

۱۳۹۷/۰۶/۳۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	بازی سازان 2 میلیارد تومان وام وجوه اداره شده را جذب کردند	
۳	ارسال مقالات پذیرفته شده در DGRC 2018 برای نمایه سازی در پایگاه IEEE Xplore	
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	
۴	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 به پایان می رسد	
۵	فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا	
۵	فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا	
۶	بازی سازان 2 میلیارد تومان وام وجوه اداره شده را جذب کردند	
۶	فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا	
۷	بازی سازان 2 میلیارد تومان وام وجوه اداره شده را جذب کردند	
۸	بازی سازان 2 میلیارد تومان وام وجوه اداره شده را جذب کردند	
۸	بازی سازان 2 میلیارد تومان وام وجوه اداره شده را جذب کردند	
۹	آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا 27 شهریور به پایان می رسد	
۹	آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا 27 شهریور به پایان می رسد	
۱۰	آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا 27 شهریور به پایان می رسد	
۱۰	اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی دیجیتال 8 و 9 آذر 97 در تهران برگزار می شود	
۱۱	صنعت بازی سازی ایران پیشتاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۱۲	صنعت بازی سازی ایران پیشتاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	

۱۳	بازی سازی ایران پیشتاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۱۴	صنعت بازی سازی ایران پیشتاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۱۶	The Second Level Up Event Ended	
۱۶	صنعت بازی سازی ایران پیشتاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۱۸	صنعت بازی سازی ایران پیشتاز 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؟	
۲۳	بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۲۴	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؟	
۳۰	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۳۱	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۳۲	صنعت بازی سازی ایران پیشتاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی	
۳۴	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۳۵	چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟	
۳۶	«بازی» هایی برای دور زدن تحریم	
۳۸	«بازی» هایی برای دور زدن تحریم	
۴۰	«بازی» هایی برای دور زدن تحریم	

۴۲

بازی هایی برای دور زدن تحریم



۴۴

«بازی» هایی برای دور زدن تحریم



۴۵

«بازی» هایی برای دور زدن تحریم



تعداد محتوا : ۴۳



پایگاه خبری

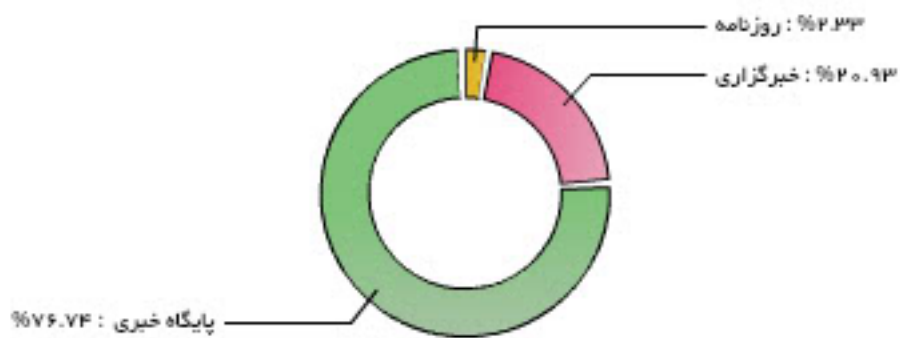
خبرگزاری

روزنامه

۳۳

۹

۱





مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

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 پرخط

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 شهریورماه 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 تسریع 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 وزارتخانه 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 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 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 مراجعه 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 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.

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



ارسال مقالات پذیرفته شده در ۲۰۱۸ DGRC برای نمایه سازی در پایگاه IEEE Xplore

خبرایران: شما می توانید با ارسال مقاله خود به دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (DGRC۲۰۱۸)، از فرصت نمایه سازی در پایگاه علمی IEEE Xplore بهره مند شوید.

ارسال مقاله جزییات بیشتر درباره DGRC۲۰۱۸:

بازی های دیجیتال در جهان به عنوان یک ابزار جذاب سرگرمی، یک رسانه پرمخاطب، یک راهکار اثربخش آموزشی، یک روش کارآمد بهداشت 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 مراکز علمی و انتقال دانش تولید شده به صنعت، حیاتی به نظر می رسد. کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال یا (DGRC) Digital Games Research Conference در حال حاضر، جامع ترین کنفرانس در کشور جمهوری اسلامی ایران است که گستره وسیعی از تحقیقات را با محوریت بازی های دیجیتال در شاخه های فنی و مهندسی، علوم انسانی، هنر و علوم پزشکی در برمی گیرد.

این کنفرانس هر ساله توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نهاد متولی صنعت در ایران از سوی و یک دانشگاه معتبر کشور، به انتخاب شورای سیاست گذاری از سوی دیگر برگزار می گردد. هدف متوالی DGRC، تقویت مبانی نظری حوزه بازی های دیجیتال و پیوند دانشگاه و صنعت است. دومین دوره ملی و اولین دوره بین المللی این کنفرانس با همکاری دانشگاه صدا و سیما 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 پوستر و شفاهی مقالات، در بخش های فرعی کنفرانس، جایزه بازی های جدی (Se GaP۲۰۱۸)، کارگاه های آموزشی، نشست های تخصصی و میزهای تکنولوژی برگزار می گردند.

دبیرخانه دائمی 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.

نشانی دبیرخانه: ایران، تهران، خیابان مقف شمالی، خیابان گلزار، تقاطع زیرک زاده، پلاک ۳۲، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طبقه ۴، معاونت پژوهش.

تلفن: ۰۲۲۲-۸۸۳۶۰۲۶۱-۹۸۰ داخلی ۴۱۱

نشانی وبسایت: www.dgconf.com و www.direc.ir

نشانی ایمیل: dgconf@gmail.com



آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا ۲۷ شهریور به پایان می رسد (۱۱۵۱-۹۷/۰۶/۲۲۶)

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 تبرین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدتی است که ساختار حمایتی «همگرا» با هدف آرایه 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 توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری 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 آتی 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 پایان می یابد** (۱۳۸۵-۰۹/۰۹/۲۷)

آخرین مهلت ثبت نام در ساختار حمایتی همگرا فردا سه شنبه ۲۷ شهریور ماه پایان می یابد. 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 اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: مدتی است که ساختار حمایتی «همگرا» با هدف ارائه 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 توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

بر اساس 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 آتی منتظر بمانند.

بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیش تر 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 می رسد** (۱۳۸۵-۰۹/۰۹/۲۷)

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 ارائه 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 توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

بر اساس 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 آتی منتظر بمانند.

بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیش تر 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 می رسد** (۱۳۸۵-۰۹/۰۹/۲۷)

تهران (پانا) - 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 ارائه 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.

(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 (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری 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 آتی منتظر بمانند.

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



فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 آرایه 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 توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری 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 آتی منتظر بمانند.

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



فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 آرایه 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 توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری 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 آتی منتظر بمانند.

