

۱۳۹۷/۰۸/۰۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

فهرست



۲	در بنیاد ملی بازی های رایانه ای چه می گذرد؟	همکاری
۲	نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) چگونه تاسیس شد؟	وبنا / پایگاه خبری و پژوهشی بازی های رایانه ای
۳	12 بازی ایرانی نامزد دریافت جایزه بهترین بازی جشنواره IMGA MENA شدند	سخت افزار
۴	در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای چه می گذرد؟/ کارت قرمز والدین به نظارت مسئولان	پادشاه خبرنگاران
۴	گسترش ساماندهی و نظارت بر بازی های مروج سبک زندگی غربی	وبنا / پایگاه خبری و پژوهشی بازی های رایانه ای
۵	در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای چه می گذرد؟/ کارت قرمز والدین به نظارت مسئولان	خبرگزاری تقریب و رسانه ایسانا (تقریب) Taprik News Agency (TNA)
۵	نظارت بر بازی های مروج سبک زندگی غربی افزایش می یابد	بیجیاتو
۶	کارت قرمز والدین به بنیاد ملی بازی های رایانه ای	پایگاه خبری و پژوهشی
۶	در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای چه می گذرد؟/ کارت قرمز والدین به نظارت مسئولان در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای چه می گذرد؟/ کارت قرمز والدین به نظارت مسئولان	تئاتر
۷	در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای چه می گذرد؟	شبکه
۸	چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فنلاند اعزام شدند	خبرگزاری پانا
۸	چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فنلاند اعزام شدند	Game Executive
۸	گفت وگو با مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی؛	وبنا / پایگاه خبری و پژوهشی بازی های رایانه ای
۹	چهار بازی ساز به دوره آموزشی «گیم» فنلاند اعزام شدند	خبرگزاری
۱۰	چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فنلاند اعزام شدند	شبکه
۱۰	چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فنلاند اعزام شدند	خبرگزاری
۱۰	چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فنلاند اعزام شدند	خبرگزاری
۱۱	ایران بیشتر از 24 میلیون کاربر بازی های موبایلی دارد	بیجیاتو
۱۱	چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فنلاند اعزام شدند	سخت افزار

۱۲	مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها از همکاری با وزیر ارتباطات برای حل مشکلات گیمرها می گوید	دیجیاتو
۱۲	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»	click
۱۲	چاپ نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران	click
۱۳	اختلال ورود به بازی های سوپرسل! آیا کلش اف کلنز فیلتر شده است؟ (به روز رسانی 8 آذر)	click
۱۴	چهار بازی ساز به دوره آموزشی «گیم» فنلاند اعزام شدند	باشگاه خبرنگاران شبکه اطلاع رسانی بانک و بیمه
۱۴	تپ مسابقات اطلاعات عمومی آنلاین در ایران	باشگاه خبرنگاران
۱۵	7 درصد از جمعیت ایران در سال 94 کلش آو کلنز بازی کردند	click
۱۵	کاهش زرق و برق به نفع بازی سازان/ جایزه اول: 100 میلیون تومان	مرکز خبری مهر
۱۷	کاهش زرق و برق به نفع بازی سازان/ جایزه اول: ۱۰۰ میلیون تومان	مرکز خبری مهر
۱۸	کاهش زرق و برق به نفع بازی سازان/ جایزه اول: 100 میلیون تومان	news
۱۹	جایزه اول: 100 میلیون تومان	تسلیع خبرگزاری تسنیم

تعداد محتوا : ۳۰



پایگاه خبری

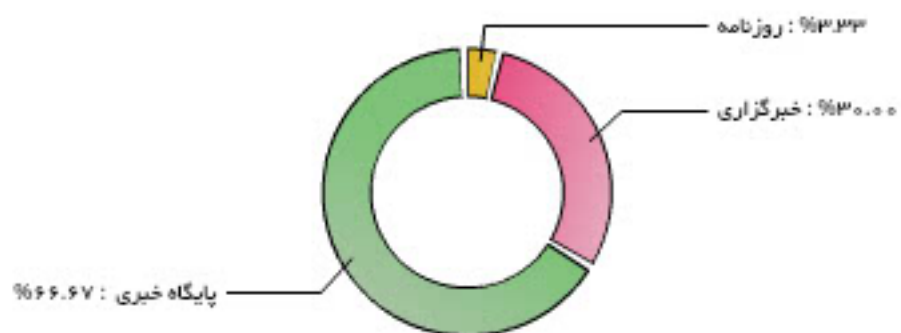
۲۰

خبرگزاری

۹

روزنامه

۱



در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای چه می گذرد؟



نه تنها دنبال تضعیف فضای کسب و کار هستیم بلکه به دنبال تقویت آن هستیم. کرد میهن تصریح کرد: به عنوان متولی بازی در کشور وظیفه ذاتی ما است که محتوای بازی ها را بر اساس رده بندی سنی ارائه بدهیم این بدین معناست که مارکت ها باید با در اختیار گذاشتن پل خودشان این اجازه را بدهند تا بازی ها را مورد بررسی قرار دهیم، این اتفاق در یک مقطعی و به دلیل تصور اشتباه مارکت ها مبنی بر محدودیت فضای کسب و کار میسر نبود از این رو همکاری لازم را با ما نداشتند. وی با بیان اینکه اساسی بازی هایی که محتوای مناسب نداشتند به مارکت ها ارائه کردیم و هنوز پیگیر موضوع هستیم، گفت: هدف ما میزبانی نیست این را وظیفه ذاتی خودمان می دانیم که بازی های مناسب در اختیار مردم باشد. کرد میهن با بیان اینکه بحث رده بندی سنی را سه سال در دستور کار قرار دادیم و تعداد قابل توجهی از بازی ها رده بندی شدند، گفت: حدود بیست و دو هزار بازی مورد رده بندی سنی قرار گرفته اما از آنجا که تعداد بسیار بالا است تا همکاری لازم از طرف مارکت ها صورت نگیرد موفقیت کامل ایجاد نمی شود. بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ابزار مستقیم برای کنترل بازی ها دارد. حقیقت مدیر روابط عمومی یکی از این مارکت ها در گفتگو با خبرنگار باشگاه خبرنگار جوان گفت: ما ابزاری را در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دادیم یعنی خودشان خودکار و مستقیم می توانند بر روی بازی ها کنترل داشته باشند و آنها را رده بندی کنند اما متأسفانه سرعت بررسی و رده بندی از طرف بنیاد ملی بازیهای رایانه ای بسیار کند است.

همکاری ملی امروزه که بازی های رایانه ای در میان کودکان طرفداران زیادی دارد باید مسئولان هم نظارت بر محتوای آنها را بیشتر کنند.

بعد از دریافت کارت زرد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در مجلس شورای اسلامی برای بازی های رایانه ای و بی توجهی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای بر محتوای بازی ها، چند جستجوی کوتاه در فضای مجازی داشتیم و با بازی هایی روبرو شدیم که از لحاظ محتوایی مناسب فرهنگ ما نیستند اما این بازی ها در دسترس کودکان ما به خصوص دختران کشور ما قرار گرفته است.

بر اساس گفتگویی که با مادران و کودکان داشتیم، آنها اظهار کردند که به لطف فضای مجازی و نبود نظارت و ارزیابی بر بازی بودن صفحات وب، به راحتی این بازیها در دسترس قرار دارد و در فضای مجازی قابل دانلود است بازیهایی که به گفته کودکان به بازی آرایشگری معروف است و هرچه به مراحل بعدی این بازی می رسیم تغییر لباس و حمام کردن و خرید لباس های نامناسب را شاهد هستیم. همین موضوع باعث شد تا گفتگویی با معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشیم.

خسرو کردمیهن معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگو با خبرنگار گروه فرهنگی باشگاه خبرنگاران جوان و در پاسخ به این سوال که برنامه ی بنیاد برای نظارت بر عرضه بازی های موبایلی چیست، ضمن اشاره به تقسیم بندی بازی های ایرانی و بازی های خارجی در رابطه با رده بندی سنی این بازی ها بیان کرد: برنامه ای که بنیاد مد نظر دارد این است که مجوز بازی های ایرانی در قالب پس از نشر باشد. بدین نحو که هنگام انتشار، سازنده بازی تمام محتوای خود را با استفاده از فرم خوداظهاری محتوا، ارائه می کند و پس از انتشار واحد نظارت ما به مدت یک هفته محتوای بازی را بررسی می کند و در صورت عدم مغایرت یا محتوای فرم خوداظهاری، رده سنی بازی تایید نهایی می شود. اما برای بازی های خارجی برنامه ما این است که مجوز پیش از نشر بدیم تا بدین شکل مزیتی رقابتی بین بازی ایرانی و خارجی ایجاد کنیم.

وی ادامه داد: مارکت ها در فضای مجازی همکاری لازم را باید با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند که متأسفانه در طول این مدت ضعیف بوده است چرا که تعبیر و تفسیر مارکت ها از دریافت رده بندی سنی این است که تصور می کنند بنیاد بازی های رایانه ای باعث تضعیف فضای کسب و کار می شود اما اینطور نبوده زیرا



وبنا / روزنامه شرق، ۱۳۹۵/۱۰/۱۰

نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) چگونه تاسیس شد؟ (۱۳۹۵-۱۰/۱۰/۱۰)

نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) نخستین و تنها نظام رده بندی سنی در منطقه خاورمیانه است که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاسیس شد.

برای تدوین نظام ESRA، سعی شده است در مرحله اول با تکیه بر نظریه های موجود در علوم مختلف و مرتبط با این موضوع، بستری با پشتوانه علمی مناسب ایجاد گردد تا در مراحل اجرایی این نظام و انجام تحقیقات میدانی، میزان تصحیحات به حداقل برسد. یکی از مهم ترین مراحل برای تدوین این نظام، تحقیق و بررسی در مورد علمی بود که در این موضوع نظرات تأثیرگذار و جامع دارند. پس از تحقیقات انجام شده، سه شاخه از علوم برای این مرحله در نظر گرفته شدند. علوم و معارف اسلامی به دلیل مسلمان بودن مردم ایران و به لحاظ ضرورت های دینی در درجه اول اهمیت قرار گرفت. روانشناسی به دلیل تأثیرات خاص بازی های رایانه ای بر روی روان بازیکنان مورد توجه قرار گرفت و جامعه شناسی به جهت تسری برخی از آسیب های بازی ها به حیطه اجتماعی و فراتر از فرد، مورد توجه قرار گرفت.

اساتید بسیاری در تدوین پیش نویس نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای همراهی کردند که به دلیل پر رنگ و موثر بودن نقش آنها، معرفی آنها ضروری به نظر می رسد.

از آقایان، حجت السلام و المسلمین "سید محمد جواد بهشتی، مدیر کل دفتر فرهنگ و گسترش نماز، قرآن و عترت" و حجت السلام و المسلمین "محمد رضا درانی، پژوهشگر و محقق پژوهشگاه فرهنگ هنر و ارتباطات" نقش موثری داشتند.

جناب آقای دکتر ناصر فکوهی، استاد و عضو هیئت علمی گروه انسان شناسی دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران، و همچنین شاگردان و همکاران ایشان، جناب آقای حامد جلیلود و سرکار خاتم منیر غزنویان، در تصحیح و تعمیق بخشیدن پیش نویس همکاری تحسین برانگیز داشتند.

همچنین جناب آقای دکتر سید وحید شریعت، استادیار و عضو هیئت علمی دانشگاه علوم پزشکی ایران، با ایجاد فرصتی مفتنم و کاربردی برای استفاده از نظر و بینش اساتید برجسته روان شناسی و متخصصین کودک و نوجوان، در تدوین پیش نویس نقش موثری را ایفا کردند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در حوزه روانشناختی آقایان دکتر حسن عشایری، دکترای مغز و اعصاب از دانشگاه فرایبورگ آلمان و استاد دانشگاه علوم پزشکی ایران، دکتر بهروز جلیلی، کارشناسی ارشد روانپزشکی کودکان از دانشگاه تهران، دکتر محمدولی مجد تیموری، دکترای تخصصی روانپزشکی از دانشگاه علوم پزشکی ایران، دکتر بهروز بیرشک، دکترای روانشناسی از دانشگاه ایلینویز آمریکا، دکتر مهدی تهرانی دوست، استادیار و فوق تخصص روانپزشکی از دانشگاه کنگز کالج لندن و خانم ها دکتر الهه حجازی، کارشناسی ارشد رشته روان شناسی تربیتی دانشگاه تهران، دکتر میترا حکیم شوشتری، فوق تخصص روان پزشکی کودک و نوجوان از دانشگاه تهران و دکتر الهام شیرازی، فوق تخصص روانپزشکی کودک و نوجوان از دانشگاه شهید بهشتی در این پروژه همکاری داشته اند.

در فاز بعدی طراحی محتواها، ESRA از اساتید دیگری در سه حوزه علوم و معارف اسلامی، جامعه شناسی و روانشناسی کمک گرفت، بدین ترتیب که تعداد ۴۰۰ فیلم انتخاب شده از بازی ها که دارای محتواهای آسیب رسان بودند به همراه پرسشنامه مرتبط با فیلم ها تهیه و برای هر یک از اساتید فرستاده شد و اساتید پس از دیدن همه فیلم ها و پر کردن سوالات مرتبط با هر فیلم، پرسشنامه تکمیل شده را برای ESRA ارسال کردند و تمامی این پرسشنامه ها در آرشیو ESRA نگهداری می شود.

اسامی اساتیدی که با ESRA همکاری داشتند عبارتند از:

اساتید جامعه شناسی

۱- خانم دکتر شیرین احمدنیا، عضو هیأت علمی گروه جامعه شناسی پزشکی و سلامت انجمن دانشگاه علامه طباطبائی

۲- آقای دکتر سعید سعید فر، دانشیار گروه جامعه شناسی دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران

۳- آقای دکتر محمد رضا جوادی یگانه، استادیار گروه جامعه شناسی دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران

۴- آقای دکتر سید ضیاء هاشمی، استادیار گروه جامعه شناسی دانشگاه تهران

۵- آقای دکتر محسنی تبریزی، دانشیار گروه جامعه شناسی دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران

اساتید روان شناسی و علوم تربیتی

۱- آقای دکتر محمدعلی بشارت، فوق تخصص (پزشکی) روانشناسی بالینی و عضو هیئت علمی دانشگاه تهران

۲- آقای دکتر محمد علی نظری، دانشیار دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه خوارزمی

۳- آقای دکتر جواد حاتمی، استادیار دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی و عضو هیئت علمی دانشگاه تهران

۴- آقای دکتر محمود گلزاری، دکترای روانشناسی بالینی و عضو هیئت علمی دانشگاه علامه طباطبائی

۵- خانم دکتر الهه حجازی، استادیار دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی و عضو هیئت علمی دانشگاه تهران

۶- آقای دکتر محمد عیسی مراد، دکترای روانشناسی بالینی

۷- آقای دکتر مسعود غلامعلی لواسانی، عضو هیئت علمی دانشگاه تهران

همچنین "جناب حجت السلام والمسلمین آقای محمد درانی"، بررسی و پژوهش مباحث ESRA از دیدگاه اسلام را بر عهده داشتند. ایشان محتواهای آسیب زای بازی ها را از دیدگاه اسلام بررسی و سند اطلاعات و پژوهش های انجام شده را در اختیار ESRA قرار دادند.

