

۱۳۹۷/۰۹/۰۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات

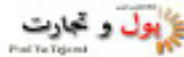


روابط عمومی

فهرست



۲	لزوم آگاه سازی والدین از مزایا و معایب بازی های رایانه ای	روزگرا
۴	والدین به خطر بازی های رایانه ای غیرمجاز توجه کنند	صنعت
۵	اگر والدین خطرات بازی های رایانه ای را بدانند...	اقتصاد
۶	مردم باید از محتوا، آسیب ها و خطرات بازی برای بچه هایشان مطلع شوند	اقتصادی
۷	56 بازی ساز در سامانه همگرا، حمایت های موردنیازشان را انتخاب می کنند	فناوران
۸	آخرین آمار بازی های موبایلی در ایران، کدام بازی و چطور؟	صاحب
۸	والدین به خطر بازی های رایانه ای غیر مجاز توجه کنند	صنعت
۹	اگر والدین خطرات بازی های رایانه ای را بدانند...	صراط
۱۰	کارت زرد آقای وزیر؛ میزگرد بررسی فعالیت های فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای	دیجیاتو
۱۴	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نهایی شد	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی
۱۵	بی توجهی 50 درصد خانواده ها به رده بندی سنی بازی های رایانه ای	خراسان
۱۵	تسهیلات ویژه برای حضور شرکت های بازی سازی در نمایشگاه رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای خراسان رضوی	وبنا / پایگاه خبری و پژوهشی تخصصی ایران
۱۶	نحوه بررسی شاخصه های فرهنگی در بازی های رایانه ای	بکران
۱۷	ناآگاهی والدین از آسیب ها و خطرات بازی ها برای بچه هایشان	عصر ارتباط
۱۷	رویداد جایزه بازی های جدی؛ تلاشی برای ارتباط بهتر میان دانشگاه و صنعت گیم	دیجیاتو
۱۸	توسعه تخصص بازی سازی از طریق مدارس در آینده به ترویج فرهنگ بومی منجر می شود	وبنا / پایگاه خبری و پژوهشی تخصصی ایران
۱۹	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	خبرگزاری پانا
۲۰	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	ایران آنلاین
۲۰	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	خبرگزاری آوا

۲۱	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	
۲۱	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	
۲۱	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	
۲۲	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	
۲۲	رقابت برای انتخاب بهترین بازی سال ایران آغاز شد	
۲۳	رقابت برای انتخاب بهترین بازی سال ایران آغاز شد	
۲۴	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	
۲۴	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	
۲۵	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	
۲۵	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	
۲۶	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	
۲۶	توسعه تخصص بازی سازی از طریق مدارس در آینده به ترویج فرهنگ بومی منجر می شود	
۲۷	توسعه تخصص بازی سازی از طریق مدارس در آینده به ترویج فرهنگ بومی منجر می شود	
۲۸	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	
۲۸	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	
۲۹	یکی از اعضای شورای هماهنگی بازی های رایانه ای مطرح کرد: ساخت بازی های رایانه ای داخلی مهمترین راهکار برای گسترش فرهنگ بومی	

تعداد محتوا : ۳۶



پایگاه خبری

۱۹

روزنامه

۹

خبرگزاری

۶

مجله

۲



«روزگار ما» بررسی می کند:

لزوم آگاه سازی والدین از مزایا و معایب بازی های رایانه ای

کودکان هستند؛ آن ها برای دستیابی به اطلاعات، برقراری ارتباط با دوستان و اعضای خانواده، انجام تکالیف درسی، دانلود موسیقی و فیلم و البته بازی رایانه ای به اینترنت مراجعه می کنند. هم اکنون استفاده از رایانه و فناوری های دیجیتال بخش عمده ای از اوقات فراغت کودکان ایرانی رایه خود اختصاص می دهد. به همین دلیل فضای مجازی را باید از هر دو منظر فرصت ها و تهدیدها مورد توجه قرار داد.

فضای مجازی برای استفاده در موارد متعددی مفید است؛ هر چند خطرات بالقوه و بالفعلی برای فرزندان در این فضا نیز وجود دارد که لازم است با مشارکت همه ذی نفعان تدبیری هوشمندانه اتخاذ شود که این مهم نه فقط در ایران بلکه در بسیاری از کشورهای جهان امری مقبول و در حال پیگیری است. خسرو کریمیهن - معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای - در گفت و گو با ایسنا درباره رده بندی بازی های رایانه ای توضیح داد: رده بندی سنی از نظر محتوایی بازی هاست که در همه جای دنیا نیز قبل از این که یک بازی به مرحله انتشار برسد، اتفاق می افتد و بازی تحت بررسی رده بندی سنی و محتوایی قرار می گیرد. در ایران هم کارشناسان اسرا که رده بندی سنی بازی های رایانه ای را برعهده دارد، بازی را به طول کامل بررسی می کنند.

وی در ادامه با بیان این که رده های سنی که به بازی ها داده می شود، بر اساس شرایط سنی است که شامل مثبت هفت، ۱۲، ۱۵ و ۱۸ می شود، افزود: اگر یک بازی مغایر با فرهنگ اسلامی، بومی و ایرانی باشد، طبعاً رای نمی آورد. رده بندی می گیرد اما اگر مغایر نباشد و مشکلی مغایر با فرهنگ ما نداشته باشد، رده می گیرد. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای خاطر نشان کرد: بهترین گزینه برای فرهنگ سازی صداوسیماست اما با وجود مشکلاتی که وجود داشته از جمله عدم همکاری صداوسیما به اشکال مختلف در طول سال های گذشته تمام تلاشمان بر این بوده که این موضوع را در بین آحاد مردم جابیندازیم و البته اقبال عمومی مردم به این موضوع فرهنگ سازی هم با توجه به امکانات و استطاعتی که بنیاد داشته، رضایت بخش بوده است و توانسته به قشر زیادی از مخاطبان فرهنگ سازی این رده بندی سنی را آموزش دهد. معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به بخش ارتباطات مردمی بنیاد بازی ها بیان کرد: ما با

گروه فناوری - امروزه در اکثر خانه ها برای سرگرمی از رایانه یا کنسول برای بازی های ویدیویی استفاده می شود و چندین ساعت از وقت شمارا به خود اختصاص می دهند. هر کاری اگر در انجام آن زیاده روی نشود، حتماً اثرات مثبتی هم می تواند داشته باشد. فواید بازی های رایانه ای و ویدیویی کم نیستند و شاید خیلی ها فقط برای سرگرمی از آن استفاده کنند و از وجود این فواید بی خبر باشند! در ادامه مهم ترین مزایای بازی های ویدیویی را بررسی می کنیم. در برخی از مطالعات ثابت شده است که اگر روزانه بازی های ویدیویی را بازی کنیم، می توانیم توجه بصری خود را بهبود بخشیم، کارایی بیشتری در تغییر وظایف داشته باشیم و به صورت سریع تر جستجوهای بصری را انجام دهیم. در تحقیقات دیگر تقویت پیگیری اهداف متفاوت و چرخش ذهنی را تایید می کنند که نشان گر تاثیر بازی های رایانه ای بر ذهن و روان انسان می باشد. بازی های ویدیویی در کنار مزایا، معایبی هم دارند. استفاده بیش از اندازه قطعاً معایب بیشتری را به همراه دارد. دلیلی باین حال در ادامه مهم ترین اثرات منفی بازی های رایانه ای را مرور می کنیم تا به صورت کامل با مزایا و معایب آن آشنا شوید. با توجه به انجام مطالعات، نمی توان به صورت علمی ثابت کرد که در افراد اعتیاد به بازی ویدیویی وجود دارد اما شنیدن و مشاهده افرادی که به این بازی ها وابسته هستند کم نیست که می توان نشانگر ایجاد حس اعتیاد به بازی ها را رایانه ای باشد. باین حال باید رفتار های های شخص تحلیل شود تا مشخص شود چرا به این نقطه رسیده است. البته باید اشاره کنیم که برخی از بازی ها واقعاً سرگرم کننده و جذاب هستند که وقت بیشتری را می طلبند. برخی از بازی ها پر خاشگرانه و خشن هستند. این محتوا نه تنها باعث تهاجم فیزیکی بلکه باعث تهاجم ایدئولوژی نیز می شوند. برخی از تحقیقات اشاره به اثر کوتاه مدت دارند اما تحقیقاتی نیز وجود دارند که اثر بلند مدت را هم نشان می دهند. پس سعی کنید از خطرناک ترین بازی های کامپیوتری استفاده نکنید. برای فرهنگ سازی رده بندی سنی در بازی های رایانه ای، مردم باید از محتوا، آسیب ها و خطرات بازی برای بچه های شان مطلع شوند که در آن صورت بازی هایی را در اختیار کودکان شان قرار می دهند که نه تنها مشکلی برایشان ایجاد نکند بلکه حتی نقاط مثبت آنان را تقویت کند. در ایران بیش از ۱۳ درصد کاربران اینترنت



شود که در آن صورت دغدغه‌ای در این باره نخواهیم داشت. پیش از این هم عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که در دنیا مقوله رتبه‌بندی محتوا انجام می‌شود و بسیار حائز اهمیت است، اظهار کرده بود: فیلم‌ها، کتاب‌ها، بازی‌ها و همه محصولات فرهنگی در دنیا رتبه‌بندی می‌شود. حتی فارغ از مباحث دینی و مذهبی این رتبه‌بندی انجام شده است و برای بحث خشونت و مباحث جنسی که ممکن است برای کودکان مناسب نباشد، در کشورهای لیبرال هم موانعی را ایجاد کردند، البته در کشور ما مسائل شرعی هم اهمیت دارد. خسرو سلجوقی هم چنین خاطر نشان کرده بود: حتی خود محصولاتی که برای کودکان مناسب است، برای سنین مختلف رتبه‌بندی می‌شود. در حال حاضر در کشور برای بازی‌های رایانه‌ای این رتبه‌بندی انجام شده اما خانواده‌ها آگاه نیستند که این رتبه‌بندی مناسب سن کودکان هست یا خیر و خیلی کم از آن استفاده می‌شود. در صورتی که والدین باید دسترسی کودکان را بر اساس رتبه‌بندی محتواهایی که انجام شده در اختیارشان قرار دهند. مانند یک کتاب فروشی که ممکن است همه کتاب‌های کودکان مناسب نباشد و کتاب‌ها متناسب با سن، جنس و علاقه کودکان رتبه‌بندی می‌شود و به انتخاب آن‌ها کمک می‌کند.

مردم ارتباط می‌گیریم برای این که این آگاهی را بدهیم که چه بازی‌هایی را در اختیار کودکانشان قرار دهند و آن‌ها هم به شدت استقبال می‌کنند از این که این بررسی محتوایی صورت بگیرد و بتوانند با آسودگی خاطر بازی‌ها را در اختیار کودکانشان قرار دهند. کریمپهن با تأکید بر اهمیت اطلاع‌رسانی به افراد، اظهار کرد: بهترین شکل کنترل بازار بازی‌های غیر مجاز رایانه‌ای داشتن اطلاع برای خود مردم است. اگر ما بخواهیم در هر فروشگاه یک ناظر بگذاریم، باز هم موفق نخواهیم بود، مادامی که مردم از محتوا، آسیب‌ها و خطرات بازی برای بچه‌هایشان مطلع نشوند. وقتی این اطلاعات تکمیل شود طبیعتاً بازی‌هایی را انتخاب می‌کنند و در اختیار کودکانشان قرار می‌دهند که مشکلی برای آن‌ها ایجاد نکند و بلکه حتی نقاط مثبت‌شان را تقویت کند.

وی ادامه داد: اگر بازی‌های غیر مجاز توسط مردم و مخاطبان انتخاب و درخواست نشود و متقاضی نداشته باشد، به صورت خود کار بازارش از بین می‌رود و ما هیچ نگرانی و دغدغه‌ای در این حوزه نداریم. تمام درخواست ما نیز این است که به اشکال مختلف بحث رده‌بندی سنی و دقت نظر مردم روی محتوای بازی‌ها و این که این بازی اصلاً مجاز هست یا نه و اگر مجاز است برای چه سنی قابلیت استفاده را دارد، بر طرف

والدین به خطر بازی‌های رایانه‌ای غیر مجاز توجه کنند

اشاره به بخش ارتباطات مردمی بنیاد بازی‌ها بیان کرد: ما با مردم ارتباط برقرار می‌کنیم برای اینکه این آگاهی را بدهیم که چه بازی‌هایی را در اختیار کودکانشان قرار دهند و آنها هم به شدت استقبال می‌کنند از اینکه این بررسی محتوایی صورت گیرد و بتوانند با آسودگی خاطر بازی‌ها را در اختیار کودکانشان قرار دهند.

کردمیهن با تاکید بر اهمیت اطلاع‌رسانی به افراد، اظهار کرد: بهترین شکل کنترل بازار بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای داشتن اطلاع برای خود مردم است. اگر ما بخواهیم در هر فروشگاه یک ناظر بگذاریم، باز هم موفق نخواهیم بود؛ مادامی که مردم از محتوا، آسیب‌ها و خطرات بازی برای بچه‌هایشان مطلع شوند وقتی این اطلاعات تکمیل شود طبیعتاً بازی‌هایی را انتخاب می‌کنند و در اختیار کودکانشان قرار می‌دهند که مشکلی برای آنها ایجاد نکند و بلکه حتی نقاط مثبت‌شان را تقویت کند.

وی ادامه داد: اگر بازی‌های غیرمجاز توسط مردم و مخاطبان انتخاب و درخواست نشود و متقاضی نداشته باشد، به صورت خودکار بازاری از بین می‌رود و ما هیچ نگرانی و دغدغهای در این حوزه نداریم. تمام درخواست ما نیز این است که به اشکال مختلف بحث رده‌بندی سنی و دقت نظر مردم روی محتوای بازی‌ها و اینکه این بازی اصلاً مجاز هست یا نه و اگر مجاز است برای چه سنی قابلیت استفاده را دارد، برطرف شود که در آن صورت دغدغهای در این باره نخواهیم داشت.

پیش از این نیز عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه در دنیا مقوله رتبه‌بندی محتوا انجام می‌شود و بسیار حائز اهمیت است، اظهار کرده بود: فیلم‌ها، کتاب‌ها، بازی‌ها و همه محصولات فرهنگی در دنیا رتبه‌بندی می‌شود. حتی فارغ از مباحث دینی و مذهبی این رتبه‌بندی انجام شده است و برای بحث خشونت و مباحث جنسی که ممکن است برای کودک مناسب نباشد، در کشورهای لیبرال هم موانعی را ایجاد کردند، البته در کشور ما مسائل شرعی هم اهمیت دارد.

خسرو سلاجوقی همچنین اظهار کرده بود: حتی خود محصولاتی که برای کودک مناسب است، برای سنین مختلف رتبه‌بندی می‌شود. در حال حاضر در کشور برای بازی‌های رایانه‌ای این رتبه‌بندی انجام شده اما خانواده‌ها آگاه نیستند که این رتبه‌بندی مناسب سن کودکانشان هست یا خیر و خیلی کم از آن استفاده می‌شود. در صورتی که والدین باید دسترسی کودک را بر اساس رتبه‌بندی محتوایی که انجام شده در اختیارشان قرار دهند مانند یک کتاب‌فروشی که ممکن است همه کتاب‌ها برای کودک مناسب نباشد و کتاب‌ها متناسب با سن، جنس و علاقه کودک رتبه‌بندی می‌شود و به انتخاب آنها کمک می‌کند.

ایسنا- برای فرهنگ‌سازی رده‌بندی سنی در بازی‌های رایانه‌ای، مردم باید از محتوا، آسیب‌ها و خطرات بازی برای بچه‌هایشان مطلع شوند که در آن صورت بازی‌هایی را در اختیار کودکانشان قرار می‌دهند که نه تنها مشکلی برایشان ایجاد نکند، بلکه حتی نقاط مثبت آنان را تقویت کند.

در ایران بیش از ۱۳ درصد کاربران اینترنت کودکان هستند. آنها برای دستیابی به اطلاعات، برقراری ارتباط با دوستان و اعضای خانواده، انجام تکالیف درسی، دانلود موسیقی و فیلم و البته بازی رایانه‌ای به اینترنت مراجعه می‌کنند. هم‌اکنون استفاده از رایانه و فناوری‌های دیجیتال بخش عمده‌ای از اوقات فراغت کودکان ایرانی را به خود اختصاص می‌دهد. به همین دلیل فضای مجازی را باید از هر دو منظر فرصت‌ها و تهدیدها مورد توجه قرار داد.

فضای مجازی برای استفاده در موارد متعددی مفید است هرچند خطرات بالقوه و بالفعلی برای فرزندان در این فضا نیز وجود دارد که لازم است با مشارکت همه ذی‌نفعان تدبیری هوشمندانه اتخاذ شود که این مهم نه‌فقط در ایران بلکه در بسیاری از کشورهای جهان امری مقبول و در حال پیگیری است.

