهه ۶۰ خورشیدی تسبیت داد زمانی که دستگاه های «tv-game» به عنوان عضوی از نسل نخست پیشانه (کنسول) های بازی کردن به خانه های مردم ایران راه پیدا کرد در آن زمان با استفاده از این دستگاهها که در کمتر خانه ای یافت می شد، بازی ویدئویی روی صفحه تماشگر یا تلویزیون نقش می بست.

در تیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آتاری (ATARI) محبویت زیادی بین ایرانیان پیدا کرد و سپس در سال های دهه هفتاد نسل های سه و چهار این بازی ها تحت عنوان «میکرو» و «اسگا» در کشورمان رواج یافت.

سال های پایانی دهه هفتاد و آغاز سال های دهه هشتاد بازی های آنلاین در ایران با تحول های شگرفی مواجه شد و با آمدن «پلی استیشن» ها، کلوب های بازی در کشورمان شروع به رشد و توسعه گذاشت و شوق جوانان و نوجوانان را برای رفتن به این کلوب ها و گذراندن اوقاتی در آنها دوچندان کرد «پلی اس وان» در این دوران توجه زیادی به خود جلب کرد و نسل پنجم بازی های دیجیتال را در ایران رهیز کرد.

نسل ۶ بازی های دیجیتال با شکل گیری جریان با محوریت تجاری سازی و افزایش تنوع بازی ها در جهان و ظهور سیستم های عامل پیشرفتی تر برای تلفن همراه انقلابی در این بازی های ایجاد کرد و با رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لب تاب ها و سخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای توین شد (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) ایران در سال ۱۳۸۹ بازیکن ۱۶ میلیونی داشت که ۱۴ درصد آنها بازیکنان آتلاین بودند؛ اما سال ۱۳۹۲ تعداد بازیکن به ۱۸ میلیون نفر رسید که ۲۰ درصد آنها آتلاین بودند و با توسعه زیرساخت ها در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن ها به ۲۲ میلیون رسید که ۲۹ درصد آنها آتلاین بودند.

صنعت بازی سازی ایران پیش رو در منطقه «حسن کریمی قدوسی» مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار اقتصادی ایرنا درباره جایگاه ایران در صنعت بازی سازی گفت: صنعت بازی سازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیه در حال رقابت است.

وی معتقد است: در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند و در عین حال ترکیه در این سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داده در حال پیشی گرفتن از کشورمان است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد کشورمان هنوز در قیاس با جهان تیز به تلاش های پیشتری دارد گرچه اکنون وقت مقایسه نیست زیرا کشورهای پیش رو در دهه های اخیر بیش از ایران در زمینه توسعه بازی های رایانه ای و ایزابرهای آن کار کرده اند.

کریمی قدوسی خاطرنشان ساخت: اکنون کشورمان دارای ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز است و علاوه بر آن یکصد تیم بازی ساز دارد؛ پیشتر این بازی سازان جوانان علاقه مندی هستند که اغلب آنها را مردان تشکیل می دهند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است که این بنیاد در طول یک دهه فعالیت خود حمایت های مختلفی از بازی ساز ها انجام داده است. کریمی قدوسی افزود: کمک های بلاعوض، اختصاص وام و فراهم کردن زیرساخت های لازم از جمله حمایت هایی است که تاکنون توسط این بنیاد ملی انجام شده است تا صنعت بازی سازی در ایران پا گیرد.

وی ادامه داد اکنون و در تازه ترین اقدام ها طرح ساختار همگرا برای حمایت از بازی سازان ایرانی ایجاد شده که تا آخر شهریورماه از مقاضیان ثبت نام خواهد گرد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «آخر مهرماه بررسی ها آغاز شده و ثبت نام کنندگان رده بندی می شوند و همه حمایت ها که ۱۲ بند دارد، در قالب این طرح خواهد بود.

کریمی قدوسی به همکاری با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوده اداره شده اشاره کرد که ۱۰ میلیارد تومان برای بازی سازها اختصاص یافته است.

وی ادامه داد: اکنون ۲ میلیارد تومان این وام جذب بازی سازها شده و هشت میلیارد دیگر باقی است که بازی سازها با مراجعت به پرتال اطلاع رسانی بنیاد می توانند طرح های خود را از آنها کنند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات شکل گرفته که با بررسی طرح بازی سازها و تایید تهایی آن وام اختصاص می دهد.

بازی سازان از کمپ برداری پرهیزند

اکنون وضعیت بازی های دیجیتال به گونه ای شده است که دیگر نیازی به رفتن به سمت کلوب و من خاص نیست و هر فردی با هر سر در تلفن همراه خود داشته و بازی دیجیتال انجام می دهد این رویه نوید بخش آینده ای روش برای تولید کنندگان بازی های آتلاین است گرچه به اعتقاد حمید ضیایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه پیشتر این بازی ها کمپ برداری است اما به هر تقدیر آینده این نوع بازی ها روش است.

ضیایی پرور اعتقاد دارد تولید کنندگان ایرانی می توانند با الهام از داستان های شاهنامه و اشعار دیوان حافظ و سایر داستان سرایان ایرانی وضعیت بازی های دیجیتال را به طور کامل ایرانی کرده و توجه جهانی را به خود مسلط سازند.

قالان صنعت بازی سازی بر این باورند که در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانی های زیادی در داخل کشور داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اول هستیم بلکه با سطح اول بازی «لشتاب در شهر»<sup>۱</sup> ساخته بازی سازان استان مرکزی بود که سال گذشته توانست عنوان برتر را در جشنواره بازی های رایانه ای

کسب کند در حالی که هیچ کس باور نمی کرد این بازی در ایران ساخته شده باشد.

به گفته کارشناسان بازی های رایانه ای، صنعت بازی سازی به سرعت از نظر فنی و کیفی در حال پیشرفت است؛ در این عرصه استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارد و اگر بتوان با کمک با این جوانان ارتباط پویا تر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

## ایله اکنونیت

### صنعت بازی سازی ایران پیشاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۱۳۹۲-۹۷/۱۵/۲۸)

صنعت بازی سازی ایرانی با آنکه در سال های اخیر رشد شتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز راه زیادی برای حضور پررنگ در عرصه جهانی در پیش دارد.

به گزارش ایران اکنومیست: بازی های دیجیتال (آتلاین) در ایران اگرچه در بخش تولید قدمت چندانی تدارد اما در بخش مصرف حدود ۱۰ سال از عمر آن می گذرد.

گرچه تاریخ دقیق ورود بازی های دیجیتال به کشورمان مشخص نیست اما رواج آن را می توان به سال های دهه ۶۰ خورشیدی نسبت داد (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر) زمانی که دستگاه های «game-TV» به عنوان عضوی از سلسله تخصصی پیشانه (کنسول) های بازی کردن به خانه های مردم ایران راه پیدا کرد در آن زمان با استفاده از این دستگاهها که در کمتر خانه ای یافت می شد، بازی ویدئویی روی صفحه نمایشگر یا تلویزیون نقش می بست در نیمه دوم دهه ۶۰ مخورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن اثاری (ATARI) محبوبیت زیادی بین ایرانیان پیدا کرد و سپس در سال های دهه هفتاد سلسله های سه و چهار این بازی ها تحت عنوان «میکرو» و «اسکا» در کشورمان رواج یافت.

سال های پایانی دهه هشتاد و آغاز سال های دهه هشتاد بازی های آنلاین در ایران با تحول های شگرفی مواجه شد و با آمدن «پلی استیشن» ها، کلوب های بازی در کشورمان شروع به رشد و توسعه گذاشت و شوق جوانان و نوجوانان را برای رفتن به این کلوب ها و گذراندن اوقاتی در آنها در جوگذان کرد «پلی اس. وان» در این دوران توجه زیادی به خود جلب کرد و سلسله پنجم بازی های دیجیتال را در ایران رهبری کرد.

سلسله ۶ بازی های دیجیتال با شکل گیری جریان با محوریت تجاری سازی و افزایش توعی بازی ها در جهان و ظهور سیستم های عامل پیشرفتی تر برای تلفن همراه اتفاقی در این بازی ها ایجاد کرد و با رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لب تاب ها و ساخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای توین شد.

ایران در سال ۱۳۸۹ بازیکن ۱۶ میلیونی داشت که ۱۴ درصد آنها بازیکنان آنلاین بودند؛ اما سال ۱۳۹۲ تعداد بازیکن به ۱۸ میلیون نفر رسید که ۳۰ درصد آنها آنلاین بودند و با توسعه زیرساخت ها در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن ها به ۲۳ میلیون رسید که ۳۹ درصد آنها آنلاین بودند.

\*\* صنعت بازی ایران پیشرو در منطقه «حسن گریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره جایگاه ایران در صنعت بازی سازی گفت: صنعت بازی سازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیه در حال رقابت است.

وی معتقد است: در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند و در عین حال ترکیه در این سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داده در حال پیشی گرفتن از کشورمان است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد کشورمان هنوز در قیاس با جهان نیاز به تلاش های پیشتری دارد گرچه اکنون وقت مقایسه نیست زیرا کشورهای پیشرو در دهه های اخیر بیش از ایران در زمینه توسعه بازی های رایانه ای و ایزهارهای آن کار کرده اند. کریمی قدوسی خاطرنشان ساخت: اکنون کشورمان دارای ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز است و غالباً برآن یکصد تیم بازی ساز دارد؛ پیشتر این بازی سازان جوانان علاقه مندی هستند که اغلب آنها را مردان تشکیل می دهند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است که این بنیاد در طول یک دهه قدریت خود حمایت های مختلفی از بازی ساز ها انجام داده است. کریمی قدوسی افزود: کمک های بلا خوض، اختصاص وام و فراهم کردن زیرساخت های لازم از جمله حمایت هایی است که تاکنون توسط این بنیاد ملی انجام شده است تا صنعت بازی سازی در ایران پا گیرد.

وی ادامه داد اکنون و در تازه ترین اقدام ها طرح ساختار همگرا برای حمایت از بازی سازان ایرانی ایجاد شده که تا آخر شهریورماه از متقاضیان ثبت نام خواهد کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: لواخر مهرماه پرسنی ها آغاز شده و ثبت نام کنندگان رده بندی می شوند و همه حمایت ها که ۱۲ بند دارد در قالب این طرح خواهد بود.

کریمی قدوسی به همکاری با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوه اداره شده اشاره کرد که ۱۰ میلیارد تومان برای بازی سازها اختصاص یافته است.

وی ادامه داد: اکنون ۲ میلیارد تومان این وام جذب بازی سازها شده و هشت میلیارد دیگر باقی است که بازی سازها با مراجعت به پرتال اطلاع رسانی بنیاد می توانند طرح های خود را از اینترنت کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات شکل گرفته که با پرسنی طرح بازی سازها و تایید تهابی آن وام اختصاص می دهد.

\*\* بازی سازان از کمپ برداری پیرهیزند اکنون وضعیت بازی های دیجیتال به گونه ای شده است که دیگر نیازی به رفتن به سمت کلوب و من خاص نیست و هر فردی با هر سی سر در تلفن همراه خود داشته و بازی دیجیتال انجام می دهد این رویه نوید بخش آینده ای روشن برای تولید کنندگان بازی های آنلاین است گرچه به اعتقاد حمید ضیایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه پیشتر این بازی ها کمپ برداری است اما به هر تقدیر آینده این نوع بازی ها روشن است.

ضیایی پرور اعتقاد دارد تولید کنندگان ایرانی می توانند با الهام از داستان های شاهنامه و اشعار دیوان حافظ و سایر داستان سرایان ایرانی وضعیت بازی های دیجیتال را به طور کامل ایرانی کرده و توجه جهانی را به خود مسلط سازند.

قملان صنعت بازی سازی بر این باورند که در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی در داخل کشور داریم و تنها در سطح منطقه با اختلاف اول هستیم بلکه با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

نمونه بازی این پیشرفت بازی «شتات در شهر» ساخته بازی سازان استان مرکزی بود که سال گذشته توانست عنوان برتر را در جشنواره بازی های رایانه ای کسب کند در حالی که هیچ کس باور نمی کرد این بازی در ایران ساخته شده باشد.

به گفته کارشناسان بازی های رایانه ای، صنعت بازی سازی به سرعت از نظر فنی و کیفی در حال پیشرفت است؛ در این عرصه استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارد و اگر بتوان با کمک با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.



## The Second Level Up Event Ended (۱۳۹۷/۰۸/۲۸-۰۹/۰۷)

دومین دوره رویداد Level Up به پایان خود رسید (The Second Level Up Event). این رویداد که با ابتکار هیولا با تکیه بر بازی سازی مستقل و تلاش برای فرهنگ سازی در این حوزه از صنعت بازی سازی فعالیت خود را آغاز کرده بود، با حضور تیم های بازی سازی و علاقه مندان به این حوزه به کار خود پایان داد. بازی سازی مستقل و تمثیل روسی بازی های چندنفره رقابتی هدف اصلی این دوره از رویداد Level Up بود. در این رویداد ۹۲ تیم بازی سازی از شهرهای مختلف ایران با یکدیگر برای ساخت بازی های چند نفره رقابتی تحت شبکه کردند تا عنوان تیم اول را از آن خود کنند. امسال ۲۲۰ نفر از شهرهای مختلف ایران در این رویداد شرکت کرده بودند تا تیم بسازند و بازی بسازند. ۸۹ درصد افراد شرکت کننده را آقایان و ۱۱ درصد بانوان تشکیل داده بودند.

تفاوت این رویداد با دوره اول Level Up در مرحله ای بودن آن بود تیم های بازی سازی برای رسیدن به فینال و مرحله داوری باید از سه مرحله عبور می کنند. از ۹۲ تیم شرکت کننده سند مفهومی بازی (Game Concept Document) سند فنی (Technical Document) ۵۵ تیم به مرحله ی دوم راه یافتند.

در مرحله دوم تیم های می باشند سند طراحی مفهومی (First Playable Demo) و نسخه ی قابل بازی اولیه (Concept Design Document) را برای ورود به مرحله بعد آماده می کرند که ۴۳ تیم موفق شدند از این مرحله گذر کنند. اما مرحله سوم که در واقع صدور جواز برای فینال و مرحله داوری بود به دومنی نسخه قابل بازی مربوط می شد. در این مرحله ۲۸ تیم موفق شدند که نسخه دوم قابل بازی محصولشان را ارسال کنند.

امیرحسین فصیحی، مدیرعامل فن افزار و مربی هیولا که یکی از مربیان و داوران دومین دوره رویداد Level Up نیز بود، در مراسم اختتامیه با تیم های بازی سازی صحبت کرد و شجاعت آن ها را تحسین کرد و گفت: «بیش از آنکه به بازی سازی نگاه صنعتی بیندازید به آن به چشم هنر نگاه کنید. هنر در این مسیر شما را حفظ می کند و به شما اجازه می دهد هم چنان خلاف جریان اصلی حرکت کنید و با ایده هایی ناب و هنرمندانه، بازی هایی تولید کنید که بقای شما در این صنعت را ضمانت کنند. شجاعت و اصالت شما مثال زدنی است».

بازی «Ebgat» از تیم «Dream Drawing Desk»  
بازی «Hide & Sick» از تیم «Drop by Drops»  
بازی «عشق سنج» از تیم «درخت سفید»

در این مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و یکی از داوران دومین دوره رویداد Level Up درباره فرهنگ سازی در بازی سازی ایرانی صحبت کرد و درباره تیم اجرایی رویداد چنین گفت: «داشتن مجموعه ای مانند فن افزار در کشور باعث افتخار است. کارهایی مثل برگزاری رویدادی چون Level Up جز وظایف شرکت بازی سازی نیست اما مجموعه فن افزار همیشه در مسیری قدم برداشته است که به پیشرفت زیربنایی صنعت کمک می کند». همه چنین در ادامه به نقش حمایتی رویداد از بازی سازان اشاره کرد و گفت: «بنیاد ملی بازی هایی رایانه ای تلاش می کند تا بتواند از این تیم های بازی سازی حمایت کند. بازی هایی که در این دوره دوم با قالب چندنفره رقابتی ساخته شد جزوی از بازی های درآمدزا هستند که در کنار این درآمدزا بیانی باعث حرکت سریع تر چرخ های این صنعت نیز می شوند».

هدف اصلی رویداد Level Up کمک به فرهنگ سازی برای بازی سازی مستقل است. بازی سازی مستقل، نگرشی است که صنعت بازی سازی ایران نیاز میریم به آن دارد چراکه تنها با کمک فرهنگ بازی سازی مستقل است که می توان امیدوار بود تیم های بازی سازی ایرانی در کنار جریان اصلی رشد کنند و در این بازار فعالیت خود را ادامه دهند.



## صنعت بازی ایران بیشتر از در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۱۳۹۷/۰۸/۲۸)

صنعت بازی سازی ایرانی با آنکه در سال های اخیر رشد شتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز راه زیادی برای حضور پررنگ در عرصه جهانی در پیش دارد.

رویداد ۲۴ بازی های دیجیتال (آنلاین) در ایران اگرچه در بخش تولید قدمت چندانی ندارد اما در بخش مصرف حدود ۱۰ سال از عمر آن می گذرد. گرچه تاریخ دقیق ورود بازی های دیجیتال به کشورمان مشخص نیست اما رواج آن را می توان به سال های دهه ۶۰ خورشیدی نسبت داد زمانی که دستگاه های tv-game به عنوان عضوی از نسل نخست پیشانه (کنسول) های بازی کردن به خانه های مردم ایران راه پیدا کرد در آن زمان با استفاده از این دستگاهها که در کمتر خانه ای یافت می شد، بازی ویدئویی روی صفحه تماشگر یا تلویزیون نقش می بست.

در تیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آثاری (ATARI) محبوبیت زیادی بین ایرانیان پیدا کرد و سپس در سال های دهه هشتاد نسل های سه و چهار این بازی ها تحت عنوان «میکرو» و «اسکا» در کشورمان رواج یافت. سال های پایانی دهه هشتاد و آغاز سال های دهه هشتاد بازی های آنلاین در ایران با تحول های شگرفی مواجه شد و با آمدن «پلی استیشن» ها، کلوب های بازی در کشورمان شروع به رشد و توسعه گذاشت و شوق جوانان و نوجوانان را برای رفاقت به این کلوب ها و گذراندن لوقاتی در آنها دوچندان کرد «پی.اس.وان» در این دوران توجه زیادی به خود جلب کرد و نسل پنجم بازی های دیجیتال را در ایران رهبری کرد (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) نسل ۶ بازی های دیجیتال با شکل گیری جریان با محوریت تجاری سازی و افزایش تنوع بازی ها در جهان و ظهور سیستم های عامل پیشرفتی تر برای تلقن همراه اتفاقابی در این بازی ها ایجاد کرد و با رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لپ تاپ ها و ساخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای نوین شد.

ایران در سال ۱۳۸۹ بازیکن ۱۶ میلیونی داشت که ۱۶ درصد آنها بازیکنان آنلاین بودند؛ اما سال ۱۳۹۲ تعداد بازیکن به ۱۸ میلیون نفر رسید که ۲۰ درصد آنها آنلاین بودند و با توسعه زیرساخت ها در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن ها به ۲۲ میلیون رسید که ۲۹ درصد آنها آنلاین بودند.

\*\* صنعت بازی سازی ایران پیشرو در منطقه «حسن کریمی قدوس» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره جایگاه ایران در صنعت بازی سازی گفت: صنعت بازی سازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیه در حال رقابت است.

وی معتقد است: در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند و در عین حال ترکیه در این سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داده در حال پیشی گرفتن از کشورمان است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد کشورمان هنوز در قیاس با جهان تیز به تلاش های پیشتری دارد گرچه اکنون وقت مقایسه نیست زیرا کشورهای پیشرو در دهه های اخیر بیش از ایران در زمینه توسعه بازی های رایانه ای و ابزارهای آن کار کرده اند. کریمی قدوسی خاطرنشان ساخت: اکنون کشورمان دارای ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز است و غالباً برآن یکصد تیم بازی ساز دارد؛ پیشتر این بازی سازان جوانان علاقه مند هستند که اغلب آنها را مردان تشکیل می دهند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است که این بنیاد در طول یک دهه فعالیت خود حمایت های مختلفی از بازی ها انجام داده است. کریمی قدوسی افزو: کمک های بلاعوض، اختصاص وام و فراهم کردن زیرساخت های لازم از جمله حمایت هایی است که تاکنون توسط این بنیاد ملی انجام شده است تا صنعت بازی سازی در ایران پا گیرد.

وی ادامه داد: اکنون و در تازه ترین اقدام ها طرح ساختار همگرا برای حمایت از بازی سازان ایرانی ایجاد شده که تا آخر شهریورماه از مقاضیان ثبت نام خواهد کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با این طرح خواهد بود قابل این طرح خواهد بود که این طبقه از بازی هایی بازی سازان ایرانی ایجاد شده اند که تاکنون توسط این بنیاد ملی انجام شده است تا صنعت بازی سازی در ایران پا گیرد.

وی ادامه داد: اکنون ۲ میلیارد تومان این وام جذب بازی سازها شده و هشت میلیارد دیگر باقی است که بازی سازها با مراجمه به پرتال اطلاع رسانی بنیاد می توانند طرح های خود را ارائه کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوده اداره شده اشاره کرد که ۱۰ میلیارد تومان برای بازی سازها اختصاص یافته تایید تهایی آن وام اختصاص می دهد.

\*\* بازی سازان از کمپ برداری پیرهیزند اکنون وضعیت بازی های دیجیتال به گونه ای شده است که دیگر نیازی به رفتن به سمعت کلوب و من خاص نیست و هر فردی با هر سی سر در تلقن همراه خود داشته و بازی دیجیتال انجام می دهد این رویه نوید بخش آینده ای روشن برای تولید کنندگان بازی های آنلاین است گرچه به اعتقاد حمید ضیایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه پیشتر این بازی ها کمپ برداری است اما به هر تقدیر آینده این نوع بازی ها روشن است.

ضیایی پرور اعتقد دارد تولید کنندگان ایرانی می توانند با الهام از داستان های شاهنامه و اشعار دیوان حافظ و سایر داستان سرایان ایرانی وضعیت بازی های دیجیتال را به طور کامل ایرانی کرده و توجه جهاتیان را به خود متعطوف سازند.

فقالان صنعت بازی سازی بر این باورند که در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانی های زیادی در داخل کشور داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اول هستیم بلکه با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

نمونه بازی این پیشرفت بازی «لشتاب در شهر» ساخته بازی سازان استان مرکزی بود که سال گذشته توانست عنوان برتر را در جشنواره بازی های رایانه ای کسب کند در حالی که هیچ کس باور نمی کرد این بازی در ایران ساخته شده باشد.

به گفته کارشناسان بازی های رایانه ای، صنعت بازی سازی به سرعت از نظر فنی و کیفی در حال پیشرفت است؛ در این عرصه استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارد و اگر بتوان با کمک با این جوانان ارتباط پویا تر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

منبع: ایرنا

موقعي

صنعت بازی سازی ایران پیشتر در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۱۹۷۹-۲۰۰۷)/ پژوهش

صنتور بازی ایرانی با آنکه در سال های اخیر رشد شتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز راه زیادی پروری حضور پرورنگ در عرصه جهانی در پیش ندارد.

به گزارش آنلاین خبر، به نقل از ایرنا، بازی های دیجیتال (آنلاین) در ایران اکرچه در بخش تولید قدمت چندانی تدارد اما در بخش مصرف حدود ۱۰ سال از عمر آن می گذرد.

گرچه تاریخ دقیق ورود بازی های دیجیتال به کشورهای مختلف مشخص نیست اما رواج آن را می توان به سال های دهه ۶۰ خورشیدی تسبیت داد زمانی که دستگاه های «tv-game» به عنوان عضوی از نسل نخست پیشانه (کنسول) های بازی کردن به خانه های مردم ایران راه پیدا کرد؛ در آن زمان با استفاده از این دستگاهها که در کمتر خانه ای یافت می شد، بازی ویدئویی روی صفحه تماشگر یا تلویزیون نقش می بست.

حقوقی نسل دوم دمه «خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آتاری (ATARİ) محبوبیت زیادی بین ایرانیان پیدا کرد و سپس در سال های دهه هشتاد نسل های سه و چهار این بازی ها تحت عنوان «میکرو» و «سگا» در کشورمان رواج یافت.

سال های پیاپی دهه هفتاد و آغاز سال های دهه هشتاد بازی های شگرفی مواجه شد و با آمدن «پلی استیشن» ها، کلوب های بازی در کشورمان شروع به رشد و توسعه گذاشت و شوق جوانان و نوجوانان را برای رفتن به این کلوب ها و گذراندن اوقاتی در آنها دوچندان کرد: «بی.اس.وان» در این دوران توجه زیادی به خود جلب کرد و نسل بینج بازی های دیجیتال را در ایران به مریخی کرد.

