

۱۳۹۷/۰۷/۱۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات

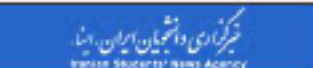
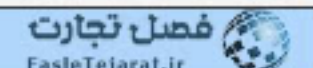
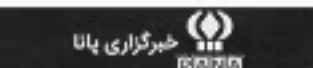
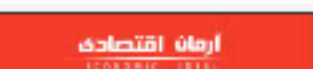


روابط عمومی

فهرست



۲	بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	خسبان
۲	ممکن است نمایشگاه مطبوعات جزئی از نمایشگاه رسانه های دیجیتال باشد	خبرگزاری شبستان
۲	«بازی» هایی برای دور زدن تحریم	وبنا / پایگاه خبری و تحلیلی گیتی آوازه
۴	حمایت معنوی سازمان فناوری اطلاعات شهرداری تهران از جشنواره وب و موبایل ایران	وبنا / پایگاه خبری و تحلیلی گیتی آوازه
۵	شکایت زیرمجموعه وزارت ارشاد از یک منتقد فرهنگی	جهان آنلاین
۵	«گیمز» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ / آمار عجیب خوزستان	مرکز خبرگزاری مهر
۶	«گیمز» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ / آمار عجیب خوزستان	نسیم آنلاین
۷	«گیمز» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ / آمار عجیب خوزستان	۲۴ بیداد
۸	«گیمز» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟	چاپشاکر
۹	«گیمز» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟	پایگاه خبری تحلیل و سیاست
۱۰	«گیمز» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ / آمار عجیب خوزستان	خبرگزاری تقریب
۱۱	«گیمز» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟	میهن امروز
۱۲	«گیمز» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ / آمار عجیب خوزستان	اقتصاد
۱۲	بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	دورگه
۱۳	در اتفاقی نو، استریم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی «سرگذشت»	وزیر بازی
۱۳	بازی ایرانی «سرگذشت» استریم می شود	خبرگزاری تسنیم
۱۳	بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	تسبیت
۱۴	بازی ایرانی «سرگذشت» توسط مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	ایران آنلاین
۱۴	بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	خبرگزاری پانا

۱۵	بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	
۱۵	بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	
۱۵	بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	
۱۶	بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	
۱۶	بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	
۱۶	بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	
۱۷	نمایش عمومی بازی ایرانی سرگذشت	
۱۷	بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود	
۱۷	اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور 100 بازی رایانه ای در یک رقابت ملی	
۱۹	اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور 100 بازی رایانه ای در یک رقابت ملی	
۲۱	اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور 100 بازی رایانه ای در یک رقابت ملی	
۲۲	اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور 100 بازی رایانه ای در یک رقابت ملی	
۲۴	اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور 100 بازی رایانه ای در یک رقابت ملی	
۲۶	بازی ایرانی «سرگذشت» امروز در قالبی متفاوت رونمایی می شود	
۲۶	بازی ایرانی «سرگذشت» امروز در قالبی متفاوت رونمایی می شود	
۲۷	رونمایی از بازی ایرانی «سرگذشت»	
۲۷	بازی ایرانی «سرگذشت» امروز در قالبی متفاوت رونمایی می شود	
۲۸	طرح «حمایت های همگرا» از بازی سازها تعریف می شود	
۲۹	اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور 100 بازی رایانه ای در یک رقابت ملی	
۳۱	ساعت 8 امشب استریم بازی ایرانی «سرگذشت» توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام میشود	
۳۱	استریم بازی ایرانی سرگذشت توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها [تماشا کنید]	

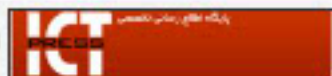
۳۱

بازی ایرانی «سرگذشت» امروز در قالبی متفاوت رونمایی می شود



۳۲

امشب ساعت 20: استریم بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای



۳۲

بازی ایرانی «سرگذشت» امروز در قالبی متفاوت رونمایی می شود



۳۳

بازی ایرانی «سرگذشت» در قالبی متفاوت رونمایی می شود



۳۳

آمار مصرف بازی های رایانه ای در تهران



تعداد محتوا : ۴۵



خبرگزاری

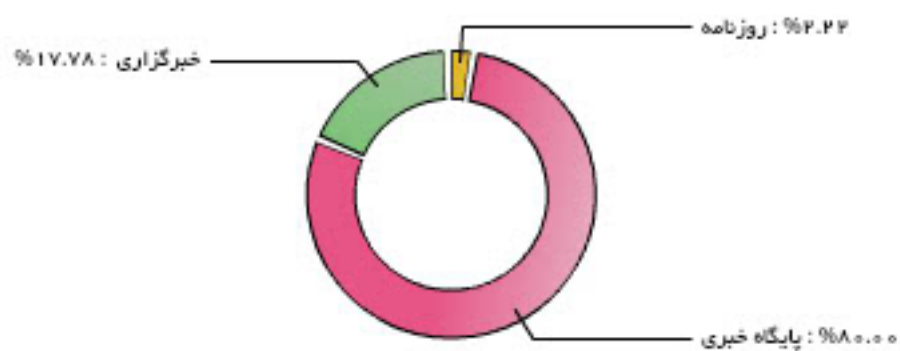
۸

پایگاه خبری

۳۶

روزنامه

۱



بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای استریم می‌شود

بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی‌سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه رأس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اتفاق می‌افتد. بازی سرگذشت که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می‌شود، ناشری بین‌المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «آرتش‌های فرازمینی» را تولید کرده بود.



رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال در گفت و گو با شهبان: ممکن است نمایشگاه مطبوعات جزئی از نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال باشد (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۰۸/۰۷/۰۱)

مرتضی موسویان گفت: با هماهنگی‌هایی که با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی انجام داده ایم ممکن است نمایشگاه مطبوعات بخشی از نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال باشد.

سیدمرتضی موسویان، رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت ارشاد در گفت و گو با خبرنگار رسانه خبرگزاری شهبان درباره امکان ادغام نمایشگاه مطبوعات در دوازدهمین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال گفت: دوازدهمین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال در آبان ماه برگزار می‌شود، این تاریخ قطعی است و مقدمات فراهم شده است، اما درباره اینکه نمایشگاه مطبوعات برگزار نشود خبر رسمی ندارم اما اگر این اتفاق بیفتد بخشی از نمایشگاه را در اختیار معاونت مطبوعاتی قرار خواهیم داد تا با مدیریت خود این کار را انجام بدهند.

رئیس دوازدهمین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال در ادامه با بیان اینکه اطلاع دقیقی از قطعی بودن عدم برگزاری نمایشگاه مطبوعات ندارم، افزود: اما با هماهنگی‌هایی که با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی انجام داده ایم ممکن است نمایشگاه مطبوعات بخشی از نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال باشد چون قطعی نیست نمی‌توانم خبر قطعی بدهم اما در خدمت معاونت مطبوعاتی هستیم.

موسویان تاکید کرد: اگر نمایشگاه مطبوعات به صورت مستقل برگزار نشود بخشی از نمایشگاه را در اختیار معاونت مطبوعاتی قرار خواهیم داد تا با مدیریت خود نمایشگاه را برگزار کنند.

وی در آخر در خصوص دوازدهمین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال گفت: امسال نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال بسیار وسیع‌تر از سال‌های گذشته برگزار می‌شود، به شکلی که مدیریت بخش‌های مختلف آن به صورت تخصصی به سازمان‌ها و وزارت خانه‌های مرتبط سپرده شده است. به عنوان مثال بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بخش بازی‌ها را مدیریت خواهد کرد که شامل بازی‌سازها و بازی‌های مطرح است. هماهنگی‌هایی هم با کمیسیون فرهنگی مجلس انجام داده ایم تا برای آنها مطالب خاصی را داشته باشیم.

پایان پیام/۲۹۸



«بازی» هایی برای دور زدن تحریم (۱۳۹۵-۰۷/۰۱-۰۸/۰۷/۰۱)

در حالی که حلقه تحریم‌های اقتصادی آمریکا علیه ایران قرار است در آبان ماه تنگ‌تر شود، می‌توان با تکیه بر صنایع جدیدی مانند بازی‌های رایانه‌ای راه ورود ارز به کشور را هموارتر کرده تا از این طریق، آسیب‌های تحریم را به حداقل برسانیم. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به گزارش وبنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و به نقل از خبرگزاری ایرنا، افرادی که اولین بازی های رایانه ای را می ساختند، شاید نمی دانستند قرار است صنعتی را به صنایع دنیا اضافه کنند که توانایی درآمدزایی بالایی را برای سازندگان آن داشته باشد.

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

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

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

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

همچنین آمارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشان می دهد حدود ۶۰ درصد از کاربران بازی های رایانه ای در ایران مرد و ۴۰ درصد زن هستند. ۲۵ درصد کاربران گیم کمتر از ۱۲ سال سن دارند و ۳۳ درصد در رده سنی ۱۲ تا ۱۹ سال هستند. نکته جالب در بازی های رایانه ای جمعیت ۱ درصدی کاربران گیم با سن بالای ۶۰ سال است.

بازیکنان دیروز، صنعتگران امروز

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

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

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

بازی ایرانی که در ۸۴ کشور به فروش رسیده است

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

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

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

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

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

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

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

فقدان قانون کپی رایت در فروش بازی های کامپیوتری

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

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

حیدری ادامه داد: ابزارهای لازم برای بازی های رایانه ای در کشور به روزرسانی نشده و لازم است این ابزارها ایجاد شود، همچنین تبلیقات سازمان یافته نداریم. ورود به بازارهای جهانی با تکیه بر فرهنگ ایرانی

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

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

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



(ادامه خبر ...) که نه در سینما و نه در انیمیشن به آن پرداخته نشده بود و این در حالی است که بستر خاص ایرانی در آن وجود دارد. وی گفت: برای آنکه این داستان را تبدیل به یک نگاه بین المللی و مخاطب پسند تری کنیم، زاویه اکشن به بازی اضافه شد و در حال حاضر نیز یک برش عمودی از بازی ساخته ایم تا ببینیم که آیا توان جذب مخاطب بین المللی را دارد. این انیماتور ارشد با اشاره به اینکه مطمئن بودیم این بازی در ایران جذاب است، ادامه داد: اما نمی توانستیم به دلیل مسائل اقتصادی تنها نگاهمان به بازار ایران باشد، زیرا بستر برای ارائه بازی های رایانه ای در کشور نداریم. البته چند پلت فرم وجود دارد، اما هنوز فرهنگ خرید بازی دیجیتال جا نیافتاده و بازگشت سرمایه تضمین نمی شود. دلار گران به داد بازی های رایانه ای رسید.

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

وی گفت: روزی که پیش بینی کردیم چه میزان فروش نیاز است تا این بازی موفق شود، دلار ۳۶۰۰ تومان بود و لازم بود برای سودده بودن به ۵۰ هزار دانلود برسیم، اما امروز با توجه به وضعیت دلار، دستاورد مالی بیشتری تصویمان خواهد شد. ارزآوری یک میلیون دلاری «پسر خوانده»

محمد زهتابی، مدیر شرکتی که بازی پسر خوانده را حدود یک سال پیش در بازارهای داخلی عرضه کرده تیز در گفت و گو با ایرنا پلاس با اشاره به اینکه این بازی در داخل کشور بیش از یک میلیون دانلود داشته، گفت: نسخه بین المللی آن نیز آماده شده و تا دو ماه دیگر منتشر می شود. وی ادامه داد: این بازی با سرمایه گذاری داخلی ساخته شده و یک میلیون دلار برای فروش بین المللی پیش بینی شده است. زهتابی با اشاره به وضعیت اقتصادی و احتمال افزایش تحریم ها افزود: فروش و صادرات بازی ها می تواند کمک جدی باشد، اما در زمینه مناسبات بانکی با مشکل روبه رویم و شرکت هایی که به عنوان ناشر بین المللی کار می کنند محدودیت زیادی برای همکاری با شرکت های ایرانی دارند. انتشار بازی های ایرانی با نام خارجی

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

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

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



حمایت معنوی سازمان فناوری اطلاعات شهرداری تهران از جشنواره وب و موبایل ایران (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

سازمان فناوری اطلاعات شهرداری تهران طی نامه ای حمایت معنوی خود را از برگزاری یازدهمین جشنواره وب و موبایل ایران اعلام نمود. سازمان فناوری اطلاعات شهرداری تهران با آگاهی از نیاز های اطلاعاتی، توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی شهر تهران و تاکید بر نقش فناوری اطلاعات در برنامه ریزی و مدیریت شهری، تلاش کرده است تا گام هایی برای تحقق تهران هوشمند بردارد. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره ی سازمان فناوری اطلاعات شهرداری تهران به این صفحه مراجعه کنید. از دیگر حامیان معنوی جشنواره وب و موبایل ایران میتوان به سازمان فناوری اطلاعات ایران، سازمان فرابورس ایران، بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران، اتحادیه صنف کسب و کارهای مجازی، اتحادیه صنف فناوران رایانه و مرکز توسعه تجارت الکترونیکی اشاره کرد.



شکایت زیرمجموعه وزارت ارشاد از یک منتقد فرهنگی (۲۲/۷/۹۶-۲۲/۸/۹۶)

یکی از زیرمجموعه های وزارت ارشاد از یک منتقد به وضعیت بازی های رایانه ای با طرح اتهامی تشویش اذهان عمومی به دادرسی فرهنگ و رسانه شکایت کرده است.

یکی از زیرمجموعه های وزارت ارشاد از یک منتقد به وضعیت بازی های رایانه ای با طرح اتهامی تشویش اذهان عمومی به دادرسی فرهنگ و رسانه شکایت کرده است.

یک فعال بازی های رایانه ای در گفت و گو با «جوآن» عنوان کرد: نام فردی که از وی شکایت شده بابک کریانی است که طی سال های اخیر در رسانه های مختلف همواره منتقد وضعیت مدیریت بازی های رایانه ای از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای متولی صنعت گیم کشور است و سیاست ها و تصمیمات اتخاذ شده توسط آن، ارتباط مستقیمی با معاش و کسب و کار سازندگان، ناشران و مصرف کنندگان بازی های رایانه ای دارد. از سوی دیگر تحلیلگران و منتقدان صنعت بازی های رایانه ای در سطوح گوناگون شاهد و ناظر این تصمیمات و عواقب آن ها هستند. این مخاطبان از دلسوزان عرصه فرهنگ و هنر کشور به شمار می روند که دغدغه آن ها صرفاً تعالی فرهنگ و هنر کشور و صنعت بازی های رایانه ای است.

گرچه کارنامه بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سایر نهاد های دولتی دارای نقاط قوت و ضعف است، اما انتقاد از آن به معنی تخریب یا زیر سوال بردن آن نیست بلکه تلاشی برای شناساندن کاستی ها و راه حل آن ها و ترسیم فاصله وضع موجود با اهداف مطلوب به شمار می رود و اساس این حرکت دلسوزی و کمال گرایی است نه تخریب یا تضعیف دولت محترم دوازدهم نیز همواره نشکستن قلم ها و تحمل کردن انتقاد ها را به عنوان شعار سر لوحه عمل خویش اعلام کرده است، اما شکایت مدیرعامل جوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای علیه یک منتقد در تقابل با این شعار است و با این رویکرد فضایی یک سویه و فاقد واقع گرایی به وجود می آید که فاصله زیادی با واقعیت های موجود خواهد داشت.

وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی (به عنوان مقام بالا دستی بنیاد ملی بازی های رایانه ای) نیز از سعه صدر و احترام به منتقدان در مشی کاری خویش برخوردار بوده و شکایت مزبور نمی تواند تناسبی با سیاست های این وزارت داشته باشد.

به نظر می رسد اصرار بر این رویکرد، در نهایت منجر به عدم مشارکت منتقدان در مسیر پیشرفت صنعت گیم کشور شده و مانع بهره گیری از این ظرفیت و هم افزایی حداکثری در این زمینه خواهد شد. این مهم از آنجا قابل توجه است که برای رسیدن به موفقیت همه جانبه و کامل در مدیریت هر نهاد یا دستگاه، لازم است به انتقادات و توصیه های دلسوزانه توجه کرد تا نسبت به جوانب امر آگاهی و احاطه به دست آید. این آگاهی از ملزومات اصلی برای پیشرفت و تعالی کشور است.



مهر گزارش می دهد؛ «گیمر» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ / آمار عجیب خوزستان (۲۲/۷/۹۶-۲۲/۸/۹۶)

تعداد بازیکن بازی های دیجیتال نشان می دهد با وجود برتری تهران در تعداد بازیکنان، استان خوزستان از نظر درصد بازیکن به جمعیت در صدر ۵ استان بازی خیز کشور قرار گرفته است.

به گزارش خبرنگار مهر، با انتشار گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ توسط مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اطلاعات کلیدی بسیاری از بازیکنان بازی های دیجیتال در ایران در اختیار فعالان این صنعت قرار گرفت. این گزارش، شاخص ترین اطلاعات مصرف بازیکنان ایرانی را در ۵ استان «تهران»، «فارس»، «خوزستان»، «خراسان رضوی» و «اصفهان» که به ترتیب دارای بیشترین تعداد بازیکن بازی های دیجیتال هستند را تا انتهای سال ۱۳۹۶ بررسی می کند. طبق آمار و تحلیل های انجام شده، استان تهران بازار بسیار بزرگتری نسبت به سایر استان ها دارد و این مسئله ناشی از جمعیت بیشتر، تمرکز امکانات و بالا بودن سطح رفاه عمومی است که پایتخت در اختیار دارد.

بر این اساس، تهران با ۵ میلیون و ۱۵۷ هزار بازیکن در رتبه اول از نظر تعداد بازی کنندگان قرار می گیرد. استان فارس با بیش از ۲ میلیون و ۲۰۰ هزار بازیکن در رتبه بعدی و خوزستان با ۲ میلیون و ۱۹۶ هزار بازیکن در رتبه سوم از نظر تعداد بازی کتان بازی های دیجیتال قرار گرفته اند.

البته استان خراسان رضوی با بیش از ۲ میلیون نفر بازی کننده در رتبه بعدی قرار گرفته و استان اصفهان با ۱ میلیون و ۲۹۴ هزار بازی کننده، در رتبه پنجم قرار دارد.

اما نکته جالب اینجاست که اگر تعداد بازیکنان را به نسبت جمعیت در نظر بگیریم نتایج متفاوتی به دست می آید. در استان خوزستان از هر ۱۰۰ نفر ۴۷ نفر بازیکن، در استان فارس از هر ۱۰۰ نفر ۴۶ نفر بازیکن، در استان تهران از هر ۱۰۰ نفر ۳۹ نفر بازیکن، در استان خراسان رضوی از هر ۱۰۰ نفر ۳۱ نفر بازیکن و در استان اصفهان از هر ۱۰۰ نفر ۲۵ نفر بازیکن هستند.

در سوی دیگر، نسبت تعداد بازیکنان به تفکیک جنسیت نیز بررسی شده که طبق آمار، از مجموع بازی کنندگان استان اصفهان، ۶۰ درصد مرد و مابقی زن هستند. بیشترین سهمی که زنان نسبت به مردان در جامعه بازی کنندگان به تفکیک استانی در اختیار گرفته اند نیز مجدداً مربوط به استان اصفهان است. خراسان رضوی با نسبت ۶۱ به ۳۹ درصد رتبه بعدی را به خود اختصاص داده و فارس با نسبت ۶۴ به ۳۶ درصد، دیگر استان پرجمعیتی است که نزدیک به (آدمه دارد ...)

(ادامه خبر ... ۴۰ درصد از بازی کنندگان آن را خانم ها تشکیل داده اند)

همین آمار برای استان تهران با تغییری چهار درصدی در نسبت ها همچنان تعداد بیشتر گیم‌های مرد را تایید می کند، تا جایی که تنها ۳۲ درصد از گیم‌های پایتخت زن و ۶۸ درصد از آن ها مرد هستند. در استان خوزستان ۶۹ درصد بازیکن ها مرد هستند و زنان با ۳۱ درصد، کم ترین سهم را در میان استان های بررسی شده به خود اختصاص داده اند.

متوسط سنی بازیکنان در استان فارس بیشتر از استان های دیگر و در اصفهان کم تر است. میانگین سنی گیم‌های فارس به ۲۱ سال می رسد در حالی که این عدد برای استان اصفهان ۱۷ است. در میان بازی کنندگان اصفهانی بیشترین سهم را گروه سنی کودک به خود اختصاص داده و با ۴۱ درصد پیشواز است.

تهران با میانگین سنی ۲۰ از نظر سنی در رده بعدی قرار می گیرد و خوزستان و خراسان رضوی هر دو با میانگین سنی ۱۸ سال، پیش از اصفهان می ایستند. این گزارش همچنین نشان می دهد که ۶۹ درصد از بازی کنندگان استان خراسان رضوی تحصیلات کمتر از دیپلم دارند. در تهران ۶۷ درصد از بازی کنندگان و در خوزستان ۶۵ درصد، در اصفهان ۶۴ درصد و در فارس ۶۳ درصد از بازی کنندگان تحصیلات کمتر از دیپلم دارند که با توجه به آمار میانگین سنی قابل توجهی است. تنها یک درصد از بازی کنندگان در هر پنج استان تحصیلاتی در مقطع دکترا و بالاتر دارند.

گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ همچنین به بررسی وضعیت تاهل بازیکن ها در این پنج استان پرداخته است. آمار نشان می دهد که در استان تهران ۸۰ درصد از بازی کنندگان مجرد هستند و تنها ۱۹ درصد از بازی کنندگان در این استان متاهل اند که از این میان، ۳ درصد بدون فرزند و مابقی دارای فرزند هستند. ۱ درصد باقی مانده نیز وضعیت تاهل دیگری جز مجرد و متاهل دارند.

در همین زمینه، استان اصفهان با ۶۷ درصد، خراسان رضوی با ۶۹ درصد، فارس با ۷۵ درصد و خوزستان با ۷۸ درصد به ترتیب کم ترین تا بیشترین تعداد بازی کنندگان مجرد را در خود جای داده اند. بر همین اساس، ۳۲ درصد از گیم‌های اصفهانی متاهل هستند که از این بین، ۵ درصد بدون فرزند و ۲۷ درصد فرزند دارند. متاهل ها در استان خراسان رضوی ۳۰ و در استان فارس ۲۴ درصد از بازی کنندگان را تشکیل می دهند. آماری که در استان خوزستان به ۲۱ درصد می رسد.

باید توجه داشت، منظور از «بازیکن بازی دیجیتال» فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با حداقل یکی از سه پلتفرم اصلی بازی های دیجیتال، شامل موبایل، رایانه و کنسول بازی می کند.



نسم آنلاین

NEWS NEWS / ONLINE

مهر گزارش می دهد؛ «گیم» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ / آمار عجیب خوزستان (۱۳۹۵-۹۶/۹۷/۹۸)

تعداد بازیکن بازی های دیجیتال نشان می دهد با وجود برتری تهران در تعداد بازیکنان، استان خوزستان از نظر درصد بازیکن به جمعیت در صدر ۵ استان بازی خیز کشور قرار گرفته است.

به گزارش خبرنگار مهر، با انتشار گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ توسط مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اطلاعات کلیدی بسیاری از بازیکنان بازی های دیجیتال در ایران در اختیار فعالان این صنعت قرار گرفت. این گزارش، شاخص ترین اطلاعات مصرف بازیکنان ایرانی را در ۵ استان «تهران»، «فارس»، «خوزستان»، «خراسان رضوی» و «اصفهان» که به ترتیب دارای بیشترین تعداد بازیکن بازی های دیجیتال هستند را تا انتهای سال ۱۳۹۶ بررسی می کند. طبق آمار و تحلیل های انجام شده، استان تهران بازار بسیار بزرگتری نسبت به سایر استان ها دارد و این مسئله ناشی از جمعیت بیشتر، تمرکز امکانات و بالا بودن سطح رفاه عمومی است که پایتخت در اختیار دارد.

بر این اساس، تهران با ۵ میلیون و ۱۵۷ هزار بازیکن در رتبه اول از نظر تعداد بازی کنندگان قرار می گیرد. استان فارس با بیش از ۲ میلیون و ۲۰۰ هزار بازیکن در رتبه بعدی و خوزستان با ۲ میلیون و ۱۹۶ هزار بازیکن در رتبه سوم از نظر تعداد بازی کتان بازی های دیجیتال قرار گرفته اند.

البته استان خراسان رضوی با بیش از ۲ میلیون نفر بازی کننده در رتبه بعدی قرار گرفته و استان اصفهان با ۱ میلیون و ۲۹۴ هزار بازی کننده، در رتبه پنجم قرار دارد.

اما نکته جالب اینجاست که اگر تعداد بازیکنان را به نسبت جمعیت در نظر بگیریم نتایج متفاوتی به دست می آید. در استان خوزستان از هر ۱۰۰ نفر ۴۷ نفر بازیکن، در استان فارس از هر ۱۰۰ نفر ۴۶ نفر بازیکن، در استان تهران از هر ۱۰۰ نفر ۳۹ نفر بازیکن، در استان خراسان رضوی از هر ۱۰۰ نفر ۳۱ نفر بازیکن و در استان اصفهان از هر ۱۰۰ نفر ۲۵ نفر بازیکن هستند.

در سوی دیگر، نسبت تعداد بازیکنان به تفکیک جنسیت نیز بررسی شده که طبق آمار، از مجموع بازی کنندگان استان اصفهان، ۶۰ درصد مرد و مابقی زن هستند. بیشترین سهمی که زنان نسبت به مردان در جامعه بازی کنندگان به تفکیک استانی در اختیار گرفته اند نیز مجدداً مربوط به استان اصفهان است. خراسان رضوی با نسبت ۶۱ به ۳۹ درصد رتبه بعدی را به خود اختصاص داده و فارس با نسبت ۶۴ به ۳۶ درصد، دیگر استان پرجمعیتی است که نزدیک به ۴۰ درصد از بازی کنندگان آن را خانم ها تشکیل داده اند.

همین آمار برای استان تهران با تغییری چهار درصدی در نسبت ها همچنان تعداد بیشتر گیم‌های مرد را تایید می کند، تا جایی که تنها ۳۲ درصد از گیم‌های پایتخت زن و ۶۸ درصد از آن ها مرد هستند. در استان خوزستان ۶۹ درصد بازیکن ها مرد هستند و زنان با ۳۱ درصد، کم ترین سهم را در میان استان های بررسی شده به خود اختصاص داده اند.

متوسط سنی بازیکنان در استان فارس بیشتر از استان های دیگر و در اصفهان کم تر است. میانگین سنی گیم‌های فارس به ۲۱ سال می رسد در حالی که این عدد برای استان اصفهان ۱۷ است. در میان بازی کنندگان اصفهانی بیشترین سهم را گروه سنی کودک به خود اختصاص داده و با ۴۱ درصد پیشواز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است تهران با میانگین سنی ۲۰ از نظر سنی در رده بعدی قرار می گیرد و خوزستان و خراسان رضوی هر دو با میانگین سنی ۱۸ سال، پیش از اصفهان می ایستند.

این گزارش همچنین نشان می دهد که ۶۹ درصد از بازی کنندگان استان خراسان رضوی تحصیلات کمتر از دیپلم دارند در تهران ۶۷ درصد از بازی کنندگان و در خوزستان ۶۵ درصد، در اصفهان ۶۴ درصد و در فارس ۶۳ درصد از بازی کنندگان تحصیلات کمتر از دیپلم دارند که با توجه به آمار میانگین سنی قابل توجهی است. تنها یک درصد از بازی کنندگان در هر پنج استان تحصیلاتی در مقطع دکترا و بالاتر دارند.

گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ همچنین به بررسی وضعیت تاهل بازیکنان ها در این پنج استان پرداخته است. آمار نشان می دهد که در استان تهران ۸۰ درصد از بازی کنندگان مجرد هستند و تنها ۱۹ درصد از بازی کنندگان در این استان متاهل اند که از این میان، ۳ درصد بدون فرزند و مابقی دارای فرزند هستند. ۱ درصد باقی مانده نیز وضعیت تاهل دیگری جز مجرد و متاهل دارند.

در همین زمینه، استان اصفهان با ۶۷ درصد، خراسان رضوی با ۶۹ درصد، فارس با ۷۵ درصد و خوزستان با ۷۸ درصد به ترتیب کم ترین تا بیشترین تعداد بازی کنندگان مجرد را در خود جای داده اند. بر همین اساس، ۳۲ درصد از گیمرهای اصفهانی متاهل هستند که از این بین، ۵ درصد بدون فرزند و ۲۷ درصد فرزند دارند. متاهل ها در استان خراسان رضوی ۳۰ و در استان فارس ۲۴ درصد از بازی کنندگان را تشکیل می دهند. آماری که در استان خوزستان به ۲۱ درصد می رسد.

باید توجه داشت، منظور از «بازیکن بازی دیجیتال» فردی است که حداقل یک ساعت در هفته یا حداقل یکی از سه پلتفرم اصلی بازی های دیجیتال، شامل موبایل، رایانه و کنسول بازی می کند.

منبع: مهر



«گیمر»های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ / آمار عجیب خوزستان (۱۳۹۵-۹۶/۷/۹۷)

تعداد بازیکن بازی های دیجیتال نشان می دهد با وجود برتری تهران در تعداد بازیکنان، استان خوزستان از نظر درصد بازیکن به جمعیت در صدر ۵ استان بازی خیز کشور قرار گرفته است.

رویداد ۲۴ با انتشار گزارش بازی خیز های ۱۳۹۶ توسط مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اطلاعات کلیدی بسیاری از بازیکنان بازی های دیجیتال در ایران در اختیار فعالان این صنعت قرار گرفت. این گزارش، شاخص ترین اطلاعات مصرف بازیکنان ایرانی را در ۵ استان «تهران»، «فارس»، «خوزستان»، «خراسان رضوی» و «اصفهان» که به ترتیب دارای بیشترین تعداد بازیکن بازی های دیجیتال هستند را تا انتهای سال ۱۳۹۶ بررسی می کند.

طبق آمار و تحلیل های انجام شده، استان تهران بازار بسیار بزرگتری نسبت به سایر استان ها دارد و این مسئله ناشی از جمعیت بیشتر، تمرکز امکانات و بالا بودن سطح رفاه عمومی است که پایتخت در اختیار دارد.

بر این اساس، تهران با ۵ میلیون و ۱۵۷ هزار بازیکن در رتبه اول از نظر تعداد بازی کنندگان قرار می گیرد. استان فارس با بیش از ۲ میلیون و ۲۰۰ هزار بازیکن در رتبه بعدی و خوزستان با ۲ میلیون و ۱۹۶ هزار بازیکن در رتبه سوم از نظر تعداد بازی کنان بازی های دیجیتال قرار گرفته اند.

البته استان خراسان رضوی با بیش از ۲ میلیون نفر بازی کننده در رتبه بعدی قرار گرفته و استان اصفهان با ۱ میلیون و ۲۹۴ هزار بازی کننده، در رتبه پنجم قرار دارد.

اما نکته جالب اینجاست که اگر تعداد بازیکنان را به نسبت جمعیت در نظر بگیریم نتایج متفاوتی به دست می آید در استان خوزستان از هر ۱۰۰ نفر ۴۷ نفر بازیکن، در استان فارس از هر ۱۰۰ نفر ۴۶ نفر بازیکن، در استان تهران از هر ۱۰۰ نفر ۳۹ نفر بازیکن، در استان خراسان رضوی از هر ۱۰۰ نفر ۳۱ نفر بازیکن و در استان اصفهان از هر ۱۰۰ نفر ۲۵ نفر بازیکن هستند.

در سوی دیگر، نسبت تعداد بازیکنان به تفکیک جنسیت نیز بررسی شده که طبق آمار، از مجموع بازی کنندگان استان اصفهان، ۶۰ درصد مرد و مابقی زن هستند. بیشترین سهمی که زنان نسبت به مردان در جامعه بازی کنندگان به تفکیک استانی در اختیار گرفته اند نیز مجدداً مربوط به استان اصفهان است. خراسان رضوی با نسبت ۶۱ به ۳۹ درصد رتبه بعدی را به خود اختصاص داده و فارس با نسبت ۶۴ به ۳۶ درصد، دیگر استان پرجمعیتی است که نزدیک به ۴۰ درصد از بازی کنندگان آن را خاتم ها تشکیل داده اند.

همین آمار برای استان تهران با تئیری چهار درصدی در نسبت ها همچنان تعداد بیشتر گیمر های مرد را تایید می کند، تا جایی که تنها ۳۲ درصد از گیمر های پایتخت زن و ۶۸ درصد از آن ها مرد هستند. در استان خوزستان ۶۹ درصد بازیکن ها مرد هستند و زنان با ۳۱ درصد، کم ترین سهم را در میان استان های بررسی شده به خود اختصاص داده اند.

متوسط سنی بازیکنان در استان فارس بیشتر از استان های دیگر و در اصفهان کم تر است. میانگین سنی گیمر های فارس به ۲۱ سال می رسد در حالی که این عدد برای استان اصفهان ۱۷ است. در میان بازی کنندگان اصفهانی بیشترین سهم را گروه سنی کودک به خود اختصاص داده و با ۴۱ درصد پیشتر است.

تهران با میانگین سنی ۲۰ از نظر سنی در رده بعدی قرار می گیرد و خوزستان و خراسان رضوی هر دو با میانگین سنی ۱۸ سال، پیش از اصفهان می ایستند.

این گزارش همچنین نشان می دهد که ۶۹ درصد از بازی کنندگان استان خراسان رضوی تحصیلات کمتر از دیپلم دارند در تهران ۶۷ درصد از بازی کنندگان و در خوزستان ۶۵ درصد، در اصفهان ۶۴ درصد و در فارس ۶۳ درصد از بازی کنندگان تحصیلات کمتر از دیپلم دارند که با توجه به آمار میانگین سنی قابل توجهی است. تنها یک درصد از بازی کنندگان در هر پنج استان تحصیلاتی در مقطع دکترا و بالاتر دارند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گزارش بازی خیز های ۱۳۹۶ همچنین به بررسی وضعیت تاهل بازیکن ها در این پنج استان پرداخته است. آمار نشان می دهد که در استان تهران ۸۰ درصد از بازی کنندگان مجرد هستند و تنها ۱۹ درصد از بازی کنندگان در این استان متاهل اند که از این میان، ۳ درصد بدون فرزند و مابقی دارای فرزند هستند. ۱ درصد باقی مانده نیز وضعیت تاهل دیگری جز مجرد و متاهل دارند.

در همین زمینه، استان اصفهان با ۶۷ درصد، خراسان رضوی با ۶۹ درصد، فارس با ۷۵ درصد و خوزستان با ۷۸ درصد به ترتیب کم ترین تا بیشترین تعداد بازی کنندگان مجرد را در خود جای داده اند. بر همین اساس، ۳۲ درصد از گیمر های اصفهانی متاهل هستند که از این بین، ۵ درصد بدون فرزند و ۲۷ درصد فرزند دارند. متاهل ها در استان خراسان رضوی ۳۰ و در استان فارس ۲۴ درصد از بازی کنندگان را تشکیل می دهند. آماری که در استان خوزستان به ۲۱ درصد می رسد.

باید توجه داشت، منظور از «بازیکن بازی دیجیتال» فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با حداقل یکی از سه پلتفرم اصلی بازی های دیجیتال، شامل موبایل، رایانه و کنسول بازی می کند.

منبع: مهر



«گیمر» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ (۱۳۹۶-۹۷/۹۸)

تعداد بازیکن بازی های دیجیتال نشان می دهد با وجود برتری تهران در تعداد بازیکنان، استان خوزستان از نظر درصد بازیکن به جمعیت در صدر ۵ استان بازی خیز کشور قرار گرفته است.

به گزارش خبرنگار مهر، با انتشار گزارش بازی خیز های ۱۳۹۶ توسط مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اطلاعات کلیدی بسیاری از بازیکنان بازی های دیجیتال در ایران در اختیار فعالان این صنعت قرار گرفت. این گزارش، شاخص ترین اطلاعات مصرف بازیکنان ایرانی را در ۵ استان «تهران»، «فارس»، «خوزستان»، «خراسان رضوی» و «اصفهان» که به ترتیب دارای بیشترین تعداد بازیکن بازی های دیجیتال هستند را تا انتهای سال ۱۳۹۶ بررسی می کند. طبق آمار و تحلیل های انجام شده، استان تهران بازار بسیار بزرگتری نسبت به سایر استان ها دارد و این مسئله ناشی از جمعیت بیشتر، تمرکز امکانات و بالا بودن سطح رفاه عمومی است که پایتخت در اختیار دارد.

بر این اساس، تهران با ۵ میلیون و ۱۵۷ هزار بازیکن در رتبه اول از نظر تعداد بازی کنندگان قرار می گیرد. استان فارس با بیش از ۲ میلیون و ۲۰۰ هزار بازیکن در رتبه بندی و خوزستان با ۲ میلیون و ۱۹۶ هزار بازیکن در رتبه سوم از نظر تعداد بازی کتان بازی های دیجیتال قرار گرفته اند. البته استان خراسان رضوی با بیش از ۲ میلیون نفر بازی کننده در رتبه بندی قرار گرفته و استان اصفهان با ۱ میلیون و ۲۹۴ هزار بازی کننده، در رتبه پنجم قرار دارد.

اما نکته جالب اینجاست که اگر تعداد بازیکنان را به نسبت جمعیت در نظر بگیریم نتایج متفاوتی به دست می آید. در استان خوزستان از هر ۱۰۰ نفر ۴۷ نفر بازیکن، در استان فارس از هر ۱۰۰ نفر ۴۶ نفر بازیکن، در استان تهران از هر ۱۰۰ نفر ۳۹ نفر بازیکن، در استان خراسان رضوی از هر ۱۰۰ نفر ۳۱ نفر بازیکن و در استان اصفهان از هر ۱۰۰ نفر ۲۵ نفر بازیکن هستند.

در سوی دیگر، نسبت تعداد بازیکنان به تفکیک جنسیت نیز بررسی شده که طبق آمار، از مجموع بازی کنندگان استان اصفهان، ۶۰ درصد مرد و مابقی زن هستند. بیشترین سهمی که زنان نسبت به مردان در جامعه بازی کنندگان به تفکیک استانی در اختیار گرفته اند نیز مجدداً مربوط به استان اصفهان است. خراسان رضوی با نسبت ۶۱ به ۳۹ درصد رتبه بندی را به خود اختصاص داده و فارس با نسبت ۶۴ به ۳۶ درصد، دیگر استان پرجمعیتی است که نزدیک به ۴۰ درصد از بازی کنندگان آن را خانم ها تشکیل داده اند.

همین آمار برای استان تهران با تئیری چهار درصدی در نسبت ها همچنان تعداد بیشتر گیمر های مرد را تایید می کند، تا جایی که تنها ۳۲ درصد از گیمر های پایتخت زن و ۶۸ درصد از آن ها مرد هستند. در استان خوزستان ۶۹ درصد بازیکن ها مرد هستند و زنان با ۳۱ درصد، کم ترین سهم را در میان استان های بررسی شده به خود اختصاص داده اند.

متوسط سنی بازیکنان در استان فارس بیشتر از استان های دیگر و در اصفهان کم تر است. میانگین سنی گیمر های فارس به ۲۱ سال می رسد در حالی که این عدد برای استان اصفهان ۱۷ است. در میان بازی کنندگان اصفهانی بیشترین سهم را گروه سنی کودک به خود اختصاص داده و با ۴۱ درصد پیشواز است. تهران با میانگین سنی ۲۰ از نظر سنی در رده بندی قرار می گیرد و خوزستان و خراسان رضوی هر دو با میانگین سنی ۱۸ سال، پیش از اصفهان می ایستند. این گزارش همچنین نشان می دهد که ۶۹ درصد از بازی کنندگان استان خراسان رضوی تحصیلات کمتر از دیپلم دارند. در تهران ۶۷ درصد از بازی کنندگان و در خوزستان ۶۵ درصد، در اصفهان ۶۴ درصد و در فارس ۶۳ درصد از بازی کنندگان تحصیلات کمتر از دیپلم دارند که با توجه به آمار میانگین سنی قابل توجهی است. تنها یک درصد از بازی کنندگان در هر پنج استان تحصیلاتی در مقطع دکترا و بالاتر دارند.

گزارش بازی خیز های ۱۳۹۶ همچنین به بررسی وضعیت تاهل بازیکن ها در این پنج استان پرداخته است. آمار نشان می دهد که در استان تهران ۸۰ درصد از بازی کنندگان مجرد هستند و تنها ۱۹ درصد از بازی کنندگان در این استان متاهل اند که از این میان، ۳ درصد بدون فرزند و مابقی دارای فرزند هستند. ۱ درصد باقی مانده نیز وضعیت تاهل دیگری جز مجرد و متاهل دارند.

در همین زمینه، استان اصفهان با ۶۷ درصد، خراسان رضوی با ۶۹ درصد، فارس با ۷۵ درصد و خوزستان با ۷۸ درصد به ترتیب کم ترین تا بیشترین تعداد بازی کنندگان مجرد را در خود جای داده اند. بر همین اساس، ۳۲ درصد از گیمر های اصفهانی متاهل هستند که از این بین، ۵ درصد بدون فرزند و ۲۷ درصد فرزند دارند. متاهل ها در استان خراسان رضوی ۳۰ و در استان فارس ۲۴ درصد از بازی کنندگان را تشکیل می دهند. آماری که در استان خوزستان به ۲۱ درصد می رسد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) باید توجه داشت، منظور از «بازیکن بازی دیجیتال» فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با حداقل یکی از سه پلتفرم اصلی بازی های دیجیتال، شامل موبایل، رایانه و کنسول بازی می کند.



«گیمر» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ (۱۳۹۶-۹۷/۹۸-۱۳۹۷)

تعداد بازیکن بازی های دیجیتال نشان می دهد با وجود برتری تهران در تعداد بازیکنان، استان خوزستان از نظر درصد بازیکن به جمعیت در صدر ۵ استان بازی خیز کشور قرار گرفته است.

به گزارش ملیت به نقل از مهر، با انتشار گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ توسط مرکز پژوهش های ملی بازی های رایانه ای، اطلاعات کلیدی بسیاری از بازیکنان بازی های دیجیتال در ایران در اختیار فعالان این صنعت قرار گرفت. این گزارش، شاخص ترین اطلاعات مصرف بازیکنان ایرانی را در ۵ استان «تهران»، «فارس»، «خوزستان»، «خراسان رضوی» و «اصفهان» که به ترتیب دارای بیشترین تعداد بازیکن بازی های دیجیتال هستند را تا انتهای سال ۱۳۹۶ بررسی می کند. طبق آمار و تحلیل های انجام شده، استان تهران بازار بسیار بزرگتری نسبت به سایر استان ها دارد و این مسئله ناشی از جمعیت بیشتر، تمرکز امکانات و بالا بودن سطح رفاه عمومی است که پایتخت در اختیار دارد.

