

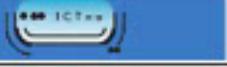
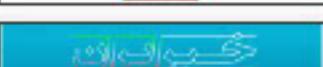
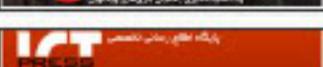
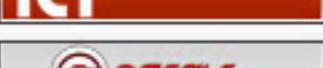
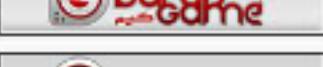
۱۳۹۷/۰۷/۲۵

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

# فهرست

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

۲۳

تمدید مهلت ارسال مقالات به DGRC2018 تا ۴ آبان ماه



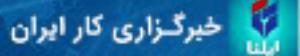
۲۴

پاسخ پنیاد ملی بازی های رایانه ای به شباهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای



۲۵

پاسخ به شباهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای



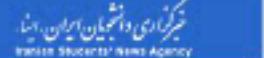
۲۷

پاسخ به شباهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای



۲۸

پاسخ پنیاد بازی رایانه ای به برخی موارد مطرح شده در مجلس



۳۰

واکنش پنیاد ملی بازی های رایانه ای به اظهارات اخیر مجلس در مورد بازی های ویدیویی



۳۱

پاسخ پنیاد بازی رایانه ای به مجلس



۳۳

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خصوص عدم شفاقت هزینه کرد این مرکز واکنش نشان داد



۳۵

واکنش پنیاد ملی بازی های رایانه ای به اظهارات اخیر مجلس در مورد بازی های ویدیویی



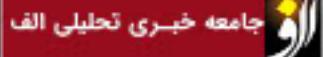
۳۶

پاسخ پنیاد بازی رایانه ای به برخی موارد مطرح شده در مجلس



۳۸

پاسخ پنیاد بازی رایانه ای به برخی موارد مطرح شده در مجلس



۴۰

پاسخ به شباهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای



۴۱

پاسخ به شباهات مطرح شده در مجلس در رابطه با بازی های رایانه ای



۴۳

پاسخ به شباهات مطرح شده در مجلس در رابطه با بازی های رایانه ای



۴۴

پاسخ به شباهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای



۴۶

فراروان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران



۴۷

فراروان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران



۴۸

فراروان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران



۴۹

فراروان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران



پاسخ به شباهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای



۵۰

فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران

نسیم آنلاین



۵۱

فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران

گجرادی شستان

هر روز تا ۱۰ هزار از کاربران اینستاگرام از این سایت استفاده می‌کنند  
کسب و کارهای اینجا نیازی ندارند

۵۲

پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مجلس: ادعایتان با شواهد همخوانی ندارد

تیج خبرگزاری تسنیم

۵۳

واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ردۀ بنده سنی بازی های با محتوای خشونت + ویدئو

ECOnews

۵۴

واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ردۀ بنده سنی بازی های با محتوای خشونت + ویدئو

Fazleqtesad.ir

۵۵

مطالعات داخلی درباره بازی های در خواب زمستانی رفته است

خبرگزاری فردا

۵۶

مطالعات داخلی درباره بازی های در خواب زمستانی رفته است

خبرگزاری فردا

۵۷

ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی

خبرگزاری تقریب  
وکالت انبیاء، اطهار، اطهار

۵۸

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

خبرگزاری فردا

۵۹

ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی

خبرگزاری فردا

۶۰

ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی

خبرگزاری فردا

۶۱

بنیاد جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است

خبرگزاری حسروی اسلامی IRNA

۶۲

بنیاد جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است

نسیم آنلاین



## تعداد محتوا : ۵۵



روزنامه

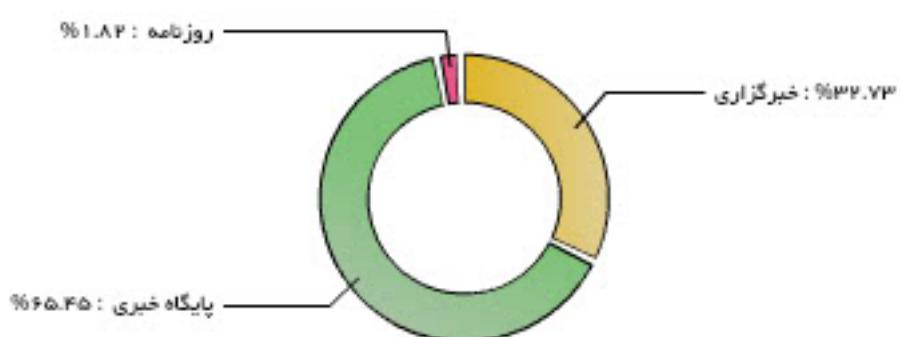
پایگاه خبری

خبرگزاری

۱

۳۶

۱۸





## آغاز ثبت نام بازدهمین دوره جشنواره وب و موبایل ایران

ثبت نام در بازدهمین دوره جشنواره وب و موبایل ایران آغاز و تا پایان آیین 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 بازدهمین 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 کشور 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 معمتوی این دوره از جشنواره هستند.

در ادامه این نشست، شایان شیلله، 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: بازدهمین جشنواره وب و موبایل ایران با حضور وب سایت ها و اپلیکیشن های ایرانی آغاز شده است و تا آخر آیین ماه ادامه دارد.

شیلله افزود: جشنواره وب از نظر اجرا به سطح استاندارد تزدیک شده است و فرایندهای ثبت نام و رأی گیری همچون سال گذشته انجام می شود. ناوری مردمی سایت ها و اپلیکیشن ها از ۵ آذر آغاز شده و ناوری 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 برگزیدگان در مراسم اختتامیه در تاریخ ۲۵ بهمن ۲۶ بهمن در کنفرانس سالانه وب و موبایل ایران معرفی می شوند.

شیلله از شرکت ۴۴۴ وب سایت در ۱۰ روز نخست ثبت نام کرده اند و ۱۵۰ وب سایت جدید در جشنواره ثبت نام کردند و ۵۴ اپ جدید ۱۰۵ دارند. ثبت نام اپ های اندروید از طریق کافه بازار انجام می شود که هنوز آغاز نشده است.

## صحیح اقتصاد

### کارت زرده مجلس به «صالحی»

وکلای 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 ناصرالله پژمان فر تماینده مردم مشهد از سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره نظارت وزیر بر عملکرد ضمیف و شایبه 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 احمد آزادیخواه سخنگوی کمیسیون فرهنگی پارلمان در توضیح طرح سوال نماینده مشهد از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی اظهار داشت: در اجرای ماده (۲۰۹) آئین نامه داخلی مجلس شورای اسلامی، سوال ناصرالله پژمانفر در جلسه روز سه شنبه مورخ ۹ مرداد ۹۷ این کمیسیون با حضور ۱۲ نفر از نمایندگان کمیسیون، نماینده سوال کننده و وزیر مطرح و پس از استماع اظهارات طرفین و نظر به عدم اقناع نماینده سوال کننده از پاسخ های ارائه شده وزیر، کمیسیون قلمرو سوال را ملی تشخیص داده و مستند به بند ۳ ماده ۲۰۹ آئین نامه داخلی مجلس شورای اسلامی، گزارش سوال جهت اعلام وصول در اولین جلسه علنی ارسال شد.

تعداد بازدید: ۱

بر جسب ها: جلسه علنی حجت الاسلام احمد آزادیخواه سخنگوی کمیسیون فرهنگی پارلمان صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی اشتراک .

توبت

اشتراک .

اشtraک .

اشtraک .

## نمایشگاهی

### بازی های دیجیتال صنعت گمشده ایران

بیشتر از ۵۰۰۰ کل جمیعت 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. گردنش 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 ...)

## همایش بزرگ

(ادامه خبر...) کنند، رو به رشد است اما کارشناسان می‌گویند، اکوسیستم بازی سازهای ایرانی مدت هاست 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 احسان نیاز نمی‌کند

حسین مژروغی، مدیر عامل شتاب دهنده آواگیمز در گفت و گو با همشهری، یکی از مهم‌ترین مشکلات بازار بازی در ایران را عادت انتباشه 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 پسیاری از مردم در زمان خرید تلفن همراه، از فروشندۀ پخواهند در ازای پرداخت مبلغ اندکی برایشان چند بازی و نرم افزار نصب کند مژروغی 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 ایده‌آل فاصله داریم.»

بازار خاکستری، مانع جذب سرمایه خارجی

حاج بودن بازار به گفته مژروغی، 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 ۴۵ 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: «بازی‌ساز خارجی باید آمار دقیق و درست 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 شفاقت فضای کمک کند.»

## جدول

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

[۱۶۰۱—۰۷/۰۷/۲۰]

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

به گزارش «صبا»؛ صرف 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 صرف بازی‌های دیجیتال در استان‌های تهران، فارس، خوزستان، خراسان رضوی و اصفهان را بررسی کرده و در قالب گزارشی با نام «بازی خیزهای ۱۳۹۶» منتشر کرده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، گزارش پیش رو، همچون گزارش «تمایز بازی» بر کلیدی ترین اطلاعات از صرف بازی‌های دیجیتال در بین بازیکنان ایرانی متمرکز است. این گزارش، به مقایسه اطلاعات صرف بازی‌ها در میان ۵ استان دارای پیشترین بازیکن در کشور می‌پردازد؛ استان‌های تهران، اصفهان، خراسان رضوی، فارس و خوزستان.

در ارائه اطلاعات این استان‌ها، کل استان مدققاً بوده و این اطلاعات شامل بر اطلاعات مرکز استان، شهرهای تابعه و همچنین روستاهای استان است. در این گزارش، ۵ استان که اصلاحاً بازی خیزتر و دارای تعداد پیشتری بازیکن نسبت به استان‌های دیگر هستند، موزه اصلی قرار گرفته‌اند. اگرچه در این گزارش نمایش ظرفیت بازار بازی‌های دیجیتال در این ۵ استان بررسی می‌شود اما متأسفانه استان تهران بازار سیار بزرگ تری 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، چشم پوشی با عدم توجه به ظرفیت بازار استان‌های دیگر در حوزه بازی‌های دیجیتال، امری مغایر از این ظرفیت برای حضور بازی‌سازان جهت تولید و ارائه محصول برای مخاطبان، کمک شایان 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 رایانه‌ای وارداتی نشانه گرفته اند / حد و مرز واردات بازی های رایانه‌ای باید مشخص شود (۰۷/۰۷/۲۰۲۱)

حجت الاسلام نصر الله پژمانفر گفت: اغلب بازی های رایانه‌ای 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: «در صد از بازی های رایانه‌ای که تأثیر زیادی در شکل گیری شخصیت آینده سازان کشورمان دارد وارداتی هستند و در انها مواردی تغییر تقصیع دین، همجننس گرایی، آموزش انواع جرم ها مانند سرقه، قتل های دسته جمعی والحق کفر مشاهده می شود.

وی افزود: در بازی های رایانه‌ای تباید مینما 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 رایانه‌ای وارداتی کاهش هویت ملی کشور را هدف قرار گرفته اند و به دنبال این هستند که سیک زندگی ایرانی - اسلامی را در کشور تضعیف کنند.

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

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

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

اتهای پیام /

## تبیین خبرگزاری تسنیم

### بازی های رایانه‌ای وارداتی "هویت ملی" را نشانه گرفته اند (۰۷/۰۷/۲۰۲۱)

حجت الاسلام نصر الله پژمانفر گفت: اغلب بازی های رایانه‌ای 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: «در صد از بازی های رایانه‌ای که تأثیر زیادی در شکل گیری شخصیت آینده سازان کشورمان دارد وارداتی هستند و در انها مواردی تغییر تقصیع دین، همجننس گرایی، آموزش انواع جرم ها مانند سرقه، قتل های دسته جمعی والحق کفر مشاهده می شود.

وی افزود: در بازی های رایانه‌ای تباید مینما 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 رایانه‌ای وارداتی کاهش هویت ملی کشور را هدف قرار گرفته اند و به دنبال این هستند که سیک زندگی ایرانی - اسلامی را در کشور تضعیف کنند.

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

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

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

\*\*\*

## پاسخی به شباهت مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با 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 صحنه علمی 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 اسنادهایی مبنی بر اسنادهایی ملی بازی های رایانه ای و وظایف ناظری و حمایتی این نهاد بودیم، با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف ناظری و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اساس وظایف ناظری تصریح شده در اسنادهای اش بر تعاملی جوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای ناظری 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 ۱۷۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم ت را در شهرستان ها نشانی و بازرگانی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرگانی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه ناظری و ارزشیابی محتوای بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ 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 شروط 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 مدتی از انتشار بازی بر عنوانین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشند. گرچه در تعاملی جوزه های دولتی بر آن ناظریت دارند مطلع محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه ناظریت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در پیشین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰ لیnek مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از ناظریت دائمی این نهاد بر قضای 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 درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در سیاران از ارکان ناظریت 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 چهت مطالعه پیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تها نظاری 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 دربار 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 متعکس 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 ۵ درصد از بازیکنان به رده بندی سنی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که سیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور در 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 جون تهران که در آن کتسول های بازی محبوب است قابل توجهی دارد و عنوانی با رده بندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاویت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. در حد 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 مؤثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

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

همچنین این پرسشانه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از تماش پرسشانه بازی ساز باید تمدّتامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشانه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را برسی می کند و در صورتی که هر یک از این خودآنهازی ها با محتوای واقعی بازی همتوان نیاشد، 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، قرم خودآنهازی برای هیچ عنوانی که دارای محتواهای 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/HtOX>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی تمریخش 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 ۱۳۹۴ 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.

متاسفانه در سخنان تعاینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کنم توجهی به دستاوردهای ارزشی 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 التکو گرفته اند یا ضدازارش 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 تنشی دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت تعایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی های محبوی چون کویز ای کینگز با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و پیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقابهنه 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 تعایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجتمع و جشنواره های بین المللی تعایندگی 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 تام بوده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و ناید رحمت 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 پیش رو 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 مربوطاً 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 ۹۶-۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۷ تا ۹۶ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایگاه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه ها از سال ۹۷ تا ۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تعاضی این گزارش ها همین حالا در وسایت 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 منظوم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی استاد مالی این بنیاد است.

## برگزاری مس

### پس از اظهارات نصرالله پیغمبر فر در صحن علنی صورت گرفت؛ پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات طرح شده در مجلس (۱۰۰-۹۷-۰۷-۲۲)

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 تعایندگان 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 ایهادهای مطرح شده پاسخگو باشد.

در بخش های عمدۀ ای از صحبت های مطرح شده شاهد تأکید بر اسنادهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر این 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 اسنادهای اش بر تعاضی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدئویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیئات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار تعایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۷ تا کنون بیش از ۱۷۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و پیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی های نیز صرفاً از سال ۹۷ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بنده سنتی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۵۰۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایل 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 نباشند. گرچه در تعاضی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند مطلع محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرمجازی 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 ویترین فروشگاه های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹.۰۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصاديق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این بنیاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندي سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندي سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندي 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 منتشر شده است. نظام رده بندي ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تها نظام رده بندي 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 دربار سیستم رده بندي سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندي 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 بندي سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵ درصد از بازیکنان به رده بندي سنی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در گشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندي 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 بندي سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کتسول های بازی محبوب است قابل توجهی دارد و عناوین با رده بندي سنی بالاتر پیشتر 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 بندي 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 بندي سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ اکارکرد کاملاً پیش رو و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندي گلایه مند است.