نسل ۶ بازی های دیجیتال با شکل گیری جریان با محوریت تجاری سازی و افزایش تنوع بازی ها در جهان و ظهور سیستم های عامل پیشرفته تر برای تلفن

همراه انتقالی در این بازی ها ایجاد کرد و با رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لپ تاپ ها و ساخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای توسعه شد.

ایران در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن آنلاین بودن ۱۲۹۴ میلیون نفر رسید که ۰۷ درصد اینها آنلاین بودند و با توجه زیرساخت ها در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن ها به ۲۳ میلیون رسید که ۳۹ درصد آنها آنلاین بودند.

«حسن کریمی قدوسی» مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره چایگاه ایران در صنعت بازی سازی گفت: صنعت بازی سازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیب درحال رقابت است.

پوی معتقد است: در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند و در عین حال ترکیه در این سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داده در حال پیش گرفتن از کشورمان است.

علاقه مندی هستند که غالب آنها را مردان تشکیل می‌دهند. کشورهایی پیش از ایران در زمینه توسعه بازی های رایانه ای و ابزارهای آن کار کرده اند. این بازی هایی بسیار محبوب هستند و در دهه های اخیر بسیار پیشرفت نموده اند. این بازی هایی معمولاً برای سازمان های امنیتی و نظامی طراحی شده اند. این بازی هایی می توانند اطلاعات حساس را از دشمنان خود جمع آوری کنند و آنها را در مقابل دشمنان خود محافظت کنند. این بازی هایی می توانند اطلاعات حساس را از دشمنان خود جمع آوری کنند و آنها را در مقابل دشمنان خود محافظت کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است که این بنیاد در طول یک دهه فعالیت خود حمایت های مختلفی از بازی ساز ها انجام داده است. کمک های پلاعوض، اختصاص وام و فرآهم کردن زیرساخت های لازم از جمله حمایت هایی است که تاکنون توسط این بنیاد ملی انجام

کوچکترین انتشاراتی که در ایران پرداخته شده است، پژوهی سردی از بیان پوچیر.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اواخر مهرماه بررسی ها آغاز شده و ثبت تمام کنندگان رده بندی می شوند و همه حمایت ها که ۱۲ بند دارد در قالب این طرح خواهد بود.

کمیته امنیت ملی از این میزان مبالغه نموده و این مبلغ را می‌گوید که این مبالغه برابر با ۱۰ میلیارد تومان برای بازی اختصاص یافته است.

توانند طرح های خود را ارائه کند.

تایید تهابی آن وام اختصاص می‌دهد.

\*\* بازی سازان از هب پرماری پژوهش برداشت کنون وضعیت بازی های دیجیتال به گونه ای شده است که دیگر نیازی به رفتن به سمت کلوب و من خاص نیست و هر فردی با هر سئی سر در تلفن همراه خود داشته و بازی دیجیتال انجام می دهد این رویه نوید بخش آینده ای روشن برای تولید کنندگان بازی های آنلاین است گرچه به اعتقاد حمید خسایانی پرور

استاد علوم ارتباطات دانشگاه پیشتر این بازی ها کمی برداشتی است اما به هر تقدیر اینه این نوع بازی ها روشی است. ضمایری بپور اعتقاد دارد تولید کنندگان ایرانی می توانند با الهام از داستان های شاهنامه و اشعار دیوان حافظه و سایر داستان سرایان ایرانی وضعیت بازی های

دیجیتال را به ملور کامل ایرانی گردید و توجه جهانیان را به خود مسلط ساخت.

## آنچه خبر

(ادامه خبر ...) در سطح منطقه با اختلاف اول هستیم بلکه با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم. نمونه بارز این پیشرفت بازی «شتاب در شهر»<sup>۲</sup> ساخته بازی سازان استان مرکزی بود که سال گذشته توانست عنوان برتر را در جشنواره بازی های رایانه ای کسب کند در حالی که هیچ کس باور نمی کرد این بازی در ایران ساخته شده باشد. به گفته کارشناسان بازی های رایانه ای، صنعت بازی سازی به سرعت از نظر فنی و کیفی در حال پیشرفت است؛ در این عرصه استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارد و اگر بتوان با کمک با این جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد. انتهای پیام /

## شماره

### صنعت بازی ایران پیشو در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۱۳۹۴-۰۷/۰۵/۲۹)

صنعت بازی ایرانی با آنکه در سال های اخیر رشد شبتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز راه زیادی برای حضور پرترنگ در عرصه جهانی در پیش دارد.

**شماره ۱۹** **شماره** : صنعت بازی ایرانی با آنکه در سال های اخیر رشد شبتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز راه زیادی برای حضور پرترنگ در عرصه جهانی در پیش دارد. بازی های دیجیتال (آنلاین) در ایران اگرچه در بخش تولید قدمت چندانی ندارد اما در بخش مصرف حدود ۱۰ سال از عمر آن می گذرد. گرچه تاریخ دقیق ورود بازیهای دیجیتال به کشورمان مشخص نیست اما رواج آن را می توان به سال های دهه ۶۰ خورشیدی‌بیست داده زمانی که دستگاه های «game» به عنوان عضوی از نسل نخست پیشانه (کنسول) های بازی کردن به خانه های مردم ایران راه پیدا کرد؛ در آن زمان با استفاده از این دستگاهها که در کمتر خانه ای یافت می شد، بازی ویدئویی رویصخه نمایشگر با تلویزیون تقدیم می شد. در نیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتالیا عرضه شدن آثاری (ATARİ) محبوبیت زیادی بین ایرانیان پیدا کرد و میس در سال های دهه هشتاد و چهارم بازی های تحت عنوان «میکرو» و «سگا» در کشورمان رواج یافت. نسل های سه و چهارم این بازی های دهه هشتاد بازی های آنلاین در ایران با تحول های شگرفی مواجه شد و با آمدن «بیلی استیشن» ها، کلوب های بازی در کشورمان شروع به رشد و توسعه گذاشتند شوک جوانان و نوجوانان را برای رفتن به این کلوب ها و گذراندن اوقاتی در آنها دوچنانکرد «بیلی اس وان» در این دوران توجه زیادی به خود جلب کرد و نسل پنجم بازی های دیجیتالرا در ایران رهیزی کرد. نسل ۶ بازی های دیجیتالیا شکل گیری گیری جوانان با محوریت تجاری سازی و افزایش تنوع بازی ها در جهان و ظهور سیستمهاي عامل پیشرفته تر برای تلفن همراه انقلابی در این بازی ها ایجاد کرد و با رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لب تاب ها و سخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای نوین شد.

ایران در سال ۱۳۸۹ بازیکن ۶۰ میلیونی داشت که ۱۴ درصد آنها بازیکنان آنلاین بودند؛ اما سال ۱۳۹۲ تعداد بازیکن به ۱۸ میلیون نفر رسید که ۲۰ درصد آنها آنلاین بودند و با توسعه زیرساختها در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن ها به ۲۲ میلیون رسید که ۳۹ درصد آنها آنلاین بوند.

\*\* صنعت بازی ایران پیشو در منطقه «حسن کریمی قدوسی» مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره جایگاه ایران در صنعت بازی سازی گفت: صنعت بازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیبی در حال رقابت است. وی معتقد است در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند و در عین حال ترکیه در این سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داده در حال پیش گرفتن از کشورمان است. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: کشورمان هنوز در قیاس با جهان نیاز به تلاش های بیشتری دارد گرچه اکنون وقت مقایسه نیست زیرا کشورهای پیشو در دهه های اخیر بیش از ایران زمینه توسعه بازی های رایانه ای و ابزارهای آن کار کرده اند. کریمی قدوسی خاطرنشناساخت: اکنون کشورمان دارای ۵ شرکت حقوقی بازی ساز است و علاوه بر آن یکصد تیم بازیساز دارد؛ بیشتر این بازی سازان جوانان علاقه مند هستند که اغلب آنها را مردان تشکیل می دهند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است که این بنیاد در طول یک دهه فعالیت خود حمایت های مختلفی از بازی ساز ها انجام داده است. کریمی قدوسی افزود: کمک های بالاعرض، اختصاص وام و فرآهم کردن زیرساخت های لازم از جمله حمایت هایی است که تاکنون توسط این بنیاد ملی انجام شده است تا صنعت بازی سازی در ایران با پیگرد ایجاد شود.

وی ادامه داد: اکنون در تازه ترین اقدام ها طرح ساختار همگرا برای حمایت از بازی سازان ایرانی ایجاد شده که تا آخر شهرپورمه از متقاضیان ثبت نام خواهد کرد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اوآخر مهرماه بررسی ها آغاز شده و ثبت نام کنندگان رده بندیمی شوند و همه حمایت ها که ۱۲ بند دارد در قالب این طرح خواهد بود.

کریمی قدوسی به همکاریها وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوه اداره شده اشاره کرد که ۱۰ میلیارد تومان برای بازی سازها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اختصاص یافته است وی ادامه داد: اکنون ۲ میلیارد تومان این وام جذب بازی سازها شده و هشت میلیارد دیگر باقی است که بازی سازهایا مراجمه به پرتال اطلاع رسانی بنیاد می توانند طرح های خود را ارائه کنند.

مدیر عامل بنیاد ملیارزی های رایانه ای گفت: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعاتشکل گرفته که با بررسی طرح بازی سازها و تایید نهایی آن وام اختصاص می دهد.

\*\* بازی سازان از کپیرداری پرهیزند

اکنون وضعیت بازیهای دیجیتال به گونه ای شده است که دیگر نیازی به رفتن به سمت کلوب و سن خاص نیست و هر فردی با هر سنی سر در تلفن همراه خود داشته و بازی دیجیتال انجام می دهد این رویه نوید بخش آینده ای روشن برای تولید کنندگان بازی های آنلاین است گرچه به اعتقاد حمید خسایان پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه پیشتر این بازی ها کمی برداری است اما به هر تقدیر آینده این نوع بازی ها روشن است.

خسایان پرور کاملاً ایرانی کرد هو توجه چهارمین را به خود مطوف ساخت. قمالان صنعت بازیسازی بر این باورند که در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توأمی های زیادیدر داخل کشور داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اول هستیم بلکه با سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

نمونه بازی این پیشرفتیازی «نشاب در شهر» ساخته بازی سازان استان مرکزی بود که سال گذشته توانست عنوان برتررا در جشنواره بازی های رایانه ای کسب کند در حالی که هیچ کس باور نمی کرد این بازی دیران ساخته شده باشد.

به گفته کارشناسانیازی های رایانه ای، صنعت بازی سازی به سرعت از نظر فنی و کیفی در حال پیشرفت است؛ در این عرصه استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارد و اگر بتوان با کمک یافتن جوانان ارتباط پویا تر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدنیه تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

## بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتواهای رایانه ای نظارت دارد؟

اگرچه تائیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکار نشدنی است، اما می توان بر وجهه مثبت این بازی ها مانند پیشرفت مهارت های شناختی و گسترش آشنایی کودکان با رایانه نیز تأکید کرد و البته در کنار تهدادهای نظراتی، لازم است خانوادهای نیز با نقش نظارتی خود، قبل از خرید هر بازی درباره آن تحقیق کرده و سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند.

به گزارش ایستاد، خشونت در بازی های رایانه ای و تائیر آن بر گیمرهای جوان و البته نوجوانان، موضوعی است که در این سال ها دغدغه بسیاری از افراد و خانواده های بوده است. درست به همین دلیل هم نشست های تخصصی مختلف با حضور متخصصان و روانشناسان برگزار شده و قوانین هم در این زمینه وضع و اجرا شده است.

با وجود این، با رشد و توسعه صنعت بازی های رایانه ای گویا این دغدغه هم بیش تر می شود، تا جایی که تماینده مردم شهر مشهد متوجه پیش آن را به صورت سوال از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد نصرالله پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مستول نظارت دقیق بر بازی های رایانه ای می داند، معتقد است که این بازی ها باعث ترویج خشونت و فساد اخلاقی می شوند.

اما سیدعباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی - در این مورد گفته است: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمام تلاش خودش را برای نظارت بر بازی بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع اوری دو میلیون بازی دارای اسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی مختلف در این زمینه هم به اتفاق اسناف که عالی ترین مرجع رسیدگی کننده به تخلفات صنفی است، معرفی شدند.

نقش پرورنگ نظارت خانواده ها

این در حالی است که کارشناسان بازی های رایانه ای، با راه درباره اهمیت نقش نظارتی خانواده هشدار داده اند در واقع این کارشناسان معتقدند که والدین و خانواده های باید قبل از خرید هر بازی به اندازه کافی درباره آن تحقیق کرده، سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند و حتی گاهی فرزندانشان را در انجام این بازی ها همراهی کنند. آن ها حتی به خانواده های اداره شده اند که به تغییرات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدنهند و در تهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متول این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عمام رحمانی به عنوان یک بازی ساز قفال معتقد است که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای در واقع تها مربوط به بازی های خارجی است و نمی تواند تولیدات داخلی را شامل شود او در این زمینه می گوید: با یک بررسی ساده می توان به این نتیجه رسید که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای فقط مختص بازی های خارجی است.

او در گفت و گو با ایستاد اظهار کرد: بخش بزرگی از مستولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده بندی سن اعمال و مشخص شده بروی بازی ها هنگام خرید است. او می گوید بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نظارت بر بازار بازی و ایجاد رده بندی سنی برای بازی های مختلف سعی دارد گیمرها و خانواده ها را در این زمینه کمک کند بنابراین قصوری متوجه نهادهای نظراتی نیست، فرهنگ سازی شاید موثرترین راهکار در این مورد باشد در واقع همیشه هم نظارت نمی تواند راهکار موثری باشد، چون مثلا در مورد بازی های رایانه ای، در تهایت خود مصرف کننده انتخاب و خرید می کند.

رحمانی درباره نظارت و ممیزی اعمال شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محصولات این بازار می گوید: بازی رایانه ای در حقیقت تعاملی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این ناید فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغییرات (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بزرگی ایجاد کند. جریان نظارت بر بازی های رایانه ای، روندی طولانی و زمان بر است که باید در کنار فرهنگ سازی برای مصرف کنندگان جلو برود. تا جایی که می دانم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولید کنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده پندتی بازی ها با ایزراهای علمی و روانشناسی در حالی که بعضی نماینده کان معتقدند نظارت دقیقی بررسی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولید کنندگان و ناشران این بازی ها به ممیزی پس از تشرک که توسط کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می شود، انتقاد دارند. اما خسرو کرد میهن - معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تأکید دارد که اقدامات و فعالیت های تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است. او به اینکه پس از سوال تماينده محترم شهربند ممکن است در نامه ای برای ایشان اطلاعات و توضیحات لازم را از این زمینه داده، ما برنامه ریزی دقیقی برای رده پندتی بازی های رایانه ای داریم که کاملا بر پایه شواهد علمی و روانشناسی است. به همین دلیل امیدواریم که خریداران هنگام انتخاب و خرید یک بازی به این رده پندتی توجه کنند.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای خارجی خشونت پیش تری نسبت به رقیقی داخلی شان دارند، گفت: اینها باید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بعض عده چنانیت بازی های رایانه ای به ماهیت اکشن و هیجانی بودن آن ها مربوط است. بنابراین باید دید تبییر و تفسیر را چطور تعریف می کنیم. به طور کلی بازی های رایانه ای ایرانی برای ورود به بازار مجوز نشر دریافت می کنند و پس از انتشار هم ممیزی می شوند. ما برای حمایت از تولیدات داخلی مجوز نشر را با خودآنها رای بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها به این خودآنها رای و پرسشنامه اتفاق نکرده و پس از انتشار هم کنترل کامل و دقیقی بر آن ها انجام می دهیم.

معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: پس از انتشار و ورود بازی به بازار، اگر همه چیز میتواند بر اطلاعات ارزیه شده به ما در پرسشنامه خودآنها رای داشت که هیچ اعمال نظارتی انجام نمی شود. اما اگر اینطور نباشد، از انتشار و عرضه آن بازی جلوگیری می کنیم تا با بررسی دوباره و اعمال اصلاحات لازم دوباره وارد بازار شود. این فرآیندی است که به آن ممیزی پس از انتشار می گوییم؛ کاری که در واقع نویع نظارت بر مبنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

کرد میهن معتقد است بنیاد ملی بازی های رایانه ای مستولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیمر در کشور داریم و اصلًا نمی خواهیم آن ها را از تبع مخصوصات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسؤولیم. این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد پیش تری انتخاب کنند.

اما رده پندتی بازی های رایانه ای با دیگر محصولات فرهنگی کاملا متفاوت است. در بازی های ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظرف و عمیق انجام می شود. چون اصولا بازی رسانه ای بسیار پیچیده و متفاوت است. استفاده پهنه ای از بازی های رایانه ای

تحقیقات انجام شده درباره تاثیرگذاری بازی های رایانه ای نشان می دهد که شرکت های تولید کننده بازی های رایانه ای برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن، فروش بیش تر، از عوامل هیجان، کاذب و خشونت استفاده می کنند. همین موضوع لزوم توجه و دقت در انتخاب بازی ها را نشان می دهد. مهرناز شعاعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی مالم موضوع بسیار بالهمیتی در این زمینه است؛ به خصوص که این استانداردها باید مطابق با ایزراهای فرهنگی هر جامعه باشند.

او هم چنین اظهار می کند اگرچه خشونت مهم ترین محركه ای بازی های رایانه ای است که در بعضی نمونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود، اما گیمرها و خانواده ها می توانند با بررسی دقیق و انتخاب آگاهانه تا حد زیادی جلوی آن را بگیرند. از طرفی بهتر است بیش تر بر تأثیرات مثبت بازی های رایانه ای مانند پیشرفت مهارت های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل با هم سن و سالان و گسترش آشنایی کودکان با رایانه تمرکز شود. در نهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت برنامه ریزی به منظور محتوا سازی دیجیتالی مناسب برای کودکان و نوجوانان و نظارت صحیح و کارآمد والدین و همچنین بهره گیری از ظرفیت های فضای مجازی در جهت ارتقای دانش و مهارت های کودکان را روشن می کند و از طرفی لازم است شبکه های اجتماعی و پیام رسان ها و هم چنین بازی های رایانه ای برای کودکان و بیمه سازی شوند و رده پندتی سئی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود. انتهای پیام

## چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟

اگرچه تأثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکار نشدنی است، اما می توان بر وجهه مثبت این بازی ها مانند پیشرفت مهارت های شناختی و گسترش آشنایی کودکان با رایانه نیز تأکید کرد و البته در کنار تهدادهای نظارتی، لازم است خانواده ها نیز با نقش نظارتی خود، قبل از خرید هر بازی درباره آن تحقیق کرده و سطح اگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند.

آفتاب نیوز: خشونت در بازی های رایانه ای و تأثیر آن بر گیمرهای جوان و البته نوجوانان، موضوعی است که در این سال ها دغدغه بسیاری از افراد و خانواده ها یوده است. درست به همین دلیل هم نشست های تخصصی مختلف با حضور متخصصان و روانشناسان برگزار شده و قوانینی هم در این زمینه وضع و اجرا شده است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) با وجود این، با رشد و توسعه صنعت بازی های رایانه ای گویا این دغدغه هم بیشتر می شود، تا جایی که نماینده مردم شهر مشهد مدتها پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد. تصریحات پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مستول نظارت دقیق بر بازی های رایانه ای می داند معتقد است که این بازی ها باعث ترویج خشونت و فساد اخلاقی می شوند.

اما سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی - در این مورد گفته است: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمام تلاش خودش را برای نظارت بر بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع اوری دو میلیون بازی دارای اسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی مختلف در این زمینه هم به اعلی انتقادات مرجع رسیدگی کننده به تخلفات صنفی است، معرفی شدند.

#### نقش پژوانگ نظارت خانواده ها

این در حالی است که کارشناسان بازی های رایانه ای، پارها درباره اهمیت نقش نظارت خانواده هشدار داده اند در واقع این کارشناسان معتقدند که والدین و خانواده ها باید قبل از خرید هر بازی به اندازه کافی درباره آن تحقیق کرده، سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند و حتی گاهی فرزندانشان را در انجام این بازی ها همراهی کنند. آن ها حتی به خانواده های دادلور شده اند که به تفریحات واقعی بیشتر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و در تهابیت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متول این حوزه، اعتماد کنند. در این راستا عmad رحمانی به عنوان یک بازی ساز قعال معتقد است که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای در واقع تها مربوط به بازی های خارجی است و نمی تواند تولیدات داخلی را شامل شود او در این زمینه می گوید: با یک بررسی ساده می توان به این نتیجه رسید که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای فقط مختص بازی های خارجی است.

او در گفت و گو با ایستاده هار کرد: یخش بزرگ از مستولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده بروی بازی ها هنگام خرید است. او می گوید: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نظارت بر بازار بازی و ایجاد رده بندی سنی برای بازی های مختلف سعی دارد گیرمها و خانواده ها را در این زمینه کمک کند. بنابراین قصوري متوجه نهادهای نظارتی نیست، فرهنگ سازی شاید موتور ترین راهکار در این مورد باشد. در واقع همیشه هم نظارت نمی تواند راهکار موثری باشد، چون مثلا در مورد بازی های رایانه ای، در تهابیت خود مصرف کننده انتخاب و خرید می کند.

رحمانی درباره نظارت و ممیزی اعمال شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محصولات این بازار می گوید: بازی رایانه ای در حقیقت تعاملی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این نیاز فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغیرات بزرگی ایجاد کند. جریان نظارت بر بازی های رایانه ای، روندی طولانی و زمان بر است که باید در کنار فرهنگ سازی برای مصرف کنندگان جلو ببرد. تا جایی که می دانم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولید کنندگان داخلی هیچ موضوعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

#### رده بندی بازی ها با ایثارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندها معتقدند نظارت دقیقی بر روی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولید کنندگان و ناشران این بازی ها به ممیزی پس از تشریف که توسط کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می شود، معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تأکید دارد که اقدامات و فعالیت های تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است.

او به ایستاده گفت: پس از سوال تماينده محترم شهر مشهد ما در نامه ای برای ایشان اطلاعات و توضیحات لازم را ارایه دادیم. ما برنامه ریزی دقیقی برای رده بندی توجه کنند.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای خارجی خشونت بیشتر نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: اینه باید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که یخش عده جنایت بازی های رایانه ای به ماهیت اکشن و هیجانی بودن آن ها مربوط است. بنابراین باید دید تبییر و تفسیر را چطور تعریف می کنیم. به طور کلی بازی های رایانه ای ایرانی برای ورود به بازار مجوز نشر دریافت می کنند و پس از انتشار هم ممیزی می شوند. ما برای حمایت از تولیدات داخلی مجوز نشر را با خود اظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها به این خود اظهاری و پرسشنامه اکتفا نکرده و پس از انتشار هم کنترل کامل و دقیقی بر آن ها انجام می دهیم.

معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: پس از انتشار و ورود بازی به بازار، اگر همه چیز متناسب با اطلاعات ارایه شده به ما در پرسشنامه خود اظهاری باشد که هیچ اعمال نظارتی انجام نمی شود. اما اگر اینطور نباشد، از انتشار و عرضه آن بازی جلوگیری می کنیم تا با بررسی دوباره و اعمال اصلاحات لازم دوباره وارد بازار شود. این فرآیندی است که به آن ممیزی پس از انتشار می گوییم؛ کاری که در واقع نوعی نظارت بر مبنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

رازی های رایانه ای مستولیت مهمنی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیمر در کشور داریم و اصلا نمی خواهیم آن ها از توع مخصوصات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسؤولیم. این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد بیشتر تری انتخاب کنند.

اما رده بندی بازی های رایانه ای با دیگر محصولات فرهنگی کاملا متفاوت است. در بازی های ممیزی و نظارت به شیوه ای پسیار ظرف و عمیق انجام می شود، چون اصولا بازی رسانه ای پسیار پیچیده و متفاوت است.

استفاده بهینه از بازی های رایانه ای تحقیقات انجام شده درباره تاثیرگذاری بازی های رایانه ای نشان می دهد که شرکت های تولید کننده بازی های رایانه ای برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن، فروش بیشتر، از عوامل هیجان کاذب و خشونت استفاده می کنند. همین موضوع لزوم توجه و دقت در انتخاب بازی های را نشان می دهد. مهران زرعاعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی مالی موضوع بسیار بالهمتی در این زمینه است؛ به خصوص که این استانداردها باید مطابق با نیازهای فرهنگی هر جامعه باشند (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) او هم چنین اظهار می کند اگرچه خشونت مهم ترین محركه ای بازی های رایانه ای است که در بعضی تنوونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود. اما گیمرها و خانواده ها می توانند با بررسی دقیق و انتخاب آگاهانه تا حد زیادی جلوی آن را بگیرند. از طرفی بهتر است بین تر بر تأثیرات مثبت بازی های رایانه ای مانند پیشرفت مهارت های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل با هم سن و سالان و گسترش آشنایی کودکان با رایانه تمرکز شود.

در نهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت برترانه ریزی به منظور محتواسازی دیجیتالی مناسب برای کودکان و نوجوانان و نظارت صحیح و کارآمد والدین و همچنین بهره گیری از طرفیت های فضای مجازی در جهت ارتقای دلتش و مهارت های کودکان را روشن می کند و از طرفی لازم است شیوه های اجتماعی و پیام رسانی ها و هم چنین بازی های رایانه ای برای کودکان ویژه سازی شوند و رده بندی سنتی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود. ایسا

## فراسو

### بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتواهای رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۴/۰۷/۲۰)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکار نشدنی است، اما می توان بر وجهه مثبت این بازی ها مانند پیشرفت مهارت های شناختی و گسترش آشنایی کودکان با رایانه نیز تاکید کرد و البته در کنار تهدیداتی، لازم است خانواده نیز با نقش نظارتی خود، قبل از خرید هر بازی درباره آن تحقیق کرده و سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند.

به گزارش فراسو، خشونت در بازی های رایانه ای و تاثیر آن بر گیمرها جوان و البته نوجوانان، موضوعی است که در این سال ها دغدغه بسیاری از افراد و خانواده ها بوده است. درست به همین دلیل هم تشکیل های تخصصی مختلف با حضور متخصصان و روانشناسان برگزار شده و قوانینی هم در این زمینه وضع و اجرا شده است.

با وجود این، با رشد و توسعه صنعت بازی های رایانه ای گویا این دغدغه هم بیشتر می شود، تا جایی که نماینده مردم شهر مشهد مدتی پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد نصرالله پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مستول نظارت دقیق بر بازی های رایانه ای می داند، معتقد است که این بازی ها باعث ترویج خشونت و فساد اخلاقی می شوند.

اما سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی - در این مورد گفته است: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمام تلاش خودش را برای نظارت بر بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع اوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی مختلف در این زمینه هم به این ترتیب مرجع رسیدگی کننده به تخلفات صنفی است، معروفی شدند.

نقش پژوهنگ نظارت خانواده هایی در حالی است که کارشناسان بازی های رایانه ای، بازها درباره اهمیت نقش نظارتی خانواده هشدار داده اند. درواقع این کارشناسان معتقدند که والدین و خانواده ها باید قبل از خرید هر بازی به اندیزه کافی درباره آن تحقیق کرده، سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند و حتی گاهی فرزندانشان را در انجام این بازی ها همراهی کنند.

آن ها حتی به خانواده ها یادآور شده اند که به تغییرات واقعی بیشتر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدنهند و در تهاب انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه اعتماد کنند.

در این راستا عmad رحمانی به عنوان یک بازی ساز قعال معتقد است که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای در واقع تها مربوط به بازی های خارجی است و نصی تواند تولیدات داخلی را شامل شود او در این زمینه می گوید: با یک بررسی ساده می توان به این نتیجه رسید که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای فقط مختص بازی های خارجی است.

او اظهار می کند: بخش بزرگی از مسئولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بین توجهی آن ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده برروی بازی های هنگام خرید است. او می گوید: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نظارت بر بازار بازی و ایجاد رده بندی سنی برای بازی های مختلف سعی دارد گیمرها و خانواده ها را در این زمینه کمک کنند. بنابراین قصوری متوجه نهادهای نظارتی نیست. فرهنگ مجازی شاید موثرترین راهکار در این مورد باشد. در واقع همیشه هم نظارت نمی تواند راهکار موثری باشد، چون مثلا در مورد بازی های رایانه ای، در نهایت خود مصرف کننده انتخاب و خرید می کند.

رحمانی درباره نظارت و ممیزی اعمال شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محصولات این بازار، می گوید: بازی رایانه ای در حقیقت تعاملی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این نیازد فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغییرات بزرگی ایجاد کند. جریان نظارت بر بازی های رایانه ای، روندی طولانی و زمان بر است که باید در کنار فرهنگ مجازی برای مصرف کنندگان جلو برود. تا جایی که می دانم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولید کنندگان داخلی هیچ موضوعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها با ایزارهای علمی و روانشناسی در حالی که بعضی تعابیندگان معتقدند نظارت دقیقی برروی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولید کنندگان و ناشران این بازی ها به ممیزی پس از نشر که توسط کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می شود، انتقاد دارند. اما خسرو کرد میهن - معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تاکید دارد که اقدامات و قابلیت های تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است.

او گفت: پس از سوال نماینده محترم شهر مشهد، ما در تامه ای برای ایشان اطلاعات و توضیحات لازم را ارایه دادیم. ما برنامه ریزی دقیقی برای رده بندی بازی های رایانه ای داریم که کاملا برایه شواهد علمی و روانشناسی است. به همین دلیل امیدواریم که خریداران هنگام انتخاب و خرید یک بازی (ادامه دارد ...)

## خواسو

(ادامه خبر ...) به این رده بندی توجه کنند وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای خارجی خشونت پیش تری نسبت به رقیای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عده جنایت بازی های رایانه ای به ماهیت اکشن و هیجانی بودن آن ها مربوط است. بنابراین باید دید تعبیر و تفسیر را جطور تعریف می کنیم به طور کلی بازی های رایانه ای ایرانی براوی ورود به بازار مجوز نشر دریافت می کنند و پس از انتشار هم ممیزی می شوند ما برای حمایت از تولیدات داخلی مجوز نشر را با خوداظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تها به این خوداظهاری و پرسشنامه اکتفا نکرده و پس از انتشار هم کنترل کامل و دقیقی بر آن ها انجام می دهیم.

معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: پس از انتشار و ورود بازی به بازار، اگر همه چیز مبتنی بر اطلاعات از ایه شده به ما در پرسشنامه خوداظهاری باشد که هیچ اعمال نظارتی انجام نمی شود. اما اگر اینطور نباشد، از انتشار و عرضه آن بازی جلوگیری می کنیم تا با بررسی دوباره و اعمال اصلاحات لازم دوباره وارد بازار شود. این فرآیندی است که به آن ممیزی پس از انتشار می گوییم؛ کاری که درواقع نوعی نظارت بر مبنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

کردمیهن منتقد است بنیاد ملی بازی های رایانه ای مستولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیمز در کشور داریم و اصلاحاتی خواهیم آن ها از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسؤولیم. این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد بیش تری انتخاب کنند.

اما رده بندی بازی های رایانه ای با دیگر محصولات فرهنگی کاملاً متفاوت است. در بازی ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظرفی و عمیق انجام می شود. چون اصولاً بازی رسانه ای بسیار پیچیده و متفاوت است.

استفاده بهینه از بازی های رایانه ای این حقیقت است که در بازی های ممیزی نشان می دهد که شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن، فروش بیش تر، از عوامل هیجان کاذب و خشونت استفاده می کنند.

همین موضوع لزوم توجه و دقت در انتخاب بازی ها را نشان می دهد. مهمناز شماعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بالعین است: به خصوص که این استانداردها باید مطابق با نیازهای فرهنگی هر جامعه باشند.

او هم چنین اظهار می کند اگرچه خشونت مهم محركه ای رایانه ای است که در بعضی نمونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود، اما گیمرها و خانواده ها می توانند با بررسی دقیق و انتخاب آگاهانه تا حد زیادی جلوی آن را بگیرند.

از طرفی بهتر است بیش تر بر تأثیرات مثبت بازی های رایانه ای مانند پیشرفت مهارت های شناختی، ادرافی و حرکتی، ارتقای تعامل با هم سن و سالان و گسترش اشتاینی کودکان با رایانه تمرکز شود.

درنهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت برنامه ریزی به منظور محتواسازی دیجیتالی مناسب برای کودکان و نوجوانان و نظارت صحیح و کارآمد والدین و همچنین بهره گیری از خلوفیت های فضای مجازی در جهت ارتقای دانش و مهارت های کودکان را روشن می کند و از طرفی لازم است شیوه های اجتماعی و پیام رسان ها و هم چنین بازی های رایانه ای برای کودکان و بزرگوار شوند و رده بندی سنتی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.



### چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکار نشدنی است، اما می توان بر وجهه مثبت این بازی ها مانند پیشرفت مهارت های شناختی و گسترش اشتاینی کودکان با رایانه نیز تاکید کرد و البته در کار تهادهای نظارتی، لازم است خانوادهها نیز با نقص نظارتی خود، قبل از خرید هر بازی درباره آن تحقیق کرده و سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند.

به گزارش ایستاده، خشونت در بازی های رایانه ای و تاثیر آن بر گیمرهای جوان و البته نوجوانان، موضوعی است که در این سال ها دغدغه بسیاری از افراد و خانواده ها بوده است. درست به همین دلیل هم نشست های تخصصی مختلف با حضور متخصصان و روانشناسان برگزار شده و قوانینی هم در این زمینه وضع و اجرا شده است.

با وجود این، با رشد و توسعه صنعت بازی های رایانه ای گویا این دغدغه هم بیش تر می شود، تا جایی که تماينده مردم شهر مشهد متى پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد ناصراله پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مستول نظارت دقیق بر بازی های رایانه ای می داند، منتقد است که این بازی ها باعث ترویج خشونت و فساد اخلاقی می شوند.

اما سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی - در این مورد گفته است: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمام تلاش خودش را برای نظارت بر بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع اوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی مختلف در این زمینه هم به اثاث اسناف که عالی ترین مرجع رسیدگی کننده به تخلفات صنفی است، معرفی شدند.

نشان پرورنگ نظارت خانواده ها

این در حالی است که کارشناسان بازی های رایانه ای، بارها درباره اهمیت نقص نظارتی خانواده هشدار داده اند درواقع این کارشناسان معتقدند که والدین و خانواده ها باید قبل از خرید هر بازی به اندازه کافی درباره آن تحقیق کرده، سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند و حتی گاهی فرزندانشان را در انجام این بازی ها همراهی کنند. آن ها حتی به خانواده ها یادآور شده اند که به تغrijات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدھند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) و درتهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه اعتماد کنند.

در این راستا عmad رحمانی به عنوان یک بازی ساز فعال معتقد است که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای در واقع تنها مربوط به بازی های خارجی است و نمی تواند تولیدات داخلی را شامل شود او در این زمینه می گوید: با یک برسی ساده می توان به این نتیجه رسید که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای فقط مختص بازی های خارجی است.

او در گفت و گو با ایسا اظهار گردید: یخش بزرگی از مستولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده پندی سنی اعمال و مشخص شده بروی بازی ها هنگام خرید است. او می گوید: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نظرارت بر بازار بازی و ایجاد رده پندی سنی برای بازی های مختلف سعی دارد گیمرها و خانواده ها را در این زمینه کمک کند. بنابراین قصوری متوجه نهادهای نظارتی نیست. فرهنگ سازی شاید موثرترین راهکار در این مورد باشد. در واقع همیشه هم نظارت نمی تواند راهکار موثری باشد، چون مثلا در مورد بازی های رایانه ای، درتهایت خود مصرف کننده انتخاب و خرید می گذرد.

رحمانی درباره نظارت و ممیزی اعمال شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محصولات این بازار می گوید: بازی رایانه ای در حقیقت تعاملی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این تبادل فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغیرات بزرگ ایجاد کند. جریان نظارت بر بازی های رایانه ای، روندی طولانی و زمان بر است که باید در کنار فرهنگ سازی برای مصرف کنندگان جلو برود. تا جایی که می دانم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولید کنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده پندی بازی ها با ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بروی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولید کنندگان و ناشران این بازی ها به ممیزی پس از انتشار که توسط کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می شود، انتقاد دارند. اما خسرو کرد میهن - معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تأکید دارد که اقدامات و فعالیت های تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است.

او به ایسا گفت: پس از سوال تماشده محترم شهر مشهد، ما در نامه ای برای ایشان اطلاعات و توضیحات لازم را ارایه دادیم. ما برنامه ریزی دقیقی برای رده پندی بازی های رایانه ای داریم که کاملا بر پایه شواهد علمی و روانشناسی است. به همین دلیل امیدواریم که خریداران هنگام انتخاب و خرید یک بازی به این رده پندی توجه کنند.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای خارجی خشونت پیش تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که یخش عده جنایت بازی های رایانه ای به ماهیت اکشن و هیجانی بودن آن ها مربوط است. بنابراین باید دید تبییر و تفسیر را جطور تعریف می کنیم به طور کلی بازی های رایانه ای ایرانی برای ورود به بازار مجوز نشر دریافت می کنند و پس از انتشار هم ممیزی می شوند. ما برای حمایت از تولیدات داخلی مجوز نشر را با خودآنها ری بازی سازن و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسنل امنیتی برای این خودآنها ری و پرسنل امنیتی نگردد و پس از انتشار هم کنترل کامل و دقیقی بر آن ها انجام می دهیم.

معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: پس از انتشار و ورود بازی به بازار، اگر همه چیز مبتنی بر اطلاعات ارایه شده به ما در پرسنل امنیتی خودآنها ری باشند که هیچ اعمال نظارتی انجام نمی شود. اما اگر اینطور نباشد، از انتشار و عرضه آن بازی جلوگیری می کنیم تا بررسی دوباره و اعمال اصلاحات لازم دوباره وارد بازار شود. این فرآیندی است که به آن ممیزی پس از انتشار می گوییم؛ کاری که درواقع نوعی نظارت بر مبنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

کرد میهن معتقد است بنیاد ملی بازی های رایانه ای مستولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیمر در کشور داریم و اصلا نمی خواهیم آن ها از نوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسؤولیم. این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد پیش تری انتخاب کنند.

اما رده پندی بازی های رایانه ای با دیگر محصولات فرهنگی کاملا متفاوت است. در بازی ها ممیزی و نظارت به شیوه ای پسیار ظرف و عمیق انجام می شود. چون اصولا بازی رسانه ای پسیار پیچیده و متفاوت است.

استفاده پهنه ای از بازی های رایانه ای تحقیقات انجام شده درباره تاثیرگذاری بازی های رایانه ای نشان می دهد که شرکت های تولید کننده بازی های رایانه ای برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن، فروش پیش تر، از عوامل هیجان کاذب و خشونت استفاده می کنند. همین موضوع لزوم توجه و دقت در انتخاب بازی ها را نشان می دهد. مهرناز شماعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بالهمیتی در این زمینه است؛ به خصوص که این استانداردها باید مطابق با نیازهای فرهنگی هر جامعه باشند.

او هم چنین اظهار می کند اگرچه خشونت مهم را محركه ای بازی های رایانه ای است که در بعضی نمونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود، اما گیمرها و خانواده های توافق دارند با بررسی دقیق و انتخاب آگاهانه تا حد زیادی جلوی آن را بگیرند. از طرفی بهتر است پیش تر بر تأثیرات مثبت بازی های رایانه ای مانند پیشرفت مهارت های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل با هم سن و سالان و گسترش آشنایی کودکان با رایانه تمرکز شود.

درنهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت برنامه ریزی به منظور محتوا سازی دیجیتالی مناسب برای کودکان و نوجوانان و نظارت صحیح و کارآمد والدین و همچنین بهره گیری از ظرفیت های فضای مجازی در جهت ارتقاء دانش و مهارت های کودکان را روشن می کند و از طرفی لازم است شبکه های اجتماعی و پیام رسان ها و همچنین بازی های رایانه ای برای کودکان و بزرگواری شوند و رده پندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.

اتهای پیام

## بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتواهای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۴۰۰-۱۴۰۲)

اگرچه تائیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکار نشدنی است، اما می توان بر وجهه مثبت این بازی ها مانند پیشرفت مهارت های شناختی و گسترش آشنایی کودکان با رایانه تیز تاکید کرد و البته در کنار تهدادهای نظارتی، لازم است خانوادها تیز با نقش نظارتی خود، قبل از خرید هر بازی درباره آن تحقیق کرده و سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند.

خشونت در بازی های رایانه ای و تائیر آن بر گیمرهای جوان و البته نوجوانان، موضوعی است که در این سال ها دغدغه بسیاری از افراد و خانواده ها بوده است. درست به همین دلیل هم نشست های تخصصی مختلف با حضور متخصصان و روانشناسان برگزار شده و قوانینی هم در این زمینه وضع و اجرا شده است. با وجود این، با رشد و توسعه صفت بازی های رایانه ای گویا این دغدغه هم بیش تر می شود، تا جایی که تماینده مردم شهر مشهد مدتی پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد نصرالله پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مستول نظارت دقیق بر بازی های رایانه ای می داند، معتقد است که این بازی ها باعث ترویج خشونت و فساد اخلاقی می شوند.

اما سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی - در این مورد گفته است: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمام تلاش خودش را برای نظارت بر بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع اوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی مختلف در این زمینه هم به افق انتقالی مرجع رسیدگی کننده به تخلفات صنفی است، معرفی شدند. نقش پرونگ نظارت خانواده ها

این در حالی است که کارشناسان بازی های رایانه ای، بارها درباره اهمیت نقش نظارتی خانواده هشدار داده اند در واقع این کارشناسان معتقدند که والدین و خانواده ها باید قبل از خرید هر بازی به اندیشه کافی درباره آن تحقیق کرده، سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند و حتی گاهی فرزندانشان را در انجام این بازی ها همراهی کنند. آن ها حتی به خانواده های اندیشه کنند که به تفريحات واقعی پیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدند و در تهاب برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عmad رحمانی به عنوان یک بازی ساز فعال معتقد است که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای در واقع تنها مربوط به بازی های خارجی است و نمی تواند تولیدات داخلی را شامل شود او در این زمینه می گوید: با یک بررسی ساده می توان به این نتیجه رسید که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای فقط مختص بازی های خارجی است.

او در گفت و گو با ایسنا اظهار کرد: بخش بزرگی از مسئولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده بپرسی بازی ها هنگام خرید است. او می گوید: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نظارت بر بازار بازی و ایجاد رده بندی سنی برای بازی های مختلف سعی دارد گیمرها و خانواده ها را در این زمینه کمک کنند بنابراین قصویری متوجه نهادهای نظارتی نیست. فرهنگ سازی شاید موثرترین راهکار در این مورد باشد در واقع همیشه هم نظارت نمی تواند راهکار موثری باشد، چون مثلا در مورد بازی های رایانه ای، در تهاب خود مصرف کننده انتخاب و خرید می کند.

رحمانی درباره نظارت و ممیزی اعمال شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محصولات این بازار، می گوید: بازی رایانه ای در حقیقت تعاملی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این تباہ فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغیرات بزرگی ایجاد کند. جریان نظارت بر بازی های رایانه ای، روندی طولانی و زمان بر است که باید در کنار فرهنگ سازی برای مصرف کنندگان جلو برود تا جایی که می دانم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولید کنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها با ایزهارهای علمی و روانشناسی در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بپرسی بازار بازی های رایانه ای اعمال تمنی شود، بعضی از تولید کنندگان و ناشران این بازی ها به ممیزی پس از نشر که توسط کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می شود، انتقاد دارند. اما خسرو گردمیهن - معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تأکید دارد که اقدامات و فعالیت های تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است.

او به ایسنا گفت: پس از سوال تماینده محترم شهربند معتقد، ما در نامه ای برای ایشان اطلاعات و توضیحات لازم را ارایه دادیم. ما برنامه ریزی دقیقی برای رده بندی بازی های رایانه ای داریم که کاملا بر پایه شواهد علمی و روانشناسی است. به همین دلیل امیدواریم که خریداران هنگام انتخاب و خرید یک بازی به این رده بندی توجه کنند.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای خارجی خشونت پیش تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عده جنایت بازی های رایانه ای به ماهیت اکشن و هیجانی بودن آن ها مربوط است. بنابراین باید دید تعبیر و تفسیر را جطور تعریف می کنیم به طور کلی بازی های رایانه ای ایرانی برای ورود به بازار مجوز نشر دریافت می کنند و پس از انتشار هم ممیزی می شوند. ما برای حمایت از تولیدات داخلی مجوز نشر را با خودآنلاین بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه اکتفا نکرده و پس از انتشار هم کنترل کامل و دقیقی بر آن ها انجام می دهیم.

معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: پس از انتشار و ورود بازی به بازار، اگر همه چیز مبتنی بر اطلاعات ارایه شده به ما در پرسشنامه خودآنلاینی پاشد که هیچ اعمال نظارتی انجام نمی شود. اما اگر اینطور تباشد، از انتشار و عرضه آن بازی جلوگیری می کنیم تا با بررسی دوباره و اعمال اصلاحات لازم دوباره وارد بازار شود. این فرآیندی است که به آن ممیزی پس از انتشار می گوییم: کاری که در واقع نوعی نظارت بر مبنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

گردمیهن معتقد است بنیاد ملی بازی های رایانه ای مستولیت مهمن در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیمر در کشور داریم و اسلامی خواهیم آن ها را از نوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسؤولیت، (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد بیش تری انتخاب کنند. اما رده پندتی بازی های رایانه ای با دیگر محصولات فرهنگی کاملاً متفاوت است: در بازی ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظرف و عمیق انجام می شود. چون اصولاً بازی رسانه ای بسیار پیچیده و متفاوت است.

استفاده پهنه ای از بازی های رایانه ای استفاده از تایپر گلکاری بازی های رایانه ای نشان می دهد که شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن، فروش بیش تر، از عوامل هیجان کاذب و خشونت استفاده می کنند. همین موضوع لزوم توجه و دقت در انتخاب بازی ها را نشان می دهد. مهرزا رسمی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی ماللم موضوع بسیار بالهمیتی در این زمینه است؛ به خصوص که این استانداردها باید مطابق با نیازهای فرهنگی هر جامعه باشند.

او هم چنین اظهار می کند اگرچه خشونت مهم ترین محركه ای بازی های رایانه ای است که در بعضی نمونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود، اما گیمرها و خانواده ها می توانند با بورسی دقیق و انتخاب آگاهانه تا حد زیادی جلوی آن را بگیرند. از طرفی بهتر است بیش تر بر تأثیرات مثبت بازی های رایانه ای مانند پیشرفت مهارت های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل با هم سن و سالان و گسترش آشنایی کودکان با رایانه تمرکز شود. درنهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت بر تامه ریزی به منظور محتوازی دیجیتالی مناسب برای کودکان و نوجوانان و نظارت صحیح و کارآمد والدین و همچنین بهره گیری از ظرفیت های فضای مجازی در جهت ارتقای داشت و مهارت های کودکان را روشن می کند و از طرفی لازم است شبکه های اجتماعی و پیام رسان ها و هم چنین بازی های رایانه ای برای کودکان و بیمه سازی شوند و رده پندتی سنتی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود. انتهای پیام

## چه کسی بر محتواهای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۰-۹۷-۰۶-۲۰)

اگرچه تایپر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکار نشدنی است، اما می توان بر وجهه مثبت این بازی ها مانند پیشرفت مهارت های شناختی و گسترش آشنایی کودکان را رایانه نیز تاکید کرد و البته در کنار نهادهای نظارتی، لازم است خانوادهها نیز با نقش نظارتی خود، قبل از خرید هر بازی درباره آن تحقیق کرده و سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند.

به گزارش ایستاده خشونت در بازی های رایانه ای و تایپر آن بر گیمرهای جوان و البته نوجوانان، موضوعی است که در این سال ها دغدغه بسیاری از افراد و خانواده ها بوده است. درست به همین دلیل هم نشست های تخصصی مختلف با حضور متخصصان و روانشناسان برگزار شده و قوانینی هم در این زمینه وضع و اجرا شده است.

با وجود این، با رشد و توسعه صنعت بازی های رایانه ای گویا این دغدغه هم بیش تر می شود، تا جایی که تماینده مردم شهر مشهد مدتی پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد نصرالله پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مستول نظارت دقیق بر بازی های رایانه ای می داند، معتقد است که این بازی ها باعث ترویج خشونت و فساد اخلاقی می شوند.

اما سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی - در این مورد گفته است: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمام تلاش خودش را برای نظارت بر بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع اوری دو میلیون بازی دارای اسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی مختلف در این زمینه هم به افق انتقالی که عالی ترین مرجع رسیدگی کننده به تحالفات صنفی است، معرفی شدند. نقش پرورنگ نظارت خانواده ها

این در حالی است که کارشناسان بازی های رایانه ای، پارها درباره اهمیت نقش نظارتی خانواده هشدار داده اند. درواقع این کارشناسان معتقدند که والدین و خانواده ها باید قبل از خرید هر بازی به اندلاعه کافی درباره آن تحقیق کرده، سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند و حتی گاهی فرزندانشان را در انجام این بازی ها همراهی کنند. آن ها حتی به خانواده ها یادآور شده اند که به تفريحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهنند و درنهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متول این حوزه، اعتماد کنند. در این راستا عمام رحمانی به عنوان یک بازی ساز فعال معتقد است که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای در واقع تها مربوط به بازی های خارجی است و نمی تواند تولیدات داخلی را شامل شود او در این زمینه می گوید: با یک بورسی ساده می توان به این نتیجه رسید که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای فقط مختص بازی های خارجی است.