بر این اساس، تهران با ۵ میلیون و ۱۵۷ هزار بازیکن در رتبه اول از نظر تعداد بازی کنندگان قرار می گیرد. استان فارس با بیش از ۲ میلیون و ۲۰۰ هزار بازیکن در رتبه بندی و خوزستان با ۲ میلیون و ۱۹۶ هزار بازیکن در رتبه سوم از نظر تعداد بازی کتان بازی های دیجیتال قرار گرفته اند. البته استان خراسان رضوی با بیش از ۲ میلیون نفر بازی کننده در رتبه بندی قرار گرفته و استان اصفهان با ۱ میلیون و ۲۹۴ هزار بازی کننده، در رتبه پنجم قرار دارد.

اما نکته جالب اینجاست که اگر تعداد بازیکنان را به نسبت جمعیت در نظر بگیریم نتایج متفاوتی به دست می آید. در استان خوزستان از هر ۱۰۰ نفر ۴۷ نفر بازیکن، در استان فارس از هر ۱۰۰ نفر ۴۶ نفر بازیکن، در استان تهران از هر ۱۰۰ نفر ۳۹ نفر بازیکن، در استان خراسان رضوی از هر ۱۰۰ نفر ۳۱ نفر بازیکن و در استان اصفهان از هر ۱۰۰ نفر ۲۵ نفر بازیکن هستند.

در سوی دیگر، نسبت تعداد بازیکنان به تفکیک جنسیت نیز بررسی شده که طبق آمار، از مجموع بازی کنندگان استان اصفهان، ۶۰ درصد مرد و مابقی زن هستند. بیشترین سهمی که زنان نسبت به مردان در جامعه بازی کنندگان به تفکیک استانی در اختیار گرفته اند نیز مجدداً مربوط به استان اصفهان است. خراسان رضوی با نسبت ۶۱ به ۳۹ درصد رتبه بندی را به خود اختصاص داده و فارس با نسبت ۶۴ به ۳۶ درصد، دیگر استان پرجمعیتی است که نزدیک به ۴۰ درصد از بازی کنندگان آن را خانم ها تشکیل داده اند.

همین آمار برای استان تهران با تغییری چهار درصدی در نسبت ها همچنان تعداد بیشتر گیمرهای مرد را تایید می کند، تا جایی که تنها ۳۲ درصد از گیمرهای پایتخت زن و ۶۸ درصد از آن ها مرد هستند. در استان خوزستان ۶۹ درصد بازیکن ها مرد هستند و زنان با ۳۱ درصد، کم ترین سهم را در میان استان های بررسی شده به خود اختصاص داده اند.

متوسط سنی بازیکنان در استان فارس بیشتر از استان های دیگر و در اصفهان کم تر است. میانگین سنی گیمرهای فارس به ۲۱ سال می رسد در حالی که این عدد برای استان اصفهان ۱۷ است. در میان بازی کنندگان اصفهانی بیشترین سهم را گروه سنی کودک به خود اختصاص داده و با ۴۱ درصد پیشواز است. تهران با میانگین سنی ۲۰ از نظر سنی در رده بندی قرار می گیرد و خوزستان و خراسان رضوی هر دو با میانگین سنی ۱۸ سال، پیش از اصفهان می ایستند. این گزارش همچنین نشان می دهد که ۶۹ درصد از بازی کنندگان استان خراسان رضوی تحصیلات کمتر از دیپلم دارند. در تهران ۶۷ درصد از بازی کنندگان و در خوزستان ۶۵ درصد، در اصفهان ۶۴ درصد و در فارس ۶۳ درصد از بازی کنندگان تحصیلات کمتر از دیپلم دارند که با توجه به آمار میانگین سنی قابل توجهی است. تنها یک درصد از بازی کنندگان در هر پنج استان تحصیلاتی در مقطع دکترا و بالاتر دارند.

گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ همچنین به بررسی وضعیت تاهل بازیکن ها در این پنج استان پرداخته است. آمار نشان می دهد که در استان تهران ۸۰ درصد از بازی کنندگان مجرد هستند و تنها ۱۹ درصد از بازی کنندگان در این استان متاهل اند که از این میان، ۳ درصد بدون فرزند و مابقی دارای فرزند هستند. ۱ درصد باقی مانده نیز وضعیت تاهل دیگری جز مجرد و متاهل دارند.

در همین زمینه، استان اصفهان با ۶۷ درصد، خراسان رضوی با ۶۹ درصد، فارس با ۷۵ درصد و خوزستان با ۷۸ درصد به ترتیب کم ترین تا بیشترین تعداد بازی کنندگان مجرد را در خود جای داده اند. بر همین اساس، ۳۲ درصد از گیمرهای اصفهانی متاهل هستند که از این بین، ۵ درصد بدون فرزند و ۲۷ درصد فرزند دارند. متاهل ها در استان خراسان رضوی ۳۰ و در استان فارس ۲۴ درصد از بازی کنندگان را تشکیل می دهند. آماری که در استان خوزستان به ۲۱ درصد می رسد.

باید توجه داشت، منظور از «بازیکن بازی دیجیتال» فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با حداقل یکی از سه پلتفرم اصلی بازی های دیجیتال، شامل موبایل، رایانه و کنسول بازی می کند.



«گیمر»های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ / آمار عجیب خوزستان (۱۳۹۶-۷۷/۰۷/۰۹)

تعداد بازیکن بازی های دیجیتال نشان می دهد با وجود برتری تهران در تعداد بازیکنان، استان خوزستان از نظر درصد بازیکن به جمعیت در صدر ۵ استان بازی خیز کشور قرار گرفته است.

به گزارش خبرگزاری تقریب، با انتشار گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ توسط مرکز پژوهش های ملی بازی های رایانه ای، اطلاعات کلیدی بسیاری از بازیکنان بازی های دیجیتال در ایران در اختیار فعالان این صنعت قرار گرفت. این گزارش، شاخص ترین اطلاعات مصرف بازیکنان ایرانی را در ۵ استان «تهران»، «فارس»، «خوزستان»، «خراسان رضوی» و «اصفهان» که به ترتیب دارای بیشترین تعداد بازیکن بازی های دیجیتال هستند را تا انتهای سال ۱۳۹۶ بررسی می کند. طبق آمار و تحلیل های انجام شده، استان تهران بازار بسیار بزرگتری نسبت به سایر استان ها دارد و این مسئله ناشی از جمعیت بیشتر، تمرکز امکانات و بالا بودن سطح رفاه عمومی است که پایتخت در اختیار دارد.

بر این اساس، تهران با ۵ میلیون و ۱۵۷ هزار بازیکن در رتبه اول از نظر تعداد بازی کنندگان قرار می گیرد. استان فارس با بیش از ۲ میلیون و ۲۰۰ هزار بازیکن در رتبه بعدی و خوزستان با ۲ میلیون و ۱۹۶ هزار بازیکن در رتبه سوم از نظر تعداد بازی کتان بازی های دیجیتال قرار گرفته اند. البته استان خراسان رضوی با بیش از ۲ میلیون نفر بازی کننده در رتبه بعدی قرار گرفته و استان اصفهان با ۱ میلیون و ۲۹۴ هزار بازی کننده، در رتبه پنجم قرار دارد.

اما نکته جالب اینجاست که اگر تعداد بازیکنان را به نسبت جمعیت در نظر بگیریم نتایج متفاوتی به دست می آید. در استان خوزستان از هر ۱۰۰ نفر ۴۷ نفر بازیکن، در استان فارس از هر ۱۰۰ نفر ۴۶ نفر بازیکن، در استان تهران از هر ۱۰۰ نفر ۳۹ نفر بازیکن، در استان خراسان رضوی از هر ۱۰۰ نفر ۳۱ نفر بازیکن و در استان اصفهان از هر ۱۰۰ نفر ۲۵ نفر بازیکن هستند.

در سوی دیگر، نسبت تعداد بازیکنان به تفکیک جنسیت نیز بررسی شده که طبق آمار، از مجموع بازی کنندگان استان اصفهان، ۶۰ درصد مرد و مابقی زن هستند. بیشترین سهمی که زنان نسبت به مردان در جامعه بازی کنندگان به تفکیک استانی در اختیار گرفته اند نیز مجدداً مربوط به استان اصفهان است. خراسان رضوی با نسبت ۶۱ به ۳۹ درصد رتبه بعدی را به خود اختصاص داده و فارس با نسبت ۶۴ به ۳۶ درصد، دیگر استان پرجمعیتی است که نزدیک به ۴۰ درصد از بازی کنندگان آن را خاتم ها تشکیل داده اند.

همین آمار برای استان تهران با تغییری چهار درصدی در نسبت ها همچنان تعداد بیشتر گیمرهای مرد را تایید می کند، تا جایی که تنها ۳۲ درصد از گیمرهای پایتخت زن و ۶۸ درصد از آن ها مرد هستند. در استان خوزستان ۶۹ درصد بازیکن ها مرد هستند و زنان با ۳۱ درصد، کم ترین سهم را در میان استان های بررسی شده به خود اختصاص داده اند.

متوسط سنی بازیکنان در استان فارس بیشتر از استان های دیگر و در اصفهان کم تر است. میانگین سنی گیمرهای فارس به ۲۱ سال می رسد در حالی که این عدد برای استان اصفهان ۱۷ است. در میان بازی کنندگان اصفهانی بیشترین سهم را گروه سنی کودک به خود اختصاص داده و با ۴۱ درصد پیشتر است.

تهران با میانگین سنی ۲۰ از نظر سنی در رده بعدی قرار می گیرد و خوزستان و خراسان رضوی هر دو با میانگین سنی ۱۸ سال، پیش از اصفهان می ایستند. این گزارش همچنین نشان می دهد که ۶۹ درصد از بازی کنندگان استان خراسان رضوی تحصیلات کمتر از دیپلم دارند. در تهران ۶۷ درصد از بازی کنندگان و در خوزستان ۶۵ درصد، در اصفهان ۶۴ درصد و در فارس ۶۳ درصد از بازی کنندگان تحصیلات کمتر از دیپلم دارند که با توجه به آمار میانگین سنی قابل توجهی است. تنها یک درصد از بازی کنندگان در هر پنج استان تحصیلاتی در مقطع دکترا و بالاتر دارند.

گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ همچنین به بررسی وضعیت تاهل بازیکن ها در این پنج استان پرداخته است. آمار نشان می دهد که در استان تهران ۸۰ درصد از بازی کنندگان مجرد هستند و تنها ۱۹ درصد از بازی کنندگان در این استان متاهل اند که از این میان، ۳ درصد بدون فرزند و مابقی دارای فرزند هستند. ۱ درصد باقی مانده نیز وضعیت تاهل دیگری جز مجرد و متاهل دارند.

در همین زمینه، استان اصفهان با ۶۷ درصد، خراسان رضوی با ۶۹ درصد، فارس با ۷۵ درصد و خوزستان با ۷۸ درصد به ترتیب کم ترین تا بیشترین تعداد بازی کنندگان مجرد را در خود جای داده اند. بر همین اساس، ۳۲ درصد از گیمرهای اصفهانی متاهل هستند که از این بین، ۵ درصد بدون فرزند و ۲۷ درصد فرزند دارند. متاهل ها در استان خراسان رضوی ۳۰ و در استان فارس ۲۴ درصد از بازی کنندگان را تشکیل می دهند. آماری که در استان خوزستان به ۲۱ درصد می رسد.

باید توجه داشت، منظور از «بازیکن بازی دیجیتال» فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با حداقل یکی از سه پلتفرم اصلی بازی های دیجیتال، شامل موبایل، رایانه و کنسول بازی می کند.

**«گیمر»های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)**

تعداد بازیکن بازی های دیجیتال نشان می دهد با وجود برتری تهران در تعداد بازیکنان، استان خوزستان از نظر درصد بازیکن به جمعیت در صدر ۵ استان بازی خیز کشور قرار گرفته است.

میهن امروز - با انتشار گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ توسط مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اطلاعات کلیدی بسیاری از بازیکنان بازی های دیجیتال در ایران در اختیار فعالان این صنعت قرار گرفت. این گزارش، شاخص ترین اطلاعات مصرف بازیکنان ایرانی را در ۵ استان «تهران»، «فارس»، «خوزستان»، «خراسان رضوی» و «اصفهان» که به ترتیب دارای بیشترین تعداد بازیکن بازی های دیجیتال هستند را تا انتهای سال ۱۳۹۶ بررسی می کند.

طبق آمار و تحلیل های انجام شده، استان تهران بازار بسیار بزرگتری نسبت به سایر استان ها دارد و این مسئله ناشی از جمعیت بیشتر، تمرکز امکانات و بالا بودن سطح رفاه عمومی است که پایتخت در اختیار دارد.

بر این اساس، تهران با ۵ میلیون و ۱۵۷ هزار بازیکن در رتبه اول از نظر تعداد بازی کنندگان قرار می گیرد. استان فارس با بیش از ۲ میلیون و ۲۰۰ هزار بازیکن در رتبه بعدی و خوزستان با ۲ میلیون و ۱۹۶ هزار بازیکن در رتبه سوم از نظر تعداد بازی کتان بازی های دیجیتال قرار گرفته اند.

البته استان خراسان رضوی با بیش از ۲ میلیون نفر بازی کننده در رتبه بعدی قرار گرفته و استان اصفهان با ۱ میلیون و ۲۹۴ هزار بازی کننده، در رتبه پنجم قرار دارد.

اما نکته جالب اینجاست که اگر تعداد بازیکنان را به نسبت جمعیت در نظر بگیریم نتایج متفاوتی به دست می آید. در استان خوزستان از هر ۱۰۰ نفر ۴۷ نفر بازیکن، در استان فارس از هر ۱۰۰ نفر ۴۶ نفر بازیکن، در استان تهران از هر ۱۰۰ نفر ۳۹ نفر بازیکن، در استان خراسان رضوی از هر ۱۰۰ نفر ۳۱ نفر بازیکن و در استان اصفهان از هر ۱۰۰ نفر ۲۵ نفر بازیکن هستند.

در سوی دیگر، نسبت تعداد بازیکنان به تفکیک جنسیت نیز بررسی شده که طبق آمار، از مجموع بازی کنندگان استان اصفهان، ۶۰ درصد مرد و مابقی زن هستند. بیشترین سهمی که زنان نسبت به مردان در جامعه بازی کنندگان به تفکیک استانی در اختیار گرفته اند نیز مجدداً مربوط به استان اصفهان است. خراسان رضوی با نسبت ۶۱ به ۳۹ درصد رتبه بعدی را به خود اختصاص داده و فارس با نسبت ۶۴ به ۳۶ درصد، دیگر استان پرجمعیتی است که نزدیک به ۴۰ درصد از بازی کنندگان آن را خاتم ها تشکیل داده اند.

همین آمار برای استان تهران با تغییری چهار درصدی در نسبت ها همچنان تعداد بیشتر گیمرهای مرد را تایید می کند، تا جایی که تنها ۳۲ درصد از گیمرهای پایتخت زن و ۶۸ درصد از آن ها مرد هستند. در استان خوزستان ۶۹ درصد بازیکن ها مرد هستند و زنان با ۳۱ درصد، کم ترین سهم را در میان استان های بررسی شده به خود اختصاص داده اند.

متوسط سنی بازیکنان در استان فارس بیشتر از استان های دیگر و در اصفهان کم تر است. میانگین سنی گیمرهای فارس به ۲۱ سال می رسد در حالی که این عدد برای استان اصفهان ۱۷ است. در میان بازی کنندگان اصفهانی بیشترین سهم را گروه سنی کودک به خود اختصاص داده و با ۴۱ درصد پیشتر است.

تهران با میانگین سنی ۲۰ از نظر سنی در رده بعدی قرار می گیرد و خوزستان و خراسان رضوی هر دو با میانگین سنی ۱۸ سال، پیش از اصفهان می ایستند. این گزارش همچنین نشان می دهد که ۶۹ درصد از بازی کنندگان استان خراسان رضوی تحصیلات کمتر از دیپلم دارند. در تهران ۶۷ درصد از بازی کنندگان و در خوزستان ۶۵ درصد، در اصفهان ۶۴ درصد و در فارس ۶۳ درصد از بازی کنندگان تحصیلات کمتر از دیپلم دارند که با توجه به آمار میانگین سنی قابل توجهی است. تنها یک درصد از بازی کنندگان در هر پنج استان تحصیلاتی در مقطع دکترا و بالاتر دارند.

گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ همچنین به بررسی وضعیت تاهل بازیکن ها در این پنج استان پرداخته است. آمار نشان می دهد که در استان تهران ۸۰ درصد از بازی کنندگان مجرد هستند و تنها ۱۹ درصد از بازی کنندگان در این استان متاهل اند که از این میان، ۳ درصد بدون فرزند و مابقی دارای فرزند هستند. ۱ درصد باقی مانده نیز وضعیت تاهل دیگری جز مجرد و متاهل دارند.

در همین زمینه، استان اصفهان با ۶۷ درصد، خراسان رضوی با ۶۹ درصد، فارس با ۷۵ درصد و خوزستان با ۷۸ درصد به ترتیب کم ترین تا بیشترین تعداد بازی کنندگان مجرد را در خود جای داده اند. بر همین اساس، ۳۲ درصد از گیمرهای اصفهانی متاهل هستند که از این بین، ۵ درصد بدون فرزند و ۲۷ درصد فرزند دارند. متاهل ها در استان خراسان رضوی ۳۰ و در استان فارس ۲۴ درصد از بازی کنندگان را تشکیل می دهند. آماری که در استان خوزستان به ۲۱ درصد می رسد.

باید توجه داشت، منظور از «بازیکن بازی دیجیتال» فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با حداقل یکی از سه پلتفرم اصلی بازی های دیجیتال، شامل موبایل، رایانه و کنسول بازی می کند.



مهر گزارش می دهد؛ «گیم» های حرفه ای ایرانی چه کسانی هستند؟ / آمار عجیب خوزستان (۱۳۹۶-۹۷/۱۳۹۷-۹۸/۱۳۹۸-۹۹/۱۳۹۹-۱۴۰۰)

تعداد بازیکن بازی های دیجیتال نشان می دهد با وجود برتری تهران در تعداد بازیکنان، استان خوزستان از نظر درصد بازیکن به جمعیت در صدر ۵ استان بازی خیز کشور قرار گرفته است.

به گزارش خبرنگار مهر، با انتشار گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ توسط مرکز پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اطلاعات کلیدی بسیاری از بازیکنان بازی های دیجیتال در ایران در اختیار فعالان این صنعت قرار گرفت. این گزارش، شاخص ترین اطلاعات مصرف بازیکنان ایرانی را در ۵ استان «تهران»، «فارس»، «خوزستان»، «خراسان رضوی» و «اصفهان» که به ترتیب دارای بیشترین تعداد بازیکن بازی های دیجیتال هستند را تا انتهای سال ۱۳۹۶ بررسی می کند. طبق آمار و تحلیل های انجام شده، استان تهران بازار بسیار بزرگتری نسبت به سایر استان ها دارد و این مسئله ناشی از جمعیت بیشتر، تمرکز امکانات و بالا بودن سطح رفاه عمومی است که پایتخت در اختیار دارد.

بر این اساس، تهران با ۵ میلیون و ۱۵۷ هزار بازیکن در رتبه اول از نظر تعداد بازی کنندگان قرار می گیرد. استان فارس با بیش از ۲ میلیون و ۲۰۰ هزار بازیکن در رتبه بعدی و خوزستان با ۲ میلیون و ۱۹۶ هزار بازیکن در رتبه سوم از نظر تعداد بازی کتان بازی های دیجیتال قرار گرفته اند. البته استان خراسان رضوی با بیش از ۲ میلیون نفر بازی کننده در رتبه بعدی قرار گرفته و استان اصفهان با ۱ میلیون و ۲۹۴ هزار بازی کننده، در رتبه پنجم قرار دارد.

اما نکته جالب اینجاست که اگر تعداد بازیکنان را به نسبت جمعیت در نظر بگیریم نتایج متفاوتی به دست می آید. در استان خوزستان از هر ۱۰۰ نفر ۴۷ نفر بازیکن، در استان فارس از هر ۱۰۰ نفر ۴۶ نفر بازیکن، در استان تهران از هر ۱۰۰ نفر ۳۹ نفر بازیکن، در استان خراسان رضوی از هر ۱۰۰ نفر ۳۱ نفر بازیکن و در استان اصفهان از هر ۱۰۰ نفر ۲۵ نفر بازیکن هستند.

در سوی دیگر، نسبت تعداد بازیکنان به تفکیک جنسیت نیز بررسی شده که طبق آمار، از مجموع بازی کنندگان استان اصفهان، ۶۰ درصد مرد و مابقی زن هستند. بیشترین سهمی که زنان نسبت به مردان در جامعه بازی کنندگان به تفکیک استانی در اختیار گرفته اند نیز مجدداً مربوط به استان اصفهان است. خراسان رضوی با نسبت ۶۱ به ۳۹ درصد رتبه بعدی را به خود اختصاص داده و فارس با نسبت ۶۴ به ۳۶ درصد، دیگر استان پرجمعیتی است که نزدیک به ۴۰ درصد از بازی کنندگان آن را خاتم ها تشکیل داده اند.