خسرو کردمیهن، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای توضیح داد: رده‌بندی سنی از نظر محتوایی بازی‌هاست که در همه جای دنیا نیز قبل از اینکه یک بازی به مرحله انتشار برسد، اتفاق می‌افتد و بازی تحت بررسی رده‌بندی سنی و محتوایی قرار می‌گیرد. در ایران هم کارشناسان اسرا که رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای را برعهده دارند، بازی را به‌طول کامل بررسی می‌کنند.

وی در ادامه با بیان اینکه رده‌های سنی که به بازی‌ها داده می‌شود، بر اساس شرایط سنی است که شامل مثبت هفت، ۱۲، ۱۵ و ۱۸ می‌شود. افزود: اگر یک بازی مغایر با فرهنگ اسلامی، بومی و ایرانی باشد، طبعاً رای نمی‌آورد و رده نمی‌گیرد اما اگر مغایر نباشد و مشکلی مغایر با فرهنگ ما نداشته باشد، رده می‌گیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای بیان کرد: بهترین گزینه برای فرهنگ‌سازی صداوسیماست اما با وجود مشکلاتی که وجود داشته از جمله عدم همکاری صدا و سیما، به اشکال مختلف در طول سال‌های گذشته تمام تلاشمان بر این بوده که این موضوع را در بین آحاد مردم جا بیندازیم و البته اقبال عموم مردم به این موضوع فرهنگ‌سازی هم با توجه به امکانات و استطاعتی که بنیاد داشته، رضایت‌بخش بوده است و توانسته به قشر زیادی از مخاطبان فرهنگ‌سازی این رده‌بندی سنی را آموزش دهد.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با

اگر والدین خطرات بازی‌های رایانه‌ای را بدانند...

برای فرهنگ‌سازی رده‌بندی سنی در بازی‌های رایانه‌ای، مردم باید از محتوا، آسیب‌ها و خطرات بازی برای بچه‌هایشان مطلع شوند که در آن صورت بازی‌هایی را در اختیار کودکانشان قرار می‌دهند که نه تنها مشکلی برایشان ایجاد نکند، بلکه حتی نقاط مثبت آنان را تقویت کند. در ایران بیش از ۱۳ درصد کاربران اینترنت کودکان هستند؛ آن‌ها برای دستیابی به اطلاعات، برقراری ارتباط با دوستان و اعضای خانواده، انجام تکالیف درسی، دانلود موسیقی و فیلم و البته بازی رایانه‌ای به اینترنت مراجعه می‌کنند. هم‌اکنون استفاده از رایانه و فناوری‌های دیجیتال بخشی عمده‌ای از اوقات فراغت کودکان ایرانی را به خود اختصاص می‌دهد. به همین دلیل فضای مجازی را باید از هر دو منظر فرصت‌ها و تهدیدها مورد توجه قرار داد. فضای مجازی برای استفاده در موارد متعددی مفید است؛ هرچند خطرات بالقوه و بالفعلی برای فرزندان در این فضا نیز وجود دارد که لازم است با مشارکت همه ذینفعان تدبیری هوشمندانه اتخاذ شود که این مهم نه فقط در ایران بلکه در بسیاری از کشورهای جهان امری مقبول و در حال پیگیری است. خسرو کردمبین - معاون نظارت و ارزش‌یابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - در گفت‌وگو با ایسنا درباره رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای توضیح داد: رده‌بندی سنی از نظر محتوایی بازی‌هاست که در همه جای دنیا نیز قبل از این که یک بازی به مرحله انتشار برسد، اتفاق می‌افتد و بازی تحت بررسی رده‌بندی سنی و محتوایی قرار می‌گیرد. در ایران هم کارشناسان اسرا که رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای را برعهده دارد، بازی را به‌طور کامل بررسی می‌کنند و در ادامه با بیان این که رده‌های سنی که به بازی‌ها داده می‌شود، بر اساس شرایط سنی است که شامل مثبت هفت، ۱۲، ۱۵ و ۱۸ می‌شود؛ افزود: اگر یک بازی مغایر با فرهنگ اسلامی، بومی و ایرانی باشد، طبعاً رای نمی‌آورد و رده نمی‌گیرد اما اگر مغایر نباشد و مشکلی مغایر با فرهنگ ما نداشته باشد، رده می‌گیرد. رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای خاطرنشان کرد: بهترین گزینه برای فرهنگ‌سازی صداوسیماست اما با وجود مشکلاتی که وجود داشته از جمله عدم همکاری صدا و سیما، به اشکال مختلف در طول سال‌های گذشته تمام تلاشمان بر این بوده که این موضوع را در بین آحاد مردم جا بیندازیم و البته اقبال عمومی مردم به این موضوع فرهنگ‌سازی هم با توجه به امکانات و استطاعتی که بنیاد داشته، رضایت‌بخش بوده است و توانسته به قشر زیادی از مخاطبان فرهنگ‌سازی این رده‌بندی سنی را آموزش دهد. معاون نظارت

و ارزش‌یابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به بخش ارتباطات مردمی بنیاد بازی‌ها بیان کرد: ما با مردم ارتباط می‌گیریم برای این که این آگاهی را بدهیم که چه بازی‌هایی را در اختیار کودکانشان قرار دهند و آن‌ها هم به شدت استقبال می‌کنند از این که این بررسی محتوایی صورت بگیرد و بتوانند با آسودگی خاطر بازی‌ها را در اختیار کودکانشان قرار دهند. کردمبین با تأکید بر اهمیت اطلاع‌رسانی به افراد، اظهار کرد: بهترین شکل کنترل بازار بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای داشتن اطلاع برای خود مردم است. اگر ما بخواهیم در هر فروشگاه یک ناظر بگذاریم، باز هم موفق نخواهیم بود، مادامی که مردم از محتوا، آسیب‌ها و خطرات بازی برای بچه‌هایشان مطلع شوند. وقتی این اطلاعات تکمیل شود طبیعتاً بازی‌هایی را انتخاب می‌کنند و در اختیار کودکانشان قرار می‌دهند که مشکلی برای آن‌ها ایجاد نکند و بلکه حتی نقاط مثبت‌شان را تقویت کند و ادامه داد: اگر بازی‌های غیرمجاز توسط مردم و مخاطبان انتخاب و درخواست نشود و متقاضی نداشته باشد، به صورت خودکار بازارش از بین می‌رود و ما هیچ نگرانی و دغدغه‌ای در این حوزه نداریم. تمام درخواست ما نیز این است که به اشکال مختلف بحث رده‌بندی سنی و دقت نظر مردم روی محتوای بازی‌ها و این که این بازی اصلاً مجاز هست یا نه و اگر مجاز است برای چه سنی قابلیت استفاده را دارد، برطرف شود که در آن صورت دغدغه‌ای در این باره نخواهیم داشت. پیش از این هم عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که در دنیا مقوله رده‌بندی محتوا انجام می‌شود و بسیار حائز اهمیت است، اظهار کرده بود: فیلم‌ها، کتاب‌ها، بازی‌ها و همه محصولات فرهنگی در دنیا رده‌بندی می‌شود. حتی فارغ از مباحث دینی و مذهبی این رده‌بندی انجام شده است و برای بحث خشونت و مباحث جنسی که ممکن است برای کودک مناسب نباشد، در کشورهای لیبرال هم موانعی را ایجاد کردند، البته در کشور ما مسائل شرعی هم اهمیت دارد. خسرو سلجوقی هم چنین خاطرنشان کرده بود: حتی خود محصولات که برای کودک مناسب است، برای سنین مختلف رده‌بندی می‌شود. در حال حاضر در کشور برای بازی‌های رایانه‌ای این رده‌بندی انجام شده اما خانواده‌ها آگاه نیستند که این رده‌بندی مناسب سن کودکان است یا خیر و خیلی کم از آن استفاده می‌شود. در صورتی که والدین باید دسترسی کودک را بر اساس رده‌بندی محتواهایی که انجام شده در اختیارشان قرار دهند. مانند یک کتاب‌فروشی که ممکن است همه کتاب‌ها برای کودک مناسب نباشد و کتاب‌ها متناسب با سن، جنس و علاقه کودک رده‌بندی می‌شود و به انتخاب آن‌ها کمک می‌کند.

مردم باید از محتوا، آسیب‌ها و خطرات بازی برای بچه‌هایشان مطلع شوند

برای فرهنگ‌سازی رده‌بندی سنی در بازی‌های رایانه‌ای، مردم باید از محتوا، آسیب‌ها و خطرات بازی برای بچه‌هایشان مطلع شوند که در آن صورت بازی‌هایی را در اختیار کودکانشان قرار می‌دهند که نه تنها مشکلی برایشان ایجاد نکند، بلکه حتی نقاط مثبت آنان را تقویت کند.

به گزارش ایستا، در ایران بیش از ۱۳ درصد کاربران اینترنت کودکان هستند؛ آن‌ها برای دستیابی به اطلاعات، برقراری ارتباط با دوستان و اعضای خانواده، انجام تکالیف درسی، دانلود موسیقی و فیلم و البته بازی رایانه‌ای به اینترنت مراجعه می‌کنند. هم‌اکنون استفاده از رایانه و فناوری‌های دیجیتال بخش عمده‌ای از اوقات فراغت کودکان ایرانی را به خود اختصاص می‌دهد. به همین دلیل فضای مجازی را باید از هر دو منظر فرصت‌ها و تهدیدها مورد توجه قرار داد.

فضای مجازی برای استفاده در موارد متعددی مفید است؛ هرچند خطرات بالقوه و بالفعلی برای فرزندان در این فضا نیز وجود دارد که لازم است با مشارکت همه ذی‌نفعان تدبیری هوشمندانه اتخاذ شود که این مهم نه فقط در ایران بلکه در بسیاری از کشورهای جهان امری مقبول و در حال پیگیری است.

خسرو کردمیهن - معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - در گفت‌وگو با ایستا درباره رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای توضیح داد: رده‌بندی سنی از نظر محتوایی بازی‌هاست که در همه جای دنیا نیز قبل از این‌که یک بازی به مرحله انتشار برسد، اتفاق می‌افتد و بازی تحت بررسی رده‌بندی سنی و محتوایی قرار می‌گیرد. در ایران هم کارشناسان اسرا که رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای را برعهده دارد، بازی را به‌طول کامل بررسی می‌کنند.

وی در ادامه با بیان این‌که رده‌های سنی که به بازی‌ها داده می‌شود، بر اساس شرایط سنی است که شامل مثبت هفت، ۱۲، ۱۵ و ۱۸ می‌شود، افزود: اگر یک بازی مغایر با فرهنگ اسلامی، بومی و ایرانی باشد، طبعاً رای نمی‌آورد و رده نمی‌گیرد اما اگر مغایر نباشد و مشکلی مغایر با فرهنگ ما نداشته باشد، رده می‌گیرد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای خاطرنشان کرد: بهترین گزینه برای فرهنگ‌سازی صداوسیماست اما با وجود مشکلاتی که وجود داشته از جمله عدم همکاری صدا و سیما، به اشکال مختلف در طول سال‌های گذشته تمام تلاشمان بر این بوده که این موضوع را در بین آحاد مردم جا بیندازیم و البته اقبال عمومی مردم به این موضوع فرهنگ‌سازی هم با توجه به امکانات و استطاعتی که بنیاد داشته، رضایت‌بخش بوده است و توانسته به قشر زیادی از مخاطبان فرهنگ‌سازی این رده‌بندی سنی را آموزش دهد.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به بخش ارتباطات مردمی بنیاد بازی‌ها بیان کرد: ما با مردم ارتباط می‌گیریم برای این‌که این آگاهی را بدهیم که چه بازی‌هایی را در اختیار کودکانشان قرار دهند و آن‌ها هم به شدت استقبال می‌کنند از این‌که این بررسی محتوایی صورت بگیرد و بتوانند با آسودگی خاطر بازی‌ها را در اختیار کودکانشان قرار دهند.

کردمیهن با تأکید بر اهمیت اطلاع‌رسانی به افراد، اظهار کرد: بهترین شکل کنترل بازار بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای داشتن اطلاع برای خود مردم است. اگر ما بخواهیم در هر فروشگاه یک ناظر بگذاریم، باز هم موفق نخواهیم بود، مادامی که مردم از محتوا، آسیب‌ها و خطرات بازی برای بچه‌هایشان مطلع شوند. وقتی این اطلاعات تکمیل شود طبیعتاً بازی‌هایی را انتخاب می‌کنند و در اختیار کودکانشان قرار می‌دهند که مشکلی برای آن‌ها ایجاد نکند و بلکه حتی نقاط مثبت‌شان را تقویت کند.

وی ادامه داد: اگر بازی‌های غیرمجاز توسط مردم و مخاطبان انتخاب و درخواست نشود و متقاضی نداشته باشد، به صورت خودکار بازارش از بین می‌رود و ما هیچ نگرانی و دغدغه‌ای در این حوزه نداریم. تمام درخواست ما نیز این است که به اشکال مختلف بحث رده‌بندی سنی و دقت نظر مردم روی محتوای بازی‌ها و این‌که این بازی اصلاً مجاز هست یا نه و اگر مجاز است برای چه سنی قابلیت استفاده را دارد، برطرف شود که در آن صورت دغدغه‌ای در این باره نخواهیم داشت. پیش از این هم عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان این‌که در دنیا مقوله رتبه‌بندی محتوا انجام می‌شود و بسیار حائز اهمیت است، اظهار کرده بود: فیلم‌ها، کتاب‌ها، بازی‌ها و همه محصولات فرهنگی در دنیا رتبه‌بندی می‌شود. حتی فارغ از مباحث دینی و مذهبی این رتبه‌بندی انجام شده است و برای بحث خشونت و مباحث جنسی که ممکن است برای کودک مناسب نباشد، در کشورهای لیبرال هم موانعی را ایجاد کردند، البته در کشور ما مسائل شرعی هم اهمیت دارد.

خسرو سلجوقی هم‌چنین خاطرنشان کرده بود: حتی خود محصولاتی که برای کودک مناسب است، برای سنین مختلف رتبه‌بندی می‌شود. در حال حاضر در کشور برای بازی‌های رایانه‌ای این رتبه‌بندی انجام شده اما خانواده‌ها آگاه نیستند که این رتبه‌بندی مناسب سن کودکانشان هست یا خیر و خیلی کم از آن استفاده می‌شود. در صورتی که والدین باید دسترسی کودک را بر اساس رتبه‌بندی محتوایی که انجام شده در اختیارشان قرار دهند. مانند یک کتاب‌فروشی که ممکن است همه کتاب‌ها برای کودک مناسب نباشد و کتاب‌ها متناسب با سن، جنس و علاقه کودک رتبه‌بندی می‌شود و به انتخاب آن‌ها کمک می‌کند.

جزییات حمایت از بازی سازان اعلام شد

۵۶ بازی ساز در سامانه همگرا، حمایت‌های مورد نیازشان را انتخاب می‌کنند

شده است که ۴۹ درصد امتیازات را در بر می‌گیرد. شاخص توانمندی تیم‌ها و شرکت‌ها ۳۰ درصد امتیازات، شاخص‌های فرهنگی ۱۰ درصد و شاخص‌های همکاری شبکه‌ای ۱۱ درصد امتیازات را در بر گرفته است که این آخری به دلیل این که به نژادی همگرا تالیس شده است، به همه بازی‌سازان داده شد. معاون حمایت بنیاد با بیان این که ۲۴ تیم و ۲۴ شرکت تسنیم اولیه را در هم‌گرا انجام دادند گفت: از این میان و با توجه به مدارک ارائه شده در مجموع ۵۶ متقاضی رتبه‌بندی شدند.

ایزدی با بیان این که بازی‌سازان در ۷ رده رتبه‌بندی شدند گفت: ۱۰ بازی‌ساز رده فزاد، ۲۱ بازی‌ساز رده یوز، ۱۸ بازی‌ساز رده هدوش، ۶ بازی‌ساز رده شیرال و یک بازی‌ساز رده ققنوس را کسب کردند و هیچ گروهی موفق به حضور در دو رده هما و سمرخ نشد.

وی ادامه داد: طبیعتاً یک شرکت بزرگ بازی‌سازی حمایتی متفاوت از یک تیم تازه‌کار نیاز دارد و به همین دلیل این رده‌بندی‌ها انجام می‌شود. برای مثال تیم‌های حاضر در سه رده ققنوس و هما و سمرخ می‌توانند از تسهیلات استفاده کنند اما تسهیلات به رده‌های دیگر تعلق می‌گیرد.

معاون حمایت بنیاد درباره مدل‌های حمایتی سامانه همگرا گفت: تأمین زیرساخت، تجهیزات، امکانات و محل استقرار، تسهیلات مالی و سرمایه‌گذاری، خدمات تست بازی، تبلیغات و بازاریابی و توسعه بازار، تأمین آموزش و ارتقای نیروی انسانی، پرداخت درصد نشوینی به ازای فروش بازی‌های موفق و توسعه و تسریع فرایند رشد و ارتقا سرفصل‌های این حمایت را تشکیل می‌دهند و هر بازی‌سازی با استفاده از اعتبار حمایتی‌اش براساس نیاز خود می‌تواند حمایت مدنظرش را انتخاب کند.