او در گفت و گو با ایستاده خشونت بزرگی از این مسئولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده پندتی سنتی اعمال و مشخص شده بروی بازی ها هنگام خرید است. او می گوید: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نظارت بر بازار بازی و ایجاد رده پندتی سنتی برای بازی های مخفی مختلف سعی دارد گیمرها و خانواده ها را در این زمینه کمک کند. بنابراین قصوری متوجه نهادهای نظارتی نیست. فرهنگ سازی شاید موثرترین راهکار در این مورد باشد. در واقع همیشه هم نظارت نمی تواند راهکار موثری باشد، چون مثلاً در مورد بازی های رایانه ای، درنهایت خود مصرف کننده انتخاب و خرید می کند.

رحمانی درباره نظارت و ممیزی اعمال شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محصولات این بازار، می گوید: بازی رایانه ای درحقیقت تعلیمی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این تبادل فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغییرات بزرگی ایجاد کند. جریان نظارت بر بازی های رایانه ای، روندی طولانی و زمان بر است که باید در کنار فرهنگ سازی برای مصرف کنندگان جلو برود. تا جایی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که می‌دانم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولیدکنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این معیزی و اصلاح اجتماعی بازی تولیدی شان ندارند.

رده پندی بازی ها با ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی برروی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولیدکنندگان و ناشران این بازی ها به معیزی پس از نشر که توسط کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می شود، انتقاد دارند. اما خسرو کردیمین - معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تأکید دارد که اقدامات و فعالیت های تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است.

او به اینکه پس از سوال نماینده محترم شهر مشهد، ما در نامه ای برای ایشان اطلاعات و توضیحات لازم را ارایه دادیم، ما برنامه ریزی دقیقی برای رده پندی بازی های رایانه ای داریم که کاملاً بر پایه شواهد علمی و روانشناسی است. به همین دلیل امیدواریم که خریداران هنگام انتخاب و خرید یک بازی به این رده پندی توجه کنند.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای خارجی خشونت پیش تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمدۀ جذابیت بازی های رایانه ای به ماهیّت اکشن و هیجانی بودن آن ها مربوط است. بنابراین باید دید تعبیر و تفسیر را چطور تعریف می کنیم به طور کلی بازی های رایانه ای ایرانی برای ورود به بازار مجاز نش دریافت می کنند و پس از انتشار هم معیزی می شوند. ما برای حمایت از تولیدات داخلی مجوز نشر را با خوداظهاری بازی سازن و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تها به این خوداظهاری و پرسشنامه اتفاق نکرده و پس از انتشار هم کنترل کامل و دقیقی بر آن ها انجام می دهیم.

معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: پس از انتشار و ورود بازی به بازار، اگر همه چیز مثبتی بر اطلاعات ارایه شده به ما در پرسشنامه خوداظهاری باشد که هیچ اعمال نظارتی انجام نمی شود. اما اگر اینطور نباشد، از انتشار و عرضه آن بازی جلوگیری می کنیم تا با بررسی دوباره و اعمال اصلاحات لازم دوباره وارد بازار شود. این فرآیندی است که به آن معیزی پس از انتشار می گوییم؛ کاری که درواقع نوعی نظارت بر مبنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

کردیمین معتقد است بنیاد ملی بازی های رایانه ای مستولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیمر در کشور داریم و اصلاح نمی خواهیم آن ها را از توع محسولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسؤولیم. این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد پیش تری انتخاب کنند.

اما رده پندی بازی های رایانه ای با دیگر محصولات فرهنگی کاملاً متفاوت است. در بازی ها معیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظرف و عمیق انجام می شود. چون اصولاً بازی رسانه ای بسیار پیچیده و متفاوت است.

استفاده پنهان از بازی های رایانه ای

تحقیقات انجام شده درباره تاثیرگذاری بازی های رایانه ای نشان می دهد که شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن، فروش پیش تر، از عوامل هیجان کاذب و خشونت استفاده می کنند. همین موضوع لزوم توجه و دقت در انتخاب بازی ها را نشان می دهد. مهرناز شعاعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی ماللم موضوع بسیار بالهمیتی در این زمینه است؛ به خصوص که این استانداردها باید مطابق با نیازهای فرهنگی هر جامعه باشند.

او هم چنین اظهار می کند اگرچه خشونت مهم محركه ای بازی های رایانه ای است که در بعض نمونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود، اما گیمرها و خانواده ها می توانند با بررسی دقیق و انتخاب آگاهانه تا حد زیادی جلوی آن را بگیرند. از طرفی بهتر است پیش تر تالیفات مثبت بازی های رایانه ای مانند پیشرفت مهارت های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل با هم سن و سالان و گسترش آشنایی کودکان با رایانه تمرکز شود.

درنهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت بر تامه می تواند با منظور محتوازی دیجیتالی مناسب برای کودکان و نوجوانان و نظارت صحیح و کارآمد والدین و همچنین پهله گیری از ظرفیت های فضای مجازی در جهت ارتقای داشت و مهارت های کودکان را روشن می کند و از طرفی لازم است شبکه های اجتماعی و پیام رسان ها و هم چنین بازی های رایانه ای برای کودکان و پیش از شوند و رده پندی سنتی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.

## قاواییوز

### چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکارشدنی است، اما می توان بر وجهه مثبت این بازی ها مانند پیشرفت مهارت های شناختی و گسترش آشنایی کودکان با رایانه نیز تاکید کرد و البته در کنار تهدیدهای نظارتی، لازم است خانوادها نیز با نقش نظارتی خود، قبل از خرید هر بازی درباره آن تحقیق کرده و سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا بینند.

به گزارش فلاؤایوز به نقل از ایستاد، خشونت در بازی های رایانه ای و تاثیر آن بر گیمرهای جوان و البته نوجوانان، موضوعی است که در این سال ها دغدغه بسیاری از افراد و خانواده ها بوده است. درست به همین دلیل هم نشست های تخصصی مختلف با حضور متخصصان و روانشناسان برگزار شده و قوانینی هم در این زمینه وضع و اجرا شده است.

با وجود این، باشد و توسعه صفت بازی های رایانه ای گویا این دغدغه هم پیش تر می شود، تا جایی که نماینده مردم شهر مشهد مدتها پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد نصرالله پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مستول نظارت دقیق بر بازی های رایانه ای می داند، معتقد است که این بازی ها باعث ترویج خشونت و فساد اخلاقی می شوند.

اما سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی - در این مورد گفته است: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمام تلاش خودش را برای (ادامه دارد ...)

## قاواینیوز

(ادامه خبر ...) نظارت بر بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای اسباب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی مختلف در این زمینه هم به اتاق اصناف که عالی ترین مرتع رسیدگی کننده به تخلفات صنفی است معرفی شدند.

## نقش پرورنگ نظارت خاتواده ها

این در حالی است که کارشناسان بازی های رایانه ای، بارها درباره اهمیت نقش نظارتی خاتواده هشدار داده اند درواقع این کارشناسان معتقدند که والدین و خانواده ها باید قبل از خرید هر بازی به اندازه کافی درباره آن تحقیق کرده، سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند و حتی گاهی فرزندانشان را در انجام این بازی ها همراهی کنند. آن ها حتی به خاتواده ها یادآور شده اند که به تغییرات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و درنهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند. در این راستا عmad رحمانی به عنوان یک بازی ساز قعال معتقد است که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای در واقع تها مربوط به بازی های خارجی است و نصی تواند تولیدات داخلی را شامل شود او در این زمینه می گوید: با یک برسی ساده می توان به این نتیجه رسید که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای فقط مختص بازی های خارجی است.

او در گفت و گو با ایسنا اظهار کرد: بخش بزرگی از مستولیت این موضوع متوجه خاتواده ها و بی توجهی آن ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده بروی بازی ها هنگام خرید است. او می گوید: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نظارت بر بازار بازی و ایجاد رده بندی سنی برای بازی های مختلف سعی دارد گیمرها و خانواده ها را در این زمینه کمک کند. بنابراین قصوری متوجه نهادهای نظارتی نیست. فرهنگ سازی شاید موثرترین راهکار در این مورد باشد. در واقع همیشه هم نظارت نمی تواند راهکار موثری باشد، چون مثلا در مورد بازی های رایانه ای، درنهایت خود مصرف کننده انتخاب و خرید می کند. رحمانی درباره نظارت و ممیزی اعمال شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محصولات این بازار می گوید: بازی رایانه ای درحقیقت تعاملی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این تبادل فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغییرات بزرگ ایجاد کند. جریان نظارت بر بازی های رایانه ای، روندی طولانی و زمان بر است که باید در کنار فرهنگ سازی برای مصرف کنندگان جلو برود. تا جایی که می دانم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولید کنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

## رده بندی بازی ها با ایزههای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بروی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولید کنندگان و ناشران این بازی ها به ممیزی پس از نشر که توسط کارشناسان قابل مقایسه نیست. با وجود این تبادل فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغییرات بزرگ ایجاد کند. تأکید دارد که اقدامات و فعالیت های تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است.

او به ایسنا گفت: پس از سوال تماينده محترم شهر مشهد، ما در نامه ای برای ایشان اطلاعات و توضیحات لازم را ارایه دادیم. ما برنامه ریزی دقیقی برای رده بندی بازی های رایانه ای داریم که کاملا بر پایه شواهد علمی و روانشناسی است. به همین دلیل امیدواریم که خریداران هنگام انتخاب و خرید یک بازی به این رده بندی توجه کنند.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای خارجی خشونت بیش تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: اینه باید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عده جنایت بازی های رایانه ای به ماهیت اکشن و هیجانی بودن آن ها مربوط است. بنابراین باید دید تبییر و تفسیر را چطور تعریف می کنیم. به طور کلی بازی های رایانه ای ایرانی برای ورود به بازار مجوز نشر دریافت می کنند و پس از انتشار هم ممیزی می شوند. ما برای حمایت از تولیدات داخلی مجوز نشر را با خودآفهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه اکتفا نکرده و پس از انتشار هم کنترل کامل و دقیقی بر آن ها انجام می دهیم.

معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: پس از انتشار و ورود بازی به بازار، اگر همه چیز مبتنی بر اطلاعات ارایه شده به ما در پرسشنامه خودآفهاری باشد که هیچ اعمال نظارتی انجام نمی شود. اما اگر اینطور نباشد، از انتشار و عرضه آن بازی جلوگیری می کنیم تا با برسی دوباره و اعمال اصلاحات لازم دوباره وارد بازار شود. این فرآیندی است که به آن ممیزی پس از انتشار می گوییم؛ کاری که درواقع نوعی نظارت بر مبنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

را برای رده بندی بازی های رایانه ای مستولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیمر در کشور داریم و اصلا نمی خواهیم آن ها از تنوع محصولات محروم کنیم. اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسؤولیم. این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد بیش تری انتخاب کنند.

اما رده بندی بازی های رایانه ای با دیگر محصولات فرهنگی کاملا متفاوت است. در بازی های ممیزی و نظارت به شیوه ای پسیار ظرفی و عمیق انجام می شود. چون اصولا بازی رسانه ای پسیار پیچیده و متفاوت است. استفاده بهینه از بازی های رایانه ای

تحقیقات انجام شده درباره تاثیرگذاری بازی های رایانه ای نشان می دهد که شرکت های تولید کننده بازی های رایانه ای برای جذب کودکان و توجیهات و به دنبال آن، فروش بیش تر، از عوامل هیجان کاذب و خشونت استفاده می کنند. همین موضوع لزوم توجه و دقت در انتخاب بازی ها را نشان می دهد. مهربانی شعاعی - روانشناسی - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بالاهمیت در این زمینه است؛ به خصوص که این استانداردها باید مطابق با نیازهای فرهنگی هر جامعه باشند.

او هم چنین اظهار می کند اگرچه خشونت مهم ترین محركه ای بازی های رایانه ای است که در بعضی نمونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود. اما گیمرها و خانواده ها می توانند با برسی دقیق و انتخاب آگاهانه تا حد زیادی جلوی آن را بگیرند. از طرفی بهتر است بیش تر بر تأثیرات مثبت بازی های رایانه ای مانند پیشرفت مهارت های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل با هم سن و سالان و گسترش اشتغالی کودکان با رایانه تمرکز شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) در تهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت برنامه ریزی به منظور محتواسازی دیجیتالی مناسب برای کودکان و توجهات و نظارت صحیح و کارآمد والدین و همچنین پدره گیری از ظرفیت‌های فضای مجازی در جهت ارتقای دانش و مهارت‌های کودکان را روشن می‌کند و از طرفی لازم است شبکه‌های اجتماعی و پیام رسان‌ها و هم‌چنین بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن‌ها در نظر گرفته شود.

## چه کسی بر محتواهای بازی‌های رایانه‌ای نظارت دارد؟ (۱۴۰۲-۰۷-۰۱)

اگرچه تأثیر خشونت ناشی از انجام بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان انکارنامه‌ای است، اما من توان بر وجهه مثبت این بازی‌ها مانند پیشرفت مهارت‌های شناختی و گسترش آشنایی کودکان با رایانه نیز تأکید کرد و البته در کنار تهادهای نظارتی، لازم است خانوادها نیز با نقش نظارتی خود، قبل از خرید هر بازی درباره آن تحقیق کرده و سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند.

به گزارش پایگاه خبری آرمان اقتصادی، خشونت در بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر گیمرهای جوان و البته نوجوان، موضوعی است که در این سال‌ها دغدغه پسیاری از افراد و خانواده‌ها بوده است. درست به همین دلیل هم نشسته‌های تخصصی مختلف با حضور متخصصان و روانشناسان برگزار شده و قوانینی هم در این زمینه وضع و اجرا شده است.

با وجود این، با رشد و توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای گویا این دغدغه هم بیشتر می‌شود، تا جایی که نماینده مردم شهر مشهد مدتها پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد نصراطه پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مستول نظارت دقیق بر بازی‌های رایانه‌ای می‌داند، معتقد است که این بازی‌ها باعث ترویج خشونت و فساد اخلاقی می‌شوند.

اما سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی - در این مورد گفته است: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمام تلاش خودش را برای نظارت بر بازار بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهد و در همین راستا اقدام به جمع‌آوری دو میلیون بازی‌دارای اسیب‌های اخلاقی و خشن از بازی‌های رایانه‌ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی مختلف در این زمینه هم به اتفاق استفاده که عالی ترین مرجع رسیدگی کننده به تخلفات صنفی است، معرفی شدند. نقش پرورنگ نظارت خانواده‌ها

این در حالی است که کارشناسان بازی‌های رایانه‌ای، پارهای درباره اهمیت نتشن نظارتی خانواده هشدار داده اند. درواقع این کارشناسان معتقدند که والدین و خانواده‌ها باید قبل از خرید هر بازی به اندلاعه کافی درباره آن تحقیق کرده، سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند و حتی گاهی فرزندانشان را در انجام این بازی‌ها همراهی کنند. آن‌ها حتی به خانواده‌ها یادآور شده اند که به تفريحات واقعی بیشتر از بازی‌های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و در تهایت برای انتخاب و خرید بازی‌های رایانه‌ای به راهکارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عmad رحمانی به عنوان یک بازی‌ساز قابل معتقد است که موضوع خشونت در بازی‌های رایانه‌ای در واقع تهیه رسیدگی که موضوع خشونت در بازی‌های رایانه‌ای فقط مختص بازی‌های خارجی است.

او در گفت و گو با ایستادهای اعلام کرد: بخش بزرگی از مستولیت این موضوع متوجه خانواده‌ها و بی‌توجهی آن‌ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده بروی بازی‌ها هنگام خرید است. او می‌گوید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نظارت بر بازار بازی و ایجاد رده بندی سنی برای بازی‌های مجازی مختلف سعی دارد گیمرها و خانواده‌ها را در این زمینه کمک کند. بنابراین قصوری متوجه نهادهای نظارتی نیست. فرهنگ سازی شاید موثرترین راهکار در این مورد باشد. در واقع همیشه هم نظارت نمی‌تواند راهکار موثری باشد، چون مثلاً در مورد بازی‌های رایانه‌ای، در تهایت خود مصرف کننده انتخاب و خرید می‌کند.

رحمانی درباره نظارت و ممیزی اعمال شده از مسوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر محصولات این بازار، می‌گوید: بازی‌های رایانه‌ای در حقیقت تعاملی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این نیاید فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغییرات بزرگی ایجاد کند. جریان نظارت بر بازی‌های رایانه‌ای، روندی طولانی و زمان بر است که باید در کنار فرهنگ سازی برای مصرف کنندگان جلو برود تا جایی که می‌دانم نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم ساختار سلیقه‌ای نداشته و به همین دلیل تولید کنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی‌ها با ایثارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نماینده‌گان معتقدند نظارت دقیقی برروی بازار بازی‌های رایانه‌ای اعمال نمی‌شود، بعضی از تولید کنندگان و ناشران این بازی‌ها به ممیزی پس از نشر که توسط کارشناسان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌شود، انتقاد دارند. اما خسرو کرد میهن - معاون نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - تأکید دارد که اقدامات و فعالیت‌های تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است.

او به ایستادهای ای داریم که کاملاً بر پایه شواهد علمی و روانشناسی است. به همین دلیل امیدواریم که خریداران هنگام انتخاب و خرید یک بازی به این رده بندی توجه کنند.

وی با بیان اینکه بازی‌های رایانه‌ای خارجی خشونت بیشتر تری نسبت به رقیای داخلی شان دارند، گفت: البته بنیاد این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عده‌های جنایت بازی‌های رایانه‌ای به ماهیت اکشن و هیجانی بودن آن‌ها مربوط است. بنابراین باید دید تبییر و تفسیر را چطور تعریف می‌کنیم. به طور کلی بازی‌های رایانه‌ای ایزبانی برای ورود به بازار مجوز نش دریافت می‌کنند و پس از انتشار هم ممیزی می‌شوند. ما برای حمایت از تولیدات داخلی مجوز نشر را با خود ایثارهای بازی‌سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می‌کنیم. اما تنها به این خود ایثارهای و پرسشنامه اکتفا نکرده و (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) پس از انتشار هم کنترل کامل و دقیقی بر آن ها انجام می دهیم. معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: پس از انتشار و ورود بازی به بازار، اگر همه چیز مبتنی بر احتمالات اربیه شده به ما در پرسشنامه خودانلایی پاشد که هیچ اعمال نظارتی انجام نمی شود. اما اگر اینطور نباشد، از انتشار و عرضه آن بازی جلوگیری می کنیم تا با بروزی دوباره و اعمال اصلاحات لازم دوباره وارد بازار شود. این فرآیندی است که به آن ممیزی پس از انتشار می گوییم؛ کاری که درواقع نوعی نظارت بر مبنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

کردمیهن معتقد است بنیاد ملی بازی های رایانه ای مستولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیمر در کشور داریم و اصلاحات خواهیم آن ها را از توزع محصولات محروم کنیم؛ اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسؤولیم. این نظارت دقیق پاغت می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد بیش تری انتخاب کنند.

اما رده پندی بازی های رایانه ای با دیگر محصولات فرهنگی کاملاً متفاوت است. در بازی ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظرف و عمیق انجام می شود. چون اصولاً بازی رسانه ای بسیار پیچیده و متفاوت است. استفاده بهینه از بازی های رایانه ای

تحقیقات انجام شده درباره تاثیرگذاری بازی های رایانه ای نشان می دهد که شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن، فروش بیش تر، از عوامل هیجان کاذب و خشونت استفاده می کنند. همین موضوع لزوم توجه و دقت در انتخاب بازی ها را نشان می دهد. مهرناز شمعی - روانشناس - در این باره می گوید استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بالهمیتی در این زمینه است؛ به خصوص که این استانداردها باید مطابق با نیازهای فرهنگی هر جامعه باشند.

او هم چنین اظهار می کند اگرچه خشونت مهم ترین محركه ای بازی های رایانه ای است که در بعضی نمونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود، اما گیمرها و خانواده ها می توانند با بروزی دقیق و انتخاب آگاهانه تا حد زیادی جلوی آن را بگیرند. از طرفی بهتر است بیش تر بر تأثیرات مثبت بازی های رایانه ای مانند پیشرفت مهارت های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل با هم سن و سالان و گسترش آشنایی کودکان با رایانه تمرکز شود. درنهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت برترانه ریزی به منظور محتواسازی دیجیتالی مناسب برای کودکان و نوجوانان و نظارت صحیح و کارآمد والدین و همچنین بفره گیری از ظرفیت های فضای مجازی در جهت ارتقای دانش و مهارت های کودکان را روشن می کند و از طرفی لازم است شبکه های اجتماعی و پیام رسان ها و هم چنین بازی های رایانه ای برای کودکان و بیوته سازی شوند و رده پندی سئی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود. انتهای پیام

## الله‌کارگردانی

### بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۴۰۰-۰۷-۰۱)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکار نشدنی است، اما می توان بر وجهه مثبت این بازی ها مانند پیشرفت مهارت های شناختی و گسترش آشنایی کودکان با رایانه نیز تأکید کرد و البته در کنار تهدادهای نظارتی، لازم است خانوادهها نیز با نقش نظارتی خود، قبل از خرید هر بازی درباره آن تحقیق کرده و سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند.

به گزارش ایران اکتونومیست: خشونت در بازی های رایانه ای و تاثیر آن بر گیمرهای جوان و البته نوجوانان، موضوعی است که در این سال ها دغدغه بسیاری از افراد و خانواده ها بوده است. درست به همین دلیل هم نشست های تخصصی مختلف با حضور متخصصان و روانشناسان برگزار شده و قوانینی هم در این زمینه وضع و اجرا شده است.

با وجود این، با رشد و توسعه صنعت بازی های رایانه ای گویا این دغدغه هم بیش تر می شود، تا جایی که تماینده مردم شهر مشهد مدتها پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد نصراله پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مستول نظارت دقیق بر بازی های رایانه ای می داند، معتقد است که این بازی ها باعث ترویج خشونت و فساد اخلاقی می شوند.

اما سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی - در این مورد گفته است: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمام تلاش خودش را برای نظارت بر بازی بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع اوری دو میلیون بازی دارای اسباب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی مختلف در این زمینه هم به انان اصناف که عالی ترین مرجع رسیدگی کننده به تخلفات صنفی است، معرفی شدند.

نقش پررنگ نظارت خانواده ها این در حالی است که کارشناسان بازی های رایانه ای، پارها درباره اهمیت نقش نظارتی خانواده هشدار داده اند. درواقع این کارشناسان معتقدند که والدین و خانواده ها باید قبل از خرید هر بازی به اندیشه کافی درباره آن تحقیق کرده، سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند و حتی گاهی فرزندانشان را در انجام این بازی ها همراهی کنند. آن ها حتی به خانواده ها یادآور شده اند که به تفريحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدند و درنهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای اربیه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عmad رحمانی به عنوان یک بازی ساز فعال معتقد است که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای در واقع تنها مربوط به بازی های خارجی است و نمی تواند تولیدات داخلی را شامل شود او در این زمینه می گوید: با یک بروزی ساده می توان به این نتیجه رسید که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای فقط مختص بازی های خارجی است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) او، اظهار کرد: بخش بزرگی از مستولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده بروی بازی ها هنگام خرید است. او می گوید: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نظارت بر بازار بازی و ایجاد رده بندی سنی برای بازی های مختلف سی دارد گیمرها و خانواده ها را در این زمینه کمک کند بنابراین قصوی متوجه نهادهای نظارتی نیست. فرهنگ سازی شاید موثرترین راهکار در این مورد باشد. در واقع همیشه هم نظارت تمی توائد راهکار موثری باشد، چون مثلا در مورد بازی های رایانه ای، درنهایت خود مصرف کننده انتخاب و خرید می کند.

رحمانی درباره نظارت و ممیزی اعمال شده از مسوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محصولات این بازار، می گوید: بازی رایانه ای درحقیقت تعاملی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این نیاز فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغییرات بزرگی ایجاد کند. جریان نظارت بر بازی های رایانه ای، روند طولانی و زمان بر است که باید در کنار فرهنگ سازی برای مصرف کنندگان جلو برود تا جایی که می دانم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولید کنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها با ایزارهای علمی و روانشناسی در حالی که بعضی نمایندها معتقدند نظارت دقیقی بروی بازار بازی های رایانه ای اعمال تمی شود، بعضی از تولید کنندگان و ناشران این بازی ها به ممیزی پس از نشر که توسط کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می شود، اتفاق دارد. اما خسرو کرد میهن - معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تأکید دارد که اقدامات و فعالیت های تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است.

