

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



فهرست



۲	آغاز ثبت نام پازدهمین دوره جشنواره وب و موبایل ایران	
۲	کارت زرد مجلس به «صالحی»	
۲	بازی های دیجیتال صنعت گمشده ایران	
۳	مصرف بازی های دیجیتال در استان های تهران، فارس، خوزستان، خراسان رضوی و اصفهان بررسی شد	
۴	هویت ملی را بازیهای رایانه ای وارداتی نشانه گرفته اند / حد و مرز واردات بازی های رایانه ای باید مشخص شود	
۴	بازی های رایانه ای وارداتی "هویت ملی" را نشانه گرفته اند	
۵	پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای	
۶	پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس	
۸	پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس	
۹	پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی	
۱۱	پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس	
۱۳	پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس	
۱۴	پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به صحبت های نصرالله پژمانفر در مجلس شورای اسلامی + صوت صحبت های پژمانفر	
۱۶	پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس	
۱۸	پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای	
۱۹	تمدید مهلت ارسال مقالات به DGRC2018 تا 4 آبان ماه	
۱۹	پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای	
۲۱	تمدید مهلت ارسال مقالات به DGRC2018 تا 4 آبان ماه	
۲۱	پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای	

۲۳	تقدید مهلت ارسال مقالات به DGRC2018 تا 4 آبان ماه	دریای بازی
۲۳	پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای	وبنا / رسانه خبری و پژوهشی ایران WEBNA NEWS & RESEARCH AGENCY
۲۵	پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای	خبرگزاری کار ایران ایرنا
۲۷	پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای	اقتصاد نیوز www.aqnews.com
۲۸	پاسخ بنیاد بازی رایانه ای به برخی موارد مطرح شده در مجلس	خبرگزاری دانشجویان ایران Iranian Students' News Agency
۳۰	واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اظهارات اخیر مجلس در مورد بازی های ویدیویی	ZOOMG
۳۱	پاسخ بنیاد بازی رایانه ای به مجلس	آفتاب Aftabnews
۳۳	بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص عدم شفافیت هزینه کرد این مرکز واکنش نشان داد	یکپارچه خبر Yekparekhabar
۳۵	واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اظهارات اخیر مجلس در مورد بازی های ویدیویی	پول و تجارت Pool Yu Tejrat
۳۶	پاسخ بنیاد بازی رایانه ای به برخی موارد مطرح شده در مجلس	خبرگزاری پانا PANA
۳۸	پاسخ بنیاد بازی رایانه ای به برخی موارد مطرح شده در مجلس	جامعه خبری تحلیلی الف
۴۰	پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای	ایران و جهان ایران و جهان
۴۱	پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس در رابطه با بازی های رایانه ای	خبرگزاری کار ایران ایرنا
۴۳	پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس در رابطه با بازی های رایانه ای	باشگاه خبرنگاران
۴۴	پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای	3aziCenter.com
۴۶	فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران	خبرگزاری پانا PANA
۴۷	فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران	خبرگزاری مهر
۴۷	فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران	oagghfne
۴۸	فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران	news
۴۸	فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران	تربیت
۴۹	پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای	خبرگزاری شبستان

۵۰	فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران	نسیم آنلاین NASIM NEWS AGENCY
۵۱	فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران	خبرگزاری شبستان
۵۱	پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مجلس: ادعایان با شواهد همخوانی ندارد	مرکز توانمندسازی و تسهیلگری گسپوکارهای نوپای هانا
۵۲	واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رده بندی سنی بازی های با محتوای خشونت+ ویدئو	تیغ خبرگزاری تسنیم
۵۳	واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رده بندی سنی بازی های با محتوای خشونت+ ویدئو	CCnews
۵۳	واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رده بندی سنی بازی های با محتوای خشونت+ ویدئو	فصلنامه تخصصی Faeleqtedad.ir
۵۴	مطالعات داخلی درباره بازی های در خواب زمستانی رفته است	خبرگزاری مهر
۵۵	مطالعات داخلی درباره بازی ها در خواب زمستانی رفته است	خبرگزاری مهر
۵۶	ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی	خبرگزاری تقریب Taqrib News Agency (TNA)
۵۶	فرزانه شریفی: خلاء نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی دیجیتال یک تهدید بزرگ برای کشور است	فصلنامه تخصصی
۵۸	خلاء نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی دیجیتال یک تهدید بزرگ برای کشور است	فصلنامه تخصصی
۵۹	ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی	مرکز بررسی های علمی www.iranica.com
۶۰	ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی	خبرگزاری مهر
۶۱	بنیاد جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۶۱	بنیاد جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است	نسیم آنلاین NASIM NEWS AGENCY

تعداد محتوا : ۵۵



روزنامه

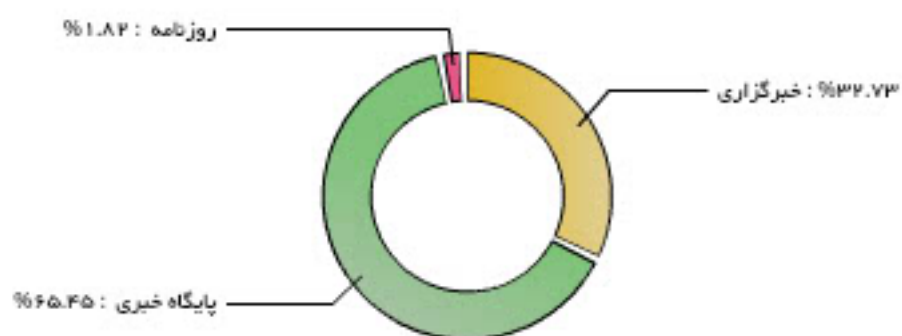
۱

پایگاه خبری

۳۶

خبرگزاری

۱۸





آغاز ثبت نام یازدهمین دوره جشنواره وب و موبایل ایران (۱۳۹۷-۹۶/۱۲/۲۶)

ثبت نام در یازدهمین دوره جشنواره وب و موبایل ایران آغاز و تا پایان آبان ماه ادامه دارد. رضا الفت نسب سخنگوی اتحادیه کشوری کسب و کارهای اینترنتی دبیر جشنواره وب و موبایل ایران در نشست خبری امروز با اشاره به برگزاری یازدهمین دوره این جشنواره از حمایت دولت از کسب و کارهای اینترنتی خبر داد و گفت: وزارت فناوری اطلاعات و ارتباطات، ستاد دانش بنیان معاونت علمی ریاست جمهوری، مرکز توسعه تجارت الکترونیک وزارت بازرگانی، اتحادیه کشوری کسب و کارهای اینترنتی، اتحادیه صنف فناوران رایانه تهران، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان فناوری اطلاعات شهر تهران، اتاق اصناف تهران، اتاق بازرگانی و فرابورس از جمله حامیان معنوی این دوره از جشنواره هستند. در ادامه این نشست، شایان شلیله، دبیر انجمن صنفی کسب و کارهای اینترنتی تهران نیز با اشاره به آغاز ثبت نام جشنواره وب و موبایل از یکم مهر ماه ۱۳۹۷، اظهار داشت: یازدهمین جشنواره وب و موبایل ایران با حضور وب سایت ها و اپلیکیشن های ایرانی آغاز شده است و تا آخر آبان ماه ادامه دارد. شلیله افزود: جشنواره وب از نظر اجرا به سطح استاندارد نزدیک شده است و فرایندهای ثبت نام و رأی گیری همچون سال گذشته انجام می شود. داوری مردمی سایت ها و اپلیکیشن ها از ۵ آذر آغاز شده و داوری تخصصی نیز از ۱ آذر کلید می خورد. دبیر انجمن صنفی کسب و کارهای اینترنتی تهران تصریح کرد: نامزدها در ۱ بهمن معرفی می شوند و و برگزیدگان در مراسم اختتامیه در تاریخ ۲۵ بهمن و ۲۶ بهمن در کنفرانس سالانه وب و موبایل ایران معرفی می شوند. شلیله از شرکت ۴۴۴ وب سایت در ۱۰ روز نخست ثبت نام خبر داد و گفت: ۱۵۰ وب سایت جدید در جشنواره ثبت نام کرده اند و ۵۴ اپ جدید iOS داریم. ثبت نام اپ های اندروید از طریق کافه بازار انجام می شود که هنوز آغاز نشده است.



صبح اقتصاد

کارت زرد مجلس به «صالحی» (۱۳۹۷-۹۶/۱۲/۲۶)

وکلاي ملت از پاسخ وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نظارت وی بر عملکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای قانع نشدند. به گزارش خبرنگار پارلمانی خبرگزاری تسنیم، وکلای ملت در جلسه علنی امروز (چهارشنبه ۱۸ مهر) قوه مقننه، در جریان طرح سوال حجت الاسلام نصرالله پژمان فر نماینده مردم مشهد از سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نظارت وزیر بر عملکرد ضعیف و شائبه دار بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مدیرعامل آن، با ۸۰ رأی موافق، ۸۳ رأی مخالف و ۴ رأی ممتنع از مجموع ۱۹۸ نماینده حاضر در جلسه از توضیحات وزیر قانع نشدند. بر اساس این گزارش حجت الاسلام احد آزادخواه سخنگوی کمیسیون فرهنگی پارلمان در توضیح طرح سوال نماینده مشهد از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی اظهار داشت: در اجرای ماده (۲۰۹) آیین نامه داخلی مجلس شورای اسلامی، سوال نصرالله پژمانفر در جلسه روز سه شنبه مورخ ۹ مرداد ۹۷ این کمیسیون با حضور ۱۲ نفر از نمایندگان کمیسیون، نماینده سوال کننده و وزیر مطروح و پس از استماع اظهارات طرفین و نظر به عدم اقتناع نماینده سوال کننده از پاسخ های ارائه شده وزیر، کمیسیون قلمرو سوال را ملی تشخیص داده و مستند به بند ۴ ماده ۲۰۹ آیین نامه داخلی مجلس شورای اسلامی، گزارش سوال جهت اعلام وصول در اولین جلسه علنی ارسال شد.

تعداد بازدید: ۱

برچسب ها: جلسه علنی حجت الاسلام احد آزادخواه سخنگوی کمیسیون فرهنگی پارلمان صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی

اشتراک

تویت

اشتراک

اشتراک

اشتراک



همشهری

بازی های دیجیتال صنعت گمشده ایران

بیشتر از ۳۵ درصد کل جمعیت ایران بازی می کنند اما سودآوری برای این صنعت در کشور هنوز مشکلات جدی دارد

بازی های دیجیتال در دنیا به یک صنعت بزرگ تبدیل شده اند و حالا شانه به شانه صنایع بزرگ خودروسازی، استارتاپ ها و حتی هالیوود پیش می روند. گردش مالی صنعت گیم یا بازی های دیجیتال، شامل بازی های موبایل، رایانه شخصی و کنسول در دنیا بالغ بر ۱۲۸ میلیارد دلار در سال بوده است. ایران اما مدت هاست از این قافله جهانی عقب مانده است. هرچند تعداد بازیکن های ایرانی دنیای دیجیتال و کسانی که حاضر هستند برای بازی هزینه پرداخت (ادامه دارد ...)

همایش‌های

(ادامه خبر ...) کنند، رو به رشد است اما کارشناسان می‌گویند اکوسیستم بازی سازهای ایرانی مدت‌هاست در جا می‌زند. تحریم‌ها بخش کوچکی از مشکل است. کارشناسان می‌گویند تا زمانی که دست اندازهای داخلی برطرف نشود، زمان پرداختن به بازارهای جهانی نیست. خریدار احساس نیاز نمی‌کند.

حسین مزروعی، مدیرعامل شتاب دهنده آواگیمز در گفت و گو با همشهری، یکی از مهم‌ترین مشکلات بازار بازی در ایران را عادت اشتباه کاربران ایرانی به استفاده رایگان از بازی‌ها و به طور کلی محتوای دیجیتال می‌داند: «خیلی اوقات، افرادی که بابت خرید بازی یا یک سرویس آنلاین پول پرداخت می‌کنند، این نگاه را ندارند که جنسی را خریده‌اند. آنها می‌گویند ما می‌توانستیم بازی را دانلود کنیم اما لطف کرده و آن را می‌خریم. در صورتی که پول پرداختن بابت استفاده از یک سرویس، لطف نیست، بلکه یک روال محسوب می‌شود.» فراگیر شدن این فرهنگ باعث شده بسیاری از مردم در زمان خرید تلفن همراه، از فروشنده بخواهند در ازای پرداخت مبلغ اندکی برایشان چند بازی و نرم افزار نصب کنند. مزروعی در این باره می‌گوید: «ورود پلتفرم‌های آنلاین فروش بازی باعث شده بازار تا حدی از روند قبلی فاصله بگیرد اما هنوز تا رسیدن به یک شرایط ایده آل فاصله داریم.»

بازار خاکستری، مانع جذب سرمایه خارجی

خام بودن بازار به گفته مزروعی، باعث شده تمایل چندانی به سرمایه‌گذاری در بازی‌های ایرانی نداشته باشند. او حجم پولی که در ۱۰ سال گذشته در این صنعت رد و بدل شده را کمتر از ۵۰ میلیارد تومان تخمین می‌زند.

حسن کریمی قدوسی، مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دشواری جذب سرمایه خارجی در بازار بازی ایران را به دلیل شفاف نبودن روندهای مالی می‌داند و به همشهری می‌گوید: «بازی ساز خارجی باید آمار دقیق و درستی در دست داشته باشد تا از سودی که به دست می‌آورد، اطمینان حاصل کند. از نظر آنها بازار ما خاکستری است چون واردات رسمی در آن وجود ندارد و عدد دقیقی برای ارائه نداریم؛ به همین دلیل، در زمان مذاکره، تمایلی به ورود به بازار نشان نمی‌دهند. واردات رسمی بازی‌ها و پلتفرم‌هایشان می‌تواند به شفافیت فضا کمک کند.»