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

همچنین این پرسنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از تماش پرسنامه بازی ساز باید تمهدنامه ای را تایید کند. تیجه هی این پرسنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندي ESRA مجدداً بازی را برسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتواي واقعی بازی همچنان نیاشد، اتفاقات 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 محتواهای غیرمجاز باشد رده بندي سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع در سایتی به شکل آنلاین قابل ارزیابی است.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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 تعریخش 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 پخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشی سازان کشور تیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی التکو گرفته اند یا ضدازش 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 تیز 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 کویز ای کینگز با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال تیز حضور داشت و پیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقادهنه داشن و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قسمه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادین 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 مجتمع 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 شفاقت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تمحب 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 حمایت، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردنش آزاد اطلاعات و شفاقت هر چه پیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پیمانفر 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 ۹۴-۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۷ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری (ادامه دارد...)

(ازدحامه خبر ...) 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 بینای ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرس بیان ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایرسازمان ها و تهدادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال پررسی تمامی استاد مالی این بنیاد است.



پس از اظهارات نصرالله پژمان فر در صحن علنی صورت گرفت؛ با سخن بنیاد علی بازی های رایانه ای به شباهت مطرح شده در مجلس (۱۰۰-۲۷-۹۷/۷/۲۲)

سند ملی، پازیر های رایانه ای به شهادت ایجاد شده در مجلس، شورای اسلامی، باشگاه 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 پژوهش ملی بازی های رایانه ای خود را مأذون میداند. دادن به ادعاهای این همایات مطابق شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای

در پخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این تهداد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبتنی 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 بر اساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تعامی حوزه های مرطیط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فرآیند را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این تهداد هر ساله در قالب تمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و من شود که اتفاقاً این تمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروری بر همین گزارش ها تشنان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۷۷ 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 اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستایی عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی ها تیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بتندی رسنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط 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 تیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عنوان اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیر محاذی نباشی.

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 پیغامبرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده بیچ عنوان غیرمجازی در ویتنام فروشگاه های مراسیر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار قیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد و قضایاء، محکمیت، دادگستری

تمایزاتی معتبر در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» 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 پیشرفته در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی استادی 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 درآورده نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که هما به آن اقتدار دارد.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دریاب سیستم رده بندی سنتی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنتی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای متعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنتی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست، در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنتی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود. از سوی دیگر باید به این نکته تبیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محظوظ و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنتی چالش برانگیز ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار موردنبررسی است. این در حالی است که توجه به رده بندی سنتی در کلان شهری جون تهران که در آن کنسول های بازی محظوظ قابل توجهی دارند و عنوانین با رده بندی سنتی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایشی چشم گیر روی بوده طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنتی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تالash گسترش بهخش های مختلف فرهنگی قابل در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سنتی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های فرهنگی از جمله صنا و (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است. در بخشی دیگر از سوال تعاینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سیما بازی های موبایل 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 صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سیما احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

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

تعاینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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)؛ یايد به این تکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش تنمان دهنده فعالیت های حمایتی تاریخی بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی های ایرانی 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 خلاف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متوجهه ای در سخنان تعاینده محترم مجلس شورای اسلامی از اینکه دستاوردهای ارزشناک 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 خسارت های را تبلیغ می کنند. تگاهی 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 تنمان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت تماش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت هایی بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کوییز او کینگز با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و پیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقاهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قسمه 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 تعاینده کی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی - اسلامی را در مجتمع و چشواره های بین المللی تعاینده کی 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 ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دل در مجلس شورای اسلامی از آن ها برده شد بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نیاید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین نیز سوال برداشت.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقتی 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 پیش رو بوده است. بنیاد ملی بازی های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبه با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفاقتی هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پیمانقهر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اختیار خارج است.

این بنیاد تعاینده عملکرد خود در سال های ۹۶، ۹۷ و ۹۸ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۷ تا ۹۶ به همراه تعاینده عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردمند سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تعاینده گاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تعاینده این گزارش ها همین حالا در وسایت 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 تهادهای دولتی مورد پذیرش 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.



## با توجه به هم خوانی نداشتن هیچ یک از شواهد مطرح شد؛ باسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شباهت مطرح شده در مجلس شورای اسلامی

**خبر ایران:** روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از تعاینده گان 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 عده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اسناده بنا بر اسناده 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 اسناده اش بر تعاینده ای مرتبه با تولید، تامین، واردات و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فرآوری 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 میلیارد قیمت فروش و گیجوت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیجوت را در شهرستان ها شناسایی و بازرگانی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرگانی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ 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 شروط 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 میزبانی پس از نظر 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 نباشی. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند مطلع محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معمولی می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در پیشین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار قیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰ لیست 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 پرداخت قرار داده و آن را «عن درآورده» 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 همکاری اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و استایدی که در تدوین نظام ESRA همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه پیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تهرا نظارت 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 دربار 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 منعقد شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که در 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 دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تبریز 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 عنوانی با رده بندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپرتو ووده. طبق جدیدترین گزارش معاویت پژوهش بنیاد ملی بازی 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 مؤثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

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

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از تعایش پرسشنامه بازی ساز باید تمدید نامه ای را تایید کند. نتیجه ای این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهایی 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 خودآنلاین ها با محتوای واقعی بازی همگوan 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، قرم خودآنلاینی برای هیچ عنوانی که در این محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع ضمن حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر تبیز کاملاً مشهود است:

<https://www.aparat.com/v/Ht2OX>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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 تشنان دهنده فعالیت های حمایتی تمریخش 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 خلاف دو سال گذشته باشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشمند بازی سازان گشوده 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 خداوارزش ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در چشواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند تشنان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت تعایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کویز آو کینگز با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال تبیز حضور داشت و پیش از ۵۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند از عناوین ارتقادهنه (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) داشت و فرهنگ عمومی جامعه است. بازی قصه پیشتوں که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور اسلام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی تعابندگی می‌کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره‌های بین‌المللی تعابندگی می‌کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاخری هستند که در سال‌ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته‌اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن‌ها 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 تمحب 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 پیش رو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبه با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردن آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می‌کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال‌ها از حیث اختصار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال‌های ۹۴-۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۶ تا ۹۷ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۷ در گزارش جدایگانه در خبرنامه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه 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 می‌گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی استاد مالی این بنیاد است.

## استداد

### پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شبهات مطرح شده در مجلس

به گزارش به گزارش امتناد 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 تعابندگان محترم در صحنه 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 می‌داند به ادعاهای و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد. در پخش های عمرده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تأکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف ناظاری و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر این توجهی بنیاد به وظایف ناظاری و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف ناظاری تصریح شده در اساسنامه اش بر تعامی حوزه های مرتبه با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای ناظاری فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیئات عملکرد بنیاد منتشر شده و می‌شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار تعابندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می‌گیرد. مروی بر همین گزارش ها نشان می‌دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۷۷۷ 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 اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه ناظارت و ارزشیابی محتوای بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ 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 شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در پخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می‌نمود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عنایون اعمال می شود. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تعامی حوزه هایی دولتی بر آن ناظارت دارند مطلع محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می‌شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه ناظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار قیمتی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹.۰۰۰ لیشک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از ناظرات دائمی این نهاد بر قضاچی مجازی دارد.

تعابندگی در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می‌کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در سیاری از ارکان ناظاری کشور مورد استفاده قرار نمی‌گیرند، 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 تظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علوم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح تبیه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESRA همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه پیشتر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تهیه نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان تعابندگی معتبر به دو نکته دیگر دریاب سیستم رده بندی سنی الشاره 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 لشاره 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 سنتی خود یک دستاوردهم و لرزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محظوظ و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنتی چالش برانگیزی تدارند 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 سنتی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محظوظ قابل توجهی دارند و عنایون با رده بندی پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایشی چشم گیر رو به رو بوده طبق جدیدترین گزارش معاویت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنتی 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 میتوان رده بندی سنتی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشوپ 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 شهیدداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال تعاینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنتی 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 ابداً به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنتی 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 تمدّنه ام ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهابی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنتی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوای واقعی بازی های معموق نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی 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 محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سنتی پیشنهاد نمی کند. این موضوع در سایتی به شکل آنلاین قابل ارزیابی است.

تعاینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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 (پراسس گزارش نمای باز)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش تشنان دهنده فعالیت های حماشی تمریخش 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 خلاف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشی بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عنایونی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا خداوارش ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عنایونی 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 تشنان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عنایونی است. بازی های محبوبی چون کویز آو کینکلز یا پیش 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 عنایون ارتقادهنه داشت و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قسمه پیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادینی 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 چشواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاکتري 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 برده شده بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و ناید تهمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقتی 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 پیشوپ بوده است. بنیاد طی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایت، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفاقتی هر چه پیشتر 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 اختیار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۶-۹۷ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۶ تا ۹۷ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خودادمه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه ها از سال ۹۷ تا ۱۳۹۶ تا ۱۳۹۷ 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 بازرگانی منظوم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرگانی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنیاد است.

## پس از اظهارات نصرالله بزمان فر در صحن علنی صورت گرفت؛ پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شباهت طرح شده در مجلس

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شباهت 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 ادعاهای 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 ناظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر این توجهی بنیاد به وظایف ناظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اساس وظایف ناظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تعاملی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای ناظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیمات 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 ۱۷۷۷ 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 اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه ناظارت و ارزشیابی محتوایی بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۴۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایل ایرانی و خارجی نیز مصیز پس از نشر انجام می شود که

پس از یک هفته از انتشار بازی بر عنایون اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشی. گرچه در تعاملی حوزه های دولتی بر آن ناظارت دارند مطلع محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرزمینی معمالمه می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه ناظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویتنام فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار غیریکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰ لیٹک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از ناظرت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنرانی خود سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «عن درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده پندی سنی دقیق و علمی در سیاری از ارکان ناظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشو از 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 پیشتر شده است. نظام رده پندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تهیه نظام رده پندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن انتشار کنیم.

در همین رابطه، در سخنرانی نماینده محترم به دو نکته دیگر دربار سیستم رده پندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به میسیتم رده پندی 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 پندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده پندی سنی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که سیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده پندی 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 پندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجه دارند و عنایون با رده پندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر رویه رو بودم طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده پندی سنی در تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجه دارند و عنایون با رده پندی سنی بالاتر در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. درصد بالایی که با تلاش گستردۀ بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده پندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد مؤثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده پندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال تاییده شده و کلامات به پرسشنامه خودآنلاینی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود شایان ذکر است که این پرسشنامه خودآنلاینی اینا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خودآنلاینی بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده پندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خودآنلاینی است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تمهدنامه ای را تایید کند. تیجه ی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایل ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده پندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خودآنلاینی ها با محتوا واقعی بازی همگون نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنرانی نماینده محترم، قرم خودآنلاینی برای هیچ عنوانی که دارای محتواهای غیرمجاز باشد رده پندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع در سایتی به شکل آنلاین قابل ارزیابی است.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) نماینده محترم در سخنرانی اتفاقاً میز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیر ایرانی در کشور و سهم ۱۴ 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 تمریخش 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.

متاسفانه در سخنرانی نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کنم توجهی به دستاوردهای ارزشی 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 التکو گرفته اند یا ضدازش 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 تثابن دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی های محبوبی چون کوییز او کینگر با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیک بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقابهنه داشت 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 مجتمع 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. حقیقت این که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها برد شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نایاب تحقیق بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد. در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقتی 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 مختص فعالیتش را منتشر کرده و از گردن از اطلاعات و شفاقت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوطاً به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اختبار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۶ ۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۷ تا ۱۳۸۷ 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 تهادهای 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

## [زنیکبراتی]

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

(۰۲-۰۲-۰۷-۰۷/۰۷/۰۷)

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 صحنه علیه 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 عمدۀ ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اسنادهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایت 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 اسنادهای اش بر تعاملی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فرآیند را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیئات عملکرد این تهاد 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 ۱۷۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم ت 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 اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیر مجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ 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 شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایل ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عناوین اعمال می شودند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیر مجازی نباشند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) گرچه در تمام حوزه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاجاق 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 ویترین 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 پرستش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در سپاری 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 تظریه 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 پیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن احتفار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دربار 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 دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که سپاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساسا رده بندی سنی چالش برانگیز 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 عنایون با رده بندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاویت 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 صنا و سیما و شهرباری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در پخشی 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 توجه به این پرسشنامه خوداظهاری اینکه معتبری صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفا خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی 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 تمهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ای این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهابی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده بندی ESRA مجدد بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوا واقعی بازی های همچون نیاشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی 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 در این محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر تیز کاملا مشهود است:

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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 نمای باز (۹۶): باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایت نمایش بینیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی های 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 خلاف دو سال گذشته با رشد در این پخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشمند به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عنایونی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا خدازیش ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عنایونی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در چشونه 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 عنایونی است. بازی محبوبی چون کویز آو کینگز با پیش 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 عنایون ارتقا دهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قسمه پیشتوں 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 نماینده ای از معماری ایرانی-اسلامی را در مجتمع و جشنواره های بین المللی نماینده ای می کند صرفا چندین مورد از بازی های ایرانی فاکسی هستند که در سال های 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 تام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و ناید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقتی 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 اعلانکرد مالی این پیشرو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایت، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفاقتی هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پیمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اختیار خارج است.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر) این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴-۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت هایی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۸۷ تا ۹۶ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردمندانه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۹۷ تا ۹۶ نیز تیرمه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تعامل 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 تزدیک منتشر می شود.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرگانی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرگانی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تعامل اسناد مالی این بنیاد است. صحبت های نصرالله پژمانفر چه بود؟ از صورتی که نمی دانید نصرالله پژمانفر در مجلس چه صحبت هایی علیه بازی و بازی سازان کرده است، می تواند صوت میتوان حرفا وی را در زیر بشنوید:

<https://www.dbazi.com/wp-content/uploads/2018/10/پژمانفر.mp3>

## لایل کارکردیت

### باخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شباهت مطرح شده در مجلس

روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی مولود و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از تمایندهای محترم در صحن علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد.

به گزارش ایران اکونومیست؛ روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با صدور احلاعیه ای در این باره نوشت: بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاهای اینها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد. در بخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های 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 بر اساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تعاملی 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 جزیئات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب تمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار تمایندهای 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 ۱۷۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرگانی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرگانی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است. در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایل ایرانی و خارجی نیز میزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عنایون اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی ناشی شود. گرچه در تمایی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت در لرن مطلع محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معمایل می شوند اما فایلیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در پیشین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰ لینك مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

تماینده محترم در سخنان خود سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده پندی سنی دقیق و علمی در سیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشو و در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر تغذیه 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 مجلزاً جهت مطالعه پیشتر منتشر شده است. نظام رده پندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تنها نظام رده پندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن اخخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان تماینده محترم به دو نکته دیگر دربار سیستم رده پندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده پندی سنی که در پژوهش هایی 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 پندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده پندی سنی خود یک دستور دهنده مهیم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که سیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده پندی سنی چالش برانگیزی تندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی ها در آمار مورد بررسی است.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) این در حالی است که توجه به رده بندی سنتی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارد و عنوانین با رده بندی سنتی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افرایشی چشم گیر روپرتو بوده طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنتی 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 سیشم رده بندی سنتی 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 پیشتر نظام رده بندی گالایه مند است.