او گفت: پس از سوال نماینده محترم شهر مشهد، ما در نامه ای برای ایشان اطلاعات و توضیحات لازم را ارائه دادیم. ما برنامه ریزی دقیقی برای رده بندی بازی های رایانه ای داریم که کاملا بر پایه شواهد علمی و روانشناسی است. به همین دلیل امیدواریم که خریداران هنگام انتخاب و خرید یک بازی به این رده بندی توجه کنند.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای خارجی خشونت پیش تری نسبت به رقیب داخلی شان دارند، گفت: البته باید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عده جنایت بازی های رایانه ای به ماهیت اکشن و هیجانی بودن آن ها مربوط است. بنابراین باید دید تعبیر و تفسیر را چطور تعریف می کنیم به طور کلی بازی های رایانه ای ایرانی برای ورود به بازار مجوز نشر دریافت می کنند و پس از انتشار هم ممیزی می شوند. ما برای حمایت از تولیدات داخلی مجوز نشر را با خودآنها را بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها به این خودآنها را و پرسشنامه اکتفا نکرده و پس از انتشار هم کنترل کامل و دقیقی بر آن ها انجام می دهیم.

معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: پس از انتشار و ورود بازی به بازار، اگر همه چیز مبتنی بر اطلاعات ارایه شده به ما در پرسشنامه خودآنها را باشد که هیچ اعمال نظارتی انجام نمی شود. اما اگر اینطور نباشد، از انتشار و عرضه آن بازی جلوگیری می کنیم تا با برسی دوباره و اعمال اصلاحات لازم دوباره وارد بازار شود. این فرآیندی است که به آن ممیزی پس از انتشار می گوییم؛ کاری که درواقع نوعی نظارت بر مبنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

کرد میهن معتقد است بنیاد ملی بازی های رایانه ای مستولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیمر در کشور داریم و اصلاً نصی خواهیم آن ها از تنو محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسؤولیم. این نظارت دقیق پاغت می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد پیش تری انتخاب کنند.

اما رده بندی بازی های رایانه ای با دیگر محصولات فرهنگی کاملاً متفاوت است. در بازی های ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظرف و عمیق انجام می شود. چون اصولاً بازی رسانه ای بسیار پیچیده و متفاوت است.

استفاده از بازی های رایانه ای از پیشنهادی های رایانه ای نشان می دهد که شرکت های تویلید کننده بازی های رایانه ای برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن، فروش پیش تر، از عوامل هیجان کاذب و خشونت استفاده می کنند. همین موضوع لزوم توجه و دقت در انتخاب بازی ها را نشان می دهد. مهرناز شعاعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی مالم موضوع بسیار بالهمیتی در این زمینه است؛ به خصوص که این استانداردها باید مطابق با نیازهای فرهنگی هر جامعه باشند.

او هم چنین اظهار می کند اگرچه خشونت مهم ترین محركه ای بازی های رایانه ای است که در بعضی نمونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود، اما گیمرها و خانواده ها می توانند با برسی دقیق و انتخاب آگاهانه تا حد زیادی جلوی آن را بگیرند. از طرفی بهتر است پیش تر بر تأثیرات مثبت بازی های رایانه ای مانند پیشرفت مهارت های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل با هم سن و سالان و گسترش آشنایی کودکان با رایانه تمرکز شود.

درنهایت، آشکار شدن مزايا و خطرات فضای مجازی ضرورت بر تامه ریزی به منظور محتوا سازی دیجیتالی مناسب برای کودکان و نوجوانان و نظارت صحیح و کارآمد والدین و همچنین پرهه گیری از طرفیت های فضای مجازی در جهت ارتقای داشت و مهارت های کودکان را روشن می کند و از طرفی لازم است شبکه های اجتماعی و پیام رسان ها و هم چنین بازی های رایانه ای برای کودکان و بیمه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.



## صنعت بازی ایران بیشتر در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی

صنعت بازی ایرانی با آنکه در ممال های الخیر رشد شتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز راه زیادی برای حضور پررنگ در عرصه جهانی در پیش دارد. بازی های دیجیتال (آنلاین) در ایران اگرچه در بخش تولید قدامت چندانی ندارد اما در بخش مصرف حدود ۱۰ سال از عمر آن می گذرد (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) گرچه تاریخ دقیق ورود بازی های دیجیتال به کشورمان مشخص نیست اما رواج آن را می توان به سال های دهه ۶۰ خورشیدی تسبیت داد زمانی که دستگاه های «*game tv*» به عنوان عضوی از نسل نخست پیشانه (کنسول) های بازی کردن به خانه های مردم ایران راه پیدا کرد؛ در آن زمان با استفاده از این دستگاهها که در کمتر خانه ای یافت می شد، بازی ویدئویی روی صفحه نمایشگر یا تلویزیون نقش می بست.

در نیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آثاری (ATARI) محبوبیت زیادی بین ایرانیان پیدا کرد و سپس در سال های دهه هفتاد نسل های سه و چهار این بازی ها تحت عنوان «میکرو» و «سگا» در کشورمان رواج یافت.

سال های پایانی دهه هشتاد و آغاز سال های آنلاین در ایران با تحول های شگرفی مواجه شد و با آمدن «بی استشن» ها، کلوب های بازی در کشورمان شروع به رشد و توسعه گذاشت و شوک جوانان و نوجوانان را برای رفتن به این کلوب ها و گذراندن لوقاتی در آنها دوچندان کرد «بی.اس.وان» در این دوران توجه زیادی به خود جلب کرد و نسل پنجم بازی های دیجیتال را در ایران رهیابی کرد.

نسل ۶ بازی های دیجیتال با شکل گیری جریان با محوریت تجاری سازی و افزایش تنوع بازی ها در جهان و ظهور سیستم های عامل پیشرفتی تر برای تلفن همراه انقلابی در این بازی ها ایجاد کرد و با رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لب تاب ها و ساخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای توین شد.

ایران در سال ۱۳۸۹ بازیکن ۱۶ میلیونی داشت که ۱۶ درصد آنها بازیکنان آنلاین بودند؛ اما سال ۱۳۹۲ تعداد بازیکن به ۱۸ میلیون نفر رسید که ۲۰ درصد آنها آنلاین بودند و با توسعه زیرساخت ها در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن ها به ۲۲ میلیون رسید که ۲۹ درصد آنها آنلاین بوند.

\*\* صنعت بازی سازی ایران پیشرو در منطقه «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار اقتصادی ایرنا درباره جایگاه ایران در صنعت بازی سازی گفت: صنعت بازی سازی ایران در منطقه شانه به شانه ترکیب درحال رقابت است.

وی معتقد است: در منطقه خاورمیانه به غیر از ایران و ترکیه کشور دیگری نیست که در صنعت بازی سازی خوب عمل کند و در عین حال ترکیه در این سال های اخیر به دلیل سرمایه گذاری های زیادی که انجام داده در حال پیشی گرفتن از کشورمان است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: کشورمان هنوز در قیاس با جهان نیاز به تلاش های بیشتری دارد گرچه اکنون وقت مقایسه نیست زیرا کشورهای پیشرو در دهه های اخیر بیش از ایران در زمینه توسعه بازی های رایانه ای و ابزارهای آن کار کرده اند. کریمی قدوسی خاطرنشان ساخت: اکنون کشورمان دارای ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز است و علاوه بر آن یکصد تیم بازی ساز دارد؛ بیشتر این بازی سازان جوانان علاقه مند هستند که اغلب آنها را مردان تشکیل می دهند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای معتقد است که این بنیاد در طول یک دهه قدری خود حمایت های مختلفی از بازی ساز ها انجام داده است. کریمی قدوسی افزود: کمک های بلاعوض، اختصاص وام و فراهم کردن زیرساخت های لازم از جمله حمایت هایی است که تاکنون توسط این بنیاد ملی انجام شده است تا صنعت بازی سازی در ایران پا بگیرد.

وی ادامه داد: اکنون و در تازه ترین اقدام ها طرح ساختار همگرا برای حمایت از بازی سازان ایرانی ایجاد شده که تا آخر شهریورماه از متقاضیان ثبت نام خواهد کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: لواخر مهرماه بررسی ها آغاز شده و ثبت تمام کنندگان رده بندی می شوند و همه حمایت ها که ۱۲ بند دارد، در قالب این طرح خواهد بود.

کریمی قدوسی به همکاری با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قالب وام وجوده اداره شده اشاره کرد که ۱۰ میلیارد تومان برای بازی سازها اختصاص یافته است.

وی ادامه داد: اکنون ۲ میلیارد تومان این وام جذب بازی سازها شده و هشت میلیارد دیگر باقی است که بازی سازها با مراجعت به پرتال اطلاع رسانی بنیاد می توانند طرح های خود را ارائه کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کارگروهی مرکب از این بنیاد و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات شکل گرفته که با بررسی طرح بازی سازها و تایید تهابی آن وام اختصاص می دهد.

\*\* بازی سازان از کمپ برداری بپرهیزند اکنون وضعیت بازی های دیجیتال به گونه ای شده است که دیگر نیازی به رفتن به سمت کلوب و من خاص نیست و هر فردی با هر سهی سر در تلفن همراه خود داشته و بازی دیجیتال انجام می دهد این روش نوید بخش آینده ای روش برای تولید کنندگان بازی های آنلاین است گرچه به اعتقاد حمید خسایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه بیشتر این بازی ها کمپ برداری است اما به هر تقدیر آینده این نوع بازی ها روش است.

خسایی پرور اعتقد دارد تولید کنندگان ایرانی می توانند با الهام از داستان های شاهنامه و اشعار دیوان حافظ و سایر داستان سرایان ایرانی وضعیت بازی های دیجیتال را به طور کامل ایرانی کرده و توجه جهانیان را به خود مسلط سازند.

فالان صنعت بازی سازی بر این باورند که در حوزه بازی سازی به ویژه در بخش موبایل توانایی های زیادی در داخل کشور داریم و نه تنها در سطح منطقه با اختلاف اول هستیم بلکه با مطلع اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

تمونه بازی این پیشرفت بازی در شهر ۲ ساخته بازی سازان استان مرکزی بود که سال گذشته توانست عنوان برتر را در جشنواره بازی های رایانه ای کسب کند در حالی که هیچ کس باور نمی کرد این بازی در ایران ساخته شده باشد.

به گفته کارشناسان بازی های رایانه ای، صنعت بازی سازی به سرعت از نظر فنی و کیفی در حال پیشرفت است؛ در این عرصه استعدادهای بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارد و اگر بتوان با کمک با این جوانان ارتباط پویا تر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

## آنچه خبر

### بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتواهای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۷/۰۷/۲۰-۱۳۹۶/۰۷/۲۰)

اگرچه تائیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکار نشدنی است، اما می توان بر وجهه مثبت این بازی ها مانند پیشرفت مهارت های شناختی و گسترش آشنایی کودکان با رایانه نیز تاکید کرد.

به گزارش اتفاق خبر، به نقل از ایستاد خشونت در بازی های رایانه ای و تائیر آن بر گیمرهای جوان و البته توجواثان، موضوعی است که در این سال ها دغدغه بسیاری از افراد و خانواده ها بوده است. درست به همین دلیل هم نشست های تخصصی مختلف با حضور متخصصان و روشناسان برگزار شده و قوانینی هم در این زمینه وضع و اجرا شده است.

با وجود این، با رشد و توسعه صفت بازی های رایانه ای گویا این دغدغه هم بیشتر می شود، تا جایی که تماینه مردم شهر مشهد مدتی پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد نصرالله پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مستول نظارت دقیق بر بازی های رایانه ای می داند، معتقد است که این بازی ها باعث ترویج خشونت و فساد اخلاقی می شوند.

اما سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی - در این مورد گفته است: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمام تلاش خودش را برای نظارت بر بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع اوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی مختلف در این زمینه هم به اتفاق اضافه که عالی ترین مرجع رسیدگی کننده به تخلفات صنفی است، معرفی شدند.

#### نقش پرونگ نظارت خانواده ها

این در حالی است که کارشناسان بازی های رایانه ای، پارها درباره اهمیت نتش نظارتی خانواده هشدار داده اند درواقع این کارشناسان معتقدند که والدین و خانواده ها باید قبل از خرید هر بازی به اندیشه کافی درباره آن تحقیق کرده، سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند و حتی گاهی فرزندانشان را در انجام این بازی ها همراهی کنند. آن ها حتی به خانواده های ایجاد شده اند که به تفريحات واقعی تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدند و درنهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عmad رحمانی به عنوان یک بازی ساز فعال معتقد است که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای در واقع تها مربوط به بازی های خارجی است و نمی تواند تولیدات داخلی را شامل شود او در این زمینه می گوید: با یک بررسی ساده می توان به این نتیجه رسید که موضوع خشونت در بازی های رایانه ای فقط مختص بازی های خارجی است.

او در گفت و گو با ایستاد اظهارهای خبر: بخش بزرگی از مسئولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده بپرسی بازی های هنگام خرید است. او می گوید: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نظارت بر بازار بازی و ایجاد رده بندی سنی برای بازی های مختلف سعی دارد گیمرها و خانواده ها را در این زمینه کمک کنند بنابراین قصویر متوجه نهادهای نظارتی نیست. فرهنگ سازی شاید موثرترین راهکار در این مورد باشد در واقع همیشه هم نظارت نمی تواند راهکار موثری باشد، چون مثلا در مورد بازی های رایانه ای، درنهایت خود مصرف کننده انتخاب و خرید می کند.

رحمانی درباره نظارت و ممیزی اعمال شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محصولات این بازار، می گوید: بازی رایانه ای در حقیقت تعاملی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این تباہ فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغیرات بزرگی ایجاد کند. جریان نظارت بر بازی های رایانه ای، روندی طولانی و زمان بر است که باید در کنار فرهنگ سازی برای مصرف کنندگان جلو ببرد تا جایی که می دانم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولید کنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

#### رده بندی بازی ها با ابزارهای علمی و روشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بپرسی بازار بازی های رایانه ای اعمال تعریف شود، بعضی از تولید کنندگان و ناشران این بازی ها به ممیزی پس از نشر که توسط کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می شود، انتقاد دارند. اما خسرو گردمیهن - معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تاکید دارد که اقدامات و فعالیت های تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است.

او به اینسا گفت: پس از سوال تماینه محترم شهر مشهد، ما در نامه ای برای ایشان اطلاعات و توضیحات لازم را ارایه دادیم. ما برنامه ریزی دقیقی برای رده بندی بازی های رایانه ای داریم که کاملا بر پایه شواهد علمی و روشناسی است. به همین دلیل امیدواریم که خریداران هنگام انتخاب و خرید یک بازی به این رده بندی توجه کنند.

وی با بیان اینکه بازی های رایانه ای خارجی خشونت بیشتر نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عده جنایت بازی های رایانه ای به ماهیت اکشن و هیجانی بودن آن ها مربوط است. بنابراین باید دید دید و تفسیر را جطور تعریف می کنیم. به طور کلی بازی های رایانه ای ایرانی برای ورود به بازار مجوز نشر دریافت می کنند و پس از انتشار هم ممیزی می شوند. ما برای حمایت از تولیدات داخلی مجوز نشر را با خودآنلاین بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه اکتفا نکرده و پس از انتشار هم کنترل کامل و دقیقی بر آن ها انجام می دهیم.

معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: پس از انتشار و ورود بازی به بازار، اگر همه چیز مبتنی بر اطلاعات ارایه شده به ما در پرسشنامه خودآنلاین پاسند که هیچ اعمال نظارتی انجام نمی شود. اما اگر اینطور تباشد، از انتشار و عرضه آن بازی جلوگیری می کنیم تا بررسی دوباره و اعمال اصلاحات لازم دوباره وارد بازار شود. این فرآیندی است که به آن ممیزی پس از انتشار می گوییم: کاری که درواقع نوعی نظارت بر مبنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

گردمیهن معتقد است بنیاد ملی بازی های رایانه ای مستولیت مهمن در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیمر در کشور داریم و اسلامی خواهیم آن ها را از نوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسؤولیم. (ادامه دارد...)

## آنچه خبر

(ادامه خبر ...) این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد بیشتری انتخاب کنند. اما رده پندتی بازی های رایانه ای با دیگر محصولات فرهنگی کاملاً متفاوت است: در بازی های ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظرف و عمیق انجام می شود. چون اصولاً بازی رسانه ای بسیار پیچیده و متفاوت است.

استفاده پهنه ای از بازی های رایانه ای نشان می دهد که شرکت های تولیدکننده بازی های رایانه ای برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن، فروش بیشتر، از عوامل هیجان کاذب و خشوت استفاده می کنند. همین موضوع لزوم توجه و دقت در انتخاب بازی ها را نشان می دهد. مهرزا رسمی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی مالح موضوع بسیار بالهمیتی در این زمینه است؛ به خصوص که این استانداردها باید مطابق با نیازهای فرهنگی هر جامعه باشند.

او هم چنین اظهار می کند اگرچه خشوت مفهم ترین محركه ای بازی های رایانه ای است که در بعضی نمونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود، اما گیمرها و خانواده های توانند با بورسی دقیق و انتخاب آگاهانه تا حد زیادی جلوی آن را بگیرند. از طرفی بهتر است بیشتر تر بر تأثیرات مثبت بازی های رایانه ای مانند پیشرفت مهارت های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل با هم سن و سالان و گسترش آشنایی کودکان با رایانه تمرکز شود. درنهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت بر تامه ریزی به منظور محتوازی دیجیتالی مناسب برای کودکان و نوجوانان و نظارت صحیح و کارآمد والدین و همچنین بهره گیری از ظرفیت های فضای مجازی در جهت ارتقای داشت و مهارت های کودکان را روشن می کند و از طرفی لازم است شبکه های اجتماعی و پیام رسانی ها و هم چنین بازی های رایانه ای برای کودکان و بیمه سازی شوند و رده پندتی سنتی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.

انتهای پیام /



### چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۰۹۱۷-۰۹۰۷-۰۹۰۷)

اگرچه تایلر خشوت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکار نشدنی است، اما می توان بر وجهه مثبت این بازی های مانند پیشرفت مهارت های شناختی و گسترش آشنایی کودکان را رایانه نیز تاکید کرد و البته در کنار نهادهای نظارتی، لازم است خانوادهای نیز با نقش نظارتی خود، قبل از خرید هر بازی درباره آن تحقیق کرده و سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند.

موبنا - خشوت در بازی های رایانه ای و تایلر آن بر گیمرها جوان و البته نوجوانان، موضوعی است که در این سال ها دغدغه بسیاری از افراد و خانواده های بوده است. درست به همین دلیل هم نشست های تخصصی مختلف با حضور متخصصان و روانشناسان برگزار شده و قوانینی هم در این زمینه وضع و اجرا شده است.

با وجود این، با رشد و توسعه صنعت بازی های رایانه ای گویا این دغدغه هم بیشتر می شود، تا جایی که تماينده مردم شهر مشهد مدتی پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد نصرالله پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مستول نظارت دقیق بر بازی های رایانه ای می داند، معتقد است که این بازی های باعث ترویج خشوت و فساد اخلاقی می شوند.

اما سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی - در این مورد گفته است: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمام تلاش خودش را برای نظارت بر بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع اوری دو میلیون بازی دارای اسپی های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی مختلف در این زمینه هم به افق انتقال که عالی ترین مرجع رسیدگی کننده به تحالفات صنفی است، معرفی شدند.

نشش پرورنگ نظارت خانواده ها این در حالی است که کارشناسان بازی های رایانه ای، بازها درباره اهمیت نقش نظارتی خانواده هشدار داده اند. درواقع این کارشناسان معتقدند که والدین و خانواده های باید قبل از خرید هر بازی به اندلاعه کافی درباره آن تحقیق کرده، سطح آگاهی خود و فرزندانشان را در این زمینه بالا ببرند و حتی گاهی فرزندانشان را در انجام این بازی ها همراهی کنند. آن ها حتی به خانواده های بزرگوار این زمینه می پیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدیند و درنهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عمد رحمانی به عنوان یک بازی ساز فعال معتقد است که موضوع خشوت در بازی های رایانه ای در واقع تهبا مربوط به بازی های خارجی است و نمی تواند تولیدات داخلی را شامل شود او در این زمینه می گوید: با یک بورسی ساده می توان به این نتیجه رسید که موضوع خشوت در بازی های رایانه ای فقط مختص بازی های خارجی است.

او در گفت و گو با ایستاده ای از اظهار می بخش بزرگی از مسئولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده پندتی سنتی اعمال و مشخص شده بروی بازی ها هنگام خرید است. او می گوید: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نظارت بر بازار بازی و ایجاد رده پندتی سنتی برای بازی های مختص شده بروی خانواده های را در این زمینه کمک کنند. بنابراین قصوری متوجه نهادهای نظارتی نیست. فرهنگ سازی شاید موثرترین راهکار در این مورد باشد. در واقع همیشه هم نظارت نمی تواند راهکار موثری باشد، چون مثلاً در مورد بازی های رایانه ای، درنهایت خود مصرف کننده انتخاب و خرید می کند.

رحمانی درباره نظارت و ممیزی اعمال شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر محصولات این بازار، می گوید: بازی رایانه ای درحقیقت تعلیمی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این تبادل فراموش کنیم که ممیزی قرار نیست تغییرات بزرگی ایجاد کند. جزیان نظارت بر بازی های رایانه ای، روندی طولانی و زمان بر است که باید در کنار فرهنگ سازی برای مصرف کنندگان جلو برود. تا جایی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) که می‌دانم نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم ساختار سلیقه‌ای نداشته و به همین دلیل تولیدکنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این معیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده پندی بازی‌ها با ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی برروی بازار بازی‌های رایانه‌ای اعمال نمی‌شود، بعضی از تولیدکنندگان و ناشران این بازی‌ها به معیزی پس از نشر که توسط کارشناسان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌شود، انتقاد دارند. اما خسرو کرمدیمین - معاون نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - تأکید دارد که اقدامات و فعالیت‌های تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است.

او به اینجا گفت: پس از سوال نماینده محترم شهر مشهد، ما در نامه‌ای برای ایشان اطلاعات و توضیحات لازم را ارایه دادیم. ما برنامه ریزی دقیقی برای رده پندی بازی‌های رایانه‌ای داریم که کاملاً بر پایه شواهد علمی و روانشناسی است. به همین دلیل امیدواریم که خریداران هنگام انتخاب و خرید یک بازی به این رده پندی توجه کنند.

وی با بیان اینکه بازی‌های رایانه‌ای خارجی خشونت پیش‌تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: اینه نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمدۀ جذابیت بازی‌های رایانه‌ای به ماهیت اکشن و هیجانی بودن آن ها مربوط است. بنابراین باید دید تعبیر و تفسیر را چطور تعریف می‌کنیم به طور کلی بازی‌های رایانه‌ای ایرانی برای ورود به بازار مجوز نش دریافت می‌کنند و پس از انتشار هم معیزی می‌شوند. ما برای حمایت از تولیدات داخلی مجوز نشر را با خودآذله‌های بازی سازن و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می‌کنیم. اما تها به این خودآذله‌های و پرسشنامه اتفاق نکرده و پس از انتشار هم کنترل کامل و دقیقی بر آن ها انجام می‌دهیم.

معاون نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: پس از انتشار و ورود بازی به بازار، اگر همه چیز مثبتی بر اطلاعات ارایه شده به ما در پرسشنامه خودآذله‌های پائند که هیچ اعمال نظارتی انجام نمی‌شود. اما اگر اینطور نباشد، از انتشار و عرضه آن بازی جلوگیری می‌کنیم تا با بررسی دوباره و اعمال اصلاحات لازم دوباره وارد بازار شود. این فرآیندی است که به آن معیزی پس از انتشار می‌گوییم؛ کاری که درواقع نوعی نظارت برمنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

کرمدیمین معتقد است بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مستولیت مهمی در برابر مردم و خانواده‌ها دارد. او در این باره می‌گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه‌ای یا گیمر در کشور داریم و اصلاح‌نمی خواهیم آن ها را از توع مخصوصات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده‌ها هم مسؤولیم. این نظارت دقیق باعث می‌شود که مردم هنگام خرید با اعتماد پیش‌تری انتخاب کنند.

اما رده پندی بازی‌های رایانه‌ای با دیگر محصولات فرهنگی کاملاً متفاوت است. در بازی‌ها معیزی و نظارت به شیوه‌ای بسیار ظرف و عمیق انجام می‌شود. چون اصولاً بازی رسانه‌ای بسیار پیچیده و متفاوت است.