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

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

(۱۳۸۶-۱۷/۰۶/۲۹)

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 تسریع 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 وزارتخانه 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 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 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 فعالان این عرصه می توانند با مراجعه 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 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.

«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 برخط

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 شهریورماه 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.

به گزارش ایرنا، 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.

اقتصاد ۲۰۷۸@۱۹۶۱

**فردا آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در سایت حمایتی همگرا (۱۳۸۶-۱۷/۰۶/۲۹)**

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 (با 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 توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری 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 آتی منتظر بمانند.

بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیش تر در مورد حمایت های 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 (۱۳۹۵-۰۲/۱۰/۱۳۹۶)

خبرگزاری آریا - 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 تسریع 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 وزارتخانه 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 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 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 فعالان این عرصه می توانند با مراجعه 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 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.

«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 برخط

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 شهریورماه 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.

به گزارش ایرنا، 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 (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۳۹۶)

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 تسریع 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 وزارتخانه 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 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 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 فعالان این عرصه می توانند با مراجعه 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 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.

«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 برخط

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 شهریورماه 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.

قوانینوز

بازی سازان ۲ میلیارد تومان وام وجوه اداره شده را جذب کردند (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۳۹۶)

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 قوانینوز به نقل از ایرنا، وام وجوه اداره شده برای کمک به تسریع 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 وزارتخانه 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 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 پیوند، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز به خبرنگار اقتصادی ایرنا گفت: اکنون ۲ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میلیارد تومان از ۱۰ میلیارد وام وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جذب بازی سازها شده است و فعالان این عرصه می توانند با مراجعه 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 سازی ایران سرآمد 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 برخط کریمی قدوسی تاکید کرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در طول ۱۰ سال فعالیت خود کمک های بلاعوض، اختصاصی 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 شهریورماه از متقاضیان ثبت نام می شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: لواخر مهرداد بررسی ها آغاز و ثبت 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 زیر نظر 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 ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا ۲۷ شهریور به پایان می رسد (۱۳۹۵/۰۹/۲۷-۱۳۹۵/۱۰/۰۱)

ICTPRESS - 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 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 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 توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری 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 آتی 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 می رسد (۱۳۹۵/۰۹/۲۷-۱۳۹۵/۱۰/۰۱)

ایرانیان_ 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 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 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 توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری 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 آتی منتظر بمانند.

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



سخت افزار

آخرین مهلت ثبت نام بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا ۲۷ شهریور به پایان می رسد (۱۳۹۵-۱۷/۰۹/۲۷)

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 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 توانمندی تیم/شرکت (۲۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری 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 آتی منتظر بمانند.

بازی سازان می توانند برای کسب اطلاعات بیش تر در مورد حمایت های همگرا و ثبت نام به سایت <http://hamgara.org> مراجعه کنند. این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۲۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری 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 آتی منتظر بمانند.



وبنا / وبگاه علمی و پژوهشی

اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی دیجیتال ۸ و ۹ آذر ۹۷ در تهران برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۷/۰۹/۲۸)

دومین 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 و IEEE-Iran Section (دبیرخانه بخش ایران آیرپیل ای)، مقالات انگلیسی پذیرش شده در دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به منظور نمایه سازی در پایگاه IEEE Xplore ارسال خواهند 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 (کپی / 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 نسبت به ارسال آن اقدام کنند.

اشاره به این نکته ضروری است که مقالات پذیرفته شده در DGR.CY۰۱۸، مجدداً توسط IEEE Xplore مورد ارزیابی قرار می گیرند و از جنبه کیفیت علمی و کیفیت نگارشی بررسی 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 مهندسين برق و الکترونیک آمریکا» نام دارد که یکصدسال از تاسیس آن می گذرد. انجمن مهندسان برق و الکترونیک که به آی-تریپل-ای معروف است، یک سازمان بین المللی حرفه ای-غیرانتفاعی است. هدف «آی تریپل ای» کمک به پیش برد تکنولوژی به طور عام و حوزه های مربوط به مهندسی برق و کامپیوتر و هم چنین زمینه های وابسته به طور خاص است. این سازمان دارای ۲۶۵ هزار عضو در بیش از ۱۵۰ کشور در دنیا است که از این بین بیش از ۶۸ هزار عضو آن دانشجو هستند. «آی تریپل ای» با انتشار حدود ۱۲۰ مجله تخصصی و ۴۰۰ مجموعه مقاله کنفرانس در سال، منتشرکننده یک سوم نوشته های تخصصی چاپ شده در زمینه مهندسی برق و الکترونیک و علم کامپیوتر است.

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



ایرنا گزارش می دهد؛ صنعت بازی سازی ایران پیشاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۱۳۹۴-۹۷/۰۶/۲۸)

تهران- ایرنا- 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 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 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 نمایشگر یا تلویزیون نقش می بست.

در نیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آتاری (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 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 اوقات 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 رهبری 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 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 ۱۶ 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 زیرساخت ها در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن ها به ۲۲ میلیون رسید که ۳۹ درصد آنها آنلاین بودند.

●● صنعت بازی سازی ایران پیشرو در منطقه

«حسن کریمی قنوسی» 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 ترکیه 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 قنوسی خاطرنشان ساخت: اکنون کشورمان دارای ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز است و علاوه برآن یکصد تیم بازی ساز دارد؛ بیشتر 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 فعالیت خود حمایت های مختلفی از بازی ساز ها انجام داده است. کریمی قنوسی 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: لوازم همراه 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 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 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 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 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 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 و وجهه اشاره کرده 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 مراجعه 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 نهایی آن وام اختصاص می دهد.

●● بازی سازان از کیب برداری بپرهیزند

اکنون وضعیت بازی های 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 ضیایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه بیشتر این بازی ها کیب 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 جهانیان را به خود معطوف سازند.

فعالان 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 سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

نمونه بارز این پیشرفت بازی «شتاب 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 پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

اقتصاد ●●● ۲۰۲۵ ●● ۲۰۷۸ ●●

انتهای پیام /



بازی سازی ایران پشتاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۱۳۸۱-۱۳۸۲)

صنعت بازی سازی ایرانی با آنکه در سال های اخیر رشد شتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیرعامل 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 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 نمایشگر یا تلویزیون نقش می بست.

در نیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آتاری (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 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؛ «بی.اس.وان» در این دوران توجه زیادی به خود جلب کرد و نسل پنجم بازی های دیجیتال را در ایران رهبری 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 انقلابی در این بازی ها ایجاد کرد و با رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لب تاپ ها و سخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای نوین شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 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 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 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 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 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 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 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 و جوجه 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 مراجعه 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 نهایی آن وام اختصاص می دهد.

بازی سازان از کپ برداری بیهیزند

اکنون وضعیت بازی های دیجیتال به گونه ای شده است که دیگر نیازی به رفتن به سمت کلپ 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 ضیایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه بیشتر این بازی ها کپی 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 جهانیان را به خود معطوف سازند.