در پخشی دیگر از سوال تعاینده مشهد و کلات به پرسنل خودآفهاری رده بندی سنتی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسنل به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسنل خودآفهاری ابدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خودآفهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنتی احتمالی بازی بر مبنای همان خودآفهاری است. همچنین این پرسنل از قرار های دیجیتال درج شده و پیش از تماشی پرسنل خودآفهاری بازی ساز باید تمهدنامه ای را تایید کند. تیجه ای این پرسنل که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهابی نبود بلکه پس از تعیین رده سنتی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خودآفهاری ها با محتوای واقعی بازی های همخوان نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده می صحیح جایگزین می شود.

از سوی دیگر برخلاف سخنان تعاینده محترم، فرم خودآفهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سنتی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنالاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملا مشهود است: <https://www.aparat.com/v/Ht2OX>

تعاینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز به سهم 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 (پراساس گزارش نمای باز)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش تشنان دهنده فعالیت های حمایت نمایش بندی 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. متناسبانه در سخنان تعاینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشمند بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عنایتی می دانند که از بازی های خارجی الکو گرفته اند یا خسارزش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عنایتی 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 عنایتی است.

بازی محبوبی چون کوییز او کینگز با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و پیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عنایتین ارتقاهنده داشت و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه پیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادینی کشور الهام گرفته، پراساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی تعاینده می کند با بازی موفق انگاره که معماری ایرانی - اسلامی را در مجتمع و جشنواره های بین المللی تعاینده 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 بوده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و تایید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقت 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 شفاقت 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 حمایت، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفاقت 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 ۹۳ 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 بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایانه در خردمنه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه ها از سال ۱۳۹۶ تا ۱۳۹۷ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش های 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 بازرگانی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرگانی 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

۱۳۹۴-۰۷-۲۲

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 صحنه علمی 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 اسنادهای معتبر ملی بازی های رایانه ای و وظایف ناظری و حمایتی این نهاد بودیم، با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف ناظری و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اساس وظایف ناظری تصریح شده در اسنادهای اش بر تعاملی جوزه های مرتبط با تولید، تاسیس، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای ناظری 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 ۱۷۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم ت را در شهرستان ها نشانی و بازرگانی 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 ناظری و ارزشیابی محتوای بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنتی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط 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 مدتی از انتشار بازی بر عنوانین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشند. گرچه در تعاملی جوزه های دولتی بر آن ناظریت دارند مطلع محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه ناظریت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در پیشین 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 تشان از ناظریت دانی این نهاد بر قضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنتی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان ناظریت کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنتی 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 چهت مطالعه پیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تها نظارت 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 دربار سیستم رده بندی سنتی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنتی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای متعکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنتی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنتی خود یک دستاورده 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 در بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنتی 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 سنتی در کلان شهری جون تهران که در آن کتسول های بازی محبوب است، در میان این موارد بسیاری از بازیکنان به رده بندی سنتی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپر و بوده. طبق جدیدترین گزارش معاویت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنتی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. در حد 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 سنتی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد مؤثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشانه خودافظه ای رده بندی سنتی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشانه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشانه خودافظه ای ابداعی صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خودافظه ای بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره و ده بندی سنتی احتمالی بازی بر مبنای همان خودافظه ای است.

همچنین این پرسشانه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از تماش پرسشانه بازی ساز باید تمدّتامه ای را تایید کند. نتیجه ی این پرسشانه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنتی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را برسی می کند و در صورتی که هر یک از این خودافظه ای ها با محتوای واقعی بازی همتوان 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، قرم خودافظه ای برای هیچ عنوانی که دارای محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سنتی 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/HtOX>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش تشان دهنده فعالیت های حمایتی تمریخش 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.

متاسفانه در سخنان تعاینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کنم توجهی به دستاوردهای ارزشی 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 التکو گرفته اند یا ضدازارش 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 تنشی دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت تعایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی های محبوی چون کوییز او کینگز با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و پیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقابهنه دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه بیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادینی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی تعایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجتمع و جشنواره های بین المللی تعایندگی 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 تام بوده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و ناید رحمت 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 گردن آزاد اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوطاً 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 ۹۶-۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۷ تا ۹۶ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه ها از سال ۱۳۹۶ تا ۱۳۹۷ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تعاضی این گزارش ها همین حالا در وسایت 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 منظوم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی استاد مالی این بنیاد است.

## تمدید مهلت ارسال مقالات به DGRC ۲۰۱۸ تا ۴ آبان ماه ۱۳۹۷-۰۷/۰۷/۲۲

به استحضار می رساند، با توجه به پایان یافتن مهلت اولیه ارسال مقالات به دبیرخانه «ادمین 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. استاید، 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 تهیه سازی برای پایگاه بین المللی IEEE Xplore ارسال خواهد شد.

مقالات پذیرفته شده این دوره، در پایگاه های استنادی داخلی همچون میوبیلیکا نمایه خواهد شد.  
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 تامه علم و فناوری، با داروی بدون نوبت برای انتشار از هزینه تسهیل و تسریع برخوردار خواهد 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.dgrcconf.com/fa/> مراجعه نمایید.

## پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای ۱۳۹۷-۰۷/۰۷/۲۲

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 صحنه 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 ادعاهای اینها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS در بخش های عمدۀ ای از صحبت های مطرح شده شاهد تأکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف ناظری و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبتنی بر این توجهی بنیاد به وظایف ناظری و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف ناظری تصریح شده در اساسنامه اش بر تعاضی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای ناظری فرآیند را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب تمايز عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این تمايز 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 ۱۷۷۷ واحد فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرگانی 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 ناظری و ارزشیابی محتوای بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۴۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایل ایرانی و خارجی تیز میزی 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 تعاضی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن ناظری دارند مطلع محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه ناظری بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در پیشین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار قیمتی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰ لیتك مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از ناظری دالمنی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنرانی خود سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده پندی سنی دقیق و علمی در سیاری از ارکان ناظری کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیش رو 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 پیشتر منتشر شده است. نظام رده پندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تهرا نظام رده پندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن احتفار کنیم.

در همین رابطه، در سخنرانی نماینده محترم به دو نکته دیگر درباره سیستم رده پندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده پندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای مندکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ پاید اشاره کنیم که در عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده پندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵ درصد از بازیکنان به رده پندی سنی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که سیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده پندی 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 پندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کسول های بازی محیوبت قابل توجه دارند و عنوانی را رده پندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپر بوده. طبق جدیدترین گزارش معاوتد پژوهش بنیاد ملی بازی رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده پندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالاتر 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 پندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیش رو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده پندی گلایه مند است.

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

همچنین این پرسنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسنامه بازی ساز باید تمدیدنامه ای را تایید کند. نتیجه ای این پرسنامه که مختص بازی های موبایل ایرانی است، تهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده پندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوا واقعی بازی همچون تیاشد، اقامات لازم برای حذف بازی های بازی موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان تعاینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که درای محظوظانه غیرمجاز باشد رده پندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع ممکن حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر تیز کاملاً مشهود است:

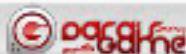
<https://www.aparat.com/v/Ht2OX>

نماینده محترم در سخنرانی خود اشاراتی انتقادآمیز 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 (پراساس گزارش تعایی باز) یا بدیهی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده پندی ESRA که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی تمریخش 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 تعایی 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 ...) پخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار ترم افزار کشور رسیده است. متناسبانه در سخنان تماشی محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزنده بازی سازان گشود 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 خسارت ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عنوانی می بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی نیز مورد توجه قرار گرفته اند تساند هندها بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بین از چین عناوینی است. بازی های محبوبی چون کویز ای او کینگز باش ایش 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 ارتقابهنه دانش و فرهنگ عمومی چاممه است.

بازی قسمه پیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادینی کشور الهام گرفته، بر اساس قسمه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی تماشیدگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجتمع و جشنواره های بین المللی تماشیدگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاکسی 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 برده شد بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و ناید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد. در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقتی 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 مرتبه با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفاقتی 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 اختبار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۶ تا ۹۷ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایانه در خردامه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وسایت 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 منظوم 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 (۱۴۰۷-۰۷-۳۱)

تمدید مهلت ارسال مقالات به DGRC۲۰۱۸ تا ۴ آبان ماه

به استحضار می رساند، با توجه به پایان یافتن مهلت اولیه ارسال مقالات به دیرخانه «ادمین 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 دیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، تا ۴ آبان ماه برای ارسال مقالات خود فرصت دارند.

جزا 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 تماشی سازی برای پایگاه بین المللی IEEE Xplore ارسال خواهد شد.

مقالات پذیرفته شده این دوره، در پایگاه های استنادی داخلی همچون میوبیلیکا تماشی خواهد شد. 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 داروی بدون نوبت برای انتشار از هزینه تسهیل و تسریع برخوردار خواهد 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.dgrcconf.com/fa/> مراجعه نمایید.



## پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای (۱۴۰۷-۰۷-۳۱)

روز چهارشنبه ۹۷ مهرماه در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحنه علی 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 ادعاهای ایهامات 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 تعاملی حوزه های مرتبط با تولید، تأمین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فرآگیر 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 نهادهای عملکرد در انتخاب نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی حوزه های مرتبط با تولید، تأمین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فرآگیر 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 ۱۳۹۲ 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 اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنه شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط 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 عنوان 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 مطلع محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیغامبرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویتنام فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹.۰۰۰ لیٹک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر قضاچی مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده پندی سنه ای رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند.

۲۲

در شرایطی که سیستم های رده پندی سنه دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده پندی سنه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشو از کشور حاصل می بازی های تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همکاری 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 پیشتر منتشر شده است. نظام رده پندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تنها نظام رده پندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باشد به آن انتخاب کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دربار سیستم رده پندی سنه اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده پندی سنه 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 پندی سنه نشان دهنده خطف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده پندی سنه خود یک دستاوردهای 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 پندی سنه 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 پندی سنه در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبویت قابل توجه دارند و عنوانی با رده پندی سنه بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روی و بوده. طبق جدیدترین گزارش معاویت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده پندی سنه در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترش بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده پندی سنه 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 صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده پندی گلایه مند است.

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

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از تماش پرسشنامه بازی موبایل اشاره شده و این پرسشنامه که مختص بازی های موبایل ایرانی است، تهابی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنه، نظام رده پندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوا واقعی بازی هایی همچون نیاشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی 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 محتواهای غیرمجاز باشد رده پندی سنه 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 انتقادآمیز 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 نماینده 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 خلاف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی از این شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشمندی این گزارش نیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عنوانی می دانند که از بازی های خارجی الکو گرفته اند یا خارجی این گزارش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) عناویش 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 تماشی ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عناوینی است. بازی محبوبی چون کویز او کینگ با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقا دهنده داشت و فرهنگ عمده حامیه است.

بازی قصه بیستون که از دروی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قسمه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی تمایندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجتمع و جشنواره های بین المللی تعییندگی 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 شده بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید رحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقت 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 شفاقت ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیش رو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایت، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفاقتی 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 اختصار 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 بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جدایگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه 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 بازرگاری منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرگاری کل کشور در بنیاد مستقر بوده و در حال بررسی، تمامی اسناد مالی، این بنیاد است.

دلي

تمدید مهلت ارسال مقالات به DGRCT ۲۰۱۸ قا ۴ آبان ماه

به استحضار می رساند، با توجه به پایان یافتن مهلت اولیه ارسال مقالات به دیرخانه «ادمین 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 همه راه دنیای بازی باشد. اساساً، پژوهشگران، دانشجویان و کلیه علاقه مندان به پژوهش در حوزه بازی های دیجیتال، برای ارسال مقالات خود به دیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، تا ۴ آبان، ماه رای ارسال مقالات خود در صورت دارند.

۱۸ IEEE Xplore ارسال خواهند شد. IEEE مقالات خود را به کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال ارسال کنیم؟ IEEE DGRC۲۰ تحت حمایت شاخه ایرانی برگزار می گردد. مقالات

مقالات پذیرفته شده این دوره، در یادگاه های استادی، داخلی، همچوین، سهیلکا تماهی خواهد شد.

DGR.CT.۱۸ در قصلنامه های علمی پژوهشی تحقیقات فرهنگی ایران، مطالعات رسانه های نوین، تحقیقات فناوری اطلاعات و ارتباطات، واحد دادگاه فرهنگ و فصلنامه علمی ترویجی سیاست نامه علم و فناوری، با داوری بدون نوبت برای انتشار از میزت تسهیل و تسریع برخوردار خواهد شد. لازم به ذکر است که گفتار اس تحقیقات بازی های دیجیتال، به عنوان جامع ترین گفتار اس 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 یا همکاری ::برگزار خواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به <http://www.dgrecnf.com/fa> مراجعه نمایید.

و بنا /

**پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به شباهت مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای** (۱۴۰۰، ۰۷، ۲۳)

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 موقوف می داند به ادعاهای او بایهams مطرح شده پاسخگو باشد.

در پیشنهادی عده‌ای از صحبت‌های مطرح شده شاهد تأکید بر اساسنامه پیمان ملل بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد (ادامه دارد...)

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

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تعاملی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فرآیند را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیمات 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. مزبوری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و بازرگانی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرگانی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع اوری 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 ۲۶۷۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۴۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط 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 تیز میزی پس از نظر 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 تعاملی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند مطح محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در پیشین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۴۴۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرشن ش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده پندی سنی دقیق و علمی در پیش از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده پندی 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 همکاری 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 آن داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه پیشتر منتشر شده است. نظام رده پندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تهها نظام رده پندی 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 دربار سیستم رده پندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده پندی سنی که در پژوهش هایی 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 پندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده پندی سنی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که پیش از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده پندی 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 پندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجه دارند و عنوانین با رده پندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپر بوده. طبق جدیدترین گزارش معاویت پژوهش بنیاد ملی بازی رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده پندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالاتری 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 پندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشرو بوده و عملکرد مؤثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده پندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خودآنلاین ذکر است که این پرسشنامه بازی بر مبنای همکاری های خودآنلاین در یک انتقام از نظر گرفته می شود شایان ذکر است که این پرسشنامه خودآنلاین ابدی به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خودآنلاین بازی ساز دریاره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز دریاره رده پندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خودآنلاینی است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تمهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ای این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده پندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خودآنلاین ها با محتوای واقعی بازی های مخکون نباشد، اقسامات لازم برای حذف بازی های فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، قرم خودآنلاینی برای هیچ عنوانی که درای محظوظ غیرمجاز باشد رده پندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع مavin حالا به شکل اندیش اقبال ارزیابی است و در ویدیوی زیر تیز کاملاً مشهود است:

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیر ایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (پیش از گزارش نمایی باز) ۹۶٪ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حماقی نمایش بینیاد در حوزه تقویت بازی مازان 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 نمایی باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است خلاف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

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

(ادامه خیر) – تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش‌های فرهنگی کشور و حمایت‌های بنياد از چنین عنوانی است. بازی محبوی چون کویز او کیسکر با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی‌های رایانه‌ای امسال نیز حضور داشت و پیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عنوان ارتقای‌دهنده داشت و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قسمه پیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قسمه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی نمایندگی می‌کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجتمع و جشنواره‌های بین‌المللی نمایندگی می‌کند صرفاً چندین مورد از بازی‌های ایرانی قائمی هستند که در سال‌ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنياد ملی بازی‌های ای قرار گرفته‌اند. حتی بازی‌های ایرانی که به عنوان بازی‌های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن‌ها تام برده شد، بازی‌های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نیاید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقتی مالی بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای مطرح شده که حقیقتاً تجربه برانگیز است، بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های گذشته یکی از شفاف‌ترین سازمان‌های کشور بوده و خود در حوزه شفاف‌سازی عملکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنياد ملی گزارش‌های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه‌های حمایتی، هزینه‌های مرتبط با رویدادها و حوزه‌های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردن از اطلاعات و شفاقتی هر چه پیشتر استقبال کرده و می‌کند. صحبت‌های مطرح شده از سوی آقای پیمان‌فر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش‌های مجلس است که پس از گذشت سال‌ها از حیث اختبار خارج است.