همین آمار برای استان تهران با تغییری چهار درصدی در نسبت ها همچنان تعداد بیشتر گیمهای مرد را تایید می کند، تا جایی که تنها ۳۲ درصد از گیمهای پایتخت زن و ۶۸ درصد از آن ها مرد هستند. در استان خوزستان ۶۹ درصد بازیکن ها مرد هستند و زنان با ۳۱ درصد، کم ترین سهم را در میان استان های بررسی شده به خود اختصاص داده اند.

متوسط سنی بازیکنان در استان فارس بیشتر از استان های دیگر و در اصفهان کم تر است. میانگین سنی گیمهای فارس به ۲۱ سال می رسد در حالی که این عدد برای استان اصفهان ۱۷ است. در میان بازی کنندگان اصفهانی بیشترین سهم را گروه سنی کودک به خود اختصاص داده و با ۴۱ درصد پیشتر است.

تهران با میانگین سنی ۲۰ از نظر سنی در رده بعدی قرار می گیرد و خوزستان و خراسان رضوی هر دو با میانگین سنی ۱۸ سال، پیش از اصفهان می ایستند. این گزارش همچنین نشان می دهد که ۶۹ درصد از بازی کنندگان استان خراسان رضوی تحصیلات کمتر از دیپلم دارند. در تهران ۶۷ درصد از بازی کنندگان و در خوزستان ۶۵ درصد، در اصفهان ۶۴ درصد و در فارس ۶۳ درصد از بازی کنندگان تحصیلات کمتر از دیپلم دارند که با توجه به آمار میانگین سنی قابل توجهی است. تنها یک درصد از بازی کنندگان در هر پنج استان تحصیلاتی در مقطع دکترا و بالاتر دارند.

گزارش بازی خیزهای ۱۳۹۶ همچنین به بررسی وضعیت تاهل بازیکن ها در این پنج استان پرداخته است. آمار نشان می دهد که در استان تهران ۸۰ درصد از بازی کنندگان مجرد هستند و تنها ۱۹ درصد از بازی کنندگان در این استان متاهل اند که از این میان، ۳ درصد بدون فرزند و مابقی دارای فرزند هستند. ۱ درصد باقی مانده نیز وضعیت تاهل دیگری جز مجرد و متاهل دارند.

در همین زمینه، استان اصفهان با ۶۷ درصد، خراسان رضوی با ۶۹ درصد، فارس با ۷۵ درصد و خوزستان با ۷۸ درصد به ترتیب کم ترین تا بیشترین تعداد بازی کنندگان مجرد را در خود جای داده اند. بر همین اساس، ۳۲ درصد از گیمهای اصفهانی متاهل هستند که از این بین، ۵ درصد بدون فرزند و ۲۷ درصد فرزند دارند. متاهل ها در استان خراسان رضوی ۳۰ و در استان فارس ۲۴ درصد از بازی کنندگان را تشکیل می دهند. آماری که در استان خوزستان به ۲۱ درصد می رسد.

باید توجه داشت، منظور از «بازیکن بازی دیجیتال» فردی است که حداقل یک ساعت در هفته با حداقل یکی از سه پلتفرم اصلی بازی های دیجیتال، شامل موبایل، رایانه و کنسول بازی می کند.



بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (۱۳۹۹-۱۴۰۰/۱۳۹۹-۱۴۰۰/۱۳۹۹-۱۴۰۰)

با هدف دیده شدن بیشتر بازی های ایرانی و توسعه فرهنگ استریم؛

بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمزکام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه راس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد. بازی سرگذشت که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می شود، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «ارتش های فرازمینی» را تولید کرده بود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایران یعنی سایت آپارات و سایت استریمجی استریم را تماشا کنند.



دست‌یابی

در اتفاقی نو، استریم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی «سرگذشت» (۱۳۰۸-۹۶/۷/۱۱)

بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمزکام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه راس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد.

بازی سرگذشت که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می شود، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «ارتش های فرازمینی» را تولید کرده بود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمجی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



گزارش

برای نخستین بار در کشور؛ بازی ایرانی «سرگذشت» استریم می شود (۱۳۰۸-۹۶/۷/۱۱)

گروه فناوری اطلاعات - بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار در اقدامی نو قرار است از گیم پلی بازی ایرانی «سرگذشت» با هدف دیده شدن بیشتر بازی های باکیفیت ایرانی و همچنین توسعه فرهنگ استریم بازی ها پرده برداری کند.

به گزارش ایکتا؛ به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمزکام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه راس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت. اولین نمایش عمومی این بازی از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد.

بازی سرگذشت که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می شود، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «ارتش های فرازمینی» را تولید کرده بود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمجی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.

انتهای پیام



تربیت

بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (۱۳۰۸-۹۶/۷/۱۱)

با هدف دیده شدن بیشتر بازی های ایرانی و توسعه فرهنگ استریم؛
بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه راس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد.

بازی سرگذشت که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می شود، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «لرتش های فرازمینی» را تولید کرده بود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمجی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



با هدف دیده شدن بیشتر بازی های ایرانی و توسعه فرهنگ استریم؛ بازی ایرانی «سرگذشت» توسط مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (۱۴ مهر - ۲۷/۷/۹۶)

بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه راس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

به گزارش ایران اکنونویست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد.

بازی سرگذشت که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می شود، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «لرتش های فرازمینی» را تولید کرده بود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمجی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (۱۴ مهر - ۲۷/۷/۹۶)

تهران (پانا) - بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه راس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد.

بازی سرگذشت که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می شود، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «لرتش های فرازمینی» را تولید کرده بود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمجی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (۱۳۹۷-۰۷/۰۷/۱۱)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قرار است بازی ایرانی «سرگذشت» را استریم کند تا گیمر ها بهتر بتوانند با این بازی آشنا شوند.

یکی از اهداف کلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معرفی بهتر بازی های ایرانی با کیفیت است و در همین راستا، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل این بنیاد اعلام کرده که با هدف آشنا کردن افراد بیش تری با بازی ایرانی «سرگذشت»، قصد دارد تا شخصا نسبت به استریم این بازی در روز شنبه هفته آینده اقدام کند. بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا است. این اثر در جریان نمایشگاه گیمز کام، توانست جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور آنریل را دریافت کند و همین مساله، نشان از کیفیت بالای آن دارد. استریم زنده این بازی توسط مدیرعامل بنیاد، ساعت ۲۰ روز شنبه ۱۴ مهر پخش خواهد شد و این، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» به حساب می آید. بازی «سرگذشت» که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می شود، ناشری بین المللی دارد و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. در کارنامه سازندگان این اثر، بازی «ارتش های فرازمینی» هم دیده می شود. علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمچی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (۱۳۹۷-۰۷/۰۷/۱۱)

بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه راس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد. بازی سرگذشت، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «ارتش های فرازمینی» را تولید کرده بود. علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمچی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (۱۳۹۷-۰۷/۰۷/۱۱)

بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه راس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد. بازی سرگذشت، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «ارتش های فرازمینی» را تولید کرده بود. علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمچی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (۱۳۹۷-۰۷/۱۱)

ICTPRESS-بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه رأس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد.

بازی سرگذشت که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می شود، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «لرتش های فرازمینی» را تولید کرده بود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر رأس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایرلن یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمجی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



با هدف دیده شدن بیشتر بازی های ایرانی و توسعه فرهنگ استریم؛ بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (۱۳۹۷-۰۷/۱۱)

ایرانیان بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه رأس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد.

بازی سرگذشت که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می شود، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «لرتش های فرازمینی» را تولید کرده بود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر رأس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایرلن یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمجی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (۱۳۹۷-۰۷/۱۱)

با هدف دیده شدن بیشتر بازی های ایرانی و توسعه فرهنگ استریم؛ بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه رأس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد.

بازی سرگذشت که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می شود، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «لرتش های فرازمینی» را تولید کرده بود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر رأس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایرلن یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمجی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



اقتصاد

نمایش عمومی بازی ایرانی سرگذشت (۲۱/۳۸-۹۷/۱۷/۲۱)

«سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه راس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد.

بازی سرگذشت که در بازار جهانی با نام «ساجرن» شناخته می شود، ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «لرتش های فرازمینی» را تولید کرده بود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمچی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



اقتصاد

با هدف دیده شدن بیشتر بازی های ایرانی و توسعه فرهنگ استریم؛ بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای استریم می شود (۲۱/۳۸-۹۷/۱۷/۲۱)

خبرایران: بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه راس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد.

بازی سرگذشت ناشری بین المللی داشته و قرار است در سال ۲۰۱۹ منتشر شود. تیم سازنده این بازی پیش از این عنوانی با نام «لرتش های فرازمینی» را تولید کرده بود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو پایگاه تخصصی استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمچی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> استریم را تماشا کنند.



اقتصاد

در گفت وگو با ایسا مطرح شد؛ اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور ۱۰۰ بازی رایانه ای در یک رقابت ملی (۱۸/۳۹-۹۷/۱۷/۱۹)

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کمبود نیروی انسانی و بالا بودن هزینه های تهیه تجهیزات را از چالش های مهم این حوزه نام برد و گفت: علاوه بر آن مشاهده می شود که نهادهای مختلف اقدام به حمایت از فعالان این عرصه می کنند که برای همگرا کردن این حمایت ها طرح «حمایت های همگرا» را تعریف کردیم تا در آن بر اساس عملکرد شرکت ها از آنها حمایت ها کنیم.

محمد حاجی میرزایی در گفت وگو با ایسا، با اشاره به تعداد شرکت های فعال در حوزه بازی سازی، افزود: به طور کلی ۱۰۰ شرکت در کشور در حوزه بازی سازی فعال هستند و ۲۰۰ تیم بازی سازی نیز تشکیل شده است که تاکنون به صورت رسمی در قالب شرکت و یا موسسه در این حوزه به ثبت نرسیده اند.

به گفته وی، ۲۰ درصد از ۱۰۰ شرکت ایجاد شده توانستند مراحل دانش بنیان شدن را طی کردند و حدود ۲۵ درصد نیز مراحل دانش بنیان شدن را طی می کنند.

حاجی میرزایی در خصوص بازی های رایانه ای تولید شده در کشور خاطرنشان کرد: حدود ۱۰ درصد بازی های ویدئویی را در کشور بر روی موبایل و کامپیوتر داریم که درصد خوبی نیست و درصدد هستیم با حمایتی که از بازی سازها صورت می گیرد این میزان را افزایش دهیم.

وی در عین حال ادامه داد: در زمینه بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی داریم به گونه ای که ۱۰ شرکت بازی ساز کشور درآمد خوبی در این حوزه کسب کردند ضمن آنکه ۵ شرکت نیز توانسته اند محصولات خود را به بازارهای جهانی صادر کنند.

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه روند صادرات بازی های داخلی رو به رشد است، اظهار کرد: صادرات (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محصولات دیجیتال نسبت به سایر کالاها راحت تر است به گونه ای که تولید کنندگان این محصولات می توانند در فروشگاه های دیجیتالی، کالای خود را ثبت کنند.

به گفته این مقام مسئول بسیاری از بازی ها منتشر می شود ولی درآمد ندارند. بازی های رایانه ای صادراتی محصولاتی هستند که بتوانند درآمد برای صاحب کالا کسب کنند.

دلایل موفقیت پایین بازی های رایانه ای در زمینه صادرات

حاجی میرزایی متوسط سالانه تولید بازی های رایانه ای را در کشور ۲۰ عنوان بازی دانست و ادامه داد: از این میزان به نظر می رسد که یک چهارم آنها منجر به درآمدزایی برای تولید کنندگان بازی می شود.

وی دلایل موفقیت این میزان بازی در فروش را استفاده از عناصر فرهنگی کشور و عدم تقلیدی بودن آن دانست و افزود: بازی هایی که تقلیدی از سایر بازی های موجود نباشند و بتوانند حرف تازه ای داشته باشند در بازارهای بین المللی می توانند حضور داشته باشند؛ چرا که برای خریداران جذابیت دارند.

دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت ادامه داد: بر اساس تجربیات بازی هایی که با تم ایرانی - اسلامی ساخته می شوند و یا حاوی عناصر فرهنگی کشور باشند در بازارهای جهانی از موفقیت بیشتری نسبت به سایر بازی ها برخوردار هستند.

به گفته وی، صادرات بازی های رایانه ای داخلی شامل بازی های موبایلی و کامپیوتری می شود.

چالش های ساخت بازی های رایانه ای

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از چالش های حوزه بازی های رایانه ای را دسترسی به تجهیزات مورد نیاز این حوزه عنوان کرد و گفت: با تغییراتی که در نرخ ارز رخ داد برای بسیاری از شرکت ها بسیار سخت شده است تا تجهیزات خود را به روز کنند و یا شرکت های نوپا در این حوزه هزینه اولیه تولید آنها گران شده و نیاز است نهادهای مختلف در قالب کمک و یا وام های کم بهره به این شرکت ها کمک کنند تا این شرکت ها تجهیز شوند.

وی کمبود نیروی انسانی در زمینه بازی سازی را از دیگر چالش های این حوزه دانست و یادآور شد: ما هنوز رشته دانشگاهی به نام "بازی سازی" در دانشگاه های کشور نداریم از این رو برای جبران این کمبود، برنامه دوساله ای در بنیاد تدوین کردیم تا بتوانیم نیروی انسانی متخصص مورد نیاز را تربیت کنیم.

حاجی میرزایی در این باره توضیح داد: در این راستا سعی کردیم دوره های آموزش حرفه ای را برگزار کنیم و با ارتباطاتی که با وزارت آموزش و پرورش و وزارت علوم داریم سعی خواهیم کرد اعتبار مدارک این دوره را تامین کنیم و بتوانیم نسل جدیدی از نیروهای انسانی را با استانداردهای بالاتر تربیت کنیم.

وی اضافه کرد: بسیاری از شرکت های فعال در این حوزه اعتقاد دارند نیروی انسانی در این حوزه کم است و یکسری از افرادی که در این زمینه با شرکت ها همکاری دارند بعد از ۲ سال فعالیت اقدام به مهاجرت می کنند و این آموزش ها می تواند در ترمیم نیروی انسانی مورد نیاز کمک کند.

این فعال حوزه بازی های رایانه ای با تاکید بر اینکه گردش مالی این حوزه به گونه ای است که جز پر درآمدترین حوزه صنایع هنری است، اظهار کرد: علاوه بر آن اشتغال پذیری بالایی دارد و با توجه به پتانسیل هایی که در جوانان کشور وجود دارد اگر از آنها حمایت بیشتری صورت گیرد و آموزش های حرفه ای تری ارائه شود قادر به افزایش گردش مالی در این حوزه هستیم.

لزوم یکپارچه سازی حمایت از بازی سازها

معاون آموزشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به حمایت نهادهای مختلف از شرکت های فعال در این حوزه، یادآور شد: نهادهایی چون اداره رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت آموزش و پرورش و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری حمایت هایی از فعالان حوزه بازی سازی انجام می دهند و نیاز است همگرایی در ارائه این حمایت ها است.

وی ادامه داد: بر این اساس اسامی طرح "حمایت های همگرا" را برای حمایت از شرکت های بازی ساز تعریف کردیم و در آن از همه مجموعه ها و تیم های فعال در این عرصه درخواست کردیم تا در سامانه ای ثبت نام کنند و بر اساس دوره هایی که این شرکت ها دارند، درجه بندی می شوند و بر اساس عملکرد آنها حمایت ها ارائه خواهد شد.

حاجی میرزایی با تاکید بر اینکه در این برنامه تلاش می شود همه حمایت های نهادهای مختلف همگرا شوند اضافه کرد: فرایند حمایت های همگرا از آبان ماه سال جاری آغاز می شود و برای اجرای این طرح با تمام بخش های دخیل در حال مذاکره هستیم تا از موازی کاری در این حوزه جلوگیری شود و همه نهادهای سیاست واحدی در این زمینه اتخاذ کنند.

وی ابراز امیدواری کرد که با اجرای این طرح همه حمایت ها از طریق یک کانال ارائه شود.

رقابت ملی بازی سازها در یک مسابقه

دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت با اشاره به برگزاری این جشنواره، گفت: این جشنواره اهدافی چون ساخت و تولید محتوا بومی و حمایت از خدمات و تولیدات و محصولات شرکت های دانش بنیان ایرانی برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در بخش بازی های ویدئویی با این جشنواره همکاری دارد.

حاجی میرزایی با اشاره به استقبال خوب بازی سازها از این جشنواره خاطرنشان کرد: بر این اساس در جشنواره اسامی این بخش به صورت گسترده تری برگزار می شود ضمن آنکه شرایط سهل تری را برای حضور فعالان این عرصه ایجاد کردیم. به گونه ای که برخلاف سال گذشته که تنها بازی های رایانه ای می توانستند در این جشنواره شرکت کنند ولی در سال جاری علاوه بر آن بازی های گوشی های همراه نیز به این جشنواره اضافه کردیم.

وی اضافه کرد: همچنین در سال گذشته شرکت کنندگان آثار خود را از طریق DVD به دبیر خانه ارسال می کردند ولی در جشنواره اسامی، پرتال به گونه ای طراحی شده است که شرکت کنندگان به راحتی می توانند آثار خود را آپلود و به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

حاجی میرزایی با بیان اینکه در این جشنواره بازی های "کامپیوتری" و "موبایلی" پذیرش می شوند، خاطر نشان کرد: متقاضیان تا ۱۵ آبان ماه جاری فرصت دارند تا نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند. در تیم دوم آذرماه دآوری ها توسط گروهی از کارشناسان این حوزه در بنیاد انجام خواهد شد و بازی های برتر در روز جشنواره معرفی خواهند شد.

وی تاکید کرد: ثبت نام به پایان نرسیده و آماری از شرکت کنندگان در دست نداریم ولی برآورد ما این است که در جشنواره اسامی ۱۰۰ بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رایانه ای شرکت خواهند کرد.

به گزارش خبرنگار ایسنا، دومین جشنواره ایران ساخت از ۴ تا ۸ دی ماه با هدف جریان سازی فرهنگی- اقتصادی دانش بنیان برای کمک به تحقق اقتصاد مقاومتی و فرهنگ سازی در جهت حمایت از تولیدات ایرانی و اشتغال افزایی برای سرمایه های انسانی کشور برگزار خواهد شد.

جلوگیری از واردات بی رویه و اجناسی که مشابه آن در داخل کشور با کیفیت مناسب تولید می شود، زمینه سازی در جهت شکوفایی زیست بوم کارآفرینی کشور و نوآوری با رویکرد اشتغال زایی، فرهنگ سازی، ترویج و انتشار آثار تولید شده در فضای مجازی و رسانه ها با کمک عناصر و فعالان فرهنگی و هنری کشور و کمک به برند سازی و تجاری سازی کالاهای با کیفیت و دانش بنیان ایرانی از دیگر اهداف این جشنواره به شمار می رود.

این جشنواره در بخش های "ایده بازار"، "هنرهای تجسمی"، "دیداری و شنیداری"، "رسانه های دیجیتال"، "ادبیات" و "دانش آموزی" برگزار می شود.

در بخش رسانه های دیجیتال اقدام به پذیرش آثاری در حوزه های "وب سایت"، "شبکه های اجتماعی"، "ترم افزارهای چندرسانه ای و کاربردی"، "ترم افزارهای تلفن همراه"، "سامانه های هوشمند و IOT" و "بازی های رایانه ای" می شود.

به برگزیده بخش بازی های رایانه ای علاوه بر اعطای دیپلم افتخار، هدیه نقدی به ارزش ۱۲ میلیون تومان و به نفرات دوم و سوم هدیه نقدی هر نفر به ارزش ۳ میلیون تومان اعطا می شود.

شرکت کنندگان برای حضور در این جشنواره می توانند علاوه بر تولیدات جدید، آثار آرشیوی خود را که از بهمن سال ۱۳۹۲ (همزمان با ابلاغ سیاست های اقتصاد مقاومتی توسط مقام معظم رهبری) تولید کرده اند را به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

این جشنواره به شکل تخصصی و رقابتی، بدون محدودیت سنی برگزار می شود و آحاد مختلف جامعه می توانند برای حضور در این رویداد فرهنگی و فناورانه شرکت کنند.

انتهای پیام



اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور ۱۰۰ بازی رایانه ای در یک رقابت ملی

(۹۹۱-۹۹/۷/۹۹)

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کمبود نیروی انسانی و بالا بودن هزینه های تهیه تجهیزات را از چالش های مهم این حوزه نام برد و گفت: علاوه بر آن مشاهده می شود که نهادهای مختلف اقدام به حمایت از فعالان این عرصه می کنند که برای همگرا کردن این حمایت ها طرح "حمایت های همگرا" را تعریف کردیم تا در آن بر اساس عملکرد شرکت ها از آنها حمایت ها کنیم.

محمد حاجی میرزایی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تعداد شرکت های فعال در حوزه بازی سازی، افزود: به طور کلی ۱۰۰ شرکت در کشور در حوزه بازی سازی فعال هستند و ۲۰۰ تیم بازی سازی نیز تشکیل شده است که تاکنون به صورت رسمی در قالب شرکت و یا موسسه در این حوزه به ثبت ترسیده اند.

به گفته وی، ۲۰ درصد از ۱۰۰ شرکت ایجاد شده توانستند مراحل دانش بنیان شدن را طی کردند و حدود ۲۵ درصد نیز مراحل دانش بنیان شدن را طی می کنند.