فعالان 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 سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

نمونه بارز این پیشرفت بازی «شتاب 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 پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.



صنعت بازی سازی ایران پیشاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۱۳۸۳-۹۲/۶/۲۸)

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 ایرنا اکونومیست؛ 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 نمایشگر یا تلویزیون نقش می بست.

در نیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آتاری (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 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 گناشت 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 پنجم بازی های دیجیتال را در ایران رهبری کرد.

نسل ۶ بازی های دیجیتال با شکل گیری جریان یا محوریت تجاری سازی و افزایش تنوع بازی ها در جهان و ظهور سیستم های عامل پیشرفته تر برای تلفن همراه انقلابی در این بازی ها ایجاد کرد و با رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لپ تاپ ها و سخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای نوین 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 ۲۰ درصد آنها آنلاین بودند و با توسعه زیرساخت ها در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن ها به ۲۲ میلیون رسید که ۳۹ درصد آنها آنلاین بودند.

•• صنعت بازی سازی ایران پیشرو در منطقه

«حسن کریمی 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 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 خاطر نشان 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 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 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 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: لوازم 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 و چوچ 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 مراجعه 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 نهایی آن وام اختصاص می دهد.

•• بازی سازان از کیب برداری بپرهیزند

اکنون وضعیت بازی های 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 ضیایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه بیشتر این بازی ها کپی 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 جهانیان را به خود معطوف سازند.

فعالان 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 سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

نمونه بارز این پیشرفت بازی «شتاب 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 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 End ed (۲۷/۰۶/۹۵-۰۷/۰۷/۹۶)

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 تمرکز روی بازی های چند نفره 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 رقابت کردند تا عنوان تیم اول را از آن خود کنند. امسال ۳۲۰ 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 باقیمانده را 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 ها می بایست سند طراحی مفهومی (Concept Design Document) و نسخه ی قابل بازی اولیه (First Playable Demo) را برای ورود به مرحله بعد آماده می کردند 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 دومین 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: «پیش 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 کند. شجاعت و اصالت شما مثال زدنی است.»

بازی «Ebgat» از تیم «Dream Drawing Desk»

بازی «Hide & Sick» از تیم «Drop by Drops»

بازی «هفت سنگ» از تیم «درخت سفید»

در این مراسم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل 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.» همچنین در ادامه به نقش حمایتی رویداد از بازی سازان اشاره کرد و گفت: «بنیاد ملی بازی های 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 درآمدزایی 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 مبرمی 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 سازی ایران بیشتر از منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۲۱/۰۷/۹۵-۲۷/۰۷/۹۶)

صنعت بازی سازی ایرانی با آنکه در سال های اخیر رشد شتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیرعامل 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 نمایشگر یا تلویزیون نقش می بست.

در نیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آتاری (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 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. «بی.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 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 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 سازی ایران پیشرو در منطقه

«حسن کریمی 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 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 خاطر نشان ساخت: اکنون کشورمان دارای ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز است و علاوه بر آن یکصد تیم بازی ساز دارد؛ بیشتر این 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 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 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: لوازم همراه 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 و وجهه 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 مراجعه 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 نهایی آن وام اختصاص می دهد.

♦♦ بازی سازان از کیب برداری بپرهیزند

اکنون وضعیت بازی های دیجیتال به گونه ای شده است که دیگر نیازی به رفتن به سمت کلوپ 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 ضیایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه بیشتر این بازی ها کپی 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 جهانیان را به خود معطوف سازند.

فعالان 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 سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

نمونه بارز این پیشرفت بازی «شتاب 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 پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

منبع: ایرنا

صنعت بازی سازی ایران پیش‌تاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۲۰۱۳-۲۰۱۲-۲۰۱۱)

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 اتاق خبر، به نقل از 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 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 نمایشگر یا تلویزیون نقش می بست.

در نیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آتاری (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 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؛ «بی.اس.وان» در این دوران توجه زیادی به خود جلب کرد و نسل پنجم بازی های دیجیتال را در ایران رهبری 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 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 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 سازی ایران پیشرو در منطقه

«حسن کریمی 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 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 خاطر نشان ساخت: اکنون کشورمان دارای ۵۰ شرکت حقوقی بازی ساز است و علاوه بر آن یکصد تیم بازی ساز دارد؛ بیشتر این 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 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 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: لوازم همراه 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 و وجهه 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 مراجعه 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 نهایی آن وام اختصاص می دهد.

●● بازی سازان از کیب برداری بیهیزند

اکنون وضعیت بازی های 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 ضیایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه بیشتر این بازی ها کپی 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 جهانیان را به خود معطوف سازند.

فعالان 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 (ادامه دارد ...)

(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 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 پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.
انتهای پیام/

صنعت بازی سازی ایران پیشرو در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۱۳۸۹-۹۷/۰۶/۱۳۹۱)

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.

شمارسال : صنعت بازی سازی ایرانی با آنکه در سال های اخیر رشد شتابانی داشته و به درجه خوبی در منطقه رسیده است، اما به گفته مدیرعامل 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 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 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 آلمان 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 عرضه شدن آتاری (ATARI) محبوبیت زیادی بین ایرانیان پیدا کرد و سپس در سال هایدهه هفتاد نسل های سه و چهار این بازی ها تحت عنوان «میکرو» و «سگا» در کشورمان رواجیافت.
سال های پایانی دهههفتاد 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 گذاشتن شوق جوانان و نوجوانان را برای رفتن به این کلوب ها و گذراندن اوقات 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.
نسل ۶ بازی های دیجیتال شکل گیری جریان با محوریت تجاری سازی و افزایش تنوع بازی ها در جهان و ظهور سیستمهای عامل پیشرفته تر برای تلفن همراه انقلابی در این بازی ها ایجاد کرد و با رشد فناوری پلتفرم رایانه و توسعه لب تاپ ها و سخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای نوین 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 زیرساختها در سال ۱۳۹۴ تعداد بازیکن ها به ۲۲ میلیون رسید که ۳۹ درصد آنها آنلاین بودند.

●● صنعت بازی سازی ایران پیشرو در منطقه

«حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای دربارهی 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 بیشتر 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 خاطر نشان 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 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 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 بگیرد.

وی ادامه داد: اکنون 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: اواخر 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 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 سازها با مراجعه 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 نهایی آن و ام اختصاص می دهد.

● بازی سازان از کپیبرداری بپرهیزند

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 نبود بخش آینده ای روشن برای تولید کنندگان بازی های آنلاین است گرچه به اعتقاد حمیدضیایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه بیشتر این بازی ها کپی 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 اسامیر دیوان حافظ و سایر داستان سرایان ایرانی وضعیت بازی های دیجیتال را به طور کامل ایرانی کرده و توجه جهانیان را به خود معطوف سازند.