در نهایت اطلاعات بدست آمده از پژوهش ها و پرسشنامه هایی که هر یک از اساتید جمع آوری کرده بودند، توسط "مرکز تخصصی، توانمند سازی پارتد" (جناب آقای دکتر نصرت آبادی) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

مرکز پارتد، تجزیه و تحلیل داده های آماری پژوهش های انجام شده در فاز سوم ESRA را از دو روش آماری توصیفی و روش آماری استنباطی بررسی کرده و نتایج نهایی بدست آمده از تحقیقات را در اختیار ESRA قرار دادند.



نسخه افشار

۱۲ بازی ایرانی نامزد دریافت جایزه بهترین بازی جشنواره IMGA MENA شدند

نامزدهای نهایی سومین دوره از جشنواره بین المللی بازی های موبایلی در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا (IMGA MENA) مشخص شدند که در بین آن ها ۱۲ بازی ایرانی نیز خودنمایی می کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس اعلام سایت رسمی این جشنواره هم اکنون نامزدهای این دوره از جشنواره به صورت عمومی منتشر شده اند و بدین ترتیب رای گیری برای بهترین بازی مردمی آغاز شده است.

۱۲ بازی ایرانی و با کیفیت نیز حضور دارند که علاقه مندان می توانند به این بازی ها رای دهند. بازی های Colimus، Electron، Fisher، ۴۱۱۴۸، Boy، Flipping Filip، Harmony، Irregular Mobile، King of Wealth، Magnis، Mr Crow، Don't open the envelope، The Dark Wings و Sweet Lemon دوازده بازی ایرانی هستند که در این جشنواره حضور داشته و شانس بردن جوایز مربوط به این جشنواره را خواهند داشت. سال گذشته نیز تعدادی از بازی های ایرانی موفق به کسب جایزه از این جشنواره شده بودند.

برای انتخاب بهترین بازی مردمی این جشنواره می توانید به آدرس <http://mena.imgawards.com/winners-nominees/rd-imga-> mena مراجعه کنید.

گزارش؛ در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای چه می گذرد؟ / کارت قرمز والدین به نظارت مسئولان (۱۳۹۵-۹۶/۱۲/۲۸)

امروزه که بازی های رایانه ای در میان کودکان طرفداران زیادی دارد باید مسئولان هم نظارت کافی داشته باشند.

به گزارش خبرنگار حوزه سینما گروه فرهنگی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بعد از دریافت کارت زرد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در مجلس شورای اسلامی مبنی بر وضعیت بازیهای رایانه ای و بنیاد ملی بازیهای رایانه ای چند جستجوی کوتاه در فضای مجازی داشتیم و با بازیهای روبرو شدیم که از لحاظ محتوایی مناسب فرهنگ ما نیستند اما این بازی ها در دسترس کودکان ما به خصوص دختران کشور ما قرار گرفته که به لحاظ محتوایی مناسب نیست . براساس گفتگویی که با مادران و کودکان داشتیم، آنها اظهار کردند که به لطف فضای مجازی و نبود نظارت و ارزیابی بر باز بودن صفحات وب، به راحتی این بازیها در دسترس قرار دارد و در فضای مجاز قابل دانلود است بازیهای که به گفته کودکان به بازی آرایشگری معروف است و هرچه به مراحل بعدی این بازی می رسیم تغییر لباس و حمام بردن و خرید لباس های نامناسب را شاهد هستیم.

همین موضوع باعث شد تا گفتگویی با معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشیم.

خسرو کرد مدیر نظارت و ارزشیابی بازی های رایانه ای در گفتگو با خبرنگارباشگاه خبرنگاران جوان؛ضمن اشاره به تقسیم بندی بازی های ایرانی و بازیهای خارجی در رابطه با رده بندی سنی این بازی ها بیان کرد: بازی های ایرانی بعد از انتشار، مجوز دریافت می کنند یعنی قبل از آن خود سازنده و دارنده بازی بر اساس یک فرم خود اظهاری، برخی موارد را ارائه می دهد و بعد از آن می تواند بازی خود را انتشار دهد و واحد رده بندی سنی ما اقدام به بررسی محتوایی آن بازی می کند .

وی ادامه داد: مارکت هادر فضای مجازی همکاری لازم را باید با بنیاد ملی بازیهای رایانه ای داشته باشند که متأسفانه در طول این مدت ضعیف بوده است چرا که تعبیر و تفسیر مارکت ها از دریافت رده بندی سنی این است که تصور می کنند بنیاد بازیهای رایانه ای باعث تضعیف فضای کسب و کار می شود اما اینطور نبوده زیرا نه تنها دنبال فضای کسب و کار نیستیم بلکه به دنبال تقویت آن هستیم .

کرد تصریح کرد: به عنوان متولی بازی در کشور وظیفه ذاتی ما است که محتوای بازی ها را براساس رده بندی سنی ارائه بدهیم این بدین معناست که مارکت ها باید با در اختیار گذاشتن پتل خودشان این اجازه را بدهند که این بازیها را مورد بررسی قرار دهیم و محتوای آن را بعد از بررسی رده سنی بگذاریم این اتفاق تا حدودی در یک مقطعی میسر نبود و مارکت ها تصور کردند فضای کسب و کار آنها محدود می شود از این رو همکاری لازم را با ما نداشتند.

وی با بیان اینکه اسامی بازی هایی که محتوای مناسب نداشتند لیست کردیم و به مارکت ها ارائه دادیم و هنوز پیگیر موضوع هستیم. هدف ما تمیزی نیست این را وظیفه ذاتی خودمان می دانیم که بازیهای مناسب در اختیار مردم باشد.

کرد با بیان اینکه بحث رده بندی سنی را سه سال در دستور کار قرار دادیم و تعداد قابل توجهی از بازی ها رده بندی شدند حدود بیست و دو هزار بازی مورد رده بندی سنی قرار گرفته اما از آنجا که تعداد بسیار بالا است تا آن همکاری لازم از طرف مارکت ها صورت نگیرد و مجاب نشوند موفقیت کامل ایجاد نمی شود.

بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ابزار مستقیم برای کنترل بازی ها دارد اما در ادامه با حقیقت مدیر روابط عمومی یکی از این مارکت ها گفتگو کردیم، که گفت: ما ابزاری را در اختیار بنیاد ملی بازیهای رایانه ای قرار دادیم یعنی خودشان خودکار و مستقیم می توانند بر روی بازها تسلط داشته باشند و آنها را رده بندی کنند اما متأسفانه سرعت بررسی و رده بندی از طرف بنیاد ملی بازیهای رایانه ای بسیار کند است.

وبنا / پیاده سازی وبسایت برای

گسترش ساماندهی و نظارت بر بازی های مروج سبک زندگی غربی (۱۳۹۴-۹۶/۱۲/۲۸)

خسرو کردمیهن معاون نظارت و رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز از ساماندهی و نظارت بر بازی های مروج سبک زندگی غربی که عموماً در فضای مجازی منتشر می شوند خبر داد.

به گزارش وبنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کردمیهن با اشاره به وظایف ذاتی بنیاد در رابطه با بحث ساماندهی و نظارت بر محتوای بازی ها گفت: یکی از وظایف اصلی بنیاد در کنار رصد بازار فیزیکی و پاک سازی بازی های غیرمجاز از فروشگاه ها، ساماندهی بازی ها در فضای مجازی بوده که اتفاقاً نظارت در این فضا بسیار پیچیده تر است.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره شیوع بازی های مروج سبک زندگی غربی افزود: این بازی ها با فرهنگ و اعتقادات ما منافی دارند و انتشار آن ها جهت استفاده مخاطبان به ویژه کودکان و نوجوانان، لطامات شدید و جبران ناپذیری دارد. بر همین اساس از مرداد ماه امسال رصد ویژه ای روی این نوع بازی ها آغاز شده و اخیراً دستور مسدودسازی بیش از ۱۵۰ لینک مرتبط با این بازی ها صادر شده است.

کردمیهن در رابطه با عرضه کنندگان این نوع بازی ها برای گوشی های هوشمند نیز گفت: لیست بلندبالایی از این نوع بازی ها شناسایی شده و طی مکاتباتی با این عرضه کنندگان از آن ها خواسته شده تا چنین عناوینی را از فروشگاه خود حذف کنند.

معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نهایت افزود: با توجه به این که عموماً این گونه بازی ها در بستر «فلش» و تحت مرورگر بازی می شوند، مسدودسازی راه حل نهایی نخواهد بود و برای پاکسازی و رصد دقیق تر فضای مجازی نیازمند همکاری گسترده تر با سایر نهادها از جمله پلیس فتا هستیم.



در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای چه می گذرد؟ / کارت قرمز والدین به نظارت مسئولان (۱۳۹۶-۹۷/۱۰/۲۸)

امروزه که بازی های رایانه ای در میان کودکان طرفداران زیادی دارد باید مسئولان هم نظارت بر محتوای آنها را بیشتر کنند.

به گزارش خبرگزاری تقریب، بعد از دریافت کارت زرد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در مجلس شورای اسلامی برای بازی های رایانه ای و بی توجهی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای بر محتوای بازی ها، چند جستجوی کوتاه در فضای مجازی داشتیم و با بازی هایی روبرو شدیم که از لحاظ محتوایی مناسب فرهنگ ما نیستند اما این بازی ها در دسترس کودکان ما به خصوص دختران کشور ما قرار گرفته است.

براساس گفتگویی که با مادران و کودکان داشتیم، آنها اظهار کردند که به لطف فضای مجازی و نبود نظارت و ارزیابی بر باز بودن صفحات وب، به راحتی این بازیها در دسترس قرار دارد و در فضای مجازی قابل دانلود است بازیهایی که به گفته کودکان به بازی آرایشگری معروف است و هرچه به مراحل بعدی این بازی می رسیدم تغییر لباس و حمام بردن و خرید لباس های نامناسب را شاهد هستیم.

همین موضوع باعث شد تا گفتگویی با معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشیم.

خسرو کردمیهن معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگو با خبرنگار گروه فرهنگی باشگاه خبرنگاران جوان و در پاسخ به این سوال که برنامه ی بنیاد برای نظارت بر عرضه بازی های موبایلی چیست، ضمن اشاره به تقسیم بندی بازی های ایرانی و بازی های خارجی در رابطه با رده بندی سنی این بازی ها بیان کرد: برنامه ای که بنیاد مد نظر دارد این است که مجوز بازی های ایرانی در قالب پس از نشر باشد. بدین نحو که هنگام انتشار، سازنده بازی تمام محتوای خود را با استفاده از فرم خوداظهاری محتوا ارائه می کند و پس از انتشار واحد نظارت ما به مدت یک هفته محتوای بازی را بررسی می کند و در صورت عدم مغایرت با محتوای فرم خوداظهاری، رده سنی بازی تایید نهایی می شود. اما برای بازی های خارجی برنامه ما این است که مجوز پیش از نشر بدهیم تا بدین شکل مزیتی رقابتی بین بازی ایرانی و خارجی ایجاد کنیم.

وی ادامه داد: مارکت ها در فضای مجازی همکاری لازم را باید با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند که متأسفانه در طول این مدت ضعیف بوده است چرا که تعبیر و تفسیر مارکت ها از دریافت رده بندی سنی این است که تصور می کنند بنیاد بازی های رایانه ای باعث تضعیف فضای کسب و کار می شود اما اینطور نبوده زیرا نه تنها دنبال تضعیف فضای کسب و کار نیستیم بلکه به دنبال تقویت آن هستیم.

کردمیهن تصریح کرد: به عنوان متولی بازی در کشور وظیفه ذاتی ما است که محتوای بازی ها را براساس رده بندی سنی ارائه بدهیم این بدین معناست که مارکت ها باید با در اختیار گذاشتن پتل خودشان این اجازه را بدهند تا بازی ها را مورد بررسی قرار دهیم. این اتفاق در یک مقطعی و به دلیل تصور اشتباه مارکت ها مبنی بر محدودیت فضای کسب و کار میسر نبود از این رو همکاری لازم را با ما نداشتند.

وی با بیان اینکه اسامی بازی هایی که محتوای مناسب نداشتند به مارکت ها ارائه کردیم و هنوز پیگیر موضوع هستیم، گفت: هدف ما تمیزی نیست این را وظیفه ذاتی خودمان می دانیم که بازی های مناسب در اختیار مردم باشد.

کردمیهن با بیان اینکه بحث رده بندی سنی را سه سال در دستور کار قرار دادیم و تعداد قابل توجهی از بازی ها رده بندی شدند، گفت: حدود بیست و دو هزار بازی مورد رده بندی سنی قرار گرفته اما از آنجا که تعداد بسیار بالا است تا همکاری لازم از طرف مارکت ها صورت نگیرد موفقیت کامل ایجاد نمی شود.

بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ابزار مستقیم برای کنترل بازی ها دارد

حقیقت مدیر روابط عمومی یکی از این مارکت ها در گفتگو با خبرنگار باشگاه خبرنگاران جوان گفت: ما ابزاری را در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دادیم یعنی خودشان خودکار و مستقیم می توانند بر روی بازی ها کنترل داشته باشند و آنها را رده بندی کنند اما متأسفانه سرعت بررسی و رده بندی از طرف بنیاد ملی بازیهای رایانه ای بسیار کند است.



نظارت بر بازی های مروج سبک زندگی غربی افزایش می یابد (۱۳۹۶-۹۷/۱۰/۲۸)

معاونت نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ریاست ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز از نظارت بیشتر بر فضای مجازی و بازی های «مروج سبک زندگی غربی» خبر می دهد.

خسرو کردمیهن می گوید: «یکی از وظایف اصلی بنیاد در کنار رصد بازار فیزیکی و پاک سازی بازی های غیرمجاز از فروشگاه ها، ساماندهی بازی ها در فضای مجازی بوده که اتفاقاً نظارت در این فضا بسیار پیچیده تر است.»

اشاره کردمیهن بیشتر به بازی هایی است که در فضای مجازی و به صورت آنلاین قابل بازی هستند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مرداد ماه امسال رصد خود را آغاز کرده و دستور مسدودسازی بیش از ۱۵۰ لینک مرتبط با بازی های آنلاین را صادر کرده.

او در مورد عرضه این دست بازی ها روی تلفن های هوشمند و گوشی ها می گوید: «بسیار پندبالاتی از این نوع بازی ها شناسایی شده و طی مکاتباتی با این عرضه کنندگان از آن ها خواسته شده تا چنین عناوینی را از فروشگاه خود حذف کنند.»

کردمیهن به شکلی مشخص تر در انتهای صحبت های خود اشاره می کند که منظور او چه نوع بازی هایی است: «با توجه به این که عموماً این گونه بازی ها در بستر گُلش و تحت مرورگر بازی می شوند، مسدودسازی راه حل نهایی نخواهد بود و برای پاکسازی و رصد دقیق تر فضای مجازی نیازمند همکاری گسترده تر با سایر نهادها از جمله پلیس فتا هستیم.»

بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز لیستی از این بازی ها منتشر نکرده و دقیقاً مشخص نیست که تیغ برنده واحد نظارت بنیاد بر کدام بازی ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کشیده شده و آیا بازی محبوبی در این لیست به چشم می خورد یا خیر.



کارت قرمز والدین به بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۸۷-۹۷/۱۳۸۸)

امروزه که بازی های رایانه ای در میان کودکان طرفداران زیادی دارد باید مسئولان هم نظارت بر محتوای آنها را بیشتر کنند.

پایشگر- امروزه که بازی های رایانه ای در میان کودکان طرفداران زیادی دارد باید مسئولان هم نظارت بر محتوای آنها را بیشتر کنند. به گزارش پایشگر، بعد از دریافت کارت زرد وزیر فرهنگ ارشاد اسلامی در مجلس شورای اسلامی برای بازی های رایانه ای و بی توجهی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای بر محتوای بازی ها، چند جستجوی کوتاه در فضای مجازی داشتیم و با بازی هایی روبه رو شدیم که از لحاظ محتوایی مناسب فرهنگ ما نیستند اما این بازی ها در دسترس کودکان ما به خصوص دختران کشور ما قرار گرفته است.

براساس گفتگویی که با مادران و کودکان داشتیم، آنها اظهار کردند که به لطف فضای مجازی و نبود نظارت و ارزیابی بر باز بودن صفحات وب، به راحتی این بازیها در دسترس قرار دارد و در فضای مجازی قابل دانلود است بازیهایی که به گفته کودکان به بازی آرایشگری معروف است و هرچه به مراحل بعدی این بازی می رسیدم تغییر لباس و حمام بردن و خرید لباس های نامناسب را شاهد هستیم.

خسرو کردمیهن معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که برنامه بنیاد برای نظارت بر عرضه بازی های موبایلی چیست، ضمن اشاره به تقسیم بندی بازی های ایرانی و بازی های خارجی در رابطه با رده بندی سنی این بازی ها بیان کرد: برنامه ای که بنیاد مد نظر دارد این است که مجوز بازی های ایرانی در قالب پس از نشر باشد. بدین نحو که هنگام انتشار، سازنده بازی تمام محتوای خود را با استفاده از فرم خوداظهاری محتوا، ارائه می کند و پس از انتشار واحد نظارت ما به مدت یک هفته محتوای بازی را بررسی می کند و در صورت عدم مغایرت با محتوای فرم خوداظهاری، رده سنی بازی تایید نهایی می شود. اما برای بازی های خارجی برنامه ما این است که مجوز پیش از نشر بدهیم تا بدین شکل مزیتی رقابتی بین بازی ایرانی و خارجی ایجاد کنیم. وی ادامه داد: مارکت ها در فضای مجازی همکاری لازم را باید با بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشته باشند که متأسفانه در طول این مدت ضعیف بوده است چرا که تعبیر و تفسیر مارکت ها از دریافت رده بندی سنی این است که تصور می کنند بنیاد بازی های رایانه ای باعث تضعیف فضای کسب و کار می شود اما اینطور نبوده زیرا نه تنها دنبال تضعیف فضای کسب و کار نیستیم بلکه به دنبال تقویت آن هستیم.

کرد میهن تصریح کرد: به عنوان متولی بازی در کشور وظیفه ذاتی ما است که محتوای بازی ها را براساس رده بندی سنی ارائه بدهیم این بدین معناست که مارکت ها باید با در اختیار گذاشتن پتل خودشان این اجازه را بدهند تا بازی ها را مورد بررسی قرار دهیم. این اتفاق در یک مقطعی و به دلیل تصور اشتباه مارکت ها مبنی بر محدودیت فضای کسب و کار میسر نبود از این رو همکاری لازم را با ما نداشتند.

وی با بیان اینکه اساسی بازی هایی که محتوای مناسب نداشتند به مارکت ها ارائه کردیم و هنوز پیگیر موضوع هستیم، گفت: هدف ما معرفی نیست این را وظیفه ذاتی خودمان می دانیم که بازی های مناسب در اختیار مردم باشد.

کرد میهن با بیان اینکه بحث رده بندی سنی را سه سال در دستور کار قرار دادیم و تعداد قابل توجهی از بازی ها رده بندی شدند، گفت: حدود بیست و دو هزار بازی مورد رده بندی سنی قرار گرفته اما از آنجا که تعداد بسیار بالا است تا همکاری لازم از طرف مارکت ها صورت نگیرد موفقیت کامل ایجاد نمی شود.

بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ابزار مستقیم برای کنترل بازی ها دارد حقیقت مدیر روابط عمومی یکی از این مارکت ها در گفتگو با خبرنگار باشگاه خبرنگاران جوان گفت: ما ابزاری را در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دادیم یعنی خودشان خودکار و مستقیم می توانند بر روی بازی ها کنترل داشته باشند و آنها را رده بندی کنند اما متأسفانه سرعت بررسی و رده بندی از طرف بنیاد ملی بازیهای رایانه ای بسیار کند است.



در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای چه می گذرد؟/ کارت قرمز والدین به نظارت مسئولان در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای چه می گذرد؟/ کارت قرمز والدین به نظارت مسئولان (۱۳۸۸-۹۷/۱۳۸۹)

امروزه که بازی های رایانه ای در میان کودکان طرفداران زیادی دارد باید مسئولان هم نظارت بر محتوای آنها را بیشتر کنند.

گروه فرهنگی " تیریک "، بعد از دریافت کارت زرد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در مجلس شورای اسلامی برای بازی های رایانه ای و بی توجهی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای بر محتوای بازی ها، چند جستجوی کوتاه در فضای مجازی داشتیم و با بازی هایی روبرو شدیم که از لحاظ محتوایی مناسب فرهنگ ما نیستند اما این بازی ها در دسترس کودکان ما به خصوص دختران کشور ما قرار گرفته است.

براساس گفتگویی که با مادران و کودکان داشتیم، آنها اظهار کردند که به لطف فضای مجازی و نبود نظارت و ارزیابی بر باز بودن صفحات وب، به راحتی این بازیها در دسترس قرار دارد و در فضای مجازی قابل دانلود است بازیهایی که به گفته کودکان به بازی آرایشگری معروف است و هرچه به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مراحل بعدی این بازی می‌رسم تغییر لباس و حمام بردن و خرید لباس‌های نامناسب را شاهد هستیم.

همین موضوع باعث شد تا گفتگویی با معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشته باشیم.

خسرو کرد مدیر نظارت و ارزشیابی بازی‌های رایانه‌ای در گفتگو با خبرنگار باشگاه خبرنگاران جوان: ضمن اشاره به تقسیم بندی بازی‌های ایرانی و بازی‌های خارجی در رابطه با رده بندی سنی این بازی‌ها بیان کرد: بازی‌های ایرانی بعد از انتشار، مجوز دریافت می‌کنند یعنی قبل از آن خود سازنده و دارنده بازی بر اساس یک فرم خود اظهارنظر می‌کند و بعد از آن می‌تواند بازی خود را منتشر کند و واحد رده بندی سنی ما اقدام به بررسی محتوایی آن بازی می‌کند.

وی ادامه داد: مارکت هادر فضای مجازی همکاری لازم را باید با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشته باشند که متأسفانه در طول این مدت ضعیف بوده است چرا که تعبیر و تفسیر مارکت‌ها از دریافت رده بندی سنی این است که تصور می‌کنند بنیاد بازی‌های رایانه‌ای باعث تضعیف فضای کسب و کار می‌شود اما اینطور نبوده زیرا نه تنها دنبال تضعیف فضای کسب و کار نیستیم بلکه به دنبال تقویت آن هستیم.

کرد تصریح کرد: به عنوان متولی بازی در کشور وظیفه ذاتی ما است که محتوای بازی‌ها را براساس رده بندی سنی ارائه بدهیم این بدین معناست که مارکت‌ها باید با در اختیار گذاشتن پل خودشان این اجازه را بدهند تا بازی‌ها را مورد بررسی قرار دهیم این اتفاق در یک مقطعی و به دلیل تصور اشتباه مارکت‌ها مبنی بر محدودیت فضای کسب و کار میسر نبود از این رو همکاری لازم را با ما نداشتند.

وی با بیان اینکه اسامی بازی‌هایی که محتوای مناسب نداشتند به مارکت‌ها ارائه کردیم و هنوز پیگیر موضوع هستیم گفت: هدف ما ممیزی نیست این را وظیفه ذاتی خودمان می‌دانیم که بازی‌های مناسب در اختیار مردم باشد.

کرد با بیان اینکه بحث رده بندی سنی را سه سال در دستور کار قرار دادیم و تعداد قابل توجهی از بازی‌ها رده بندی شدند گفت: حدود بیست و دو هزار بازی مورد رده بندی سنی قرار گرفته اما از آنجا که تعداد بسیار بالا است تا همکاری لازم از طرف مارکت‌ها صورت نگیرد موفقیت کامل ایجاد نمی‌شود.

بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای ابزار مستقیم برای کنترل بازی‌ها دارد حقیقت مدیر روابط عمومی یکی از این مارکت‌ها در گفتگو با خبرنگار باشگاه خبرنگاران جوان گفت: ما ابزاری را در اختیار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار دادیم یعنی خودشان خودکار و مستقیم می‌توانند بر روی بازی‌ها کنترل داشته باشند و آنها را رده بندی کنند اما متأسفانه سرعت بررسی و رده بندی از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بسیار کند است.

منبع: باشگاه خبرنگاران جوان

انتهای پیام/



نقد

در بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای چه می‌گذرد؟ (۱۳۷۱/۰۷/۰۹)

امروزه که بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان طرفداران زیادی دارد باید مسئولان هم نظارت بر محتوای آنها را بیشتر کنند.

شمارسال امروزه که بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان طرفداران زیادی دارد باید مسئولان هم نظارت بر محتوای آنها را بیشتر کنند.

بعد از دریافت کارت زرد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در مجلس شورای اسلامی برای بازی‌های رایانه‌ای وی توجیهی بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای را به محتوای بازی‌ها، چند جستجوی کوتاه در فضای مجازی داشتیم و با بازیهای روبرو شدیم که از لحاظ محتوایی مناسب فرهنگ ما نیستند اما این بازی‌ها در دسترس کودکان ما به خصوص دختران کشور ما قرار گرفته است.

براساس گفتگویی که با مادران و کودکان داشتیم، آنها اظهار کردند که به لطف فضای مجازی و نبود نظارت و ارزیابی بر بازی‌ها صفحات وب، به راحتی این بازیها در دسترس قرار دارد و در فضای مجازی قابل‌داند است بازیهای که به گفته کودکان به بازی آرایشگری معروف است و هرچه به مراحل بعدی این بازی می‌رسم تغییر لباس و حمام بردن و خرید لباس‌های نامناسب را شاهد هستیم.

همین موضوع باعث شد تا گفتگویی با معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشته باشیم.

خسرو کردمیهن معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به این سوال که برنامه‌ی بنیاد برای نظارت بر عرضه‌های رایانه‌ای چیست؟ ضمن اشاره به تقسیم بندی بازی‌های ایرانی و بازی‌های خارجی در رابطه با رده بندی سنی این بازی‌ها بیان کرد: برنامه‌ای که بنیاد مد نظر دارد این است که مجوز بازی‌های ایرانی در قالب پس از نشر بدین نحو که هنگام انتشار، سازنده بازی تمام محتوای خود را با استفاده از فرم خوداظهاری محتوا، ارائه می‌کند

و پس از انتشار واحد نظارت ما به مدت یک هفته محتوای بازی را بررسی می‌کند و در صورت عدم مغایرت با محتوای فرم خوداظهاری، رده سنی بازی تایید نهایی می‌شود اما برای بازی‌های خارجی برنامه ما این است که مجوز پیش از نشر بدهیم تا بدین شکلی رقابتی بین بازی ایرانی و خارجی ایجاد کنیم.

وی ادامه داد: مارکت‌ها در فضای مجازی همکاری لازم را باید با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشته باشند که متأسفانه در طول این مدت ضعیف بوده است چرا که تعبیر و تفسیر مارکت‌ها از دریافت رده بندی سنی این است که تصور می‌کنند بنیاد بازی‌های رایانه‌ای باعث تضعیف فضای کسب و کار می‌شود اما اینطور نبوده زیرا نه تنها دنبال تضعیف فضای کسب و کار نیستیم بلکه به دنبال تقویت آن هستیم.

کرد میهن تصریح کرد: به عنوان متولی بازی در کشور وظیفه ذاتی ما است که محتوای بازی‌ها را براساس رده بندی سنی ارائه بدهیم این بدین معناست که مارکت‌ها باید با در اختیار گذاشتن پل خودشان این اجازه را بدهند تا بازی‌ها را مورد بررسی قرار دهیم این اتفاق در یک مقطعی و به دلیل تصور اشتباه مارکت‌ها مبنی بر محدودیت فضای کسب و کار میسر نبود از این رو همکاری لازم را با ما نداشتند.

وی با بیان اینکه اسامی بازی‌هایی که محتوای مناسب نداشتند به مارکت‌ها ارائه کردیم و هنوز پیگیر موضوع هستیم گفت: هدف ما ممیزی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیست این را وظیفه ذاتی خودمان می دانیم که بازی های مناسب در اختیار مردم باشد. کرد میهن یا بیان اینکه بحث رده بندی سنیرا سه سال در دستور کار قرار دادیم و تعداد قابل توجهی از بازی ها رده بندی شدند. گفت حدود بیست و دو هزار بازی مورد رده بندی سنی قرار گرفته اما از آنجا که تعداد بسیار بالا است تا همکاری لازم از طرف مارکت ها صورت نگیرد موفقیت کامل ایجاد نمی شود. بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ابزار مستقیم برای کنترل بازی ها دارد. حقیقت مدیر روابط عمومی یکی از این مارکت ها گفت: مالیزاری را در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دادیم یعنی خودشان خودکارو مستقیم می توانند بر روی بازی ها کنترل داشته باشند و آنها را رده بندی کنند اما متأسفانه سرعت بررسی و رده بندی از طرف بنیاد ملی بازیهای رایانه ای بسیار کند است.



چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فلاند اعزام شدند (۱۳۹۵-۰۷/۰۹/۹۶)

تهران (پانا) - انستیتو ملی بازی سازی از اعزام چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فلاند خبر داد.