حاجی میرزایی در خصوص بازی های رایانه ای تولید شده در کشور خاطرنشان کرد: حدود ۱۰ درصد بازی های ویدئویی را در کشور بر روی موبایل و کامپیوتر داریم که درصد خوبی نیست و درصدد هستیم با حمایتی که از بازی سازها صورت می گیرد این میزان را افزایش دهیم.

وی در عین حال ادامه داد: در زمینه بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی داشتیم به گونه ای که ۱۰ شرکت بازی ساز کشور درآمد خوبی در این حوزه کسب کردند ضمن آنکه ۵ شرکت نیز توانسته اند محصولات خود را به بازارهای جهانی صادر کنند.

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه روند صادرات بازی های رایانه ای داخلی رو به رشد است، اظهار کرد: صادرات محصولات دیجیتال نسبت به سایر کالاها راحت تر است به گونه ای که تولید کنندگان این محصولات می توانند در فروشگاه های دیجیتالی، کالای خود را ثبت کنند.

به گفته این مقام مسئول بسیاری از بازی ها منتشر می شود ولی درآمد ندارند. بازی های رایانه ای صادراتی محصولاتی هستند که بتوانند درآمد برای صاحب کالا کسب کنند.

دلایل موفقیت پایین بازی های رایانه ای در زمینه صادرات حاجی میرزایی متوسط سالانه تولید بازی های رایانه ای را در کشور ۲۰ عنوان بازی دانست و ادامه داد: از این میزان به نظر می رسد که یک چهارم آنها منجر به درآمدزایی برای تولید کنندگان بازی می شود.

وی دلایل موفقیت این میزان بازی در فروش را استفاده از عناصر فرهنگی کشور و عدم تقلیدی بودن آن دانست و افزود: بازیهایی که تقلیدی از سایر بازی های موجود نباشند و بتوانند حرف تازه ای داشته باشند در بازارهای بین المللی می توانند حضور داشته باشند؛ چراکه برای خریداران جذابیت دارند.

دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت ادامه داد: بر اساس تجربیات بازی هایی که با تم ایرانی- اسلامی ساخته می شوند و یا حاوی عناصر فرهنگی کشور باشند در بازارهای جهانی از موفقیت بیشتری نسبت به سایر بازی ها برخوردار هستند.

به گفته وی، صادرات بازی های رایانه ای داخلی شامل بازی های موبایلی و کامپیوتری می شود.

چالش های ساخت بازی های رایانه ای معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از چالش های حوزه بازی های رایانه ای را دسترسی به تجهیزات مورد نیاز این حوزه عنوان کرد و گفت: با تغییراتی که در نرخ ارز رخ داد برای بسیاری از شرکت ها بسیار سخت شده است تا تجهیزات خود را به روز کنند و یا شرکت های نوپا در این حوزه هزینه اولیه تولید آنها گران شده و نیاز است نهادهای مختلف در قالب کمک و یا وام های کم بهره به این شرکت ها کمک کنند تا این شرکت ها تجهیز شوند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی کمبود نیروی انسانی در زمینه بازی سازی را از دیگر چالش های این حوزه دانست و یادآور شد: ما هنوز رشته دانشگاهی به نام "بازی سازی" در دانشگاه های کشور نداریم از این رو برای جبران این کمبود، برنامه دوساله ای در بنیاد تدوین کردیم تا بتوانیم نیروی انسانی متخصص مورد نیاز را تربیت کنیم.

حاجی میرزایی در این باره توضیح داد: در این راستا سعی کردیم دوره های آموزش حرفه ای را برگزار کنیم و با ارتباطاتی که با وزارت آموزش و پرورش و وزارت علوم داریم سعی خواهیم کرد اعتبار مدارک این دوره را تامین کنیم و بتوانیم نسل جدیدی از نیروهای انسانی را با استانداردهای بالاتر تربیت کنیم.

وی اضافه کرد: بسیاری از شرکت های فعال در این حوزه اعتقاد دارند نیروی انسانی در این حوزه کم است و یکسری از افرادی که در این زمینه با شرکت ها همکاری دارند بعد از ۲ سال فعالیت اقدام به مهاجرت می کنند و این آموزش ها می تواند در ترمیم نیروی انسانی مورد نیاز کمک کند.

این فعال حوزه بازی های رایانه ای با تاکید بر اینکه گردش مالی این حوزه به گونه ای است که جز پر درآمدترین حوزه صنایع هنری است، اظهار کرد: علاوه بر آن اشتغال پذیری بالایی دارد و با توجه به پتانسیل هایی که در جوانان کشور وجود دارد اگر از آنها حمایت بیشتری صورت گیرد و آموزش های حرفه ای تری ارائه شود قادر به افزایش گردش مالی در این حوزه هستیم.

لژوم یکپارچه سازی حمایت از بازی سازها معاون آموزشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به حمایت نهادهای مختلف از شرکت های فعال در این حوزه، یادآور شد: نهادهایی چون اداره رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت آموزش و پرورش و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری حمایت هایی از فعالان حوزه بازی سازی انجام می دهند و نیاز است همگرایی در ارائه این حمایت ها است.

وی ادامه داد: بر این اساس امسال طرح "حمایت های" همگرا را برای حمایت از شرکت های بازی ساز تعریف کردیم و در آن از همه مجموعه ها و تیم های فعال در این عرصه درخواست کردیم تا در سامانه ای ثبت نام کنند و بر اساس داورهایی که این شرکت ها دارند، درجه بندی می شوند و بر اساس عملکرد آنها حمایت ها ارائه خواهد شد.

حاجی میرزایی با تاکید بر اینکه در این برنامه تلاش می شود همه حمایت های نهادهای مختلف همگرا شوند اضافه کرد: فرایند حمایت های همگرا از آبان ماه سال جاری آغاز می شود و برای اجرای این طرح با تمام بخش های دخیل در حال مذاکره هستیم تا از موازی کاری در این حوزه جلوگیری شود و همه نهادها سیاست واحدی در این زمینه اتخاذ کنند.

وی ابراز امیدواری کرد که با اجرای این طرح همه حمایت ها از طریق یک کانال ارائه شود.

رقابت ملی بازی سازها در یک مسابقه دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت با اشاره به برگزاری این جشنواره، گفت: این جشنواره اهدافی چون ساخت و تولید محتوا بومی و حمایت از خدمات و تولیدات و محصولات شرکت های دانش بنیان ایرانی برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در بخش بازی های ویدئویی با این جشنواره همکاری دارد.

حاجی میرزایی با اشاره به استقبال خوب بازی سازها از این جشنواره خاطرنشان کرد: بر این اساس در جشنواره امسال این بخش به صورت گسترده تری برگزار می شود ضمن آنکه شرایط سهل تری را برای حضور فعالان این عرصه ایجاد کردیم. به گونه ای که برخلاف سال گذشته که تنها بازی های رایانه ای می توانستند در این جشنواره شرکت کنند ولی در سال جاری علاوه بر آن بازی های گوشی های همراه نیز به این جشنواره اضافه کردیم.

وی اضافه کرد: همچنین در سال گذشته شرکت کنندگان آثار خود را از طریق DVD به دبیر خانه ارسال می کردند ولی در جشنواره امسال، پرتال به گونه ای طراحی شده است که شرکت کنندگان به راحتی می توانند آثار خود را آپلود و به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

حاجی میرزایی با بیان اینکه در این جشنواره بازی های "کامپیوتری" و "موبایلی" پذیرش می شوند، خاطر نشان کرد: متقاضیان تا ۱۵ آبان ماه جاری فرصت دارند تا نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند. در نیمه دوم آذرماه داوری ها توسط گروهی از کارشناسان این حوزه در بنیاد انجام خواهد شد و بازی های برتر در روز جشنواره معرفی خواهند شد.

وی تاکید کرد: ثبت نام به پایان نرسیده و آماری از شرکت کنندگان در دست نداریم ولی برآورد ما این است که در جشنواره امسال ۱۰۰ بازی رایانه ای شرکت خواهند کرد.

به گزارش خبرنگار ایسنا، دومین جشنواره ایران ساخت از ۴ تا ۸ دی ماه با هدف جریان سازی فرهنگی- اقتصادی دانش بنیان برای کمک به تحقق اقتصاد مقاومتی و فرهنگ سازی در جهت حمایت از تولیدات ایرانی و اشتغال آفرینی برای سرمایه های انسانی کشور برگزار خواهد شد.

جلوگیری از واردات بی رویه و اجناسی که مشابه آن در داخل کشور با کیفیت مناسب تولید می شود، زمینه سازی در جهت شکوفایی زیست بوم کارآفرینی کشور و نوآوری با رویکرد اشتغال زایی، فرهنگ سازی، ترویج و انتشار آثار تولید شده در فضای مجازی و رسانه ها با کمک عناصر و فعالان فرهنگی و هنری کشور و کمک به برند سازی و تجاری سازی کالاهای با کیفیت و دانش بنیان ایرانی از دیگر اهداف این جشنواره به شمار می رود.

این جشنواره در بخش های "ایده بازار"، "هنرهای تجسمی"، "دیداری و شنیداری"، "رسانه های دیجیتال"، "ادبیات" و "دانش آموزی" برگزار می شود. در بخش رسانه های دیجیتال اقدام به پذیرش آثاری در حوزه های "وب سایت"، "شبکه های اجتماعی"، "نرم افزارهای چندرسانه ای و کاربردی"، "نرم افزارهای تلفن همراه"، "سامانه های هوشمند و IOT" و "بازی های رایانه ای" می شود.

به برگزیده بخش بازی های رایانه ای علاوه بر اعطای دیپلم افتخار، هدیه نقدی به ارزش ۱۲ میلیون تومان و به نفرات دوم و سوم هدیه نقدی هر نفر به ارزش ۳ میلیون تومان اعطا می شود.

شرکت کنندگان برای حضور در این جشنواره می توانند علاوه بر تولیدات جدید، آثار آرشیوی خود را که از بهمن سال ۱۳۹۲ (همزمان با ابلاغ سیاست های اقتصاد مقاومتی توسط مقام معظم رهبری) تولید کرده اند را به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

این جشنواره به شکل تخصصی و رقابتی، بدون محدودیت سنی برگزار می شود و احاد مختلف جامعه می توانند برای حضور در این رویداد فرهنگی و فناوریانه شرکت کنند.

انتهای پیام



اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور ۱۰۰ بازی رایانه ای در یک رقابت ملی

(۱۳۸۵/۰۷/۰۱-۰۱/۱۱/۱۳۸۵)

اقتصاد ایران: معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کمبود نیروی انسانی و بالا بودن هزینه های تهیه تجهیزات را از چالش های مهم این حوزه نام برد و گفت: علاوه بر آن مشاهده می شود که نهادهای مختلف اقدام به حمایت از فعالان این عرصه می کنند که برای همگرا کردن این حمایت ها طرح "حمایت های همگرا" را تعریف کردیم تا در آن بر اساس عملکرد شرکت ها از آنها حمایت ها کنیم.

محمد حاجی میرزایی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به تعداد شرکت های فعال در حوزه بازی سازی، افزود: به طور کلی ۱۰۰ شرکت در کشور در حوزه بازی سازی فعال هستند و ۲۰۰ تیم بازی سازی نیز تشکیل شده است که تاکنون به صورت رسمی در قالب شرکت و یا موسسه در این حوزه به ثبت نرسیده اند. به گفته وی، ۲۰ درصد از ۱۰۰ شرکت ایجاد شده توانستند مراحل دانش بنیان شدن را طی کردند و حدود ۲۵ درصد نیز مراحل دانش بنیان شدن را طی می کنند. حاجی میرزایی در خصوص بازی های رایانه ای تولید شده در کشور خاطرنشان کرد: حدود ۱۰ درصد بازی های ویدئویی را در کشور بر روی موبایل و کامپیوتر داریم که درصد خوبی نیست و درصدد هستیم با حمایتی که از بازی سازها صورت می گیرد این میزان را افزایش دهیم. وی در عین حال ادامه داد: در زمینه بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی داریم به گونه ای که ۱۰ شرکت بازی ساز کشور درآمد خوبی در این حوزه کسب کردند ضمن آنکه ۵ شرکت نیز توانسته اند محصولات خود را به بازارهای جهانی صادر کنند. معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه روند صادرات بازی های رایانه ای داخلی رو به رشد است، اظهار کرد: صادرات محصولات دیجیتال نسبت به سایر کالاها راحت تر است به گونه ای که تولید کنندگان این محصولات می توانند در فروشگاه های دیجیتالی، کالای خود را ثبت کنند. به گفته این مقام مسئول بسیاری از بازی ها منتشر می شود ولی درآمد ندارند. بازی های رایانه ای صادراتی محصولاتی هستند که بتوانند درآمد برای صاحب کالا کسب کنند.

دلایل موفقیت پایین بازی های رایانه ای در زمینه صادرات حاجی میرزایی متوسط سالانه تولید بازی های رایانه ای را در کشور ۲۰ عنوان بازی دانست و ادامه داد: از این میزان به نظر می رسد که یک چهارم آنها منجر به درآمدزایی برای تولید کنندگان بازی می شود. وی دلایل موفقیت این میزان بازی در فروش را استفاده از عناصر فرهنگی کشور و عدم تقلیدی بودن آن دانست و افزود: بازیهایی که تقلیدی از سایر بازی های موجود نباشند و بتوانند حرف تازه ای داشته باشند در بازارهای بین المللی می توانند حضور داشته باشند؛ چراکه برای خریداران جذابیت دارند. دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت ادامه داد: بر اساس تجربیات بازی هایی که با تم ایرانی- اسلامی ساخته می شوند و یا حاوی عناصر فرهنگی کشور باشند در بازارهای جهانی از موفقیت بیشتری نسبت به سایر بازی ها برخوردار هستند. به گفته وی، صادرات بازی های رایانه ای داخلی شامل بازی های موبایلی و کامپیوتری می شود. چالش های ساخت بازی های رایانه ای

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از چالش های حوزه بازی های رایانه ای را دسترسی به تجهیزات مورد نیاز این حوزه عنوان کرد و گفت: با تغییراتی که در نرخ ارز رخ داد برای بسیاری از شرکت ها بسیار سخت شده است تا تجهیزات خود را به روز کنند و یا شرکت های نوپا در این حوزه هزینه اولیه تولید آنها گران شده و نیاز است نهادهای مختلف در قالب کمک و یا وام های کم بهره به این شرکت ها کمک کنند تا این شرکت ها تجهیز شوند. وی کمبود نیروی انسانی در زمینه بازی سازی را از دیگر چالش های این حوزه دانست و یادآور شد: ما هنوز رشته دانشگاهی به نام "بازی سازی" در دانشگاه های کشور نداریم از این رو برای جبران این کمبود، برنامه دوساله ای در بنیاد تدوین کردیم تا بتوانیم نیروی انسانی متخصص مورد نیاز را تربیت کنیم. حاجی میرزایی در این باره توضیح داد: در این راستا سعی کردیم دوره های آموزش حرفه ای را برگزار کنیم و با ارتباطاتی که با وزارت آموزش و پرورش و وزارت علوم داریم سعی خواهیم کرد اعتبار مدارک این دوره را تامین کنیم و بتوانیم نسل جدیدی از نیروهای انسانی را با استانداردهای بالاتر تربیت کنیم. وی اضافه کرد: بسیاری از شرکت های فعال در این حوزه اعتقاد دارند نیروی انسانی در این حوزه کم است و یکسری از افرادی که در این زمینه با شرکت ها همکاری دارند بعد از ۲ سال فعالیت اقدام به مهاجرت می کنند و این آموزش ها می تواند در ترمیم نیروی انسانی مورد نیاز کمک کند. این فعال حوزه بازی های رایانه ای با تاکید بر اینکه گردش مالی این حوزه به گونه ای است که جز پر درآمدترین حوزه صنایع هنری است، اظهار کرد: علاوه بر آن اشتغال پذیری بالایی دارد و با توجه به پتانسیل هایی که در جوانان کشور وجود دارد اگر از آنها حمایت بیشتری صورت گیرد و آموزش های حرفه ای تری ارائه شود قادر به افزایش گردش مالی در این حوزه هستیم.

لژوم یکپارچه سازی حمایت از بازی سازها

معاون آموزشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به حمایت نهادهای مختلف از شرکت های فعال در این حوزه، یادآور شد: نهادهایی چون اداره رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت آموزش و پرورش و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری حمایت هایی از فعالان حوزه بازی سازی انجام می دهند و نیاز است همگرایی در ارائه این حمایت ها است.

وی ادامه داد: بر این اساس اسامی طرح "حمایت های همگرا" را برای حمایت از شرکت های بازی ساز تعریف کردیم و در آن از همه مجموعه ها و تیم های فعال در این عرصه درخواست کردیم تا در سامانه ای ثبت نام کنند و بر اساس دوره هایی که این شرکت ها دارند، درجه بندی می شوند و بر اساس عملکرد آنها حمایت ها ارائه خواهد شد.

حاجی میرزایی با تاکید بر اینکه در این برنامه تلاش می شود همه حمایت های نهادهای مختلف همگرا شوند اضافه کرد: فرایند حمایت های همگرا از آبان ماه سال جاری آغاز می شود و برای اجرای این طرح با تمام بخش های دخیل در حال مذاکره هستیم تا از موازی کاری در این حوزه جلوگیری شود و همه نهادهای سیاست واحدی در این زمینه اتخاذ کنند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی ابراز امیدواری کرد که با اجرای این طرح همه حمایت ها از طریق یک کانال ارائه شود.

رقابت ملی بازی سازها در یک مسابقه

دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت با اشاره به برگزاری این جشنواره، گفت: این جشنواره اهدافی چون ساخت و تولید محتوا بومی و حمایت از خدمات و تولیدات و محصولات شرکت های دانش بنیان ایرانی برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در بخش بازی های ویدئویی با این جشنواره همکاری دارد.

حاجی میرزایی با اشاره به استقبال خوب بازی سازها از این جشنواره خاطرنشان کرد: بر این اساس در جشنواره امسال این بخش به صورت گسترده تری برگزار می شود ضمن آنکه شرایط سهیل تری را برای حضور فعالان این عرصه ایجاد کردیم. به گونه ای که برخلاف سال گذشته که تنها بازی های رایانه ای می توانستند در این جشنواره شرکت کنند ولی در سال جاری علاوه بر آن بازی های گوشی های همراه نیز به این جشنواره اضافه کردیم.

وی اضافه کرد: همچنین در سال گذشته شرکت کنندگان آثار خود را از طریق DVD به دبیرخانه ارسال می کردند ولی در جشنواره امسال، پرتال به گونه ای طراحی شده است که شرکت کنندگان به راحتی می توانند آثار خود را آپلود و به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

حاجی میرزایی با بیان اینکه در این جشنواره بازی های "کامپیوتری" و "موبایلی" پذیرش می شوند، خاطر نشان کرد: متقاضیان تا ۱۵ آبان ماه جاری فرصت دارند تا نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند. در نیمه دوم آذرماه داوری ها توسط گروهی از کارشناسان این حوزه در بنیاد انجام خواهد شد و بازی های برتر در روز جشنواره معرفی خواهند شد.

وی تاکید کرد: ثبت نام به پایان نرسیده و آماری از شرکت کنندگان در دست نداریم ولی برآورد ما این است که در جشنواره امسال ۱۰۰ بازی رایانه ای شرکت خواهند کرد.

به گزارش خبرنگار ایسنا، دومین جشنواره ایران ساخت از ۴ تا ۸ دی ماه با هدف جریان سازی فرهنگی - اقتصادی دانش بنیان برای کمک به تحقق اقتصاد مقاومتی و فرهنگ سازی در جهت حمایت از تولیدات ایرانی و اشتغال افزایی برای سرمایه های انسانی کشور برگزار خواهد شد.

جلوگیری از واردات بی رویه و اجناسی که مشابه آن در داخل کشور با کیفیت مناسب تولید می شود، زمینه سازی در جهت شکوفایی زیست بوم کارآفرینی کشور و نوآوری با رویکرد اشتغال زایی، فرهنگ سازی، ترویج و انتشار آثار تولید شده در فضای مجازی و رسانه ها با کمک عناصر و فعالان فرهنگی و هنری کشور و کمک به برند سازی و تجاری سازی کالاهای با کیفیت و دانش بنیان ایرانی از دیگر اهداف این جشنواره به شمار می رود.

این جشنواره در بخش های "آیده بازار"، "هنرهای تجسمی"، "دیداری و شنیداری"، "رسانه های دیجیتال"، "ادبیات" و "دانش آموزی" برگزار می شود. در بخش رسانه های دیجیتال اقدام به پذیرش آثاری در حوزه های "وب سایت"، "شبکه های اجتماعی"، "ترم افزارهای چندرسانه ای و کاربردی"، "ترم افزارهای تلفن همراه"، "سامانه های هوشمند و IOT" و "بازی های رایانه ای" می شود.

به برگزیده بخش بازی های رایانه ای علاوه بر اعطای دیپلم افتخار، هدیه نقدی به ارزش ۱۲ میلیون تومان و به نفرات دوم و سوم هدیه نقدی هر نفر به ارزش ۳ میلیون تومان اعطا می شود.

شرکت کنندگان برای حضور در این جشنواره می توانند علاوه بر تولیدات جدید، آثار آرشیوی خود را که از بهمن سال ۱۳۹۲ (همزمان با ابلاغ سیاست های اقتصاد مقاومتی توسط مقام معظم رهبری) تولید کرده اند را به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

این جشنواره به شکل تخصصی و رقابتی، بدون محدودیت سنی برگزار می شود و آحاد مختلف جامعه می توانند برای حضور در این رویداد فرهنگی و فناورانه شرکت کنند.