این بنياد نمایه عملکرد خود در سال‌های ۹۴، ۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت‌های بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای از اسال ۸۷ تا ۹۶ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایندگان ها از سال ۱۲۸۷ تا ۱۳۹۶ تیز ترین امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش‌ها همین حالا در وسایت بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۶ تیز منتشر در اینده تزدیک منتشر می‌شود. همچنین بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچون سایر سازمان‌ها و نهادهای دولتی مورد بازرسی منظم قرار می‌گیرد و در حال حاضر نیز بازرسی کل کشور در بنياد مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بنياد است.

## خبرگزاری کار ایران

### پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای

بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای به موارد و ادعاهایی که علیه این بنياد در مجلس شورای اسلامی مطرح شده بود پاسخ داد.

به گزارش اینلاروز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحنه علی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد. بر همین اساس بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای خود را موظف می‌داند به ادعاهای و ابهامات مطرح شده پاسخ‌گو باشد.

در پخش‌های عمده‌ای از صحبت‌های مطرح شده شاهد تأکید بر اساسنامه بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی‌تجھیز بنياد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین اتفاقی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای براساس وظایف نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنياد منتشر شده و می‌شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می‌گیرد. همروزی بر همین گزارش‌ها نشان می‌دهد بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۷۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت 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 جمع اوری 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 رده بندی سنی شده‌اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش‌های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای مجوز دریافت نکرده و در پخش بازی‌های موبایلی ایرانی و خارجی تیز میزی پس از نشر انجام می‌شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عنوانین اعمال می‌شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشی.

گرچه در تمامی حوزه‌هایی که دستگاه‌های دولتی بر آن نظارت دارند مطلع محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می‌شوند اما فعالیت پیگیرانه بنياد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی‌های رایانه‌ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در پیش‌گیرانه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت‌های بنياد 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 بنياد ملی بازی‌های رایانه‌ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می‌کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در پیماری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی‌گیرند، سیستم رده بندی سنی بنياد 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 مدارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه‌شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تدوین نظام رده بندی بازی های رایانه ای در مقاله ای مجزا جهت مطالعه پیشتر منتشر شده است، نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآورده 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 رابطه سیستم رده بندی سئی اشاره شده است، در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سئی 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 سئی نشان دهنده صفت این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵ درصد از بازیکنان به رده بندی سئی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تبیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سئی 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 سئی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عنوانین با رده بندی سئی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپر بوده. طبق جدیدترین گزارش معاوته پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سئی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بعضی های مختلف فرهنگی قمال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده بندی سئی 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 صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در پخشی دیگر از سوال تعاینده مشهد و کلات به پرسشنامه خودآنها رده بندی سئی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود شایان ذکر است که این پرسشنامه خودآنها را با محتواهای معتبری صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خودآنها را بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سئی احتمالی بازی بر مبنای همان خودآنها را 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. تیجه ای این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهابی نبوده بلکه پس از تعیین رده سئی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خودآنها را با محتواهای واقعی بازی های مخنومن تبادل، اتفاقات لازم برای حذف بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد داشد یا رده ای صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خودآنها را برای همچ عنوانی که دارای محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سئی پیشنهاد نمی کند.

تعاینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیرایرانی در کشور و سهم ۶۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ع)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده قابلیت های حمایت نمایش بینیاد 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 خلاف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان تعاینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجه به دستاوردهای ارزشی سازان گشوده بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عنوانی می دانند که از بازی های خارجی الکترونیک گرفته اند یا ضدازش ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عنوانی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در چشواره های خارجی تبیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت تعایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عنوانی است. بازی های کوییز یا کینگز با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و پیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عنوانین ارتقایده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه پیشتوں 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 تعاینده می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجتمع و چشواره های بین المللی تعاینده 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 باید رحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در یافای ادعایی نیز درباره عدم شفاقت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تمحب 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 اعلانکرد مالی اش پیشرو بوده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته مربوط به هزینه های حمایت، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردن آزاد اطلاعات و شفاقت هر چه پیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آفای پیمانفر 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 ۹۷ تا ۹۶ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایانه در خرداده سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه ها از سال ۹۷ تا ۱۳۹۶ تا ۱۳۹۷ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در اینده تزدیک 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

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 اینتلاروز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحنه 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 اینها و ابهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

در پخش های عمرده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تأکید بر اساسنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وظایف ناظارتی و حمایتی این نهاد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف ناظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف ناظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای ناظارتی فرآور را اعمال کرده است و سرح شفاف و همراه با جزیمات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و من شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار نمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی نیز قرار می گیرد. مروی این بنیاد گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۷۷ 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 ۱۱۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آنجمع آوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه ناظارت و ارزشیابی محتوای بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در پخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عنایون اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در تمامی حوزه هایی دولتی بر آن ناظارت دارند مطلع محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه ناظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در پیشین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار غیریکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰ لیشک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از ناظارت دائمی این نهاد بر قضایی مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده پندی سنی دقیق و علمی در سیاری از ارکان ناظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیش رو 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، علوم 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 پیشتر منتشر شده است. نظام رده پندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تنها نظام رده پندی 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 دربار سیستم رده پندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده پندی 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 پندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده پندی سنی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که سیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده پندی سنی چالش برانگیزی ندارند و سهم قابل توجهی از درصد گزارش شده به دلیل وجود همین بازی های در آمار مورد بررسی است. این در حالی است که توجه به رده پندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کتسوال های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عنایون با رده پندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپر بوده. طبق جدیدترین گزارش معاوثر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده پندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده پخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده پندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیش رو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده پندی گلایه مند است.

در پخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسش نامه خودآنلاینی رده پندی سنی بازی های موبایلی اشاره شده و این پرسش نامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است کهاین پرسش نامه خودآنلاینی را برای این معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیستو صرفاً خودآنلاینی بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده پندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خودآنلاینی است.

همچنین این پرسش نامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسش نامه بازی ساز باید تمهد نامه ای را تایید کند. نتیجه ای این پرسش نامه که همچنین بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبوده بلکه پس از تبیین رده سنی، نظام رده پندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خودآنلاینی ها با محتوای واقعی بازی هم خودآنلاین نباشد، اقسام لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده می صحیح جایگزین می شود از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خودآنلاینی برای هیچ عنوانی که در این محتواهای غیرمجاز باشد رده پندی سنی پیشنهاد نمی کند.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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 آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش تماشی باز ۹۴): باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی تعریف نباید در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی استه در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش تماشی 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 بیش از ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متضاداًه در سخنان تماشی محتشم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشی 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 خداوارش ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عنوانی می 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 تعايش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های عناوینی است. بازی های محبوبی چون کویز ای اسکنگ آی ایکنگ 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 ارتقابهنه دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قسمه پیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادینی کشور الهام گرفته، براساس قسمه 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 مجتمع و جشنواره های بین المللی تماشی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاکھی 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 تام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و ناید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین نیز سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقتی 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 پیش رو 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 گردن آزاد اطلاعات و شفاقتی هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پیمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حيث اختیار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۶ تا ۹۷ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایگانه در خزانه‌های امور قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وسایت 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 اینده تزدیک 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.

پژوهش انجمن ایرانی از

## پاسخ بنیاد بازی رایانه ای به برخی عوارد مطرح شده در مجلس (۱۴۰۲-۰۷/۰۷/۲۲)

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 صحنه علی 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 ادعاهای ایهامات مطرح شده پاسخگو باشد.

به گزارش ایستاد، در متن ارسالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آمده است: «در بخش های عمدی 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 این توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خواست 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 فرآیند 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. مزوری بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۱۷۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم ت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰ 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 های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندتی سنتی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط 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 عنوانین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) گرچه در تمام حوزه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاجاق 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 ویترین 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 پرستش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در سپاری 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 پیشو از کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر تظریه 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 چه مطالعه پیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن احتفار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دربار 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 استقاده 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 دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که سپاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیز 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 عنایون با رده بندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاویت 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 صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در پخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوددازهاری 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 خوددازهاری ابدا به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوددازهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوددازهاری است.

همچنین این پرس شنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تمهدنامه ای را تایید کند. نتیجه ای این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهابی 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 خوددازهاری ها با محتوا واقعی بازی همگون نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، قرم خوددازهاری برای هیچ عنوانی که در این محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر تیز کاملاً مشهود است:

۴۱۲/<https://www.ircg.ir/>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی استقادامیز 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 ع؛) باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی تمریخش بنیاد در حوزه تقویت بازی مازان 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 باز در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این پخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشی سازان کشور تیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عنایونی می دانند که از بازی های خارجی التکو گرفته اند یا ضدازش ها را تبلیغ می کنند. نگاهی به عنایونی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی تیز مورد توجه قرار گرفته اند تشنان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بنیاد از چنین عنایونی است. بازی محبوبی چون کویز آو کینگر با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و پیش از ۵ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند از عنایون ارتقادهنه داشن و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه پیشون 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 مجتمع و جشنواره های بین المللی نماینده می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فالخی 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 برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و ناید 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 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 حمایت، 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 و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۶ تا ۹۷ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۷ در گزارش جدایانه 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 تزدیک 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

در جویان 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 جویان 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 نظر از درست بر بازار مورد پرسش قرار داد. حال بنیاد، با انتشار متنی، توضیحاتی در این مورد از راهه 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 تعاملی خواه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فرآیند را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیئات عملکرد این تهداد 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. همروزی بر همین گزارش ها نشان می دهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۲ تاکنون بیش از ۱۷۷۷ مرکز فروش و گیمت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیمت 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 اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است. در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محظوظی بازی ها نیز صراف از سال ۱۳۹۲ 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 شرuat و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایل 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 رسمن هیچ بازی غیرمجازی نباشیم. گرچه در تمامی خواه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می شوند، اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در خواه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویترین 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 قضایی مجرمانی 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 درآورده دانست. بنیاد در این مورد هم گفت:

در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در سیاری 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 پیشو از کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی استادی خواه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و استایدی که در تدوین نظام ESRA همکاری دائمی اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه پیشتر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باشد به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دربار سیستم رده بندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به میستم رده بندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به میستم 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 دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که سیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیز 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 پیشتر مورد استفاده بازیکنان سراسر قرار می گیرند با افزایش چشم گیر رویه 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 بالاتری که با تلاش (ادامه دارد...)

(دامنه خبر ...) گستردۀ بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است، به این ترتیب سیستم رده پندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیش رو 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 پیشتر نظام رده پندی گلایه مند است.

پرسشنامه خوداظهاری رده پندی سنی بازی های موبایل یکی دیگر از زمینه هایی بود که نماینده شهر مشهد، نسبت به آن اعتراض داشت، اما بنیاد در بیانیه خود اعلام کرده که این پرسشنامه اصولاً به معنی صدور مجوز برای یک بازی نیست و بیش تر، خوداظهاری بازی درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده پندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است. این پرسشنامه قرار است در فروشگاه های دیجیتال درج شود و بازی‌ساز پیش از مشاهده آن، باید یک تمهد نامه را امضا کند. اما در نهایت، تیجه این پرسشنامه تهابی نیست و بازی ها در نهایت باز هم توسط نظام رده پندی ESRA بررسی می شوند و در صورت وجود موردی مغایر با اظهارات بازی‌ساز، بازی بالاگله از فروشگاه 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 نماینده بازی ع)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی تمدید شده 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 نماینده 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 ۱۶ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی از این دستوردهای ارزنشده کشور تیز 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 ضدارش 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 تیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت تمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت هایی بین از چنین آثاری است. بازی محبوبی چون کوییز 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 ارتقاده نهاده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه پیشتوں 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 نماینده می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجامع و جشنواره های بین المللی نماینده 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 برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و ناید رحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

آخرین بخش بیانیه 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 پیش رو بوده است. بنیاد ملی بازی های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبه با رویدادها و حوزه هایی مرتبط با رویدادها و از گرددش 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 حیث 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 خردمندی سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۹۷ تا ۱۳۹۶ نیز تبرمه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تعاملی 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 استاد مالی این بنیاد است.

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

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

در متن ارسالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آمده است: «در بخش های عمدۀ ای از صحبت های مطرح شده شاهد تأکید بر اسناده 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 (دامنه دارد...)»

(ادامه خبر ...) 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 تعاملی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات، صادرات و بازی های ویدئویی و رایانه ای نظارتی فرآینگ را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزییات عملکرد این تهاد 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 ۱۳۹۷ 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 بازرگانی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آنچه اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی های 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 شروط 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 عنوان اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم. گرچه در تعاملی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند مطلع 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 ویترین 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 قضایی مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار ناده و آن را «من درآورده» 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 پیش رو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر تظریه های علمی روز و با همراهی استادی حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است، شرح شیوه تدوین و استادی که در تدوین نظام ESRA همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه پیشتر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تهنا نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن اقتدار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دربار 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 دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز 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 کتسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عنوانی با رده بندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روبرو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاوتد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران 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 پیش رو 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 شهیداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال تعاینده 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 ابداً 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 پرس شنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از تعاین پرسشنامه بازی ساز باید تعهدنامه ای را تایید کند. تیزجه ای 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 همچومن نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ای صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر تیز کاملاً مشهود است:

۴۱۲/<https://www.ircg.in/>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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 تمدنی (براساس گزارش تمای باز ۹۵)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایت نمایش بنیاد در حوزه تقویت بازی مازان 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 تمای باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است خلاف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار رسیده است.

متاسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشی سازان گذشتند تیز پودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عنوانی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا خدا را تبلیغ می کنند. تگاهی به عنوانی می که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی تیز 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 عنوانی است. بازی محبوی چون کویز او کیسکر با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای ارسال نیز حضور داشت و بیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عنوان ارتقایدهندۀ دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قسمه پیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادبی کشور الهام گرفته، براساس قسمه 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 مجتمع و چشمواره 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 قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها تام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و ناید 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 تجربه 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 پیش رو 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 گردن از اطلاعات و شفافیت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پیمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اختبار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۶ تا ۹۷ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه ها از سال ۱۳۹۶ تا ۱۳۹۷ 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 تزدیک 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

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 صحنه 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 موقوف می ناند به مسائل مطرح شده پاسخگو باشد.