ایزدی گفت: این حمایت‌ها از سوی بنیاد ملی بازی‌ها، بخش خصوصی، نهاد‌های صنعتی و دستگاه‌های دولتی ارائه می‌شود. برای مثال در بحث تبلیغات، تفاهات‌هایی با رسانه‌های تخصصی حوزه IT امضا شده و در صورتی که بازی‌سازان این حمایت را برگزینند، بخشی از هزینه تبلیغات را بنیاد به رساله پرداخت می‌کند.



برای این کار کنتر گشت‌تیم و امینواریم حجم آن به دو میلیارد تومان برسد.

گریمی درباره نماینده بازی‌سازان در شورای نظارت بر سامانه همگرا گفت: بازی‌سازان یک شکل صنعتی ثبت شده مشخص ندارند. البته فعالیت‌هایی در سازمان نظام صنفی رایانه‌ای و خانه بازی‌سازان انجام شده است.

متین ایزدی معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌ها نیز گفت: سامانه همگرا براساس مدل‌های حمایتی بین‌المللی مبتنی بر داستان موفقیت (success story) ایجاد شده و به همین دلیل شرط استفاده از حمایت‌های آن هم داشتن یک یا دو بازی منتشر شده در ۴ سال گذشته است. البته ما پروتوتایپ بازی را نیز با شرایطی و با امتیاز کمتر پذیرفته‌ایم.

وی با بیان این که از اواخر شهریور فرایند ارزیابی آغاز شد گفت: این فرایند به پایان رسیده و نتایج برای بازی‌سازان ایمیل شده است و آنها تا پایان این هفته نسبت به نتایج و رتبه‌بندی‌ها فرصت اعتراض دارند.

ایزدی با بیان این که ۴ شاخص کلی در رتبه‌بندی بازی‌سازان در نظر گرفته شده است گفت: بحث اول کیفیت بازی‌های ارائه

در نخستین سال فعالیت سامانه همگرا ۵۶ تیم و شرکت بازی‌سازی از حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در قالب سامانه «همگرا» بهره‌مند می‌شوند.

فناوران - نشست خبری معرفی ساختار حمایتی همگرا روز گذشته در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد.

حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد گفت: از این پس تمام حمایت‌های بنیاد از بازی‌سازان در قالب ساختار همگرا انجام می‌شود. پیش از این حمایت‌ها از صنعت بازی‌سازی بیشتر محصول محور بوده است اما در ساختار همگرا، از تیم‌ها و شرکت‌های بازی‌سازی حمایت صورت خواهد گرفت.

وی با بیان این که در همگرا از تیم‌ها و شرکت‌های بازی‌سازی که در ۴ سال گذشته حداقل یک پروژه منتشر شده باشند حمایت خواهد شد گفت: در سال آینده بخشی نیز برای تیم‌های بازی اولی نیز به این سامانه افزوده خواهد شد.

کریمی با بیان این که سسلمان‌ها و دستگاه‌های مختلف از صنعت بازی‌سازی حمایت می‌کنند گفت: به همین دلیل گاهی شاهدیم از یک بازی چند مجموعه حمایت می‌کنند اما یک بازی دیگر موفق به دریافت حمایت نمی‌شود. به همین دلیل از دستگاه‌های مختلف دعوت کرده‌ایم حمایت‌های خود را در قالب این سامانه ارائه کنند تا از هم‌پوشانی‌ها جلوگیری کنیم. در همین راستا وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات برای تخصیص وام و جود اداره شده به بازی‌سازان از طریق این سامانه اظهار آمادگی کرده و بنیاد نیز به معاونت علمی ریاست جمهوری برای همکاری در این زمینه ارسال کرده‌ایم.

وی درباره انتشار شفاف اطلاعات سامانه همگرا گفت: تصمیم گرفته‌ایم در سال نخست رتبه شرکت‌ها را منتشر نکنیم تا نژاحسنی پیش نیاید اما اسامی ارزیابان و حمایت‌هایی که از هر شرکت انجام می‌گیرد منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که هر رتبه، حجم مشخصی حمایت دریافت می‌کند گفت: هنوز میزان دقیق حمایت از هر رتبه مشخص نشده و با توجه به بودجه‌ای که فراهم می‌شود تعیین خواهد شد. تاکنون یک میلیارد تومان

آخرین آمار بازی های موبایلی در ایران؛ کدام بازی و چطور؟

به آن استفاده شده است. خوشه های مرحله اول شامل تمام استان های کشور و خوشه های مرحله بعد، شهرستان ها، شهر و روستاها را شامل می شوند.

اکثریت بازیکنان موبایلی ایران «موبایل باز» هستند اکثریت کسانی که بازی های موبایلی را تجربه می کنند، برای بازی کردن از گوشی های موبایل استفاده می کنند تا تبلت ها، که رقمی برابر با ۶۷ درصد دارد. این نشان می دهد در دسترس بودن یک گوشی هوشمند که بشود با آن به کارهای دیگر رسید و همین طور در مواقع فراغت بازی کرد، یکی از مهم ترین دلایل بالا رفتن میزان استفاده از این شکل بازی ها بوده است.

در واقع بازیکنان موبایلی ایرانی به قصد فقط بازی کردن (مانند بازیکنانی که از تبلت برای بازی استفاده می کنند) سراغ این شکل از سرگرمی نرفته اند. به شکل دقیق تر، ۶۵ درصد از بازیکنان بازی های موبایلی از گوشی های هوشمند، ۱۳ درصد از تبلت ها و ۲۲ درصد از هر دو برای بازی کردن استفاده می کنند. ۴۴ درصد از درآمد بازار هم به این دسته از بازیکنان (موبایل بازها) تعلق می گیرد. ۸۹ درصد از بازیکنان موبایلی کشور هم کاربر بازی موبایل هستند؛ به این ترتیب که این درصد از بازیکنان انتخاب اول شان بازی کردن بازی های موبایلی است و نه بازی های کنسولی یا رایانه های شخصی. ۸۴ درصد از درآمد حاصل از بازی های موبایلی نیز حاصل خریده های این قشر از بازی کننده هاست.

از جامعه بازیکنان بازی های رایانه ای در ایران، اکثر کسانی که بازی های موبایلی را تجربه می کنند، برای بازی کردن، بیشتر از گوشی های موبایل استفاده می کنند تا تبلت و در بین بازی های پر طرفدار، یک بازی ایرانی نیز قرار دارد.

رشد روزافزون بازار بازی های موبایلی که در سال ۲۰۱۸ به اوج خود رسیده، تأثیرات مهمی در صنعت بازی و خصوصاً بازار بازی های موبایلی در ایران داشته و بارش و همه گیر شدن بازی های موبایلی در ایران همراه بوده است. از طرفی بازیکنان ایرانی که از لحاظ دسترسی به این بازی ها، در وضعیت خوبی قرار دارند، به «بلوغ» زودرسی در تعیین و شناختن سلیقه ای خود در انتخاب بازی ها نیز رسیده اند. به شکلی که بنابر آمار، می دانیم بازیکنان بازی های موبایلی ایران با چه سلیقه ای و چگونه بازی می کنند.

بر همین اساس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گزارشی به تحلیل پیمایش ملی مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در سال ۱۳۹۶ پرداخته است؛ تمرکز آماری این اطلاعات ۸۰۰۰ نفری است و از نمونه گیری تلفیقی «طبقه ای-خوشه ای چند مرحله ای» برای دست یافتن

صنعت

والدین به خطر بازی های رایانه ای غیر مجاز توجه کنند

ایستاد - برای فرهنگ سازی رده بندی سنی در بازی های رایانه ای، مردم باید از محتوا آسیب ها و خطرات بازی برای بچه هایشان مطلع شوند که در آن صورت بازی هایی را در اختیار کودکانشان قرار می دهند که نه تنها مشکلی برایشان ایجاد نکند، بلکه حتی نقاط مثبت آنان را تقویت کند.

در ایران بیش از ۱۳ درصد کاربران اینترنت کودکان هستند. آنها برای دستیابی به اطلاعات، برقراری ارتباط با دوستان و اعضای خانواده، انجام تکالیف درسی، دانلود موسیقی و فیلم و البته بازی رایانه ای به اینترنت مراجعه می کنند. هم اکنون استفاده از رایانه و فناوری های دیجیتال بخش عمده ای از اوقات فراغت کودکان ایرانی را به خود اختصاص می دهد. به همین دلیل فضای مجازی را باید از هر دو منظر فرصت ها و تهدیدها مورد توجه قرار داد.

فضای مجازی برای استفاده در موارد متعددی مفید است هر چند خطرات بالقوه و بالفعلی برای فرزندان در این فضا نیز وجود دارد که لازم است با مشارکت همه ذی نفعان تدبیری هوشمندانه اتخاذ شود که این مهم نه فقط در ایران بلکه در بسیاری از کشورهای جهان امری مقبول و در حال پیگیری است.

خسرو کردمبین، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره رده بندی بازی های رایانه ای توضیح داد: رده بندی سنی از نظر محتوای بازی هاست که در همه جای دنیا نیز قبل از اینکه یک بازی به مرحله انتشار برسد، اتفاق می افتد و بازی تحت بررسی رده بندی سنی و محتوایی قرار می گیرد. در ایران هم کارشناسان اسرا که رده بندی سنی بازی های رایانه ای را برعهده دارند، بازی را به طول کامل بررسی می کنند.

وی در ادامه با بیان اینکه رده های سنی که به بازی ها داده می شود، بر اساس شرایط سنی است که شامل مثبت هفت، ۱۲، ۱۵ و ۱۸ می شود، افزود: اگر یک بازی مغایر با فرهنگ اسلامی، بومی و ایرانی باشد، طبعاً رای نمی آورد و رده نمی گیرد اما اگر مغایر نباشد و مشکلی مغایر با فرهنگ ما نداشته باشد، رده می گیرد.

رییس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای بیان کرد: بهترین گزینه برای فرهنگ سازی صداوسیماست اما با وجود مشکلاتی که وجود داشته از جمله عدم همکاری صدا و سیما، به اشکال مختلف در طول سال های گذشته تمام تلاشمان بر این بوده که این موضوع را در بین آحاد مردم جا بیندازیم و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) البته اقبال عموم مردم به این موضوع فرهنگ سازی هم با توجه به امکانات و استطاعتی که بنیاد داشته، رضایت بخش بوده است و توانسته به قشر زیادی از مخاطبان فرهنگ سازی این رده بندی سنی را آموزش دهد.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به بخش ارتباطات مردمی بنیاد بازی ها بیان کرد: ما با مردم ارتباط برقرار می کنیم برای اینکه این آگاهی را بدهیم که چه بازی هایی را در اختیار کودکانشان قرار دهند و آنها هم به شدت استقبال می کنند از اینکه این بررسی محتوایی صورت گیرد و بتوانند با آسودگی خاطر بازی ها را در اختیار کودکانشان قرار دهند.

کردمیهن با تاکید بر اهمیت اطلاع رسانی به افراد، اظهار کرد: بهترین شکل کنترل بازار بازی های غیرمجاز رایانه ای داشتن اطلاع برای خود مردم است. اگر ما بخواهیم در هر فروشگاه یک ناظر بگذاریم، باز هم موفق نخواهیم بود؛ مادامی که مردم از محتوا، آسیب ها و خطرات بازی برای بچه هایشان مطلع شوند. وقتی این اطلاعات تکمیل شود طبیعتاً بازی هایی را انتخاب می کنند و در اختیار کودکانشان قرار می دهند که مشکلی برای آنها ایجاد نکند و بلکه حتی نقاط مثبت شان را تقویت کند.

وی ادامه داد: اگر بازی های غیرمجاز توسط مردم و مخاطبان انتخاب و درخواست نشود و متقاضی نداشته باشد، به صورت خودکار بازاری از بین می رود و ما هیچ نگرانی و دغدغه ای در این حوزه نداریم. تمام درخواست ما نیز این است که به اشکال مختلف بحث رده بندی سنی و دقت نظر مردم روی محتوای بازی ها و اینکه این بازی اصلاً مجاز هست یا نه و اگر مجاز است برای چه سنی قابلیت استفاده را دارد، برطرف شود که در آن صورت دغدغه ای در این باره نخواهیم داشت.

پیش از این نیز عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه در دنیا مقوله رتبه بندی محتوا انجام می شود و بسیار حائز اهمیت است، اظهار کرده بود: فیلم ها، کتاب ها، بازی ها و همه محصولات فرهنگی در دنیا رتبه بندی می شود حتی فارغ از مباحث دینی و مذهبی این رتبه بندی انجام شده است و برای بحث خشونت و مباحث جنسی که ممکن است برای کودک مناسب نباشد، در کشورهای لیبرال هم موانعی را ایجاد کردند، البته در کشور ما مسائل شرعی هم اهمیت دارد.

خسرو سلجوقی همچنین اظهار کرده بود: حتی خود محصولاتی که برای کودک مناسب است، برای سنین مختلف رتبه بندی می شود. در حال حاضر در کشور برای بازی های رایانه ای این رتبه بندی انجام شده اما خانواده ها آگاه نیستند که این رتبه بندی مناسب سن کودکان هست یا خیر و خیلی کم از آن استفاده می شود. در صورتی که والدین باید دسترسی کودک را بر اساس رتبه بندی محتواهایی که انجام شده در اختیارشان قرار دهند. مانند یک کتاب فروشی که ممکن است همه کتاب ها برای کودک مناسب نباشد و کتاب ها متناسب با سن، جنس و علاقه کودک رتبه بندی می شود و به انتخاب آنها کمک می کند.



اگر والدین خطرات بازی های رایانه ای را بدانند.... (۱۳۹۵-۱۲/۰۴/۲۷)

برای فرهنگ سازی رده بندی سنی در بازی های رایانه ای، مردم باید از محتوا، آسیب ها و خطرات بازی برای بچه هایشان مطلع شوند که در آن صورت بازی هایی را در اختیار کودکانشان قرار می دهند که نه تنها مشکلی برایشان ایجاد نکند، بلکه حتی نقاط مثبت آنان را تقویت کند.

صراط: در ایران بیش از ۱۳ درصد کاربران اینترنت کودکان هستند؛ آن ها برای دستیابی به اطلاعات، برقراری ارتباط با دوستان و اعضای خانواده، انجام تکالیف درسی، دانلود موسیقی و فیلم و البته بازی رایانه ای به اینترنت مراجعه می کنند. هم اکنون استفاده از رایانه و فناوری های دیجیتال بخش عمده ای از اوقات فراغت کودکان ایرانی را به خود اختصاص می دهد. به همین دلیل فضای مجازی را باید از هر دو منظر فرصت ها و تهدیدها مورد توجه قرار داد. به گزارش ایسنا، فضای مجازی برای استفاده در موارد متعددی مفید است؛ هرچند خطرات بالقوه و بالفعلی برای فرزندان در این فضا نیز وجود دارد که لازم است با مشارکت همه ذی نفعان تدبیری هوشمندانه اتخاذ شود که این مهم نه فقط در ایران بلکه در بسیاری از کشورهای جهان امری مقبول و در حال پیگیری است. خسرو کردمیهن - معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای - در گفت و گو با ایسنا درباره رده بندی بازی های رایانه ای توضیح داد: رده بندی سنی از نظر محتوایی بازی هاست که در همه جای دنیا نیز قبل از این که یک بازی به مرحله انتشار برسد، اتفاق می افتد و بازی تحت بررسی رده بندی سنی و محتوایی قرار می گیرد. در ایران هم کارشناسان اسرا که رده بندی سنی بازی های رایانه ای را برعهده دارد، بازی را به طول کامل بررسی می کنند.

وی در ادامه با بیان این که رده های سنی که به بازی ها داده می شود، بر اساس شرایط سنی است که شامل مثبت هفت، ۱۲، ۱۵ و ۱۸ می شود، افزود: اگر یک بازی مغایر با فرهنگ اسلامی، بومی و ایرانی باشد، طبعاً رای نمی آورد و رده نمی گیرد اما اگر مغایر نباشد و مشکلی مغایر با فرهنگ ما نداشته باشد، رده می گیرد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای خاطرنشان کرد: بهترین گزینه برای فرهنگ سازی صداوسیماست اما با وجود مشکلاتی که وجود داشته از جمله عدم همکاری صدا و سیما، به اشکال مختلف در طول سال های گذشته تمام تلاشمان بر این بوده که این موضوع را در بین آحاد مردم جا بیندازیم و البته اقبال عمومی مردم به این موضوع فرهنگ سازی هم با توجه به امکانات و استطاعتی که بنیاد داشته، رضایت بخش بوده است و توانسته به قشر زیادی از مخاطبان فرهنگ سازی این رده بندی سنی را آموزش دهد.

معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به بخش ارتباطات مردمی بنیاد بازی ها بیان کرد: ما با مردم ارتباط می گیریم برای این که این آگاهی را بدهیم که چه بازی هایی را در اختیار کودکانشان قرار دهند و آن ها هم به شدت استقبال می کنند از این که این بررسی محتوایی صورت بگیرد و بتوانند با آسودگی خاطر بازی ها را در اختیار کودکانشان قرار دهند.

کردمیهن با تاکید بر اهمیت اطلاع رسانی به افراد، اظهار کرد: بهترین شکل کنترل بازار بازی های غیرمجاز رایانه ای داشتن اطلاع برای خود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مردم است. اگر ما بخواهیم در هر فروشگاه یک ناظر بگذاریم، باز هم موفق نخواهیم بود، مادامی که مردم از محتوا، آسیب ها و خطرات بازی برای بچه هایشان مطلع شوند. وقتی این اطلاعات تکمیل شود طبیعتاً بازی هایی را انتخاب می کنند و در اختیار کودکانشان قرار می دهند که مشکلی برای آن ها ایجاد نکند و بلکه حتی نقاط مثبت شان را تقویت کند.

وی ادامه داد: اگر بازی های غیرمجاز توسط مردم و مخاطبان انتخاب و درخواست نشود و متقاضی نداشته باشد، به صورت خودکار بازاری از بین می رود و ما هیچ نگرانی و دغدغه ای در این حوزه نداریم. تمام درخواست ما نیز این است که به اشکال مختلف بحث رده بندی سنی و دقت نظر مردم روی محتوای بازی ها و این که این بازی اصلاً مجاز هست یا نه و اگر مجاز است برای چه سنی قابلیت استفاده را دارد، برطرف شود که در آن صورت دغدغه ای در این باره نخواهیم داشت.

پیش از این هم عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که در دنیا مقوله رتبه بندی محتوا انجام می شود و بسیار حائز اهمیت است، اظهار کرده بود: فیلم ها، کتاب ها، بازی ها و همه محصولات فرهنگی در دنیا رتبه بندی می شود. حتی قازغ از مباحث دینی و مذهبی این رتبه بندی انجام شده است و برای بحث خشونت و مباحث جنسی که ممکن است برای کودک مناسب نباشد، در کشورهای لیبرال هم مواعی را ایجاد کردند، البته در کشور ما مسائل شرعی هم اهمیت دارد.

خسرو سلجوقی هم چنین خاطرنشان کرده بود: حتی خود محصولاتی که برای کودک مناسب است، برای سنین مختلف رتبه بندی می شود. در حال حاضر در کشور برای بازی های رایانه ای این رتبه بندی انجام شده اما خانواده ها آگاه نیستند که این رتبه بندی مناسب سن کودکان است یا خیر و خیلی کم از آن استفاده می شود. در صورتی که والدین باید دسترسی کودک را بر اساس رتبه بندی محتواهایی که انجام شده در اختیارشان قرار دهند. مانند یک کتاب فروشی که ممکن است همه کتاب ها برای کودک مناسب نباشد و کتاب ها متناسب با سن، جنس و علاقه کودک رتبه بندی می شود و به انتخاب آن ها کمک می کند.

کارت زرد آقای وزیر؛ میزگرد بررسی فعالیت های فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۶-۱۷/۸/۹۵)

ماه گذشته وزیر فرهنگ و ارشاد به سبب فعالیت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای مورد پرسش نماینده مجلس، نصرالله پژمانفر قرار گرفت و در نهایت پاسخ وزیر ارشاد مورد قبول اکثر نمایندگان واقع نشد و امیرعباس صالحی به خاطر فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای کارت زرد گرفت.

نصرالله پژمانفر اما در این جلسه ضمن نام بردن از برخی بازی های ایرانی، فعالیت های بنیاد را در راستای بهبود فضای فرهنگی مناسب و کافی ندانست و برخی جریان های ایجاد شده را ضد فرهنگ خواند. بازی های تولید شده در ایران و بازی های خارجی که در اختیار بازیکنان ایرانی قرار می گیرد دو موضوع مورد بحث مجلس در روز چهارشنبه ۱۸ مهرماه بود.

برای بررسی بحث های مطرح شده در مجلس شورای اسلامی، بازی سازان مطرح ایرانی که با جریان پیش آمده در ارتباطی تنگاتنگ بودند را دعوت کردیم تا در میزگردی مفصل به موارد مطرح شده بپردازیم.

محمد مهدی بهفراد، مدیرعامل مدریک بی پرده سخن گفت و امیرمحمد رضایی، موسس و مدیرعامل مدین گیمز هم از بازی های دهه شصتی و چرایی ورودش به آن بازار گفت. طه رسولی، مدیر برنامه شتابدهی آواگیمز جامعه بازی سازها را به اتحاد دعوت کرد و امین شهیدی، سرپرست تیم بلک کیوب گیمز و محمد زهتایی، مدیرعامل استودیو پایزن از فعالیت های فرهنگی شان گفتند. همه این مباحث در حالی بود که نماینده ای از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این جلسه حاضر نشد.

آقای بهفر شما مدت ها به عنوان معاونت بنیاد در سیاست گذاری ها نقش داشتید. همچنین مدتی مدیریت استیتو ملی بازی سازی را بر عهده داشتید. آیا اساساً خود شما کارنامه بنیاد را در زمینه فرهنگ سازی مثبت ارزیابی می کنید؟

محمد مهدی بهفراد، مدیرعامل مدریک: انتظار داشتن از بنیاد برای انجام کار فرهنگی فراقتنی است. بازی سازی که ۱۲ سال در مدارس درس خوانده، سال ها در دانشگاه وقت گذاشته، یک مرتبه بگویم بنیاد از راه دور و به طریقی اثر فرهنگی در شرکت خصوصی او خلق کند. به نظر من این یک فرار رو به جلو است. تمام مسیری که وظیفه شان بوده به عنوان فرهنگ سازی انجام بدهند انجام ن داده اند و حالا وقتی توپ به نوک حمله نرسیده شکایت دارند که چرا خط حمله گل نمی زند. شما اصلاً توپ را به خط حمله نرسانده اید.

می گویم چرا با این همه پشتوانه ادبیات فارسی، هیچ اثر فاخری نداریم. بعد همه صنعت گیم را جمع کنیم و شاهنامه را جلوی شان بگذاریم ببینیم اصلاً چند نفرشان می توانند درست از رو بخوانند. ببینیم چند نفر حافظ را می شناسند، چقدر اسطوره ها را بلدند و با کدام دانشمندان گذشته آشنایی دارند. وقتی هیچ کلام از این اتفاق ها نیافتاده چه توقع خنده داری است؟ این آدم ها بازی می سازند و از آن ها باید یک اثر فرهنگی بجوشد. وقتی هیچ ارتباطی بین شان وجود ندارد چطور می شود از آن ها انتظار کار فرهنگی داشت؟

محمد مهدی بهفراد، مدیرعامل مدریک

حالا از بنیاد نباید انتظار کار فرهنگی داشت یا از بازی سازها؟

محمد مهدی بهفراد: از بنیاد.

پس چرا بنیاد زیرمجموعه وزارت «فرهنگ» و ارشاد است؟

محمد مهدی بهفراد: درست است که بنیاد زیر مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد است و سیاست گذاری باید شکلی باشد که جهت دهی وجود داشته باشد. اما روزی که می خواهند نقد بکنند، باید از اول نقد بکنند. دانش آموز ما چقدر فرهنگی تربیت شده؟ دانشگاه چقدر افراد با پشتوانه فرهنگی تربیت می کند؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در نهایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای توقع داشته باشد که آن ها اثر فرهنگی خلق کنند. هیچ اتفاقی رخ نداده. البته همه را زیر سوال نمی برم و بازی سازهایی زیادی هستند که کار فرهنگی می کنند اما از یک فرد نمی شود انتظاری داشت. همین الان هم بازی های فرهنگی زیادی داریم. تعدادشان زیاد نیست.

محمد مهدی بهفراد: دقیقا ولی اینکه بگوییم چرا همه بازی ها با رنگ و بوی فرهنگی نیست، خب کاری در این زمینه انجام نشده.

حتی در انستیتو هم کاری در این زمینه انجام نشده؟ دست کم در زمان مدیریت شما.

محمد مهدی بهفراد: بخش بزرگی از کار انستیتو، تربیت نیروی متخصص است. زمانی که معاونت تولید بنیاد بودم، چالشی داشتیم بر سر بازی های دفاع مقدس. همه می آمدند که حمایت بگیرند و برای همین یک شهید همت یک جای داستان می گذاشتند تا مورد تایید واقع شوند. ما مقاومت می کردیم و می گفتیم لزومی ندارد چنین چیزی و آن را حذف کن از داستان. اصلا به نظر من ضد فرهنگی است. ما قدرت تولید یک بازی اکشن نداشتیم. در یک بازی خارجی، نقش یک سرباز آمریکایی بسیار خوب را داریم که بهترین سلاح را در دست دارد و خود بازی هم عالی است بعد یک مرتبه بیایم سراغ بازی ایرانی دفاع مقدس که کاراکترش لگ می زند، لوله تفنگ به یک جا گیر می کند و... بنابراین اگر می خواستیم چنین چیزی بسازیم باید می گذاشتیم دانش ما پیشرفت کند.

بنابراین من نمی گویم وظیفه بنیاد نیست. می گویم این یک زنجیره است که همه اجزای آن را رها کرده اند و فقط به انتهای ماجرا رسیده اند در حالی که هیچ کدام از قبلی ها نمی آیند پاسخ بدهند. اگر قرار بود به کسی کارت زرد بدهند باید به وزیر آموزش و پرورش، وزیر علوم و وزیر ارشاد همه با هم کارت می دادند. آقای رسولی شما هم موافقت که وظیفه بنیاد فرهنگ سازی نیست؟

طه رسولی، مدیر برنامه شتابدهی آوا گیمز: یک هرم سلسله مراتب نیازهای انسانی وجود دارد به اسم مازلو. این هرم می گوید اول باید نیازهای اصلی مثل خورد و خوراک برطرف شود، بعد امنیت، بعد نیاز به محبت و در آخر هرم نیازهای عالی است. مثل شعر گفتن و خلاقیت به خرج دادن. در گیم ساختن هم همین است. اول باید بلد باشیم، بعد تولید کنیم، بعد چرخه اقتصادی اش که چرخید در انتها برسیم به بالاترین بخش هرم که فرهنگ سازی هم بخشی از آن است و همه این پله ها باید طی شود تا به مرحله آخر برسیم. بنابراین فکر کنم پاسخیم واضح باشد.

طه رسولی، مدیر برنامه شتابدهی آوا گیمز

پسرخوانده بازی محبوبی است که امسال هم در لیگ بازی های ویدیویی ایران حضور داشت و از آن استقبال شد. آیا از این بازی انتظار فرهنگ سازی می رود؟ محمد زهتابی، مدیرعامل استودیو پاییزان: بگذارید جور دیگری پاسخ بدهم. فرضا همه ما از فردا بازی فرهنگی ساختیم. آیا بنیاد و جامعه بازی سازی در مسیر درست است؟ به نظر من نه. وقتی درست می شود که بازی فرهنگی ما را مخاطب بخواهد. و اگر بهترین بازی دنیا را بسازیم که یک دانشجو هم در ایران نداشت باز به نظر من ما هیچ کاری نکرده ایم. اصلا ما چرا نمی پرسیم جامعه چه می خواهد؟ اگر گاهی اوقات بازی سازهایی که می سازند به خاطر آن است که جامعه آن را خواسته، ببینید چرا جامعه دنبال آن بوده.

اتفاقا مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مصاحبه ای گفته بود که بازی سازهایی که درست را پیدا کرده و بازی را برای مخاطبان خود می سازند. آیا اساسا درست است که هر چیزی مخاطب ایرانی می خواهد بسازیم و فروشگاه ها پر شود از بازی های دهه شصتی؟

محمد زهتابی: اولاً که من نمی توانم بگویم بازی سازهایی که درست را شناخته اند ولی هر چه بخواهند بسازیم یا نه یک بحث فلسفی است. من به عنوان یک بازی ساز دنبال کسب رضایت مردم هستم و می خواهم مردم از محصولم رضایت داشته باشند. به نظرم این یک بحث کاملا فلسفی است و ربطی هم صرفا به بازی سازی ندارد.

در مورد بازی پسرخوانده هم بله، به نظرم حتما کار فرهنگی می کند. همه بازی های ما کار فرهنگی می کنند حتی اگر یک بازی بسازید که فارسی باشد یعنی فرهنگ سازی. همه بچه هایی که بازی های ما را انجام می دهند با ادبیات انگلیسی آشنا می شوند. اما اگر بگویید پسرخوانده بازی ارزشی است، شاید نه، نباشد. اگر بگویید ارزش های ما دفاع مقدس است، حج رفتن و نماز خواندن است، نه این ها نیست.

آقای محمدرضایی آیا بازی های شما هم از خواسته مردم تبعیت می کند؟

امیر محمدرضایی، مدیرعامل مدین گیمز: قضیه من فرق می کند. من ده سال برای کانون پرورش فکری کودکان بازی ساختیم. آنجا اساسا می خواهند کار فرهنگی کنند. می گویند شمشیر؟ نه نباید باشد. می گویم این داستان درباره از بین بردن بدی ها است. می گویند ما نمی دانیم بدی چه هست و چون شمشیر دارد باید آن را حذف کنید. از آن طرف بوم هم افتاده اند. اصلا نمی دانند بازار چیست. آخرین بازی ما هم که در مورد عمو نوروز بود و یک نماد ملی است را هم بایگانی کرده اند و منتشر نمی کنند.

امیر محمدرضایی، مدیرعامل مدین گیمز

چرا؟

امیر محمدرضایی: چون دوست ندارند توقمی از کانون پرورش فکری نیست که درآمد داشته باشد تولید کرده اند، رزومه شده و تمام. پس فردا از مدیر آنجا می پرسند تو چه کار کرده ای می گوید این بازی ها را ساخته ام. پس داریم جایی که دولتی باشد، بودجه داشته باشد، کار فرهنگی کند و کارش به هیچ دردی هم نخورد چون به بازار نمی آید. بعد از آن من یک کار هجو انجام دادم. یک بازی ساز بود از این تیب بازی ها می ساخت و به من می گفتند دیدی که بازی هایش چقدر استقبال می شود. و من گفتم تا عید -آن موقع دو ماه مانده بود- یک بازی می سازم مثل این تا ببینم چه می شود. ۶۰۰ هزار بار دائلود شد. خب مسخره است. من این همه سال کار کردم هیچکدام از بازی هایم تا این اندازه بازخورد نداشت. الان همه من را با اسم لوتی وار می شناسند. می گویند خوب فیلم فارسی ها را دیده ای. من به عمرم فیلم فارسی ندیده ام. جالب اینکه خیلی ها دنباله رو لوتی وار شدند و یک بار از یک شرکتی گفتند نه ما اولین بازی لوتی بودیم. گفتم تو را به خدا تو باش من اصلا اشتباه کرده ام. نمی خواهم با این اسم شناخته شوم.

الان هم می گویند بازی ساز روی پای خودش بایستد. اگر اینطور است پس باید هر چه که مردم می خواهند هم بسازیم. اگر مردم موتور و واتنی می خواهند ما باید بسازیم. این باگ و اشتباه قضیه است. ما اگر کار فرهنگی بخواهیم بکنیم، باید تعادلی وجود داشته باشد. یعنی کمی از فروش را از دست می دهیم ولی در عین حال کار باید جذابیت برای فروش هم داشته باشد.

اگر بخواهیم کفه ترازو را به سمت کار فرهنگی ببریم، انتظار حمایت از دولت داریم؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) امیر محمدرضایی: وقتی چیزی به بازی ساز دیکته می شود و از دلش بیرون نمی آید در این حالت صد در صد پروژه شکست می خورد. محمد زهتابی: اصلا تبدیل به یک کار ضد فرهنگی می شود بازی هایی که به این شکل ساخته شده جدا از اینکه کیفیت خوبی نداشته و ارزش ها را به شکل بدی مطرح کرده، بلکه پول بیت المال هم از بین رفته، در واقع هم پول می دهیم و هم ضد فرهنگی می سازیم.

محمد زهتابی، مدیرعامل استودیو پاییزان

اما آقای پژمانفر اسم بازی های شما را به عنوان بازی ضد فرهنگی آورد.

محمد زهتابی: آوردن اسم بازی های ایرانی خیلی اشتباه بوده، هیچکدام از بازی های نامبرده محتوای ضد فرهنگی نداشته اند. طه رسولی: در کافه بازار ۱۷-۱۸ هزار بازی ایرانی وجود دارد از دل آن ها می توانی ۴ تا را انتخاب کنی و در موردشان بحث کنی صرف نظر از اینکه باقی چه هستند. پس اصلا بحث این نیست، مورد بعدی اینکه برویم بازی های پرفروش کافه بازار را ببینیم. امیرزا یک بازی فرهنگی است، کوپیز اف کینگز کار فرهنگی می کند، پسرخوانده، منج، فندق، پرسیتی و همه این ها که بازی ایرانی و فرهنگی هستند اتفاقا آن بازی های دهه شصتی نیستند، شاید آن بازی ها هم یک دوره کوتاهی بیایند و بروند ولی بازی های محبوب دو سال اخیر اتفاقا همه بازی های فرهنگی درستی بوده اند.