مصرف بازی‌های دیجیتال در استان‌های تهران، فارس، خوزستان، خراسان رضوی و اصفهان بررسی شد

(۱۵/۱۲/۹۵ - ۱۴/۱/۹۶)

معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با ارائه جدیدترین آمار و پژوهش‌های خود میزان مصرف بازی‌های دیجیتال در استان‌های تهران، فارس، خوزستان، خراسان رضوی و اصفهان را بررسی کرده و در قالب گزارشی با نام «بازی‌خیزهای ۱۳۹۶» منتشر کرده است.

به گزارش «صبا»، مصرف بازی‌های دیجیتال در استان‌های تهران، فارس، خوزستان، خراسان رضوی و اصفهان بررسی شد. معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با ارائه جدیدترین آمار و پژوهش‌های خود میزان مصرف بازی‌های دیجیتال در استان‌های تهران، فارس، خوزستان، خراسان رضوی و اصفهان را بررسی کرده و در قالب گزارشی با نام «بازی‌خیزهای ۱۳۹۶» منتشر کرده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، گزارش پیش رو، همچون گزارش «تمای بازی» بر کلیدی‌ترین اطلاعات از مصرف بازی‌های دیجیتال در بین بازیکنان ایرانی متمرکز است. این گزارش، به مقایسه اطلاعات مصرف بازی‌ها در میان ۵ استان دارای بیشترین بازیکن در کشور می‌پردازد: استان‌های تهران، اصفهان، خراسان رضوی، فارس و خوزستان.

در ارائه اطلاعات این استان‌ها، کل استان مدنظر بوده و این اطلاعات مشتمل بر اطلاعات مرکز استان، شهرهای تابعه و همچنین روستاهای استان است. در این گزارش، ۵ استان که اصلاً بازی‌خیزتر و دارای تعداد بیشتری بازیکن نسبت به استان‌های دیگر هستند، سوژه اصلی قرار گرفته‌اند. اگرچه در این گزارش نمایش ظرفیت بازار بازی‌های دیجیتال در این ۵ استان بررسی می‌شود اما متأسفانه استان تهران بازار بسیار بزرگ‌تری نسبت به سایر استان‌ها دارد و این مسئله ناشی از تمرکز امکانات و بالا بودن سطح رفاه عمومی در استانی است که پایتخت در آن قرار دارد. با این حال، چشم‌پوشی یا عدم توجه به ظرفیت بازار استان‌های دیگر در حوزه بازی‌های دیجیتال، امری معقول نیست و به نظر می‌رسد اطلاع از این ظرفیت برای حضور بازی‌سازان جهت تولید و ارائه محصول برای مخاطبان، کمک‌شایان توجهی به فعالسازی این ظرفیت نهفته خواهد داشت.

در این گزارش سرفصل‌های زیر مورد بررسی قرار گرفته‌اند:

استان در یک نگاه، بازیکنان کنسولی، چه کسانی بازی می‌کنند؟

چه بازی‌هایی می‌کنند؟

چگونه بازی می‌کنند؟

چگونه خرید می‌کنند؟

ما چه کسانی هستیم؟



نماینده مردم مشهد در مجلس در گفتگو با قدس آنلاین: هویت ملی را بازیهای رایانه ای وارداتی نشانه گرفته اند / حد و مرز واردات بازی های رایانه ای باید مشخص شود (۱۳۹۵/۰۷/۲۱)

حجت الاسلام نصر الله پژمانفر گفت: اغلب بازی های رایانه ای وارداتی کاهش هویت ملی کشور را هدف قرار گرفته اند.

حجت الاسلام نصر الله پژمانفر عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی در گفتگو با خبرنگار قدس آنلاین اظهار داشت: ۸۶ درصد از بازی های رایانه ای که تأثیر زیادی در شکل گیری شخصیت آینده سازان کشورمان دارد وارداتی هستند و در آنها مواردی نظیر تزیین دین، همجنس گرایی، آموزش انواع جرم ها مانند سرقت، قتل های دسته جمعی و الحاق کفر مشاهده می شود.

وی افزود: در بازی های رایانه ای نباید مینا صرفاً بعد اقتصادی موضوع باشد بلکه بیشتر از جنبه اقتصادی باید به حوزه فرهنگی و اجتماعی این بازی ها توجه شود که متأسفانه در شرایط فعلی این بازی ها از این حیث بسیار ضعیف و دارای فقر می باشند.

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس اظهار داشت: اغلب بازی های رایانه ای وارداتی کاهش هویت ملی کشور را هدف قرار گرفته اند و به دنبال این هستند که سبک زندگی ایرانی - اسلامی را در کشور تضعیف کنند.

حجت الاسلام پژمانفر ادامه داد: موضوع قابل تأمل دیگر در این بازی ها این است که به گفته مرکز پژوهش های مجلس ۷۰ درصد جمعیت استفاده کننده از این بازی ها دارای سن کمتر از ۳۰ سال و نزدیک به ۶۰ درصد از آنها دارای تحصیلات زیر دیپلم هستند.

وی با بیان اینکه متأسفانه نظارت بر بازی های رایانه ای در کشور ضعیف است، تصریح کرد: باید حد و مرز میزان واردات بازی های رایانه ای به کشور مشخص شود و واردات آنها نیز با یک سری ممیزی ها صورت بگیرد و هر بازی صرفاً به خاطر درآمد زایی مجوز ورود به کشور را پیدا نکند.

حجت الاسلام پژمانفر افزود: با تقویت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و موسسات مشابه می توان نسبت به تولید مناسب بازی های رایانه ای مناسب اقدام کرد و تبعات و آسیب های بازی های خارجی را برای افراد و خانواده ها کاهش داد.

انتهای پیام /



بازی های رایانه ای وارداتی "هویت ملی" را نشانه گرفته اند (۱۳۹۵/۰۷/۲۱)

حجت الاسلام نصر الله پژمانفر گفت: اغلب بازی های رایانه ای وارداتی کاهش هویت ملی کشور را هدف قرار گرفته اند.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، حجت الاسلام نصر الله پژمانفر عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی در گفتگو با قدس آنلاین اظهار داشت: ۸۶ درصد از بازی های رایانه ای که تأثیر زیادی در شکل گیری شخصیت آینده سازان کشورمان دارد وارداتی هستند و در آنها مواردی نظیر تزیین دین، همجنس گرایی، آموزش انواع جرم ها مانند سرقت، قتل های دسته جمعی و الحاق کفر مشاهده می شود.

وی افزود: در بازی های رایانه ای نباید مینا صرفاً بعد اقتصادی موضوع باشد بلکه بیشتر از جنبه اقتصادی باید به حوزه فرهنگی و اجتماعی این بازی ها توجه شود که متأسفانه در شرایط فعلی این بازی ها از این حیث بسیار ضعیف و دارای فقر می باشند.

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس اظهار داشت: اغلب بازی های رایانه ای وارداتی کاهش هویت ملی کشور را هدف قرار گرفته اند و به دنبال این هستند که سبک زندگی ایرانی - اسلامی را در کشور تضعیف کنند.

حجت الاسلام پژمانفر ادامه داد: موضوع قابل تأمل دیگر در این بازی ها این است که به گفته مرکز پژوهش های مجلس ۷۰ درصد جمعیت استفاده کننده از این بازی ها دارای سن کمتر از ۳۰ سال و نزدیک به ۶۰ درصد از آنها دارای تحصیلات زیر دیپلم هستند.

وی با بیان اینکه متأسفانه نظارت بر بازی های رایانه ای در کشور ضعیف است، تصریح کرد: باید حد و مرز میزان واردات بازی های رایانه ای به کشور مشخص شود و واردات آنها نیز با یک سری ممیزی ها صورت بگیرد و هر بازی صرفاً به خاطر درآمد زایی مجوز ورود به کشور را پیدا نکند.

حجت الاسلام پژمانفر افزود: با تقویت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و موسسات مشابه می توان نسبت به تولید مناسب بازی های رایانه ای مناسب اقدام کرد و تبعات و آسیب های بازی های خارجی را برای افراد و خانواده ها کاهش داد.

پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۳۷۷-۷/۷-۱۳۷۸)

روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسشی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقا این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفا از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئونات و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسشی قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملا پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلايه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفا خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجددا بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملا مشهود است:

<https://www.aparat.com/v/HttOX>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقا این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ترمبخت بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوییز آو کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فالخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



پس از اظهارات نصرالله پژمان فر در صحن علنی صورت گرفت؛ پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس (۱۳۹۶-۱۲/۰۵-۱۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات ایجاد شده در مجلس شورای اسلامی پاسخ داد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و اتهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تأکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تأمین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئونات و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصداق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر رویه رو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی سنی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع در سایتی به شکل آنلاین قابل ارزیابی است.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادات آمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای بازی در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا ضد ارزش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوئیز آو کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای اسامی نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی - اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد. در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه اسفند در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



پس از اظهارات نصرالله پژمان فر در صحن علنی صورت گرفت؛ پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس (۱۳۹۶/۰۷/۰۷-۱۳۹۶/۰۷/۰۷)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات ایجاد شده در مجلس شورای اسلامی پاسخ داد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسشی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و اتهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقا این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفا از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئونات و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پرستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالشی برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر ربه رو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملا پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گالایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع در سایتی به شکل آنلاین قابل ارزیابی است.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش تمامی بازی ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی تمرینش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش تمامی بازی در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی - اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاکتری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد. در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی بازی های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



گفتگو با نماینده

با توجه به هم خوانی نداشتن هیچ یک از شواهد مطرح شد؛ پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی (۱۳۹۶/۱۲/۲۲-۱۳۹۷/۰۱/۰۱)

خبرایران: روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و اتهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزییات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئونات و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گامی بلند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملاً مشهود است:

<https://www.aparat.com/v/HtrOX>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقاداتآمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ترمیش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا ضارزش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس (۱۳۹۷-۹۷/۱۰/۱۱)

به گزارش به گزارش امتداد به نقل از خبرگزاری مهر به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای متعین شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پرستاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبه رو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملا پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفا خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهای نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRA مجددا بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع در سایتی به شکل آنلاین قابل ارزیابی است.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادات آمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقا این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا ضداً ارزش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای اسامی نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی - اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفا چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتا تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه اسامی در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.

پس از اظهارات نصرالله پژمان فر در صحن علنی صورت گرفت؛ پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس (۱۳۹۵/۰۷/۰۷-۱۳۹۵/۰۷/۰۷)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات ایجاد شده در مجلس شورای اسلامی پاسخ داد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و اتهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئونات و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در وبترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبه رو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گالایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع در سایتی به شکل آنلاین قابل ارزیابی است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقا این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی تمرینش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای اسامی نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی - اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد. در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه اسامی در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.

منبع: مهر



پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به صحبت های نصرالله پژمانفر در مجلس شورای اسلامی + صوت صحبت

های پژمانفر (۱۳۷/۱۷/۹۶-۱۳۷/۲۴/۹۶)

روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاهای و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویتترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۴۳۸۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESRا همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRا نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملا پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفا خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRا مجددا بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملا مشهود است:

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقاداتآمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقا این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفا چندین مورد از بازی های ایرانی فاکتری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتا تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال‌های ۹۴ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به‌مراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه‌ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش‌ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می‌شود.

همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچون سایر سازمان‌ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می‌گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.

صحبت‌های نصرالله پژمانفر چه بود؟ در صورتی که نمی‌دانید نصرالله پژمانفر در مجلس چه صحبت‌هایی علیه بازی و بازی‌سازان کرده است، می‌توانید صوت مهم‌ترین حرف‌های وی را در زیر بشنوید:

[mp3.https://www.dbazi.com/wp-content/uploads/2018/10/](https://www.dbazi.com/wp-content/uploads/2018/10/mp3.mp3)



پاسخ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به شبهات مطرح شده در مجلس (۱۳۹۶-۹۷/۹۸)

روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد.

به گزارش ایران‌اکنون؛ روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با صدور اطلاعیه‌ای در این باره نوشت: بر همین اساس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خود را موظف می‌داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش‌های عمده‌ای از صحبت‌های مطرح شده شاهد تأکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم، با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی‌توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی‌اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه‌اش بر تمامی حوزه‌های مرتبط با تولید، تأمین، واردات و صادرات بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می‌شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می‌گیرد.

مروّری بر همین گزارش‌ها نشان می‌دهد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم‌نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم‌نت را در شهرستان‌ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان‌ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته‌اند که حاصل آن جمع‌آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی‌ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم‌های مختلف رده‌بندی سنی شده‌اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش‌های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی‌های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می‌شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می‌شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه‌هایی که دستگاه‌های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می‌شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی‌های رایانه‌ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه‌های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت‌های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده‌بندی سنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می‌کند. در شرایطی که سیستم‌های رده‌بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی‌گیرند، سیستم رده‌بندی سنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از سامانه‌های پیشرو در کشور حاصل سال‌ها تحقیق علمی و کارشناسی است.

این سیستم با تکیه بر نظریه‌های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه‌های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه‌شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESRa همکاری داشته‌اند در مقاله‌ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده‌بندی ESRa نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده‌بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده‌بندی سنی که در پژوهش‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده‌بندی سنی نشان‌دهنده ضعف این سیستم نیست.