در پخش های عمده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تاکید بر اسنادهایی که می خواهند 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، نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب تمایه عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این تمایه 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 ۱۳۹۲ تاکنون بیش از ۱۸۷۷ مرکز فروش و گیم تر 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 اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوایی بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تاکنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی شنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده، حق یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در پخش بازی های موبایل ایرانی و خارجی نیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک مقطعه از انتشار بازی بر عنوانین اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشند. گرچه در تمایی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند مطلع 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 پیشین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰ لیک در معرفه مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه تشان از نظارت (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) دلایل این نهاد بر قضایی مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند در شرایطی که سیستم های رده بندی سنتی دقیق و علمی در بسیاری از ارگان نظارتی کشور مورد استقاده قرار نمی گیرند، سیستم رده بندی سنتی 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 استادی 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 چهت مطالعه پیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن احتفار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دربار سیستم رده بندی سنتی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنتی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعکس شده، مورد استقاده قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده بندی سنتی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنتی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنتی 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 سنتی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عنوانین با رده بندی سنتی بالاتر پیشتر مورد استقاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپور بوده. طبق جدیدترین گزارش معاوته پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنتی 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 سنتی 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 صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در پخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنتی 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 صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنتی 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 تمهدنامه ای را تایید کند. تیجه هی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهابی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنتی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوا واقعی بازی همگوan نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ای صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سنتی پیشنهاد نمی کند.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی استقاده‌امیز 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 تمریخش بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت 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 خلاف دو سال گذشته با رشد در این پخش سهم بازی های یومنی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی از زندنه بازی سازان گشور تیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عنوانی می دانند که از بازی های خارجی الکو گرفته اند یا خدازیش ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عنوانی می که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در چشونه 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 پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و پیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عنوانین ارتقادهنه دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قسمه پیشتوں 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 نماینده اندگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجتمع و جشنواره های بین المللی نماینده اندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاکھی هستند که در سال های گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های رایانه ای مطلع شورای اسلامی از آن ها برده شده بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نیاید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقتی 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 حمایت، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختار فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفاقت هر چه پیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پیمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مراکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث اختبار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۶، ۹۷ و ۹۸ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۷ تا ۹۶ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جداگانه در خردامه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ تیز ترمه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش های 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.<sup>۸</sup>

انتهای پیام



## واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اظهارات اخیر مجلس در مورد بازی های ویدیویی (۱۴۰۰-۰۷-۲۲)

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 نظر از درست بروزگار مورد پرسش قرار داد. حال بنیاد، با انتشار متنی، توضیحاتی در این مورد از اینه و در رابطه با این اظهارات شفاف سازی کرده است. نماینده محترم مجلس، در پختش 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 تعاملی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فرآگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیمات عملکرد این بنیاد 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 ۱۳۹۲ تاکنون بیش از ۱۸۷۷ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است. در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محنتواری بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۲ تاکنون بیش از ۲۶ هزار و ۷۰۰ بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنی شده اند. در حالی که در این بازی زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایل 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 قاجاق 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 ویترین 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 قضاای مجرمانی نشان از 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 درآورده دانست. بنیاد در این مورد هم گفت:

در شرایطی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در سیاری 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 پیشو از 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 پیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باشد به آن افتخار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دربار 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 دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته نیز توجه داشت که سیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیز 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 پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرند با افزایش چشم گیر رویه رو بوده است. طبق جدیدترین گزارش معاویت 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 بالاتری 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 پیشو از و عملکرد موتوری 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 پیشتر نظام رده بندی گلایله 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 (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) بازی ساز درباره رده بندی مبنای همان خودگفته‌های است. این پرسش نامه قرار است در فروشگاه‌های دیجیتال درج شود و بازسازی پیش از مشاهده آن، باید یک تهدید نامه را امضا کند. اما در نهایت، نتیجه این پرسشنامه نهایی نیست و بازی‌ها در نهایت باز هم توسط نظام رده بندی ESRA بررسی می‌شوند و در صورت وجود موردی مغایر با اتفاقات بازسازی، بازی بالاگسله از فروشگاه‌ها حذف می‌شود.

اما یکی دیگر از انتقاد‌های تماینده مجلس، به سهم بالایی بازی‌های خارجی از بازار کشور اختصاص داشت. بنیاد در این مورد هم گفت: در زمینه حضور بازی‌های 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 فعالیت‌های حمایتی تمدید نمایندگی بود در حوزه تقویت بازی‌سازان و صنعت بازی‌های داخلی است. در حالی که سهم بازی‌های 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 بازی‌های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی‌های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان تماینده محترم مجلس شورای اسلامی از این‌نده بازی سازان کشور تیز بودیم؛ به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی‌های ایرانی از بازار را به دلیل وجود بازی‌هایی می‌دانند که از بازی‌های خارجی الگو گرفته‌اند یا خدارزش‌ها را تبلیغ می‌کنند. نگاهی به بازی‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های گذشته از آن‌ها حمایت کرده و در جشنواره‌های خارجی تیز مورد توجه قرار گرفته‌اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت تمایش ارزش‌های فرهنگی کشور و حمایت‌هایی بنیاد از چنین آثاری است. بازی محبوبی چون کوییز آو گینگر با پیش از هشت میلیون کاربر که در لیگ بازی‌های رایانه‌ای اساساً نیز حضور داشت و پیش از ۵ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از بازی‌های ارتقاهنده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه‌پیشون 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 تمایندگی می‌کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجتمع و جشنواره‌های بین‌المللی تمایندگی می‌کند صرفاً چندین مورد از بازی‌های ایرانی فاخری هستند که در سال‌ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایجاد شده‌اند. حتی بازی‌های ایرانی که به عنوان بازی‌های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن‌ها برده شده بازی‌های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نیاید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

آخرین بخش بنیاد هم به ادعای تماینده مجلس مبنی بر عدم شفاقت مالی این نهاد مرتبط است و در آن می‌خواهیم: در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقت مالی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های گذشته یکی از شفاف‌ترین سازمان‌های کشور بوده و خود در حوزه شفاف‌سازی عملکرد مالی اش پیش رو بوده است. بنیاد ملی گزارش‌های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه‌های حمایتی، هزینه‌های مرتبه و حوزه‌های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفاقت هرجه بیشتر استقبال کرده و می‌کند. صحبت‌های مطرح شده از سوی آقای پژمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش‌های مجلس است که پس از گذشت سال‌ها از حیث اعتیار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال‌های ۹۴-۹۳-۹۵ را در دی ماه سال ۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سال ۸۷ تا ۹۶ به همراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارشی جداگانه در خردمندی 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 ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۶ نیز منتشر شده است.

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 تمایی استناد مالی این بنیاد است.

نظرات خود را در مورد بیانیه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با زمینجی به اشتراک بگذارید.

## پاسخ بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به برخی موارد مطرح شده در مجلس

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

به گزارش ایستاد، روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای توسط یکی از نمایندگان در صحنه علیه مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد که بر همین اساس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خود را موظف می‌داند به ادعاهای ایهامات مطرح شده پاسخ‌گو باشد.

در متن ارسالی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این مده است: «در بخش‌های عمدۀ ای از صحبت‌های مطرح شده شاهد تأکید بر اسناده نمایه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وظایف نظارتی و حمایتی این نهاد بودیم، با وجود ادعای مطرح شده مبنی برین توجیهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شاهده موجود هم خواسته ندارد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اسناده اش بر تمامی حوزه‌های مرتبه با تولید، تامین، واردات، صادرات و بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای نظارتی فرآگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیئات 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. مروری بر همین گزارش‌ها نشان می‌دهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۱۳۹۲ تا کنون بیش از ۱۷۷۷ مرکز فروش و گیم تر را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم تر را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آتجمع اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط 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 تیز میزی بس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عنایون 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 مطلع محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجازی به شکل زیرزمینی ماملاً می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹,۰۰۰ لیشک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر قضاچی مجازی دارد.

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

در همین رابطه، در سخنان تماینده محترم به دو نکته دیگر دربار سیستم رده پندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده پندی 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 پندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده پندی سنی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده پندی 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 پندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کتسول های بازی محبویت قابل توجهی دارند و عنایون با رده پندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپرتو وده. طبق جدیدترین گزارش معاویت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده پندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده بخش های مختلف فرهنگی قمال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده پندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشو از بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده پندی گلایه مند است.

در پیشی دیگر از سوال تماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده پندی 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 ابداً به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده پندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرس شنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تمدهنامه ای را تایید کند. تیجه هی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهابی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده پندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوا واقعی بازی های معمولان نیاشد، 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 تماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتواهای غیرمجاز باشد رده پندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر نیز کاملاً مشهود است:

۴۱۲/<https://www.ircg.in>

تماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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 تعریفی 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 خلاف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان تماینده محترم مجلس شورای اسلامی ارزشده بازی های خارجی به دستاوردهای ارزشده بازی سازان کشور تیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عنایونی می دانند که از بازی های خارجی التکو گرفته اند یا ضدازیش ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عنایونی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی تیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بینای از چنین عنایونی است. بازی های محبوبی چون کویز ایکنگر با پیش 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 عنایون ارتقادهای داشت و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه پیشون 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 مجتمع 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 تم برده شده بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و بناید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقت 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 الله پیش رو بوده است. بنیاد ملی گزارش های مختلف به شکل منظم اطلاعات مربوط به هزینه های حمایتی، هزینه های مرتبه با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفاقت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پیمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حيث اختیار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۷ تا ۹۶ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه 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 تزدیک منظر می شود. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بررسی 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.

## جامعه خبری تحلیلی الف

### پاسخ بنیاد بازی رایانه ای به برخی موارد مطرح شده در مجلس (۱۳۹۶-۹۷/۷/۲۲)

**بنیاد ملی بازی های رایانه ای در متنه 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 صحنه 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 موافق می داند به ادعاهای اینها مطرح شده پاسخگو باشد.

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

بنیاد ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسname اش بر تمامی حوزه های مرتبه با تولید، تامین، واردات، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فرآیند 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 ت را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آنجمع اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنتی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شوونات 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 عنوانین 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 مطلع محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی ممامله می شوند اما فایلیت پیگیرانه بنیاد در حوزه نظارت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار غیریکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹,۰۰۰ لیشک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده پندی سنتی بنیاد رده پندی سنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده پندی سنتی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده پندی سنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشرو در کشور حاصل از تکیه های علمی پوشیده است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی استاد 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 پیشتر منتشر شده است. نظام رده پندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تهی نظام رده پندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خیر...) در همین رابطه، در سخنان تعاینده محترم به دو نکته دیگر دربار 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 بیان 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 دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیز 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 عنوانی با رده بندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایشی چشم کیر روپرور 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 گستره 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 تعاینده 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 ابداً به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است، همچنین این پرس شنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی ساز باید تمهدنامه ای را تایید کند، نتیجه ای این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهابی 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 محتوا واقعی بازی های معمولی نباشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی موبایل به سرعت انجام خواهد شد یا رده ای صحیح جایگزین می شود، از سوی دیگر برخلاف سخنان تعاینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که در این محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند.

تعاینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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 (پراساس گزارش نمای باز ۹۶)؛ باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی تمریخش 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 خلاف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان تعاینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشمند 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 خداوارش ها را تبلیغ می کنند، تگاهی به 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 تعایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بین از چنین عناوینی است، بازی محبوبی چون کویز آو کینگز با پیش 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 عنوانی ارتقایده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قسمه پیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادینی کشور الهام گرفته، پر اساس قصه ثیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی تعاینده می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجتمع و جشنواره های بین المللی تعاینده 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، حقیقتاً بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و ناید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین نیز 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 چنین 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 پیمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حيث اختیار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است، لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۶ تا ۹۷ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایانه در خردمنهاده سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تعاینگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ تیز تیره امداد در دسترس عموم قرار گرفته است، تمامی این گزارش های 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 تیز منتشر در آینده تزدیک منتشر می شود، همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرگانی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرگانی 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

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 صحنه 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 من داند به ادعاهای آنها و ایهات 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 این 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 بر اساس وظایف نظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تعاملی حوزه های مرتبط با تولید، تأمین، واردات و صادرات بازی های ویدئویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیمات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب تمايز عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این تمايز 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 ۱۷۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم ت را در شهرستان ها شناسایی و بازارسازی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرگانی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایل ایرانی و خارجی تیز مصیبی پس از نشر انجام می شود که

پس از یک هفته از انتشار بازی بر عنایون اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشی. گرچه در تعاملی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند مطلع محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرمجازی 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 نباشد. سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار غیریزکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰ لیشک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «عن درآوردي» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده پندی سنی دقیق و علمی در سیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشو از کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه پیشتر منتشر شده است. نظام رده پندی ESRA نه تنها من درآوردي نیست بلکه تهیه نظام رده پندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن انتشار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دربار سیستم رده پندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده پندی 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 پندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده پندی سنی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که سیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایل هستند که اساساً رده پندی 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 پندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبویت قابل توجهی دارند و عنایون با رده پندی سنی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روی بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده پندی سنی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترش بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده پندی سنی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشو ابوده و عملکرد مؤثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده پندی گلایه مند است.

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

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از تماش پرسشنامه بازی ساز باید تعهدتامه ای را تایید کند. تیجه هی این پرسشنامه که مختص بازی های موبایل ایرانی است، تهابی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنی، نظام رده پندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خودافظه ای ها با محتوا واقعی بازی های مخصوص تیاشد، 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، قرم خودافظه ای برای هیچ عنوانی که دارای محتواهای غیرمجاز باشد رده پندی سنی پیشنهاد نمی کند. این موضوع ممکن حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر تیز کاملاً مشهود است:

<https://www.aparat.com/v/Ht2OX>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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 آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش تماشی باز ۹۶): باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی تعریف شدن در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی استه در حالی که سهم بازی های ایرانی از بازار نرم افزار کشور در گذشته سهم اندکی بوده و طبق گزارش تماشی 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.

متضامنه در سخنان تماشی محتشم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشی بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان اخراج سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا خداوارش ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عنوانی می 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 تعايش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های عناوینی است. بازی محبوبی چون کویز ای اینکنگ با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و پیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقابه دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قسمه پیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادینی کشور الهام گرفته، براساس قسمه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سطح جهانی تماشیدگی می کند یا بازی موفق انگاره که معماری ایرانی-اسلامی را در مجتمع و جشنواره های بین المللی تماشیدگی 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 تام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و تایید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین نیز سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقتی 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 پیش رو 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 گردن آزاد اطلاعات و شفاقتی هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پیمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حيث اختیار خارج است.

این بنیاد تماشی عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۶ تا ۹۷ بهمراه تماشی عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وسایت 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.

## خبرگزاری کار ایران

### پاسخ به شباهت مطرح شده در رابطه با بازی های رایانه ای

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 اینجا، روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از تماشیدگان محترم در صحنه 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 این 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 تامی 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 تماشی عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این تماشی عملکرد در اختیار تماشیدگان 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 ۱۷۷۷ 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 اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی ها نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنتی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شوთات 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 تماشی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل زیرزمینی معامله می (ادامه دارد...).

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

تماینده محترم در سخنان خود سیستم رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند. در تراپیکی که سیستم های رده بندی سنی دقیق و علمی در سیاری 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 پیشو از کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همراهی استاد 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 دائمی اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه پیشتر منتشر شده است. نظام رده بندی ESR.A نه تنها من درآورده نیست بلکه تها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باشد به آن اختصار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دربار 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 استفاده 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 دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تبیز توجه داشت که سیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنی چالش برانگیز 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 عنوانین با رده بندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روی رو بوده. طبق چندترین گزارش معاوتد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده بندی سنی در تهران که در آن کنسول های بازی محبوبیت قابل توجهی دارند و عنوانین با رده بندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترد بعثش 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 پیشو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهیداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در پخشی دیگر از سوال نماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خودافظه ای 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 خودافظه ای ابداً به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خودافظه ای بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنی احتمالی بازی بر مبنای همان خودافظه ای است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از نمایش پرسشنامه بازی موبایلی پرسشنامه ای را تایید کند. تیجه ای 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 خودافظه ای ها با محتوا واقعی بازی های همچون نیوچ این گزارش های بازی از فروشگاه های بازی ای از فروشگاه شده بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ای صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر بخلاف سخنان نماینده محترم، قرم خودافظه ای برای هیچ عنوانی که دارای محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سنی پیشنهاد نمی کند.