آقای محمدرضایی به عنوان سازنده بازی لوتی وار، به مراجع فرهنگی این حق را می دهید که بازی های این سبکی را زیر ذره بین ببرند؟ امیر محمدرضایی: بازی ساز زندگی اش از این راه می گذرد، آن ها سرمایه گذاری می کنند که بازی بهتری بسازند؟ این راه را بینداز بازی ساز یک باگ دیگر پیدا می کند و بازی می سازد.

در گیم دیزاین اصلی هست که بعد از هر مبارزه به بازیکن یک جایزه داده می شود، حالا اعتراض شده که چرا این جایزه ها قمه، قناره، پنجه بوکس و گرز هستند. چرا باید این جایزه ها را به بازیکن کم سن و سال داد؟

محمد زهتابی: در تمام فیلم های ارزشی ما اسلحه هست و آدم هم کشته می شود. مگر در فیلم های دفاع مقدس کسی کشته نمی شود؟ امیر محمدرضایی: دور خودمان نچرخیم. آقای پژمانفر از شخصی مشاوره ای گرفته اند و ایشان یک خرده حساب هایی داشته و این خرده حساب ها در هم است، محض اینکه قضیه رو نشود، یک سری بازی همینطوری اسمشان آمد.

یعنی تمام این ماجراها یک موضوع شخصی بین نماینده مجلس و آن شخص است؟

طه رسولی: نه، اصلا ارتباطی به نماینده مجلس ندارد و انتظار هم نمی رود این نماینده تسلطی روی بازار گیم داشته باشد.

پس این خرده حساب بین چه کسانی است؟

طه رسولی: ما نمی دانیم بین چه کسانی است اما به عنوان یک عده بازی ساز می دانیم مباحث اشتباهی مطرح شده و وظیفه خودمان می دانیم که صحبت کنیم و بگویم اشتباه است.

محمد زهتابی: ما اصلا آدم های سیاسی نیستیم، ما بازی سازیم.

محمدمهدی بهفرراد: صنعت گیم از آن بخش هایی است که نمی تواند خیلی سیاسی شود. سینما می تواند به راحتی به فضای سیاست نزدیک شود و یک جایی هم کاملا سیاست زده است، نه که نشود اما گیم از این فضا خیلی دور است، اما وزارت خانه ای که مطبوعات را دارد - فکر کنم سیاسی تر از رسانه اصلا نداریم چون رسانه سیاست را خلق می کند- سینما و تئاتر با جنس سیاست دارد، موسیقی را که به واسطه برگزاری کنسرت ها سیاسی شده را دارد همه این ها را دارد ولی دست آخر گیم بشود دستاویز چالش سیاسی و کارت زرد؟ اگر قرار بود وزیر کارت زرد بگیرد اولویت های بسیار بیشتری به راحتی پیدا می شد.

می خواهیم ببینیم ریشه موضوع کجاست، ریشه اش می شود داده های غلطی که به نماینده مجلس رسیدم. حالا این نماینده به هر دلیلی از وزیر تاراضی بوده و دنبال داده ای بوده این داده را یک نفر مفرضانه می دهد، مثل ماجرای تنایاهو و تورقوز آباد. ما مدت ها به آن خندیدیم و نمونه ایرانی تورقوز آباد شد همین اسم بازی هایی که در مجلس گفته شد. با این تفاوت که یک ملت به نتایهاو و تورقوز آباد خندیدند ولی صنعت ما کوچک است و مردم نمی دانند و فقط رسانه ها را می بینند، ما که می دانستیم خندیدیم چون این نماینده حتی نرفته بود ببیند بازی ها چه هستند. این درگیری را از جایی بی ربط کشاندن به مجلس به نظر من بازی خوردنی است که در شان و جایگاه سیاسی کشور نیست.

آقای پژمانفر معتقد است که بازی های ویدیویی تعاملی ترین رسانست، در صحبت هایشان گفته اند که طبق آمار دانشگاهی اعتقاد و توجه به هویت ملی بین جوانان و نوجوانان از بین رفته، ویدیوگیم وظیفه ای در این زمینه هم دارد؟

محمدمهدی بهفرراد: من وقتی یک اتفاقی را نقد می کنم، با اصل تفکر مشکلی ندارم، با این مشکل دارم که اصل تفکر دستمایه بازی سیاسی می شود، دیتای غلط جمع می شود و نتیجه گیری اشتباهی صورت می گیرد.

اصل تفکری که می گوید چیست؟

محمدمهدی بهفرراد: دغدغه مندی نسبت به فرهنگ، به کودکان، به آسیب و این دست مسائل، من این دغدغه ها را می فهمم و باورش دارم ولی به نظرم جای اشتباهی دنبال حل مشکل می گردند. اگر انتقاد می کنیم اینگونه نیست که بگوییم هر چه را که می خواهند به بچه ها بدهیم و نظارتی نکنیم، اما می گوییم ذات گیم یعنی سرگرمی و اگر سرگرم کنندگی محقق نشود باقی مسائل دیگر هیچ اهمیتی ندارد چه از فرهنگ بگوییم چه ضد فرهنگی کار کنی. مثل یک فیلم سینمایی که سه دقیقه اولش را ببینی و بعد از سینما بیایی بیرون، حالا عمیق ترین مفاهیم را هم که در آن گنجانده باشی فایده ای نداشته.

آقای شهیدی تعریف فرهنگ از نگاه شما در بازی ها چیست و شما دغدغه فرهنگی در آثار خودتان دارید؟

امین شهیدی، سرپرست تیم بلک کیوب گیمز: هر انسانی قارغ از تحصیلات و جنسیت اش یک ایدئولوژی دارد و این ایدئولوژی از جامعه ای که در آن زندگی می کند بیرون می آید. اگر اثری تولید می شود ایدئولوژی سازنده در آن هست، حال این ایدئولوژی صرفا بازار باشد یا دغدغه های شخصی اش. و کسی هم که از این محصول استفاده می کند طبق ایدئولوژی خاصی است، بنابراین اگر این فرهنگ و ایدئولوژی بد است، جلوی آن باید خیلی جلوتر گرفته می شد. باید به مخاطبی که آن محصول را دوست دارد گفته شود چرا تو از این ها خوش آمده، اصلا من بازی ساز اشتباه کردم، مخاطب چرا خوش آمده و استقبال می کند؟ چرا سینمایی که وقتی می روم با شرم از آن بیرون می آیم مستحق کارت زرد نیست؟ چرا آن فیلم فروش میلیاردری می کند و کارگردانش یک فیلم میلیاردی دیگر هم می سازد؟ چرا از این فیلم استقبال می شود؟ مردم از فرهنگی برخوردارند که جامعه برایشان ساخته، به نظر من باید برگشت به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آموزش و پرورش، صدا و سیما، دانشگاه و مدرسه. چه تحویل جامعه داده ایم که این اتفاق افتاده؟ الان نباید کسی از من انتظار فرهنگ سازی داشته باشد. من باید قبل از ساختن یک بازی دفاع مقدس اشتباهاتم را در ده بازی دیگر کرده باشم که اتفاقاً آن بازی ها فرهنگی نباشند.

امین شهیدی، سرپرست تیم بلک کیوب گیمز

پس چه شد که سراغ ساخت بازی «قصه بیستون» رفتی؟ این بازی هم فرهنگی است و هم بازار الان در سمت و سوی دیگری است.

امین شهیدی: قصه بیستون تصمیم یک تیم ده نفره است. تیمی که بازی های غیر ایرانی ساخته. بعدها دیدیم که چه خوب می شود این وقت را روی پروژه ای بگذاریم که دوستش داریم. ما اصلاً دغدغه فرهنگی در ابتدا نداشتیم. برای خود ما خاص بود، موضوعی بود که روی آن کار نشده بود و ایرانی ها دوست داشتند ولی می دانستیم در ایران فروش بالایی ندارد.

بنیاد در حال حاضر روی تولید محصولات نظارتی ندارد و به اصطلاح از پروسه ممیزی پس از نشر پیروی می کند. برگشتن به حالت قبل و نظارتی حین تولید چه تاثیری روی تولیدات داخلی خواهد گذاشت؟

محمد مهدی بهفراد: خیلی چیزها به بنیاد مربوط نیست. نه صرفاً این کارت زرد. ولی چون به بنیاد و وزیر مربوط نیست در حقیقت آن کارت زرد را به ما داده اند. یکی از دلایلی که این کارت زرد حس بدی ایجاد کرد این بود که در واقع ما را هدف قرار دادند. وگرنه بنیاد در خروس جنگی چه کاره است؟ از زمان ساخته شدن خروس جنگی، ۴ بار وزیر فرهنگ و ارشاد عوض شده، چرا به این وزیر کارت زرد داده اند؟ حالا همه این ها را پهنه ای کنیم برای اینکه حالا بیاییم نظارت کنیم. اصلاً غلط است چنین کاری.

اگر قرار است نظارتی اتفاق بیافتد باید روی پروژه های سفارشی باشد. مثلاً بنیاد بگوید مثل فارابی، سالی ۱۰ میلیارد تومان روی پروژه ها سرمایه گذاری می کنم. پروژه های فرهنگی با پول بنیاد سعی هم نکنند پروژه خوبی باشد و روی آن نظارت کنند. بعد از ۴۰ سال دیگر مشخص شده که هر کجا نظارت روی بخش خصوصی بوده، آنجا را زمین زده اند. زمانی که بنیاد به شکل مشارکتی کار می کرد و روی پروژه ها نظارت داشت من معاون تولید بودم. همه کارشناس های ما بازی ساز بودند اما همیشه چالش داشتیم و نمی شد نظارت انجام داد. بنابراین نه تنها نظارت نباید اتفاق بیافتد بلکه باید دولت یک قدم عقب تر برود. بگوید نه مجوز تولید و نه مجوز نشر می دهیم و خط قرمزها را هم می دانی و آن ها را رد نکنید. اگر خط قرمزها را رد کردید و جلوی تو را گرفتم آنوقت نمی توانید ضرر و زیان از من بخواهید.

یعنی حتی بازتر از سینما؟

محمد مهدی بهفراد: بله کاملاً. بگذارید یک داستان مرتبط و جالب تعریف کنم. چند سال پیش یک خبرگزاری نوشته بود خروس جنگی تبلیغ پورن می کند. خواستیم ببینیم ماجرا چیست و متوجه شدیم در یک کافه داخل بازی، چند بطری قرار گرفته که به جای برند روی بطری، ۴ حرف X کنار هم قرار گرفته. یک جای دیگر خبر گفته بودند این بازی ترویج مشروب می کند. یعنی فیلم های سینمایی هالیوودی که تلویزیون نمایش می دهد و در آن کافه ها و مشروب نشان می دهند. سریال شهرزاد که در آن شراب می خوردند و مست می کنند مروج شراب نیستند ولی خروس جنگی با ۴ تا بطری فانتزی در بکگراند تصویر در ابعاد ۱۰ در ۱۰ پیکسل می شود ترویج شراب خوری؟ مگر این یکی هم برای همان وزارت ارشاد سریال شهرزاد نیست؟

در تیزر تلویزیونی فیلم هزارپا که بارها از تلویزیون پخش شد خانومی به یک آقا می گوید «یا اولین آمبول مشترکمان را با هم بزنیم». این فیلم میلیاردی فروخته و یعنی خیلی ها آن را دیده اند. پس آسیب فرهنگی این یکی چه شد؟ وزیر بابت این فیلم مستحق کارت زرد نیست ولی بابت خروس جنگی هست؟

محمد زهتابی: ما اصلاً جرات نمی کنیم ادبیاتی که در سینما استفاده می شود را در بازی هایمان استفاده کنیم.

امین شهیدی: اگر این شکل نظارت قرار بود جوابگو باشد، در سینما جواب خودش را پس داده بود.

پس عملاً چنین نظارتی گزینه روی میز برای بنیاد نیست؟

محمد زهتابی: اصلاً امکان پذیر نیست. روزی ده ها بازی منتشر می شود. همه بازی ها هم آپدیت دارند. ساختمان بنیاد باید ۱۰ برابر بزرگ شود تا بشود روی همه آن ها نظارت کرد.

روی بازی قصه بیستون به عنوان یک بازی پی سی چطور؟ نظارتی وجود دارد؟

امین شهیدی: نه اصلاً. اگر بود نمی توانستیم پروژه را جلو ببریم. در سینما می شود. فیلم نامه را می دهید بازخوانی شود و از روی همان فیلم نامه مورد تایید فیلم ساخته می شود. اما در گیم این اتفاق نمی افتد. قصه بازی از روزی که پیش تولید را شروع کرده ایم تا به امروز ده بار تغییر کرده. بعد از هر بار اگر لازم بود بنیاد چک کند و بعد من ادامه دهم که اصلاً شدنی نبود.

راه حلی خروج از شرایطی که به وجود آمده چیست؟

محمد زهتابی: مهم ترین کاری که بازی سازها باید بکنند این است که صرفاً بازی نسازند بلکه مسئولین و مردم را هم نسبت به کاری که می کنند آگاه کنند. به جامعه و به مسئولین بفهمانند کاری که می کنند از چه جنسی است. هر چیزی که در آن قتل اتفاق می افتد ترویج خشونت نیست. اگر اینطور باشد اخبار تلویزیون ما خشن ترین رسانه ممکن است. یک خون قاتلری صورتی رنگ که بعد از آن شخصیت کشته شده دوباره زنده می شود ترویج خشونت است یا تصویر کودکی که غرق در خون شده؟

در تعلق آقای پژمانفر یک سری اتهامات علیه بازی های خارجی مطرح شده مثل مطرح کردن مسائل جنسی، حمله به ایران و اسلام و مواردی از این دست. حالا باید درب کشور را روی بازی های خارجی ببندیم تا این ها به مخاطب ایرانی انتقال داده نشود؟

امین شهیدی: فیلم ۳۰۰ در ایران پخش شد، همه خط قرمزها را رد کرده بود و همه مردم ایران هم این فیلم را دیدند. راه مبارزه چه بود؟ فیلم را جمع کنیم؟ پخش کننده ها را دستگیر کنیم؟ سرعت اینترنت را پایین بیاوریم؟ چه کار کنیم؟ بالاخره دیتا پخش می شود. امروزه نمی شود جلوی دیتا را گرفت. بهترین راه حل، حمایت از محصول داخلی است. وقتی شما نگران آن هستید که مخاطب ایرانی چنین محتوای بدی از بازی های خارجی دریافت می کند بهترین راه مبارزه، بسن راه دسترسی به دیتا نیست چون اصلاً امکان پذیر نیست. باید بستری ساخت که تولید محتوا صورت بگیرد. اگر الان سریال های ایرانی در شبکه پخش خانگی دیده می شود دلش آن است که سرمایه گذاری پیدا شد و روی این سریال ها سرمایه گذاری کرد.

من یک نقد دیگری هم دارم. اگر شما پدری داشته باشید که هیچوقت هوای شما را نداشته و رهايتان کرده، وقتی به سن بزرگسالی می رسید از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شما انتظار صحیح و سالم بودن داشته باشد به جا است؟ اگر بگویید چرا سیگار می کشی می گویی به تو چه. به او چه ربطی دارد که تو چگونه بزرگ شده ای. من زمانی می توانم از حاکمیت حرف شنوی داشته باشم که آن ها من را تربیت کرده باشند یا حمایت کرده باشند. بعد می توانم نقدش را بپذیرم. یک بازی ساز می توانست در هر صنعت دیگری باشد، فرش بفروشد، آهن کار کند یا هر چیزی. آمده جایی که هیچکس از آن حمایتی نکرده. در مجلس چند بار برای حمایت از بازی های ایرانی صحبت کرده اند که حالا نقد می کنند؟

آخر شما می خواهید حمایتی صورت بگیرد که بعداً انتقاد هم وارد باشد یا اصلاً کسی دخالت نکند و شما هم مسیر خودتان را بروید؟
امین شهیدی: من به عنوان بازی ساز به دنبال این هستم که بستر داشته باشیم. اگر امروز فیلم سازی فیلمی بسازد می تواند در همه سینماهای دولتی آن را اکران کند. من به عنوان بازی ساز بی سی هیچ بستری برای نشر بازی ام ندارم. بازی سازهای موبایلی هم روی بستر خصوصی کارشان را منتشر می کنند. بهترین کار این است که بگذارید این صنعت خطا کند تا راهش را پیدا کند. با نظارت قدم به قدم هیچ چیزی درست نمی شود.