فعالان 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 سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

نمونه بارز این پیشرفت بازی سازی «شتاب در شهر ۴۲» 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 استعداد های بسیار خوبی در سراسر کشور وجود دارد و اگر بتوان با کمک باین جوانان ارتباط پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.



بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۴-۹۷، ۱۳۹۳-۹۷)

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 نهادهای نظارتی، لازم است خانواده ها 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 تاثیر آن بر گیرمهای 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 نماینده مردم شهر مشهد مدتی پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد. نصرالله پژمان فر که وزیر فرهنگ و ارشاد را مسئول 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 بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی متخلف در این زمینه هم به اتاق 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، 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 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 تفریحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و در نهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهنماهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عماد 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 ایسا اظهار کرد: بخش بزرگی از مسئولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده بر روی 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 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، 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 نباید 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 تولیدکنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها با ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بر روی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولیدکنندگان 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 کردمیهن - 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 ایستا گفت: 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 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: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمده جذابیت 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 خوداظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها 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 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 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.

کردمیهن معتقد است بنیاد ملی بازی های رایانه ای مسئولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیم در کشور داریم و اصلا نمی خواهیم آن ها را از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسوولیم. 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 ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظریف و عمیق انجام می شود. چون اصولا 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. مهرداد شمعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بالاهمیتی 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 محرکه 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 محتواسازی 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 ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.

انتهای پیام



چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکارنشده 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 نهادهای نظارتی، لازم است خانواده ها 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.

آفتاب نیوز: 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. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با وجود این، با رشد و توسعه صنعت بازی های رایانه ای گویا این دغدغه هم بیش تر می شود، تا جایی که نماینده مردم شهر مشهد مدتی پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد. نصراله پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مسئول 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 بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی متخلف در این زمینه هم به اتاق 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، 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 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 تفریحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و در نهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهنکارهای ارایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عماد 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 ایسا اظهار کرد: بخش بزرگی از مسئولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده بر روی 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 گیرها 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، 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 تمامی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این نباید 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 کنندگان جلو برود. تا جایی که می دایم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولیدکنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها با ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بر روی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولیدکنندگان 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 کردمیهن - 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 ایسا گفت: 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 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: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمده جذابیت بازی های رایانه ای به ماهیت اکشن و هیجانی بودن آن ها مربوط است. بنابراین باید دید تغییر 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 خوداظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها 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 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 ممیزی پس از انتشار می گوئیم؛ کاری که در واقع 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 مسئولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیم در کشور داریم و اصلا نمی خواهیم آن ها را از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسوولیم. 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 ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظریف و عمیق انجام می شود، چون اصولا 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. مهرداد شمعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بالاهمیتی 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 محرکه 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 محتواسازی دیجیتال 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 ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود. ایسا



فراسو

بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۵-۹۷/۱۰/۳۰)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکارنشدنی 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 نهادهای نظارتی، لازم است خانواده ها 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 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 تشست 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 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 مسئول 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 بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی متخلف در این زمینه هم به افاق اصناف که عالی ترین مرجع رسیدگی کننده به تخلفات صنفی است، معرفی شدند.

نقش پررنگ نظارت خانواده هاین در حالی است که کارشناسان بازی های رایانه ای، بارها درباره اهمیت نقش 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 تفریحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و در نهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای ارائه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه اعتماد کنند.

در این راستا عماد 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 اظهار کرد: بخش بزرگی از مسئولیت 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 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، 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 درحقیقت تمامی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این نباید 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 که می دانیم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولیدکنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی 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 تولیدکنندگان 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 کردمیهن - معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تاکید 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمده جنابیت 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 خوداظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها 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 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 ممیزی پس از انتشار می گوئیم؛ کاری که در واقع نوعی نظارت بر مبنای فرهنگ ایرانی و اسلامی است و اعمال سلیقه شخصی هیچ نقشی در آن ندارد.

کرمپهن معتقد است بنیاد ملی بازی های رایانه ای مسئولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیم در کشور داریم و اصلاً نمی خواهیم آن ها را از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسوولیم. این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد بیش تری انتخاب کنند.

اما رده بندی بازی های رایانه ای یا دیگر محصولات فرهنگی کاملاً متفاوت است. در بازی ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظریف 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. مهرداد شماعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بااهمیتی 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 محرکه 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 محتواسازی دیجیتال 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 ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.



چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکارنشده 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 نهادهای نظارتی، لازم است خانواده ها 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 ایستا، خشونت در بازی های رایانه ای و تاثیر آن بر گیمرها جولان 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 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 مسئول 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 بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی متخلف در این زمینه هم به اتاق 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، 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 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 تفریحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند (ادامه دارد ...)



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

در این راستا عماد 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 ایستا اظهار کرد: بخش بزرگی از مسئولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده بر روی 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 گیرها 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، 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 نباید 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 که می دایم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولیدکنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها با ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بر روی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولیدکنندگان 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 کردمیهن - 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 ایستا 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 بیش تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمده جذابیت 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 خوداظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها 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 ارائه 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 گوئیم. کاری که در واقع 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 مسئولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیم در کشور داریم و اصلا نمی خواهیم آن ها را از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسوولیم. 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 ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظریف و عمیق انجام می شود، چون اصولا 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 شماعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بااهمیتی 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 محرکه ای بازی های رایانه ای است که در بعضی نمونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود، اما گیرها 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 محتواسازی 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 ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.

انتهای پیام

بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۸۴-۱۳۸۳)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکارنشده 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 نهادهای نظارتی، لازم است خانواده ها 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.

خشونت در بازی های رایانه ای و تاثیر آن بر گیم های 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 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 مسئول 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 بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی متخلف در این زمینه هم به افاق 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، بارها درباره اهمیت نقش 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 تفریحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و درنهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای آرایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عماد 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 بر روی 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 گیم ها 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 تعاملی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این نباید 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 که می دایم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولیدکنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها با ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بر روی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولیدکنندگان 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 کردمیهن - 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 ایسنا 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 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 بازی های رایانه ای خارجی خشونت بیش تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمده جذابیت 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 خوداظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها 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 آرایه 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 گوئیم؛ 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 مسئولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیم در کشور داریم و اصلاً نمی خواهیم آن ها را از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسوولیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 ها میزبانی و نظارت به شیوه ای بسیار ظریف و عمیق انجام می شود. چون اصولا 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. مهرداد شمعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بالاهمیتی 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 محرکه 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. درنهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت برنامه ریزی به منظور محتواسازی دیجیتال 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 ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود. انتهای پیام



چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکارنشده 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 نهادهای نظارتی، لازم است خانواده ها 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 ایستا، 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 نماینده مردم شهر مشهد مدتی پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد. نصرالله پژمان فر که وزیر فرهنگ و ارشاد را مسئول 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 بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی متخلف در این زمینه هم به اتاق 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، بارها درباره اهمیت نقش 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 تفریحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و درنهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای آرایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عماد 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 ایستا اظهار کرد: بخش بزرگی از مسئولیت 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 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 نباید 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 ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها با ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بر روی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولیدکنندگان 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 کردمیهن - 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 ایسا 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 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 بازی های رایانه ای خارجی خشونت بیش تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمده جذابیت 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 خوداظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها 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 ارائه 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 گوئیم؛ کاری که در واقع 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 مسئولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیم در کشور داریم و اصلاً نمی خواهیم آن ها را از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسوولیم. این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد بیش تری انتخاب کنند.