انستیتو ملی فراخوانی در خرداد ماه اعلام کرده بود که تعدادی از فعالان حوزه بازی سازی کشور را به دوره آموزشی Game Executive که در تاریخ ۲۵ مهر تا ۲ آبان در کشور فلاند برگزار می شود، اعزام خواهد کرد. بر همین اساس ۳۰ درخواست دریافتی از طرف متقاضیان در ماه های گذشته با دقت توسط کارشناسان انستیتو ملی بازی سازی مورد بررسی قرار گرفت. دارابودن جایگاه مدیریتی در یک شرکت بازی سازی، داشتن سابقه ساخت بازی فریمویم یا مشغول بودن به پروژه ساخت یک بازی فریمویم و تعهد به تدریس محتوای این دوره آموزشی در انستیتو ملی بازی سازی سه معیار کلیدی انتخاب افراد بودند. بر اساس همین معیارها و سپس امتیازبندی افراد، آقایان طاهار رسولی، هادی اسکندری، محمد زهتابی و محمد امینی با تامین هزینه ها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این رویداد آموزشی اعزام شدند. گفتنی است دوره آموزشی Game Executive ضمن بررسی همه جانبه صنعت گیم، شرکت کنندگان را برای روبه رو شدن با انواع چالش ها در حوزه مدیریت و ساخت یک کسب و کار موفق آماده می کند. این دوره فرصت برقراری ارتباطات مهم با سرمایه گذاران، متخصصین، ناشران، شرکای احتمالی و مجموعه بهره های کلیدی صنعت بازی را نیز فراهم می آورد.



چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فلاند اعزام شدند (۱۳۹۵-۰۷/۰۹/۹۶)

انستیتو ملی بازی سازی از اعزام چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فلاند خبر داد. انستیتو ملی فراخوانی در خرداد ماه اعلام کرده بود که تعدادی از فعالان حوزه بازی سازی کشور را به دوره آموزشی Game Executive که در تاریخ ۲۵ مهر تا ۲ آبان در کشور فلاند برگزار می شود، اعزام خواهد کرد. بر همین اساس ۳۰ درخواست دریافتی از طرف متقاضیان در ماه های گذشته با دقت توسط کارشناسان انستیتو ملی بازی سازی مورد بررسی قرار گرفت. دارابودن جایگاه مدیریتی در یک شرکت بازی سازی، داشتن سابقه ساخت بازی فریمویم یا مشغول بودن به پروژه ساخت یک بازی فریمویم و تعهد به تدریس محتوای این دوره آموزشی در انستیتو ملی بازی سازی سه معیار کلیدی انتخاب افراد بودند. بر اساس همین معیارها و سپس امتیازبندی افراد، آقایان طاهار رسولی، هادی اسکندری، محمد زهتابی و محمد امینی با تامین هزینه ها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این رویداد آموزشی اعزام شدند. گفتنی است دوره آموزشی Game Executive ضمن بررسی همه جانبه صنعت گیم، شرکت کنندگان را برای روبه رو شدن با انواع چالش ها در حوزه مدیریت و ساخت یک کسب و کار موفق آماده می کند. این دوره فرصت برقراری ارتباطات مهم با سرمایه گذاران، متخصصین، ناشران، شرکای احتمالی و مجموعه بهره های کلیدی صنعت بازی را نیز فراهم می آورد.



گفت و گو با مدیر دبارتان هنری انستیتو ملی بازی سازی؛ (۱۳۹۵-۰۷/۰۹/۹۶)

هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که قرار است اسفندماه امسال برگزار شود در این دوره با رویکردی متفاوت کار خود را آغاز می کند. یکی از این تغییرات که پیش از این هم در قالب یک فراخوان اعلام شد، تغییر شخصیت اصلی این رویداد است که پیش از آن گریه بود. با توجه به انتشار فراخوان و مهلت داوطلبان برای ارسال طرح های خود تا آبان ماه، با فراز شانبار، مدیر دبارتان هنری انستیتو ملی بازی سازی گفتگویی کوتاه داشتیم تا درباره کاراکتر جدید جشنواره و ویژگی هایی که طرح های ارسالی باید واجد آن باشند، اطلاعات بیشتری در اختیارمان بگذارند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جشنواره در سالهای گذشته از دو کاراکتر گربه و غزال استفاده می کرد که چندان ارتباطی به هم نداشتند. به نظر شما کاراکتر جدید جشنواره، که به نوعی نماد جدید گیم در ایران محسوب خواهد شد باید چه ویژگی هایی داشته باشد؟

می شود از حیوانات بومی کشور استفاده کرد. گونه های جانوری متنوعی در ایران زندگی می کنند. من به شخصه محدودیتی در این زمینه نمی بینم، تنها محدودیت این است که این جانوران در ایران زندگی کنند. می شود کاراکتر یک حیوان بومی یا یک شخصیت انسانی با لباس های محلی باشد که امروزی شده.

کاراکتر طراحی شده باید چه ویژگی های داشته باشد تا به عنوان شخصیت اصلی جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شود؟ از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد. بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد. قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

چه کسانی می توانند برای دبیرخانه طرح ارسال کنند؟ آیا در این زمینه محدودیتی وجود دارد؟

خیر، در این زمینه هیچ محدودیتی وجود ندارد.

آیا این فراخوان را برای دانشگاه ها و آموزشگاه های هنر در کشور نیز می فرستید تا از پتانسیل هنرجویان جوان در این فراخوان استفاده شود؟ حتما ارسال خواهیم کرد.

در پایان اگر نکته ی مهم دیگری درباره جشنواره وجود دارد، عنوان بفرمایید.

برای طراحی شخصیت بهتر است از ظرفیت های فرهنگی ایران استفاده شود. برای مثال از نگارگری یا سبک های مختلف نقاشی در ایران و کشورهای همسایه مثل افغانستان و تاجیکستان می شود به عنوان مرجع استفاده کرد. البته در این موضوع الزامی وجود ندارد. همچنین می شود از الگوها و بافت های مختلف و متنوع ایرانی در طراحی لباس شخصیت استفاده کرد.

گفتنی است تمام طراحان علاقه مند به بازی های رایانه ای می توانند آثار خود را تا پایان آبان ماه به دبیرخانه هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال کنند.

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

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

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



انستیتو ملی بازی سازی خبر داد؛ چهار بازی ساز به دوره آموزشی «گیم» فنلاند اعزام شدند (۹۹۸۸-۸۷/۹۶/۹۵)

انستیتو ملی بازی سازی از اعزام چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فنلاند خبر داد.

به گزارش خبرگزاری مهر، انستیتو ملی بازی سازی از اعزام چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فنلاند خبر داد. انستیتو ملی فراخوانی در خرداد ماه، اعلام کرده بود که تعدادی از فعالان حوزه بازی سازی کشور را به دوره آموزشی Game Executive که در تاریخ ۲۵ مهر تا ۲ آبان در کشور فنلاند برگزار می شود، اعزام خواهد کرد. بر همین اساس ۳۰ درخواست دریافتی از طرف متقاضیان در ماه های گذشته با دقت توسط کارشناسان انستیتو ملی بازی سازی مورد بررسی قرار گرفت.

دارا بودن جایگاه مدیریتی در یک شرکت بازی سازی، داشتن سابقه ساخت بازی فریمووم یا مشغول بودن به پروژه ساخت یک بازی فریمووم و تعهد به تدریس محتوای این دوره آموزشی در انستیتو ملی بازی سازی سه معیار کلیدی انتخاب افراد بودند. بر اساس همین معیارها و سپس امتیازبندی افراد، آقایان طاهار رسولی، هادی اسکندری، محمد زهتابی و محمد امینی با تامین هزینه ها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این رویداد آموزشی اعزام شدند.

دوره آموزشی Game Executive ضمن بررسی همه جانبه صنعت گیم، شرکت کنندگان را برای روبه رو شدن با انواع چالش ها در حوزه مدیریت و ساخت یک کسب و کار موفق آماده می کند. این دوره فرصت برقراری ارتباطات مهم با سرمایه گذاران، متخصصین، ناشران، شرکای احتمالی و مجموعه مهره های کلیدی صنعت بازی را نیز فراهم می آورد.



انستیتو ملی بازی سازی خبر داد؛ چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فتلاند اعزام شدند

(۱۳۹۵-۰۷/۰۷/۹۶)

انستیتو ملی بازی سازی از اعزام چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فتلاند خبر داد.

به گزارش خبرگزاری شهبان به نقل از روابط عمومی بنیاد بازی های رایانه ای، انستیتو ملی فراخوانی در خرداد ماه، اعلام کرده بود که تعدادی از فعالان حوزه بازی سازی کشور را به دوره آموزشی Game Executive که در تاریخ ۲۵ مهر تا ۲ آبان در کشور فتلاند برگزار می شود، اعزام خواهد کرد. بر همین اساس ۳۰ درخواست دریافتی از طرف متقاضیان در ماه های گذشته با دقت توسط کارشناسان انستیتو ملی بازی سازی مورد بررسی قرار گرفت. دارابودن جایگاه مدیریتی در یک شرکت بازی سازی، داشتن سابقه ساخت بازی فریمویم یا مشغول بودن به پروژه ساخت یک بازی فریمویم و تعهد به تدریس محتوای این دوره آموزشی در انستیتو ملی بازی سازی سه معیار کلیدی انتخاب افراد بودند. بر اساس همین معیارها و سپس امتیازبندی افراد، آقایان طاهار رسولی، هادی اسکندری، محمد زهتابی و محمد امینی با تامین هزینه ها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این رویداد آموزشی اعزام شدند. گفتنی است، دوره آموزشی Game Executive ضمن بررسی همه جانبه صنعت گیم، شرکت کنندگان را برای رویه رو شدن با انواع چالش ها در حوزه مدیریت و ساخت یک کسب و کار موفق آماده می کند. این دوره فرصت برقراری ارتباطات مهم با سرمایه گذاران، متخصصین، ناشران، شرکای احتمالی و مجموعه مهره های کلیدی صنعت بازی را نیز فراهم می آورد.

پایان پیام ۳۱/



انستیتو ملی بازی سازی خبر داد؛ چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فتلاند اعزام شدند

(۱۳۹۵-۰۷/۰۷/۹۶)

خبرایران: انستیتو ملی بازی سازی از اعزام چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فتلاند خبر داد.

انستیتو ملی فراخوانی در خرداد ماه، اعلام کرده بود که تعدادی از فعالان حوزه بازی سازی کشور را به دوره آموزشی Game Executive که در تاریخ ۲۵ مهر تا ۲ آبان در کشور فتلاند برگزار می شود، اعزام خواهد کرد. بر همین اساس ۳۰ درخواست دریافتی از طرف متقاضیان در ماه های گذشته با دقت توسط کارشناسان انستیتو ملی بازی سازی مورد بررسی قرار گرفت. دارابودن جایگاه مدیریتی در یک شرکت بازی سازی، داشتن سابقه ساخت بازی فریمویم یا مشغول بودن به پروژه ساخت یک بازی فریمویم و تعهد به تدریس محتوای این دوره آموزشی در انستیتو ملی بازی سازی سه معیار کلیدی انتخاب افراد بودند. بر اساس همین معیارها و سپس امتیازبندی افراد، آقایان طاهار رسولی، هادی اسکندری، محمد زهتابی و محمد امینی با تامین هزینه ها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این رویداد آموزشی اعزام شدند. گفتنی است دوره آموزشی Game Executive ضمن بررسی همه جانبه صنعت گیم، شرکت کنندگان را برای رویه رو شدن با انواع چالش ها در حوزه مدیریت و ساخت یک کسب و کار موفق آماده می کند. این دوره فرصت برقراری ارتباطات مهم با سرمایه گذاران، متخصصین، ناشران، شرکای احتمالی و مجموعه مهره های کلیدی صنعت بازی را نیز فراهم می آورد.

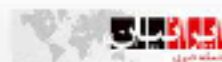


انستیتو ملی بازی سازی خبر داد؛ چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فتلاند اعزام شدند

(۱۳۹۵-۰۷/۰۷/۹۶)

ایرانیان: انستیتو ملی بازی سازی از اعزام چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فتلاند خبر داد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، انستیتو ملی فراخوانی در خرداد ماه، اعلام کرده بود که تعدادی از فعالان حوزه بازی سازی کشور را به دوره آموزشی Game Executive که در تاریخ ۲۵ مهر تا ۲ آبان در کشور فتلاند برگزار می شود، اعزام خواهد کرد. بر همین اساس ۳۰ درخواست دریافتی از طرف متقاضیان در ماه های گذشته با دقت توسط کارشناسان انستیتو ملی بازی سازی مورد بررسی قرار گرفت. دارابودن جایگاه مدیریتی در یک شرکت بازی سازی، داشتن سابقه ساخت بازی فریمویم یا مشغول بودن به پروژه ساخت یک بازی فریمویم و تعهد به تدریس محتوای این دوره آموزشی در انستیتو ملی بازی سازی سه معیار کلیدی انتخاب افراد بودند. بر اساس همین معیارها و سپس امتیازبندی افراد، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) آقایان طاهرا رسولی، هادی اسکندری، محمد زهتابی و محمد امینی با تامین هزینه ها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این رویداد آموزشی اعزام شدند.

گفتنی است دوره آموزشی Game Executive ضمن بررسی همه جانبه صنعت گیم، شرکت کنندگان را برای روبه رو شدن با انواع چالش ها در حوزه مدیریت و ساخت یک کسب و کار موفق آماده می کند. این دوره فرصت برقراری ارتباطات مهم با سرمایه گذاران، متخصصین، ناشران، شرکای احتمالی و مجموعه بهره های کلیدی صنعت بازی را نیز فراهم می آورد.



دیجیتال

ایران بیشتر از ۲۴ میلیون کاربر بازی های موبایلی دارد (۱۳۹۶-۹۷/۹۸-۹۹)

گزارش نمای نزدیک ۱۳۹۶ منتشر شد که اطلاعات جالبی را در مورد وضعیت کاربران بازی های موبایلی در داخل کشور درون خود جای داده است. با توجه به این گزارش، در ایران ۲۴ میلیون و ۷۰۰ هزار نفر کاربر بازی های موبایلی داریم که ۶۴ درصد آن را مردان و مابقی را گیمرهای زن تشکیل داده اند. در این میان نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ ساله با ۳۵ درصد، بیشترین سهم را بین گیمرهای موبایلی ایرانی دارند. با توجه به آن که میانگین سنی گیمرهای بازی موبایلی در ایران ۱۸ سال است، می توان انتظار داشت که درصد زیادی از این افراد تحصیلات دانشگاهی نداشته باشند که این رقم به طور دقیق ۶۷ درصد است. همچنین، این گزارش نشان می دهد که ۷۷ درصد از این جمعیت ۲۴ میلیونی مجرد هستند. نکته جالب در رابطه با گیمرهای متاهل این است که تعداد افراد متاهل دارای فرزندی که بازی های موبایلی انجام می دهند از افراد متاهل بدون فرزند بیشتر است. در میان سه بازی پرطرفدار موبایلی در بازار داخل هم نام بازی ایرانی باقلوا هم به چشم می خورد و ۲ بازی دیگر عناوین موفق شرکت سوپرسل یعنی Clash Royale و Clash of Clans هستند.

گیمرهای موبایل ایرانی به طور متوسط روزانه ۷۳ دقیقه بازی می کنند و ۶۹ درصد از این افراد حداقل مالک یک دستگاه موبایل هوشمند یا تبلت هستند. ۱۱ درصد از این جمعیت ۲۴ میلیون نفری خریدار ترم افزار بازی هستند که به طور متوسط سالانه ۸۹ هزار تومان برای سرگرمی خود هزینه می کنند تا درآمد سالانه بازار بازی های موبایلی از ۲۲۹ میلیارد تومان فراتر برود.