طه رسولی: بنیاد همین الان هم در بازی های موفق که الان داریم هیچ نقشی نداشته. در آن هایی که شکست خورده اند هم نقشی نداشته.
طبق بند ۳ ماده ۲ اساسنامه بنیاد، وظیفه این سازمان حمایت، تولید، تامین، واردات، صادرات، آماده سازی، تکثیر و توزیع انواع بازی ها است. آیا در زمان مدیریت حسن کریمی قدوسی، این وظایف به درستی انجام شده؟

محمدمهدی بهفرزاد: من چون هم در بنیاد کار کرده ام و هم در بخش خصوصی، هر دو را خوب و عمیق می شناسم. اگر روزی به من بگویند بیا و مدیرعامل بنیاد شو حتماً قرار می کنی، آنقدر می دوم تا دیگر دیده نشوم. چون کاری در بنیاد نمی شود کرد. بالاخره گیم خوب است یا بد؟ وقت کشی است یا نه؟ حاکمیت ما هنوز نسبت خودش با ویدیوگیم را پیدا نکرده. در این شلوغی ها آقای کریمی یک کارهایی کرده. کارهای خوب کرده، اشتباهات جدی هم داشته. اشتباهات جدی اش گاهی اوقات این بوده که به بخش حاکمیتی پشت داده. توقع می رفته کسی از سمت صنعت بازی به جلسه دولتی می رود بایستد و سمت صنعت گیم را بگیرد. البته بخشی اش هم وظیفه اش بوده ولی باید تسهیل درست می کرد تا کار به اینجا نکشد. این نقطه ضعف آقای کریمی است که کار به مجلس کشیده. بازی سازها خیلی بیشتر از اهمیتی که به آن ها داده شده موفق بوده اند و موفقیتش هم برای خودشان بوده. و اگر آن ها دغدغه مند هستند آن ها باید بروند کانال اطلاعاتی خودشان را اصلاح کنند و بفهمند چطور باید با بازی ساز ارتباط برقرار کنند نه آنکه پشت تریبون فحشش دهند. گفتیم که این کارت زرد، کارت زرد به ما بود و نه وزیر. اگر دغدغه مند هستند بیايند با ما گپی بزنند، اطلاعات بگیرند و بگویند از این سبک بازی ها کمتر بسازیم و ما هم بگوییم قبول است. خود آقای محمدرضایی می گوید من لوتی وار را قبول ندارم. اما باید چرخش بچرخد یا نه؟ اگر راهکار دارید ارائه دهید و اگر راهکار ندارید بگذارید این صنعت خودش تعادل را پیدا خواهد کرد و اصلاح می شود. پس اول اطلاعات خودشان را کامل کنند. با خود صنعت گفتگو کنند و بعد به عنوان قانون گذار قانونی وضع کنند که به درد من بازی ساز بخورد آن موقع یعنی دغدغه دارند. اگر نه و دعوای سیاسی است و قرار است به عزل کریمی قدوسی منجر شود که هیچ.

محمد زهتابی: انتظاری که از بازی سازها وجود دارد زیاد و اشتباه است. با هزار مشکل دست و پنجه نرم می کنیم. وقتی بخواهیم از یک بستر تکنولوژی استفاده کنیم نمی توانیم حتی سایت آن را باز کنیم، نمی توانیم پول منتقل کنیم و معمولاً بازی محصولی نیست که برای یک کشور ساخته شود و وقتی به بازدهی می رسد که بازار را بزرگ کنیم و ایران هم آنقدرها بزرگ نیست. در مورد بنیاد هم نکات مثبت و منفی بوده. ما هم موافقی که آقای کریمی باید پشت ما می بوده ولی نبوده یکی دو بار ضربه خورده ایم. این موضوع بسیار اهمیت دارد که ایشان پشت بازی سازها قرص و محکم بایستند چون خودشان بازی ساز بوده اند و از جنس ما هستند. دیده اند کسانی را که در پارکینگ خانه شان بازی ساخته اند.

واقعا دردآور است که هیچوقت در مورد موارد مثبت کار ما صحبت نشود. در مورد اشتغال زایی، ارزآوری و خیلی اتفاقی های دیگر صحبت نکرده ایم و حالا گشته ایم تا یک نقطه ضعف پیدا کنیم و آسیب بزنیم. این به نظر من هم به دور از ادب و اخلاق است هم خلاف شرع و اسلام. هیچ دینی اجازه نمی دهد که بخواهیم در مورد دیگران اینگونه قضاوت کنیم.

طه رسولی: به خاطر یک اطلاعات غلطی، انگشت اتهام به سوی جامعه بازی سازها گرفته شد. به عنوان یک عضو این جامعه می گویم الان وقتی نیست که در مورد عملکرد بنیاد صحبت کنیم. حالا باید همه ما متحد کنار بنیاد باشیم.

امین شهیدی: کسی که امروز بازی می سازد همه زندگی اش را ریسک کرده. از هر زلویه اقتصادی، فرهنگی، اجتماعی و... همه چیز را ریسک کرده و بازی می سازد. و نامردی است که بخواهیم حالا به بازی ساز ضربه بزنیم و بگوییم تو چرا این کار را کرده ای وقتی تا به امروز هیچ حمایتی از آن نبوده. قصه بیستون اولین جایی که دیده شد در نمایشگاه ۲۰۱۸ TGC بود. بازی بین بازی سازهای ایرانی و خارجی هایی که بهترین ها بودند دیده شد و فیدبک بین المللی گرفتیم. از تاریخ و فرهنگ ما تعریف کردند. این بازی را به خاطر دل خودمان ساختیم. از طریق TGC به چند نمایشگاه و کشور دیگر رفتیم و از ما در مورد تاریخ و فرهنگمان پرسش شد. اگر ۱۰ نفر هم به واسطه کار ما با ایران آشنا شده باشند برای من کافی است. اولین باری که ویدیوگیم در ایران معرفی شد آن را هم رده مواد مخدر گذاشتند. الان بازی سازها خوب و بد بازی ساختند و این تصور را از بین بردند و صدا و سیما دیگر اینگونه در موردش صحبت نمی کند. ما پشت هم خواهیم بود.



فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران نهایی شد (۱۳۹۸-۹۷/۹۶/۹۵)

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران توسط اعضای شورای سیاست گذاری این جشنواره تأیید شد.

به گزارش گروه دانشگاه خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بعد از ظهر روز سه شنبه ۲۲ آبان هفتمین جلسه از مجموعه جلسات اعضای شورای سیاست گذاری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران برگزار شد و در پایان جلسه، فراخوان این جشنواره نهایی و (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... مورد توافق جمعی اعضا قرار گرفت.

همان طور که پیش از این نیز اعلام شده بود هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران قرار است تغییرات گسترده ای را نسبت به دوره های قبلی تجربه کند و عمده این تغییرات حاصل هم اندیشی و گفتگوهای است که در مجموعه جلسات اعضای شورای سیاست گذاری رخ داده است. در ادامه همین روند پس از هفت جلسه بحث و بررسی تخصصی ابعاد مختلف برگزاری جشنواره، اعضای شورای سیاست گذاری درباره فراخوان جشنواره (شامل تاریخ های کلیدی، شیوه داوری و برخی از اصول مهم اجرایی) به توافق رسیدند و این فراخوان به زودی منتشر خواهد شد.

براساس تصمیم های شورا قرار است تغییرات چشم گیری در روند اجرایی و داوری جشنواره شکل بگیرد. همچنین از دیگر تغییرات عمده ای که امسال شاهد آن خواهیم بود کاهش شدید هزینه های برگزاری در جهت افزایش قابل توجه مبلغ جوایز است.

فهرست اسامی اعضای شورای سیاست گذاری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران به شرح زیر است: حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد، محمد حاجی میرزایی دبیر جشنواره، متین ایزدی معاون حمایت، سید علی سیداف بازی ساز، امین شهیدی بازی ساز، حمید عبداللهی ها بازی ساز، محمد ایرجی بازی ساز، آرش عیاری خبرگزاری زومجی، نادر امرایی خبرگزاری زومجی، امیر گنجانی خبرگزاری بازی نما و حمزه آزاد بازی ساز.

انتهای پیام/۴۰۲۱



خراسان

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: بی توجهی ۵۰ درصد خانواده ها به رده بندی سنی بازی های رایانه ای

حاجیان -مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به رده بندی سنی ۱۰ هزار بازی رایانه ای، گفت: متأسفانه در کشور ۵۰ درصد خانواده ها هیچ توجهی به موضوع رده بندی سنی بازی های رایانه ای ندارند. کریمی قدوسی در گفت و گو با خراسان با تشریح فرایند نظارت بر بازی های رایانه ای به خراسان گفت: در بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک بخش نظارتی و همچنین بخش آموزش و فرهنگ سازی وجود دارد که موضوع نظارت بر بازی هاوتیز آموزش خانواده هارا با اجرای طرح هایی مانند رده بندی بازی های رایانه ای برعهده دارد. براین اساس تا به امروز بیش از ۱۰ هزار بازی رایانه ای در کشور رده بندی سنی شده است. این رده بندی مشخص می کند که بازی مجاز است یا غیرمجاز. اگر مجاز است رده سنی آن مناسب چه رده ای خواهد بود مثلاً برای مثبت ۳ سال خوب یا ۱۲، ۷ یا ۱۸ سال. قوی خاطر نشان کرد البته در یک سال و نیم گذشته، فقط به رده بندی سنی اکتفا نکردیم بلکه طرح دیگری را با عنوان ارتقای بحث سواد بازی اجرایی کرده ایم که با بررسی محتوای بازی ها میزان خشونت، موارد غیر اخلاقی و... دریازی هاشم شخص شده است در واقع پنج یا شش عنوان برای هر بازی در نظر گرفته شده است به طور نمونه می گوئیم خشونت یک بازی، ۲ از ۵ است، ترس ۲ از ۵ است، مهارت ۵ از ۵ است و... بنابراین اگر یک بازی از حیث میزان خشونت نمره ۳ از ۵ را به دست آورد یعنی تقریباً بازی خشنی محسوب می شود. اگر خشونت ۱ از ۵ باشد بازی در رده خشونت محسوب نمی شود. وی خاطر نشان کرد اکنون روی تمامی بازی هایی که با مجوز بنیاد ملی بازی های رایانه ای در فروشگاه ها یا مغازه ها به فروش می رسند این سطح بندی که ما به آن پیکتوگرام یا ارتقای بحث سواد بازی می گوئیم وجود دارد. وی ادامه داد: همچنین در حوزه سلب نیز هر هفته با کمک نیروی انتظامی، بازی های غیرمجاز را جمع آوری و لینک های غیرمجاز را رصد می کنیم تا اگر محتوای نامناسبی در آن ها وجود داشته باشد با آن برخورد شود. هر چند معتقدیم اقدامات سلبی جوابگو نیست و باید فرهنگ سازی کرد. مثلاً در آمریکا هیچ گونه الزامی برای رده بندی سنی وجود ندارد. حتی مجوز بازی هم اجباری نیست، بازی ساز، بازی را می سازد و می فروشد. حالا اگر رده بندی سنی نداشته باشد مردم اعتماد نمی کنند و آن محصول را به هیچ وجه نمی خرند. زیرا خانواده ها یاد گرفتند محصولی را برای کودکان شان بخرند که رده بندی سنی دارد، ولی در ایران ۵۰ درصد خانواده ها به رده بندی سنی توجه می کنند. ۵۰ درصد دیگر هیچ توجهی به این موضوع ندارند.



وبنا / بازار خدمات دیجیتال در خراسان

تسهیلات ویژه برای حضور شرکت های بازی سازی در نمایشگاه رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای خراسان رضوی (۱۳۸۸/۱۲/۰۵ تا ۱۳۸۸/۱۲/۰۸)

نمایشگاه رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای خراسان رضوی هم زمان با نمایشگاه کتاب در تاریخ ۲ الی ۸ آذرماه برگزار می شود. به گزارش وبنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نمایشگاه در بخش های تارنماهای اینترنتی و رسانه های برخط، پایگاه های اینترنتی، وبلاگ ها، بازی های رایانه ای و سرگرمی های دیجیتال، رسانه های همراه و هوشمند، محصولات و نرم افزارهای رسانه ای، ناشرین دیجیتال، دیجیتال مارکتینگ، اپراتورها و خدمات ارزش افزوده و فروشگاه های اینترنتی برگزار خواهد شد.

تیم ها و شرکت های بازی سازی نیز می توانند با تسهیلاتی ویژه در این رویداد رسانه ای شرکت کنند.

تسهیلات ویژه شرکت های بازی ساز در حال حاضر شامل ۵۰ درصد تخفیف فضای غرفه، ۵۰ درصد تخفیف اسکان و ایاب و ذهاب رایگان است. متقاضیان برای کسب اطلاعات بیشتر و استفاده از این تسهیلات می توانند با شماره تلفن ۰۵۱۳۸۵۳۰۰۴ تماس بگیرند.

کریمی قدوسی بیان کرد: نحوه بررسی شاخصه های فرهنگی در بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۰۷/۲۹-۱۳۹۵/۰۸/۲۹)

گروه فناوری اطلاعات - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه شاخصه های فرهنگی در عرصه بازی های رایانه ای شامل مباحث بسیار مفصلی از جمله خانواده و مخاطب است که توسط ۴ کارشناس فرهنگی و در طول ۳ ماه گذشته ارزیابی شده است، گفت: در این مدت تمام بازی ها و تیم هایی که به همگرا ارائه شد با این شاخصه ها ارزیابی کردیم.

به گزارش ایکن؛ دانش های جدید و نوظهور فناوری اطلاعات امروزه، عرصه های مختلف زندگی بشر را تحت تاثیر خود قرار داده اند و کشورهای بسیاری در حوزه فرهنگ و هنر، برای بیان اهداف و مقاصد خود از ابزار جدید رایانه ای استفاده می کنند. در این میان، بازی های رایانه ای به علت جذابیت ها، اثرگذاری و تعاملاتی که در مراحل مختلف آن وجود دارد، ابزار بسیار مناسب و قدرتمندی جهت نیل به این اهداف است.

بازی های رایانه ای به دلیل برخورداری از کارکردهای متفاوت در ایجاد انبساط، نشاط، هیجان و پرکردن ایام فراغت اقشار مختلف جامعه مخصوصا کودکان و نوجوانان از اقبال بالایی برخوردار شده است و به همین دلیل تأثیرات فراوان این بازی ها روی قشر کودک و نوجوان به عنوان گروهی که از آموزش پذیری و گیرایی بسیار بالایی برخوردارند، بر کسی پوشیده نیست.

حال با توجه به بسط و گسترش بازی های رایانه ای در میان اقشار پایه ای جامعه، یعنی کودکان و نوجوانان، این بازی ها توانسته اند ابزارهای بسیار مناسبی جهت اتقای تفکر خاص و جهت دهی آینده یک جامعه جدا از سرگرمی و اثرگذاری حتی در صنعت، اشتغال و درآمدزایی هم باشند. در حال حاضر، این بازی ها در میان کودکان و نوجوانان جای خود را به عنوان یک سرگرمی باز کرده اند و مهمترین مسئله در کشور تطابق این صنعت با شاخصه های فرهنگی و معیارهای اسلامی آن و همچنین نقش آن در عرصه اشتغال پایدار است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تازگی طرح همگرا را برای توجه و حمایت بیشتر به صنعت بازی ها آغاز کرده است. بر همین اساس حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با ایکن؛ در خصوص ضرورت پرداختن به شاخصه های فرهنگی در این طرح گفت: شاخصه های فرهنگی در عرصه بازی های رایانه ای شامل مباحث بسیار مفصلی است که کاربرگی متشکل از صد سوال است. در این خصوص با ۳ یا ۴ کارشناس فرهنگی که حوزه گیر را به خوبی می شناختند، در طول ۲ تا ۳ ماه گذشته تمام بازی ها و تیم هایی را که به همگرا ارائه شده است با این شاخصه ها ارزیابی کردند.

وی با بیان اینکه شاخصه های فرهنگی شورای عالی انقلاب فرهنگی از وطن پرستی گرفته تا توجه به مقدسات و محصولات از این دست را به سوالاتی تبدیل کرده ایم، ادامه داد: نمی توان بدون پاسخ دادن به این سوالات یگویم که بازی های رایانه ای این شاخصه ها را دارند یا خیر و لذا باید سعی کنیم این گفتمان را به سوالاتی تبدیل می کردیم تا طبق آنها بازی ها بررسی و به سوالات پاسخ داده شود. البته سعی می کنیم این کاربرد را در سایت بنیاد هم منتشر کنیم تا مردم بدانند که این سوالات به چه شکل بوده و به چه شکل شاخصه های فرهنگی از طریق این کاربرد ها ارزیابی و به آنان پاسخ داده شده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به سوال دیگری مبنی بر جایگاه خانواده و نقطه نظرات گیرمها در شاخصه های همگرا هم گفت: ما منکر نقش خانواده ها در این عرصه نیستیم، اما الان مسئله را نباید برای همگرا به سمت خانواده ها ببریم، چراکه همگرا رویکرد صنعت محور و خانواده ها دغدغه های فرهنگی و اجتماعی دارند.