اما رده بندی بازی های رایانه ای یا دیگر محصولات فرهنگی کاملاً متفاوت است. در بازی ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظریف 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 شعاعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بااهمیتی 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 محرکه 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 تاثیرات 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 محتواسازی 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 ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.



چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکارنشده 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 نهادهای نظارتی، لازم است خانواده ها 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 فائادینوز به نقل از ایسا، 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 تشست 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 نماینده مردم شهر مشهد مدتی پیش آن را به صورت سوالی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح کرد. نصراله پژمان فر که وزارت فرهنگ و ارشاد را مسئول 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 ...)

(ادامه خبر ...) نظارت بر بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی متخلف در این زمینه هم به اتاق 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، 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 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 تفریحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و در نهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهنماهای آرایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عماد 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 ایسا اظهار کرد: بخش بزرگی از مسئولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده بر روی 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 گیرها 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، 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 نباید 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 که می دایم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولیدکنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها یا ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بر روی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولیدکنندگان 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 کردمیهن - 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 ایسا 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 بیش تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمده جذابیت 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 خوداظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها 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 آرایه 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 گوئیم. کاری که در واقع 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 مسئولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیم در کشور داریم و اصلا نمی خواهیم آن ها را از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسوولیم. 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 ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظریف و عمیق انجام می شود، چون اصولا 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. مهرداد شمعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بااهمیتی 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 محرکه ای بازی های رایانه ای است که در بعضی نمونه های خارجی حتی به حد افراط از آن استفاده می شود، اما گیرها 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. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درنهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت برنامه ریزی به منظور محتواسازی دیجیتال 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 ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.



چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۵-۱۲/۲۶-۳۰)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکارنشده است، اما می توان بر وجه مثبت این بازی ها مانند پیشرفت مهارت های شناختی و گسترش آشنایی کودکان با رایانه نیز تاکید کرد و البته در کنار نهادهای نظارتی، لازم است خانواده ها 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 بازی های رایانه ای و تاثیر آن بر گیمراه های 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 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 مسئول 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 بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی متخلف در این زمینه هم به اتاق 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، بارها درباره اهمیت نقش 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 تفریحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و درنهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای آرایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عماد 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 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 نباید 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 کنندگان جلو برود. تا جایی که می دایم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولیدکنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی 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 تولیدکنندگان 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 کردمیهن - معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تاکید دارد که اقدامات و فعالیتهای تحقیقاتی زیادی در این زمینه انجام شده است.

او به ایسنا 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 بیش تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمده جذابیت 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 خوداظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها به این خوداظهاری 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 اطلاعات ارائه شده به ما در پرسشنامه خودنظارتی 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 گوئیم؛ کاری که در واقع 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 مسئولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیم در کشور داریم و اصلا نمی خواهیم آن ها را از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسوولیم. این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد بیش تری انتخاب کنند.

اما رده بندی بازی های رایانه ای یا دیگر محصولات فرهنگی کاملا متفاوت است. در بازی ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظریف و عمیق انجام می شود، چون اصولا 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. مهرداد شمعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بااهمیتی 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 محرکه 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 محتواسازی 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 ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.

انتهای پیام



بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۵-۹۶-۱۰)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکارنشده 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 نهادهای نظارتی، لازم است خانواده ها 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 تشست 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 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 مسئول 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 بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی متخلف در این زمینه هم به افاق 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، 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 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 تفریحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و در نهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای ارائه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عماد 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. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) او، اظهار کرد: بخش بزرگی از مسئولیت این موضوع متوجه خانواده ها و بی توجهی آن ها به رده بندی سنی اعمال و مشخص شده بر روی 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، در نهایت خود مصرف کننده انتخاب و خرید می کند.

رحماتی 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 تاملی ترین رسانه دنیاست و به همین دلیل با هیچ محصول فرهنگی دیگری قابل مقایسه نیست. با وجود این نباید 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 که می دایم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولیدکنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها با ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بر روی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولیدکنندگان 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 کردمیهن - معاون نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - تاکید 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 بیش تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمده جذابیت 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 خوداظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها 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 ارائه 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 گوئیم؛ کاری که در واقع 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 مسئولیت 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 را از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسوولیم. 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 ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظریف و عمیق انجام می شود، چون اصولا 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. مهرداد شمعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بالهیمتی 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 محرکه 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 محتواسازی 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 ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.



صنعت بازی سازی ایران پیشتاز در منطقه، کم فروغ در عرصه جهانی (۱۳۹۴-۹۷/۶/۲۰)

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.

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. (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 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 نمایشگر یا تلویزیون نقش می بست.

در نیمه دوم دهه ۶۰ خورشیدی نسل دوم بازی های دیجیتال با عرضه شدن آتاری (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 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 اوقات 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 رهبری 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 انقلابی در این بازی ها ایجاد کرد و با رشد فناوری در پلتفرم رایانه و توسعه لب تاپ ها و سخت افزارهای مخصوص بازی جهان بازی دیجیتال وارد مرحله ای نوین 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 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 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 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 سازی است و علاوه بر آن یکصد تیم بازی ساز دارد؛ بیشتر 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 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 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: لوازم همراه 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 ووجه 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 مراجعه 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 نهایی آن وام اختصاص می دهد.

●● بازی سازان از کپ برداری بپرهیزند

اکنون وضعیت بازی های 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 ضیایی پرور استاد علوم ارتباطات دانشگاه بیشتر این بازی ها کپی 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 جهانیان را به خود معطوف سازند.

فعالان 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 سطح اول بازی سازی دنیا در حوزه موبایل نیز اختلاف اندکی داریم.

نمونه بارز این پیشرفت بازی «شتاب 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 پویاتر و گسترده تر برقرار کرد، می توان از آنها برای تبدیل شدن به تیم های موفق و بزرگ حمایت کرد.