در بخش برندهای موبایل و تبلت شناخته شده، به ترتیب سامسونگ، هواوی، لنوو و اپل پرطرفدارترین برندهای این افراد محسوب می شوند. با توجه این گزارش تازه، ۴۷ درصد از این گیمرها به رده بندی سنی بازی ها توجه نمی کنند، ۲۸ درصد کمی دستورات مربوط به این قضیه را جدی می گیرند و مابقی رده بندی سنی بازی ها را رعایت می کنند.

برای مطالعه نسخه کامل گزارش نمایش نزدیک می توانید به این لینک مراجعه کنید. در ضمن مدتی پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده بود که ایران بیشتر از ۲۸ میلیون گیمر دارد.



سخت افزار

چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فتلاند اعزام شدند (۱۳۹۵-۹۶/۹۷-۹۸)

انستیتو ملی بازی سازی از اعزام چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فتلاند خبر داد. انستیتو طی فراخوانی در خرداد ماه، اعلام کرده بود که تعدادی از فعالان حوزه بازی سازی کشور را به دوره آموزشی Game Executive که در تاریخ ۲۵ مهر تا ۲ آبان در کشور فتلاند برگزار می شود، اعزام خواهد کرد. بر همین اساس ۳۰ درخواست دریافتی از طرف متقاضیان در ماه های گذشته با دقت توسط کارشناسان انستیتو ملی بازی سازی مورد بررسی قرار گرفت.

دارابودن جایگاه مدیریتی در یک شرکت بازی سازی، داشتن سابقه ساخت بازی فریمویم یا مشغول بودن به پروژه ساخت یک بازی فریمویم و تمهد به تدریس محتوای این دوره آموزشی در انستیتو ملی بازی سازی سه معیار کلیدی انتخاب افراد بودند. بر اساس همین معیارها و سپس امتیازبندی افراد، آقایان طاهرا رسولی، هادی اسکندری، محمد زهتابی و محمد امینی با تامین هزینه ها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این رویداد آموزشی اعزام شدند.

گفتنی است دوره آموزشی Game Executive ضمن بررسی همه جانبه صنعت گیم، شرکت کنندگان را برای روبه رو شدن با انواع چالش ها در حوزه مدیریت و ساخت یک کسب و کار موفق آماده می کند. این دوره فرصت برقراری ارتباطات مهم با سرمایه گذاران، متخصصین، ناشران، شرکای احتمالی و مجموعه بهره های کلیدی صنعت بازی را نیز فراهم می آورد.

**مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها از همکاری با وزیر ارتباطات برای حل مشکلات گیمرها می گوید** (۱۳۹۵/۱۲/۲۴-۱۳۹۶/۰۱/۰۱)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد که قصد دارد با همکاری وزیر ارتباطات مشکلات اصلی گیمرهای ایرانی را حل کند. او امروز در توییت تازه خود خبر از برگزاری جلسه ای با محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات برای حل مشکلات گیمرها داد: «گیمرها مطالبات زیادی دارند. حل مشکلات زیرساختی برای بازی های آنلاین و توسعه مسابقات بازی از جمله ی آن هاست. امروز در جلسه ای با آقای جهرمی روی این مسئله اتفاق نظر داشتیم. با کمک وزارت ارتباطات تلاش می کنیم فضای بهتری برای گیمرها ایجاد کنیم.»

آذری جهرمی پیش از این هم علاقه خود را به حوزه بازی های ویدیویی نشان داده بود و جدا از حضور در دوره گذشته لیگ بازی های رایانه ای، چندباری در صفحه رسمی اینستاگرام خود، از کاربران بازی ها برای رفع مشکلاتشان درخواست راهنمایی کرده بود.

در روزهای اخیر بحث در مورد وضعیت بازار بازی های ویدیویی در کشور بسیار داغ است، جدا از آن که کاربران داخلی این مدیا چند وقتی است که با افزایش ناگهانی قیمت بازی ها و وضعیت نامطلوب اینترنت طرف هستند، طی ماهی که گذشت، نمایندگان مجلس شورای اسلامی از پاسخ وزیر ارشاد در رابطه با عملکرد بنیاد ملی بازی ها و نحوه نظارت بر عرضه بازی های خارجی در داخل کشور قانع نشده و به او کارت زرد دادند. یکی از انتقادات اصلی نماینده مطرح کننده سوال این بود که ایرانی ها به رده بندی سنی بازی ها توجه نمی کنند.

در پاسخ به این انتقادات، طی این هفته، معاونت نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ریاست ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز از نظارت بیشتر بر فضای مجازی و بازی های «مروج سبک زندگی غربی» خبر داد.

ایران در بین کشورهای خاورمیانه، یکی از بیشترین جمعیت های علاقه مند به بازی های ویدیویی را دارد. بر اساس گزارشی که مرکز دایرک منتشر کرده، کشور ما ۲۸ میلیون گیمر دارد که اکثریت آن ها سنی کم تر از ۱۸ سال دارند.

**فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»** (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۰۱/۰۱)

جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی: کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می شود که بازی های رایانه ای نیز یکی از بخش های جشنواره است.

به گزارش کلیک، این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی ترین زیرساخت های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذارد.

با توجه به این که دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است؛ فرآیند دریافت آثار با موضوعات زیر توسط دبیرخانه ی مستقر در بنیاد صورت می پذیرد:

از دست ندهید

اختتامیه هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران برگزار شد

ثبت نام در هفتمین جشنواره فاوا تا نیمه دی ماه تمدید شد

بازی هایی که در آن ها یک یا چند محصول اصیل ایرانی معرفی می شود

بازی هایی که به فرهنگ و سنت های ایرانی می پردازند

بازی هایی که مخاطب را به استفاده از محصولات ایرانی ترغیب می کنند

به صورت کلی بازی هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آن ها پیدا کرد

مجموع جوایز بخش بازی های رایانه ای از سوی جشنواره حداقل ۹ و حداکثر ۲۷ میلیون تومان است که با تشخیص هیئت داوران به سه اثر برتر تعلق می گیرد.

دبیرخانه بخش بازی های رایانه ای این جشنواره در معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و بازی سازان جهت ثبت آثار خود بایستی از طریق فرم ثبت اثر به آدرس <http://www.wireg.ir/fa/form/۱۷> اقدام نمایند.

لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار ۳۰ آبان ماه تعیین شده است.

معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمامی بازی سازانی که در موضوعات مطرح شده اثر دارند، دعوت به عمل می آورد تا در این جشنواره ملی شرکت نمایند.

**چاپ نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران** (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۰۱/۰۱)

نسخه جدید کتاب «صنعت بازی های رایانه ای ایران: نکات و بازیگران کلیدی»، با اطلاعات ارسالی از شرکت هایی که برای نسخه اول موفق به ارائه اطلاعات خود نشده بودند، به چاپ رسید (ادامه دارد ...)



click

(ادامه خبر ...) به گزارش کلیک، در نسخه جدید کتاب ۱۲ شرکت تولیدکننده، ۳ شرکت ناشر و ۲ شرکت ارائه دهنده سرویس به لیست شرکت ها اضافه شده اند. پس از انتشار فراخوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت به روزرسانی این کتاب برای چاپ دوم، شرکت ها این فرصت را پیدا کردند تا اطلاعات خود را به روزرسانی نموده و برای درج در نسخه جدید ارسال نمایند.

از دست ندهید

مایکروسافت بازی Age of Empires IV را معرفی کرد

فروشندهگان بازی های کنسولی برای قانونی کردن بازی ها اقدام کنند

کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف معرفی پتانسیل ها و شرکت های فعال صنعت داخلی به مخاطبان خارجی در جهت توسعه همکاری های بین المللی به زبان انگلیسی تدوین گردید و تا کنون در دو رویداد بین المللی گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان و گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه در اختیار مخاطبان خارجی قرار گرفته است.

نسخه دیجیتالی این کتاب را می توانید از طریق آدرس <http://www.wiregir/s/55av> دریافت کنید.



click

اختلال ورود به بازی های سوپرسل! آیا کلتش اف کلنز فیلتر شده است؟ (به روز رسانی ۸ آذر) (۲۰۱۶-۱۲/۰۸/۰۲)

ساعتی قبل بود که به ناگاه تمامی بازیکنان کلتش و کلتش رویال در سراسر ایران با مشکل ورود به این دو بازی مواجه شدند! این مشکل همگانی بوده و از سوی تمامی سرویس های ارائه دهنده اینترنت نبوده است!

به گزارش کلیک، بر اساس گزارش کاربران، ساعتی است که دو بازی محبوب و پرطرفدار کمپانی «سوپرسل» (Supercell) یعنی کلتش اف کلنز (Clash Of Clans) و کلتش رویال (Clash Royale) در ایران با اختلال مواجه شده و کاربران قادر به وارد شدن به این بازی ها نیستند. در ابتدای امر این اختلال مانند دفعات قبلی به نظر موقتی می رسید.

در این میان با دو نظریه مواجه هستیم که در ادامه به توضیح آن می پردازیم:

از دست ندهید

حال و هوای غرفه کافه بازار در الکامپ بیست و چهارم

«قرآن کودک شمیم» در محیطی جذاب به کودکان قرن می آموزد

– فیلترینگ کلتش و کلتش رویال به جهت جلوگیری از خروج ارز خارجی از کشور

– اختلال موقتی در سرویس های سوپرسل برای آیبی های ایران

۳- قانون شکنی کافه بازار در فروش ریالی جم کلتش و کلتش رویال

همان طور که می دانید، مدتی قبل کلتش اف کلنز به طور کلی از کافه بازار حذف شد که علت آن هم قرار کافه بازار با سوپرسل و پرداخت ریالی در بازی بود که با مخالفت شدید نهادهای دولتی مواجه شد و مجبور به حذف آن از مارکت بازار شد!

اما این حذف طولی نکشید و در اقدامی غیر قانونی، بازار سعی در ادامه کار خود بصورت پنهانی نمود و نه تنها اقدام به حذف همیشگی آن از بازار نکرد، بلکه در اقدامی غیر منتظره، فروش رویال در کلتش رویال را نیز آغاز نمود!

اما این اقدام کافه بازار نیز به طور کامل قانون شکنی بوده و در صورت شکایت هریک از ارگان های دولتی، با پیگرد قانونی مواجه خواهد شد! خبر قانون شکنی کافه بزرگ تا حدی بزرگ و شایع بود که حتی رسانه های رسمی و معتبر کشور نیز این خبر را پوشش دادند.

این روزها دو بازی کمپانی سوپرسل یعنی کلتش اف کلنز و کلتش رویال محبوبیت ویژه ای در میان بازیکنان ایرانی خصوصا اقشار نوجوان پیدا کرده است. اما از مدت ها قبل زمزمه هایی در مورد فیلتر شدن این عناوین به سبب وجود عواملی که شامل مصادیق مجرمانه از دیدگاه دبیرخانه مصادیق مجرمانه در فضای مجازی می شود، به گوش می رسید. حال از ساعتی قبل تقریباً تمامی کاربران ایرانی (با آی پی ایران) نمی توانند وارد بازی خود شوند اما با آی پی خارجی چنین مشکلی وجود ندارد.

زمانی موضوع فیلتر شدن این بازی ها قوت می گیرد که با استفاده از آی پی های خارجی به راحتی می توان کلتش اف کلنز و کلتش رویال را اجرا نمود. کمپانی سوپرسل هنوز هیچ واکنشی به اختلال در کلتش اف کلنز و کلتش رویال در ایران نشان نداده و همچنین هیچ اختلالی از سوی سازنده گزارش نشده است اما تقریباً اکثر کاربران با سرویس دهندگان مختلف اینترنت در سطح کشور با چنین مشکلی دست به گریبان هستند.

تاکنون هیچ یکی از مسئولان مربوطه در داخل کشور نیز به این موضوع پاسخ نداده است اما احتمال طی ساعات آتی این اختلال گسترده شفاف سازی خواهد شد. اگر شما نیز با اختلال در ورود به دو بازی کلتش اف کلنز و کلتش رویال مواجه هستید، این امر را با گیم شات به اشتراک بگذارید.

از ساعت سه روز گذشته همه کاربران کلتش اف کلنز و کلتش رویال با مشکل ورود به بازی مواجه شدن که در ساعت اول همه مثل قبل به گذرا بودن این مسدودیت که قبلاً هم با لون مواجه شدیم اشاره کردیم.

اما وقتی که جویای تمام ISP ها شدیم متوجه شدیم که این مشکل همه گیر است و مثل سابق فقط مخصوص یک ISP خاص نیست.

البته بعضی از پلیرها به گفته خودشان از بعضی ISP ها می توانند وارد بازی شوند.

(به روز رسانی ۸ آذر) بنیاد بازی های رایانه ای: کلتش اف کلنز فیلتر نشده است!! (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) همانطور که در ساعات قبل نیز گفته شد ، خوشبختانه از صبح امروز بسیاری از کاربران مجدداً موفق به ورود به بازی خویش شدند و این روند تاکنون نیز ادامه داشته است!!

اما لحظاتی قبل طی انتشار اطلاعیه‌ی مهمی توسط مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، مشخص شد که این اختلال تنها ناشی از وجود مشکلاتی در زیر ساخت های اینترنت کشور بوده و در حال پیگیری است!!

وی علاوه بر بیان موقتی بودن این مشکل و رفع در آینده ای نزدیک ، اذعان کرد مشکل مربوط به پرداخت های درون برنامه ای مارکت کافه بازار نیز به همین دلیل بوده و بزودی رفع خواهد شد!!

مدت زمان رفع مشکل ورود به کلش اف کلنز

طبق گفته رحیمی قدوسی ، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، این مشکل هم اکنون در حال پیگیری بوده و بزودی رفع خواهد شد!! البته تاکنون هیچ مدت زمان دقیق و رسمی از سوی این نهاد اعلام نشده و رفع کامل این مشکل ممکن است چندین روز به طول بیانجامد!!

البته طبق گزارشاتی که بدست ما رسیده ، در حال حاضر بسیاری از کاربران سرویس های ارائه دهنده اینترنت موفق به ورود مجدد به بازی شده اند ولی بنظر میرسد این روند به کندی رو به پیشرفت است و کمی زمان خواهد برد!!



چهار بازی ساز به دوره آموزشی «گیم» فنلاند اعزام شدند (۱۳۹۵/۰۸/۲۷-۱۳۹۵/۰۹/۰۵)

انستیتو ملی بازی سازی از اعزام چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فنلاند خبر داد.

به گزارش شبکه خبری بانک و بیمه "بینا" به نقل از مهر

به گزارش خبرگزاری مهر، انستیتو ملی بازی سازی از اعزام چهار بازی ساز به دوره آموزشی Game Executive فنلاند خبر داد. انستیتو ملی فراخوانی در خرداد ماه، اعلام کرده بود که تعدادی از فعالان حوزه بازی سازی کشور را به دوره آموزشی Game Executive که در تاریخ ۲۵ مهر تا ۲ آبان در کشور فنلاند برگزار می شود، اعزام خواهد کرد. بر همین اساس ۳۰ درخواست دریافتی از طرف متقاضیان در ماه های گذشته با دقت توسط کارشناسان انستیتو ملی بازی سازی مورد بررسی قرار گرفت.