استفاده پهنه‌ای از بازی‌های رایانه‌ای این تغییرات را درباره تایپگناری بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد که شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن، فروش پیش‌تر، از عوامل هیجان‌کاذب و خشونت استفاده می‌کنند. همین موضوع لزوم توجه و دقت در انتخاب بازی‌ها را نشان می‌دهد. مهرناز شعاعی - روانشناس - در این باره می‌گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بالهمیتی در این زمینه است؛ به خصوص که این استانداردها باید مطابق با نیازهای فرهنگی هر جامعه باشند.

او هم چنین اظهار می‌کند اگرچه خشونت مهم ترین محركه‌ای بازی‌های رایانه‌ای است که در بعضی نمونه‌های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می‌شود، اما گیمرها و خانواده‌ها می‌توانند با بررسی دقیق و انتخاب آگاهانه تا حد زیادی جلوی آن را بگیرند. از طرفی بهتر است پیش‌تر تأثیرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای مانند پیشرفت مهارت‌های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل با هم سن و سالان و گسترش آشنایی کودکان با رایانه تعریف شود.

درنهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت برتره ریزی به منظور محتوازایی دیجیتالی مناسب برای کودکان و نوجوانان و نظارت صحیح و کارآمد والدین و همچنین پهنه‌گیری از ظرفیت‌های فضای مجازی در جهت ارتقای دانش و مهارت‌های کودکان را روشن می‌کند و از طرفی لازم است شبکه های اجتماعی و پیام رسان‌ها و هم چنین بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان ویژه سازی شوند و رده پندی سنتی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.

منبع: ایسا



## «بازی» هایی برای دور زدن تحریم

تهران-ایرانپلاس- در حالی که حلقة تحریم‌های اقتصادی آمریکا علیه ایران قرار است در آبان ماه تنگ تر شود، می‌توان با تکیه بر صنایع جدیدی مانند بازی‌های رایانه‌ای راه ورود ارز به کشور را هموارتر کرده تا این طریق، آسیب‌های تحریم را به حداقل برسانیم.

افرادی که اولین بازی‌های رایانه‌ای را می‌ساختند شاید قرار است صنعت را به صنایع دنیا اضافه کنند که توانایی درآمدزایی بالایی را برای سازندگان آن داشته باشد.

بازی‌های رایانه‌ای که روزگاری تنها برای مصرف کودکان و نوجوانان ساخته می‌شد، امروز به صنعت بزرگی تبدیل شده که از هر قشر و طبقه اجتماعی به آن علاقه دارد و دامنه نوع آن، آن قدر بالاست که می‌تواند پاسخگوی نیاز تمام مخاطبانش باشد. البته پولساز بودن این صنعت موجب شده تا طراحان بسیاری به سرمایه‌گذاری در این صنعت روی بیاورند.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) \*\* جایگاه بیست و پنجم ایران در گردش مالی بازی های رایانه ای نگاه به این صفت در سال هایخبر به عنوان صفتی پولساز در جهان، سبب شده تا کشورهای مختلف در این عرصه وارد شود تا نفع بیشتری از بازار بزرگ بازی های رایانه ای را تنصیب خود کنند.

ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال ها نیز موقوفیت های خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به خلوفیت هایش مقام خود در این عرصه را پنهان نماید. بر اساس آمار ایران در سال ۲۰۱۶ در جایگاه بیست و پنجم دنیا در گردش مالی بازی های رایانه ای قرار داشته است. همچنین آمارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد حدود ۶۰ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در ایران مرد و ۴۰ درصد زن هستند. ۲۵ درصد کاربران گیم کمتر از ۱۲ سال سن دارند و ۳۳ درصد در رده سنی ۱۲ تا ۱۹ سال هستند. نکته جالب در بازی های رایانه ای جمیعت ۱ درصدی کاربران گیم با سن بالاتر از ۶۰ سال است.

\*\* بازیکنان دیروز، صنعتگران امروز اگرچه تا چند دهه قبل در ایران، بازی های رایانه ای را مختص کودکان و توجوّهان می دانستند و اغلب از نگاه والدین این بازی ها امری پوج قلمداد می شد که فرست آموزش و تحصیل را از فرزندان من گرفت، اما امروزه سیاری از همان کودکانی که روزی سرگرم این بازی ها بودند به صنعتگران توانایی در کشور تبدیل شده اند که نه تنها توانایی پاسخگویی به تیاز جامعه را دارد، بلکه از این راه ارزآوری بالایی برای کشور نیز داشته اند. تا آنجا که حتی برخی از سازندگان این بازی های پیش از آن که به بازار داخلی برای درآمدزایی فکر کنند، در افق های بالاتر به فکر صادرات هستند و حتی گام را فراز گذاشته و با صادرات محصول، فعالیت خود را اقتصادی کرده اند. نگاهی که در شرایط کنونی اقتصاد که با محدودیت های بین المللی به واسطه تحریم های اقتصادی به ایران تحمیل شده است، می تواند راهگشا باشد و امکان ورود ارز به کشور را هموار کند.

\*\* بازی ایرانی که در ۸۴ کشور به فروش رسیده است در همین مورد، محمد حیدری، مدیرعامل شرکتی که بازی ایرانی «شوفر» را طراحی و راهی بازار کرده است، با اشاره به اینکه زیرساخت های لازم برای فروش مناسب این دسته از بازی ها در کشور وجود ندارد به ایننا پلاس گفت: بازی شوفر به صورت محدود و در حدود ۲۰ هزار نسخه در داخل کشور عرضه شده، زیرا نگاه ما در ساخت این بازی نگاه صادراتی بود وی ادامه داد با همین نگاه، این بازی چند برابر فروش داخلی، در خارج از کشور عرضه و فروخته شده و بیشترین فروشمن نیز در آمریکا، روسیه و... بوده و در مجموع در ۸۴ کشور این محصول به فروش رسیده است. حیدری بایان اینکه سرمایه گذاری، ساخت و انتشار بازی توسط خود شرکت صورت گرفته، افزود: ساخت این بازی حدود ۳۰ نفر اشتغال مستقیم ایجاد کرده است.

\*\* تربیت متخصصینی که هائینی نیستند به گفته وی، بزرگ ترین مشکل تحریم ها این است که مانع دریافت لایسننس ها برای ساخت نسخه های پیشرفته تر می شود وی مانع دیگر بر سر ساخت بازی های رایانه ای را فرمان نیروهای مخصوص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوریم تبروی مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این تبرو بعد از مدت ها به تمر می تشیند، به جای ادامه همکاری، مهاجرت می کند حیدری افزود: برای عرضه این بازی به اسم شرکت ایرانی وارد بازار آمریکا شدید که این امر سبب شده تا سیاری از حساب ها بسته شده و پول ها بلوکه شود وی ادامه داد انتشار بازی را خودمان انجام دادیم، اما برای توزیع با شرکت های خارجی همکاری کردیم تا تعداد فروش بالا رود وی به مأیمی که در توزیع بازی های رایانه ای دارد دارد اشاره کرد و گفت: هلوگرامی که تا پیش از این برای حمایت از محصولات ایرانی می دادند حذف شده و از همین رو ناشران ایرانی هم رغبتی به پخش بازی ها ندارند، زیرا برای فروش محصول اورجینال، امنیت نیست.

\*\* فقدان قانون کمی رایت در فروش بازی های کامپیوتري مدیر عامل شرکت دانش بنیان ژورنال، به نیو قانون کمی رایت قوی در کشور اشارة کرد و افزود: این موضوع باعث می شود خود به خود انتشار در داخل با مشکل همراه باشد، همچنین پس از اینترنت نیز به گونه ای نیست که بتوان بر روی فروش اینترنتی تمرکز کرد به گفته حیدری، نسخه اندروید و iOS بازی شوفر نیز وجود دارد که تاکنون ۴۰ هزار نفر آن را دانلود کرده اند و می تواند بر بازار فروش داخلی تأثیر مثبت گذارد وی با انتقاد از ارائه بازی های ترجمه در کشور گفت: با ترجمه محصول خارجی آن را به عنوان محصول ایرانی و البته تقلیل به بازار عرضه می کند و این در حالی است که برای تولید یک بازی واقعی بیش از یک سال زمان لازم است. حیدری ادامه داد: ایزابارهای لازم برای بازی های رایانه ای در کشور به روزرسانی شده و لازم است این ایزابارها ایجاد شود، همچنین تبلیغات سازمان یافته نداریم.

\*\* ورود به بازارهای جهانی با تکیه بر فرهنگ ایرانی همچنین امین شهیدی یکی از طراحان بازی رایانه ای «بیستون» در گفت و گو با اینناپلاس گفت: با تردد بازار جهانی تصمیم گرفتیم با تکیه بر ادبیات، تاریخ و فرهنگ، بازی رایانه ای برای ورود به بازارهای جهانی سازیم و اگر این ورود درست اتفاق یافتد می تواند درآمد بالایی ایجاد کند. وی ادامه داد: ۹ ماه است کار روی بازی جدیدی به نام قصه بیستون را آغاز کرده ایم که برداشت اکشن از داستان عاشقانه شیرین و فرهاد نظماً است. شهیدی افزود: خودمان نیز در ابتدا فکر نمی کردیم این داستان تا این حد خاص باشد و نکته اصلی این بود که قصه ای نسبتاً مشهور انتخاب شد که تقریباً همه می شناسند، اما به تسبیت این شهرت، هیچ گاه در سایر مدیاها به آن پرداخته شده و بیشتر از چند کتاب در این زمینه وجود نداشت. جالب آن است که نه در سینما و نه در انیمیشن به آن پرداخته شده بود و این در حالی است که بستر خاصه شد و در حال حاضر نیز یک برش

عمودی از بازی ساخته ایم تا بینیم که آیا توان جذب مخاطب بین المللی را دارد. این اینماتور ارشد با اشاره به اینکه مطمئن بودیم این بازی در ایران جذاب است، ادامه داد: اما نمی توانستیم به دلیل مسائل اقتصادی تنها تگاهمن به بازار ایران باشد، زیرا بستری برای ارائه بازی های رایانه ای در کشور نداریم. البته چند پلت فرم وجود دارد، اما هنوز فرهنگ خرد بازی دیجیتالی جایگزینه ایجاد نماید ...)

(ادامه خبر ...) بازگشت سرمایه تضمین نمی شود  
\*\* دلار گران به داد بازی های رایانه ای رسید

وی افزود: هدف گناری را بر بازار بین المللی گذاشتیم، از همین رو رسک جدی این بود که مخاطب بین المللی این بازی را بهبود و شهیدی گفتند: اولین واکنش را در نمایشگاه تهران گرفتیم و متوجه شدیم استفاده از موسیقی و داستان ایرانی توانایی جذب مخاطبان را دارد. این عضو تیم بلک کیوب گیمز با اشاره به اینکه فعالیت در صحنه بین المللی کار بسیار سختی است، ادامه داد: زیرا زمانی که قصد فعالیت بین المللی داریم باید به نکات مهمی توجه نمود تا داشته های کشور را به صورتی عرضه کنیم که در بازاری وسیع که سرمایه های بزرگی در آن جا به جا می شود دوام بیاوریم و حرف خود را بزنیم.

وی گفت: روزی که پیش بینی کردیم چه میزان فروش نیاز است تا این بازی موفق شود، دلار ۳۶۰۰ تومان بود و لازم بود برای سودده بودن به ۵۰ هزار دالر داشتند  
بررسی، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، دستاورد مالی بیشتری تصمیمان خواهد شد.

\*\* ارزآوری یک میلیون دلاری «پسرخوانده»

محمد زهتابی، مدیر شرکتی که بازی پسرخوانده را حدود یک سال پیش در بازارهای داخلی عرضه کرده نیز در گفت و گو با ایرانپلاس با اشاره به اینکه این بازی در داخل کشور بین از یک میلیون دالر داشته، گفت: نسخه بین المللی آن نیز آمده شده و تا دو ماه دیگر منتشر می شود.

وی ادامه داد: این بازی با سرمایه گذاری داخلی ساخته شده و یک میلیون دلار برای فروش و صادرات بازی ها می تواند کمک جدی باشد، اما در زمینه منابع بانکی با مشکل روبرویم و شرکت هایی که به عنوان ناشر بین المللی کار می کنند محدودیت زیادی برای همکاری با شرکت های ایرانی دارند.

\*\* انتشار بازی های ایرانی با تام خارجی

وی گفت: به دلیل تحریم ها ممولاً شرکت هایی که در این حوزه کار می کنند باوسطه و توسط یک شرکت سوم با هم در ارتباط خواهند بود که این امر، هزینه جا به جایی پول و هزینه های جاری را بیشتر می کند و رسک کار را بالا می برد، زیرا هر لحظه ممکن است دعاوی حقوقی پیش آید و شما نتوانید از حقوق خود دفاع کنید.

مدیر استودیو پاییزان ادامه داد: همچنین نمی توان سایقه این بازی را به رزومه کاری یک شرکت ایرانی منتقل کرد و بازی به عنوان یک بازی خارجی در کشورهای دیگر منتشر می شود.

وی با اشاره به اینکه دولت در بحث آموزش می تواند کمک کند، گفت: با این کار رسک این شرکت ها کاهش پیدا می کند، زیرا حوزه ساخت بازی های رایانه ای پر رسک است. اگرچه حمایت هایی صورت گرفته، اما همچنان با سطح انتظارات فاصله دارد، به طور مثال، شرکت ما داشت بیان است، اما تاکنون از تسهیلات دانش بیان استفاده نکرده ایم.

کزارش از خوری قاسمی

\*\* اداره کل اخبار چندرسانه ای «ایرانپلاس»



## «بازی» هایی برای دور زدن تحریم

خبرگزاری آرنا - تهران - ایرانپلاس - در حالی که حلقه تحریم های اقتصادی آمریکا علیه ایران قرار است در آبان ماه تنگ تر شود می توان با تکیه بر صنایع جدیدی مانند بازی های رایانه ای راه ورود ارز به کشور را هموارتر کرده تا این طریق، آسیب های تحریم را به حداقل برسانیم.

افرادی که اولین بازی های رایانه ای را می ساختند شاید نمی دانستند قرار است صنعت را به صنایع دنیا اضافه کنند که توانایی درآمدزایی بالایی را برای سازندگان آن داشته باشد.

بازی های یارانه ای که روزگاری تنها برای مصرف کودکان و نوجوانان ساخته می شد، امروز به صنعت بزرگی تبدیل شده که از هر قشر و طبقه اجتماعی به آن علاقه دارند و دامنه تنوع آن، آنقدر بالاست که می تواند پاسخگوی نیاز تمام مخاطبانش باشد. البته پولساز بودن این صنعت موجب شده تا طراحان بسیاری به سرمایه گذاری در این صنعت روی بیاورند.

\*\* جایگاه بیست و پنجم ایران در گردش مالی بازی های رایانه ای

نگاه به این صنعت در مال های خیر به عنوان صنعتی پولساز در جهان، سبب شده تا کشورهای مختلف در این عرصه وارد شوند تا نفع بیشتری از بازار بزرگ بازی های یارانه ای را تسبیب خود کنند.

ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال ها نیز موقوفیت های خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به خلقت هایی مقام خود در این عرصه را بهبود بخشد. بر اساس آمار، ایران در سال ۲۰۱۶ در جایگاه بیست و پنجم دنیا در گردش مالی بازی های رایانه ای قرار داشته است.

همچنین آمارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد حدود ۶۰ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در ایران مرد و ۴۰ درصد زن هستند. کاربران گیم کمتر از ۱۲ سال سن دارند و ۳۳ درصد در و ده سنی ۱۲ تا ۱۹ سال هستند. تکنیک جالب در بازی های رایانه ای جمعیت ۱ درصدی کاربران گیم با سن بالای ۴۰ سال است.

\*\* بازیکنان دیروز، صنعتگران امروز

اگرچه تا چند دهه قبل در ایران، بازی های یارانه ای را مختص کودکان و نوجوانان می دانستند و اغلب از نگاه والدین این بازی ها امری بوج قلمداد می شد که فرست آموزش و تحصیل را از فرزندان می گرفت، اما امروزه بسیاری از همان کودکانی که روزی سرگرم این بازی ها بودند به صنعتگران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) توانایی در کشور تبدیل شده اند که نه تنها توانایی پاسخگویی به تیاز جامعه را دارد، بلکه از این راه ارزآوری بالایی برای کشور نیز داشته است. تا آنجا که حتی برخی از سازندگان این بازی های بیش از آن که به بازار داخلی برای درآمدزایی فکر کنند، در افق های بالاتر به فکر صادرات هستند و حتی گام را فراتر گذاشته و با صادرات محصول، فعالیت خود را اقتصادی کرده اند.

نگاهی که در شرایط کنونی اقتصاد که با محدودیت های بین المللی به واسطه تحریم های اقتصادی به ایران تحمیل شده است، من تواند راهنمایی باشد و امکان ورود ارز به کشور را هموار کند.

\*\* بازی ایرانی که در ۸۴ کشور به فروش رسیده است

در همین مورد، محمد حیدری، مدیرعامل شرکتی که بازی ایرانی «شوفر» را طراحی و راهی بازار کرده است، با اشاره به اینکه زیرساخت های لازم برای فروش مناسب این دسته از بازی ها در کشور وجود ندارد به ایننا پلاس گفت: بازی شوفر به صورت محدود و در حدود ۲۰ هزار نسخه در داخل کشور عرضه شده، زیرا نگاه ما در ساخت این بازی صادراتی بود.

وی ادامه داد با همین نگاه، این بازی چند برابر فروش داخلی، در خارج از کشور عرضه و فروخته شده و بیشترین فروشمن نیز در آمریکا، روسیه و... بوده و در مجموع در ۸۴ کشور این محصول به فروش رسیده است.

حیدری بایان اینکه سرمایه گذاری، ساخت و انتشار بازی توسط خود شرکت صورت گرفته، افزود: ساخت این بازی حدود ۳۰ نفر اشتغال مستقیم ایجاد کرده است.

\*\* تربیت متخصصینی که هائینی نیستند

به گفته وی، بزرگ ترین مشکل تحریم های این است که مانع دریافت لاینس ها برای ساخت نسخه های پیشرفته تر می شود وی مانع دیگر بر سر ساخت بازی های رایانه ای را فنلاند نیروهای متخصص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوریم تیروی مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این تیرو بعد از مدت ها به تمدن نمی نشیند، به جای ادامه همکاری، مهاجرت می کند.

حیدری افزود: برای عرضه این بازی به اسم شرکت ایرانی وارد بازار آمریکا شدیدم که این امر سبب شده تا بسیاری از حساب ها بسته شده و پول ها بلوکه شود وی ادامه داد: انتشار بازی را خودمان انجام دادیم، اما برای توزیع با شرکت های خارجی همکاری کردیم تا تعداد فروش بالا رود.

وی به مأیمی که در توزیع بازی های رایانه ای وجود دارد اشاره کرد و گفت: هلوگرامی که تا پیش از این برای حمایت از محصولات ایرانی می دادند حذف شده و از همین رو ناشران ایرانی هم رغبتی به پخش بازی ها ندارند، زیرا برای فروش محصول اورجینال، امنیتی نیست.

\*\* فنلاند قانون کیمی رایت در فروش بازی های کامپیوترا

مدیر عامل شرکت دانش بنیان زوری مانگ، به نوب قانون کیمی رایت قوی در کشور اشاره کرد و افزود: این موضوع باعث می شود خود به خود انتشار در داخل با مشکل همراه باشد، همچنین بستر اینترنت نیز به گونه ای نیست که بتوان بر روی فروش اینترنتی تمرکز کرد.

به گفته حیدری، نسخه اندروید و IOS بازی شوفر نیز وجود دارد که تاکنون ۴۰ هزار نفر آن را دانلود کرده اند و می تواند بر بازار فروش داخلی تأثیر مثبت گذارد وی با انتقاد از ارائه بازی های ترجمه در کشور گفت: با ترجمه محصول خارجی آن را به عنوان محصول ایرانی و البته تقلیل به بازار عرضه می کنند و این در حالی است که برای تولید یک بازی اقتصادی بسیار از یک سال زمان لازم است.

حیدری ادامه داد: ایزارهای لازم برای بازی های رایانه ای در کشور به روزرسانی شده و لازم است این ایزارها ایجاد شود، همچنین تبلیغات سازمان یافته نداریم.

\*\* ورود به بازارهای جهانی با تکیه بر فرهنگ ایرانی همچنین امین شهیدی یکی از طراحان بازی رایانه ای «بیستون» در گفت و گو با اینپلاس گفت: با رصد بازار جهانی تصمیم گرفتیم با تکیه بر ادبیات، تاریخ و فرهنگ، بازی رایانه ای برای ورود به بازارهای جهانی بسازیم و اگر این ورود درست اتفاق یافتد می تواند درآمد بالایی ایجاد کند.

وی ادامه داد: ۹ ماه است کار روی بازی جدیدی به نام قصه بیستون را آغاز کرده ایم که برداشت اکشن از داستان عاشقانه شیرین و فرهاد نظامی است. شهیدی افزود: خودمان نیز در ابتدا فکر نمی کردیم این داستان تا این حد خاص باشد و نکته اصلی این بود که قصه ای نسبتاً مشهور انتخاب شد که تقریباً همه می شناسند، اما به نسبت این شهرت، هیچ گاه در سایر مدیاها به آن پرداخته نشده و بیشتر از چند کتاب در این زمینه وجود نداشت، جالب آن است که نه در سینما و نه در انیمیشن به آن پرداخته شده بود و این در حالی است که بستر خاص ایرانی در آن وجود دارد.

وی گفت: برای آنکه این داستان را تبدیل به یک نگاه بین المللی و مخاطب پسند تری کنیم، زاویه اکشن به بازی اضافه شد و در حال حاضر نیز یک برش عمودی از بازی ساخته ایم تا بینیم که آیا توان جذب مخاطب بین المللی را دارد.

این اینماتور ارشد با اشاره به اینکه مطمئن بودیم این بازی در ایران جذاب است، ادامه داد: اما نمی توانستیم به دلیل مسائل اقتصادی تنها نگاهمن به بازار ایران باشد، زیرا بستری برای ارائه بازی های رایانه ای در کشور نداریم. البته چند پلت فرم وجود دارد اما هنوز فرهنگ خرید بازی دیجیتالی جا تیافتد و بازگشت سرمایه تضمین نمی شود.

\*\* دلار گران به داد بازی های رایانه ای رسید

وی افزود: هدف گناری را بر بازار بین المللی گذاشتیم، از همین رو رسیک جدی این بود که مخاطب بین المللی این بازی را پذیرد. شهیدی گفت: اولین واکنش را در نمایشگاه تهران گرفتیم و متوجه شدیم استفاده از موسیقی و داستان ایرانی توانایی جذب مخاطبان را دارد. این عضو تیم بلک کیوب گیمی با اشاره به اینکه فعالیت در صحنه بین المللی کار بسیار سختی است، ادامه داد: زیرا زمانی که قصد فعالیت بین المللی داریم باید به نکات مهمی توجه شود تا داشته های کشور را به صورتی عرضه کنیم که در بازاری وسیع که سرمایه های بزرگی در آن جا به جا می شود دوام بیاوریم و حرف خود را بزنیم.

وی گفت: روزی که بیش بینی کردیم چه میزان فروش نیاز است تا این بازی موفق شود، دلار ۳۶۰۰ تومان بود و لازم بود برای سودده بودن به ۵۰ هزار دانلود برسیم، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، مستاورد مالی بیشتری تصییمان خواهد شد.

\*\* ارزآوری یک میلیون دلاری «پسرخوانده»

محمد زهتابی، مدیر شرکتی که بازی پسر خوانده را حدود یک سال پیش در گفت و گو با اینپلاس با اشاره به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اینکه این بازی در داخل کشور بیش از یک میلیون دانلود داشته، گفت: نسخه بین المللی آن نیز آمده شده و تا دو ماه دیگر منتشر می شود. وی ادامه داد: این بازی با سرمایه گذاری داخلی ساخته شده و یک میلیون دلار برای فروش بین المللی بیش بیش بیش شده است. زهتابی با اشاره به وضعیت اقتصادی و احتمال افزایش تحریم ها افزود: فروش و صادرات بازی ها می تواند کمک جدی باشد، اما در زمینه منابع بانکی با مشکل روبه رویم و شرکت هایی که به عنوان ناشر بین المللی کار می کنند محدودیت زیادی برای همکاری با شرکت های ایرانی دارد.

\* انتشار بازی های ایرانی با تام خارجی  
وی گفت: به دلیل تحریم ها معمولاً شرکت هایی که در این حوزه کار می کنند با واسطه و توسط یک شرکت سوم با هم در ارتباط خواهند بود که این امر، هزینه جا به جایی پول و هزینه های جاری را بیشتر می کند و رسیک کار را بالا می برد، زیرا هر لحظه ممکن است دعاوی حقوقی بیش آید و شما نتوانید از حقوق خود دفاع کنید.

مدیر استودیو پاییزان ادامه داد: همچنین نصی توان سایه این بازی را به رزمه کاری یک شرکت ایرانی منتقل کرد و بازی به عنوان یک بازی خارجی در کشورهای دیگر منتشر می شود.