بررسی روند نظارت بر بازی های رایانه ای؛ چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۸۴-۹۷/۲۰/۱۰)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکارنشده 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 اتاق خبر، به نقل از ایسنا، خشونت در بازی های رایانه ای و تاثیر آن بر گیرهای 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 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 مسئول 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 بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی متخلف در این زمینه هم به اتاق 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، بارها درباره اهمیت نقش 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 تفریحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و درنهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای آرایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عماد 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 بر روی 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 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 نباید 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 که می دایم نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم ساختار سلیقه ای نداشته و به همین دلیل تولیدکنندگان داخلی هیچ موضعی در برابر اعمال این ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها با ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بر روی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولیدکنندگان 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 کردمیهن - 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 ایسنا گفت: 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 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، گفته البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمده جذابیت 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 خوداظهاری بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها 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 مبنی بر اطلاعات آرایه 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 گوئیم؛ 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 مسئولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیم در کشور داریم و اصلا نمی خواهیم آن ها را از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسوولیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...). 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 ها میزبانی و نظارت به شیوه ای بسیار ظریف و عمیق انجام می شود. چون اصولا 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. مهرداد شمعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بالاهمیتی 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 محرکه 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. درنهایت، آشکار شدن مزایا و خطرات فضای مجازی ضرورت برنامه ریزی به منظور محتواسازی دیجیتال 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 ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود. انتهای پیام/



چه کسی بر محتوای بازی های رایانه ای نظارت دارد؟ (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اگرچه تاثیر خشونت ناشی از انجام بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان انکارنشده 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 نهادهای نظارتی، لازم است خانواده ها 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 - 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 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 مسئول 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 بازار بازی های رایانه ای انجام می دهد و در همین راستا اقدام به جمع آوری دو میلیون بازی دارای آسیب های اخلاقی و خشن از بازار بازی های رایانه ای کرده است. حتی ۴۶۶ واحد صنفی متخلف در این زمینه هم به اتاق 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، بارها درباره اهمیت نقش 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 تفریحات واقعی بیش تر از بازی های مجازی اهمیت و اولویت بدهند و درنهایت برای انتخاب و خرید بازی های رایانه ای به راهکارهای آرایه شده از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این حوزه، اعتماد کنند.

در این راستا عماد 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 ایستا اظهار کرد: بخش بزرگی از مسئولیت 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 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 نباید 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 ممیزی و اصلاح احتمالی بازی تولیدی شان ندارند.

رده بندی بازی ها با ابزارهای علمی و روانشناسی

در حالی که بعضی نمایندگان معتقدند نظارت دقیقی بر روی بازار بازی های رایانه ای اعمال نمی شود، بعضی از تولیدکنندگان 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 کردمیهن - 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 ایسا 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 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 بازی های رایانه ای خارجی خشونت بیش تری نسبت به رقبای داخلی شان دارند، گفت: البته نباید این موضوع مهم را هم فراموش کرد که بخش عمده جنابیت 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 خودناظرهای بازی سازان و به شکلی ساده با پر کردن یک پرسشنامه، صادر می کنیم. اما تنها به این خودناظرهای 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 میثنی بر اطلاعات ارائه شده به ما در پرسشنامه خودناظرهای 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 گوئیم: کاری که در واقع 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 مسئولیت مهمی در برابر مردم و خانواده ها دارد. او در این باره می گوید: ما حدود ۲۸ میلیون مخاطب بازی رایانه ای یا گیم در کشور داریم و اصلاً نمی خواهیم آن ها را از تنوع محصولات محروم کنیم، اما در برابر مردم و خانواده ها هم مسوولیم. این نظارت دقیق باعث می شود که مردم هنگام خرید با اعتماد بیش تری انتخاب کنند.

اما رده بندی بازی های رایانه ای یا دیگر محصولات فرهنگی کاملاً متفاوت است. در بازی ها ممیزی و نظارت به شیوه ای بسیار ظریف 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. مهرداد شعاعی - روانشناس - در این باره می گوید: استاندارد علمی برای تشخیص یک بازی سالم موضوع بسیار بااهمیتی 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 محرکه 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 محتواسازی 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 ویژه سازی شوند و رده بندی سنی نیز همواره برای آن ها در نظر گرفته شود.

منبع: ایسا



«بازی» هایی برای دور زدن تحریم (۱۳۹۱-۰۶-۰۷-۱۳۹۲)

تهران-ایرناپلاس- 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 از 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 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، 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. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ● جایگاه بیست و پنجم ایران در گردش مالی بازی های رایانه ای

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 نصیب خود کنند.

ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال ها نیز موفقیت های خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به ظرفیت هایش 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. 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 دپروز، 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 پوچ 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 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 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، 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 ایرنا 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 فروشمان 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 ماندنی نیستند

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

وی مانع دیگر بر سر ساخت بازی های رایانه ای را فقدان نیروهای متخصص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوریم نیروی مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این نیرو بعد از مدت ها به ثمر 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 مافیایی 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، امینیتی نیست.

● فقدان قانون کپی رایت در فروش بازی های کامپیوتری

مدیرعامل شرکت دانش بنیان ژوری مانگ، به نبود قانون کپی 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 تقلبی 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 نشده 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» در گفت و گو با ایرنا پلاس 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 بیفتد 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 نسبت این شهرت، هیچ گاه در سایر مדיاها 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 نشده 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 ببینیم که آیا توان جذب مخاطب بین المللی را دارد.

این انیماتور 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 ارائه بازی های رایانه ای در کشور نداریم. البته چند پلت فرم وجود دارد، اما هنوز فرهنگ خرید بازی دیجیتال جا نیافتاده و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازگشت سرمایه تضمین نمی شود.

●● دلار گران به داد بازاری 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 بپذیرد.

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 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 داتلود برسیم، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، دستاورد مالی بیشتری تصیمن خواهد شد.

●● ارزآوری یک میلیون دلاری «پسرخوانده»

محمد زهتابی، مدیر شرکتی که بازی پسر خوانده را حدود یک سال پیش در بازارهای داخلی عرضه کرده نیز در گفت و گو با ایرناپلاس با اشاره به اینکه این بازی در داخل کشور بیش از یک میلیون داتلود 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.

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 نام 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 نمی توان سابقه 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 دانش بنیان است، اما تاکنون از تسهیلات دانش بنیان استفاده نکرده ایم.

گزارش از حوری قاسمی

●● اداره کل اخبار چندرسانه ای ●● ایرناپلاس ●●



«بازی» هایی برای دور زدن تحریم (۱۳۸۵-۱۳۹۷/۱۳۹۱)

خبرگزاری آریا - تهران- ایرناپلاس- 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 از 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 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، 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

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 یارانه ای را نصیب خود کنند.

ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال ها نیز موفقیت های خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به ظرفیت هایش 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. 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 یارانه ای را مختص کودکان و نوجوانان می دانستند و اغلب از نگاه والدین این بازی ها امری پوچ 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 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، 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 ایرنا 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 فروشمان 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 ماندنی نیستند

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

وی مانع دیگر بر سر ساخت بازی های رایانه ای را فقدان نیروهای متخصص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوریم نیروی مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این نیرو بعد از مدت ها به ثمر 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 مافیایی 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 تاشران ایرانی هم رغبتی به پخش بازی ها ندارند، زیرا برای فروش محصول اورجینال، امثلی نیست.