انتهای پیام



اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور ۱۰۰ رایانه ای در یک رقابت ملی

(۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۴)

فصل اقتصاد - معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کمیود نیروی انسانی و بالا بودن هزینه های تهیه تجهیزات را از چالش های مهم این حوزه نام برد و گفت: علاوه بر آن مشاهده می شود که نهادهای مختلف اقدام به حمایت از فعالان این عرصه می کنند که برای همگرا کردن این حمایت ها طرح "حمایت های همگرا" را تعریف کردیم تا در آن بر اساس عملکرد شرکت ها از آنها حمایت ها کنیم.

محمد حاجی میرزایی، با اشاره به تعداد شرکت های فعال در حوزه بازی سازی، افزود: به طور کلی ۱۰۰ شرکت در کشور در حوزه بازی سازی فعال هستند و ۲۰۰ تیم بازی سازی نیز تشکیل شده است که تاکنون به صورت رسمی در قالب شرکت و یا موسسه در این حوزه به ثبت نرسیده اند.

به گفته وی، ۲۰ درصد از ۱۰۰ شرکت ایجاد شده توانستند مراحل دانش بنیان شدن را طی کردند و حدود ۲۵ درصد نیز مراحل دانش بنیان شدن را طی می کنند. حاجی میرزایی در خصوص بازی های رایانه ای تولید شده در کشور خاطرنشان کرد: حدود ۱۰ درصد بازی های ویدئویی را در کشور بر روی موبایل و کامپیوتر داریم که درصد خوبی نیست و درصدد هستیم با حمایتی که از بازی سازها صورت می گیرد این میزان را افزایش دهیم.

وی در عین حال ادامه داد: در زمینه بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی داشتیم به گونه ای که ۱۰ شرکت بازی ساز کشور درآمد خوبی در این حوزه کسب کردند ضمن آنکه ۵ شرکت نیز توانسته اند محصولات خود را به بازارهای جهانی صادر کنند.

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه روند صادرات بازی های رایانه ای داخلی رو به رشد است، اظهار کرد: صادرات محصولات دیجیتال نسبت به سایر کالاها راحت تر است به گونه ای که تولید کنندگان این محصولات می توانند در فروشگاه های دیجیتالی، کالای خود را ثبت کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گفته این مقام مسئول بسیاری از بازی ها منتشر می شود ولی درآمد نداشتن بازی های رایانه ای صادراتی محصولاتی هستند که بتوانند درآمد برای صاحب کالا کسب کنند.

دلایل موفقیت پایین بازی های رایانه ای در زمینه صادرات حاجی میرزایی متوسط سالانه تولید بازی های رایانه ای را در کشور ۲۰ عنوان بازی دانست و ادامه داد: از این میزان به نظر می رسد که یک چهارم آنها منجر به درآمدزایی برای تولید کنندگان بازی می شود.

وی دلایل موفقیت این میزان بازی در فروش را استفاده از عناصر فرهنگی کشور و عدم تقلیدی بودن آن دانست و افزود: بازی هایی که تقلیدی از سایر بازی های موجود نباشند و بتوانند حرف تازه ای داشته باشند در بازارهای بین المللی می توانند حضور داشته باشند؛ چراکه برای خریداران جذابیت دارند.

دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت ادامه داد: بر اساس تجربیات بازی هایی که با تم ایرانی- اسلامی ساخته می شوند و یا حاوی عناصر فرهنگی کشور باشند در بازارهای جهانی از موفقیت بیشتری نسبت به سایر بازی ها برخوردار هستند.

به گفته وی، صادرات بازی های رایانه ای داخلی شامل بازی های موبایلی و کامپیوتری می شود.

چالش های ساخت بازی های رایانه ای

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از چالش های حوزه بازی های رایانه ای را دسترسی به تجهیزات مورد نیاز این حوزه عنوان کرد و گفت: با تغییراتی که در نرخ ارز رخ داد برای بسیاری از شرکت ها بسیار سخت شده است تا تجهیزات خود را به روز کنند و یا شرکت های نوپا در این حوزه هزینه اولیه تولید آنها گران شده و نیاز است نهادهای مختلف در قالب کمک و یا وام های کم بهره به این شرکت ها کمک کنند تا این شرکت ها تجهیز شوند.

وی کمبود نیروی انسانی در زمینه بازی سازی را از دیگر چالش های این حوزه دانست و یادآور شد: ما هنوز رشته دانشگاهی به نام "بازی سازی" در دانشگاه های کشور نداریم از این رو برای جبران این کمبود، برنامه دوساله ای در بنیاد تدوین کردیم تا بتوانیم نیروی انسانی متخصص مورد نیاز را تربیت کنیم.

حاجی میرزایی در این باره توضیح داد: در این راستا سعی کردیم دوره های آموزش حرفه ای را برگزار کنیم و با ارتباطاتی که با وزارت آموزش و پرورش و وزارت علوم داریم سعی خواهیم کرد اعتبار مدارک این دوره را تامین کنیم و بتوانیم نسل جدیدی از نیروهای انسانی را با استانداردهای بالاتر تربیت کنیم.

وی اضافه کرد: بسیاری از شرکت های فعال در این حوزه اعتقاد دارند نیروی انسانی در این حوزه کم است و یکسری از افرادی که در این زمینه با شرکت ها همکاری دارند بعد از ۲ سال فعالیت اقدام به مهاجرت می کنند و این آموزش ها می تواند در ترمیم نیروی انسانی مورد نیاز کمک کند.

این فعال حوزه بازی های رایانه ای با تاکید بر اینکه گردش مالی این حوزه به گونه ای است که جز پر درآمدترین حوزه صنایع هنری است، اظهار کرد: علاوه بر آن اشتغال پذیری بالایی دارد و با توجه به پتانسیل هایی که در جوانان کشور وجود دارد اگر از آنها حمایت بیشتری صورت گیرد و آموزش های حرفه ای تری ارائه شود قادر به افزایش گردش مالی در این حوزه هستیم.

لژوم یکپارچه سازی حمایت از بازی سازها

معاون آموزشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به حمایت نهادهای مختلف از شرکت های فعال در این حوزه، یادآور شد: نهادهایی چون اداره رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت آموزش و پرورش و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری حمایت هایی از فعالان حوزه بازی سازی انجام می دهند و نیاز است همگرایی در ارائه این حمایت ها است.

وی ادامه داد: بر این اساس امسال طرح "حمایت های" همگرا" را برای حمایت از شرکت های بازی ساز تعریف کردیم و در آن از همه مجموعه ها و تیم های فعال در این عرصه درخواست کردیم تا در سامانه ای ثبت نام کنند و بر اساس دوره هایی که این شرکت ها دارند، درجه بندی می شوند و بر اساس عملکرد آنها حمایت ها ارائه خواهد شد.

حاجی میرزایی با تاکید بر اینکه در این برنامه تلاش می شود همه حمایت های نهادهای مختلف همگرا شوند اضافه کرد: فرایند حمایت های همگرا از آبان ماه سال جاری آغاز می شود و برای اجرای این طرح با تمام بخش های دخیل در حال مذاکره هستیم تا از موازی کاری در این حوزه جلوگیری شود و همه نهادها سیاست واحدی در این زمینه اتخاذ کنند.

وی ابراز امیدواری کرد که با اجرای این طرح همه حمایت ها از طریق یک کانال ارائه شود.

رقابت ملی بازی سازها در یک مسابقه

دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت با اشاره به برگزاری این جشنواره، گفت: این جشنواره اهدافی چون ساخت و تولید محتوا بومی و حمایت از خدمات و تولیدات و محصولات شرکت های دانش بنیان ایرانی برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در بخش بازی های ویدئویی با این جشنواره همکاری دارد.

حاجی میرزایی با اشاره به استقبال خوب بازی سازها از این جشنواره خاطرنشان کرد: بر این اساس در جشنواره امسال این بخش به صورت گسترده تری برگزار می شود ضمن آنکه شرایط سهل تری را برای حضور فعالان این عرصه ایجاد کردیم. به گونه ای که برخلاف سال گذشته که تنها بازی های رایانه ای می توانستند در این جشنواره شرکت کنند ولی در سال جاری علاوه بر آن بازی های گوشی های همراه نیز به این جشنواره اضافه کردیم.

وی اضافه کرد: همچنین در سال گذشته شرکت کنندگان آثار خود را از طریق DVD به دبیر خانه ارسال می کردند ولی در جشنواره امسال، پرتال به گونه ای طراحی شده است که شرکت کنندگان به راحتی می توانند آثار خود را آپلود و به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

حاجی میرزایی با بیان اینکه در این جشنواره بازی های "کامپیوتری" و "موبایلی" پذیرش می شوند، خاطرنشان کرد: متقاضیان تا ۱۵ آبان ماه جاری فرصت دارند تا نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند. در نیمه دوم آذرماه داوری ها توسط گروهی از کارشناسان این حوزه در بنیاد انجام خواهد شد و بازی های برتر در روز جشنواره معرفی خواهند شد.

وی تاکید کرد: ثبت نام به پایان نرسیده و آماری از شرکت کنندگان در دست نداریم ولی برآورد ما این است که در جشنواره امسال ۱۰۰ بازی رایانه ای شرکت خواهند کرد.

به گزارش خبرنگار ایسا، دومین جشنواره ایران ساخت از ۴ تا ۸ دی ماه با هدف جریان سازی فرهنگی- اقتصادی دانش بنیان برای کمک به تحقق (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اقتصاد مقاومتی و فرهنگ سازی در جهت حمایت از تولیدات ایرانی و اشتغال افزایی برای سرمایه های انسانی کشور برگزار خواهد شد. جلوگیری از واردات بی رویه و اجناسی که مشابه آن در داخل کشور با کیفیت مناسب تولید می شود، زمینه سازی در جهت شکوفایی زیست بوم کارآفرینی کشور و نوآوری با رویکرد اشتغال زایی، فرهنگ سازی، ترویج و انتشار آثار تولید شده در فضای مجازی و رسانه ها با کمک عناصر و فعالان فرهنگی و هنری کشور و کمک به برند سازی و تجاری سازی کالاهای با کیفیت و دانش بنیان ایرانی از دیگر اهداف این جشنواره به شمار می رود.

این جشنواره در بخش های "آینده بازار"، "هنرهای تجسمی"، "دیداری و شنیداری"، "رسانه های دیجیتال"، "ادبیات" و "دانش آموزی" برگزار می شود. در بخش رسانه های دیجیتال اقدام به پذیرش آثاری در حوزه های "وب سایت"، "شبکه های اجتماعی"، "ترم افزارهای چندرسانه ای و کاربردی"، "ترم افزارهای تلفن همراه"، "سامانه های هوشمند و IOT" و "بازی های رایانه ای" می شود.

به برگزیده بخش بازی های رایانه ای علاوه بر اعطای دیپلم افتخار، هدیه نقدی به ارزش ۱۲ میلیون تومان و به نفرات دوم و سوم هدیه نقدی هر نفر به ارزش ۳ میلیون تومان اعطا می شود.

شرکت کنندگان برای حضور در این جشنواره می توانند علاوه بر تولیدات جدید، آثار آرشیوی خود را که از بهمن سال ۱۳۹۲ (همزمان با ابلاغ سیاست های اقتصاد مقاومتی توسط مقام معظم رهبری) تولید کرده اند را به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

این جشنواره به شکل تخصصی و رقابتی، بدون محدودیت سنی برگزار می شود و آحاد مختلف جامعه می توانند برای حضور در این رویداد فرهنگی و فناورانه شرکت کنند.

انتهای پیام



اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور ۱۰۰ بازی رایانه ای در یک رقابت ملی

(۹۵/۱۲-۹۶/۰۹/۱۹)

فصل تجارت - معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کمبود نیروی انسانی و بالا بودن هزینه های تهیه تجهیزات را از چالش های مهم این حوزه نام برد و گفت: علاوه بر آن مشاهده می شود که نهادهای مختلف اقدام به حمایت از فعالان این عرصه می کنند که برای همگرا کردن این حمایت ها طرح "حمایت های همگرا" را تعریف کردیم تا در آن بر اساس عملکرد شرکت ها از آنها حمایت ها کنیم.

محمد حاجی میرزایی، با اشاره به تعداد شرکت های فعال در حوزه بازی سازی، افزود: به طور کلی ۱۰۰ شرکت در کشور در حوزه بازی سازی فعال هستند و ۲۰۰ تیم بازی سازی نیز تشکیل شده است که تاکنون به صورت رسمی در قالب شرکت و یا موسسه در این حوزه به ثبت نرسیده اند.

به گفته وی، ۲۰ درصد از ۱۰۰ شرکت ایجاد شده توانستند مراحل دانش بنیان شدن را طی کنند و حدود ۲۵ درصد نیز مراحل دانش بنیان شدن را طی می کنند. حاجی میرزایی در خصوص بازی های رایانه ای تولید شده در کشور خاطرنشان کرد: حدود ۱۰ درصد بازی های ویدئویی را در کشور بر روی موبایل و کامپیوتر داریم که درصد خوبی نیست و درصدد هستیم با حمایتی که از بازی سازها صورت می گیرد این میزان را افزایش دهیم.

وی در عین حال ادامه داد: در زمینه بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی داشتیم به گونه ای که ۱۰ شرکت بازی ساز کشور درآمد خوبی در این حوزه کسب کردند ضمن آنکه ۵ شرکت نیز توانسته اند محصولات خود را به بازارهای جهانی صادر کنند.

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه روند صادرات بازی های رایانه ای داخلی رو به رشد است، اظهار کرد: صادرات محصولات دیجیتال نسبت به سایر کالاهای راحت تر است به گونه ای که تولید کنندگان این محصولات می توانند در فروشگاه های دیجیتالی، کالای خود را ثبت کنند. به گفته این مقام مسئول بسیاری از بازی ها منتشر می شود ولی درآمد ندارند. بازی های رایانه ای صادراتی محصولاتی هستند که بتوانند درآمد برای صاحب کالا کسب کنند.

دلایل موفقیت پایین بازی های رایانه ای در زمینه صادرات

حاجی میرزایی متوسط سالانه تولید بازی های رایانه ای را در کشور ۲۰ عنوان بازی دانست و ادامه داد: از این میزان به نظر می رسد که یک چهارم آنها منجر به درآمدزایی برای تولید کنندگان بازی می شود.

وی دلایل موفقیت این میزان بازی در فروش را استفاده از عناصر فرهنگی کشور و عدم تقلیدی بودن آن دانست و افزود: بازیهایی که تقلیدی از سایر بازی های موجود نباشند و بتوانند حرف تازه ای داشته باشند در بازارهای بین المللی می توانند حضور داشته باشند؛ چراکه برای خریداران جذابیت دارند.

دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت ادامه داد: بر اساس تجربیات بازی هایی که با تم ایرانی-اسلامی ساخته می شوند و یا حاوی عناصر فرهنگی کشور باشند در بازارهای جهانی از موفقیت بیشتری نسبت به سایر بازی ها برخوردار هستند.

به گفته وی، صادرات بازی های رایانه ای داخلی شامل بازی های موبایلی و کامپیوتری می شود.

چالش های ساخت بازی های رایانه ای

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از چالش های حوزه بازی های رایانه ای را دسترسی به تجهیزات مورد نیاز این حوزه عنوان کرد و گفت: با تغییراتی که در نرخ ارز رخ داد برای بسیاری از شرکت ها بسیار سخت شده است تا تجهیزات خود را به روز کنند و یا شرکت های نوپا در این حوزه هزینه اولیه تولید آنها گران شده و نیاز است نهادهای مختلف در قالب کمک و یا وام های کم بهره به این شرکت ها کمک کنند تا این شرکت ها تجهیز شوند.

وی کمبود نیروی انسانی در زمینه بازی سازی را از دیگر چالش های این حوزه دانست و یادآور شد: ما هنوز رشته دانشگاهی به نام "بازی سازی" در دانشگاه های کشور نداریم از این رو برای جبران این کمبود، برنامه دوساله ای در بنیاد تدوین کردیم تا بتوانیم نیروی انسانی متخصص مورد نیاز را تربیت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کنیم حاجی میرزایی در این باره توضیح داد: در این راستا سعی کردیم دوره های آموزش حرفه ای را برگزار کنیم و با ارتباطاتی که با وزارت آموزش و پرورش و وزارت علوم داریم سعی خواهیم کرد اعتبار مدارک این دوره را تامین کنیم و بتوانیم نسل جدیدی از نیروهای انسانی را با استانداردهای بالاتر تربیت کنیم.

وی اضافه کرد: بسیاری از شرکت های فعال در این حوزه اعتقاد دارند نیروی انسانی در این حوزه کم است و یکسری از افرادی که در این زمینه با شرکت ها همکاری دارند بعد از ۲ سال فعالیت اقدام به مهاجرت می کنند و این آموزش ها می تواند در ترمیم نیروی انسانی مورد نیاز کمک کند.

این فعال حوزه بازی های رایانه ای با تاکید بر اینکه گردش مالی این حوزه به گونه ای است که جز پر درآمدترین حوزه صنایع هنری است، اظهار کرد: علاوه بر آن اشتغال پذیری بالایی دارد و با توجه به پتانسیل هایی که در جوانان کشور وجود دارد اگر از آنها حمایت بیشتری صورت گیرد و آموزش های حرفه ای تری ارائه شود قادر به افزایش گردش مالی در این حوزه هستیم.

لزوم یکپارچه سازی حمایت از بازی سازها

معاون آموزشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به حمایت نهادهای مختلف از شرکت های فعال در این حوزه، یادآور شد: نهادهایی چون اداره رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت آموزش و پرورش و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری حمایت هایی از فعالان حوزه بازی سازی انجام می دهند و نیاز است همگرایی در ارائه این حمایت ها است.

وی ادامه داد: بر این اساس امسال طرح "حمایت های" همگرا" را برای حمایت از شرکت های بازی ساز تعریف کردیم و در آن از همه مجموعه ها و تیم های فعال در این عرصه درخواست کردیم تا در سامانه ای ثبت نام کنند و بر اساس دوره هایی که این شرکت ها دارند، درجه بندی می شوند و بر اساس عملکرد آنها حمایت ها ارائه خواهد شد.

حاجی میرزایی با تاکید بر اینکه در این برنامه تلاش می شود همه حمایت های نهادهای مختلف همگرا شوند اضافه کرد: فرایند حمایت های همگرا از آبان ماه سال جاری آغاز می شود و برای اجرای این طرح با تمام بخش های دخیل در حال مذاکره هستیم تا از موازی کاری در این حوزه جلوگیری شود و همه نهادها سیاست واحدی در این زمینه اتخاذ کنند.

وی ابراز امیدواری کرد که با اجرای این طرح همه حمایت ها از طریق یک کانال ارائه شود.

رقابت ملی بازی سازها در یک مسابقه

دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت با اشاره به برگزاری این جشنواره، گفت: این جشنواره اهدافی چون ساخت و تولید محتوا بومی و حمایت از خدمات و تولیدات و محصولات شرکت های دانش بنیان ایرانی برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در بخش بازی های ویدئویی با این جشنواره همکاری دارد.

حاجی میرزایی با اشاره به استقبال خوب بازی سازها از این جشنواره خاطرنشان کرد: بر این اساس در جشنواره امسال این بخش به صورت گسترده تری برگزار می شود ضمن آنکه شرایط سهل تری را برای حضور فعالان این عرصه ایجاد کردیم. به گونه ای که برخلاف سال گذشته که تنها بازی های رایانه ای می توانستند در این جشنواره شرکت کنند ولی در سال جاری علاوه بر آن بازی های گوشی های همراه نیز به این جشنواره اضافه کردیم.

وی اضافه کرد: همچنین در سال گذشته شرکت کنندگان آثار خود را از طریق DVD به دبیر خانه ارسال می کردند ولی در جشنواره امسال، پرتال به گونه ای طراحی شده است که شرکت کنندگان به راحتی می توانند آثار خود را آپلود و به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

حاجی میرزایی با بیان اینکه در این جشنواره بازی های "کامپیوتری" و "موبایلی" پذیرش می شوند، خاطر نشان کرد: متقاضیان تا ۱۵ آبان ماه جاری فرصت دارند تا نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند. در تیم دوم آذرماه داوری ها توسط گروهی از کارشناسان این حوزه در بنیاد انجام خواهد شد و بازی های برتر در روز جشنواره معرفی خواهند شد.

وی تاکید کرد: ثبت نام به پایان نرسیده و آماری از شرکت کنندگان در دست نداریم ولی برآورد ما این است که در جشنواره امسال ۱۰۰ بازی رایانه ای شرکت خواهند کرد.

به گزارش خبرنگار ایسنا، دومین جشنواره ایران ساخت از ۴ تا ۸ دی ماه با هدف جریان سازی فرهنگی- اقتصادی دانش بنیان برای کمک به تحقق اقتصاد مقاومتی و فرهنگ سازی در جهت حمایت از تولیدات ایرانی و اشتغال آفرینی برای سرمایه های انسانی کشور برگزار خواهد شد.