وی با اشاره به اینکه دولت در بحث آموزش می تواند کمک کند، گفت: با این کار رسیک این شرکت ها کاهش پیدا می کند زیرا حوزه ساخت بازی های رایانه ای پر رسیک است. اگرچه حمایت هایی صورت گرفته، اما همچنان با سطح انتظارات فاصله دارد، به طور مثال، شرکت ما داشت بیان است، اما تاکنون از تسهیلات داشت بیان استفاده نکرده ایم.

گزارش از حوزه قاسمی

\* اداره کل اخبار چندرسانه ای \* ایرانپلاس \*

\* انتهای پیام /

## «بازی هایی برای دور زدن تحریم»

در حالی که حلقة تحریم های اقتصادی آمریکا علیه ایران قرار است در آیان ماه تنگ تر شود، می توان با تکیه بر صنایع جدیدی مانند بازی های رایانه ای راه ورود ارز به کشور را هموارتر کرده تا این طریق، آسیب های تحریم را به حداقل برسانیم.

در حالی که حلقة تحریم های اقتصادی آمریکا علیه ایران قرار است در آیان ماه تنگ تر شود، می توان با تکیه بر صنایع جدیدی مانند بازی های رایانه ای راه ورود ارز به کشور را هموارتر کرده تا این طریق، آسیب های تحریم را به حداقل برسانیم. افرادی که اولین بازی های رایانه ای را می ساختند، شاید نمی دانستند قرار است صنعتی را به صنایع دنیا اضافه کنند که توانایی درآمدزایی بالایی را برای سازندگان آن داشته باشد.

بازی های رایانه ای که روزگاری تنها برای مصرف کودکان و نوجوانان ساخته می شد، امروز به صنعت بزرگی تبدیل شده که از هر قشر و طبقه اجتماعی به آن علاقه دارد و نامنه تنوع آن، آن قدر بالاست که می تواند پاسخگوی نیاز تمام مخاطبانش باشد. البته پولساز بودن این صنعت موجب شده تا طرحان بسیاری به سرمایه گذاری در این صنعت روی بیاورند.

\* جایگاه بیست و پنجم ایران در گردش مالی بازی های رایانه ای  
نگاه به این صنعت در مقاله اخیر به عنوان صنعتی پولساز در جهان، سبب شده تا کشورهای مختلف در این عرصه وارد شوند تا نفع بیشتری از بازار بزرگ بازی های رایانه ای را تنصیب خود کنند.

ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال ها نیز موقیت های خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به خلوفیت هایش مقام خود در این عرصه را پیشود بخشد. بر اساس آمار، ایران در سال ۲۰۱۶ در جایگاه بیست و پنجم دنیا ای رایانه ای قرار داشته است. همچنین آمارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد حدود ۶۰ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در ایران مرد و ۴۰ درصد زن هستند. ۲۵ درصد کاربران گیم کمتر از ۱۲ سال سن دارند و ۳۳ درصد در رده سنی ۱۲ تا ۱۹ سال هستند. نکته جالب در بازی های رایانه ای جمعیت ۱ درصدی کاربران گیم با سن بالای ۶۰ سال است.

\* بازیکنان دیروز، صنعتگران امروز  
اگرچه تا چند دهه قبل در ایران، بازی های رایانه ای را مختص کودکان و نوجوانان می دانستند و اغلب از نگاه والدین این بازی ها امری بوج قلمداد می شد که فرست آموزش و تحصیل را از فرزندان می گرفت، اما امروزه بسیاری از همان کودکانی که روزی سرگرم این بازی ها بودند به صنعتگران توانایی در کشور تبدیل شده اند که نه تنها توانایی پاسخگویی به نیاز جامعه را دارد، بلکه از این راه ارزآوری بالایی برای کشور نیز داشته اند.

تا آنجا که حتی برخی از سازندگان این بازی ها بیش از آن که به بازار داخلی برای درآمدزایی فکر کنند، در افق های بالاتر به فکر صادرات هستند و حتی گام را فرار گذاشته و با صادرات محصول، فعالیت خود را اقتصادی کرده اند.

نگاهی که در شرایط کنونی اقتصاد که با محدودیت های بین المللی به واسطه تحریم های اقتصادی به ایران تحمیل شده است، می تواند راهگشا باشد و امکان ورود ارز به کشور را هموار کند.

\* بازی ایرانی که در ۸۴ کشور به فروش رسیده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) در همین مورد، محمد حیدری، مدیرعامل شرکتی که بازی ایرانی «شوفر» را طراحی و راهی بازار کرده است، با اشاره به اینکه زیرساخت‌های لازم برای فروش مناسب این دسته از بازی‌ها در کشور وجود ندارد به این‌ناله پلاس گفت: بازی شوفر به صورت محدود و در حدود ۲۰ هزار نسخه در داخل کشور عرضه شده، زیرا نگاه مار ساخت این بازی نگاه صادراتی بود.

وی ادامه داد با همین نگاه، این بازی چند برابر فروش داخلی، در خارج از کشور عرضه و فروخته شده و بیشترین فروشمن تیز در آمریکا، روسیه و... بوده و در مجموع در ۸۴ کشور این محصول به فروش رسیده است.

حیدری با این اینکه سرمایه‌گذاری، ساخت و انتشار بازی توسط خود شرکت صورت گرفته، افزود: ساخت این بازی حدود ۳۰ نفر اشتغال مستقیم ایجاد کرده است.

\*\* تربیت متخصصینی که هائدنی نیستند  
به گفته وی، بزرگ‌ترین مشکل تحریم‌ها این است که مانع دریافت لاینس‌ها برای ساخت نسخه‌های پیشرفته‌تر می‌شود وی مانع دیگر بر سر ساخت بازی‌های رایانه‌ای را فتقان نیروهای متخصص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوریم تبروی مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این تبرو بعد از مدت‌ها به تمریم نیستند، به جای ادامه همکاری، مهاجرت می‌کنند.

حیدری افزود: برای عرضه این بازی به اسم شرکت ایرانی وارد بازار آمریکا شدیم که این امر سبب شده تا بسیاری از حساب‌ها بسته شده و بول‌ها بلکه شود وی ادامه داد انتشار بازی را خودمان انجام دادیم، اما برای توزیع با شرکت‌های خارجی همکاری کردیم تا تعداد فروش بالا رود.

وی به ماقایی که در توزیع بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد اشاره کرد و گفت: هلوگرامی که تا پیش از این برای حمایت از محصولات ایرانی می‌دادند حذف شده و از همین رو تاثیران ایرانی هم رغبتی به پخش بازی‌ها ندارند، زیرا برای فروش محصول اورجینال، امنیتی نیست.

\*\* فقنان قانون کمی رایت در فروش بازی‌های کامپیوترا  
مدیر عامل شرکت دانش بنیان تزویی مانگ، به نوب قانون کمی رایت قوی در کشور اشاره کرد و افزود: این موضوع باعث می‌شود خود به خود انتشار در داخل با

مشکل همراه باشد، همچنین پس از اینترنت نیز به گونه‌ای نیست که بتوان بر روی فروش اینترنتی تمرکز کرد.

به گفته حیدری، نسخه‌های iOS و آی‌او‌اس نیز وجود دارد که تاکنون ۴۰ هزار نفر آن را دانلود کرده‌اند و می‌توانند بر بازار فروش داخلی تأثیر مثبت گذارد وی با انتقاد از ازانه بازی‌های ترجمه در کشور گفت: با ترجمه محصول خارجی آن را به عنوان محصول ایرانی و بین‌النیت تقلیل به بازار عرضه می‌کنند و این در حالی است که برای تولید یک بازی اقتصادی بسیش از یک سال زمان لازم است.

حیدری ادامه داد: ایزارهای لازم برای بازی‌های رایانه‌ای در کشور به روزرسانی شده و لازم است این ایزارها ایجاد شود، همچنین تبلیغات سازمان یافته نداریم.

\*\* ورود به بازارهای جهانی با تکیه بر فرهنگ ایرانی  
همچنین امین شهیدی یکی از طراحان بازی رایانه‌ای «بیستون» در گفت و گو با این‌ناله گفت: با رصد بازار جهانی تصمیم گرفتیم با تکیه بر ادبیات، تاریخ و فرهنگ، بازی رایانه‌ای ورود به بازارهای جهانی بسازیم و اگر این ورود درست اتفاق بیفتد می‌تواند درآمد بالایی ایجاد کند.

وی ادامه داد: ۹ ماه است کار روی بازی جدیدی به نام قصه بیستون را آغاز کرده‌ایم که برداشتی اکشن از داستان عاشقانه شیرین و فرهاد نظامی است. شهیدی افزود: خودمان نیز در این‌جا فکر نمی‌کردیم این داستان تا این حد خاص باشد و نکته اصلی این بود که قصه‌ای نسبتاً مشهور انتخاب شد که تقریباً همه می‌شناسند، اما به تسبیت این شهرت، هیچ گاه در سایر مدیاها به آن پرداخته نشده و بیشتر از چند کتاب در این زمینه وجود نداشت، جالب آن است که نه در سینما و نه در انیمیشن به آن پرداخته شده بود و این در حالی است که بستر خاص ایرانی در آن وجود دارد.

وی گفت: برای آنکه این داستان را تبدیل به یک نگاه بین‌المللی و مخاطب پسند تری کنیم، زاویه اکشن به بازی اضافه شد و در حال حاضر نیز یک برش عمودی از بازی ساخته ایم تا بینیم که آیا توان جذب مخاطب بین‌المللی را دارد.

این انیماتور ارشد با اشاره به اینکه مطمئن بودیم این بازی در ایران جذاب است، ادامه داد: اما تمنی توائیتیم به دلیل مسائل اقتصادی تنها تکاهمن به بازار ایران باشد، زیرا بسترهای ازانه بازی‌های رایانه‌ای در کشور نداریم، البته چند پلت فرم وجود دارد اما هنوز فرهنگ خردی بازی دیجیتالی جایگزین نمی‌شود.

\*\* دلار گران به داد بازی‌های رایانه‌ای رسید

وی افزود: هدف گذاری را بر بازار بین‌المللی گذاشتیم، از همین رو رسیک جدی این بود که مخاطب بین‌المللی این بازی را پیدا کرد شهیدی گفت: اولین واکنش را در نمایشگاه تهران گرفتیم و متوجه شدیم استفاده از موسیقی و داستان ایرانی توائیتی جذب مخاطبان را دارد این عضو تیم بلک کیوب گیمز با اشاره به اینکه فعالیت در صحنه بین‌المللی کار بسیار سختی است، ادامه داد: زیرا زمانی که قصد فعالیت بین‌المللی داریم باید به نکات مهمی توجه شود تا داشته بازی‌های کشور را به صورتی عرضه کنیم که در بازاری وسیع که سرمایه‌های بزرگی در آن جا به جا می‌شود دوام بیاوریم و حرف خود را بزنیم.

وی گفت: روزی که پیش بینی کردیم چه میزان فروش نیاز است تا این بازی موفق شود، دلار ۳۶۰۰ تومان بود و لازم بود برای سودده بودن به ۵۰ هزار دانلود برسیم، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، دستاوردهای مالی بیشتری تصمیمان خواهد شد.

\*\* ارزآوری یک میلیون دلاری «بسربخانه»  
محمد زهتابی، مدیر شرکتی که بازی پیش خوانده را حدود یک سال پیش در بازارهای داخلی عرضه کرده تیز در گفت و گو با این‌ناله بازی در داخل کشور پیش از یک میلیون دانلود داشته، گفت: نسخه بین‌المللی آن تیز آماده شده و تا دو ماه دیگر منتشر می‌شود.

وی ادامه داد: این بازی با سرمایه‌گذاری داخلی ساخته شده و یک میلیون دلار برای فروش بین‌المللی پیش بینی شده است.

زهتابی با اشاره به وضعیت اقتصادی و احتمال افزایش تحریم‌ها افزود: این بازی‌ها می‌توانند گمک جدی باشد، اما در زمینه مناسبات بانکی با مشکل روبه رویم و شرکت‌هایی که به عنوان ناشر بین‌المللی کار می‌کنند محدودیت زیادی برای همکاری با شرکت‌های ایرانی دارند.

\*\* انتشار بازی‌های ایرانی با تام خارجی  
وی گفت: به دلیل تحریم‌ها معمولاً شرکت‌هایی که در این حوزه کار می‌کنند با واسطه و توسط یک شرکت سوم را هم در ارتباط خواهند بود که (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) این امر، هزینه جای پول و هزینه های جاری را بیشتر می کند و ریسک کار را بالا می برد، زیرا هر لحظه ممکن است دعاوی حقوقی پیش آید و شما متوجه از حقوق خود دفاع کنید.

مدیر استودیو پاییزان ادامه داد همچنین نمی توان سایه این بازی را به رزومه کاری یک شرکت ایرانی منتقل کرد و بازی به عنوان یک بازی خارجی در کشورهای دیگر منتشر می شود.

وی با اشاره به اینکه دولت در بحث آموزش می تواند کمک کند، گفت: با این کار ریسک این شرکت ها کاهش پیدا می کند زیرا حوزه ساخت بازی های رایانه ای پر ریسک است. اگرچه حمایت هایی صورت گرفته، اما همچنان با سطح انتظارات فاصله دارد. به طور مثال، شرکت ما داشت بیان ام است، اما تاکنون از تسهیلات داشت بیان استفاده نکرده ایم.

آنچه امروز

## بازی هایی برای دور زدن تحریم

در حالی که حلقة تحریم های اقتصادی آمریکا علیه ایران قرار است در آبان ماه تنگ تر شود، می توان با تکیه بر صنایع جدیدی مانند بازی های رایانه ای راه ورود ارز به کشور را هموارتر کرده تا این طریق، آسیب های تحریم را به حداقل برسانیم.

اقتصاد ایرانی؛ افرادی که اولین بازی های رایانه ای را می ساختند، شاید نمی دانستند قرار است صفتی را به صنایع دنیا اضافه کنند که توانایی درآمدزایی بالایی را برای سازندگان آن داشته باشد.

بازی های رایانه ای که روزگاری تنها برای مصرف کودکان و توجوگان ساخته می شد، امروز به صنعت بزرگی تبدیل شده که از هر قشر و طبقه اجتماعی به آن علاقه دارند و نامنه نوع آن، آن قدر بالاست که می تواند پاسخگوی نیاز تمام مخاطبانش باشد. البته پولساز بودن این صنعت موجب شده تا طراحان بسیاری به سرمایه گذاری در این صنعت روی بیاورند.

\*\* جایگاه بیست و پنجم ایران در گردش مالی بازی های رایانه ای به گزارش ایرنا، نگاه به این صنعت در سال های اخیر به عنوان صنعتی پولساز در جهان، سبب شده تا کشورهای مختلف در این عرصه وارد شوند تا نفع بیشتری از بازار بزرگ بازی های رایانه ای را تصدیب خود کنند.

ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال های نیز موقوفات هایی خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به خلقت هایی مقام خود در این عرصه را پیشود پنهان کند. بر اساس آمار، ایران در سال ۲۰۱۶ در جایگاه بیست و پنجم دنیا در گردش مالی بازی های رایانه ای قرار داشته است.

همچنین آمارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد حدود ۶۰ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در ایران مرد و ۴۰ درصد زن هستند. ۲۵ درصد کاربران گیم کمتر از ۱۷ سال سن دارند و ۳۲ درصد در رده سنی ۱۲ تا ۱۹ سال هستند. تکنله جالب در بازی های رایانه ای جمیعت ۱ درصدی کاربران گیم با سن بالای ۶۰ سال است.

\*\* بازیکنان دیروز، صنعتگران امروز

اگرچه تا چند دهه قبل در ایران، بازی های رایانه ای را مختص کودکان و توجوگان می دانستند و اغلب از نگاه والدین این بازی های امری پوچ قلمداد می شد که فرست آموزش و تحصیل را از فرزندان می گرفت، اما امروزه بسیاری از همان کودکانی که روزی سرگرم این بازی های رایانه ای در کشور تبدیل شده اند که نه تنها توانایی پاسخگویی به نیاز جامعه را دارند، بلکه از این راه لرزآوری بالایی برای کشور نیز داشته اند.

تا آنجا که حتی برخی از سازندگان این بازی های بیش از آن که به بازار داخلی برای درآمدزایی فکر کنند، در افق های بالاتر به فکر صادرات هستند و حتی گام را فراتر گذاشته و با صادرات محصول، فعالیت خود را اقتصادی کرده اند.

نگاهی که در شرایط کنونی اقتصاد که با محدودیت های بین المللی به واسطه تحریم های اقتصادی به ایران تحمیل شده است، می تواند راهگشا باشد و امکان ورود ارز به کشور را هموار کند.

\*\* بازی ایرانی که در N6 کشور به فروش رسیده است

در همین مورد، محمد حیدری، مدیرعامل شرکتی که بازی ایرانی «شوقر» را طراحی و راهی بازار کرده است، با اشاره به اینکه زیرساخت های لازم برای فروش مناسب این دسته از بازی ها در کشور وجود ندارد به اینرا پلاس گفت: بازی شوقر به صورت محدود و در حدود ۲۰ هزار نسخه در داخل کشور عرضه شده، زیرا نگاه ما در ساخت این بازی نگاه صادراتی بود.

وی ادامه داد با همین نگاه، این بازی چند برابر فروش داخلی، در خارج از کشور عرضه و فروخته شده و بیشترین فروشمن نیز در آمریکا، روسیه و... بوده و در مجموع در N6 کشور این محصول به فروش رسیده است.

حیدری بایان اینکه سرمایه گذاری، ساخت و انتشار بازی توسط خود شرکت صورت گرفته، افزود: ساخت این بازی حدود ۳۰ نفر اشتغال مستقیم ایجاد کرده است.

\*\* تربیت متخصصی که هائینی نیستند

به گفته وی، بزرگ ترین مشکل تحریم های این است که مانع دریافت لاینس های برای ساخت نسخه های پیشرفته تر می شود.

وی مانع دیگر بر سر ساخت بازی های رایانه ای را فتقان نیروهای متخصص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوریم تیروی مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این تیرو بعد از مدت ها به تمر می نشیند، به جای ادامه همکاری، مهاجرت می کند.

حیدری افزود: برای عرضه این بازی به اسم شرکت ایرانی وارد بازار آمریکا شدیم که این امر سبب شده تا بسیاری از حساب ها بسته شده و (دامه دارد ...)

(ادامه خبر) - بول ها بلوکه شود وی ادامه داد: انتشار بازی را خودمان انجام دادیم، اما برای توزیع با شرکت های خارجی همکاری کردیم تا تعداد فروش بالا رود وی به مالکیاتی که در توزیع بازی های رایانه ای وجود دارد اشاره کرد و گفت: هلوگرامی که تا پیش از این برای حمایت از محصولات ایرانی می دادند حذف شده و از همین رو ناشران ایرانی هم رغبتی به پخش بازی ها ندارند، زیرا برای فروش محصول اورجینال، امنیتی نیست.

\*قدان قانون کهیں رایت در فروش بازی های کامپیوترا

مدیر خالق شرکت دانش بنیان رُوری مانگ، به نیو قانون کهیں رایت قوی در کشور لشاره کرد و افزود: این موضوع باعث می شود خود به خود انتشار در داخل با مشکل همراه باشد، همچنین بستر اینترنت نیز به گونه ای تبیست که بتوان بر روی فروش اینترنتی تمرکز کرد.

به گفته حیدری، نسخه آندروید و IOS بازی شوهر نیز وجود دارد که تاکنون ۴۰ هزار نفر آن را دانلود کرده اند و می تواند بر بازار فروش داخلی تأثیر مثبت گذارد وی با اتفاق از ازانه بازی های ترجمه در کشور گفت: با ترجمه محصول خارجی آن را به عنوان محصول ایرانی و البته تقلیل به بازار عرضه می کنند و این در حالی است که برای تولید یک بازی اقتصادی بسیار ارزان است.

حیدری ادامه داد: ابزارهای لازم برای بازی های رایانه ای در کشور به روزرسانی شده و لازم است این ابزارها ایجاد شود، همچنین تبلیغات سازمان یافته نداریم.

\*ورود به بازارهای جهانی با تکیه بر فرهنگ ایرانی همچنین امین شهیدی یکی از طراحان بازی رایانه ای «بیستون» گفت: با رصد بازار جهانی تصمیم گرفتیم با تکیه بر ادبیات، تاریخ و فرهنگ بازی رایانه ای برای ورود به بازارهای جهانی بسازیم و اگر این ورود درست اتفاق یافتد می تواند درآمد بالایی ایجاد کند.

وی ادامه داد: ۹ ماه است کار روی بازی جدیدی به نام قصه بیستون را آغاز کرده ایم که برداشتی اکشن از داستان عاشقانه شیرین و فرهاد نظامی است.

شهیدی افزود: خودمان نیز در ابتدا فکر نمی کردیم این داستان تا این حد خاص باشد و نکته اصلی این بود که قصه ای نسبتاً مشهور انتخاب شد که تقریباً همه می شناسند، اما به تسبیت این شهرت، هیچ گاه در سایر مدیاها به آن پرداخته شده و بیشتر از چند کتاب در این زمینه وجود نداشت. جالب آن است که نه در سینما و نه در انیمیشن به آن پرداخته شده بود و این در حالی است که بستر خاص ایرانی در آن وجود دارد.

وی گفت: برای اینکه این داستان را تبدیل به یک نگاه بین المللی و مخاطب پسند تری کنیم، زاویه اکشن به بازی اضافه شد و در حال حاضر نیز یک برش عمودی از بازی ساخته ایم تا بینیم که آیا توان جذب مخاطب بین المللی را دارد.

این اینماتور ارشد با اشاره به اینکه مطمئن بودیم این بازی در ایران جذاب است، ادامه داد: اما نمی توانستیم به دلیل مسائل اقتصادی تنها نگاهمان به بازار ایران باشد، زیرا بستری برای ازانه بازی های رایانه ای در کشور نداریم. البته چند پلت فرم وجود دارد، اما هنوز فرهنگ خرید بازی دیجیتالی جایگزینه و بازگشت سرمایه تضمین نمی شود.

\*دلار گران به داد بازی های رایانه ای رسید

وی افزود: هدف گذاری را بر بازار بین المللی گذاشتیم، از همین رو رسیک جدی این بود که مخاطب بین المللی این بازی را پذیرد شهیدی گفت: اولین واکنش را در نمایشگاه تهران گرفتیم و متوجه شدیم استفاده از موسیقی و داستان ایرانی توانایی جذب مخاطبان را دارد.

این عضو تیم بلک کیوب گیمز با اشاره به اینکه فعالیت در صحنه بین المللی کار بسیار سختی است، ادامه داد: زیرا زمانی که قصد فعالیت بین المللی داریم باید به نکات مهمی توجه شود تا داشته های کشور را به صورتی عرضه کنیم که در بازاری وسیع که سرمایه های بزرگی در آن جا می شود دوام بیاوریم و حرف خود را بزنیم.

وی گفت: روزی که پیش بینی کردیم چه میزان فروش نیاز است تا این بازی موفق شود، دلار ۳۶۰۰ تومان بود و لازم بود برای سودده بودن به ۵۰ هزار دانلود برسیم، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، مستاورد مالی بیشتری تضمیمان خواهد شد.

\*از آوری یک میلیون دلاری «پسرخوانده»

محمد زهانی، مدیر شرکتی که بازی پسرخوانده را خود را خود یک سال پیش در بازارهای داخلی عرضه کرده نیز با اشاره به اینکه این بازی در داخل کشور بیش از یک میلیون دانلود داشته، گفت: نسخه بین المللی آن نیز آماده شده و تا دو ماه دیگر منتشر می شود.

وی ادامه داد: این بازی با سرمایه گذاری داخلی ساخته شده و یک میلیون دلار برای فروش بین المللی پیش بینی شده است. زهانی با اشاره به وضعیت اقتصادی و احتمال افزایش تحریم ها افزود: فروش و صادرات بازی ها می تواند کمک جدی باشد، اما در زمینه مناسبات بانکی با مشکل روبه رویم و شرکت هایی که به عنوان ناشر بین المللی کار می کنند محدودیت زیادی برای همکاری با شرکت های ایرانی دارند.

\*انتشار بازی های ایرانی با قائم خارجی

وی گفت: به دلیل تحریم ها معمولاً شرکت هایی که در این حوزه کار می کنند با واسطه و توسط یک شرکت سوم با هم در ارتباط خواهند بود که این امر، هزینه جایی بول و هزینه های جاری را بیشتر می کند و رسیک کار را بالا می برد، زیرا هر لحظه ممکن است دعاوی حقوقی پیش آید و شما نتوانید از حقوق خود دفاع کنید.

مدیر استودیو پاییزان ادامه داد: همچنین نمی توان سایقه این بازی را به رزومه کاری یک شرکت ایرانی منتقل کرد و بازی به عنوان یک بازی خارجی در کشورهای دیگر منتشر می شود.