●● فقدان قانون کپی رایت در فروش بازی های کامپیوتری

مدیر عامل شرکت دانش بنیان ژوری مانگ، به نبود قانون کپی 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 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 تقلبی 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 نشده 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» در گفت و گو با ایرنا پلاس 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 بیفتد 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 نسبت این شهرت، هیچ گاه در سایر مדיاها 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 نشده 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 ببینیم که آیا توان جذب مخاطب بین المللی را دارد.

این انیماتور 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 ارائه بازی های رایانه ای در کشور نداریم. البته چند پلت فرم وجود دارد، اما هنوز فرهنگ خرید بازی دیجیتال جا نیافتاده 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 ریسک جدی این بود که مخاطب بین المللی این بازی را بپذیرد.

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 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 دانلود برسیم، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، دستاورد مالی بیشتری تصمیمان خواهد شد.

●● ارزآوری یک میلیون دلاری «پسرخوانده»

محمد زهتابی، مدیر شرکتی که بازی پسر خوانده را حدود یک سال پیش در بازارهای داخلی عرضه کرده نیز در گفت و گو با ایرنا پلاس 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 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. 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 نام 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 حقوقی خود دفاع کنید.

مدیر استودیو پاییزان ادامه داد: همچنین نمی توان سابقه 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 دانش بنیان است، اما تاکنون از تسهیلات دانش بنیان استفاده نکرده ایم.

گزارش از حوری قاسمی

● اداره کل اخبار چندرسانه ای ● ایرناپلاس ●

انتهای پیام /



«بازی» هایی برای دور زدن تحریم (۱۳۹۵-۰۷-۰۶)

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 از این طریق، آسیب های تحریم را به حداقل برسانیم.

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 از 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 دارند و دامنه تنوع 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

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 نصیب خود کنند.

ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال ها نیز موفقیت های خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به ظرفیت هایش 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. ۲۵ درصد کاربران گیم کمتر از ۱۲ سال سن دارند و ۳۳ درصد در دهه 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 دپروز، 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 پوچ 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 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 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 (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 زیرساخت های لازم برای فروش مناسب این دسته از بازی ها در کشور وجود ندارد به ایرنا 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 فروشمان 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 مائذنی نیستند**

به گفته وی، بزرگ ترین مشکل تحریم ها این است که مانع دریافت لایسنس ها برای ساخت نسخه های پیشرفته تر می شود. وی مانع دیگر بر سر ساخت بازی های رایانه ای را فقدان نیروهای متخصص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوریم نیروی مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این نیرو بعد از مدت ها به ثمر 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 مافیایی 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.

•• فقدان قانون کپی رایت در فروش بازی های کامپیوتری

مدیرعامل شرکت دانش بنیان ژوری مانگ، به نبود قانون کپی 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 تقلبی 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 نشده 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» در گفت و گو با ایرنا پلاس 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 بیفتد 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 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 نشده 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 ببینیم که آیا توان جذب مخاطب بین المللی را دارد.

این انیماتور 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 ارائه بازی های رایانه ای در کشور نداریم، البته چند پلت فرم وجود دارد، اما هنوز فرهنگ خرید بازی دیجیتالی جا نیفتاده 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 ریسک جدی این بود که مخاطب بین المللی این بازی را بپذیرد. 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 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 دانلود برسیم، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، دستاورد مالی بیشتری تصمیمان خواهد شد.

•• ارزآوری یک میلیون دلاری «پسرخوانده»

محمد زهتابی، مدیر شرکتی که بازی پسر خوانده را حدود یک سال پیش در بازارهای داخلی عرضه کرده نیز در گفت و گو با ایرنا پلاس 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. 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 روییم 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 نام 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 نمی توان سابقه 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 دانش بنیان است، اما تاکنون از تسهیلات دانش بنیان استفاده نکرده ایم.



بازی هایی برای دور زدن تحریم (۱۷/۰۲/۲۰۱۸)

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 از 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 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 دارند و دامنه تنوع 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 نصیب خود کنند.

ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال ها نیز موفقیت های خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به ظرفیت هایش 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. 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 دپروز، 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 پوچ 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 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 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، 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 ایرنا 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 فروشمان 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 ماندنی نیستند

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

وی مانع دیگر بر سر ساخت بازی های رایانه ای را فقدان نیروهای متخصص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوریم نیروی مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این نیرو بعد از مدت ها به ثمر 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پول‌ها بلوکه شود وی ادامه داد: انتشار بازی را خودمان انجام دادیم، اما برای توزیع با شرکت‌های خارجی همکاری کردیم تا تعداد فروش بالا رود و بی‌مافیایی 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 ناشران ایرانی هم رغبتی به پخش بازی‌ها ندارند، زیرا برای فروش محصول اورجینال، امنیتی نیست.

● فقدان قانون کپی‌رایت در فروش بازی‌های کامپیوتری

مدیرعامل شرکت دانش‌بنیان ژوری مانگ، به نبود قانون کپی‌رایت قوی در کشور اشاره کرد و افزود: این موضوع باعث می‌شود خود به خود انتشار در داخل یا مشکل همراه باشد. همچنین بستر اینترنت نیز به گونه‌ای نیست که بتوان بر روی فروش اینترنتی تمرکز کرد.

به گفته حیدری، نسخه اندروید و IOS بازی شوfer نیز وجود دارد که تاکنون ۴۰ هزار نفر آن را دانلود کرده‌اند و می‌تواند بر بازار فروش داخلی تأثیر مثبت گذارد. وی با انتقاد از ارائه بازی‌های ترجمه در کشور گفت: با ترجمه محصول خارجی آن را به عنوان محصول ایرانی و البته تقلبی به بازار عرضه می‌کنند و این در حالی است که برای تولید یک بازی واقعی بیش از یک سال زمان لازم است.

حیدری ادامه داد: ابزارهای لازم برای بازی‌های رایانه‌ای در کشور به روزرسانی نشده 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 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 کرده‌ایم که برداشتی 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 قصه‌ای نسبتاً مشهور انتخاب شد که تقریباً همه می‌شناسند، اما به نسبت این شهرت، هیچ‌گاه در سایر مדיاها 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 نشده 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 مخاطب‌پسند تری کنیم، زاویه اکشن به بازی اضافه شد و در حال حاضر نیز یک برش عمودی از بازی ساخته‌ایم تا ببینیم 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 نمی‌توانستیم به دلیل مسائل اقتصادی تنها نگاهمان به بازار ایران باشد، زیرا بستری برای ارائه بازی‌های رایانه‌ای در کشور نداریم. البته چند پلت‌فرم وجود دارد، اما هنوز فرهنگ خرید بازی دیجیتال جا نیافتاده و بازگشت سرمایه تضمین نمی‌شود.