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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 حمایت نمایش بینیاد 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. خلاف دو سال گذشته با این پخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

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

بازی قسمه پیشتوں که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادینی کشور الهام گرفته، براساس قصه شیرین و فرهاد ساخته شده است و ایران را در سلحنجه ای 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 های 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 برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نایابی حضور بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقت 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 حمایت، هزینه های مرتبط با رویدادها و حوزه های مختلف فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفاقت هر چه پیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پیمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال های از حیث انتبار خارج است.

این بنیاد، تماهی عملکرد خود در سال های ۹۴-۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بنیاد ملی بازی های (دامنه دارد...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای از سال ۱۳۹۶ تا ۹۶ بهمنه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۷ در گزارش جدایانه در خردامه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و نمایشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تبرهه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وسایت 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 تزدیک 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 استاد مالی این بنیاد است.



## روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر گرد؛ باسخی به شباهت مطرح شده در مجلس در رابطه با بازی های رایانه ای (۰۹۹۲-۰۷-۲۲)

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

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضایی مجلزی پاشگاه خبرنگاران جوان؛ روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه ۹۷ در مجلس شورای اسلامی موارد و ادعاهای علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحن علیه مجلس شورای اسلامی در قالب پرسش از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مطرح شد بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ادعاهای این ایجادهای و ابهامات مطرح شده پاسخ داد.

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

بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اساس وظایف ناظارتی تصریح شده در اساسنامه اش بر تعاملی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای ناظارتی 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 ۱۷۷۷ 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 اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه ناظرت و ارزشایی محتوای بازی ها نیز صرفا از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنی شده اند. در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در پخش بازی های موبایلی ایرانی و خارجی تیز میزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک هفته از انتشار بازی بر عنوان اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشیم.

گرچه در نمایه حوزه هایی دولتی بر آن ناظرت دارند مطلع محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرمجاز به شکل تیز میزی معامله می شوند اما فعالیت پیگیرانه بنیاد در حوزه ناظرت بر تولید، توزیع و نشر بازی های رایانه ای باعث شده هیچ عنوان غیرمجازی در ویترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار فیزیکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۴۴۰۰ لینک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه تشان از ناظرت دائمی این نهاد بر فضایی مجلزی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده پندی سنی دقیق و علمی در بسیاری از ارکان ناظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند سیستم رده پندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه به نظریه های علمی روز و با همراهی اساتید حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم روشناسی تدوین شده است. شرح شیوه تدوین و اساتیدی که در تدوین نظام ESR.A همکاری داشته اند در مقاله ای مجزا جهت مطالعه پیشتر منتشر شده است. نظام رده پندی ESRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تها نظام رده پندی 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 درباره سیستم رده پندی سنی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده پندی سنی که در پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتکس شده مورد انتقاد قرار گرفته که در پاسخ باید اشاره کنیم که عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان سراسر کشور به سیستم رده پندی سنی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده پندی سنی خود یک دستاورد مهم و ارزشمند تلقی می شود.

از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پر استفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده پندی سنی چالش برانگیزی تدارند 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 پندی سنی در کلان شهری چون تهران که در آن کسول های بازی محبوب است قابل توجهی دارد و عنوانی با رده پندی سنی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپر بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده پندی سنی در تهران ۱۶ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترده پخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی (ادامه دارد ...).

## پاسخگاه خبرنگاران

(ادامه خبر) بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب میتوان رده بندی سئو چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیش رو بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بیان ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صدا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گالایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال تاییده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سئو 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 ایندی معتبر صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بینایه به بازی ساز درباره رده بندی سئو احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از تاییده معتبره بازی ساز باید تمدیده ای را تایید کند. تیجه ای این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، نهایی نبود بلکه پس از تعیین رده سئو، تظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوا واقعی بازی همچنان تباشد، اتفاقات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایل به سرعت انجام خواهد شد یا رده ای صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان تاییده معتبر، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که در این محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سئو پیشنهاد نمی کند.

تاییده معتبر در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز به سهم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور دارد. در زمینه حضور بازی های غیر ایرانی در کشور و سهم ۶۰ 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 حمایت نمربخش بینایه 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. خلاف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

متاسفانه در سخنان تاییده معتبر مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشی 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 الکترونیکی اند یا ضدازارش ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عنوانی که بینایه ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته ساخته شده و مورد حمایت بینایه 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 برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و باید رحمت بازی سازان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقت مالی بینایه بازی های رایانه ای مطرح شده که حقیقتاً تمحب برانگیز است. بینایه 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 پیش رو بوده است. بینایه 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 شفاقت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پیمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حیث انتبار خارج است.

این بینایه نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴-۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بینایه ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۷ تا ۹۶ به مرأه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۵ در گزارش جدایانه 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 وسایت بینایه ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرس بینایه ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در آینده تزدیک منتشر می شود. همچنین بینایه ملی بازی های رایانه ای همچون سایر سازمان ها و نهادهای دولتی مورد بازرگانی منظم قرار می گیرد و در حال حاضر نیز بازرگانی کل کشور در بینایه مستقر بوده و در حال بررسی تمامی اسناد مالی این بینایه است.



### پاسخ به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای

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

در بخشی های عده ای از صحبت های مطرح شده شاهد تأکید بر اسنادهایی ملی بازی های رایانه ای و وظایف نظارتی و حمایتی این تهداد بودیم. با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر این توجهی بینایه وظایف نظارتی و قانونی اش، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد. بینایه ملی بازی های رایانه ای براساس وظایف نظارتی تصریح شده در اسنادهای اش بر تعاملی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فرایندر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزئیات عملکرد این تهداد هر ساله در قالب نمایه عملکرد بینایه دارد (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) منتشر شده و می شود که اتفاقاً این نمایه عملکرد در اختیار تمایندگان محترم مجلس شورای اسلامی تیز 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 ۱۱۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده بندی سنتی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایل ایرانی و خارجی تیز ممیزی پس از نشر انجام می شود که پس از یک مفهوم از انتشار بازی بر عنوان اعمال می شوند. چنین اتفاقاتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشند.

گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند سطح محدودی از کالاهای قاچاق یا غیرمجاز به شکل تیز ممیزی 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 ویتنام فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار غیریزیکی محدود تبوده و گزارش بیش از ۱۹۰۰۰

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

در همین رابطه، در سخنان تماینده محترم به دو نکته دیگر درباره سیستم رده بندی سنتی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده بندی سنتی 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 سنتی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده بندی سنتی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که بسیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایلی هستند که اساساً رده بندی سنتی 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 سنتی در کلان شهری چون تهران که در آن کتسول های بازی محبویت قابل توجهی دارند و عنوانی بر رده بندی سنتی بالاتر پیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر روپرتو وده. طبق جدیدترین گزارش معاویت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به وده بندی سنتی 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 سنتی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشو از بوده و عملکرد موثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی پیشتر نظام رده بندی گلایه مند است.

در پخشی دیگر از سوال تماینده مشهد و کلات به پرسشنامه خوداظهاری رده بندی سنتی 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 ابداً به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خوداظهاری بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده بندی سنتی احتمالی بازی بر مبنای همان خوداظهاری است. همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از تماش پرسشنامه بازی ساز باید تمدهنامه ای را تایید کند. نتیجه ای این پرسشنامه که مختص بازی های موبایلی ایرانی است، تهابی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنتی، نظام رده بندی ESRA مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خوداظهاری ها با محتوا واقعی بازی های مخصوص نیاشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی های موبایلی به سرعت انجام خواهد شد یا رده ای صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان تماینده محترم، فرم خوداظهاری برای هیچ عنوانی که دارای محتواهای غیرمجاز باشد رده بندی سنتی 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/Ht2OX>

تماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز 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 تعریفی بنیاد در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی های 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 خلاف دو سال گذشته با رشد در این بخش سهم بازی های بومی به ۱۴ درصد از کل بازار نرم افزار کشور رسیده است.

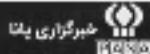
متاسفانه در سخنان تماینده محترم مجلس شورای اسلامی ارزشده بازی سازان کشور تیز بودیم به شکلی که ایشان افزایش سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی التکو گرفته اند یا ضدازیش ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عناوینی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های گذشته از آن ها حمایت کرده و در جشنواره های خارجی تیز مورد توجه قرار گرفته اند نشان دهنده تلاش بازی سازان ایرانی در جهت نمایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های بینای از چنین عناوینی است. بازی های محبوبی چون کویز ای یا 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 ارتفاده دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قصه پیشون 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 مجتمع 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 تم برده شده بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و نباید زحمت بازی های سازمان ایرانی را این چنین زیر سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقت 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 پیش رو 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 شفاقت 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 اختبار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۳ 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 بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جنگانه در خردادماه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه ها از سال ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۶ نیز تیرماه امسال در دسترس عموم قرار گرفته است. تمامی این گزارش ها همین حالا در وسایت 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 (۰۹۰۷-۰۷-۰۷)

تهران (پانا) - دبیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران علی 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 میزبان اهالی صنعت بازی های رایانه ای ایران است در دوره هشتم با رویکردی کاملاً متفاوت در اسفتد 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 علی 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 کمی 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 ویدیو گیم 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 تمای روپرتو پشت و همچنین پنج حالت تمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.

۶. در طراح های ارسال شده باید اعلام شود که لاپسنس 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 زیب 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.irccg.ir/fa/form/۲۲> استفاده نمایند.



## فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران

دیپرخانه 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 معدودی 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 دیپرخانه 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 باشند، 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 تمای روپرتو و پشت و همچنین پنج حالت تمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند. 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

دیپرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه 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 معدودی 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 دیپرخانه 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 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 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 تمای روپرتو و پشت و همچنین پنج حالت تمای 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 ۲۲ <https://www.ircg.ir/fa/form/۲۲> استفاده نمایند.



## فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران

اقتصاد ایران: 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 آیین 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 تکات شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشند، شخصیت طراحی 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 تمای روپرتو و پشت و همچنین پنج حالت تمای صورت (خنده، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند. 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 زیر 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.

## نتیجه

## فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران

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 تبیان 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 آیین 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 تکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.

۲. شخصیت طراحی شده نباید کمی 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 تمای روپرتو و پشت و همچنین پنج حالت تمای صورت (خنده، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.

۶. در طراح 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 زیر 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.irctegirfa.com/22> استفاده کنند.



## پاسخی به شبهات مطرح شده در مجلس شورای اسلامی در رابطه با بازی های رایانه ای

ادعاهایی علیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای توسط یکی از نمایندگان محترم در صحنه علنی مجلس در قالب پرسش از وزیر فرهنگ مطرح شد، بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند به ادعاهای و ایجادهای 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 بوده‌اند، با وجود ادعای مطرح شده مبنی بر بی توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی این، چنین ادعایی با هیچ یک از شواهد موجود هم خوانی ندارد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برآسان وظایف نظارتی تصريح شده در اساسنامه اش بر تمامی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، صادرات و بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فراگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیمات عملکرد این نهاد هر ساله در قالب تمايز عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این تمايز 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 تا کنون بیش از ۱۷۷۷ مرکز فروش و گیم نت را در تهران و بیش از ۲۲۱ واحد فروش و گیم نت را در شهرستان ها شناسایی و پازارسی کرده است. در همین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات پازارسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

در راستای عمل به وظیفه نظارت و ارزشیابی محتوای بازی های نیز صرفاً از سال ۱۳۹۳ تا کنون بیش از ۲۶۷۰۰ عنوان بازی در پلتفرم های مختلف رده پندی سنتی شده اند. در حالی که در این بازه زمانی بیش از ۶۵۰۰ مجوز انتشار بازی صادر شده حتی یک مورد بازی خلاف شروط و ارزش های فرهنگی، ملی و دینی کشورمان از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز دریافت نکرده و در بخش بازی های موبایل ایرانی و خارجی تیز مصیبی پس از نشر انجام می شود که

پس از یک هفته از انتشار بازی بر عنایون اعمال می شوند. چنین اقداماتی باعث شده شاهد عرضه رسمی هیچ عنوان غیرمجازی نباشی. گرچه در تمامی حوزه هایی که دستگاه های دولتی بر آن نظارت دارند مطلع محدودی از کالاهای قاجاق یا غیرمجازی به شکل تیز مصیبی 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 ویترین فروشگاه های سراسر کشور در دسترس نباشد. فعالیت های بنیاد به بازار غیریکی محدود نبوده و گزارش بیش از ۱۹,۰۰۰ لیشک مجرمانه به کمیته تعیین مصادیق مجرمانه نشان از نظارت دائمی این نهاد بر فضای مجازی دارد.

نماینده محترم در سخنان خود سیستم رده پندی سنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «هن درآوردي» توصیف می کند. در شرایطی که سیستم های رده پندی سنتی دقیق و علمی در سیاری از ارکان نظارتی کشور مورد استفاده قرار نمی گیرند، سیستم رده پندی سنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از سامانه های پیشو در کشور حاصل سال ها تحقیق علمی و کارشناسی است. این سیستم با تکیه بر نظریه های علمی روز و با همکاری 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 پیشتر منتشر شده است. نظام رده پندی ESR.A نه تنها من درآوردي نیست بلکه تهیه نظام رده پندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن انتشار کنیم.

در همین رابطه، در سخنان نماینده محترم به دو نکته دیگر دربار سیستم رده پندی سنتی اشاره شده است. در یکی از این موارد عدم توجه ۴۷ درصدی بازیکنان به سیستم رده پندی سنتی 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 پندی سنتی نشان دهنده ضعف این سیستم نیست. در درجه اول توجه بیش از ۵۰ درصد از بازیکنان به رده پندی سنتی خود یک دستاورده مهم و ارزشمند تلقی می شود از سوی دیگر باید به این نکته تیز توجه داشت که سیاری از بازی های محبوب و پراستفاده در کشور بازی های موبایل هستند که اساساً رده پندی سنتی 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 پندی سنتی در کلان شهری چون تهران که در آن کنسول های بازی محبویت قابل توجهی دارند و عنایون با رده پندی سنتی بالاتر بیشتر مورد استفاده بازیکنان قرار می گیرد با افزایش چشم گیر رویو بوده. طبق جدیدترین گزارش معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارش «تهران، شهر بازی» توجه به رده پندی سنتی در تهران ۶۱ درصد گزارش شده است. درصد بالایی که با تلاش گسترش بخش های مختلف فرهنگی فعال در این حوزه از جمله بنیاد ملی بازی های رایانه ای حاصل شده است. به این ترتیب سیستم رده پندی سنتی چه به لحاظ ماهیت و چه به لحاظ کارکرد کاملاً پیشو بوده و عملکرد مؤثری داشته است. هر چند بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عدم همکاری مناسب سازمان های فرهنگی از جمله صنا و سیما و شهرداری در زمینه فرهنگ سازی بیشتر نظام رده پندی گلایه مند است.

در بخشی دیگر از سوال تاییده مشهد و کلات به پرسشنامه خودآنلاین اشاره شده و این پرسشنامه به عنوان مرجع صدور مجوز در نظر گرفته می شود. شایان ذکر است که این پرسشنامه خودآنلاین ابدأ به معنای صدور مجوز برای یک عنوان نیست و صرفاً خودآنلاین بازی ساز درباره بازی و راهنمایی بنیاد به بازی ساز درباره رده پندی سنتی احتمالی بازی بر مبنای همان خودآنلاین است.