در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده‌بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می‌شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی‌های محبوب و پرستفاده در کشور بازی‌های موبایلی هستند که اساساً رده‌بندی سنی چالشی برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی‌ها در آمار مورد بررسی است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است. همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود.

از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خود اظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملاً مشهود است: <https://www.aparat.com/v/HttOX> نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است.

در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است. متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوئیز آو کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی - اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است.

تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.

پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۱۷/۷/۹۶)

روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسشی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقا این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفا از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۰۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئونات و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسشی قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گالایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملاً مشهود است:

<https://www.aparat.com/v/HttvOX>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ترمبختش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوییز آو کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد طی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



تمدید مهلت ارسال مقالات به DGRC ۲۰۱۸ تا ۴ آبان ماه (۱۳۹۷-۰۹-۲۴)

به استحضار می رساند، با توجه به پایان یافتن مهلت اولیه ارسال مقالات به دبیرخانه «دومین ملی کنفرانس و اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال»، زمان ارسال مقالات به دلیل استقبال گسترده پژوهشگران در رشته های مختلف دانشگاهی تمدید می گردد. اساتید پژوهشگران، دانشجویان و کلیه علاقه مندان به پژوهش در حوزه بازی های دیجیتال، برای ارسال مقالات خود به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، تا ۴ آبان ماه برای ارسال مقالات خود فرصت دارند.

چرا مقالات خود را به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ارسال کنیم؟

DGRC ۲۰۱۸ تحت حمایت شاخه ایرانی IEEE برگزار می گردد. مقالات پذیرفته شده در این دوره از کنفرانس به منظور نمایه سازی برای پایگاه بین المللی IEEE Xplore ارسال خواهند شد.

مقالات پذیرفته شده این دوره، در پایگاه های استنادی داخلی همچون سیولیکا نمایه خواهند شد. مقالات برتر DGRC ۲۰۱۸ در فصلنامه های علمی پژوهشی تحقیقات فرهنگی ایران، مطالعات رسانه های نوین، تحقیقات فناوری اطلاعات و ارتباطات، راهبرد فرهنگ و فصلنامه علمی ترویجی سیاست نامه علم و فناوری، با داوری بدون نوبت برای انتشار از مزیت تسهیل و تسریع برخوردار خواهند شد. لازم به ذکر است که کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، به عنوان جامع ترین کنفرانس میان رشته ای کشور در زمینه بازی های دیجیتال، در تاریخ هشتم و نهم آذرماه سال جاری و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری دانشگاه صداوسیما برگزار خواهد شد.

برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به <http://www.dgconf.com/fa> مراجعه نمایید.



پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۳۹۷-۰۹-۲۴)

ICTPRESS - روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

به گزارش شبکه خبری ICT PRESS، در بخش های عمده ای از صحت های مطرح شده شاهد تأکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تأمین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESRا همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRا نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلیه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تأیید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRا مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملاً مشهود است:

<https://www.aparat.com/v/HttvOX>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بخش مهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است. متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوییز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاکتری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد. در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



تمدید مهلت ارسال مقالات به DGRC۲۰۱۸ تا ۴ آبان ماه (۱۳۹۶-۰۷/۱۰/۲۲)

تمدید مهلت ارسال مقالات به DGRC۲۰۱۸ تا ۴ آبان ماه

به استحضار می رساند، با توجه به پایان یافتن مهلت اولیه ارسال مقالات به دبیرخانه «دومین ملی کنفرانس و اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال»، زمان ارسال مقالات به دلیل استقبال گسترده پژوهشگران در رشته های مختلف دانشگاهی تمدید می گردد. اساتید پژوهشگران، دانشجویان و کلیه علاقه مندان به پژوهش در حوزه بازی های دیجیتال، برای ارسال مقالات خود به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، تا ۴ آبان ماه برای ارسال مقالات خود فرصت دارند.

چرا مقالات خود را به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ارسال کنیم؟

DGRC۲۰۱۸ تحت حمایت شاخه ایرانی IEEE برگزار می گردد. مقالات پذیرفته شده در این دوره از کنفرانس به منظور نمایه سازی برای پایگاه بین المللی IEEE Xplore ارسال خواهند شد.

مقالات پذیرفته شده این دوره، در پایگاه های استنادی داخلی همچون سیولیکا نمایه خواهند شد.

مقالات برتر DGRC۲۰۱۸ در فصلنامه های علمی پژوهشی تحقیقات فرهنگی ایران، مطالعات رسانه های نوین، تحقیقات فناوری اطلاعات و ارتباطات، راهبرد فرهنگ و فصلنامه علمی ترویجی سیاست نامه علم و فناوری، با داوری بدون نوبت برای انتشار از مزیت تسهیل و تسریع برخوردار خواهند شد.

لازم به ذکر است که کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، به عنوان جامع ترین کنفرانس میان رشته ای کشور در زمینه بازی های دیجیتال، در تاریخ هشتم و نهم آذرماه سال جاری و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری دانشگاه صداوسیما برگزار خواهد شد.

برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به <http://www.dgconf.com/fa> مراجعه نمایید.



پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۰۷/۱۰/۲۲)

روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقا این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفا از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویتترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESRA همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی قمار در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملا پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفا خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRA مجددا بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملا مشهود است:

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقاداتآمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقا این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ترمیش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عنوانی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عنوانی است. بازی محبوبی چون کوییز آو کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد. در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



تمدید مهلت ارسال مقالات به DGRC۲۰۱۸ تا ۴ آبان ماه (۱۳۹۷/۰۷/۲۲ تا ۱۳۹۷/۰۸/۰۸)

به استحضار می رساند، با توجه به پایان یافتن مهلت اولیه ارسال مقالات به دبیرخانه «دومین ملی کنفرانس و اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال»، زمان ارسال مقالات به دلیل استقبال گسترده پژوهشگران در رشته های مختلف دانشگاهی تمدید می گردد. در ادامه همراه دنیای بازی باشید. اساتید، پژوهشگران، دانشجویان و کلیه علاقه مندان به پژوهش در حوزه بازی های دیجیتال، برای ارسال مقالات خود به دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، تا ۴ آبان ماه برای ارسال مقالات خود فرصت دارند.

چرا مقالات خود را به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ارسال کنیم؟

DGRC۲۰۱۸ تحت حمایت شاخه ایرانی IEEE برگزار می گردد. مقالات پذیرفته شده در این دوره از کنفرانس به منظور نمایه سازی برای پایگاه بین المللی IEEE Xplore ارسال خواهند شد.

مقالات پذیرفته شده این دوره، در پایگاه های استنادی داخلی همچون سیویلیکا نمایه خواهند شد.

مقالات برتر DGRC۲۰۱۸، در فصلنامه های علمی پژوهشی تحقیقات فرهنگی ایران، مطالعات رسانه های نوین، تحقیقات فناوری اطلاعات و ارتباطات، راهبرد فرهنگ و فصلنامه علمی ترویجی سیاست نامه علم و فناوری، با داوری بدون نوبت برای انتشار از مزیت تسهیل و تسریع برخوردار خواهند شد.

لازم به ذکر است که کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، به عنوان جامع ترین کنفرانس میان رشته ای کشور در زمینه بازی های دیجیتال، در تاریخ هشتم و نهم آذرماه سال جاری و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری: برگزار خواهد شد.

برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به <http://www.dgconf.com/fa> مراجعه نمایید.



پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۳۹۷/۰۷/۲۲ تا ۱۳۹۷/۰۸/۰۸)

روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسشی از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاهای و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بودیم، با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود همخوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئونات و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در بیشترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۴۴۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند.

در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پرستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گامی بلند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملاً مشهود است:

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ترمیمی بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا ضداً ارزش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کویز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای اسامال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه اسامال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می شود. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۱۳۹۷/۹۸/۹۹)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به موارد و ادعاهایی که علیه این بنیاد در مجلس شورای اسلامی مطرح شده بود پاسخ داد.

به گزارش ایلنا، روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تأکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶،۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹،۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در (ادامه دارد ...) همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است.



(ادامه خبر ...) تدوین نظام ESRA همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گامی بلند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی و ترمیمی بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد. در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد طی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می شود. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۷/۳۳)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به موارد و ادعاهایی که علیه این بنیاد در مجلس شورای اسلامی مطرح شده بود پاسخ داد.

به گزارش ایلتاروز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. بر مبنای همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶،۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئونات و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در وبسایت فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹،۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر در باب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی سنی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن‌ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقا دهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۴ گزارشی شفاف از عملکرد خود در سال های ۹۳ و ۹۴ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می شود. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



پاسخ بنیاد بازی رایانه ای به برخی موارد مطرح شده در مجلس (۱۳۹۶-۹۷/۹۸)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در متنی به برخی موارد مطرح شده که اخیراً در رابطه با این بنیاد در مجلس شورای اسلامی مطرح شده، پاسخ داد.

روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد که بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

به گزارش ایستاد، در متن ارسالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آمده است: «در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تأکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تأمین، واردات، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶،۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئونات و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویتترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹,۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملا پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلیه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفا خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تمهیدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجددا بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملا مشهود است:

<https://www.wirc.ir/s/۴۱۲>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقاداتآمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقا این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ترمیش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درون ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفا چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتا تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس (ادامه

(ادامه خبر ...) از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وب سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می شود. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.

انتهای پیام



واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اظهارات اخیر مجلس در مورد بازی های ویدیویی (۱۳۹۵-۹۶/۱۷/۲۶)

در جریان جلسه روز چهارشنبه مجلس شورای اسلامی، اظهاراتی علیه بازی های ویدیویی توسط یکی از نمایندگان مطرح شد که حال، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نسبت به این موضوع واکنش نشان داده است.

روز چهارشنبه هفته گذشته، سید عباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، در مجلس شورای اسلامی حاضر شد و به سوالات نمایندگان محترم پاسخ داد. در جریان این جلسه، یکی از نمایندگان اظهاراتی علیه بازی های ویدیویی مطرح کرد و در بخش هایی هم فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای را در نظارت درست بر بازار مورد پرسش قرار داد. حال بنیاد، با انتشار متنی، توضیحاتی در این مورد ارائه و در رابطه با این اظهارات شفاف سازی کرده است.

نماینده محترم مجلس، در بخشی از صحبت های خود اعتراضاتی نسبت به بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی خود داشت که بنیاد در این رابطه گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تاکنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است. در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تاکنون بیش از ۲۶ هزار و ۷۰۰ بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر آن ها اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ بازی غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند، اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در وبسایت های فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نیست و گزارش بیش از ۱۹ هزار لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

در بخشی دیگری از صحبت های نماینده مجلس، وی اعتراض هایی نسبت به سیستم رده بندی سنی بازی ها در ایران داشت و آن را یک سیستم من درآوردی دانست، بنیاد در این مورد هم گفت:

در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESRا همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRا نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر در باب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالشی برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و بازی هایی با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرند با افزایش چشم گیر روبه رو بوده است. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است؛ درصد بالایی که با تلاش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هرچند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل یکی دیگر از زمینه هایی بود که نماینده شهر مشهد، نسبت به آن اعتراض داشت، اما بنیاد در پیاتیه خود اعلام کرده که این پرسشنامه اصلاً به معنی صدور مجوز برای یک بازی نیست و بیش تر، خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است. این پرسش نامه قرار است در فروشگاه های دیجیتال درج شود و بازساز پیش از مشاهده آن، باید یک تعهد نامه را امضا کند. اما در نهایت، نتیجه این پرسشنامه نهایی نیست و بازی ها در نهایت باز هم توسط نظام رده بندی ESRا بررسی می شوند و در صورت وجود موردی معایر با اظهارات بازساز، بازی بلافاصله از فروشگاه ها حذف می شود.

اما یکی دیگر از انتقاد های نماینده مجلس، به سهم بالای بازی های خارجی از بازار کشور اختصاص داشت. بنیاد در این مورد هم گفت: در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم؛ به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود بازی هایی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا ضارزش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به بازی هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین آثاری است. بازی محبوبی چون کوئیز آو کینگز با بیش از هشت میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از بازی های ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

آخرین بخش پیاتیه بنیاد هم به ادعای نماینده مجلس مبنی بر عدم شفافیت مالی این نهاد مرتبط است و در آن می خوانیم: در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد طی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هرچه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.

نظرات خود را در مورد پیاتیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای با زومجی به اشتراک بگذارید.



پاسخ بنیاد بازی رایانه ای به مجلس (۱۳۹۷-۹۵-۸۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در متنی به برخی موارد مطرح شده که اخیراً در رابطه با این بنیاد در مجلس شورای اسلامی مطرح شده، پاسخ داد.

آفتاب نیز: روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد که بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و اتهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در متن ارسالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آمده است: «در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ادعایی یا هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶,۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در وبسایت فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹,۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESRا همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRا نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر در باب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پرانتفاع در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلايه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRا مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملاً مشهود است:

<https://www.wirc.ir/s412>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ترمیمی بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا ضارزش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کویز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای اسامال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد طی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه اسامال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وب سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می شود. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است. *

منبع: ایسا



در پاسخ به سوال نماینده مجلس؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص عدم شفافیت هزینه کرد این مرکز واکنش نشان داد (۱۳۹۷/۰۷/۰۲-۱۳۹۷/۰۷/۰۲)

گروه فناوری اطلاعات - بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مواردی که یکی از نمایندگان مجلس در خصوص عدم شفافیت و هزینه کرد در این بنیاد مطرح شده بود، پاسخ داد.