● دلار گران به داد بازی‌های رایانه‌ای رسید

وی افزود: هدف گذاری را بر بازار بین‌المللی گذاشتیم، از همین رو ریسک جدی این بود که مخاطب بین‌المللی این بازی را بپذیرد. 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 شود تا داشته‌های 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 پیش‌بینی 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، دستاورد مالی بیشتری تصمیمان خواهد شد.

● ارزآوری یک میلیون دلاری «پسرخوانده»

محمد زهتایی، مدیرشرکتی که بازی پسرخوانده را حدود 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 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 پیش‌بینی شده است. زهتایی با اشاره به وضعیت اقتصادی و احتمال افزایش تحریم‌ها افزود: فروش و صادرات بازی‌ها می‌تواند کمک‌جدی باشد، اما در زمینه مناسبات بانکی با مشکل روبه‌رویم و شرکت‌هایی که به عنوان ناشر بین‌المللی کار می‌کنند محدودیت زیادی برای همکاری با شرکت‌های ایرانی دارند.

● انتشار بازی‌های ایرانی با نام 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، هزینه‌جا به جایی پول و هزینه‌های جاری را بیشتر می‌کند و ریسک کار را بالا می‌برد، زیرا هر لحظه ممکن است دعاوی حقوقی پیش‌آید و شما نتوانید از حقوق خود دفاع کنید.

مدیر استودیو پاییزان ادامه داد: همچنین نمی‌توان سابقه 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 ریسک این شرکت‌ها کاهش پیدا می‌کند، زیرا حوزه ساخت بازی‌های رایانه‌ای پر ریسک است. اگرچه حمایت‌هایی صورت گرفته، اما همچنان با سطح انتظارات فاصله دارد. به طور مثال، شرکت ما دانش‌بنیان است، اما تاکنون از تسهیلات دانش‌بنیان استفاده نکرده‌ایم.

«بازی» هایی برای دور زدن تحریم (۱۳۸۵-۱۳۸۶/۳۱)

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 از این طریق، آسیب های تحریم را به حداقل برسانیم.

به گزارش ایران اکنومیس: 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 دارند و دامنه تنوع 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

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 نصیب خود کنند.

ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال ها نیز موفقیت های خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به ظرفیت هایش 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. 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 پوچ 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 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 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، 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 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 فروشان نیز در آمریکا، روسیه و... بوده و در مجموع در ۸۴ کشور این محصول به فروش رسیده است.

حیدری باینکه 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 ماندنی نیستند

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

وی مانع دیگر بر سر ساخت بازی های رایانه ای را فقدان نیروهای متخصص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوریم نیروی مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این نیرو بعد از مدت ها به ثمر 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 مافیایی 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، امینیتی نیست.

● فقدان قانون کپی رایت در فروش بازی های کامپیوتری

مدیرعامل شرکت دانش بنیان ژوری مانگ، به نبود قانون کپی 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 تقلبی 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 نشده و لازم است این ابزارها ایجاد شود، همچنین تبلیغات سازمان یافته نداریم. ● ورود به بازارهای جهانی با تکیه بر فرهنگ ایرانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 بیفتد 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 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 نشده 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 پرش عمودی از بازی ساخته ایم تا ببینیم که آیا توان جذب مخاطب بین المللی را دارد.

این انیماتور 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 ارائه بازی های رایانه ای در کشور نداریم. البته چند پلت فرم وجود دارد، اما هنوز فرهنگ خرید بازی دیجیتال جا نیافتاده 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 ریسک جدی این بود که مخاطب بین المللی این بازی را بپذیرد.

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 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 دانلود برسیم، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، دستاورد مالی بیشتری تصمیمان خواهد شد.

●● ارزآوری یک میلیون دلاری «پسرخوانده»

محمد زهتایی، مدیر شرکتی که بازی پسر خوانده را حدود 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.

زهتایی 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 نام 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 نمی توان سابقه 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 انتقارات فاصله دارد. به طور مثال، شرکت ما دانش بنیان است، اما تاکنون از تسهیلات دانش بنیان استفاده نکرده ایم.



«بازی» هایی برای دور زدن تحریم (۱۳۱۱-۱۳۱۰-۱۳۰۹-۱۳۰۸)

اقتصاد ایران: تهران-ایرناپلاس- 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 از 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 دارند و دامنه تنوع 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 (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 یارانه ای را نصیب خود کنند.

ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست و در این سال ها نیز موفقیت های خوبی را به دست آورده، اما همچنان می تواند با توجه به ظرفیت هایش 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. 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 یارانه ای را مختص کودکان و نوجوانان می دانستند و اغلب از نگاه والدین این بازی ها امری بوج 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 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 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، 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 ایرنا 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 فروشمان نیز در آمریکا، روسیه و... بوده و در مجموع در ۸۴ کشور این محصول به فروش رسیده است.

حیدری بیان 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 مائذنی نیستند

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

وی مائذ دیگر بر سر ساخت بازی های رایانه ای را فقدان نیروهای متخصص در کشور عنوان کرد و گفت: از همین رو مجبوریم نیروی مورد نیاز را خودمان تربیت کنیم و زمانی که این نیرو بعد از مدت ها به ثمر 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 مافیایی 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.

● فقدان قانون کپی رایت در فروش بازی های کامپیوتری

مدیرعامل شرکت دانش بنیان ژوری مانگ، به نبود قانون کپی رایت قوی در کشور اشاره کرد و افزود: این موضوع باعث می شود خود به خود انتشار در داخل یا مشکل همراه باشد، همچنین یستر 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 تقلبی 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 نشده و لازم است این ابزارها ایجاد شود، همچنین تبلیقات 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 ایرنا پلاس 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 بیفتد 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 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 نشده 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 پرش عمودی از بازی ساخته ایم تا ببینیم که آیا توان جذب مخاطب بین المللی را دارد.

این انیماتور 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 ارائه بازی های رایانه ای در کشور نداریم. البته چند پلت فرم وجود دارد، اما هنوز فرهنگ خرید بازی دیجیتالی جا نیافتاده و 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 بپذیرد.

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 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 داتلود برسیم، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، دستاورد مالی بیشتری تصمیمان خواهد شد.

●● ارزآوری یک میلیون دلاری «پسرخوانده»

محمد زهتابی، مدیر شرکتی که بازی پسر خوانده را حدود یک سال پیش در بازارهای داخلی عرضه کرده نیز در گفت و گو با ایرناپلاس با اشاره به اینکه این بازی در داخل کشور بیش از یک میلیون داتلود 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.

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 یا مشکل روبه روییم 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 نام 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 دعوای حقوقی پیش آید و شما نتوانید از حقوق خود دفاع کنید.

مدیر استودیو پاییزان ادامه داد: همچنین نمی توان سابقه 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 دانش بنیان است، اما تاکنون از تسهیلات دانش بنیان استفاده نکرده ایم.

گزارش از حوری قاسمی

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۴

۵



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۶/۳۱