دارابودن جایگاه مدیریتی در یک شرکت بازی سازی، داشتن سابقه ساخت بازی فریمویم یا مشغول بودن به پروژه ساخت یک بازی فریمویم و تعهد به تدریس محتوای این دوره آموزشی در انستیتو ملی بازی سازی سه معیار کلیدی انتخاب افراد بودند. بر اساس همین معیارها و سپس امتیازبندی افراد، آقایان طاهرا رسولی، هادی اسکندری، محمد زهتابی و محمد امینی با تامین هزینه ها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این رویداد آموزشی اعزام شدند.

دوره آموزشی Game Executive ضمن بررسی همه جانبه صنعت گیم، شرکت کنندگان را برای روبه رو شدن با انواع چالش ها در حوزه مدیریت و ساخت یک کسب و کار موفق آماده می کند. این دوره فرصت برقراری ارتباطات مهم با سرمایه گذاران، متخصصین، ناشران، شرکای احتمالی و مجموعه مهره های کلیدی صنعت بازی را نیز فراهم می آورد.

کد خبر ۴۴۳۶۸۳۴

مریم علی بابایی



تب مسابقات اطلاعات عمومی آنلاین در ایران (۱۳۹۵/۰۸/۲۷-۱۳۹۵/۰۹/۰۵)

بازی های تریویا، مسابقات اطلاعات عمومی هستند که با گسترش بازی های آنلاین، به جمع این بازی ها پیوسته اند. در ایران هم بازی هایی با این سبک و به ویژه با بهره گیری از اپلیکیشن های موبایلی، توانسته مخاطبان بسیاری را جذب کنند.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، علاقه به نشان دادن اطلاعات عمومی به قبل از فراگیری اینترنت برمی گردد. جدول کلمات و بازی های اطلاعات عمومی تلفنی صدوسیمای مخاطب خود را داشت. اما پس از فراگیری اینترنت این بازی ها رنگ و بویی دیگر گرفته است. بازی های آنلاین مبتنی بر پرسش و پاسخ با بازی هایی مانند «کوئیز آو کینگز» در ایران رواج پیدا کرده و حالا بازی هایی با این سبک زیاد شده و مخاطب بین موارد متعدد حق انتخاب دارد.

بازی های تریویا، مسابقات اطلاعات عمومی هستند که امروزه در قالبی جدید و آنلاین مطرح شده اند؛ این بازی ها نمونه های داخلی و خارجی موقتی دارد. همان طور که در خارج از ایران مخاطبان زیادی را جذب کرده، در ایران نیز کاربران به سمت این بازی ها جذب شده اند. تریویای جدید بازی کلمات و دانستی هاست که معمولاً بازیکنان باید در زمان محدود -مثلاً ۱۰ ثانیه برای هر سوال- به تعداد مشخصی سوال پاسخ دهند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بازی ها مبتنی بر سوالات اطلاعات عمومی در حوزه های مختلفی مانند ورزش، تاریخ، تکنولوژی و فناوری، سینما، هنر، جغرافیا و سیاست هستند. برخی گمان می کنند جایزه زیاد می تواند انگیزه ای برای جذب مخاطب باشد اما به گفته تحلیلگران، مهم ترین عامل جذب کاربر به این بازی ها، جذابیت در اجرا و خلاقیت در سوالات است. مخاطب تریویا مایل است زمان مفرحی را بگذراند و اطلاعات جدیدی کسب کند.

تریویا در بسترهای مختلفی اجرا می شود؛ برخی از این بازی ها در بستر وب قرار دارد. «تریویا پلازا» و «اسپرسل» دو نمونه موفق این گروه به شمار می روند. این بازی ها دسته بندی مختلف دارند و کاربر می تواند انتخاب کند که مایل است در چه دسته ای اطلاعات خود را بیازماید. طرفدار سینما باشد یا تکنولوژی؛ به غذا و نوشیدنی علاقه مند باشد یا تاریخ فرقی نمی کند. این بازی ها برای تمامی اقشار جامعه مجموعه سوالاتی دارد البته بازی های دانستنی مبتنی بر شبکه یا بات ها نیز وجود دارد اما آن چنان مورد توجه قرار نگرفته است.

آمارهای روز نشان می دهد که سهم بازی های موبایلی در میان طرفداران بازی های کامپیوتری و ویدیویی، رقمی بالاست. همین موضوع برخی از سازندگان تریویاها را به سمت ارائه اپلیکیشن برده است. اپلیکیشن های تریویا در ایران هم رو به افزایش است. «چی می دونی» با ۲۰۰۰ نصب فعال، «۱۰ ثانیه» با ۵۰۰۰ نصب فعال و «آباکیو» با بیش از ۱۰ هزار نصب فعال در کافه بازار از مرحله آزمایشی گذر کرده اند. بازی کوییز آو کینگز هم جزو ۱۰ بازی برطرفدار ایرانی طبق گزارش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای است.

به تازگی هم مجموعه اسنپ، بازی تریویا با عنوان «اسنپ کیو» را راه اندازی کرده که بیش از ۶۰ هزار نصب فعال داشته است. البته این هنوز در مرحله آزمایشی است. اسنپ کیو هم چون رقیبانش از قوانین مشابه پیروی می کند. در هر بازی ۱۲ سوال مطرح می شود و کاربر ۱۰ ثانیه زمان دارد تا به آن پاسخ دهد. نظرات کاربران در بازه زمانی یک ماه گذشته نشان می دهد این اپلیکیشن هنوز از نظر فنی به مرحله ایده آل نرسیده اما رو به پیشرفت است. البته گرافیک بازی مورد توجه مخاطبان قرار گرفته است اما هنوز بخشی برای پاسخ به پرسش های مخاطبان در اپلیکیشن وجود ندارد. به همین خاطر اغلب سوالات در قالب نظر در فضای آپ منتشر می شود.

برخی معتقدند بازی های موبایلی و کامپیوتری فضای جمعی، مفاهیم انسانی و اطلاعات افراد را ضعیف می کند اما کارشناسانی بر این عقیده اند که تریویاها به ویژه بازی هایی که شبکه ای از افراد را ایجاد می کنند، می تواند نقیضه ای برای این تئوری باشد. مخاطبان تریویاها بازی گروهی مجازی و واقعی را تجربه می کنند و همزمان اطلاعات بروز و جالب به دست می آورند.



click

۷ درصد از جمعیت ایران در سال ۹۴ کلتش آو کلتز بازی کردند (۹۶/۸/۱۸-۹۶/۴/۲۴)

دایرک یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار گزارشی با نام «کلتش آو کلتز: منفور محبوب» منتشر کرده که نشان می دهد سال ۹۴ ۷ درصد از جمعیت کل کشور به انجام این بازی مشغول بوده اند.

به گزارش کلیک، گزارش «کلتش آو کلتز: منفور محبوب»، نخستین گزارش آماری از گزارش های سالانه «پدیده سال» است.

این گزارش برای نخستین بار از هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی ایرانیان برای این بازی پرده برداشت که اغلب این هزینه از مجاری غیرمجاز از کشور خارج شده است. از دست ندهید

گوگل حساب ۵۸ کاربر ایرانی را در یوتیوب، بلاگر و گوگل پلاس بست!

فیس بوک و توئیتر حساب کاربران ایرانی را حذف کردند!

از دیگر نکات کلیدی درباره کلتش آو کلتز این است که ۳۰ درصد از بازیکنان ایرانی آن حداقل یک بار در بازی پول خرج کرده اند و ۸۵ درصد از بازیکنان ایرانی باور دارند که به این بازی عادت کرده اند.

براساس گزارش، بیشترین بازیکنان کلتش آو کلتز در شهرهای تهران، مشهد، اصفهان، شیراز و کرج مستقر هستند.

گزارش «کلتش آو کلتز: منفور محبوب» که به صورت دیجیتالی و در قالب PDF منتشر شده را می توانید از طریق آدرس <http://tgs/PersianCOC9508> دریافت کنید.



خبرگزاری

گفت وگویی مهر با کریمی قدوسی؛ کاهش زرق و برق به نفع بازی سازان / جایزه اول: ۱۰۰ میلیون تومان (۹۶/۸/۱۸-۹۶/۴/۲۴)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: هزینه های نمایشی و مصرفی هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی کم شده و آن هزینه به جایزه برندگان اضافه شده است.

به گزارش خبرنگار مهر، جشنواره بازی های ویدئویی ایران به عنوان یک گردهمایی بزرگ برای بازی سازان ایرانی است تا فرصتی خاص ضمن رقابتی منصفانه و برابر کنار یکدیگر برایشان پیش خواهد آمد تا هم از نقاط قوت و ضعف یکدیگر مطلع شوند و هم در آینده طرحی نو دراندازند. با توجه به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تمام این توصیقات، جشنواره فرصت معرفی و تبلیغ بهترین، فنی ترین و پرمحتوای ترین بازی های ایرانی در ژانرها و بخش های مختلف را فراهم می آورد. همچنین رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای ایرانی از نخستین اهداف جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده و است. بدون شک این جشنواره فرصتی برای رویش استعدادهای و خلاقیت های توسعه دهندگان بازی از سراسر کشور خواهد بود. البته مهم ترین محرک برای برگزاری چنین جشنواره ای پیشرفت صنعت بازی های رایانه ای ایران است با توجه به اینکه بسیاری از آثار ساخته شده در استودیوها امکان معرفی شدن در فستیوال ها و رویدادهای خاص را ندارد اما می توانند دستاوردهای خاصی به ارمان بیاورند که با نوآوری ها راه پیشرفت بازی سازان ایرانی را باز کنند. درباره اتفاقات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران با حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفتگویی داشته ایم که در ادامه می آید:

آقای کریمی قدوسی با توجه به این که امسال دوره هشتم جشنواره بازی های رایانه ای تهران هست و به خاطر شرایط اقتصادی پیش آمده در کشور، چه تدابیری برای برگزاری جشنواره اندیشیده اید و اینکه در جایی هم گفته بودید قصد دارید عنوان جشنواره بازی های رایانه ای تغییر پیدا کند، درباره این موضوع هم توضیحاتی بفرمایید که علت تغییر نام چیست؟

هشتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای امسال با شرایط خاص برگزار می شود و سعی کردیم با توجه به شرایط اقتصادی حاکم بر کشور کمی برگزاری را متحول کنیم. در سال های گذشته شاید ۷۰ یا ۸۰ درصد هزینه های جشنواره مربوط به اختتامیه باشکوه، هزینه دکور، موسیقی زنده، مجری، تشریفات و غیره... می شد اما امسال ترجیح دادیم تمام هزینه های تجمعات و اتفاقات پرزرق و برق را کم کنیم و به جایزه ها اختصاص دهیم، امسال هزینه جشنواره و جایزه ها تغییر پیدا کرده است، به جای اینکه ۸۰ درصد هزینه کنیم ۲۰ درصد جایزه دهیم، ۲۰ درصد هزینه و ۸۰ درصد جایزه می دهیم. به گونه ای که جایزه بازی اول ۱۰۰ میلیون تومان شده است و این عدد ۱۰ میلیون تومان بوده و ۱۰ برابرش کردیم، باقی جایزه ها را هم بیشتر کردیم، این بزرگ ترین تغییر و اتفاق نو در جشنواره است. این امر برای بازی سازان فرصت خوبی خواهد بود و جشنواره برای آنان ارزش و اعتبار بیشتری پیدا می کند.

امسال هزینه جشنواره بازی های ویدئویی ایران و جایزه ها تغییر پیدا کرده است، به جای اینکه ۸۰ درصد هزینه کنیم ۲۰ درصد جایزه دهیم، ۲۰ درصد هزینه و ۸۰ درصد جایزه می دهیم. به گونه ای که جایزه بازی اول ۱۰۰ میلیون تومان شده است و این عدد ۱۰ میلیون تومان بوده و ۱۰ برابرش کردیم.

پس ما امسال با جشنواره نمایشی رویه رو نیستیم و تشریفات و اتفاقات همه گیر در جشنواره ها را حذف کردیم؟
بله! وجود رویدادهایی تشریفاتی در در جشنواره های سینمایی بازخورد خوبی دارد که پرده های سینمایی در دست دولت است و کسی که در جشنواره فیلم، جایزه ای دریافت می کند در آینده امکان نوروزی برایش ایجاد می شود و در فروش فیلم کمک بسیاری برای آنان خواهد شد اما در جشنواره بازی های رایانه ای بازی ساز ۱۰ میلیون جایزه برنده می شود ولی فروشیم در بازار آزاد است که آن دست بخش خصوصی است. پس باید برای جشنواره ارزش ایجاد کنیم، یکی از ارزش هایش رقم خوب جایزه ای است که می توانیم برایش در نظر بگیریم. ممکن است از شکوه و جلال جشنواره کم شود و مراسم را در سالن کوچکی برگزار کنیم اما مزیت اش در ارج نهادن به جایزه بازی سازان است.

پس باید تغییراتی را در حوزه داوری اعمال کرده باشید، در بخش داوری قرار است شاهد چه اتفاقات به روزی باشیم؟
بله اتفاقا تغییر دوم این است که در بخش ژانرها، مثلا بهترین بازی ماشین سواری، بهترین بازی سبک اکشن یا غیره... دیگر توسط هیئت داوران انتخاب نمی شود. یک حلقه ۱۰۰ نفره ایجاد کردیم مشکل از ۵۰ بازی ساز و ۵۰ منتقد بازی که رسانه های بازی را دارند. این افراد درخصوص بازی ها رای می دهند. که در گذشته هیات ۱۰ نفره داوران رای می دادند اسم بازی گذاشته می شود بازی ساز یوزر نیم و پسورد دارد وارد صفحه می شود و بهترین بازی مثلا اکشن را انتخاب می کند، کاری که اسکار هم می کند. قبل از این منتقد در جشنواره محلی از اعراب نداشت یعنی حرفی برای گفتن نداشت اما امسال ترجیح دادیم منتقدان را وارد این عرصه کنیم.

تغییر سوم، اسم جشنواره را از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که خیلی به آن نقد داشتند، به جشنواره «بازی های ویدئویی ایران» تغییر دادیم. به چند علت، اول اینکه آن اسم در زمان قدیم گذاشته شده بود و ما تغییرش ندادیم. تهران این حس را ایجاد می کند که فقط در تهران این اتفاق رخ می دهد درحالی که از کل ایران اثر ارسال می شود، پس باید ایران می شد. رایانه ای هم کلمه درستی نیست اسم ما بنیاد ملی بازی های رایانه ای است اما برای تغییرش باید پروسه ای طولانی را بگذرانیم زیرا شورای عالی انقلاب فرهنگی باید تایید کند تا شورای عالی فضای مجازی این اسم را تغییر دهد! درستش ویدئویی است پس جشنواره بازی های ویدئویی گذاشتیم. در کل هویت جشنواره را در راستای کمک به بازی سازان تغییر دادیم.