به گزارش ایکنا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به موارد مطرح شده توسط یکی از نمایندگان مجلس در خصوص عدم نظارت کافی و شفافیت هزینه ها پاسخ داد که متن آن به شرح زیر است:

«روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی، مواردی درباره بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان مجلس در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس، بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به مسائل مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای، نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تاکنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تاکنون بیش از ۲۶،۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده، حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹،۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESRA همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دریاب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده، مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلايه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقاداتی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا سداوزش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوئیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقا دهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از دیرینه ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد. در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد طی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می شود.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.

انتهای پیام



واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اظهارات اخیر مجلس در مورد بازی های ویدیویی (۱۳۹۶-۹۷/۹۸-۹۹)

روز چهارشنبه هفته گذشته، سید عباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، در مجلس شورای اسلامی حاضر شد و به سوالات نمایندگان محترم پاسخ داد. در جریان این جلسه، یکی از نمایندگان اظهاراتی علیه بازی های ویدیویی مطرح کرد و در بخش هایی هم فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای را در نظارت درست بر بازار مورد پرسش قرار داد. حال بنیاد، با انتشار متنی، توضیحاتی در این مورد ارائه و در رابطه با این اظهارات شفاف سازی کرده است.

نماینده محترم مجلس، در بخشی از صحبت های خود اعتراضاتی نسبت به بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی خود داشت که بنیاد در این رابطه گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تاکنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است. در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تاکنون بیش از ۲۶ هزار و ۷۰۰ بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر آن ها اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ بازی غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند، اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در وبسایت فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نیست و گزارش بیش از ۱۹ هزار لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

در بخش دیگری از صحبت های نماینده مجلس، وی اعتراض هایی نسبت به سیستم رده بندی سنی بازی ها در ایران داشت و آن را یک سیستم من درآوردی دانست. بنیاد در این مورد هم گفت:

در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و بازی هایی با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرند با افزایش چشم گیر روبه رو بوده است. طبق جدیدترین گزارش معاوت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است؛ درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هرچند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گالایه مند است.

پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایل یکی دیگر از زمینه هایی بود که نماینده شهر مشهد، نسبت به آن اعتراض داشت، اما بنیاد در پیاپی خود اعلام کرده که این پرسشنامه اصلاً به معنی صدور مجوز برای یک بازی نیست و بیش تر، خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است. این پرسش نامه قرار است در فروشگاه های دیجیتال درج شود و بازی ساز پیش از مشاهده آن، باید یک تعهد نامه را امضا کند. اما در نهایت، نتیجه این پرسشنامه نهایی نیست و بازی ها در نهایت باز هم توسط نظام رده بندی ESRa بررسی می شوند و در صورت وجود موردی مغایر با اظهارات بازی ساز، بازی بلافاصله از فروشگاه ها حذف می شود.

اما یکی دیگر از انتقاد های نماینده مجلس، به سهم بالای بازی های خارجی از بازار کشور اختصاص داشت. بنیاد در این مورد هم گفت: در زمینه حضور بازی های غیر ایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم؛ به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود بازی هایی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادرات ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به بازی هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین آثاری است. بازی محبوبی چون کوئیز او کینگز با بیش از هشت میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از بازی های ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد. آخرین بخش بیانی بنیاد هم به ادعای نماینده مجلس مبنی بر عدم شفافیت مالی این نهاد مرتبط است و در آن می خوانیم:

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هرچه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است. نظرات خود را در مورد بیانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با زومجی به اشتراک بگذارید.



پاسخ بنیاد بازی رایانه ای به برخی موارد مطرح شده در مجلس (۱۳۹۶-۹۷/۱۳۹۷-۹۸)

تهران (پانا) - بنیاد ملی بازی های رایانه ای در متنی به برخی موارد مطرح شده که اخیراً در رابطه با این بنیاد در مجلس شورای اسلامی مطرح شده، پاسخ داد.

به گزارش ایسنا، روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد که بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و اتهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در متن ارسالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آمده است: «در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفا از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶,۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئونات و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹,۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دریاب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالشی برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی قمار در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملا پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلیله مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفا خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تمهیدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجددا بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملا مشهود است:

<https://www.irc.gir/s/۴۱۲>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقاداتی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقا این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقا دهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وب سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می شود. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



پاسخ بنیاد بازی رایانه ای به برخی موارد مطرح شده در مجلس (۱۳۹۶-۹۷/۹۸-۹۹/۱۴۰۰)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در متنی به برخی موارد مطرح شده که اخیراً در رابطه با این بنیاد در مجلس شورای اسلامی مطرح شده، پاسخ داد.

روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد که بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

به گزارش ایستاد، در متن ارسالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آمده است: «در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶،۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویتترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹،۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباره سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ترمیش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از دیرینه ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وب سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می شود. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.»



پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۱۷/۷/۱۳۹۶)

ایرانیان روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروی بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلايه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملاً مشهود است:

<https://www.aparat.com/v/HttOX>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن‌ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای اسمال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقا دهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاکتری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه اسمال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۹۷/۹۸)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به موارد و ادعاهایی که علیه این بنیاد در مجلس شورای اسلامی مطرح شده بود، پاسخ داد.

به گزارش ایلتا، روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تأکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تأمین، واردات، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶،۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹,۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پرستاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملا پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی سنی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفا خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجددا بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقاداتی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقا این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ترمبش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفا چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتا تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد طی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است.

این بنیاد، تمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می شود.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر کرد؛ پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۱/۴۴-۱۷/۴۴-۱۱/۴۴)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پاسخ شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی درباره بازی های رایانه ای را منتشر کرد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ادعاها و اتهامات مطرح شده پاسخ داد.

در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئونات و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۴۴۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESRا همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRا نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود.

از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ترمبش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوئیز آو کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد. در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می شود. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخشی های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منتشر شده و می شود که اتفاقا این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروی بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفا از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویرترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰۰

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دریاب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی قمار در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملا پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلیه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفا خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجددا بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملا مشهود است:

<https://www.aparat.com/v/HtV0X>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادات به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقا این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی ثمربخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

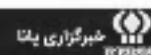
متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقا دهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.



فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران (۱۳۹۴-۹۵/۹۶/۹۷)

تهران(پانا) - دبیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران طی بیانیه ای از تمام علاقه مندان و طراحان دعوت می کند تا در فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره گیم تهران شرکت کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی های رایانه ای تهران که سالانه میزبان اهالی صنعت بازی های رایانه ای ایران است در دوره هشتم با رویکردی کاملاً متفاوت در اسفند ماه برگزار خواهد شد.

جشنواره امسال با تغییرات متعددی نسبت به سال های گذشته برگزار می شود که از جمله این تغییرات می توان به تغییر شخصیت اصلی این رویداد اشاره کرد. به همین جهت طی فراخوان پیش رو از تمام طراحان علاقه مند به بازی های رایانه ای دعوت می شود که آثار خود را تا پایان آبان ماه به دبیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال کنند.

افراد برگزیده تا ۱۵ آذر ماه فرصت خواهند داشت تا اصلاحات نهایی را روی طرح خود اعمال کنند. سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد و سه طرح برتر انتخاب می شوند.

همچنین برای طرح های اول تا سوم به ترتیب ۵ میلیون تومان، ۳ میلیون تومان و ۱ میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده است.

شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.

۲. شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.

۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد.

۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.

۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای روبرو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.

۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح برای جشنواره بازی های رایانه ای تهران است.

۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.

۸. فایل های ارسالی در فرمت jpeg و در فایل زیپ شده ارسال شوند.

طرح برگزیده در صورتی که تمام شرایط موجود را داشته باشد به عنوان شخصیت اصلی جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب خواهد شد.

علاقه مندان جهت ارسال آثار خود می توانند از طریق فرم موجود در صفحه <https://www.ircg.ir/fa/form/۳۲> استفاده نمایند.



فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران (۱۳۹۶-۹۷/۹۸)

دیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانیه ای از تمام علاقه مندان و طراحان دعوت می کند تا در فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره گیم تهران شرکت کنند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی های رایانه ای تهران که سالانه میزبان اهالی صنعت بازی های رایانه ای ایران است در دوره هشتم با رویکردی کاملاً متفاوت در اسفند ماه برگزار می شود.

جشنواره امسال با تغییرات متعددی نسبت به سال های گذشته برگزار می شود که از جمله این تغییرات می توان به تغییر شخصیت اصلی این رویداد اشاره کرد. به همین جهت در فراخوان پیش رو از تمام طراحان علاقه مند به بازی های رایانه ای دعوت می شود که آثار خود را تا پایان آبان ماه به دیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال کنند.

افراد برگزیده تا ۱۵ آذر ماه فرصت دارند تا اصلاحات نهایی را روی طرح خود اعمال کنند. سپس داوری در دو مرحله انجام خواهد شد و سه طرح برتر انتخاب می شود.

همچنین برای طرح های اول تا سوم به ترتیب ۵ میلیون تومان، ۳ میلیون تومان و ۱ میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده است. شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد، شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد، در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد، شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد، شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای روبرو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح برای جشنواره بازی های رایانه ای تهران است از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید. فایل های ارسالی در فرمت jpeg و در فایل زیپ شده ارسال شوند.

طرح برگزیده در صورتی که تمام شرایط موجود را داشته باشد به عنوان شخصیت اصلی جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب می شود.



فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران (۱۳۹۶-۹۷/۹۸)

دیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران طی بیانیه ای از تمام علاقه مندان و طراحان دعوت می کند تا در فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره گیم تهران شرکت کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی های رایانه ای تهران که سالانه میزبان اهالی صنعت بازی های رایانه ای ایران است در دوره هشتم با رویکردی کاملاً متفاوت در اسفند ماه برگزار خواهد شد.

جشنواره امسال با تغییرات متعددی نسبت به سال های گذشته برگزار می شود که از جمله این تغییرات می توان به تغییر شخصیت اصلی این رویداد اشاره کرد. به همین جهت طی فراخوان پیش رو از تمام طراحان علاقه مند به بازی های رایانه ای دعوت می شود که آثار خود را تا پایان آبان ماه به دیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال کنند.

افراد برگزیده تا ۱۵ آذر ماه فرصت خواهند داشت تا اصلاحات نهایی را روی طرح خود اعمال کنند. سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد و سه طرح برتر انتخاب می شوند.

همچنین برای طرح های اول تا سوم به ترتیب ۵ میلیون تومان، ۳ میلیون تومان و ۱ میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده است.

شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.
۲. شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.
۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد.
۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.
۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای روبرو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.

۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح برای جشنواره بازی های رایانه ای تهران است.

۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.

۸. فایل های ارسالی در فرمت jpeg و در فایل زیپ شده ارسال شوند.

طرح برگزیده در صورتی که تمام شرایط موجود را داشته باشد به عنوان شخصیت اصلی جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب خواهد شد.

علاقه مندان جهت ارسال آثار خود می توانند از طریق فرم موجود در صفحه <https://www.ircg.ir/fa/form/۳۲> استفاده نمایند.



فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران (۱۳۹۵-۹۶/۷/۲۲)

اقتصاد ایران: دبیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیاتیه ای از تمام علاقه مندان و طراحان دعوت می کند تا در فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره گیم تهران شرکت کنند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی های رایانه ای تهران که سالانه میزبان اهالی صنعت بازی های رایانه ای ایران است در دوره هشتم با رویکردی کاملاً متفاوت در اسفند ماه برگزار می شود.

جشنواره امسال با تغییرات متعددی نسبت به سال های گذشته برگزار می شود که از جمله این تغییرات می توان به تغییر شخصیت اصلی این رویداد اشاره کرد. به همین جهت در فراخوان پیش رو از تمام طراحان علاقه مند به بازی های رایانه ای دعوت می شود که آثار خود را تا پایان آبان ماه به دبیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال کنند.

افراد برگزیده تا ۱۵ آذر ماه فرصت دارند تا اصلاحات نهایی را روی طرح خود اعمال کنند. سپس داوری در دو مرحله انجام خواهد شد و سه طرح برتر انتخاب می شود.

همچنین برای طرح های اول تا سوم به ترتیب ۵ میلیون تومان، ۳ میلیون تومان و ۱ میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده است. شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات شخصیت طراحی شده باید ایرانی باش، شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد، در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد، شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد، شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای روبرو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح برای جشنواره بازی های رایانه ای تهران است از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید. فایل های ارسالی در فرمت jpeg و در فایل زیپ شده ارسال شوند.

طرح برگزیده در صورتی که تمام شرایط موجود را داشته باشد به عنوان شخصیت اصلی جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب می شود.



فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران (۱۳۹۵-۹۶/۷/۲۲)

دبیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران طی بیاتیه ای از تمام علاقه مندان و طراحان دعوت می کند تا در فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره گیم تهران شرکت کنند.

به گزارش تیپان و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی های رایانه ای تهران که سالانه میزبان اهالی صنعت بازی های رایانه ای ایران است در دوره هشتم با رویکردی کاملاً متفاوت در اسفند ماه برگزار خواهد شد.

جشنواره امسال با تغییرات متعددی نسبت به سال های گذشته برگزار می شود که از جمله این تغییرات می توان به تغییر شخصیت اصلی این رویداد اشاره کرد. به همین جهت طی فراخوان پیش رو از تمام طراحان علاقه مند به بازی های رایانه ای دعوت می شود که آثار خود را تا پایان آبان ماه به دبیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال کنند.