کریمی قدوسی اضافه کرد: زمانی که ما ۱۰ درصد از امتیازات بازی های را به مسائل فرهنگی و شاخصه های آن اختصاص داده ایم که در آن کارشناسان فرهنگی نظرات خودشان را ارائه می کنند، قطعا نظرات و مسائل خانواده را در این خصوص می بینیم؛ اما ممکن است شرکتی برای بازار خارج از ایران بازی بسازد که در این خصوص خانواده ایرانی مخاطب محصول این شرکت ها نیست، به همین خاطر نمی گویم به حوزه خانواده نگاه نمی کنیم اما باید نگاهمان بیشتر معطوف به صنعت بازی در همگرا باشد.

وی در ادامه گفت: بار زیادی از جریان همگرا و بار اصلی آن روی شرکت و تیم است و ما شرکت و تیم را با نیروهایش می شناسیم و در این خصوص ما امتیاز زیادی را به تیم ها و شرکت ها می دهیم و سعی کرده ایم فرهنگ بیمه کردن را هم در شرکت های بازی سازی را در قالب همگرا برای اشتغال پایدار تقویت کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه باید حوزه بازی سازی در کشور به رسمیت بیشتری شناخته شود، افزود: بیشتر شرکت ها و تیم هایی که در حوزه بازی سازی فعال هستند بازی سازان را بیمه نمی کنند و هیچ الزامی هم برای بیمه کردن وجود ندارد بر همین اساس آینده شغلی مناسبی در انتظار بازی ساز نخواهد بود. بر همین اساس در قالب همگرا با امتیازاتی که به بازی سازان ارائه کرده ایم به سمت این می رویم که افراد به خاطر دریافت حمایت های بیشتر به این فکر کنند که برخی از نیروهای خودشان را بیمه کنند.

وی ادامه داد: بیمه کردن، بخشی از اشتغال پایدار را در کشور ایجاد و تقویت می کند تا اینکه شما بخواهید استخدام شرکتی بشوید که در قالب یک قرارداد بدون بیمه مشغول به فعالیت شوید. هدف بنیاد این است که نیروهای انسانی شاغل را در حوزه بازی های رایانه ای افزایش دهد و اگر می خواهد این مهم صورت بپذیرد متعلقا باید به سمت رسمی کردن این نیروها پیش برود؛ این موضوع یکی از مهمترین مواردی است که ما در همگرا به دنبال آن هستیم.

کریمی قدوسی در پاسخ به سوال دیگری مبنی بر تعاملات این مرکز با سازمان اوقاف برای ایجاد اشتغال پایدار و استفاده از ظرفیت وقف در حوزه علم و فناوری، هم به ایکن گفت: واقعیت این است که ما خیلی به سمت تعامل با سازمان اوقاف نرفته ایم و خیلی هم به آن فکر نکرده ایم، چراکه احساس می کنیم کارکرد سازمان اوقاف بیشتر در حوزه مسائل غیر از آی تی است. متأسفانه در جریان وقف در عرصه علم و فناوری نبوده ام و از شما ممنون هستم که این ایده را ارائه کردید و حتما سعی می کنیم که گفت و گویی را با رئیس سازمان اوقاف در این خصوص داشته باشیم تا شاید بتوانیم از این طریق به بازی سازان کشور کمک کنیم.

انتهای پیام

ناآگاهی والدین از آسیب ها و خطرات بازی ها برای بچه هایشان

برای فرهنگ سازی رده بندی سنی در بازی های رایانه ای، مردم باید از محتوا، آسیب ها و خطرات بازی برای بچه هایشان مطلع شوند که در آن صورت بازی هایی را در اختیار کودکانشان قرار می دهند که نه تنها مشکلی برایشان ایجاد نکند، بلکه حتی نقاط مثبت آنان را تقویت کند.

به گزارش عصر ارتباط، در ایران بیش از ۱۳ درصد کاربران اینترنت کودکان هستند؛ آن ها برای دستیابی به اطلاعات، برقراری ارتباط با دوستان و اعضای خانواده، انجام تکالیف درسی، دانلود موسیقی و فیلم و البته بازی رایانه ای به اینترنت مراجعه می کنند. هم اکنون استفاده از رایانه و فناوری های دیجیتال بخش عمده ای از اوقات فراغت کودکان ایرانی را به خود اختصاص می دهد. به همین دلیل فضای مجازی را باید از هر دو منظر فرصت ها و تهدیدها مورد توجه قرار داد. فضای مجازی برای استفاده در موارد متعددی مفید است؛ هرچند خطرات بالقوه و بالفعلی برای فرزندان در این فضا نیز وجود دارد که لازم است با مشارکت همه ذی نفعان تدبیری هوشمندانه اتخاذ شود که این مهم نه فقط در ایران بلکه در بسیاری از کشورهای جهان امری مقبول و در حال پیگیری است.

خسرو کردمیهن - معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای - در گفت و گو با ایستاد دربارۀ رده بندی بازی های رایانه ای توضیح داد: رده بندی سنی از نظر محتوایی بازی هاست که در همه جای دنیا نیز قبل از این که یک بازی به مرحله انتشار برسد، اتفاق می افتد و بازی تحت بررسی رده بندی سنی و محتوایی قرار می گیرد. در ایران هم کارشناسان اسرا که رده بندی سنی بازی های رایانه ای را برعهده دارد، بازی را به طول کامل بررسی می کنند. وی در ادامه با بیان این که رده های سنی که به بازی ها داده می شود، بر اساس شرایط سنی است که شامل مثبت هفت، ۱۲، ۱۵ و ۱۸ می شود، افزود: اگر یک بازی مغایر با فرهنگ اسلامی، بومی و ایرانی باشد، طبعاً رای نمی آورد و رده نمی گیرد اما اگر مغایر نباشد و مشکلی مغایر با فرهنگ ما نداشته باشد، رده می گیرد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای خاطرنشان کرد: بهترین گزینه برای فرهنگ سازی صداوسیماست اما با وجود مشکلاتی که وجود داشته از جمله عدم همکاری صدا و سیما، به اشکال مختلف در طول سال های گذشته تمام تلاشمان بر این بوده که این موضوع را در بین آحاد مردم جا بیندازیم و البته اقبال عمومی مردم به این موضوع فرهنگ سازی هم با توجه به امکانات و استطاعتی که بنیاد داشته، رضایت بخش بوده است و توانسته به قشر زیادی از مخاطبان فرهنگ سازی این رده بندی سنی را آموزش دهد.

معاون نظارت و ارزش یابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به بخش ارتباطات مردمی بنیاد بازی ها بیان کرد: ما با مردم ارتباط می گیریم برای این که این آگاهی را بدهیم که چه بازی هایی را در اختیار کودکانشان قرار دهند و آن ها هم به شدت استقبال می کنند از این که این بررسی محتوایی صورت بگیرد و بتوانند با آسودگی خاطر بازی ها را در اختیار کودکانشان قرار دهند.

کردمیهن با تأکید بر اهمیت اطلاع رسانی به افراد، اظهار کرد: بهترین شکل کنترل بازار بازی های غیرمجاز رایانه ای داشتن اطلاع برای خود مردم است. اگر ما بخواهیم در هر فروشگاه یک ناظر بگذاریم، باز هم موفق نخواهیم بود، مادامی که مردم از محتوا، آسیب ها و خطرات بازی برای بچه هایشان مطلع شوند. وقتی این اطلاعات تکمیل شود طبیعتاً بازی هایی را انتخاب می کنند و در اختیار کودکانشان قرار می دهند که مشکلی برای آن ها ایجاد نکند و بلکه حتی نقاط مثبت شان را تقویت کند.

وی ادامه داد: اگر بازی های غیرمجاز توسط مردم و مخاطبان انتخاب و درخواست نشود و متقاضی نداشته باشد، به صورت خودکار بازاری از بین می رود و ما هیچ نگرانی و دغدغه ای در این حوزه نداریم. تمام درخواست ما نیز این است که به اشکال مختلف بحث رده بندی سنی و دقت نظر مردم روی محتوای بازی ها و این که این بازی اصلاً مجاز هست یا نه و اگر مجاز است برای چه سنی قابلیت استفاده را دارد، برطرف شود که در آن صورت دغدغه ای در این باره نخواهیم داشت.

پیش از این هم عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که در دنیا مقوله رتبه بندی محتوا انجام می شود بسیار حائز اهمیت است، اظهار کرده بود: فیلم ها، کتاب ها، بازی ها و همه محصولات فرهنگی در دنیا رتبه بندی می شود. حتی فارغ از مباحث دینی و مذهبی این رتبه بندی انجام شده است و برای بحث خشونت و مباحث جنسی که ممکن است برای کودک مناسب نباشد، در کشورهای لیبرال هم موانعی را ایجاد کردند، البته در کشور ما مسائل شرعی هم اهمیت دارد.

خسرو سلجوقی هم چنین خاطرنشان کرده بود: حتی خود محصولاتی که برای کودک مناسب است، برای سنین مختلف رتبه بندی می شود. در حال حاضر در کشور برای بازی های رایانه ای این رتبه بندی انجام شده اما خانواده ها آگاه نیستند که این رتبه بندی مناسب سن کودکانشان هست یا خیر و خیلی کم از آن استفاده می شود. در صورتی که والدین باید دسترسی کودک را بر اساس رتبه بندی محتواهایی که انجام شده در اختیارشان قرار دهند. مانند یک کتاب فروشی که ممکن است همه کتاب ها برای کودک مناسب نباشد و کتاب ها متناسب با سن، جنس و علاقه کودک رتبه بندی می شود و به انتخاب آن ها کمک می کند.

رویداد جایزه بازی های جدی؛ تلاشی برای ارتباط بهتر میان دانشگاه و صنعت گیم

به خوبی می دانیم از هر صنعت مفید و بهره وری می توان به شکل متفی یا آسیب زننده استفاده کرد؛ در این میان معمولاً صنایعی که هرگونه ارتباطی با سرگرمی و رسانه دارند بیش از سایرین مورد اتهام قرار می گیرند و صنعت بازی های رایانه ای و به طور کلی دیجیتال نیز در رأس آنها قرار دارند. در سوی مقابل بازی های دیجیتال در شمار ابزاری جذاب برای سرگرمی و پدیده ای پرمخاطب در اجتماع جهانی قرار می گیرند؛ چراکه به سادگی می توان از آنها به عنوان راهکاری اثربخش در زمینه های مهم آموزشی، درمانی، تبلیغاتی، اجتماعی و حتی نظامی استفاده کرد. اما رسیدن به این دستاورد نیازمند تحقیق، توسعه و تجاری سازی و البته بسترسازی مناسب برای حمایت و پیشرفت بازی سازان حوزه دیجیتال خواهد بود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به همین منظور بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران به عنوان متولی و سیاست گذار صنعت گیم در ایران از سال گذشته رویدادی تحت عنوان «جایزه بازی های جدی» تدارک دیده که به نوعی از تمامی بازی سازان مستقل و غیرمستقل دعوت می کند یا در نظر داشتن چالشی مشخص و تمرکز بر حل یک مسئله آموزشی / علمی / اجتماعی، رقابتی میان بازی های با اهداف جدی داشته باشند.

در این زمینه «حامد نصیری» دبیر رویداد جایزه بازی های جدی در مصاحبه با دیجیاتو می گوید: «بنیاد ملی بازی های رایانه ای خود را موظف می داند در نقاطی که شکست و یا علوم خاصی وجود ندارد ورود پیدا کرده و سعی داشته باشد به کمک پیمایش های سطح کلان که از توان شرکت های بازی ساز و حتی انجمن های دانشگاهی خارج است، همایش ها و کنفرانس هایی مفید برگزار نماید».

وی اضافه می کند: «با برگزاری رویدادهای این چنینی که نخستین مرحله آن را در آذر ماه سال گذشته تجربه کردیم، می توان شکست مورد بحث و اختلافات دیدگاهی را برطرف نمود و از جنبه پژوهشی، علمی و اجتماعی ارتباط بهتری میان دانشگاه ها و صنعت گیم برقرار کرد تا بستر توسعه بهتر بازی ها شکل بگیرد». از دیدگاه نصیری بسیاری از تکنولوژی های روز و دانش های مربوطه خیلی سریع در حوزه دانشگاهی و علوم و تحقیقات منعکس می شوند و خواستگاه اغلب اجتماع های صنعت از جمله طراحی، برنامه نویسی و غیره دانشگاه ها هستند. به علاوه اینکه هر دستاوردی یک بعد مطالعاتی دارد و حضور و ارتباط قوی میان دانشگاهیان و اهالی صنعت گیم می تواند کمک شایانی به پیشبرد اهداف کلی نماید.

به عنوان مثال اگر قرار است یک بازی بیماری تبیلی چشم یا سکنه مغزی را مورد توجه قرار دهد یا کمک حال بیماران باشد، در ابتدا می بایست به طور کامل تحت تحقیق و مطالعات علمی دانشگاهی قرار بگیرد تا مسیر درمانی و یاری رسانی را معین کرده و نهایتاً در قالب یک بازی رایانه ای در اختیار کاربران قرار بگیرد. نصیری معتقد است برگزاری کنفرانس هایی از این دست و آگاهی سازی در رابطه با نقاط مثبت و پتانسیل های بالای بازی های دیجیتال می تواند در تلطیف نگرش منفی و مخرب سیاست گذاران و اهالی غیرمتخصص بسیار موثر باشد و رویکرد برخی از مسئولین را تغییر دهد تا ابعاد مثبت بازی های رایانه ای نیز بهتر و واضح تر دیده شوند.

وی می گوید: «طی سال گذشته با تلاش ها و رایزنی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وزارت بهداشت، هلال احمر و به طور کلی مراجع درمانی رویکرد بسیار مثبتی نسبت به توسعه بازی های دیجیتال پیدا کرده اند و پذیرفته اند در کنار تیم های بازی ساز قرار گرفته و علوم دانشگاهی درمانی را از این طریق نشر دهند؛ به علاوه اینکه بدیهی است این روش غیر از جنبه آموزشی بازی های جدی، بعد قابل توجهی از لحاظ اقتصادی دارند».

دبیر رویداد بازی های جدی افزود: «در حال حاضر بیشترین توجه از سوی حوزه بهداشت و درمان به موضوع مورد بحث معطوف شده و تمامی رویدادهایی که برگزار می شوند ترکیبی از دانشگاه / صنعت هستند و چندین موسسه و نهاد مستقل و غیرمستقل (از جمله شتاب دهنده ها) برای توسعه و حمایت مالی ابراز آمادگی کرده اند البته لازم به ذکر است این حوزه در واقع مثالی از فعالیت های انجام شده است و طبیعتاً حوزه های وسیع دیگری مانند وزارت آموزش و پرورش وجود دارند که احتمالاً در سال های آینده بیشتر همکاری خواهند داشت».

در کنار این رویداد نخستین هکاتون بازی های جدی نیز با حضور بیش از ۲۴ تیم و ۱۰ نفر به صورت انفرادی و در مجموع ۸۰ نفر متشکل از دانشجویان پسر و دختر و یا فارغ التحصیلان رشته های مربوطه در سطح دکترا و مهندسی برگزار خواهد شد. گفتنی است هکاتون رویدادی است که در آن برنامه نویسان و غالب افرادی که در زمینه توسعه نرم افزار و بازی های دیجیتال درگیر هستند، از جمله طراحان گرافیکی، ایده پردازان، طراحان رابط کاربری و مدیران پروژه گرد هم می آیند و در زمینه تولید محتوای پروژه های نرم افزاری تبادل نظر و همکاری می کنند.

سال گذشته در مرحله اول جایزه بازی های جدی ۵۴ اثر برای کنفرانس ارسال شد و بعد از غربال اولیه نزدیک به ۲۰ بازی وارد مرحله نیمه نهایی داور و سپس ۵ بازی نهایی نیز راهی فینال شدند. اما به گفته نصیری امسال ۳۶ اثر در رقابت شرکت نموده اند، که البته مجموعاً بازی های به مراتب قوی تر و باکیفیت تری هستند و تنوع شاخه آموزشی / اجتماعی بالاتری دارند و حدود ۷۰ درصد از آثار توانسته اند وارد مرحله نیمه نهایی گردند.

ناگفته نماند بازی های ارسالی وسط مجموعه ای از داوران از سه بخش داور دلی، داور تجاری و داور علمی ارزیابی می شوند و در رویداد جایزه بازی های جدی که جمعه ۹ آذر در دانشگاه صدا و سیما برگزار خواهد شد، به رقابت نهایی خواهند پرداخت و به برنده فرایند اصلی رویداد موسوم به $SeGaPr-18$ جایزه ۲۰ میلیون تومانی تعلق می گیرد و ۱۰ میلیون تومان جایزه نیز برای هکاتون بازی های جدی در نظر گرفته شده است.