اسم جشنواره را از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که خیلی به آن نقد داشتند، به جشنواره «بازی های ویدئویی ایران» تغییر دادیم.
با توجه به تمام تغییراتی که ذکر کردید، وجه تمایز جشنواره امسال نسبت به سال های پیشین در چیست؟

بزرگ ترین تمایز جشنواره هشتم در ارزش گذاری جوایز است هم رقم آن بسیار بیشتر شده است. کارهای تبلیغاتی بر روی بهترین بازی زیاد خواهد بود. کلاً ۴ یا ۵ بازی برتر جشنواره را به عنوان تبلیغات گسترده رسانه ای به خصوص در محافل بازی سازها به اجرا درخواهیم آورد. زیرا این ۴ یا ۵ بازی، قطعا بازی های خوبی هستند و می خواهیم با کمک رسانه های تخصصی و رسانه های عمومی سعی کنیم به این بازی ها هویت دهیم تا نگاه مردم را نسبت به بازی های داخلی تغییر دهیم و ذائقه آن ها به سمت بازار بازی های داخلی تغییر کند. برای همین یک بخش اصلی در بخش ژانرها ایجاد کردیم. بخش اصلی فقط بهترین بازی سال در آن است. دستاورد هنری، فنی، طراحی بازی های بزرگ هم وجود دارد که مختص بازی هایی است که حرفی برای گفتن داشته باشد.

اهداف و شمار این جشنواره محلی برای گردهم آمدن بازی سازان و تعامل با یکدیگر است. این تعامل راهی هم به بازار خارجی دارد؟
احتمالاً اکثر این بازی هایی که در جشنواره هستند، برای بازار جهانی ساخته شده اند، اگر از لحاظ انتشار هم منظورشان باشد ما برای انتشار بازی ها در بازار جهانی نمی توانیم کاری انجام دهیم، خودشان باید ناشر پیدا کنند تا به فروش برسند ولی به احتمال زیاد بازی ها در بازار جهانی دستاوردهای خوبی خواهند داشت.

لطفاً درباره زمان بندی جشنواره هم توضیحاتی بدهید که زمان جشنواره چه روزهایی است و اختتامیه چه زمانی برگزار می شود؟
اختتامیه همانند هر سال در اسفندماه برگزار می شود، فرخوان جشنواره هم هفته آینده اعلام خواهد شد و زمان بندی هم در فرخوان می آید.



جشنواره بازی های ویدئویی در گفت و گوی مهر با کریمی قدوسی؛ کاهش زرق و برق به نفع بازی سازان / جایزه اول: ۱۰۰ میلیون تومان (۱۳۹۵-۹۶/۰۸-۰۹)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: هزینه های نمایشی و مصرفی هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی کم شده و آن هزینه به جایزه برندگان اضافه شده است.

به گزارش خبرنگار مهر، جشنواره بازی های ویدئویی ایران به عنوان یک گردهمایی بزرگ برای بازی سازان ایرانی است تا فرصتی خاص ضمن رقابتی منصفانه و برابر کنار یکدیگر برایشان پیش خواهد آمد تا هم از نقاط قوت و ضعف یکدیگر مطلع شوند و هم در آینده طرحی نو دراندازند. با توجه به تمام این توصیفات، جشنواره فرصت معرفی و تبلیغ بهترین، فنی ترین و پرمحتوا ترین بازی های ایرانی در ژانرها و بخش های مختلف را فراهم می آورد. همچنین رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای ایرانی از نخستین اهداف جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده و است. بدون شک این جشنواره فرصتی برای رویش استعدادهای و خلاقیت های توسعه دهندهای بازی از سراسر کشور خواهد بود. البته مهم ترین محرک برای برگزاری چنین جشنواره ای پیشرفت صنعت بازی های رایانه ای ایران است با توجه به اینکه بسیاری از آثار ساخته شده در استودیوها امکان معرفی شدن در فستیوال ها و رویدادهای خاص را ندارد اما می توانند دستاوردهای خاصی به ارمغان بیاورند که با نوآوری ها راه پیشرفت بازی سازان ایرانی را باز کنند. درباره اتفاقات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران با حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفتگویی داشته ایم که در ادامه می آید:

آقای کریمی قدوسی با توجه به این که امسال دوره هشتم جشنواره بازی های رایانه ای تهران هست و به خاطر شرایط اقتصادی پیش آمده در کشور، چه تدابیری برای برگزاری جشنواره اندیشیده اید و اینکه در جایی هم گفته بودید قصد دارید عنوان جشنواره بازی های رایانه ای تغییر پیدا کند، درباره این موضوع هم توضیحاتی بفرمایید که علت تغییر نام چیست؟

هشتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای امسال با شرایط خاص برگزار می شود و سعی کردیم با توجه به شرایط اقتصادی حاکم بر کشور کمی برگزاری را متحول کنیم. در سال های گذشته شاید ۷۰ یا ۸۰ درصد هزینه های جشنواره مربوط به اختتامیه باشکوه، هزینه دکور، موسیقی زنده، مجری، تشریفات و غیره... می شد اما امسال ترجیح دادیم تمام هزینه های تجمعات و اتفاقات پرزرق و برق را کم کنیم و به جایزه ها اختصاص دهیم، امسال هزینه جشنواره و جایزه ها تغییر پیدا کرده است، به جای اینکه ۸۰ درصد هزینه کنیم ۲۰ درصد جایزه دهیم، ۲۰ درصد هزینه و ۸۰ درصد جایزه می دهیم. به گونه ای که جایزه بازی اول ۱۰۰ میلیون تومان شده است و این عدد ۱۰ میلیون تومان بوده و ۱۰ برابرش کردیم، باقی جایزه ها را هم بیشتر کردیم، این بزرگ ترین تغییر و اتفاق نو در جشنواره است. این امر برای بازی سازان فرصت خوبی خواهد بود و جشنواره برای آنان ارزش و اعتبار بیشتری پیدا می کند.

امسال هزینه جشنواره بازی های ویدئویی ایران و جایزه ها تغییر پیدا کرده است، به جای اینکه ۸۰ درصد هزینه کنیم ۲۰ درصد جایزه دهیم، ۲۰ درصد هزینه و ۸۰ درصد جایزه می دهیم. به گونه ای که جایزه بازی اول ۱۰۰ میلیون تومان شده است و این عدد ۱۰ میلیون تومان بوده و ۱۰ برابرش کردیم.

پس ما امسال با جشنواره نمایشی روبه رو نیستیم و تشریفات و اتفاقات همه گیر در جشنواره ها را حذف کردیم؟
بله! وجود رویدادهایی تشریفاتی در در جشنواره های سینمایی باز خورد خوبی دارد که پرده های سینمایی در دست دولت است و کسی که در جشنواره فیلم، جایزه ای دریافت می کند در آینده امکان نوروزی برایش ایجاد می شود و در فروش فیلم کمک بسیاری برای آنان خواهد شد اما در جشنواره بازی های رایانه ای بازی ساز ۱۰ میلیون جایزه برنده می شود ولی فروش در بازار آزاد است که آن دست بخش خصوصی است. پس باید برای جشنواره ارزش ایجاد کنیم، یکی از ارزش هایش رقم خوب جایزه ای است که می توانیم برایش در نظر بگیریم. ممکن است از شکوه و جلال جشنواره کم شود و مراسم را در سالن کوچکی برگزار کنیم اما مزیت اش در ارج نهادن به جایزه بازی سازان است.

پس باید تغییراتی را در حوزه داوری اعمال کرده باشید، در بخش داوری قرار است شاهد چه اتفاقات به روزی باشیم؟
بله اتفاقا تغییر دوم این است که در بخش ژانرها، مثلا بهترین بازی ماشین سواری، بهترین بازی سبک اکشن یا غیره... دیگر توسط هیئت داوران انتخاب نمی شود. یک حلقه ۱۰۰ نفره ایجاد کردیم مشکل از ۵۰ بازی ساز و ۵۰ منتقد بازی که رسانه های بازی را دارند. این افراد درخصوص بازی ها رأی می دهند. که در گذشته هیات ۱۰ نفره داوران رأی می دادند اسم بازی گذاشته می شود بازی ساز یوزر نیم و پسورد دارد وارد صفحه می شود و بهترین بازی مثلا اکشن را انتخاب می کند، کاری که اسکار هم می کند. قبل از این منتقد در جشنواره محلی از اعراب نداشت یعنی حرفی برای گفتن نداشت اما امسال ترجیح دادیم منتقدان را وارد این عرصه کنیم.

تغییر سوم، اسم جشنواره را از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که خیلی به آن نقد داشتند، به جشنواره «بازی های ویدئویی ایران» تغییر دادیم. به چند علت، اول اینکه آن اسم در زمان قدیم گذاشته شده بود و ما تغییرش ندادیم. تهران این حس را ایجاد می کند که فقط در تهران این اتفاق رخ می دهد درحالی که از کل ایران اثر ارسال می شود، پس باید ایران می شد. رایانه ای هم کلمه درستی نیست اسم ما بنیاد ملی بازی های رایانه ای است اما برای تغییرش باید پروسه ای طولانی را بگذرانیم زیرا شورای عالی انقلاب فرهنگی باید تایید کند تا شورای عالی فضای مجازی این اسم را تغییر دهد! درستش ویدئویی است پس جشنواره بازی های ویدئویی گذاشتیم. در کل هویت جشنواره را در راستای کمک به بازی سازان تغییر دادیم.

اسم جشنواره را از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که خیلی به آن نقد داشتند، به جشنواره «بازی های ویدئویی ایران» تغییر دادیم.
با توجه به تمام تغییراتی که ذکر کردید، وجه تمایز جشنواره امسال نسبت به سال های پیشین در چیست؟

بزرگ ترین تمایز جشنواره هشتم در ارزش گذاری جوایز است هم رقم آن بسیار بیشتر شده است. کارهای تبلیغاتی بر روی بهترین بازی زیاد خواهد بود. کلاً ۴ یا ۵ بازی برتر جشنواره را به عنوان تبلیغات گسترده رسانه ای به خصوص در محافل بازی سازها به اجرا درخواهیم آورد زیرا این ۴ یا ۵ بازی، قطعا بازی های خوبی هستند و می خواهیم با کمک رسانه های تخصصی و رسانه های عمومی سعی کنیم به این بازی ها هویت دهیم تا نگاه مردم را نسبت به بازی های داخلی تغییر دهیم و ذائقه آن ها به سمت بازار بازی های داخلی تغییر کند. برای همین یک بخش اصلی در بخش ژانرها ایجاد کردیم. بخش اصلی فقط بهترین بازی سال در آن است، دستاورد هنری، فنی، طراحی بازی های بزرگ هم وجود دارد که مختص بازی هایی است که حرفی برای گفتن داشته باشند (ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) اهداف و شمار این جشنواره محفلی برای گردهم آمدن بازی سازان و تعامل با یکدیگر است. این تعامل راهی هم به بازار خارجی دارد؟ احتمالاً اکثر این بازی هایی که در جشنواره هستند برای بازار جهانی ساخته شده اند، اگر از لحاظ انتشار هم منظورشان باشد ما برای انتشار بازی ها در بازار جهانی نمی توانیم کاری انجام دهیم، خودشان باید ناشر پیدا کنند تا به فروش برسند ولی به احتمال زیاد بازی ها در بازار جهانی دستاوردهای خوبی خواهند داشت. لطفاً درباره زمان بندی جشنواره هم توضیحاتی بدهید که زمان جشنواره چه روزهایی است و احتمالی چه زمانی برگزار می شود؟ احتمالی همانند هر سال در اسفندماه برگزار می شود، فراخوان جشنواره هم هفته آینده اعلام خواهد شد و زمان بندی هم در فراخوان می آید.



کاهش زرق و برق به نفع بازی سازان / جایزه اول: ۱۰۰ میلیون تومان (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

اقتصاد ایران: مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: هزینه های نمایشی و مصرفی هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی کم شده و آن هزینه به جایزه برندگان اضافه شده است.

به گزارش خبرنگار مهر، جشنواره بازی های ویدئویی ایران به عنوان یک گردهمایی بزرگ برای بازی سازان ایرانی است تا فرصتی خاص ضمن رقابتی منصفانه و برابر کنار یکدیگر برایشان پیش خواهد آمد تا هم از نقاط قوت و ضعف یکدیگر مطلع شوند و هم در آینده طرحی نو دراندازند. با توجه به تمام این توصیفات، جشنواره فرصت معرفی و تبلیغ بهترین، فنی ترین و پرمحتوا ترین بازی های ایرانی در ژانرها و بخش های مختلف را فراهم می آورد. همچنین رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای ایرانی از نخستین اهداف جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده و است. بدون شک این جشنواره فرصتی برای رویش استعدادهای و خلاقیت های توسعه دهندگان بازی از سراسر کشور خواهد بود. البته مهم ترین محرک برای برگزاری چنین جشنواره ای پیشرفت صنعت بازی های رایانه ای ایران است با توجه به اینکه بسیاری از آثار ساخته شده در استودیوها امکان معرفی شدن در فستیوال ها و رویدادهای خاص را ندارد اما می توانند دستاوردهای خاصی به ارمغان بیاورند که با نوآوری ها راه پیشرفت بازی سازان ایرانی را باز کنند. درباره اتفاقات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران با حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفتگویی داشته ایم که در ادامه می آید:

آقای کریمی قدوسی با توجه به این که امسال دوره هشتم جشنواره بازی های رایانه ای تهران هست و به خاطر شرایط اقتصادی پیش آمده در کشور، چه تدابیری برای برگزاری جشنواره اندیشیده اید و اینکه در جایی هم گفته بودید قصد دارید عنوان جشنواره بازی های رایانه ای تغییر پیدا کند، درباره این موضوع هم توضیحاتی بفرمایید که علت تغییر نام چیست؟

هشتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای امسال با شرایط خاص برگزار می شود و سعی کردیم با توجه به شرایط اقتصادی حاکم بر کشور کمی برگزاری را متحول کنیم. در سال های گذشته شاید ۷۰ یا ۸۰ درصد هزینه های جشنواره مربوط به احتمالی باشکوه، هزینه دکور، موسیقی زنده، مجری، تشریفات و غیره... می شد اما امسال ترجیح دادیم تمام هزینه های تجمعات و اتفاقات پرزرق و برق را کم کنیم و به جایزه ها اختصاص دهیم، امسال هزینه جشنواره و جایزه ها تغییر پیدا کرده است، به جای اینکه ۸۰ درصد هزینه کنیم ۲۰ درصد جایزه دهیم، ۲۰ درصد هزینه و ۸۰ درصد جایزه می دهیم. به گونه ای که جایزه بازی اول ۱۰۰ میلیون تومان شده است و این عدد ۱۰ میلیون تومان بوده و ۱۰ برابرش کردیم، باقی جایزه ها را هم بیشتر کردیم، این بزرگ ترین تغییر و اتفاق نو در جشنواره است. این امر برای بازی سازان فرصت خوبی خواهد بود و جشنواره برای آنان ارزش و اعتبار بیشتری پیدا می کند.