افراد برگزیده تا ۱۵ آذر ماه فرصت خواهند داشت تا اصلاحات نهایی را روی طرح خود اعمال کنند. سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد و سه طرح برتر انتخاب می شوند.

همچنین برای طرح های اول تا سوم به ترتیب ۵ میلیون تومان، ۳ میلیون تومان و ۱ میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده است.

شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.
۲. شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.
۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد.
۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.
۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای روبرو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.

۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح برای جشنواره بازی های رایانه ای تهران است.

۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.

۸. فایل های ارسالی در فرمت jpeg و در فایل زیپ شده ارسال شوند.

طرح برگزیده در صورتی که تمام شرایط موجود را داشته باشد به عنوان شخصیت اصلی جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب خواهد شد.

طرح برگزیده در صورتی که تمام شرایط موجود را داشته باشد به عنوان شخصیت اصلی جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب خواهد شد.

علاقه مندان جهت ارسال آثار خود می توانند از فرم موجود در صفحه <https://www.ircg.ir/fa/form/۲۲> استفاده کنند.



پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۹۷/۷/۱۳۹۶)

ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس در قالب پرسشی از وزیر فرهنگ مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و اتهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود همخوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶،۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شئون و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در وبسایت فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹،۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسشی قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه بیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر درباب سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عناوین با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده بندی گلايه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهود و کلمات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خوداظهاری ابتدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESR.A مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتوای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملاً مشهود است:

<https://www.wirc.ir/s/۴۱۲>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادی به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن‌ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۶) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی تمرینش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی است. در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متأسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا صادراتش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوپیز او کینگز با بیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها نام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیط اعتبار خارج است.

این بنیاد، نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده نزدیک منتشر می شود. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.

پایان پیام/۳۱



نسیم آنلاین
NASIM ONLINE AGENCY

فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران (۱۳۹۶-۹۷-۹۸)

دبیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در بیانیه ای از تمام علاقه مندان و طراحان دعوت می کند تا در فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره گیم تهران شرکت کنند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی های رایانه ای تهران که سالانه میزبان اهالی صنعت بازی های رایانه ای ایران است در دوره هشتم با رویکردی کاملاً متفاوت در اسفند ماه برگزار می شود.

جشنواره امسال با تغییرات متعددی نسبت به سال های گذشته برگزار می شود که از جمله این تغییرات می توان به تغییر شخصیت اصلی این رویداد اشاره کرد. به همین جهت در فراخوان پیش رو از تمام طراحان علاقه مند به بازی های رایانه ای دعوت می شود که آثار خود را تا پایان آبان ماه به دبیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال کنند.

افراد برگزیده تا ۱۵ آذر ماه فرصت دارند تا اصلاحات نهایی را روی طرح خود اعمال کنند. سپس داوری در دو مرحله انجام خواهد شد و سه طرح برتر انتخاب می شود.

همچنین برای طرح های اول تا سوم به ترتیب ۵ میلیون تومان، ۳ میلیون تومان و ۱ میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده است. شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات شخصیت طراحی شده باید ایرانی باش، شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد، در طراحی شخصیت باید از آلمان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد، شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد، شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای روبرو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح برای جشنواره بازی های رایانه ای تهران است از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید. فایل های ارسالی در فرمت jpeg و در فایل زیپ شده ارسال شوند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) طرح برگزیده در صورتی که تمام شرایط موجود را داشته باشد به عنوان شخصیت اصلی جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب می شود.
منبع: مهر



فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران (۱۳۹۶-۹۷/۹۸-۹۹)

دیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران طی بیانیه ای از تمام علاقه مندان و طراحان دعوت می کند تا در فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره گیم تهران شرکت کنند.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی های رایانه ای تهران که سالانه میزبان اهالی صنعت بازی های رایانه ای ایران است در دوره هشتم با رویکردی کاملاً متفاوت در اسفند ماه برگزار خواهد شد. جشنواره امسال با تغییرات متعددی نسبت به سال های گذشته برگزار می شود که از جمله این تغییرات می توان به تغییر شخصیت اصلی این رویداد اشاره کرد. به همین جهت طی فراخوان پیش رو از تمام طراحان علاقه مند به بازی های رایانه ای دعوت می شود که آثار خود را تا پایان آبان ماه به دیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال کنند. افراد برگزیده تا ۱۵ آذر ماه فرصت خواهند داشت تا اصلاحات نهایی را روی طرح خود اعمال کنند. سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد و سه طرح برتر انتخاب می شوند.

همچنین برای طرح های اول تا سوم به ترتیب ۵ میلیون تومان، ۳ میلیون تومان و ۱ میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده است. شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.
 ۲. شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.
 ۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد.
 ۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.
 ۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای روبرو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.
 ۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح برای جشنواره بازی های رایانه ای تهران است.
 ۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.
 ۸. فایل های ارسالی در فرمت jpeg و در فایل زیپ شده ارسال شوند.
- طرح برگزیده در صورتی که تمام شرایط موجود را داشته باشد به عنوان شخصیت اصلی جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب خواهد شد. علاقه مندان جهت ارسال آثار خود می توانند از طریق فرم موجود در صفحه <https://www.ircg.ir/fa/form/۳۲> استفاده نمایند.

پایان پیام/۳۱



پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مجلس: ادعایان با شواهد همخوانی ندارد (۱۳۹۶-۹۷/۹۸-۹۹)

هفته گذشته و بعد از ارایه دو کارت زرد مجلس به وزیر فرهنگ و ارشاد مبنی بر عدم نظارت مناسب این وزارتخانه بر بازار بازی های رایانه ای، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناظر اصلی این بازار به شبهات مطرح شد در این جلسه مجلس پاسخ داده است. بنیاد در متن نامه ای که برای رسانه ها ارسال کرده، ادعای مجلس مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش را با هیچ یک از شواهد موجود بازار هم خوان ندانسته است. بنیاد تاکید می کند که این نهاد براساس وظایف نظارتی در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است. همچنین شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر سال در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر می شود که این نمایه عملکرد نیز در اختیار نمایندگان مجلس قرار می گیرد. بنیاد با استناد به همین گزارش عملکرد، تصریح کرده که این نهاد از سال ۱۳۹۳ تاکنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی نیز بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است. همچنین بنیاد تاکید کرده که فعالیت های نظارتی این نهاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹ هزار لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

بنیاد در پاسخ به ادعای نصرالله پژمانفر، عضو کمیته فرهنگی مجلس که در سخنان خود سیستم رده بندی ملی بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآوردی» توصیف کرده نیز گفته است: «سیستم رده بندی سنی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. نظام رده بندی E.S.R.A نه تنها من درآوردی نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم».

در بخش دیگری از این بیانیه بنیاد در پاسخ به انتقاد این نماینده مجلس نسبت به سهم بالای بازی های خارجی در بازار نرم افزار کشور اعلام کرده که در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش نمای بازی در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است اما بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به ادعای نصرالله پژمانفر، عضو کمیته فرهنگی مجلس و مطرح کننده سوال از وزیر ارشاد در خصوص عدم شفافیت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای این ادعا را تمجیب برانگیز دانسته و اعلام کرده است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد در گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی نصرالله پژمانفر، عضو کمیته فرهنگی مجلس مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۵ و ۹۶ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وب سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است.



واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رده بندی سنی بازی های با محتوای خشونت + ویدئو (۱۳۹۷/۰۷/۲۲)

با وجود اینکه در صحن مجلس و در حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفته شد بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی های رایانه ای و موبایلی با مؤلفه هایی از جنس خشونت، ترس، استفاده از مشروبات الکلی و... رده بندی سنی می دهد، اما این بنیاد نپذیرفت.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات و ارتباطات باشگاه خبرنگاران پویا؛ چهارشنبه هفته گذشته که وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برای پاسخگویی به دو موضوع «عدم نظارت بر سامانه های ویدئویی آنلاین» و همچنین «تاکارآمدی بنیاد ملی بازی های رایانه ای» روانه مجلس شورای اسلامی و نهایتاً با عدم اقبال نمایندگان مردم با دو کارت زرد از صحن بدرقه شد، یکی از نمایندگان مجلس به نکات جالبی درباره فرآیند در نظر گرفته شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای ارائه رده بندی سنی به بازی ها پرداخت.

پژمانفر با اشاره به اینکه سهم بازی های خارجی از بازار کشورمان ۸۶ درصد بوده و در نهایت بازی های داخلی ۱۴ درصد سهم دارند، گفت: متأسفانه در این بازی ها که با تخلف در دسترس آینده سازان این کشور هستند محتوایی مانند خلاف جنسی، القای کفر، تزیین دین، همجنس گرایی، آموزش انواع جرم ها مانند سرقت، قتل های دسته جمعی، روابط جنسی و... مشاهده می شود.

وی با اشاره به اینکه قانون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای صراحتاً کنار گذاشته شده است، عنوان کرد: به عنوان مثال در پرسشنامه بازی های رایانه ای و موبایلی از مؤلفه هایی مانند خشونت، ترس، کلمات توهین آمیز، استفاده از مشروبات الکلی، قمار، یأس و ناامیدی سوال می شود که بر اساس یک نمونه عملی، بازی که پاسخش در همه این موارد بلی بوده، عنوان رده بندی سنی گرفته است.

با توجه به پیش کشیده شدن این موضوع، بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تکذیب چنین موضوعی، اقدام به انتشار ویدئویی با همان نمونه عملی کرده که به شرح زیر است:



واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رده بندی سنی بازی های با محتوای خشونت + ویدئو (۱۳۸۷-۱۷/۰۹/۹۶)

اقتصاد ایران: با وجود اینکه در صحن مجلس و در حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفته شد بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی های رایانه ای و موبایلی با مؤلفه هایی از جنس خشونت، ترس، استفاده از مشروبات الکلی و... رده بندی سنی می دهد، اما این بنیاد تذبذرفت.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات و ارتباطات باشگاه خبرنگاران پویا؛ چهارشنبه هفته گذشته که وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برای پاسخگویی به دو موضوع «عدم نظارت بر سامانه های ویدئویی آنلاین» و همچنین «تاکارآمدی بنیاد ملی بازی های رایانه ای» روانه مجلس شورای اسلامی و نهایتاً با عدم اقبال نمایندگان مردم با دو کارت زرد از صحن بدرقه شد، یکی از نمایندگان مجلس به نکات جالبی درباره فرآیند در نظر گرفته شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای ارائه رده بندی سنی به بازی ها پرداخت.

پژمانفر با اشاره به اینکه سهم بازی های خارجی از بازار کشورمان ۸۶ درصد بوده و در نهایت بازی های داخلی ۱۴ درصد سهم دارند، گفت: متأسفانه در این بازی ها که با تخلف در دسترس آینده سازان این کشور هستند محتواهایی مانند خلاف جنسی، القای کفر، تزیین دین، همجنس گرایی، آموزش انواع جرم ها مانند سرقت، قتل های دسته جمعی، روابط جنسی و... مشاهده می شود.

وی با اشاره به اینکه قانون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای صراحتاً کنار گذاشته شده است، عنوان کرد: به عنوان مثال در پرسشنامه بازی های رایانه ای و موبایلی از مؤلفه هایی مانند خشونت، ترس، کلمات توهین آمیز، استفاده از مشروبات الکلی، قمار، یأس و ناامیدی سوال می شود که بر اساس یک نمونه عملی، بازی که پاسخش در همه این موارد بلی بوده، عنوان رده بندی سنی گرفته است.

با توجه به پیش کشیده شدن این موضوع، بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تکذیب چنین موضوعی، اقدام به انتشار ویدئویی با همان نمونه عملی کرده که به شرح زیر است:

انتهای پیام/



واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رده بندی سنی بازی های با محتوای خشونت + ویدئو (۱۳۸۷-۱۷/۰۹/۹۶)

فصل اقتصاد - با وجود اینکه در صحن مجلس و در حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفته شد بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی های رایانه ای و موبایلی با مؤلفه هایی از جنس خشونت، ترس، استفاده از مشروبات الکلی و... رده بندی سنی می دهد، اما این بنیاد تذبذرفت.

به گزارش فصل اقتصاد؛ چهارشنبه هفته گذشته که وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برای پاسخگویی به دو موضوع «عدم نظارت بر سامانه های ویدئویی آنلاین» و همچنین «تاکارآمدی بنیاد ملی بازی های رایانه ای» روانه مجلس شورای اسلامی و نهایتاً با عدم اقبال نمایندگان مردم با دو کارت زرد از صحن بدرقه شد، یکی از نمایندگان مجلس به نکات جالبی درباره فرآیند در نظر گرفته شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای ارائه رده بندی سنی به بازی ها پرداخت.

پژمانفر با اشاره به اینکه سهم بازی های خارجی از بازار کشورمان ۸۶ درصد بوده و در نهایت بازی های داخلی ۱۴ درصد سهم دارند، گفت: متأسفانه در این بازی ها که با تخلف در دسترس آینده سازان این کشور هستند محتواهایی مانند خلاف جنسی، القای کفر، تزیین دین، همجنس گرایی، آموزش انواع جرم ها مانند سرقت، قتل های دسته جمعی، روابط جنسی و... مشاهده می شود.