همچنین این پرسشنامه قرار است در مارکت های دیجیتال درج شده و پیش از تمايش پرسشنامه بازی موبایل اشاره به این پرسشنامه که مختص بازی های موبایل ایرانی است، تهایی نبوده بلکه پس از تعیین رده سنتی، نظام رده پندی ESR.A مجدداً بازی را بررسی می کند و در صورتی که هر یک از این خودآنلاین ها با محتوا واقعی بازی های همچون تیاشد، اقدامات لازم برای حذف بازی از فروشگاه های بازی موبایل به سرعت انجام خواهد شد یا رده ی صحیح جایگزین می شود. از سوی دیگر برخلاف سخنان نماینده محترم، قرم خودآنلاین برای هیچ عنوانی که دارای محتواهای غیرمجاز باشد رده پندی سنتی پیشنهاد نمی کند. این موضوع همین حالا به شکل آنلاین قابل ارزیابی است و در ویدیوی زیر تیز کاملاً مشهود است:

۴۲/<https://www.ircg.ir/>

نماینده محترم در سخنان خود اشاراتی انتقادآمیز به سهیم بازی های خارجی از بازار نرم افزار کشور در اینجا حضور بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) غیرایرانی در کشور و سهم ۸۶ درصدی آن ها از بازار نرم افزار کشور (براساس گزارش نمای باز ۹۴): باید به این نکته توجه داشت که اتفاقاً این گزارش نشان دهنده فعالیت های حمایتی تعریف نباید در حوزه تقویت بازی سازان و صنعت بازی داخلی استه 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.

متضمنه در سخنان نماینده محترم مجلس شورای اسلامی شاهد کم توجهی به دستاوردهای ارزشی بازی سازان کشور نیز بودیم به شکلی که ایشان اخراج سهم بازی های ایرانی از بازار را به دلیل وجود عناوینی می دانند که از بازی های خارجی الگو گرفته اند یا خداوارش ها را تبلیغ می کنند. تگاهی به عنوانی می دانند که از 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 تعایش ارزش های فرهنگی کشور و حمایت های عناوینی است. بازی محبوبی چون کویز ایکنگر با پیش از ۸ میلیون کاربر که در لیگ بازی های رایانه ای امسال نیز حضور داشت و پیش از ۵۰۰۰ هزار کاربر را به محل حضور مسابقات کشاند، از عناوین ارتقابه دانش و فرهنگ عمومی جامعه است.

بازی قسمه پیستون که از درونی ترین عناصر فرهنگی و ادینی کشور الهام گرفته، براساس قسمه 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 مجتمع و جشنواره های بین المللی نمایندگی می کند صرفاً چندین مورد از بازی های ایرانی فاکسی هستند که در سال ها گذشته ساخته شده و مورد حمایت بندی از چنین عناوینی است. حتی بازی های ایرانی که به عنوان بازی های مورد دار در مجلس شورای اسلامی از آن ها تام برده شد، بازی های موفق و باکیفیت ایرانی هستند و ناید زحمت بازی سازان ایرانی را این چنین نیز سوال برد.

در پایان ادعایی نیز درباره عدم شفاقت مالی بندی ای مطرح شده که حقیقتاً تعجب برانگیز است. بندی 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 پیش رو بوده است. بندی 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 گردن آزاد اطلاعات و شفاقت هر چه بیشتر استقبال کرده و می کند. صحبت های مطرح شده از سوی آقای پیمانفر مربوط به گزارش سال ۹۱ مرکز پژوهش های مجلس است که پس از گذشت سال ها از حيث اختیار خارج است.

این بندی نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۳ و ۹۵ را در دی ماه سال ۱۳۹۶ منتشر کرده است. لیست حمایت های بندی ملی بازی های رایانه ای از سال ۹۶ تا ۹۷ بهمراه نمایه عملکرد سال ۱۳۹۶ در گزارش جدایگانه در خزانه ماده 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 وسایت بندی ملی بازی های رایانه ای در دسترس قرار دارد و قابل بررسی است. در همین راستا گزارش حسابرسی بندی ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ نیز منتشر در اینده تزدیک منتشر می شود. همچنین بندی 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 بندی مستقر بوده و در حال بررسی تعامن اسناد مالی این بندی است.

پایان پیام ۲۱

پیام آنلاین



## فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران (۱۴۰۰-۰۷-۲۲)

دیپرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در پیانه 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 بندی 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 متقاوت 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 دیپرخانه 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، ۲ میلیون تومان و ۱ میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده است. شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آغاز باید به تکات شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشند، شخصیت طراحی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشند، در طراحی شخصیت باید از العان 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 هایی ایستاده در حالت نمای روپرتو و پشت و همچنین پنج هالت نمای صورت (خنده دن، گریه کردن، شادی، غم، ساده)، در طراحی های ارسال شوند. در طراحی های ارسال شده باید اعلام شود که لا یسنس این طرح برای جشنواره بازی های رایانه ای تهران است از تمام طرح های ارسال شده ویدیوگیم ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید. فایل های ارسالی در فرمت jpg 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

## تهران شهستان

## فراخوان طراحی شخصیت جدید برای جشنواره گیم تهران (۱۴۰۰-۰۷/۰۷/۲۲)

دبیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران علی 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 روایت 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 تقدیرات متعددی نسبت به سال های گذشته برگزار می شود که از جمله این تقدیرات می توان به تغییر شخصیت اصلی این رویداد اشاره کرد. به همین جهت علی فراخوان پیش رو از تمام طراحان علاقه مند به بازی های رایانه ای دعوت می شود که آثار خود را تا پایان آیین 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 باید از یک ایده یا شخصیت دیگر باشد.

۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیو گیم 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 رو برو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شلایی، غم، ساده) ارسال شوند.

۶. در طراح های ارسال شده باید اعلام شود که لا یستس 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 فرم <http://www.irceg.ir/fa/form/۳۲> در قالب زیر 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.

علاقة مندان چهت ارسال آثار خود می توانند از طریق فرم موجود در صفحه <http://www.irceg.ir/fa/form/۳۲> استفاده نمایند.

بايان پيام ۳۱

## پاسخ بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مجلس: ادعایتان با شواهد همخوانی ندارد (۱۴۰۰-۰۷/۰۷/۲۲)

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 شباهت مطرح شد در این جلسه مجلس پاسخ داده است. بنیاد در متن نامه ای که برای رسانه ها ارسال گرده، ادعای مجلس مبنی بر می توجهی بنیاد به وظایف نظارتی و قانونی اش را با هیچ یک از شواهد موجود بازار هم خوان ندانسته است.

بنیاد تأکید می کند که این نهاد براساس وظایف نظارتی در اساسنامه اش بر تعاضی حوزه های مرتبط با تولید، تامین، واردات و صادرات بازی های ویدیویی و رایانه ای نظارتی فرآگیر را اعمال گرده 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 تماین‌گان مجلس قرار می گیرد. بنیاد با استناد به همین گزارش عملکرد تصریح گرده که این نهاد از سال ۱۳۹۳ تاکنون بیش از ۱۷۷۷ 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 ۱۱۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرسی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع اوری بیش از یک میلیون و صد هزار بازی غیرمجاز بوده است.

همچنین بنیاد تأکید 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 ناصرالله پژمانفر، عضو کمیته فرهنگی مجلس که در سخنان خود سیستم رده بندی منی بنیاد ملی بازی های رایانه (ادامه دارد...)



(ادامه خبر) ای را مورد پرسش قرار داده و آن را «من درآورده» توصیف کرده نیز گفته است: «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 استاد حوزه های علوم و معارف اسلامی، علم روانشناسی و علم جامعه شناسی تدوین شده است. نظام رده بندی E SRA نه تنها من درآورده نیست بلکه تنها نظام رده بندی بازی های رایانه ای در خاورمیانه است که ما باید به آن افتخار کنیم.»

در پخش 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 انگشتی بوده و طبق گزارش نهایی باز در سال ۹۴ حدود ۱۱ درصد این بازار در اختیار بازی های داخلی بوده است ظرف دو سال گذشته با رشد در این پخش سهم بازی های یومی 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 تمحب برانگیز داشته 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 گذشته از اراد 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 حيث اعتبار خارج است.

این بنیاد نمایه عملکرد خود در سال های ۹۴، ۹۳ 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 خود ادامه سال ۱۳۹۷ منتشر شده و گزارش هزینه کرد و درآمد برگزاری رویدادها و تماشگاه 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.

## صحنه خبرگزاری تسنیم

### واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رده بندی سنی بازی های با محتوای خشونت + ویدئو

با وجود اینکه در صحنه 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... رده بندی سنی می دهد، اما این بنیاد نپذیرفت.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات و ارتباطات پاشگاه خبرنگاران پویا؛ چهارشنبه گذشته که وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برای پاسخگویی به دو موضوع «عدم نظرارت بر سامانه های ویدئوی آنلاین» و همچنین «ناکارآمدی بنیاد بازی های رایانه ای» روانه مجلس شورای اسلامی و نهایتاً با عدم اقتاع نماینده گان مردم با دو کارت زرد از صحنه بدرقه شد، یکی از نماینده گان مجلس به نکات جالب درباره فرآیند در تظر 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 ۸٪ درصد بوده و در نهایت بازی های داخلی ۱۴ درصد سهم دارند، گفت: متأسفانه در این بازی ها که با تخلف در دسترس اینده سازان این کشور هستند محتواهای مانند خلاف جنسی، القای کفر، تفسیع دین، همجنس گرایی، آموزش انواع جرم ها مانند سرقت، قتل های دسته جمعی، روابط جنسی... 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 نالیدی 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 ویدئوی 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 (۱۸۰۷-۱۷/۰۷/۲۲)

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... رده بندی سنی می دهد، اما این بنیاد تبدیف است.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات و ارتباطات پاشگاه 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 «ناکارآمدی بنیاد بازی های رایانه ای» روانه مجلس شورای اسلامی و نهایتاً با عدم اقتحام نمایندگان مردم با دو کارت زرد از صحن بدرقه شد، یکی از نمایندگان مجلس به نکات جالب درباره فرآیند در نظر گرفته شده توسعه بسیار 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 ۸۵ 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 محتواهای مانند خلاف جنسی، القای کفر، تفسیع دین، همچنین گرافی، آموزش انواع جرم ها مانند سرقت، قتل های دسته جمعی، روابط جنسی... مشاهده می شود.

وی با اشاره به اینکه قانون توسعه 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 تموثه 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 (۱۸۰۷-۱۷/۰۷/۲۲)

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... رده بندی سنی می دهد، اما این بنیاد تبدیف است.

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 «ناکارآمدی بنیاد بازی های رایانه ای» روانه مجلس شورای اسلامی و نهایتاً با عدم اقتحام نمایندگان مردم با دو کارت زرد از صحن بدرقه شد، یکی از نمایندگان مجلس به نکات جالب درباره فرآیند در نظر گرفته شده توسعه بسیار 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 ۸۵ 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 محتواهای مانند خلاف جنسی، القای کفر، تفسیع دین، همچنین گرافی، آموزش انواع جرم ها مانند سرقت، قتل های دسته جمعی، روابط جنسی... مشاهده می شود.

وی با اشاره به اینکه قانون توسعه 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 تموثه 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 ۱۰۷-۰۷-۲۰۲۳

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 کمی 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 و اغلب مطالعات داخلی صورت گرفته در تکرار تحقیقات گذشته یا کمی برداری از پژوهش های خارجی است. روندیزوهی 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 خلاهای اساسی را در جایه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم انسانی هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد انتیاب داشش و عدم انتیاب 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 بینوتد 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. کنفرانس 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 میابد در مخصوص این موضوع است.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با اشاره به دوره تخصص این کنفرانس درباره کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی، اظهار کرد برخی از حوزه هایی که پیش از این باد 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 توانسته با یافته های علمی گذشته، کشور را به انتیاب 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 قمال هستند و سهمی دانشگاه های دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال پیش از سایر دانشگاه های کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کاتارا، ایتالیا و سوئیس هستند و در این بین استادی ایرانی دانشگاه های خارجی نیز حضور دارند.

به گفته شریفی، مقالات این دوره از کنفرانس برای تخصصین 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 بر جسته ای در دیده شدن و استنادهای مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انجیزشی برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای تلقی فرضی برای اندکاکس مطالعات خود در دنیا دارند.

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

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: همچنین میزهای تکنولوژی، یکی از افساحایی خواهد بود که امسال به عنوان یک رویداد افروزه 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: مینهبو آما 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 اذر 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 ۱۴۰۷-۰۷-۲۹

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 کمی 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 و اغلب مطالعات داخلی صورت گرفته در تکرار تحقیقات گذشته یا کمی برداری از پژوهش های خارجی است. روندیزوهی 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 خلاهای اساسی را در جایه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم انسانی هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد انتیاب داشش و عدم انتیاب 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 بینوتد 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. کنفرانس 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 میابد در مخصوص این موضوع است.

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با اشاره به دوره تخصص این کنفرانس درباره کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی، اظهار کرد برخی از حوزه هایی که پیش از این باد 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 توانسته با یافته های علمی گذشته، کشور را به انتیاب 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 قمال هستند و سهمی دانشگاه های دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال پیش از سایر دانشگاه های کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کاتارا، ایتالیا و سوئیس هستند و در این بین استادی ایرانی دانشگاه های خارجی نیز حضور دارند.

به گفته شریفی، مقالات این دوره از کنفرانس برای تخصصین 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 بر جسته ای در دیده شدن و استنادهای مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انجیزشی برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای تلقی فرضی برای اندکاکس مطالعات خود در دنیا دارند.

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

مدیر پروژه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: همچنین میزهای تکنولوژی، یکی از افساحایی خواهد بود که امسال به عنوان یک رویداد افروزه 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 مأ 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 اذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می شود.

## مدیر پژوهه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با مهر مطرح گرد؛ ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی

مدیر پژوهه 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 کمی برداشتی از کارهای خارجی است.

به گزارش خبرگزاری تحریر، فرزانه شریفی، مدیر پژوهه 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 کمی برداشتی 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 خلاصه ای اساسی را در حیطه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم انسانی، هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد اقتباس دانش و عدم اقتباس توآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی پژوهی تهدید این موضوع علمی در حال پیشرفت در کشور محضوب می شود. او ادامه داد: به منظور افزایش کیفیت مطالعات داخلی، شبکه سازی میان پژوهشگران ایرانی، خارجی و بینوتد 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. کنفرانس 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 میابد در مخصوص این موضوع است.

مدیر پژوهه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با اشاره به دوره تخصص این کنفرانس درباره کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی، اظهار گرد برخی از حوزه هایی که پیش از این باد 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 توانسته با یافته های علمی گذشته، کشور را به انتساب نظری بررساند 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 قمال هستند و سهمی دانشگاه های دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال پیش از سایر دانشگاه های کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کاتارا، ایتالیا و سوئیس هستند و در این بین استادی ایرانی دانشگاه های خارجی نیز حضور دارند.

به گفته شریفی، مقالات این دوره از کنفرانس برای تحسین 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 استنادهای مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی اندکیشی برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای تلقی فرضی برای انعکاس مطالعات خود در دنیا دارد.

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

مدیر پژوهه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: همچنین میزهای تکنولوژی، یکی از افساحای 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: مینهبو آما 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 اذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می شود.