جلوگیری از واردات بی رویه و اجناسی که مشابه آن در داخل کشور با کیفیت مناسب تولید می شود، زمینه سازی در جهت شکوفایی زیست بوم کارآفرینی کشور و نوآوری با رویکرد اشتغال زایی، فرهنگ سازی، ترویج و انتشار آثار تولید شده در فضای مجازی و رسانه ها با کمک عناصر و فعالان فرهنگی و هنری کشور و کمک به برند سازی و تجاری سازی کالاهای با کیفیت و دانش بنیان ایرانی از دیگر اهداف این جشنواره به شمار می رود.

این جشنواره در بخش های "ایده بازار"، "هنرهای تجسمی"، "دیداری و شنیداری"، "رسانه های دیجیتال"، "ادبیات" و "دانش آموزی" برگزار می شود. در بخش رسانه های دیجیتال اقدام به پذیرش آثاری در حوزه های "وب سایت"، "شبکه های اجتماعی"، "نرم افزارهای چندرسانه ای و کاربردی"، "نرم افزارهای تلفن همراه"، "سامانه های هوشمند و IOT" و "بازی های رایانه ای" می شود.

به برگزیده بخش بازی های رایانه ای علاوه بر اعطای دیپلم افتخار، هدیه نقدی به ارزش ۱۲ میلیون تومان و به نفرات دوم و سوم هدیه نقدی هر نفر به ارزش ۳ میلیون تومان اعطا می شود.

شرکت کنندگان برای حضور در این جشنواره می توانند علاوه بر تولیدات جدید، آثار آرشیوی خود را که از بهمن سال ۱۳۹۲ (همزمان با ابلاغ سیاست های اقتصاد مقاومتی توسط مقام معظم رهبری) تولید کرده اند را به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

این جشنواره به شکل تخصصی و رقابتی، بدون محدودیت سنی برگزار می شود و احاد مختلف جامعه می توانند برای حضور در این رویداد فرهنگی و فناورانه شرکت کنند.

انتهای پیام



بازی ایرانی «سرگذشت» امروز در قالبی متفاوت رونمایی می شود (۱۳۹۵-۰۷/۰۷/۱۳۹۵)

تهران (پانا) - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه بازدید از استودیوهای بازی سازی و آشنایی با روند پروژه های داخلی، از استودیوی بازی سازی راسپینا و ساخته جدید آن ها که «سرگذشت» نام دارد، بازدید کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازدید حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون حمایت و علی فخار مدیر روابط عمومی حضور داشتند و به تجربه بخش هایی از بازی «سرگذشت» پرداختند. بازی سرگذشت در چند ماه گذشته به شدت مورد توجه ناشران خارجی قرار گرفت و حتی توانسته در معتبرترین رویدادهای دنیا جوایز ارزنده ای را دریافت کند.

این بازی قرار است در سال آتی میلادی برای پلتفرم های مختلف از جمله رایانه های شخصی از طریق سرویس استیم و در ادامه برای کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان منتشر شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازدید از استودیوی راسپینا و تجربه بازی سرگذشت از دستاوردهای سازندگان این بازی تقدیر کرد و حضور بازی های رایانه ای ایرانی در بازار خارجی را نشانه پیشرفت این صنعت در کشور و رسیدن به استانداردهای بین المللی دانست.

بازی سرگذشت از جمله بازی های باکیفیت ایرانی به حساب می آید که انتظار می رود در سطح بین المللی نیز موفق ظاهر شود، در حالی که تیم سازنده ی این بازی یک تیم نخبه چهار نفره هستند.

نمایش عمومی بازی «سرگذشت»

لازم به ذکر است که بازی سرگذشت امشب ۱۴ مهر ماه و راس ساعت ۲۰ برای نخستین بار نمایش عمومی خواهد داشت. این نمایش عمومی به صورت استریم زنده حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرا خواهد شد.

علاقه مندان می توانند از طریق دو سرویس دهنده استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمیچی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimig> این نمایش عمومی را تماشا کنند.



بازی ایرانی «سرگذشت» امروز در قالبی متفاوت رونمایی می شود (۱۳۹۵-۰۷/۰۷/۱۳۹۵)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه بازدید از استودیوهای بازی سازی و آشنایی با روند پروژه های داخلی، از استودیوی بازی سازی راسپینا و ساخته جدید آن ها که «سرگذشت» نام دارد، بازدید کرد.

به گزارش ایران اکتونیمست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازدید حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون حمایت و علی فخار مدیر روابط عمومی حضور داشتند و به تجربه بخش هایی از بازی «سرگذشت» پرداختند.

بازی سرگذشت در چند ماه گذشته به شدت مورد توجه ناشران خارجی قرار گرفت و حتی توانسته در معتبرترین رویدادهای دنیا جوایز ارزنده ای را دریافت کند.

این بازی قرار است در سال آتی میلادی برای پلتفرم های مختلف از جمله رایانه های شخصی از طریق سرویس استیم و در ادامه برای کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان منتشر شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازدید از استودیوی راسپینا و تجربه بازی سرگذشت از دستاوردهای سازندگان این بازی تقدیر کرد و حضور بازی های رایانه ای ایرانی در بازار خارجی را نشانه پیشرفت این صنعت در کشور و رسیدن به استانداردهای بین المللی دانست.

بازی سرگذشت از جمله بازی های باکیفیت ایرانی به حساب می آید که انتظار می رود در سطح بین المللی نیز موفق ظاهر شود، در حالی که تیم سازنده ی این بازی یک تیم نخبه چهار نفره هستند.

نمایش عمومی بازی «سرگذشت»

لازم به ذکر است که بازی سرگذشت امشب ۱۴ مهر ماه و راس ساعت ۲۰ برای نخستین بار نمایش عمومی خواهد داشت. این نمایش عمومی به صورت استریم زنده حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرا خواهد شد.

علاقه مندان می توانند از طریق دو سرویس دهنده استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمیچی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimig> این نمایش عمومی را تماشا کنند.

**رونمایی از بازی ایرانی «سرگذشت» (۱۳۹۵-۹۶/۷/۱۴)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه بازدید از استودیوهای بازی سازی و آشنایی با روند پروژه های داخلی، از استودیوی بازی سازی راسپینا و ساخته جدید آنها که «سرگذشت» نام دارد، بازدید کرد.

به گزارش آرت کافه، در این بازدید حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون حمایت و علی فخار مدیر روابط عمومی حضور داشتند و به تجربه بخش هایی از بازی «سرگذشت» پرداختند. بازی سرگذشت در چند ماه گذشته به شدت مورد توجه ناشران خارجی قرار گرفت و حتی توانسته در معتبرترین رویدادهای دنیا جوایز ارزنده ای را دریافت کند.

این بازی قرار است در سال آتی میلادی برای پلتفرم های مختلف از جمله رایانه های شخصی از طریق سرویس استیم و در ادامه برای کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان منتشر شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازدید از استودیوی راسپینا و تجربه بازی سرگذشت از دستاوردهای سازندگان این بازی تقدیر کرد و حضور بازی های رایانه ای ایرانی در بازار خارجی را نشانه پیشرفت این صنعت در کشور و رسیدن به استانداردهای بین المللی دانست. بازی سرگذشت از جمله بازی های باکیفیت ایرانی به حساب می آید که انتظار می رود در سطح بین المللی نیز موفق ظاهر شود، در حالی که تیم سازنده این بازی یک تیم نخبه چهار نفره هستند.

بازی سرگذشت امشب ۱۴ مهر ماه و راس ساعت ۲۰ برای نخستین بار نمایش عمومی خواهد داشت. این نمایش عمومی به صورت استریم زنده حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرا خواهد شد.

علاقه مندان می توانند از طریق دو سرویس دهنده استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمچی به آدرس <https://streamg.tv/hasankanimig> این نمایش عمومی را تماشا کنند.

**بازی ایرانی «سرگذشت» امروز در قالبی متفاوت رونمایی می شود (۱۳۹۵-۹۶/۷/۱۴)**

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه بازدید از استودیوهای بازی سازی و آشنایی با روند پروژه های داخلی، از استودیوی بازی سازی راسپینا و ساخته جدید آن ها که «سرگذشت» نام دارد، بازدید کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازدید حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون حمایت و علی فخار مدیر روابط عمومی حضور داشتند و به تجربه بخش هایی از بازی «سرگذشت» پرداختند. بازی سرگذشت در چند ماه گذشته به شدت مورد توجه ناشران خارجی قرار گرفت و حتی توانسته در معتبرترین رویدادهای دنیا جوایز ارزنده ای را دریافت کند.

این بازی قرار است در سال آتی میلادی برای پلتفرم های مختلف از جمله رایانه های شخصی از طریق سرویس استیم و در ادامه برای کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان منتشر شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازدید از استودیوی راسپینا و تجربه بازی سرگذشت از دستاوردهای سازندگان این بازی تقدیر کرد و حضور بازی های رایانه ای ایرانی در بازار خارجی را نشانه پیشرفت این صنعت در کشور و رسیدن به استانداردهای بین المللی دانست.

بازی سرگذشت از جمله بازی های باکیفیت ایرانی به حساب می آید که انتظار می رود در سطح بین المللی نیز موفق ظاهر شود، در حالی که تیم سازنده ی این بازی یک تیم نخبه چهار نفره هستند.

نمایش عمومی بازی «سرگذشت»

لازم به ذکر است که بازی سرگذشت امشب ۱۴ مهر ماه و راس ساعت ۲۰ برای نخستین بار نمایش عمومی خواهد داشت. این نمایش عمومی به صورت استریم زنده حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرا خواهد شد.علاقه مندان می توانند از طریق دو سرویس دهنده استریم در ایران یعنی سایت آپارات و سایت استریمچی این نمایش عمومی را تماشا کنند.



معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای عمده چالش های مهم این حوزه را نام برد؛ طرح «حمایت های همگرا» از بازی سازها تعریف می شود (۹۵/۱۱/۱۵)

محمد حاجی میرزایی: «فرآیند حمایت های همگرا از آبان ماه سال جاری آغاز می شود و برای اجرای این طرح با تمام بخش های دخیل در حال مذاکره هستیم تا از مولزی کاری در این حوزه جلوگیری شود و همه نهادها سیاست واحدی در این زمینه اتخاذ کنند.»

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کمبود نیروی انسانی و بالا بودن هزینه های تهیه تجهیزات را از چالش های مهم این حوزه نام برد و گفت: «علاوه بر آن مشاهده می شود که نهادهای مختلف اقدام به حمایت از فعالان این عرصه می کنند که برای همگرا کردن این حمایت ها طرح «حمایت های همگرا» را تعریف کردیم تا در آن بر اساس عملکرد شرکت ها از آنها حمایت ها کنیم.»

محمد حاجی میرزایی، معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به تمداد شرکت های فعال در حوزه بازی سازی، گفت: «به طور کلی ۱۰۰ شرکت در کشور در حوزه بازی سازی فعال هستند و ۲۰۰ تیم بازی سازی نیز تشکیل شده است که تاکنون به صورت رسمی در قالب شرکت و یا موسسه در این حوزه به ثبت نرسیده اند.»

به گفته او، ۲۰ درصد از ۱۰۰ شرکت ایجاد شده توانستند مراحل دانش بنیان شدن را طی کردند و حدود ۲۵ درصد نیز مراحل دانش بنیان شدن را طی می کنند. حاجی میرزایی متوسط سالانه تولید بازی های رایانه ای را در کشور ۲۰ عنوان بازی اعلام کرد و ادامه داد: «از این میزان به نظر می رسد که یک چهارم آنها منجر به درآمدزایی برای تولیدکنندگان بازی می شود.»

حاجی میرزایی در خصوص بازی های رایانه ای تولید شده در کشور خاطرنشان کرد: «حدود ۱۰ درصد بازی های ویدئویی را در کشور بر روی موبایل و کامپیوتر داریم که درصد خوبی نیست و درصدد هستیم با حمایتی که از بازی سازها صورت می گیرد این میزان را افزایش دهیم.»

چالش های ساخت بازی های رایانه ای

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از چالش های حوزه بازی های رایانه ای را دسترسی به تجهیزات مورد نیاز این حوزه عنوان کرد و گفت: «با تغییراتی که در نرخ ارز رخ داد برای بسیاری از شرکت ها یا استارتاپ های این حوزه بسیار سخت شده است تا تجهیزات خود را به روز کنند؛ هزینه اولیه تولید آنها گران شده و نیاز است نهادهای مختلف در قالب کمک و یا وام های کم بهره به این شرکت ها کمک کنند تا این شرکت ها تجهیز شوند.»

او کمبود نیروی انسانی در زمینه بازی سازی را از دیگر چالش های این حوزه دانست و یادآور شد: «ما هنوز رشته دانشگاهی به نام «بازی سازی» در دانشگاه های کشور نداریم از این رو برای جبران این کمبود، برنامه دوساله ای در بنیاد تدوین کردیم تا بتوانیم نیروی انسانی متخصص مورد نیاز را تربیت کنیم.»

حاجی میرزایی در این باره توضیح داد: «در همین راستا سعی کردیم دوره های آموزش حرفه ای را برگزار کنیم و با ارتباطاتی که با وزارت آموزش و پرورش و وزارت علوم داریم سعی خواهیم کرد اعتبار مدارک این دوره را تامین کنیم و بتوانیم نسل جدیدی از نیروهای انسانی را با استانداردهای بالاتر تربیت کنیم.»

او اضافه کرد: «بسیاری از شرکت های فعال در این حوزه اعتقاد دارند نیروی انسانی در این حوزه کم است و یکسری از افرادی که در این زمینه با شرکت ها همکاری دارند بعد از ۲ سال فعالیت اقدام به مهاجرت می کنند و این آموزش ها می تواند در ترمیم نیروی انسانی مورد نیاز کمک کند.»

بازی سازی از پردرآمدترین های صنایع هنری

حاجی میرزایی با تاکید بر اینکه گردش مالی این حوزه به گونه ای است که جز پر درآمدترین حوزه صنایع هنری است، گفت: «علاوه بر آن اشتغال پذیری بالایی دارد و با توجه به پتانسیل هایی که در جوانان کشور وجود دارد اگر از آنها حمایت بیشتری صورت گیرد و آموزش های حرفه ای تری ارائه شود قادر به افزایش گردش مالی در این حوزه هستیم.»

لرزم یکپارچه سازی حمایت از بازی سازها

معاون آموزشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به حمایت نهادهای مختلف از شرکت های فعال در این حوزه، یادآور شد: «نهادهایی چون اداره رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت آموزش و پرورش و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری حمایت هایی از فعالان حوزه بازی سازی انجام می دهند و نیاز است همگرایی در ارائه این حمایت ها است.»

او ادامه داد: «بر این اساس، اسامی طرح «حمایت های همگرا» را برای حمایت از شرکت های بازی سازی تعریف کردیم و در آن از همه مجموعه ها و تیم های فعال در این عرصه درخواست کردیم تا در سامانه ای ثبت نام کنند و درجه بندی می شوند و بر اساس عملکرد آنها حمایت ها ارائه خواهد شد.»

حاجی میرزایی با تاکید بر اینکه در این برنامه تلاش می شود همه حمایت های نهادهای مختلف همگرا شوند اضافه کرد: «فرآیند حمایت های همگرا از آبان ماه سال جاری آغاز می شود و برای اجرای این طرح با تمام بخش های دخیل در حال مذاکره هستیم تا از مولزی کاری در این حوزه جلوگیری شود و همه نهادها سیاست واحدی در این زمینه اتخاذ کنند.» در ادامه او ابراز امیدواری کرد که با اجرای این طرح همه حمایت ها از طریق یک کانال ارائه شود.

صادرات بازی به بازارهای جهانی

او در ادامه توضیح داد: «در زمینه بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی داشتیم به گونه ای که ۱۰ شرکت بازی ساز کشور درآمد خوبی در این حوزه کسب کردند ضمن آنکه ۵ شرکت نیز توانسته اند محصولات خود را به بازارهای جهانی صادر کنند.»

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه روند صادرات بازی های رایانه ای داخلی رو به رشد است، بیان کرد: «صادرات محصولات دیجیتال نسبت به سایر کالاها راحت تر است به گونه ای که تولیدکنندگان این محصولات می توانند در فروشگاه های دیجیتالی، کالای خود را ثبت کنند.» به گفته این مقام مسئول، بسیاری از بازی ها منتشر می شود ولی درآمد ندارند. بازی های رایانه ای صادراتی محصولاتی هستند که بتوانند درآمد برای صاحب کالا کسب کنند.

او دلایل موفقیت برخی بازی ها در فروش را استفاده از عناصر فرهنگی کشور و عدم تقلیدی بودن آن دانست و گفت: «بازی هایی که تقلیدی از سایر بازی های موجود نباشند و حرف تازه ای داشته باشند، در بازارهای بین المللی می توانند حضور داشته باشند؛ چراکه برای خریداران جذابیت دارند.» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت ادامه داد: «بر اساس تجربیات بازی هایی که با تم ایرانی- اسلامی ساخته می شوند و یا حاوی عناصر فرهنگی کشور باشند در بازارهای جهانی از موفقیت بیشتری نسبت به سایر بازی ها برخوردار هستند».

رقابت ملی بازی سازها در یک مسابقه

دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت با اشاره به برگزاری این جشنواره، گفت: «این جشنواره با اهدافی چون ساخت و تولید محتوا بومی و حمایت از خدمات و تولیدات و محصولات شرکت های دانش بنیان ایرانی برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در بخش بازی های ویدئویی با این جشنواره همکاری دارد».

حاجی میرزایی با بیان اینکه در این جشنواره بازی های کامپیوتری و موبایلی پذیرش می شوند، خاطر نشان کرد: «متقاضیان تا ۱۵ آبان ماه جاری فرصت دارند تا نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند. در تیم دوم آذرماه داوری ها توسط گروهی از کارشناسان این حوزه در بنیاد انجام خواهد شد و بازی های برتر در روز جشنواره معرفی خواهند شد».

طبق گزارش، به برگزیده بخش بازی های رایانه ای علاوه بر اعطای دیپلم افتخار، هدیه نقدی به ارزش ۱۲ میلیون تومان و به نفرات دوم و سوم هدیه نقدی هر نفر به ارزش ۳ میلیون تومان اعطا می شود.



اجرای طرح همگرا کردن حمایت از شرکت های بازی ساز/حضور ۱۰۰ بازی رایانه ای در یک رقابت ملی

(۱۳۹۶-۰۷/۰۷/۱۴)

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کمبود نیروی انسانی و بالا بودن هزینه های تهیه تجهیزات را از چالش های مهم این حوزه نام برد و گفت: علاوه بر آن مشاهده می شود که نهادهای مختلف اقدام به حمایت از فعالان این عرصه می کنند که برای همگرا کردن این حمایت ها طرح "حمایت های همگرا" را تعریف کردیم تا در آن بر اساس عملکرد شرکت ها از آنها حمایت ها کنیم.

محمد حاجی میرزایی در گفت و گو با ایستا، با اشاره به تعداد شرکت های فعال در حوزه بازی سازی، افزود: به طور کلی ۱۰۰ شرکت در کشور در حوزه بازی سازی فعال هستند و ۲۰۰ تیم بازی سازی نیز تشکیل شده است که تاکنون به صورت رسمی در قالب شرکت و یا موسسه در این حوزه به ثبت ترسیده اند. به گفته وی، ۲۰ درصد از ۱۰۰ شرکت ایجاد شده توانستند مراحل دانش بنیان شدن را طی کنند و حدود ۲۵ درصد نیز مراحل دانش بنیان شدن را طی می کنند. حاجی میرزایی در خصوص بازی های رایانه ای تولید شده در کشور خاطر نشان کرد: حدود ۱۰ درصد بازی های ویدئویی را در کشور بر روی موبایل و کامپیوتر داریم که درصد خوبی نیست و درصدد هستیم با حمایتی که از بازی سازها صورت می گیرد این میزان را افزایش دهیم.

وی در عین حال ادامه داد: در زمینه بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی داشتیم به گونه ای که ۱۰ شرکت بازی ساز کشور درآمد خوبی در این حوزه کسب کردند ضمن آنکه ۵ شرکت نیز توانسته اند محصولات خود را به بازارهای جهانی صادر کنند.

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه روند صادرات بازی های رایانه ای داخلی رو به رشد است، اظهار کرد: صادرات محصولات دیجیتال نسبت به سایر کالاها راحت تر است به گونه ای که تولید کنندگان این محصولات می توانند در فروشگاه های دیجیتالی، کالای خود را ثبت کنند.

به گفته این مقام مسئول بسیاری از بازی ها منتشر می شود ولی درآمد ندارند. بازی های رایانه ای صادراتی محصولاتی هستند که بتوانند درآمد برای صاحب کالا کسب کنند.

دلایل موفقیت پایین بازی های رایانه ای در زمینه صادرات

حاجی میرزایی متوسط سالانه تولید بازی های رایانه ای را در کشور ۲۰ عنوان بازی دانست و ادامه داد: از این میزان به نظر می رسد که یک چهارم آنها متجر به درآمدزایی برای تولید کنندگان بازی می شود.

وی دلایل موفقیت این میزان بازی در فروش را استفاده از عناصر فرهنگی کشور و عدم تقلیدی بودن آن دانست و افزود: بازیهایی که تقلیدی از سایر بازی های موجود نباشند و بتوانند حرف تازه ای داشته باشند در بازارهای بین المللی می توانند حضور داشته باشند؛ چراکه برای خریداران جذابیت دارند.

دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت ادامه داد: بر اساس تجربیات بازی هایی که با تم ایرانی- اسلامی ساخته می شوند و یا حاوی عناصر فرهنگی کشور باشند در بازارهای جهانی از موفقیت بیشتری نسبت به سایر بازی ها برخوردار هستند.