وی با اشاره به اینکه قانون توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای صراحتاً کنار گذاشته شده است، عنوان کرد: به عنوان مثال در پرسشنامه بازی های رایانه ای و موبایلی از مؤلفه هایی مانند خشونت، ترس، کلمات توهین آمیز، استفاده از مشروبات الکلی، قمار، یأس و ناامیدی سوال می شود که بر اساس یک نمونه عملی، بازی که پاسخش در همه این موارد بلی بوده، عنوان رده بندی سنی گرفته است.

با توجه به پیش کشیده شدن این موضوع، بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تکذیب چنین موضوعی، اقدام به انتشار ویدئویی با همان نمونه عملی کرده که به شرح زیر است:

انتهای پیام/



مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال : مطالعات داخلی درباره بازی های در خواب زمستانی رفته

است (۱۳۹۴-۰۷/۰۶/۹۵)

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال می گوید تعداد مطالعات داخلی در قالب کتاب، مقاله و پایان نامه بسیار کم و اغلب مطالعات داخلی، تکرار تحقیقات گذشته یا کپی برداری از کارهای خارجی است.

فرزانه شریفی، مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره مطالعات و آمارهای موجود در صنعت بازی در ایران، به خبرنگار مهر گفت: بر اساس آمارهای مرکز تحقیقات، بازی های دیجیتال درخصوص تعداد مطالعات داخلی در قالب کتاب، مقاله و پایان نامه بسیار کم است و اغلب مطالعات داخلی صورت گرفته در تکرار تحقیقات گذشته یا کپی برداری از پژوهش های خارجی است. روند پژوهی انجام شده در مطالعات داخلی بازی های دیجیتال نشان می دهد، حجم تحقیقات این حوزه در سال های گذشته افزایش یافته اما این روند، همچنان خلأهای اساسی را در حیطه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم اعصاب، هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد اقتباس دانش و عدم اقتباس نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی بزرگترین تهدید این موضوع علمی در حال پیشرفت در کشور محسوب می شود.

او ادامه داد: به منظور افزایش کیفیت مطالعات داخلی، شبکه سازی میان پژوهشگران ایرانی، خارجی و پیوند صنعت با دانشگاه، کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به عنوان بزرگترین کنفرانس داخلی در زمینه بازی های دیجیتال توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور سالیانه برگزار می شود. کنفرانسی که امسال دومین دوره خود را در مقیاس بین المللی و با همکاری دانشگاههای مطرح دنیا در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می کند، به میزبانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت. این کنفرانس چهار حوزه اصلی علم شامل علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی مهندسی را پوشش می دهد و از این حیث جامعیت خود را همواره حفظ می کند. علاوه بر این، به دلیل پژوهش های کم اثر و بازی های جدی تمرکز اصلی این کنفرانس برای دومین سال پیاپی در خصوص این موضوع است.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با اشاره به دوره نخست این کنفرانس درباره کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی، اظهار کرد: برخی از حوزه هایی که پیش از این یاد شد، در رکود کامل پژوهشی به سر می برند اما کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بستری برای توجه بیشتر را به این حوزه ها فراهم ساخته است البته کماکان تحقیقات فعلی نتوانسته با یافته های علمی گذشته، کشور را به اشباع نظری برساند اما می توان امید داشت مقالات این کنفرانس سهم بالایی در تقویت مبانی علمی کشور داشته باشد.

او درباره رویدادهای کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دومین دوره خود با حضور ۴۹ عضو کمیته علمی داخلی و خارجی به عنوان هسته اصلی نخبگان کشور در حوزه بازی های دیجیتال گفت: در حال فراهم سازی مقدمات برگزاری کنفرانس هستیم. اعضای کمیته علمی داخلی از دانشگاه های فعال کشور در زمینه بازی فعال هستند و سهم دانشگاه های دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال بیش از سایر دانشگاه های کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کانادا، ایتالیا و سوئد هستند و در این بین اساتید ایرانی دانشگاه های خارجی نیز حضور دارند.

به گفته شریفی، مقالات این دوره از کنفرانس برای نخستین بار در کشور، علاوه بر پایگاه های داخلی در پایگاه استنادی IEEE نیز نمایه می شوند. همت دبیرخانه این کنفرانس برای اخذ مجوزهای لازم جهت نمایه سازی مقالات در این پایگاه خارجی، نقش برجسته ای در دیده شدن و استناددهی مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انگیزشی برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای ISI، فرصتی برای انعکاس مطالعات خود در دنیا دارند.

او ادامه داد: امسال همچون سال گذشته فضایی را به تکنولوژی های مرتبط با صنعت بازی اختصاص داده می شود. بسیاری از این تکنولوژی ها محصول داخلی بوده و به عنوان دستاورد کارآفرینی پژوهشگران داخلی در زمینه بازی محسوب می شوند.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: همچنین میزهای تکنولوژی، یکی از فضاهایی خواهد بود که امسال به عنوان یک رویداد افزوده در کنار میزهای تکنولوژی قرار خواهد گرفت. برای بسیاری از پژوهشگران داخلی به ویژه در حوزه بازی، وجود چنین آزمایشگاه های تاشناخته بسیار جالب است. این آزمایشگاه ها وابسته به دانشگاه های کشور بوده و تقریباً همه آنها به همت دانشجویان و فارغ التحصیلان دانشگاهها راه اندازی و اداره می شوند و تولیدات بازی های جدی و تجاری آنها قابل توجه است.

او درباره سخنرانان این کنفرانس گفت: مینهوا ما از کشور انگلستان که از پیشگامان مطالعات بازی های جدی در دنیا محسوب می شود، سخنران کنفرانس است. کنفرانس امسال در تاریخ ۸ و ۹ آذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می شود.



مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال : مطالعات داخلی درباره بازی ها در خواب زمستانی رفته

است (۱۳۹۵-۰۷/۰۶-۰۵)

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال می گوید تعداد مطالعات داخلی در قالب کتاب، مقاله و پایان نامه بسیار کم و اغلب مطالعات داخلی، تکرار تحقیقات گذشته یا کپی برداری از کارهای خارجی است.

فرزانه شریفی، مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره مطالعات و آمارهای موجود در صنعت بازی در ایران، به خبرنگار مهر گفت: بر اساس آمارهای مرکز تحقیقات، بازی های دیجیتال درخصوص تعداد مطالعات داخلی در قالب کتاب، مقاله و پایان نامه بسیار کم است و اغلب مطالعات داخلی صورت گرفته در تکرار تحقیقات گذشته یا کپی برداری از پژوهش های خارجی است. روند پژوهی انجام شده در مطالعات داخلی بازی های دیجیتال نشان می دهد، حجم تحقیقات این حوزه در سال های گذشته افزایش یافته اما این روند، همچنان خلأهای اساسی را در حیطه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم اعصاب، هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد اقتباس دانش و عدم اقتباس نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی بزرگترین تهدید این موضوع علمی در حال پیشرفت در کشور محسوب می شود.

او ادامه داد: به منظور افزایش کیفیت مطالعات داخلی، شبکه سازی میان پژوهشگران ایرانی، خارجی و پیوند صنعت با دانشگاه، کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به عنوان بزرگترین کنفرانس داخلی در زمینه بازی های دیجیتال توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور سالیانه برگزار می شود. کنفرانسی که امسال دومین دوره خود را در مقیاس بین المللی و با همکاری دانشگاههای مطرح دنیا در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می کند، به میزبانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت. این کنفرانس چهار حوزه اصلی علم شامل علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی مهندسی را پوشش می دهد و از این حیث جامعیت خود را همواره حفظ می کند. علاوه بر این، به دلیل پژوهش های کم اثر و بازی های جدی تمرکز اصلی این کنفرانس برای دومین سال پیاپی در خصوص این موضوع است.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با اشاره به دوره نخست این کنفرانس درباره کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی، اظهار کرد: برخی از حوزه هایی که پیش از این یاد شد، در رکود کامل پژوهشی به سر می برند اما کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بستری برای توجه بیشتر را به این حوزه ها فراهم ساخته است البته کماکان تحقیقات فعلی نتوانسته با یافته های علمی گذشته، کشور را به اشباع نظری برساند اما می توان امید داشت مقالات این کنفرانس سهم بالایی در تقویت مبانی علمی کشور داشته باشد.

او درباره رویدادهای کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دومین دوره خود با حضور ۴۹ عضو کمیته علمی داخلی و خارجی به عنوان هسته اصلی نخبگان کشور در حوزه بازی های دیجیتال گفت: در حال فراهم سازی مقدمات برگزاری کنفرانس هستیم. اعضای کمیته علمی داخلی از دانشگاه های فعال کشور در زمینه بازی فعال هستند و سهم دانشگاه های دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال بیش از سایر دانشگاه های کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کانادا، ایتالیا و سوئد هستند و در این بین اساتید ایرانی دانشگاه های خارجی نیز حضور دارند.

به گفته شریفی، مقالات این دوره از کنفرانس برای نخستین بار در کشور، علاوه بر پایگاه های داخلی در پایگاه استنادی IEEE نیز نمایه می شوند. همت دبیرخانه این کنفرانس برای اخذ مجوزهای لازم جهت نمایه سازی مقالات در این پایگاه خارجی، نقش برجسته ای در دیده شدن و استناددهی مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انگیزشی برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای ISI، فرصتی برای انعکاس مطالعات خود در دنیا دارند.

او ادامه داد: امسال همچون سال گذشته فضایی را به تکنولوژی های مرتبط با صنعت بازی اختصاص داده می شود. بسیاری از این تکنولوژی ها محصول داخلی بوده و به عنوان دستاورد کارآفرینی پژوهشگران داخلی در زمینه بازی محسوب می شوند.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: همچنین میزهای تکنولوژی، یکی از فضاهایی خواهد بود که امسال به عنوان یک رویداد افزوده در کنار میزهای تکنولوژی قرار خواهد گرفت. برای بسیاری از پژوهشگران داخلی به ویژه در حوزه بازی، وجود چنین آزمایشگاه های تاشناخته بسیار جالب است. این آزمایشگاه ها وابسته به دانشگاه های کشور بوده و تقریباً همه آنها به همت دانشجویان و فارغ التحصیلان دانشگاهها راه اندازی و اداره می شوند و تولیدات بازی های جدی و تجاری آنها قابل توجه است.

او درباره سخنرانان این کنفرانس گفت: مینهوا ما از کشور انگلستان که از پیشگامان مطالعات بازی های جدی در دنیا محسوب می شود، سخنران کنفرانس است. کنفرانس امسال در تاریخ ۸ و ۹ آذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می شود.



مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با مهر مطرح کرد؛ ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی (۱۳۹۵-۹۶/۷/۹۷)

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال می گوید تعداد مطالعات داخلی در قالب کتاب، مقاله و پایان نامه بسیار کم و اغلب مطالعات داخلی، تکرار تحقیقات گذشته یا کپی برداری از کارهای خارجی است.

به گزارش خبرگزاری تقریب، فرزانه شریفی، مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره مطالعات و آمارهای موجود در صنعت بازی در ایران گفت: بر اساس آمارهای مرکز تحقیقات، بازی های دیجیتال درخصوص تعداد مطالعات داخلی در قالب کتاب، مقاله و پایان نامه بسیار کم است و اغلب مطالعات داخلی صورت گرفته در تکرار تحقیقات گذشته یا کپی برداری از پژوهش های خارجی است. روند پژوهی انجام شده در مطالعات داخلی بازی های دیجیتال نشان می دهد، حجم تحقیقات این حوزه در سال های گذشته افزایش یافته اما این روند، همچنان خلأهای اساسی را در حیطه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم اعصاب، هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد اقتباس دانش و عدم اقتباس نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی بزرگترین تهدید این موضوع علمی در حال پیشرفت در کشور محسوب می شود.

او ادامه داد: به منظور افزایش کیفیت مطالعات داخلی، شبکه سازی میان پژوهشگران ایرانی، خارجی و پیوند صنعت با دانشگاه، کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به عنوان بزرگترین کنفرانس داخلی در زمینه بازی های دیجیتال توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور سالانه برگزار می شود. کنفرانسی که امسال دومین دوره خود را در مقیاس بین المللی و با همکاری دانشگاههای مطرح دنیا در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می کند، به میزبانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت. این کنفرانس چهار حوزه اصلی علم شامل علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی مهندسی را پوشش می دهد و از این حیث جامعیت خود را همواره حفظ می کند. علاوه بر این، به دلیل پژوهش های کم اثر و بازی های جدی تمرکز اصلی این کنفرانس برای دومین سال پیاپی در خصوص این موضوع است.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با اشاره به دوره نخست این کنفرانس درباره کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی، اظهار کرد: برخی از حوزه هایی که پیش از این یاد شد، در رکود کامل پژوهشی به سر می برند اما کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بستری برای توجه بیشتر را به این حوزه ها فراهم ساخته است البته کماکان تحقیقات فعلی نتوانسته با یافته های علمی گذشته، کشور را به اشباع نظری برساند اما می توان امید داشت مقالات این کنفرانس سهم بالایی در تقویت مبانی علمی کشور داشته باشد.

او درباره رویدادهای کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دومین دوره خود با حضور ۴۹ عضو کمیته علمی داخلی و خارجی به عنوان هسته اصلی نخبگان کشور در حوزه بازی های دیجیتال گفت: در حال فراهم سازی مقدمات برگزاری کنفرانس هستیم. اعضای کمیته علمی داخلی از دانشگاه های فعال کشور در زمینه بازی فعال هستند و سهم دانشگاه های دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال بیش از سایر دانشگاه های کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کانادا، ایتالیا و سوئد هستند و در این بین اساتید ایرانی دانشگاه های خارجی نیز حضور دارند.