## نگارن

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

{۱۴۰۲-۰۷-۰۷}

شفقنا رسانه-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. این کنفرانس که امسال دومین دوره خود را در مقیاس بین المللی و با همکاری دانشگاههای مطرح دنیا در زمینه بازی های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیجیتال برگزار می کند، به میزبانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت. فرزانه شریفی، مدیر پژوهه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در گفت و گو با شققنا رسانه با اشاره به اهداف این کنفرانس می گوید: طبق آمارهای بناد ملی بازی های رایانه ای، هجم مطالعات داخلی در حوزه بازی های دیجیتال بسیار کم است و غالب مطالعات فعلی در تکرار تحقیقات خارجی هستند. روندیزووهی انجام شده روی مطالعات داخلی بازی های دیجیتال نشان می دهد، هجم تحقیقات این حوزه در سالهای گذشته افزایش یافته اما این روند، همچنان کلاهای اساسی را در حیطه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم انساب، هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد اختیاص داشت و عدم اختیاص توازن 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 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. این کنفرانس که امسال دومین دوره خود را در مقیاس بین المللی و با همکاری دانشگاه های 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 انساب، 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 بازی های جدی تمرکز اصلی این کنفرانس برای قدمین سال پیاپی است.

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

او با اشاره به ساختار 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 برندند اما کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بستری برای توجه پیشتر را به این حوزه ها فراهم ساخت. البته کمک اکانت تحقیقات فعلی توانسته اند با یافته های علمی خود، کشور را به اشباع نظری بر سانند اما می توان امید داشت مقالات این کنفرانس سهم بالایی در تقویت مبانی علمی کشور دارد. دو میان کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال امسال در تاریخ ۸ و ۹ آذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می گردد. ساختار بر جسته این دوره، دکتر مینهوا مازایو کی ناگایها استاد تمام دانشگاه آیسلاند سول و استاد موسسه تکنولوژی زاین در زمینه گرافیک بازی های ای به ساختار ای خواهد پرداخت. این مدیر پژوهه افزود: کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دو میان دوره خود با حضور ۴۹ عضو کمیته علمی داخلی و خارجی به عنوان هسته اصلی نخبگان کشور در حوزه بازی های دیجیتال در حال فراهم سازی مقدمات برگزاری می باشد. اعضای کمیته علمی داخلی از دانشگاه های فعال کشور در زمینه بازی هستند و سهم دانشگاه های دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال پیش از سایر دانشگاه های کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کانادا، ایتالیا و سوئیس هستند و در این بین استاد ایرانی دانشگاه های خارجی نیز حضور دارند.

شریفی درباره دستاوردهای این کنفرانس توضیح می دهد: مقالات این دوره از کنفرانس برای تحسین بار در کشور، علاوه بر پایگاه استادی IEEE نیز تایید می شوند. همچنان دیگر خانه این کنفرانس برای اخذ مجوزهای لازم جهت تایید سازی مقالات در این پایگاه خارجی، نقش بر جسته ای در دیده شدن و استناد دهنده مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انتگریه بخش برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش سیاری از مقالات ایرانیان در زورنالهای <sup>۱۹</sup> فرستی برای انتکاس مطالعات خود در دنیا خواهد داشت. رویداد جایزه بازی های جدی Ya Serious Games Prize که به طور مخفف SeGaP معروف شده است، تنها رویداد بازی سازی بازی های جدی در کشور است که طی آن بازی های جدی ساخته شده توسط بازی سازان ایرانی با اهداف آموزشی، توانبخشی، تبلیغاتی، دفاعی و ... توسط دلوارن 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 تکنولوژی های مرتبط با صنعت بازی اختصاص خواهد داد. بسیاری از این تکنولوژی های محصول داخلی بوده و به عنوان دستاورده 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 آزمایشگاه های تاشناخته است. این آزمایشگاه های وابسته به دانشگاه های کشور بوده و تقریباً همه آنها به همت دانشجویان و فارغ التحصیلان دانشگاهها راه اندیزی و اداره می شوند و تولیدات بازی های جدی و تجاری آنها قابل توجه است.

انتهای پیام  
media.shafaqna.com



## خلاء نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی دیجیتال یک تهدید بزرگ برای کشور است (۷۷۷-۷۷۸)

شفقتنا 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 میزانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت.

فرزانه شریفی، مدیر پژوهه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در گفت و گو با شفقتنا 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 فملی در تکرار تحقیقات خارجی هستند. روندیزویی انجام شده روی مطالعات داخلی بازیهای دیجیتال نشان می دهد، حجم تحقیقات این حوزه در سالهای گذشته افزایش یافته اما این روند، همچنان خلاصه ای اساسی را در حیطه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم اعصاب، هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد انتقایی دانش و عدم انتقایی نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی بزرگترین تهدید این موضوع علمی را 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 بیوند 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 میزانی دانشگاه صدا و سیما شکل خواهد گرفت. این کنفرانس چهار حوزه اصلی علم شامل علوم انسانی، هنر، علوم پژوهشی و فن مهندسی را پوشش می دهد و از این حیث جامعیت خود را همواره حفظ می کند. علاوه بر این، به دلیل پژوهشها کم اثر و بازیهای جدی تمرکز اصلی این کنفرانس برای دومن سال پایانی است.

شریفی با توضیح درباره خصوصیات این کنفرانس تشریح می کند: مهمترین ویژگیهای این کنفرانس که آن را به طور انحصری در کشور و منطقه خاورمیانه بر جسته ساخته است شامل: حضور اعضا هیئت علمی داخلی و خارجی فعال در بد صنعت و دانشگاهی بازی دیجیتال برگزانت، کلیدی بر جسته بین المللی از مراکز مطالعاتی بازی خارجی، اتصال صنعت بازیسازی به حوزه دانشگاهی، رویداد جایزه بازیهای جدی (SeGaP)، ایندهای 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 تmod برخی از حوزه هایی که پیش از این یاد شد در رکود کامل پژوهشی به مرد می بردند اما این کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال بستری برای توجه پیشتر را به این حوزه ها فراهم ساخت. البته کماکان تحقیقات فلی توائبسته اند با یافته های علمی خود، کشور را به اشباع نظری بررسانند اما می توان امید داشت این کنفرانس سهم بالایی در تقویت مهارتی علمی کشور دارد و دومن 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 بر جسته این دوره، دکتر مینهوا مازیاری از کشور انگلستان است. وی از پیشگامان مطالعات بازیهای جدی در دنیا محسوب می شود و در زمینه توائبخشی شناختی و جسمانی و ضمناً پادگیری بازیهای جدی متعددی را به مدیریت خود توسط تیمهای خارجی به مرحله تولید و ارزیابی رسانده است. اریختشی بازیهای وی بر روی یماران و افراد ناتوان در یادگیری از جمله جنبه های قابل توجه در پس زمینه علمی وی می باشد. همچنین پروفسور مازایوکی ناکاجیما استاد تمام دانشگاه آیسالای سوند و استاد موسسه تکنولوژی زاین در زمینه گرافیک بازیهای رایانه ای به سخنرانی خواهد پرداخت. این مدیر پژوهه افزوود کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتال در دومن 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 مقامات برگزاری می باشد. اعضا 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 پیش 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 دستاوردهای این کنفرانس توضیح می دهد: مقامات این دوره از کنفرانس برای نخستین بار در یاگاه استنادی IEEE نیز تایله می شوند. همت دیپرخانه این کنفرانس برای اخذ مجوزهای لازم جهت تعایه سازی مقامات در این یاگاه خارجی، نقش بر جسته ای در دیده شدن و استنادهی مقامات 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 مقامات ایرانیان در زورنالهای **نکو**، فرصت برای اعتماد مطالعات خود در دنیا خواهد داشت. رویداد جایزه بازیهای جدی **Serious Games Prize** یا **SeGaP** که به طور مختلف به این دستورالعمل معرفی شده است، تنها رویداد بازیسازی بازیهای جدی در کشور است که می توان 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 دستاورده 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 افزوود در کنار میزهای تکنولوژی قرار خواهد گرفت. برای بسیاری از پژوهشگران داخلی به ویژه در حوزه بازی، وجود چنین آزمایشگاههای تاشناخته 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 پژوهه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با مهر مطرح گرد؛ ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی

مدیر پژوهه 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 کمی برداری از کارهای خارجی است.

فرزانه شریفی، مدیر پژوهه 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 و اغلب مطالعات داخلی صورت گرفته در تکرار تحقیقات گذشته یا کمی 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 خلاهای اساسی را در جایه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم انسانی هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد انتیاب داشش و عدم انتیاب نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی پژوگران تهدید این موضوع علمی در حال پیشرفت در کشور محسوب می شود.

او ادامه داد: به منظور افزایش کیفیت مطالعات داخلی، نیکه سازی میان پژوهشگران ایرانی، خارجی و بینوتد صنعت با دانشگاه، کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به عنوان پژوگران کنفرانس داخلی در زمینه بازی های دیجیتال توسعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور سالانه برگزار می شود. کنفرانس 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 میابد در مخصوص این موضوع است.

مدیر پژوهه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با اشاره به دوره تخصص این کنفرانس درباره کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی، اظهار کرد برخی از حوزه هایی که پیش از این باد 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 فلی توانسته با یافته های علمی گذشته، کشور را به انتیاب نظری برساند اما می توان امید داشت مقالات این کنفرانس سهم بالایی در تقویت میانی 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 قمال هستند و سهمی دانشگاه های دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید پیشی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال پیش از سایر دانشگاه های کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کاتارا، ایتالیا و سوئیس هستند و در این بین استادی ایرانی دانشگاه های خارجی نیز حضور دارند.

به گفته شریفی، مقالات این دوره از کنفرانس برای تخصصین 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 بر جسته ای در دیده شدن و استنادهای مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انجیزشی برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای تلقی فرضی برای اندکی مطالعات خود در دنیا داردند.

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

مدیر پژوهه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: همچنین میزهای تکنولوژی، یکی از افساحایی خواهد بود که امسال به عنوان یک رویداد افروزه 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 مأ 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 اذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می شود.



## مدیر پژوهه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با مهر مطرح گرد؛ ضرورت جایگزین کردن تحقیقات بومی با پژوهش های خارجی در بازی پژوهی

مدیر پژوهه 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 کمی برداری از کارهای خارجی است.

فرزانه شریفی، مدیر پژوهه 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 و اغلب مطالعات داخلی صورت گرفته در تکرار تحقیقات گذشته یا کمی 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 خلاهای اساسی را در جایه های مطالعاتی همچون علوم شناختی، علوم انسانی هنر، علوم ارتباطات و مدیریت شاهد هستیم. در حقیقت رویکرد انتیاب داشش و عدم انتیاب نوآوری در مطالعات داخلی حوزه بازی پژوگرین 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 بینوتد صنعت با دانشگاه، کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به عنوان پژوگرین کنفرانس داخلی در زمینه بازی های دیجیتال توسعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به طور سالانه برگزار می شود. کنفرانس 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 میابد در مخصوص این موضوع است.

مدیر پژوهه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با اشاره به دوره تخصص این کنفرانس درباره کاهش شکاف مطالعاتی داخلی از لحاظ کمی و کیفی، اظهار کرد برخی از حوزه هایی که پیش از این باد 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 فلسفی توانسته با یافته های علمی گذشته، کشور را به انتیاب 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 قمال هستند و سهمی دانشگاه های دولتی همچون علم و صنعت، تهران، شهید بهشتی، تربیت مدرس و دانشگاه آزاد واحد تهران شمال پیش از سایر دانشگاه های کشور است. کمیته علمی خارجی این کنفرانس نیز از کشورهای انگلستان، آلمان، ایرلند، مالتا، سنگاپور، کاتارا، ایتالیا و سوئیس هستند و در این بین استادی ایرانی دانشگاه های خارجی نیز حضور دارند.

به گفته شریفی، مقالات این دوره از کنفرانس برای تخصصین 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 بر جسته ای در دیده شدن و استنادهای مقالات پژوهشگران ایرانی در سطح دنیا خواهد داشت. این امر همچنین عاملی انجیزشی برای پژوهشگران داخلی خواهد بود که علی رغم تحریم ها و حتی عدم پذیرش بسیاری از مقالات ایرانیان در ژورنالهای تلقی فرضی برای انعکاس مطالعات خود در دنیا دارد.

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

مدیر پژوهه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: همچنین میزهای تکنولوژی، یکی از افساحایی خواهد بود که امسال به عنوان یک رویداد افروزه 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 مأ 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 اذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار می شود.



## بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بنیاد جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است (۱۴۰۳-۰۷/۰۷/۰۷)

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 فرآگیر را اعمال کرده و در سال های گذشته جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است.

جنت الاسلام ناصرالله پژمان فر، عضو کمیسیون فرهنگ مجلس هفتنه در قالب پرسنل از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در صحنه علنی مجلس گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وظایف نظارتی خود عمل نمی کند. این تمایل نهاده مجلس ضمن انتقاد از سیستم رده بندی سیاست این تهداد، مسائلی را تیز در حوزه شفافیت مالی متوجه بنیاد کرد.

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا، بنیاد ملی بازی های رایانه 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 فرآگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیات عملکرد این تهداد هر ساله در قالب تمایل عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این تمایل عملکرد در اختیار نمایندگان مجلس شورای اسلامی تیز قرار می گیرد.

مروری برهمین 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 ۲۱ واحد فروش و گیم تر را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است. درهمین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرگانی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صدهزار بازی غیرهچزار بوده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جوابه خود و در پاسخ به سخنان پژمان فر درباره عدم شفافیت مالی مطرح شده، نوشت: این بنیاد ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیش رو 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 فعالیشن را منتشر کرده و از گردن 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.<sup>۸</sup> 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 صحنه علنی مجلس شورای اسلامی در قالب پرسنل 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.

فرهنگ \*\* ۱۳۵۵ \*\* ۱۴۱۸



## بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بنیاد جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است (۱۴۰۳-۰۷/۰۷/۰۷)

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 فرآگیر را اعمال کرده و در سال های گذشته جزو پیشروترین سازمانهای شفاف سازی بوده است.

جنت الاسلام ناصرالله پژمان فر، عضو کمیسیون فرهنگ مجلس هفتنه در قالب پرسنل از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در صحنه علنی مجلس گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وظایف نظارتی خود عمل نمی کند. این تمایل نهاده مجلس ضمن انتقاد از سیستم رده بندی سیاست این تهداد، مسائلی را تیز در حوزه شفافیت مالی متوجه بنیاد کرد.

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا، بنیاد ملی بازی های رایانه 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 فرآگیر را اعمال کرده است و شرح شفاف و همراه با جزیات عملکرد این تهداد هر ساله در قالب تمایل عملکرد بنیاد منتشر شده و می شود که اتفاقاً این تمایل عملکرد در اختیار نمایندگان مجلس شورای اسلامی تیز قرار می گیرد.

مروری برهمین 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 ۲۱ واحد فروش و گیم تر را در شهرستان ها شناسایی و بازرسی کرده است.

درهمین بازه زمانی بیش از ۱۱۰۰ واحد در تهران و شهرستان ها مورد عملیات بازرگانی قرار گرفته اند که حاصل آن جمع آوری بیش از یک میلیون و صدهزار بازی غیرهچزار بوده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جوابه خود و در پاسخ به سخنان پژمان فر درباره عدم شفافیت مالی مطرح شده، نوشت: این بنیاد ای در سال های گذشته یکی از شفاف ترین سازمان های کشور بوده و خود در حوزه شفاف سازی عملکرد مالی اش پیش رو 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...).

(دامنه خبر ...) فعالیتش را منتشر کرده و از گردش آزاد اطلاعات و شفاقتی 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 جت اعتبار خارج است.<sup>۸</sup> 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.

فرهنگ \*\* ۱۳۵۵ \*\* ۱۴۱۸

منبع: ایرنا

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳

۴

۵

۶

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بریده جراید در روزنامه



+

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

بزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۷/۲۵