به گفته وی، صادرات بازی های رایانه ای داخلی شامل بازی های موبایلی و کامپیوتری می شود.

چالش های ساخت بازی های رایانه ای

معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از چالش های حوزه بازی های رایانه ای را دسترسی به تجهیزات مورد نیاز این حوزه عنوان کرد و گفت: با تغییراتی که در نرخ ارز رخ داد برای بسیاری از شرکت ها بسیار سخت شده است تا تجهیزات خود را به روز کنند و یا شرکت های نوپا در این حوزه هزینه اولیه تولید آنها گران شده و نیاز است نهادهای مختلف در قالب کمک و یا وام های کم بهره به این شرکت ها کمک کنند تا این شرکت ها تجهیز شوند.

وی کمبود نیروی انسانی در زمینه بازی سازی را از دیگر چالش های این حوزه دانست و یادآور شد: ما هنوز رشته دانشگاهی به نام "بازی سازی" در دانشگاه های کشور نداریم از این رو برای جبران این کمبود، برنامه دوساله ای در بنیاد تدوین کردیم تا بتوانیم نیروی انسانی متخصص مورد نیاز را تربیت کنیم.

حاجی میرزایی در این باره توضیح داد: در این راستا سعی کردیم دوره های آموزش حرفه ای را برگزار کنیم و با ارتباطاتی که با وزارت آموزش و پرورش و وزارت علوم داریم سعی خواهیم کرد اعتبار مدارک این دوره را تامین کنیم و بتوانیم نسل جدیدی از نیروهای انسانی را با استانداردهای بالاتر تربیت کنیم.

وی اضافه کرد: بسیاری از شرکت های فعال در این حوزه اعتقاد دارند نیروی انسانی در این حوزه کم است و یکسری از افرادی که در این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) زمینه با شرکت ها همکاری دارند بعد از ۲ سال فعالیت اقدام به مهاجرت می کنند و این آموزش ها می تواند در ترمیم نیروی انسانی مورد نیاز کمک کند.

این فعال حوزه بازی های رایانه ای با تاکید بر اینکه گردش مالی این حوزه به گونه ای است که جز پر درآمدترین حوزه صنایع هنری است، اظهار کرد: علاوه بر آن اشتغال پذیری بالایی دارد و با توجه به پتانسیل هایی که در جوانان کشور وجود دارد اگر از آنها حمایت بیشتری صورت گیرد و آموزش های حرفه ای تری ارائه شود قادر به افزایش گردش مالی در این حوزه هستیم.

لزوم یکپارچه سازی حمایت از بازی سازها

معاون آموزشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به حمایت نهادهای مختلف از شرکت های فعال در این حوزه، یادآور شد: نهادهایی چون اداره رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت آموزش و پرورش و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری حمایت هایی از فعالان حوزه بازی سازی انجام می دهند و نیاز است همگرایی در ارائه این حمایت ها است.

وی ادامه داد: بر این اساس امسال طرح "حمایت های همگرا" را برای حمایت از شرکت های بازی ساز تعریف کردیم و در آن از همه مجموعه ها و تیم های فعال در این عرصه درخواست کردیم تا در سامانه ای ثبت نام کنند و بر اساس دوره هایی که این شرکت ها دارند، درجه بندی می شوند و بر اساس عملکرد آنها حمایت ها ارائه خواهد شد.

حاجی میرزایی با تاکید بر اینکه در این برنامه تلاش می شود همه حمایت های نهادهای مختلف همگرا شوند اضافه کرد: فرآیند حمایت های همگرا از آبان ماه سال جاری آغاز می شود و برای اجرای این طرح با تمام بخش های دخیل در حال مذاکره هستیم تا از موازی کاری در این حوزه جلوگیری شود و همه نهادها سیاست واحدی در این زمینه اتخاذ کنند.

وی ابراز امیدواری کرد که با اجرای این طرح همه حمایت ها از طریق یک کانال ارائه شود.

رقابت ملی بازی سازها در یک مسابقه

دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت با اشاره به برگزاری این جشنواره، گفت: این جشنواره اهدافی چون ساخت و تولید محتوا بومی و حمایت از خدمات و تولیدات و محصولات شرکت های دانش بنیان ایرانی برگزار می شود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در بخش بازی های ویدئویی با این جشنواره همکاری دارد.

حاجی میرزایی با اشاره به استقبال خوب بازی سازها از این جشنواره خاطرنشان کرد: بر این اساس در جشنواره امسال این بخش به صورت گسترده تری برگزار می شود ضمن آنکه شرایط سهل تری را برای حضور فعالان این عرصه ایجاد کردیم. به گونه ای که برخلاف سال گذشته که تنها بازی های رایانه ای می توانستند در این جشنواره شرکت کنند ولی در سال جاری علاوه بر آن بازی های گوشی های همراه نیز به این جشنواره اضافه کردیم.

وی اضافه کرد: همچنین در سال گذشته شرکت کنندگان آثار خود را از طریق DVD به دبیر خانه ارسال می کردند ولی در جشنواره امسال، پرتال به گونه ای طراحی شده است که شرکت کنندگان به راحتی می توانند آثار خود را آپلود و به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

حاجی میرزایی با بیان اینکه در این جشنواره بازی های "کامپیوتری" و "موبایلی" پذیرش می شوند، خاطر نشان کرد: متقاضیان تا ۱۵ آبان ماه جاری فرصت دارند تا نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند. در نیمه دوم آذرماه داوری ها توسط گروهی از کارشناسان این حوزه در بنیاد انجام خواهد شد و بازی های برتر در روز جشنواره معرفی خواهند شد.

وی تاکید کرد: ثبت نام به پایان نرسیده و آماری از شرکت کنندگان در دست نداریم ولی برآورد ما این است که در جشنواره امسال ۱۰۰ بازی رایانه ای شرکت خواهند کرد.

به گزارش خبرنگار ایسنا، دومین جشنواره ایران ساخت از ۴ تا ۸ دی ماه با هدف جریان سازی فرهنگی- اقتصادی دانش بنیان برای کمک به تحقق اقتصاد مقاومتی و فرهنگ سازی در جهت حمایت از تولیدات ایرانی و اشتغال افزایی برای سرمایه های انسانی کشور برگزار خواهد شد.

جلوگیری از واردات بی رویه و اجناسی که مشابه آن در داخل کشور با کیفیت مناسب تولید می شود، زمینه سازی در جهت شکوفایی زیست بوم کارآفرینی کشور و نوآوری با رویکرد اشتغال زایی، فرهنگ سازی، ترویج و انتشار آثار تولید شده در فضای مجازی و رسانه ها با کمک عناصر و فعالان فرهنگی و هنری کشور و کمک به برند سازی و تجاری سازی کالاهای با کیفیت و دانش بنیان ایرانی از دیگر اهداف این جشنواره به شمار می رود.

این جشنواره در بخش های "ایده بازار"، "هنرهای تجسمی"، "دیداری و شنیداری"، "رسانه های دیجیتال"، "ادبیات" و "دانش آموزی" برگزار می شود.

در بخش رسانه های دیجیتال اقدام به پذیرش آثاری در حوزه های "وب سایت"، "شبکه های اجتماعی"، "نرم افزارهای چندرسانه ای و کاربردی"، "نرم افزارهای تلفن همراه"، "سامانه های هوشمند و IOT" و "بازی های رایانه ای" می شود.

به برگزیده بخش بازی های رایانه ای علاوه بر اعطای دیپلم افتخار، هدیه نقدی به ارزش ۱۲ میلیون تومان و به نفرات دوم و سوم هدیه نقدی هر نفر به ارزش ۳ میلیون تومان اعطا می شود.

شرکت کنندگان برای حضور در این جشنواره می توانند علاوه بر تولیدات جدید، آثار آرشیوی خود را که از بهمن سال ۱۳۹۲ (همزمان با ابلاغ سیاست های اقتصاد مقاومتی توسط مقام معظم رهبری) تولید کرده اند را به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

این جشنواره به شکل تخصصی و رقابتی، بدون محدودیت سنی برگزار می شود و احاد مختلف جامعه می توانند برای حضور در این رویداد فرهنگی و فناوریانه شرکت کنند.

انتهای پیام



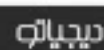
ساعت ۸ امشب استریم بازی ایرانی «سرگذشت» توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام میشود

(۱۳۹۵-۰۷/۰۷/۱۳۹۶)

بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل انجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه راس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد. بازی سرگذشت در چند ماه گذشته به شدت مورد توجه ناشران خارجی قرار گرفت و حتی توانسته در معتبرترین رویدادهای دنیا جوایز ارزنده ای را دریافت کند. این بازی قرار است در سال آتی میلادی برای پلتفرم های مختلف از جمله رایانه های شخصی از طریق سرویس استیم و در ادامه برای کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان منتشر شود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر راس ساعت ۲۰ از طریق دو سرویس دهنده استریم در ایران یعنی سایت آپارات و استریمجی این نمایش عمومی را تماشا کنند.



استریم بازی ایرانی سرگذشت توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها [تماشا کنید] (۱۳۹۵-۰۷/۰۷/۱۳۹۶)

تا کمتر از نیم ساعت دیگر، بازی ایرانی سرگذشت با استریم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها، رونمایی خواهد شد. این عنوان که قرار است طی سال آتی میلادی از طریق پلتفرم استیم برای پی سی و بعد از مدتی برای پلی استیشن ۴ عرضه شود، طی چندماه اخیر بسیار مورد توجه ناشران خارجی قرار گرفته و در جریان نمایشگاه گیمز کام هم توانست جایزه بهترین بازی ساخته شده با استفاده از موتور آنریل را کسب کند. با توجه به این استقبال های صورت گرفته انتظار می رود که سرگذشت در سطح بازارهای جهانی هم خوش درخشیده و حتی شانس کسب جایزه از سوی مراسم های معتبر حوزه بازی های ویدیویی را داشته باشد.

طی سال های اخیر یکی از برنامه های اصلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کشور حمایت از عرضه عناوین ایرانی در بازارهای جهانی بوده است. به همین دلیل، در سال های ۹۶ و ۹۷، دو دوره رویداد تجاری TGC با محوریت شناساندن صنعت بازی های ویدیویی در داخل کشور به ناشران جهانی برگزار شده است. جایگاه بازی های ویدیویی در ایران طی سال های اخیر رشد قابل مشاهده ای را به خود دیده و طی گزارش نمای بازی ۹۶، ایران حالا ۲۸ میلیون گیمر یا میانگین سنی ۱۹ سال دارد که حداقل نیمی از آن ها به صورت روزانه این سرگرمی را دنبال می کنند.

استودیو ۴ نفره راسینا پیش از این سابقه ساخت بازی «آرتش های قرازمینی» را در کارنامه خود دارد. برای مشاهده استریم این بازی توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها که ساعت ۲۰:۰۰ آغاز می شود، می توانید به این لینک مراجعه کنید. به نظر شما کدام بازی های تولید داخل پتانسیل انتشار در بازارهای جهانی را دارند؟ نام بازی را در بخش نظرات با ما در میان بگذارید.



بازی ایرانی «سرگذشت» امروز در قالبی متفاوت رونمایی می شود (۱۳۹۵-۰۷/۰۷/۱۳۹۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه بازدید از استودیوهای بازی سازی و آشنایی با روند پروژه های داخلی، از استودیوی بازی سازی راسینا و ساخته جدید آن ها که «سرگذشت» نام دارد، بازدید کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازدید حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون حمایت و علی فخار مدیر روابط عمومی حضور داشتند و به تجربه بخش هایی از بازی «سرگذشت» پرداختند. بازی سرگذشت در چند ماه گذشته به شدت مورد توجه ناشران خارجی قرار گرفت و حتی توانسته در معتبرترین رویدادهای دنیا جوایز ارزنده ای را دریافت کند.

این بازی قرار است در سال آتی میلادی برای پلتفرم های مختلف از جمله رایانه های شخصی از طریق سرویس استیم و در ادامه برای کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان منتشر شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازدید از استودیوی راسینا و تجربه بازی سرگذشت از دستاوردهای سازندگان این بازی تقدیر کرد و حضور بازی های رایانه ای ایرانی در بازار خارجی را نشانه پیشرفت این صنعت در کشور و رسیدن به استانداردهای بین المللی دانست.

بازی سرگذشت از جمله بازی های باکیفیت ایرانی به حساب می آید که انتظار می رود در سطح بین المللی نیز موفق ظاهر شود. در حالی که تیم سازنده ی این بازی یک تیم نخبه چهار نفره هستند.

نمایش عمومی بازی «سرگذشت»

لازم به ذکر است که بازی سرگذشت امشب ۱۴ مهر ماه و راس ساعت ۲۰ برای نخستین بار نمایش عمومی خواهد داشت. این نمایش عمومی به صورت استریم زنده حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرا خواهد شد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) علاقه مندان می توانند از طریق دو سرویس دهنده استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمچی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> این نمایش عمومی را تماشا کنند.



امشب ساعت ۲۰؛ استریم بازی ایرانی «سرگذشت»، توسط مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۰۷/۰۷/۹۶)

ICTPRESS - بازی «سرگذشت» ساخته جدید استودیوی راسپینا که در نمایشگاه گیمز کام آلمان جایزه بهترین بازی مستقل ساخته شده با موتور بازی سازی «آنریل اتجین» را کسب کرد، روز شنبه ۱۴ مهر ماه رأس ساعت ۲۰ نمایش عمومی خواهد داشت.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS اولین نمایش عمومی بازی «سرگذشت» از طریق استریم حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاق می افتد.

بازی سرگذشت در چند ماه گذشته به شدت مورد توجه ناشران خارجی قرار گرفت و حتی توانسته در معتبرترین رویدادهای دنیا جوایز ارزنده ای را دریافت کند. این بازی قرار است در سال آتی میلادی برای پلتفرم های مختلف از جمله رایانه های شخصی از طریق سرویس استیم و در ادامه برای کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان منتشر شود.

علاقه مندان برای تماشای استریم زنده بازی «سرگذشت» می توانند روز شنبه ۱۴ مهر رأس ساعت ۲۰ از طریق دو سرویس دهنده استریم در ایران یعنی سایت آپارات و استریمچی این نمایش عمومی را تماشا کنند.



پس از بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از استودیوی بازی سازی راسپینا؛ بازی ایرانی «سرگذشت» امروز در قالبی متفاوت رونمایی می شود (۱۳۹۵-۰۷/۰۷/۹۶)

ایرانیان_ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه بازدید از استودیوهای بازی سازی و آشنایی با روند پروژه های داخلی، از استودیوی بازی سازی راسپینا و ساخته جدید آن ها که «سرگذشت» نام دارد، بازدید کرد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازدید حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون حمایت و علی فخار مدیر روابط عمومی حضور داشتند و به تجربه بخش هایی از بازی «سرگذشت» پرداختند. بازی سرگذشت در چند ماه گذشته به شدت مورد توجه ناشران خارجی قرار گرفت و حتی توانسته در معتبرترین رویدادهای دنیا جوایز ارزنده ای را دریافت کند.

این بازی قرار است در سال آتی میلادی برای پلتفرم های مختلف از جمله رایانه های شخصی از طریق سرویس استیم و در ادامه برای کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان منتشر شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازدید از استودیوی راسپینا و تجربه بازی سرگذشت از دستاوردهای سازندگان این بازی تقدیر کرد و حضور بازی های رایانه ای ایرانی در بازار خارجی را نشانه پیشرفت این صنعت در کشور و رسیدن به استانداردهای بین المللی دانست.

بازی سرگذشت از جمله بازی های باکیفیت ایرانی به حساب می آید که انتظار می رود در سطح بین المللی نیز موفق ظاهر شود، در حالی که تیم سازنده ی این بازی یک تیم نخبه چهار نفره هستند.

نمایش عمومی بازی «سرگذشت»

لازم به ذکر است که بازی سرگذشت امشب ۱۴ مهر ماه و رأس ساعت ۲۰ برای نخستین بار نمایش عمومی خواهد داشت. این نمایش عمومی به صورت استریم زنده حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرا خواهد شد.

علاقه مندان می توانند از طریق دو سرویس دهنده استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <https://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمچی به آدرس <https://streamg.tv/hasankarimi> این نمایش عمومی را تماشا کنند.



با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی ایرانی «سرگذشت» در قالبی متفاوت رونمایی می شود

شود (۱۳۹۵/۰۷/۰۴-۱۳۹۵/۰۷/۰۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازدید از استودیوهای بازی سازی و آشنایی با روند پروژه های داخلی، از استودیوی بازی سازی راسپینا و ساخته جدید آن ها که «سرگذشت» نام دارد، بازدید کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازدید حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی معاون حمایت و علی فخار مدیر روابط عمومی حضور داشتند و به تجربه بخش هایی از بازی «سرگذشت» پرداختند.

بازی سرگذشت در چند ماه گذشته به شدت مورد توجه ناشران خارجی قرار گرفت و حتی توانسته در معتبرترین رویدادهای جهان جوایز ارزنده ای را دریافت کند. این بازی قرار است در سال آتی میلادی برای پلتفرم های مختلف از جمله رایانه های شخصی از طریق سرویس استیم و در ادامه برای کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان منتشر شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازدید از استودیوی راسپینا و تجربه بازی سرگذشت از دستاوردهای سازندگان این بازی تقدیر کرد و حضور بازی های رایانه ای ایرانی در بازار خارجی را نشانه پیشرفت این صنعت در کشور و رسیدن به استانداردهای بین المللی دانست.

بازی «سرگذشت» از جمله بازی های باکیفیت ایرانی به حساب می آید که انتظار می رود در سطح بین المللی نیز موفق ظاهر شود، در حالی که تیم سازنده این بازی یک تیم نخبه چهار نفره هستند.

نمایش عمومی بازی «سرگذشت» برای نخستین بار نمایش عمومی خواهد داشت. این نمایش عمومی به صورت استریم زنده حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرا خواهد شد. علاقه مندان می توانند از طریق دو سرویس دهنده استریم در ایران یعنی سایت آپارات به آدرس <http://www.aparat.com/ircg/live> و سایت استریمچی به آدرس <https://streamgig.tv/hasankarimig> این نمایش عمومی را تماشا کنند.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر کرد؛ آمار مصرف بازی های رایانه ای در تهران (۱۳۹۵/۰۷/۰۴-۱۳۹۵/۰۷/۰۴)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای گزارشی از میزان و نحوه مصرف بازی های دیجیتال در ۵ ناحیه تهران تولید کرده است.

این گزارش همانند گزارش نمای باز به ارائه اطلاعات جمعیت شناختی بازیکنان تهرانی و چگونگی استفاده از این رسانه توسط بازیکنان می پردازد. کلان شهر تهران از جهات مختلفی همچون میزان امکانات و تعداد بازی سازان، تعداد بازیکنان و میزان درآمد بازار، فاصله قابل توجهی با دیگر نقاط کشور دارد، به طوری که حتی فقط تعداد بازیکنان ناحیه شرق تهران از بسیاری از شهرهای بزرگ کشور بیشتر است.

این گزارش نشان می دهد که بازیکنان تهرانی الگوی بازی کردن ویژه ای را نسبت به سایر مناطق کشور رقم زده اند. اینکه متوسط سن بازیکنان تهرانی از متوسط سن بازیکنان در کشور بیشتر است، اینکه نسبت تعداد بازیکنان کنسولی در تهران به شکل معناداری از مناطق دیگر کشور بیشتر است، اینکه تعداد بازیکنان بیشتری در تهران به صورت آنلاین بازی می کنند و اینکه دستگاه تبلت در تهران به شدت طرفدار دارد تنها بخشی از نکات جالب این گزارش است. جالب تر اینکه در بازیکنان تهران برخلاف برآورد کل کشور، سهم دسترسی آنلاین به بازی ها از سهم دسترسی حضوری به بازی ها بیشتر است. در واقع شاید بتوان گفت الگوی مصرف بازی های دیجیتال در کلان شهر تهران نمایان گر الگوی آینده مصرف بازی ها در کل کشور باشد، به بیان بهتر، بر اساس آمارها تهران نبض تحولات اکوسیستم بازی های دیجیتال در کشور را به دست دارد.

اطلاعات موجود در گزارش حاضر، با تحلیل داده های برگرفته از پیمایش ملی مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در ایران با نمونه آماری ۸۰۰۰ نفری به دست آمده است. به منظور اجرای پیمایش، از روش نمونه گیری تلفیقی «طبقه ای-خوشه ای چندمرحله ای» استفاده شده که خوشه های مرحله اول شامل تمام استان های کشور و خوشه های مرحله بعد به ترتیب شامل شهرستان و شهر و روستا می شوند. همچنین با هدف تسهیل قرائت گزارش، اعداد تا حد امکان بدون اعشار بوده و اصطلاحاً گرد شده اند.

گزارش تهران شهر بازی شاخص ترین اطلاعات مصرف بازیکنان کلان شهر تهران را تا انتهای سال ۱۳۹۶ گزارش می کند. همچنین در مواردی اطلاعات به تفکیک ۵ ناحیه شرقی، غرب، جنوب، شمال و مرکز تهران ارائه شده اند که نقشه حرارتی زیر محدوده هر ناحیه را براساس میزان جمعیت کل ناحیه (مبثی بر داده های مرکز آمار ایران) به تصویر کشیده است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۷/۱۶