به گفته شریفی، مقالات این دوره از کنفرانس برای نخستین بار در کشور، علاوه بر پایگاه های داخلی در پایگاه استنادی IEEE نیز نمایه می شوند. همت دبیرخانه این کنفرانس برای اخذ مجوزهای لازم جهت نمایه سازی مقالات در این پایگاه خارجی، نقش برجسته ای در دیده شدن و استناددهی مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انگیزشی برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای ISI، فرصتی برای انعکاس مطالعات خود در دنیا دارند.

او ادامه داد: امسال همچون سال گذشته فضایی را به تکنولوژی های مرتبط با صنعت بازی اختصاص داده می شود. بسیاری از این تکنولوژی ها محصول داخلی بوده و به عنوان دستاورد کارآفرینی پژوهشگران داخلی در زمینه بازی محسوب می شوند.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: همچنین میزهای تکنولوژی، یکی از فضاهایی خواهد بود که امسال به عنوان یک رویداد افزوده در کنار میزهای تکنولوژی قرار خواهد گرفت. برای بسیاری از پژوهشگران داخلی به ویژه در حوزه بازی، وجود چنین آزمایشگاه های تاشناخته بسیار جالب است. این آزمایشگاه ها وابسته به دانشگاه های کشور بوده و تقریباً همه آنها به همت دانشجویان و فارغ التحصیلان دانشگاهها راه اندازی و اداره می شوند و تولیدات بازی های جدی و تجاری آنها قابل توجه است.

او درباره سخنرانان این کنفرانس گفت: مینهوا ما از کشور انگلستان که از پیشگامان مطالعات بازی های جدی در دنیا محسوب می شود، سخنران کنفرانس است. کنفرانس امسال در تاریخ ۸ و ۹ آذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می شود.



فرزانه شریفی: خلاء نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی دیجیتال یک تهدید بزرگ برای کشور است

(۱۳۹۵-۹۶/۷/۹۷)

شفقنا رسانه-کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال به عنوان بزرگترین کنفرانس داخلی در زمینه بازیهای دیجیتال توسط بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به طور سالانه برگزار می شود. این کنفرانس که امسال دومین دوره خود را در مقیاس بین المللی و با همکاری دانشگاههای مطرح دنیا در زمینه بازیهای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیجیتال برگزار می کند، به میزبانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت.

فرزانه شریفی، مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در گفت و گو با شفقنا رسانه با اشاره به اهداف این کنفرانس می گوید: طبق آمارهای بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، حجم مطالعات داخلی در حوزه بازیهای دیجیتال بسیار کم است و غالب مطالعات فعلی در تکرار تحقیقات خارجی هستند. روند پژوهی انجام شده روی مطالعات داخلی بازیهای دیجیتال نشان می دهد، حجم تحقیقات این حوزه در سالهای گذشته افزایش یافته اما این روند، همچنان خللهای اساسی را در حیطه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم اعصاب، هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد اقتباس دانش و عدم اقتباس نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی بزرگترین تهدید این موضوع علمی رو به گسترش در کشور محسوب می شود.

او ادامه می دهد: به منظور افزایش کیفیت مطالعات داخلی، شبکه سازی میان پژوهشگران ایرانی و خارجی و پیوند صنعت با دانشگاه، کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال به عنوان بزرگترین کنفرانس داخلی در زمینه بازیهای دیجیتال توسط بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به طور سالانه برگزار می شود. این کنفرانس که امسال دومین دوره خود را در مقیاس بین المللی و با همکاری دانشگاههای مطرح دنیا در زمینه بازیهای دیجیتال برگزار می کند، به میزبانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت. این کنفرانس چهار حوزه اصلی علم شامل علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی مهندسی را پوشش می دهد و از این حیث جامعیت خود را همواره حفظ می کند. علاوه بر این، به دلیل پژوهشهای کم اثر و بازیهای جدی تمرکز اصلی این کنفرانس برای دومین سال پیاپی است.

شریفی با توضیح درباره خصوصیات این کنفرانس تشریح می کند: مهمترین ویژگیهای این کنفرانس که آن را به طور انحصاری در کشور و منطقه خاورمیانه برجسته ساخته است شامل: حضور اعضای هیئت علمی داخلی و خارجی فعال در بعد صنعتی و دانشگاهی بازی، سخنرانان کلیدی برجسته بین المللی از مراکز مطالعاتی بازی خارجی، اتصال صنعت بازیسازی به حوزه دانشگاهی، رویداد جایزه بازیهای جدی (SeGaP)، پنلهای تخصصی، ارائه های آنلاین و حضور تخصصی، میزهای آزمایشگاهی، میزهای تکنولوژی.

او با اشاره به سخنران های این کنفرانس بیان می کند: دوره نخست این کنفرانس کمک شایانی به کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی نمود. برخی از حوزه هایی که پیش از این یاد شد، در رکود کامل پژوهشی به سر می بردند اما کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال بستری برای توجه بیشتر را به این حوزه ها فراهم ساخت. البته کماکان تحقیقات فعلی نتوانسته اند با یافته های علمی خود، کشور را به اشباع نظری برسانند اما می توان امید داشت مقالات این کنفرانس سهم بالایی در تقویت مبانی علمی کشور دارد. دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازیهای دیجیتال امسال در تاریخ ۸ و ۹ آذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می گردد. سخنران برجسته این دوره، دکتر مینخواه ما از کشور انگلستان است. وی از پیشگامان مطالعات بازیهای جدی در دنیا محسوب می شود و در زمینه توانبخشی شناختی و جسمانی و ضمناً یادگیری بازیهای جدی متعددی را به مدیریت خود توسط تیمهای خارجی به مرحله تولید و ارزیابی رسانده است. اثربخشی بازیهای وی بر روی بیماران و افراد ناتوان در یادگیری از جمله جنبه های قابل توجه در پس زمینه علمی وی می باشد. همچنین پروفسور مازایوکی تاکاجیما استاد تمام دانشگاه آپسالای سوئد و استاد موسسه تکنولوژی ژاپن در زمینه گرافیک بازیهای رایانه ای به سخنرانی خواهد پرداخت. این مدیر پروژه افزود: کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در دومین دوره خود با حضور ۴۹ عضو کمیته علمی داخلی و خارجی به عنوان هسته اصلی نخبگان کشور در حوزه بازیهای دیجیتال در حال فراهم سازی مقدمات برگزاری می باشد. اعضای کمیته علمی داخلی از دانشگاههای فعال کشور در زمینه بازی هستند و سهم دانشگاههای دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال بیش از سایر دانشگاههای کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کانادا، ایتالیا و سوئد هستند و در این بین اساتید ایرانی دانشگاههای خارجی نیز حضور دارند.

شریفی درباره دستاورد های این کنفرانس توضیح می دهد: مقالات این دوره از کنفرانس برای نخستین بار در کشور، علاوه بر پایگاههای داخلی در پایگاه استنادی IEEE نیز نمایه می شوند. همت دبیرخانه این کنفرانس برای اخذ مجوزهای لازم جهت نمایه سازی مقالات در این پایگاه خارجی، نقش برجسته ای در دیده شدن و استناددهی مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انگیزه بخش برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای ISI، فرصتی برای انعکاس مطالعات خود در دنیا خواهند داشت. رویداد جایزه بازیهای جدی یا Serious Games Prize که به طور مخفف SeGaP معرفی شده است، تنها رویداد بازیسازی بازیهای جدی در کشور است که طی آن بازیهای جدی ساخته شده توسط بازیسازان ایرانی با اهداف آموزشی، توانبخشی، تبلیغاتی، دفاعی و ... توسط داوران داخلی و خارجی ارزیابی می شوند و در مرحله فینال با یکدیگر به رقابت می پردازند.

او بیان می کند: کنفرانس امسال همچون سال گذشته فضایی را به تکنولوژیهای مرتبط با صنعت بازی اختصاص خواهد داد. بسیاری از این تکنولوژیها محصول داخلی بوده و به عنوان دستاورد کارآفرینی پژوهشگران داخلی در زمینه بازی محسوب می شوند. علاوه بر میزهای تکنولوژی، میزهای آزمایشگاههای یکی از فضاهایی خواهد بود که امسال به عنوان یک رویداد افزوده در کنار میزهای تکنولوژی قرار خواهد گرفت. برای بسیاری از پژوهشگران داخلی به ویژه در حوزه بازی، وجود چنین آزمایشگاههای ناشناخته است. این آزمایشگاهها وابسته به دانشگاههای کشور بوده و تقریباً همه آنها به همت دانشجویان و فارغ التحصیلان دانشگاهها راه اندازی و اداره می شوند و تولیدات بازیهای جدی و تجاری آنها قابل توجه است.

انتهای پیام

media.sha.faqna.com

خلاء نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی دیجیتال یک تهدید بزرگ برای کشور است (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

شفقنا رسانه- کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال به عنوان بزرگترین کنفرانس داخلی در زمینه بازیهای دیجیتال توسط بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به طور سالانه برگزار می شود. این کنفرانس که امسال دومین دوره خود را در مقیاس بین المللی و با همکاری دانشگاههای مطرح دنیا در زمینه بازیهای دیجیتال برگزار می کند، به میزبانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت.

فرزانه شریفی، مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در گفت و گو با شفقنا رسانه با اشاره به اهداف این کنفرانس می گوید: طبق آمارهای بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، حجم مطالعات داخلی در حوزه بازیهای دیجیتال بسیار کم است و غالب مطالعات فعلی در تکرار تحقیقات خارجی هستند. روند پژوهی انجام شده روی مطالعات داخلی بازیهای دیجیتال نشان می دهد، حجم تحقیقات این حوزه در سالهای گذشته افزایش یافته اما این روند، همچنان خللهای اساسی را در حیطه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم اعصاب، هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد اقتباس دانش و عدم اقتباس نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی بزرگترین تهدید این موضوع علمی رو به گسترش در کشور محسوب می شود.

او ادامه می دهد: به منظور افزایش کیفیت مطالعات داخلی، شبکه سازی میان پژوهشگران ایرانی و خارجی و پیوند صنعت با دانشگاه، کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال به عنوان بزرگترین کنفرانس داخلی در زمینه بازیهای دیجیتال توسط بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به طور سالانه برگزار می شود. این کنفرانس که امسال دومین دوره خود را در مقیاس بین المللی و با همکاری دانشگاههای مطرح دنیا در زمینه بازیهای دیجیتال برگزار می کند، به میزبانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت. این کنفرانس چهار حوزه اصلی علم شامل علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی مهندسی را پوشش می دهد و از این حیث جامعیت خود را همواره حفظ می کند. علاوه بر این، به دلیل پژوهشهای کم اثر و بازیهای جدی تمرکز اصلی این کنفرانس برای دومین سال پیاپی است.

شریفی با توضیح درباره خصوصیات این کنفرانس تشریح می کند: مهمترین ویژگیهای این کنفرانس که آن را به طور انحصاری در کشور و منطقه خاورمیانه برجسته ساخته است شامل: حضور اعضای هیئت علمی داخلی و خارجی فعال در بعد صنعتی و دانشگاهی بازی، سخنرانان کلیدی برجسته بین المللی از مراکز مطالعاتی بازی خارجی، اتصال صنعت بازیسازی به حوزه دانشگاهی، رویداد جایزه بازیهای جدی (SeGaP)، پنلهای تخصصی، ارائه های آنلاین و حضور تخصصی، میزهای آزمایشگاهی، میزهای تکنولوژی.

او با اشاره به سخنران های این کنفرانس بیان می کند: دوره نخست این کنفرانس کمک شایانی به کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی نمود. برخی از حوزه هایی که پیش از این یاد شد، در رکود کامل پژوهشی به سر می بردند اما کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال بستری برای توجه بیشتر را به این حوزه ها فراهم ساخت. البته کماکان تحقیقات فعلی نتوانسته اند با یافته های علمی خود، کشور را به اشباع نظری برسانند اما می توان امید داشت مقالات این کنفرانس سهم بالایی در تقویت مبانی علمی کشور دارد. دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازیهای دیجیتال امسال در تاریخ ۸ و ۹ آذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می گردد. سخنران برجسته این دوره، دکتر مینهو ما از کشور انگلستان است. وی از پیشگامان مطالعات بازیهای جدی در دنیا محسوب می شود و در زمینه توانبخشی شناختی و جسمانی و ضمناً یادگیری بازیهای جدی متعددی را به مدیریت خود توسط تیمهای خارجی به مرحله تولید و ارزیابی رسانده است. اثربخشی بازیهای وی بر روی بیماران و افراد ناتوان در یادگیری از جمله جنبه های قابل توجه در پس زمینه علمی وی می باشد. همچنین پروفیسور مازیوکی تاکاجیما استاد تمام دانشگاه آپسالی سوند و استاد موسسه تکنولوژی ژاپن در زمینه گرافیک بازیهای رایانه ای به سخنرانی خواهد پرداخت. این مدیر پروژه افزود: کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در دومین دوره خود با حضور ۴۹ عضو کمیته علمی داخلی و خارجی به عنوان هسته اصلی نخبگان کشور در حوزه بازیهای دیجیتال در حال فراهم سازی مقدمات برگزاری می باشد. اعضای کمیته علمی داخلی از دانشگاههای فعال کشور در زمینه بازی هستند و سهم دانشگاههای دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال بیش از سایر دانشگاههای کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کانادا، ایتالیا و سوند هستند و در این بین اساتید ایرانی دانشگاههای خارجی نیز حضور دارند.