امسال هزینه جشنواره بازی های ویدئویی ایران و جایزه ها تغییر پیدا کرده است، به جای اینکه ۸۰ درصد هزینه کنیم ۲۰ درصد جایزه دهیم، ۲۰ درصد هزینه و ۸۰ درصد جایزه می دهیم. به گونه ای که جایزه بازی اول ۱۰۰ میلیون تومان شده است و این عدد ۱۰ میلیون تومان بوده و ۱۰ برابرش کردیم.

پس ما امسال با جشنواره نمایشی روبه رو نیستیم و تشریفات و اتفاقات همه گیر در جشنواره ها را حذف کردیم؟ بله! وجود رویدادهایی تشریفاتی در در جشنواره های سینمایی باز خورد خوبی دارد که پرده های سینمایی در دست دولت است و کسی که در جشنواره فیلم، جایزه ای دریافت می کند در آینده امکان نوروزی برایش ایجاد می شود و در فروش فیلم کمک بسیاری برای آنان خواهد شد اما در جشنواره بازی های رایانه ای بازی ساز ۱۰ میلیون جایزه برنده می شود ولی فروش در بازار آزاد است که آن دست بخش خصوصی است. پس باید برای جشنواره ارزش ایجاد کنیم، یکی از ارزش های رقیم خوب جایزه ای است که می توانیم برایش در نظر بگیریم. ممکن است از شکوه و جلال جشنواره کم شود و مراسم را در سالن کوچکی برگزار کنیم اما مزیت اش در آرج نهادن به جایزه بازی سازان است.

پس باید تغییراتی را در حوزه داوری اعمال کرده باشید، در بخش داوری قرار است شاهد چه اتفاقات به روزی باشیم؟

به اتفاق تغییر دوم این است که در بخش ژانرها، مثلاً بهترین بازی ماشین سواری، بهترین بازی سبک اکشن یا غیره... دیگر توسط هیئت داوران انتخاب نمی شود. یک حلقه ۱۰۰ نفره ایجاد کردیم متشکل از ۵۰ بازی ساز و ۵۰ منتقد بازی که رسانه های بازی را دارند. این افراد درخصوص بازی ها رأی می دهند. که در گذشته هیئت ۱۰ نفره داوران رأی می دادند اسم بازی گذاشته می شود بازی ساز یوزر نیم و پسورد دارد وارد صفحه می شود و بهترین بازی مثلاً اکشن را انتخاب می کند، کاری که اسکار هم می کند. قبل از این منتقد در جشنواره محلی از اعراب نداشت یعنی حرفی برای گفتن نداشت اما امسال ترجیح دادیم منتقدان را وارد این عرصه کنیم.

تغییر سوم، اسم جشنواره را از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که خیلی به آن نقد داشتند، به جشنواره «بازی های ویدئویی ایران» تغییر دادیم. به چند علت، اول اینکه آن اسم در زمان قدیم گذاشته شده بود و ما تغییرش ندادیم. تهران این حس را ایجاد می کند که فقط در تهران این اتفاق رخ می دهد درحالی که از کل ایران اثر ارسال می شود، پس باید ایران می شد. رایانه ای هم کلمه درستی نیست اسم ما بنیاد ملی بازی های رایانه ای است اما برای تغییرش باید پروسه ای طولانی را بگذرانیم زیرا شورای عالی انقلاب فرهنگی باید تایید کند تا شورای عالی فضای مجازی این اسم را تغییر دهد؛ درستش ویدئویی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) است پس جشنواره بازی های ویدئویی گذاشتیم. در کل هویت جشنواره را در راستای کمک به بازی سازان تغییر دادیم. اسم جشنواره را از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که خیلی به آن نقد داشتند، به جشنواره «بازی های ویدئویی ایران» تغییر دادیم. با توجه به تمام تغییراتی که ذکر کردید، وجه تمایز جشنواره امسال نسبت به سال های پیشین در چیست؟

بزرگ ترین تمایز جشنواره هشتم در ارزش گذاری جوایز است هم رقم آن بسیار بیشتر شده است. کارهای تبلیغاتی بر روی بهترین بازی زیاد خواهد بود. کلاً ۴ یا ۵ بازی برتر جشنواره را به عنوان تبلیغات گسترده رسانه ای به خصوص در محافل بازی سازها به اجرا درخواهیم آورد. زیرا این ۴ یا ۵ بازی، قطعاً بازی های خوبی هستند و می خواهیم با کمک رسانه های تخصصی و رسانه های عمومی سعی کنیم به این بازی ها هویت دهیم تا نگاه مردم را نسبت به بازی های داخلی تغییر دهیم و ناآفته آن ها به سمت بازار بازی های داخلی تغییر کند. برای همین یک بخش اصلی در بخش ژانرها ایجاد کردیم. بخش اصلی فقط بهترین بازی سال در آن است. دستاورد هنری، فنی، طراحی بازی های بزرگ هم وجود دارد که مختص بازی هایی است که حرفی برای گفتن داشته باشد. اهداف و شمار این جشنواره محفلی برای گردهم آمدن بازی سازان و تعامل با یکدیگر است. این تعامل راهی هم به بازار خارجی دارد؟ احتمالاً اکثر این بازی هایی که در جشنواره هستند برای بازار جهانی ساخته شده اند، اگر از لحاظ انتشار هم منظورشان باشد ما برای انتشار بازی ها در بازار جهانی نمی توانیم کاری انجام دهیم، خودشان باید ناشر پیدا کنند تا به فروش برسند ولی به احتمال زیاد بازی ها در بازار جهانی دستاوردهای خوبی خواهند داشت. لطفاً درباره زمان بندی جشنواره هم توضیحاتی بدهید که زمان جشنواره چه روزهایی است و اختتامیه چه زمانی برگزار می شود؟ اختتامیه همانند هر سال در اسفندماه برگزار می شود، فراخوان جشنواره هم هفته آینده اعلام خواهد شد و زمان بندی هم در فراخوان می آید.



جایزه اول: ۱۰۰ میلیون تومان (۱۳۹۱-۹۶/۰۸-۲۶)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: هزینه های نمایشی و مصرفی هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی کم شده و آن هزینه به جایزه برندگان اضافه شده است.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، جشنواره بازی های ویدئویی ایران به عنوان یک گردهمایی بزرگ برای بازی سازان ایرانی است تا فرصتی خاص ضمن رقابتی منصفانه و برابر کنار یکدیگر برایشان پیش خواهد آمد تا هم از نقاط قوت و ضعف یکدیگر مطلع شوند و هم در آینده طرحی نو دراندازند. با توجه به تمام این توصیفات، جشنواره فرصت معرفی و تبلیغ بهترین، فنی ترین و پرمحتوا ترین بازی های ایرانی در ژانرها و بخش های مختلف را فراهم می آورد. همچنین رشد و پیشرفت بازی های رایانه ای ایرانی از نخستین اهداف جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده و است. بدون شک این جشنواره فرصتی برای رویش استعدادهای و خلاقیت های توسعه دهندگان بازی از سراسر کشور خواهد بود. البته مهم ترین محرک برای برگزاری چنین جشنواره ای پیشرفت صنعت بازی های رایانه ای ایران است با توجه به اینکه بسیاری از آثار ساخته شده در استودیوها امکان معرفی شدن در فستیوال ها و رویدادهای خاص را ندارد اما می توانند دستاوردهای خاصی به ارمغان بیاورند که با نوآوری ها راه پیشرفت بازی سازان ایرانی را باز کنند. درباره اتفاقات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران با حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفتگویی داشته ایم که در ادامه می آید:

آقای کریمی قدوسی با توجه به این که امسال دوره هشتم جشنواره بازی های رایانه ای تهران هست و به خاطر شرایط اقتصادی پیش آمده در کشور، چه تدابیری برای برگزاری جشنواره اندیشیده اید و اینکه در جایی هم گفته بودید قصد دارید عنوان جشنواره بازی های رایانه ای تغییر پیدا کند، درباره این موضوع هم توضیحاتی بفرمایید که علت تغییر نام چیست؟

هشتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای امسال با شرایط خاص برگزار می شود و سعی کردیم با توجه به شرایط اقتصادی حاکم بر کشور کمی برگزاری را متحول کنیم. در سال های گذشته شاید ۷۰ یا ۸۰ درصد هزینه های جشنواره مربوط به اختتامیه باشکوه، هزینه دکور، موسیقی زنده، مجری، تشریفات و غیره... می شد اما امسال ترجیح دادیم تمام هزینه های تجمعات و اتفاقات پرزرق و برق را کم کنیم و به جایزه ها اختصاص دهیم. امسال هزینه جشنواره و جایزه ها تغییر پیدا کرده است، به جای اینکه ۸۰ درصد هزینه کنیم ۲۰ درصد جایزه دهیم، ۲۰ درصد هزینه و ۸۰ درصد جایزه می دهیم. به گونه ای که جایزه بازی اول ۱۰۰ میلیون تومان شده است و این عدد ۱۰ میلیون تومان بوده و ۱۰ برابرش کردیم، باقی جایزه ها را هم بیشتر کردیم. این بزرگ ترین تغییر و اتفاق نو در جشنواره است. این امر برای بازی سازان فرصت خوبی خواهد بود و جشنواره برای آنان ارزش و اعتبار بیشتری پیدا می کند.

امسال هزینه جشنواره بازی های ویدئویی ایران و جایزه ها تغییر پیدا کرده است، به جای اینکه ۸۰ درصد هزینه کنیم ۲۰ درصد جایزه دهیم، ۲۰ درصد هزینه و ۸۰ درصد جایزه می دهیم. به گونه ای که جایزه بازی اول ۱۰۰ میلیون تومان شده است و این عدد ۱۰ میلیون تومان بوده و ۱۰ برابرش کردیم.

پس ما امسال با جشنواره نمایشی روبه رو نیستیم و تشریفات و اتفاقات همه گیر در جشنواره ها را حذف کردیم؟

بله! وجود رویدادهایی تشریفاتی در جشنواره های سینمایی بازخورد خوبی دارد که پرده های سینمایی در دست دولت است و کسی که در جشنواره فیلم، جایزه ای دریافت می کند در آینده امکان نوروزی برایش ایجاد می شود و در فروش فیلم کمک بسیاری برای آنان خواهد شد اما در جشنواره بازی های رایانه ای بازی ساز ۱۰ میلیون جایزه برنده می شود ولی فروش در بازار آزاد است که آن دست بخش خصوصی است. پس باید برای جشنواره ارزش ایجاد کنیم، یکی از ارزش هایش رقم خوب جایزه ای است که می توانیم برایش در نظر بگیریم. ممکن است از شکوه و جلال جشنواره کم شود و مراسم را در سالن کوچکی برگزار کنیم اما مزیت اش در ارج نهادن به جایزه بازی سازان است.

پس باید تغییراتی را در حوزه داوری اعمال کرده باشید، در بخش داوری قرار است شاهد چه اتفاقاتی به روزی باشیم؟

بله اتفاقاً تغییر دوم این است که در بخش ژانرها، مثلاً بهترین بازی ماشین سواری، بهترین بازی سبک اکشن یا غیره... دیگر توسط هیئت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داوران انتخاب نمی شود. یک حلقه ۱۰۰ نفره ایجاد کردیم متشکل از ۵۰ بازی ساز و ۵۰ منتقد بازی که رسانه های بازی را دارند. این افراد درخصوص بازی ها رای می دهند. که در گذشته هیات ۱۰ نفره داوران رای می دادند. اسم بازی گذاشته می شود بازی ساز یوزرنیم و پسورد دارد وارد صفحه می شود و بهترین بازی مثلا اکشن را انتخاب می کند، کاری که اسکار هم می کند. قبل از این منتقد در جشنواره محلی از اعراب نداشت یعنی حرفی برای گفتن نداشت اما امسال ترجیح دادیم منتقدان را وارد این عرصه کنیم.

تغییر سوم، اسم جشنواره را از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که خیلی به آن نقد داشتند، به جشنواره «بازی های ویدئویی ایران» تغییر دادیم. به چند علت، اول اینکه آن اسم در زمان قدیم گذاشته شده بود و ما تغییرش ندادیم. تهران این حس را ایجاد می کند که فقط در تهران این اتفاق رخ می دهد درحالی که از کل ایران اثر ارسال می شود، پس باید ایران می شد. رایانه ای هم کلمه درستی نیست اسم ما بنیاد ملی بازی های رایانه ای است اما برای تغییرش باید پروسه ای طولانی را بگذرانیم زیرا شورای عالی انقلاب فرهنگی باید تایید کند تا شورای عالی فضای مجازی این اسم را تغییر دهد؛ درشتی ویدئویی است پس جشنواره بازی های ویدئویی گذاشتیم. در کل هویت جشنواره را در راستای کمک به بازی سازان تغییر دادیم.

اسم جشنواره را از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که خیلی به آن نقد داشتند، به جشنواره «بازی های ویدئویی ایران» تغییر دادیم.

با توجه به تمام تغییراتی که ذکر کردید، وجه تمایز جشنواره امسال نسبت به سال های پیشین در چیست؟

بزرگ ترین تمایز جشنواره هشتم در ارزش گذاری جوایز است هم رقم آن بسیار بیشتر شده است. کارهای تبلیغاتی بر روی بهترین بازی زیاد خواهد بود. کلاً ۴ یا ۵ بازی برتر جشنواره را به عنوان تبلیغات گسترده رسانه ای به خصوص در محافل بازی سازها به اجرا درخواهیم آورد. زیرا این ۴ یا ۵ بازی، قطعا بازی های خوبی هستند و می خواهیم با کمک رسانه های تخصصی و رسانه های عمومی سعی کنیم به این بازی ها هویت دهیم تا نگاه مردم را نسبت به بازی های داخلی تغییر دهیم و ذائقه آن ها به سمت بازار بازی های داخلی تغییر کند. برای همین یک بخش اصلی در بخش ژانرها ایجاد کردیم. بخش اصلی فقط بهترین بازی سال در آن است. دستاورد هنری، فنی، طراحی بازی های بزرگ هم وجود دارد که مختص بازی هایی است که حرفی برای گفتن داشته باشد.

اهداف و شمار این جشنواره محفلی برای گردهم آمدن بازی سازان و تعامل با یکدیگر است. این تعامل راهی هم به بازار خارجی دارد؟

احتمالاً اکثر این بازی هایی که در جشنواره هستند، برای بازار جهانی ساخته شده اند، اگر از لحاظ انتشار هم منظورشان باشد ما برای انتشار بازی ها در بازار جهانی نمی توانیم کاری انجام دهیم، خودشان باید ناشر پیدا کنند تا به فروش برسد ولی به احتمال زیاد بازی ها در بازار جهانی دستاوردهای خوبی خواهند داشت.

لطفاً درباره زمان بندی جشنواره هم توضیحاتی بدهید که زمان جشنواره چه روزهایی است و اختتامیه چه زمانی برگزار می شود؟

اختتامیه همانند هر سال در اسفندماه برگزار می شود، فراخوان جشنواره هم هفته آینده اعلام خواهد شد و زمان بندی هم در فراخوان می آید.

منبع: مهر

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

۱۳۹۷/۰۸/۰۹