وی با اشاره به اینکه دولت در بحث آموزش می تواند کمک کند، گفت: با این کار رسیک این شرکت ها کاهش پیدا می کند زیرا حوزه ساخت بازی های رایانه ای پر رسیک است. اگرچه حمایت هایی صورت گرفته، اما همچنان با سطح انتظارات فاصله دارد، به طور مثال، شرکت ما دانش بنیان استه، اما تاکنون از تسهیلات دانش بنیان استفاده نکرده ایم.



## «بازی» هایی برای دور زدن تحریم

در حالی که حلقه تحریم های اقتصادی آمریکا علیه ایران قرار است در آبان ماه تنگ تر شود، می توان با تکیه بر صنایع جدیدی مانند بازی های رایانه ای راه ورود ارز به کشور را هموارتر کرده تا این طریق، آسیب های تحریم را به حداقل برسانیم.

به گزارش ایران اکنومیست؛ افرادی که اولین بازی های رایانه ای را می ساختند شاید تمی دانستند قرار است صنعتی را به صنایع دنیا اضافه کنند که توانایی درآمدزایی بالایی را برای سازندگان آن داشته باشد. بازی های رایانه ای که روزگاری تنها برای مصرف کودکان و نوجوانان ساخته می شد، امروز به صنعت بزرگی تبدیل شده که از هر قشر و طبقه اجتماعی به آن علاقه دارد و دامنه تنوع آن، آنقدر بالاست که می تواند پاسخگوی نیاز تمام مخاطبانش باشد. البته پولساز بودن این صنعت موجب شده تا طراحان بسیاری به سرمایه گذاری در این صنعت روی بیاورند.

\* جایگاه بیست و پنجم ایران در گردش مالی بازی های رایانه ای نگاه به این صنعت در سال های الخیر به عنوان صنعتی پولساز در جهان، سبب شده تا کشورهای مختلف در این عرصه وارد شوند تا نفع بیشتری از بازار بزرگ ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال ها نیز موقوفیت های خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به ظرفیت هایش مقام خود در این عرصه را بپسند بخشد. بر اساس آمار، ایران در سال ۲۰۱۶ در جایگاه بیست و پنجم دنیا در گردش مالی بازی های رایانه ای قرار داشته است. همچنین آمارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد حدود ۶۰ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در ایران مرد و ۴۰ درصد زن هستند. ۲۵ درصد کاربران گیم کمتر از ۱۲ سال سن دارند و ۳۳ درصد در رده سنی ۱۲ تا ۱۹ سال هستند. تکنله جالب در بازی های رایانه ای جمعیت ۱ درصدی کاربران گیم با سن بالای ۶۰ سال است.

\* بازیکنان دیروز، صنعتگران امروز اگرچه تا چند دهه قبل در ایران، بازی های رایانه ای را مختص کودکان و نوجوانان می دانستند و اغلب از نگاه والدین این بازی ها امری پوج قلمداد می شد که فرصت آموزش و تحصیل را از فرزندان می گرفت، اما امروزه بسیاری از همان کودکانی که روزی سرگرم این بازی ها بودند به صنعتگران توانایی در کشور تبدیل شده اند که نه تنها توانایی پاسخگویی به نیاز جامعه را دارد، بلکه از این راه ارزآوری بالایی برای کشور نیز داشته اند. تا انجوا که حتی برخی از سازندگان این بازی ها بیش از آن که به بازار داخلی برای درآمدزایی فکر کنند، در افق های بالاتر به فکر صادرات هستند و حتی گام را فراتر گذاشته و با صادرات محصول، فعالیت خود را اقتصادی کرده اند. نگاهی که در شرایط کنونی اقتصاد که با محدودیت های بین المللی به واسطه تحریم های اقتصادی به ایران تحمیل شده است، می تواند راهگشا باشد و امکان ورود ارز به کشور را هموار کند.

\* بازی ایرانی که در ۸۴ کشور به فروش رسیده است در همین مورد، محمد حیدری، مدیر عامل شرکتی که بازی ایرانی «شوفر» را طراحی و راهی بازار کرده است، با اشاره به اینکه زیرساخت های لازم برای فروش مناسب این دسته از بازی ها در کشور وجود ندارد گفت: بازی شوفر به صورت محدود و در حدود ۲۰ هزار نسخه در داخل کشور عرضه شده، زیرا نگاه ما در ساخت این بازی نگاه صادراتی بود وی ادامه داد با همین نگاه، این بازی چند برابر فروش داخلی، در خارج از کشور عرضه و فروخته شده و بیشترین فروشمن نیز در آمریکا، روسیه و... بوده و درمجموع در ۸۴ کشور این محصول به فروش رسیده است.

حیدری پایان اینکه سرمایه گذاری، ساخت و انتشار بازی توسط خود شرکت صورت گرفته، افزود: ساخت این بازی حدود ۳ نفر اشتغال مستقیم ایجاد کرده است. \* ترتیب متخصصینی که مانندی نیستند

به گفته وی، بزرگ ترین مشکل تحریم های این است که مانع دریافت لاینس ها برای ساخت نسخه های پیشرفته تر می شود وی مانع دیگر بر سر ساخت بازی های رایانه ای را فتنان نیروهای متخصص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوریم تیروی مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این تیرو بعد از مدت ها به تمر می نشیند، به جای ادامه همکاری، مهاجرت می کند. حیدری افزود: برای عرضه این بازی به اسم شرکت ایرانی وارد بازار آمریکا شدیم که این امر سبب شده تا بسیاری از حساب ها بسته شده و پول ها بلوکه شود وی ادامه داد: انتشار بازی را خودمان انجام دادیم، اما برای توزیع با شرکت های خارجی همکاری کردیم تا تعداد فروش بالا رود وی به مفاسدی که در توزیع بازی های رایانه ای وجود دارد اشاره کرد و گفت: هلوگرام که تا بیش از این برای حمایت از محصولات ایرانی می دادند حذف شده و از همین رو ناشران ایرانی هم رغبتی به پخش بازی ها ندارند، زیرا برای فروش محصول اورجینال، امنیتی نیست.

\* فقدان قانون کمی رایت در فروش بازی های کامپیوترا مدیر عامل شرکت دانش بنیان ژورنال، به نیو قانون کمی رایت قوی در کشور اشاره کرد و افزود: این موضوع باعث می شود خود به خود انتشار در داخل با مشکل همراه باشد، همچنین بستر اینترنت نیز به گونه ای تبیست که بتوان بر روی فروش اینترنتی تمرکز کرد. به گفته حیدری، نسخه آندروید و IOS بازی شوفر نیز وجود دارد که تاکنون ۴۰ هزار نفر آن را دانلود کرده اند و می تواند بر بازار فروش داخلی تأثیر مثبت گذارد وی با انتقاد از ازانه بازی های ترجمه در کشور گفت: با ترجمه محصول خارجی آن را به عنوان محصول ایرانی و البته تقلیل به بازار عرضه می کنند و این در حالی است که برای تولید یک بازی واقعی بیش از یک سال زمان لازم است. حیدری ادامه داد: ابزارهای لازم برای بازی های رایانه ای در کشور به روزرسانی تشدید و لازم است این ابزارها ایجاد شود، همچنین تبلیغات سازمان یافته نداریم. \*\* ورود به بازارهای جهانی با تکیه بر فرهنگ ایرانی (ادامه دارد ...)

## ایران اکنون

(ادامه خبر ... ) همچنین امین شهیدی یکی از طراحان بازی رایانه‌ای «بیستون» گفت: با رصد بازار جهانی تصمیم گرفتیم با تکیه بر ادبیات، تاریخ و فرهنگ، بازی رایانه‌ای برای ورود به بازارهای جهانی بسازیم و اگر این ورود درست اتفاق بیفتد می‌تواند درآمد بالایی ایجاد کند.

وی ادامه داد: ۹ ماه است کار روی بازی جدیدی به نام قصه بیستون را آغاز کرده ایم که برداشت اکشن از داستان عاشقانه شیرین و فرهاد نظامی است. شهیدی افزود: خودمان نیز در ابتدا فکر نمی‌کردیم این داستان تا این حد خاص باشد و نکته اصلی این بود که قصه ای نسبتاً مشهور انتخاب شد که تقریباً همه می‌شناستند اما به نسبت این شهرت، هیچ گاه در سایر مدیاها به آن پرداخته نشده و بیشتر از چند کتاب در این زمینه وجود نداشت. جالب آن است که نه در سینما و نه در انیمیشن به آن پرداخته شده بود و این در حالی است که بستر خاص ایرانی در آن وجود دارد.

وی گفت: برای آنکه این داستان را تبدیل به یک نگاه بین‌المللی و مخاطب پسند تری کنیم، زاویه اکشن به بازی اضافه شد و در حال حاضر نیز یک برش عمودی از بازی ساخته ایم تا بینیم که آیا توان جذب مخاطب بین‌المللی را دارد.

این اینماتور ارشد با اشاره به اینکه مطمئن بودیم این بازی در ایران جذاب است، ادامه داد: اما نمی‌توانیم به دلیل مسائل اقتصادی تنها تگاهمن بازار ایران پاکش، زیرا بستری برای ازانه بازی‌های رایانه‌ای در کشور نداریم. البته چند پلت فرم وجود دارد اما هنوز فرهنگ خرید بازی دیجیتالی جایگزینه و بازگشت سرمایه‌های تضمین نمی‌شود.

\*\* دلار گران به داد بازی‌های رایانه‌ای رسید

وی افزود: هدف گناری را بر بازار بین‌المللی گذاشتیم، از همین رو رسیک جدی این بود که مخاطب بین‌المللی این بازی را پیدا کرد. شهیدی گفت: اولین واکنش را در نمایشگاه تهران گرفتیم و متوجه شدیم استفاده از موسیقی و داستان ایرانی توانایی جذب مخاطبان را دارد. این عضو تیم بلک کیوب گیمز با اشاره به اینکه فعالیت در صحنه بین‌المللی کار بسیار سختی است، ادامه داد: زیرا زمانی که قصد فعالیت بین‌المللی داریم باید به نکات مهمی توجه نمود تا دانش‌های کشور را به صورتی عرضه کنیم که در بازاری وسیع که سرمایه‌های بزرگی در آن جا به جا می‌شود دوام بیاوریم و حرف خود را بزنیم.

وی گفت: روزی که پیش بینی کردیم چه میزان فروش نیاز است تا این بازی موفق شود، دلار ۳۶۰۰ تومان بود و لازم بود برای سودده بودن به ۵۰ هزار دالتون برسیم، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، دستاورد مالی بیشتری تضمین خواهد شد.

\*\* ارزآوری یک میلیون دلاری «پسرخوانده»

محمد زهتابی، مدیر شرکتی که بازی پسرخوانده را حدود یک سال پیش در بازارهای داخلی عرضه کرده نیز با اشاره به اینکه این بازی در داخل کشور پیش از یک میلیون دالتون داشته، گفت: نسخه بین‌المللی آن نیز آماده شده و تا دو ماه دیگر منتشر می‌شود.

وی ادامه داد: این بازی با سرمایه‌گذاری داخلی ساخته شده و یک میلیون دلار برای فروش بین‌المللی پیش بینی شده است. زهتابی با اشاره به وضعیت اقتصادی و احتمال افزایش تحریم‌ها افزود: تحریم‌ها افزودن فروش و صادرات بازی‌های ایرانی را محدود کردند که جدی باشد، اما در زمینه مناسبات بانکی با مشکل رویه رویم و شرکت‌هایی که به عنوان ناشر بین‌المللی کار می‌کنند محدودیت زیادی برای همکاری با شرکت‌های ایرانی دارند.

\*\* انتشار بازی‌های ایرانی با تام خارجی

وی گفت: به دلیل تحریم‌ها معمولاً شرکت‌هایی که در این حوزه کار می‌کنند با واسطه و توسط یک شرکت سوم با هم در ارتباط خواهند بود که این امر، هزینه جا به جایی بول و هزینه‌های جاری را بیشتر می‌کند و رسیک کار را بالا می‌برد. زیرا هر لحظه ممکن است دعاوی حقوقی پیش آید و شما نتوانید از حقوق خود دفاع کنید.

مدیر استودیو پاییزان ادامه داد: همچنین نمی‌توان سایقه این بازی را به رزومه کاری یک شرکت ایرانی منتقل کرد و بازی به عنوان یک بازی خارجی در کشورهای دیگر منتشر می‌شود.

وی با اشاره به اینکه دولت در بحث آموزش می‌تواند کمک کند، گفت: با این کار رسیک این شرکت‌ها کاهش پیدا می‌کند زیرا حوزه ساخت بازی‌های رایانه‌ای پر رسیک است. اگرچه حمایت‌هایی صورت گرفته، اما همچنان با سطح انتظارات فاصله دارد. به طور مثال، شرکت ما داشت بنیان است، اما تاکنون از تسهیلات داشت بنیان استفاده نکرده ایم.

## ECONNEWS

### «بازی» هایی برای دور زدن تحریم

اقتصاد ایران: تهران-ایرانپلاس - در حالی که حلقه تحریم‌های اقتصادی آمریکا علیه ایران قرار است در آبان ماه تگ‌تر شود، می‌توان با تکیه بر صنایع جدیدی مانند بازی‌های رایانه‌ای راه ورود از به کشور را هموارتر کرده تا از این طریق، آسیب‌های تحریم را به حداقل برسانیم.

افرادی که اولین بازی‌های رایانه‌ای را می‌ساختند، شاید نمی‌دانستند قرار است صنعتی را به صنایع دنیا اضافه کنند که توانایی درآمدزایی بالایی را برای سازندگان آن داشته باشد.

بازی‌های رایانه‌ای که روزگاری تنها برای مصرف کودکان و نوجوانان ساخته می‌شد، امروز به صنعت بزرگی تبدیل شده که از هر قشر و طبقه اجتماعی به آن علاقه دارد و دامنه نوع آن، آن قدر بالاست که می‌تواند پاسخگوی نیاز تمام مخاطبانش باشد. البته پولساز بودن این صنعت موجب شده تا طراحان بسیاری به سرمایه‌گذاری در این صنعت روی بیاورند.

\*\* جایگاه بیست و پنجم ایران در گردش مالی بازی‌های رایانه‌ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) نگاه به این صنعت در سال های اخیر به عنوان صنعتی پولساز در جهان، سبب شده تا کشورهای مختلف در این عرصه وارد شوند تا نفع بیشتری از بازار بزرگ بازی های رایانه ای را تسبیب خود کنند.

ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال های نیز موفقیت های خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به خلوفیت هایش مقام خود در این عرصه را پهلوید بخشد. بر اساس آمار، ایران در سال ۲۰۱۶ در جایگاه بیست و پنجم دنیا در گردش مالی بازی های رایانه ای قرار داشته است. همچنین آمارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد حدود ۶۰ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در ایران مرد و ۴۰ درصد زن هستند. ۲۵ درصد کاربران گیم کمتر از ۱۲ سال سن دارند و ۳۳ تا ۱۹ سال های رایانه ای جمعیت ۱ درصدی کاربران گیم با سن بالای ۴۰ سال است.

\* بازیکنان دیروز، صنعتگران امروز  
اگرچه تا جند دهه قبل در ایران، بازی های رایانه ای را مختص کودکان و نوجوانان می دانستند و اغلب از نگاه والدین این بازی ها امری پوج قلمداد می شد که فرست آموزش و تحصیل را از فرزندان می گرفت، اما امروزه سیاری از همان کودکانی که روزی سرگرم این بازی ها بودند به صنعتگران توانایی در کشور تبدیل شده اند که ته تنها توانایی پاسخگویی به نیاز جامعه را دارد، بلکه از این راه لذآوری بالایی برای کشور نیز داشته اند.

تا آنجا که حتی برخی از سازندگان این بازی های بیش از آن که به بازار داخلی برای درآمدزایی فکر کنند، در افق های بالاتر به فکر صادرات هستند و حتی گام را فراتر گذاشته و با صادرات محصول، فعالیت خود را اقتصادی کرده اند. نگاهی که در شرایط کنونی اقتصاد که با محدودیت های بین المللی به واسطه تحریم های اقتصادی به ایران تحمیل شده است، می تواند راهکشی باشد و امکان ورود از راه کشور را هموار کند.

\* بازی ایرانی که در ۸۴ کشور به فروش رسیده است  
در همین مورد، محمد حیدری، مدیرعامل شرکتی که بازی ایرانی «شوفر» را طراحی و راهی بازار کرده است، با اشاره به اینکه زیوساخت های لازم برای فروش مناسب این دسته از بازی ها در کشور وجود ندارد به ایننا پلاس گفت: بازی شوفر به صورت محدود و در حدود ۲۰ هزار نسخه در داخل کشور عرضه شده، زیرا نگاه ما در ساخت این بازی نگاه صادراتی بود.

وی ادامه داد: با همین نگاه، این بازی چند برابر فروش داخلی، در خارج از کشور عرضه و فروخته شده و بیشترین فروشمن نیز در آمریکا، روسیه و... بوده و در مجموع در ۸۴ کشور این محصول به فروش رسیده است. حیدری بایان اینکه سرمایه گذاری، ساخت و انتشار بازی توسط خود شرکت صورت گرفته، افزود: ساخت این بازی حدود ۳۰ نفر اشتغال مستقیم ایجاد کرده است.

\* تربیت متخصصینی که هالدنی نیستند  
به گفته وی، بزرگ ترین مشکل تحریم ها این است که مانع دریافت لایسننس ها برای ساخت نسخه های پیشرفته تر می شود وی مانع دیگر بر سر ساخت بازی های رایانه ای را فتنان نیروهای متخصص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوری تحریم مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این تحریم بعد از مدت ها به تصریح می نشیند، به جای ادامه همکاری، مهاجرت می کنند.

حیدری افزود: برای عرضه این بازی به اسم شرکت ایرانی وارد بازار آمریکا شدید که این امر سبب شده تا سپاهی از حساب ها بسته شده و پول ها بلوکه شود وی ادامه داد: انتشار بازی را خودمان انجام دادیم، اما برای توزیع با شرکت های خارجی همکاری کردیم تا تعداد فروش بالا رود. وی به مأیاکی که در توزیع بازی های رایانه ای وجود دارد اشاره کرد و گفت: هلوگرامی که تا پیش از این برای حمایت از محصولات ایرانی می دادند حذف شده و از همین رو ناشران ایرانی هم رغبتی به پخش بازی ها ندارند، زیرا برای فروش محصول اورجینال، امنیتی نیست.

\* فتنان قانون کیم رایت در فروش بازی های کامپیوترا  
مدیر عامل شرکت دانش بنیان روزی مانگ، به بود قانون کیم رایت قوی در کشور اشاره کرد و افزود: این موضوع باعث می شود خود به خود انتشار در داخل با

مشکل همراه باشد، همچنین پس از اینترنت نیز به گونه ای نیست که بتوان بر روی فروش اینترنتی تمرکز کرد.

به گفته حیدری، نسخه آندروید و iOS بازی شوفر نیز وجود دارد که تاکنون ۴۰ هزار نفر آن را به عنوان محصول ایرانی و البته تقلیل به بازار عرضه می کنند و این در حالی است که برای تولید یک بازی واقعی بیش از یک سال زمان لازم است.

حیدری ادامه داد: ایزابرها لازم برای بازی های رایانه ای در کشور به روزرسانی شده و لازم است این ایزابرها ایجاد شود، همچنین تبلیغات سازمان یافته نداریم.

\* ورود به بازارهای جهانی با تکیه بر فرهنگ ایرانی  
همچنین امین شهیدی یکی از طراحان بازی رایانه ای «بیستون» در گفت و گو با اینناپلاس گفت: با رصد بازار جهانی تصمیم گرفتیم با تکیه بر ادبیات، تاریخ و فرهنگ، بازی رایانه ای برای ورود به بازارهای جهانی بسازیم و اگر این ورود درست اتفاق یافتد می تواند درآمد بالایی ایجاد کند.

وی ادامه داد: ۹ ماه است کار روزی بازی جدیدی به نام قصه بیستون را آغاز کرده ایم که برداشتی اکشن از داستان عاشقانه شیرین و فرهاد نظامی است. شهیدی افزود: خودمان نیز در ابتدا فکر نمی کردیم این داستان تا این حد خاص باشد و نکته اصلی این بود که قصه ای نسبتاً مشهور انتخاب شد که تقریباً همه می شناسند، اما به تسبیت این شهرت، هیچ گاه در سایر مدیاها به آن برداخته شده و بیشتر از چند کتاب در این زمینه وجود نداشت، جالب آن است که ته در سینما و نه در انیمیشن به آن برداخته شده بود و این در حالی است که بستر خاص ایرانی در آن وجود دارد.

وی گفت: برای آنکه این داستان را تبدیل به یک نگاه بین المللی و مخاطب پسند تری کنیم، زاویه اکشن به بازی اضافه شد و در حال حاضر نیز یک برش عمودی از بازی ساخته ایم تا بینینم که آیا تو ان جلب مخاطب بین المللی را دارد.

این ایمیتور ارشد با اشاره به اینکه مطمئن بودیم این بازی در ایران جذاب است، ادامه داد: اما نمی توانستیم به دلیل مسائل اقتصادی تنها تکاهمن به بازار ایران باشد، زیرا بستری برای ارائه بازی های رایانه ای در کشور نداریم. البته چند پلت فرم وجود دارد اما هنوز فرهنگ خرید بازی دیجیتالی جایگزینه بازگشت سرمایه تضمین نمی شود (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) \*\* دلار گران به داد بازی های رایانه ای رسید وی افزود: هدف گذاری را بر بازار بین المللی گذاشتیم، از همین رو ریسک جدی این بود که مخاطب بین المللی این بازی را پذیرد شهیدی گفت: اولین واکنش را در نمایشگاه تهران گرفتیم و متوجه شدیم استفاده از موسیقی و داستان ایرانی توائیی جذب مخاطبان را دارد. این عضو تیم بلک کیوب گیمز با اشاره به اینکه فعالیت در صحنه بین المللی کار بسیار سخت است، ادامه داد: زیرا زمانی که قصد فعالیت بین المللی داریم باید به نکات مهمی توجه نمود تا داشته های کشور را به صورتی عرض کنیم که در بازاری وسیع که سرمایه های بزرگی در آن جا به جا می شود دوام بیاوریم و حرف خود را بزنیم.

وی گفت: روزی که پیش بینی کردیم چه میزان فروش نیاز است تا این بازی موفق شود، دلار ۳۶۰۰ تومان بود و لازم بود برای سودده بودن به ۵۰ هزار دالر داشتیم، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، مستاورد مالی بیشتری تصییمان خواهد شد.

\*\* ارزآوری یک میلیون دلاری «پسرخوانده» محمد زهتابی، مدیر شرکتی که بازی پسرخوانده را حدود یک سال پیش در بازارهای داخلی عرض کرده تیز در گفت و گو با ایرنایپلاس با اشاره به اینکه این بازی در داخل کشور بیش از یک میلیون دالر داشته، گفت: نسخه بین المللی آن تیز آمده شده و تا دو ماه دیگر منتشر می شود. وی ادامه داد: این بازی با سرمایه گذاری داخلی ساخته شده و یک میلیون دلار برای فروش بین المللی پیش بینی شده است. زهتابی با اشاره به وضعیت اقتصادی و احتمال افزایش تحریم ها افزود: فروش و صادرات بازی ها می تواند کمک جدی باشد، اما در زمینه مناسبات بانکی با مشکل روبه رویم و شرکت هایی که به عنوان ناشر بین المللی کار می کنند محدودیت زیادی برای همکاری با شرکت های ایرانی دارند.

\*\* انتشار بازی های ایرانی با قام خارجی وی گفت: به دلیل تحریم ها معمولاً شرکت هایی که در این حوزه کار می کنند با واسطه و توسط یک شرکت سوم با هم در ارتباط خواهند بود که این امر، هزینه جا به جایی پول و هزینه های جاری را بیشتر می کند و ریسک کار را بالا می برد، زیرا هر لحظه ممکن است دعاوی حقوقی پیش آید و شما نتوانید از حقوق خود دفاع کنید.

مدیر استودیو پاییزان ادامه داد: همچنین نصی توان سایقه این بازی را به رزومه کاری یک شرکت ایرانی منتقل کرد و بازی به عنوان یک بازی خارجی در کشورهای دیگر منتشر می شود.

وی با اشاره به اینکه دولت در بحث آموزش می تواند کمک کند، گفت: با این کار ریسک این شرکت ها کاهش پیدا می کند زیرا حوزه ساخت بازی های رایانه ای پر ریسک است. اگرچه حمایت هایی صورت گرفته، اما همچنان با سطح انتظارات فاصله دارد، به طور مثال، شرکت ما داشن بنیان است، اما تاکنون از تسهیلات داشن بنیان استفاده نکرده ایم، گزارش از حوری قاسمی

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروز رسانی

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۶/۳۱