شریفی درباره دستاورد های این کنفرانس توضیح می دهد: مقالات این دوره از کنفرانس برای نخستین بار در کشور، علاوه بر پایگاههای داخلی در پایگاه استنادی IEEE نیز نمایه می شوند. همت دبیرخانه این کنفرانس برای الحظ مجوزهای لازم جهت نمایه سازی مقالات در این پایگاه خارجی، نقش برجسته ای در دیده شدن و استناددهی مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انگیزه بخش برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای IEEE، فرصتی برای انعکاس مطالعات خود در دنیا خواهند داشت. رویداد جایزه بازیهای جدی یا Serious Games Prize که به طور مخفف SeGaP معرفی شده است، تنها رویداد بازیسازی بازیهای جدی در کشور است که طی آن بازیهای جدی ساخته شده توسط بازیسازان ایرانی با اهداف آموزشی، توانبخشی، تبلیغاتی، دفاعی و ... توسط داوران داخلی و خارجی ارزیابی می شوند و در مرحله فینال با یکدیگر به رقابت می پردازند.

او بیان می کند: کنفرانس امسال همچون سال گذشته فضایی را به تکنولوژیهای مرتبط با صنعت بازی اختصاص خواهد داد. بسیاری از این تکنولوژیها محصول داخلی بوده و به عنوان دستاورد کارآفرینی پژوهشگران داخلی در زمینه بازی محسوب می شوند. علاوه بر میزهای تکنولوژی، میزهای آزمایشگاهی یکی از فضاهایی خواهد بود که امسال به عنوان یک رویداد افزوده در کنار میزهای تکنولوژی قرار خواهد گرفت. برای بسیاری از پژوهشگران داخلی به ویژه در حوزه بازی، وجود چنین آزمایشگاههای ناشناخته است. این آزمایشگاهها وابسته به دانشگاههای کشور بوده و تقریباً همه آنها به همت دانشجویان و فارغ التحصیلان دانشگاهها راه اندازی و اداره می شوند و تولیدات بازیهای جدی و تجاری آنها قابل توجه است.

انتهای پیام



مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با مهر مطرح کرد؛ ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال می گوید تعداد مطالعات داخلی در قالب کتاب، مقاله و پایان نامه بسیار کم و اغلب مطالعات داخلی، تکرار تحقیقات گذشته یا کپی برداری از کارهای خارجی است.

فرزانه شریفی، مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره مطالعات و آمارهای موجود در صنعت بازی در ایران، به خبرنگار مهر گفت: بر اساس آمارهای مرکز تحقیقات، بازی های دیجیتال درخصوص تعداد مطالعات داخلی در قالب کتاب، مقاله و پایان نامه بسیار کم است و اغلب مطالعات داخلی صورت گرفته در تکرار تحقیقات گذشته یا کپی برداری از پژوهش های خارجی است. روند پژوهی انجام شده در مطالعات داخلی بازی های دیجیتال نشان می دهد، حجم تحقیقات این حوزه در سال های گذشته افزایش یافته اما این روند، همچنان خلأهای اساسی را در حیطه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم اعصاب، هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد اقتباس دانش و عدم اقتباس نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی بزرگترین تهدید این موضوع علمی در حال پیشرفت در کشور محسوب می شود.

او ادامه داد: به منظور افزایش کیفیت مطالعات داخلی، شبکه سازی میان پژوهشگران ایرانی، خارجی و پیوند صنعت با دانشگاه، کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به عنوان بزرگترین کنفرانس داخلی در زمینه بازی های دیجیتال توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور سالیانه برگزار می شود. کنفرانسی که امسال دومین دوره خود را در مقیاس بین المللی و با همکاری دانشگاههای مطرح دنیا در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می کند، به میزبانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت. این کنفرانس چهار حوزه اصلی علم شامل علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی مهندسی را پوشش می دهد و از این حیث جامعیت خود را همواره حفظ می کند. علاوه بر این، به دلیل پژوهش های کم اثر و بازی های جدی تمرکز اصلی این کنفرانس برای دومین سال پیاپی در خصوص این موضوع است.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با اشاره به دوره نخست این کنفرانس درباره کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی، اظهار کرد: برخی از حوزه هایی که پیش از این یاد شد، در رکود کامل پژوهشی به سر می برند اما کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بستری برای توجه بیشتر را به این حوزه ها فراهم ساخته است البته کماکان تحقیقات فعلی نتوانسته با یافته های علمی گذشته، کشور را به اشباع نظری برساند اما می توان امید داشت مقالات این کنفرانس سهم بالایی در تقویت مبانی علمی کشور داشته باشد.

او درباره رویدادهای کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دومین دوره خود با حضور ۴۹ عضو کمیته علمی داخلی و خارجی به عنوان هسته اصلی نخبگان کشور در حوزه بازی های دیجیتال گفت: در حال فراهم سازی مقدمات برگزاری کنفرانس هستیم. اعضای کمیته علمی داخلی از دانشگاه های فعال کشور در زمینه بازی فعال هستند و سهم دانشگاه های دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال بیش از سایر دانشگاه های کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کانادا، ایتالیا و سوئد هستند و در این بین اساتید ایرانی دانشگاه های خارجی نیز حضور دارند.

به گفته شریفی، مقالات این دوره از کنفرانس برای نخستین بار در کشور، علاوه بر پایگاه های داخلی در پایگاه استنادی IEEE نیز نمایه می شوند. همت دبیرخانه این کنفرانس برای اخذ مجوزهای لازم جهت نمایه سازی مقالات در این پایگاه خارجی، نقش برجسته ای در دیده شدن و استناددهی مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انگیزشی برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای ISI، فرصتی برای انعکاس مطالعات خود در دنیا دارند.

او ادامه داد: امسال همچون سال گذشته فضایی را به تکنولوژی های مرتبط با صنعت بازی اختصاص داده می شود. بسیاری از این تکنولوژی ها محصول داخلی بوده و به عنوان دستاورد کارآفرینی پژوهشگران داخلی در زمینه بازی محسوب می شوند.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: همچنین میزهای تکنولوژی، یکی از فضاهایی خواهد بود که امسال به عنوان یک رویداد افزوده در کنار میزهای تکنولوژی قرار خواهد گرفت. برای بسیاری از پژوهشگران داخلی به ویژه در حوزه بازی، وجود چنین آزمایشگاه های تاشناخته بسیار جالب است. این آزمایشگاه ها وابسته به دانشگاه های کشور بوده و تقریباً همه آنها به همت دانشجویان و فارغ التحصیلان دانشگاهها راه اندازی و اداره می شوند و تولیدات بازی های جدی و تجاری آنها قابل توجه است.

او درباره سخنرانان این کنفرانس گفت: مینهوا ما از کشور انگلستان که از پیشگامان مطالعات بازی های جدی در دنیا محسوب می شود، سخنران کنفرانس است. کنفرانس امسال در تاریخ ۸ و ۹ آذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می شود.



مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با مهر مطرح کرد؛ ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی (۱۳۹۴-۹۶/۱۰/۲۷)

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال می گوید تعداد مطالعات داخلی در قالب کتاب، مقاله و پایان نامه بسیار کم و اغلب مطالعات داخلی، تکرار تحقیقات گذشته یا کپی برداری از کارهای خارجی است.

فرزانه شریفی، مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال درباره مطالعات و آمارهای موجود در صنعت بازی در ایران، به خبرنگار مهر گفت: بر اساس آمارهای مرکز تحقیقات، بازی های دیجیتال درخصوص تعداد مطالعات داخلی در قالب کتاب، مقاله و پایان نامه بسیار کم است و اغلب مطالعات داخلی صورت گرفته در تکرار تحقیقات گذشته یا کپی برداری از پژوهش های خارجی است. روند پژوهی انجام شده در مطالعات داخلی بازی های دیجیتال نشان می دهد، حجم تحقیقات این حوزه در سال های گذشته افزایش یافته اما این روند، همچنان خلأهای اساسی را در حیطه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم اعصاب، هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد اقتباس دانش و عدم اقتباس نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی بزرگترین تهدید این موضوع علمی در حال پیشرفت در کشور محسوب می شود.

او ادامه داد: به منظور افزایش کیفیت مطالعات داخلی، شبکه سازی میان پژوهشگران ایرانی، خارجی و پیوند صنعت با دانشگاه، کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به عنوان بزرگترین کنفرانس داخلی در زمینه بازی های دیجیتال توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور سالیانه برگزار می شود. کنفرانسی که امسال دومین دوره خود را در مقیاس بین المللی و با همکاری دانشگاههای مطرح دنیا در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می کند، به میزبانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت. این کنفرانس چهار حوزه اصلی علم شامل علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی مهندسی را پوشش می دهد و از این حیث جامعیت خود را همواره حفظ می کند. علاوه بر این، به دلیل پژوهش های کم اثر و بازی های جدی تمرکز اصلی این کنفرانس برای دومین سال پیاپی در خصوص این موضوع است.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با اشاره به دوره نخست این کنفرانس درباره کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی، اظهار کرد: برخی از حوزه هایی که پیش از این یاد شد، در رکود کامل پژوهشی به سر می برند اما کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بستری برای توجه بیشتر را به این حوزه ها فراهم ساخته است البته کماکان تحقیقات فعلی نتوانسته با یافته های علمی گذشته، کشور را به اشباع نظری برساند اما می توان امید داشت مقالات این کنفرانس سهم بالایی در تقویت مبانی علمی کشور داشته باشد.

او درباره رویدادهای کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دومین دوره خود با حضور ۴۹ عضو کمیته علمی داخلی و خارجی به عنوان هسته اصلی نخبگان کشور در حوزه بازی های دیجیتال گفت: در حال فراهم سازی مقدمات برگزاری کنفرانس هستیم. اعضای کمیته علمی داخلی از دانشگاه های فعال کشور در زمینه بازی فعال هستند و سهم دانشگاه های دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال بیش از سایر دانشگاه های کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کانادا، ایتالیا و سوئد هستند و در این بین اساتید ایرانی دانشگاه های خارجی نیز حضور دارند.

به گفته شریفی، مقالات این دوره از کنفرانس برای نخستین بار در کشور، علاوه بر پایگاه های داخلی در پایگاه استنادی IEEE نیز نمایه می شوند. همت دبیرخانه این کنفرانس برای اخذ مجوزهای لازم جهت نمایه سازی مقالات در این پایگاه خارجی، نقش برجسته ای در دیده شدن و استناددهی مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انگیزشی برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای ISI، فرصتی برای انعکاس مطالعات خود در دنیا دارند.

او ادامه داد: امسال همچون سال گذشته فضایی را به تکنولوژی های مرتبط با صنعت بازی اختصاص داده می شود. بسیاری از این تکنولوژی ها محصول داخلی بوده و به عنوان دستاورد کارآفرینی پژوهشگران داخلی در زمینه بازی محسوب می شوند.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: همچنین میزهای تکنولوژی، یکی از فضاهایی خواهد بود که امسال به عنوان یک رویداد افزوده در کنار میزهای تکنولوژی قرار خواهد گرفت. برای بسیاری از پژوهشگران داخلی به ویژه در حوزه بازی، وجود چنین آزمایشگاه های تاشناخته بسیار جالب است. این آزمایشگاه ها وابسته به دانشگاه های کشور بوده و تقریباً همه آنها به همت دانشجویان و فارغ التحصیلان دانشگاهها راه اندازی و اداره می شوند و تولیدات بازی های جدی و تجاری آنها قابل توجه است.

او درباره سخنرانان این کنفرانس گفت: مینهوا ما از کشور انگلستان که از پیشگامان مطالعات بازی های جدی در دنیا محسوب می شود، سخنران کنفرانس است. کنفرانس امسال در تاریخ ۸ و ۹ آذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می شود.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بنیاد جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است (۱۳۹۵-۹۷/۷/۲۲)

تهران - ایرنا - بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: این بنیاد براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمام حوزه های تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده و در سال های گذشته جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است.

حجت الاسلام نصرالله پژمان فر، عضو کمیسیون فرهنگی مجلس هفته گذشته در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در صحن علنی مجلس گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وظایف نظارتی خود عمل نمی کند. این نماینده مجلس ضمن انتقاد از سیستم رده بندی سنی این نهاد، مسائلی را نیز درحوزه شفافیت مالی متوجه بنیاد کرد.

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای درجوابیه ای اعلام کرد: این بنیاد براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد.

مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تاکنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است.

در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جوابیه خود و در پاسخ به سخنان پژمان فر درباره شفافیت مالی نیز نوشت: درباره عدم شفافیت مالی مطرح شده، نوشت: این بنیاد ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود درحوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند.

صحبتهای مطرح شده وی مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیت اعتبار خارج است. روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

فراهنگ *** ۱۳۵۵ ** ۱۴۱۸



بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بنیاد جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است (۱۳۹۵-۹۷/۷/۲۲)

تهران - ایرنا - بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: این بنیاد براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمام حوزه های تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده و در سال های گذشته جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است.

حجت الاسلام نصرالله پژمان فر، عضو کمیسیون فرهنگی مجلس هفته گذشته در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در صحن علنی مجلس گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وظایف نظارتی خود عمل نمی کند. این نماینده مجلس ضمن انتقاد از سیستم رده بندی سنی این نهاد، مسائلی را نیز درحوزه شفافیت مالی متوجه بنیاد کرد.

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا، بنیاد ملی بازی های رایانه ای درجوابیه ای اعلام کرد: این بنیاد براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد.

مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تاکنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است.

در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جوابیه خود و در پاسخ به سخنان پژمان فر درباره شفافیت مالی نیز نوشت: درباره عدم شفافیت مالی مطرح شده، نوشت: این بنیاد ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود درحوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده وی مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اعتبار خارج است. روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

فراهنگ ** ۱۳۵۵ ** ۱۴۱۸
منبع: ایرنا

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۷/۲۵