توسعه تخصص بازی سازی از طریق مدارس در آینده به ترویج فرهنگ بومی منجر می شود (۱۷۴۴-۹۷/۱۸/۳۰)

علی رضائی مدیر کل فرهنگی هنری، اردوها و فضاهای پرورشی وزارت آموزش و پرورش به عنوان یکی از اعضای شورای هماهنگی بازی های رایانه ای، تعامل دستگاه های عضو شورای هماهنگی را فرصتی استثنایی در جهت ترویج دانش بازی سازی در مدارس ارزیابی کرد و تولید بازی های ایرانی را یکی از مهم ترین شیوه های گسترش فرهنگ بومی کشور دانست.

به گزارش وبنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای رضائی با اشاره به نقش آموزش و پرورش در شورای هماهنگی بازی های رایانه ای گفت: تا کنون با مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مشاور وزیر ارشاد و معاون ایشان جلساتی داشتیم و همچنین جلسه کمیته مشترک که شامل همه نهادها و سازمان هایی می شود که در این حوزه فعال هستند برگزار شده. برای ما مهم است در مناطق مختلف آموزش و پرورش که در حدود ۷۵۰ منطقه است و کانون ها که در هر شهرستان حدود یک تا دو کانون داریم، اساتید بتوانند حضور پیدا کنند تا سرعت آموزش بازی سازی افزایش یابد. با توجه به نوا بودن این حوزه نیازمندیم که به این کار سرعت داده شود.

علی رضائی در توضیح همکاری وزارت آموزش و پرورش و بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اداره کل آموزش و پرورش حوزه ای به نام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کانون های فرهنگی تربیتی دارد. ما در حدود ۱۲۰۰ کانون فرهنگی تربیتی در کشور داریم که حدود ۲ میلیون دانش آموز در برنامه های این کانون ها شرکت می کنند. با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی تصمیم گرفته شد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سراسر کشور به منظور ارتقای سواد بازی های رایانه ای دانش آموزان، کارگروهی تشکیل شود. با توجه به وجود ۲۵ انجمن در کانون ها که در حوزه های مختلف آموزشی فعالیت می کنند، یک انجمن برای بازی سازی در نظر گرفته شد. سیاست در آموزش و پرورش این است که هر دانش آموز بتواند یک مهارت کسب کند تا با کسب این مهارت بتواند امرار معاش کند و به اقتصاد خانواده کمک کند. قرار بر این شده است که بنیاد اساتید را در اختیار کانون ها قرار بدهد و ما بتوانیم دانش آموزان علاقه مند در این حوزه را در انجمن ها آموزش بدهیم تا دانش آموزان به دانش های جدیدی در حوزه بازی های رایانه ای و بازی سازی دست پیدا کنند. به این ترتیب دانش آموزان علاقه مند به حوزه بازی سازی می توانند به این حوزه ورود پیدا کنند تا این مسیر ادامه یابد.

رمضانی با اشاره به نقش بازی ها در فرهنگ سازی تاکید کرد: برای جلوگیری از آسیب های فرهنگی مصر هستیم روند آموزش بازی سازی و ترویج سواد بازی در مدارس کشور تسریع شود تا بازی های داخلی بتوانند دانش آموزان را با فرهنگ، تاریخ و دین ایران آشنا کنند و از این ظرفیت برای رشد جامعه استفاده شود. مدیرکل فرهنگی هنری وزارت آموزش و پرورش با اشاره به دغدغه های اولیا و مربیان و سیاست های راهبردی این وزارت خانه در زمینه تعلیم و تربیت دانش آموزان افزود: آموزش و پرورش در حوزه تعلیم و تربیت فعال است. خانواده ها، اولیا و مربیان و مدیران مدارس در زمینه تاثیرات فرهنگی بازی های رایانه ای دغدغه های بسیاری دارند. با توجه به این دغدغه ها و همچنین تاکید وزیر در خصوص بحث اوقات فراغت و مسایل قوق برنامه، ما در این حوزه ورود کردیم. حال این یک فرصت استثنایی است که اساتید به دانش آموزان علاقه مند کمک کنند تا به دانش هایی که نیاز دارند دست یابند. آموزش و پرورش در این حوزه موضوع را با دقت و حتمانیه تعقیب می کند. البته ابتدا نیازمندیم مسائل در ابعاد کوچک انجام بگیرد و سپس در سطح کشور هم این پروژه ها را پیگیری کنیم.

علی رضانی با نامتوازن دانستن امکانات زیرساختی آموزشی سطح کشور در حوزه بازی های رایانه ای و لزوم سرمایه گذاری بیشتر در این بخش اظهار کرد: فعلا به دنبال ایجاد زیرساخت های لازم در این حوزه هستیم تا تمام مناطق امکانات و دانش لازم در حوزه بازی های رایانه ای را در اختیار داشته باشند. ابتدا باید بتوانیم به مناطق کمتر توسعه یافته کمک کنیم و سپس با یک هماهنگی در کل کشور برنامه های کشوری را پیش ببریم.

مدیرکل فرهنگی هنری وزارت آموزش و پرورش از برنامه های آتی این وزارتخانه در قالب همکاری های بیشتر با بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز خبر داد و افزود: در حال برنامه ریزی هستیم که در آینده بتوانیم با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آموزش پرورش جشنواره کشوری بازی های رایانه ای دانش آموزان را برگزار کنیم.



فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۶-۹۷/۱۳۹۷)

تهران (پانا) - فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال رسماً آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین دوره ی جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند.

یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدئویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسؤولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدئویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدئویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهای برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدئویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدئویی است.

فایل فراخوان در قالب PDF از طریق این صفحه قابل دریافت است. همچنین برای مطالعه کسب اطلاعات بیشتر سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> در دسترس علاقه مندان خواهد بود.



فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۹۶/۰۷/۰۱)

ایرانیان-فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال رسماً آغاز شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین دوره ی جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند.

یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدیویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان با استعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسؤولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدیویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدیویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدیویی است. علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و همچنین ارسال آثار می توانند به سایت جشنواره <http://irangamefestival.ir> مراجعه نمایند.



برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال؛ فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۹۶/۰۷/۰۱)

خبرایران: فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال رسماً آغاز شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین دوره ی جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند.

یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدیویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان با استعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسؤولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدیویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدیویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدیویی است. فایل فراخوان در قالب PDF از طریق این صفحه قابل دریافت است. همچنین برای مطالعه کسب اطلاعات بیشتر سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> در دسترس علاقه مندان خواهد بود.



فرآخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۰۱)

فرآخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال رسماً آغاز شد. به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرآخوان هشتمین دوره ی جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند. یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدیویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فرآخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدیویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدیویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدیویی است. فایل فرآخوان در قالب PDF از طریق این صفحه قابل دریافت است. همچنین برای مطالعه کسب اطلاعات بیشتر سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> در دسترس علاقه مندان خواهد بود.



فرآخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۰۱)

فرآخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال رسماً آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرآخوان هشتمین دوره ی جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند. یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدیویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فرآخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدیویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدیویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدیویی است. علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فرآخوان و همچنین ارسال آثار می توانند به سایت جشنواره <http://irangamefestival.ir> مراجعه نمایند.



فرآخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۰۱)

فرآخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال رسماً آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرآخوان هشتمین دوره ی جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان با استعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدئویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسؤولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدئویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدئویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدئویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدئویی است.

علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و همچنین ارسال آثار می توانند به سایت جشنواره <http://irangamefestival.ir> مراجعه نمایند.

سخت افزار

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۱)

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال رسماً آغاز شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین دوره ی جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند.

یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان با استعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدئویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسؤولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدئویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدئویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدئویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدئویی است.

فایل فراخوان در قالب PDF از طریق این صفحه قابل دریافت است. همچنین برای مطالعه کسب اطلاعات بیشتر سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> در دسترس علاقه مندان خواهد بود.

رقابت برای انتخاب بهترین بازی سال ایران آغاز شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۱)

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال رسماً آغاز شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین دوره ی جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از اول آذر تا ۱۵ دی می توانند بازی های خود را برای حضور در این رویداد ارسال کنند و شانس برنده شدن را به دست بیاورند. در سال های گذشته این جشنواره با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» برگزار می شد که امسال شاهد دو تغییر در نام آن هستیم و اولاً عبارت درست بازی های ویدئویی جایگزین بازی های رایانه ای شده و همچنین تهران هم به ایران تغییر یافته است. البته این ها تنها تغییرات صورت گرفته نیستند و جایزه جشنواره امسال هم افزایش بسیار خوبی داشته و برای مثال جایزه بهترین بازی سال، ۱ میلیارد ریال خواهد بود.

هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران چنانچه بهانه ای برای انتخاب بهترین بازی های ایرانی است، اهداف دیگری هم دارد؛ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اهدافی که طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل شناخت و حمایت از استعداد های موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدر دانی از بازی سازان با استعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی، ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدئویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدئویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدئویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدئویی می شوند. فراخوان جشنواره امسال در جریان هفتمین جلسه اعضای شورای سیاست گذاری آن نهایی و تایید شد. در این جلسه که در تاریخ ۲۲ آبان برگزار شد، اعضای شورای سیاست گذاری جشنواره حضور داشتند که اسامی آن ها به شرح زیر است:

۱- حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

۲- محمد حاجی میرزایی، دبیر جشنواره

۳- متین ایزدی، معاون حمایت

۴- سید علی سیدافه، بازی ساز

۵- امین شهیدی، بازی ساز

۶- حمید عبداللهی ها، بازی ساز

۷- محمد ایرجی، بازی ساز

۸- آرش عیاری، خبرگزاری زومجی

۹- نادر امرایی، خبرگزاری زومجی

۱۰- امیر گلخانی، خبرگزاری بازی نما

۱۱- حمزه آزاد، بازی ساز

علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و همچنین ارسال آثار می توانند به سایت جشنواره مراجعه نمایند.



رقابت برای انتخاب بهترین بازی سال ایران آغاز شد (۱۳۹۵/۱۰/۲۷-۱۳۹۵/۱۱/۰۱)

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین دوره ی جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از اول آذر تا ۱۵ دی می توانند بازی های خود را برای حضور در این رویداد ارسال کنند و شانس برنده شدن را به دست بیاورند. در سال های گذشته این جشنواره با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» برگزار می شد که امسال شاهد دو تغییر در نام آن هستیم و اولاً عبارت درست بازی های ویدیویی جایگزین بازی های رایانه ای شده و همچنین تهران هم به ایران تغییر یافته است. البته این ها تنها تغییرات صورت گرفته نیستند و جایزه جشنواره امسال هم افزایش بسیار خوبی داشته و برای مثال جایزه بهترین بازی سال، ۱ میلیارد ریال خواهد بود.

هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران جدا از اینکه پهنه ای برای انتخاب بهترین بازی های ایرانی است، اهداف دیگری هم دارد: اهدافی که طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای شامل شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدر دانی از بازی سازان با استعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی، ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدئویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدئویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدئویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدئویی می شوند.

فراخوان جشنواره امسال در جریان هفتمین جلسه اعضای شورای سیاست گذاری آن نهایی و تایید شد. در این جلسه که در تاریخ ۲۲ آبان برگزار شد، اعضای شورای سیاست گذاری جشنواره حضور داشتند که اسامی آن ها به شرح زیر است:

۱- حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

۲- محمد حاجی میرزایی، دبیر جشنواره

۳- متین ایزدی، معاون حمایت

۴- سید علی سیدافه، بازی ساز

۵- امین شهیدی، بازی ساز

۶- حمید عبداللهی ها، بازی ساز

۷- محمد ایرجی، بازی ساز

۸- آرش عیاری، خبرگزاری زومجی

۹- نادر امرایی، خبرگزاری زومجی

۱۰- امیر گلخانی، خبرگزاری بازی نما(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ۱۱- حمزه آزاد، بازی ساز

علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و همچنین ارسال آثار می توانند به سایت جشنواره مراجعه نمایند.



دیجیتال

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵/۰۹/۰۷-۱۳۹۵/۰۹/۰۷)

سرانجام فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد. با انتشار این فراخوان، رسماً رقابت انتخاب بهترین بازی ایرانی آغاز شده و بازی سازان از امروز تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را برای شرکت در این جشنواره ارسال کنند.

یکی از مهم ترین تغییرات مربوط به این جشنواره به نام برمی گردد. حال به جای «بازی های رایانه ای» از عبارت «بازی های ویدیویی» در اسم این جشنواره استفاده شده و شهر تهران هم جای خود را به ایران داده است. نکته مهم دیگر در رابطه با این فستیوال با افزایش جایزه نقدی آن برمی گردد. طبق اعلام روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بهترین بازی سال مبلغ ۱۰۰ میلیون تومان را به عنوان هدیه دریافت خواهد کرد.

یکی دیگر از تغییرات این جشنواره مربوط به فراخوان برای طراحی لوگوی جدید آن می شد که طی آینده ای نزدیک باید منتظر معرفی برندگان باشیم. بنیاد ملی بازی های رایانه ای قصد دارد با برگزاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران شامل فعالان داخلی این صنعت را با دانشگاه ها بیشتر کرده و نظر واحد های مختلف دولتی را برای جذب سرمایه جلب کند.

نکته حائز اهمیت در رابطه با هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای به عدم معرفی تیم برنده از سوی داوران برمی گشت. به عقیده تیم داور، هیچ بازی تولید داخلی به اندازه کافی برای دریافت جایزه بهترین بازی سال خوب نبود.

علاوه بر این جشنواره، بنیاد ملی بازی ها چندی پیش از ساختار حمایتی همگرا هم رونمایی کرده بود. از قول این نهاد، همگرا مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی هستند که منتج به حمایت های مشخص از تولیدکنندگان بازی های ویدیویی ایرانی می شود.

طی ماه های اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای سعی کرده تا روش های حمایتی خود از بازی های ایرانی را هدفمند کند. باید منتظر ماند دید که این تغییرات چه تاثیری را روی صنعت کوچک اما پر پتانسیل بازی های ویدیویی ایران خواهد گذاشت.

طی سال اخیر چند بازی ایرانی را تجربه کرده اید؟ به نظر شما کدام یک از آن ها لایق دریافت جایزه بهترین بازی سال است؟



مرکز خبرگزاری

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵/۰۹/۰۷-۱۳۹۵/۰۹/۰۷)

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین دوره جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از یکم آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند.

یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدیویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان با استعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسؤولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدیویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدیویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدیویی است.

علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و همچنین ارسال آثار می توانند به سایت جشنواره <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنند.



فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد (۱۱۵۱-۱۳۷۰/۰۴/۰۹)

اقتصاد ایران: فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین دوره جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از یکم آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند.

یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدیویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدیویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهای برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدیویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدیویی است. علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و همچنین ارسال آثار می توانند به سایت جشنواره <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنند.



فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد (۱۱۵۱-۱۳۷۰/۰۴/۰۹)

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین دوره جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از یکم آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند.

یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدیویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدیویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهای برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدیویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدیویی است. علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و همچنین ارسال آثار می توانند به سایت جشنواره <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنند.

منبع: مهر

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال رسماً آغاز شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ فراخوان هشتمین دوره ی جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند.

یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان با استعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدئویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدئویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدئویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهای برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدئویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدئویی است.

انتهای پیام/

علی رمضانی مدیرکل فرهنگی هنری وزارت آموزش و پرورش اظهار کرد؛ توسعه تخصص بازی سازی از طریق مدارس در آینده به ترویج فرهنگ بومی منجر می شود

علی رمضانی، از اعضای شورای هماهنگی بازی های رایانه ای، تولید بازی های ایرانی را یکی از مهم ترین شیوه های گسترش فرهنگ بومی کشور دانست.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ رمضانی با اشاره به نقش آموزش و پرورش در شورای هماهنگی بازی های رایانه ای گفت: تا کنون با مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مشاور وزیر ارشاد و معاون ایشان جلساتی داشتیم و همچنین جلسه کمیته مشترک که شامل همه نهادها و سازمان هایی می شود که در این حوزه فعال هستند برگزار شده. برای ما مهم است در مناطق مختلف آموزش و پرورش که در حدود ۷۵۰ منطقه است و کانون ها که در هر شهرستان حدود یک تا دو کانون داریم، اساتید بتوانند حضور پیدا کنند تا سرعت آموزش بازی سازی افزایش یابد. با توجه به توپا بودن این حوزه نیازمندیم که به این کار سرعت داده شود.

علی رمضانی در توضیح همکاری وزارت آموزش و پرورش و بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اداره کل آموزش و پرورش حوزه ای به نام کانون های فرهنگی تربیتی دارد. ما در حدود ۱۲۰۰ کانون فرهنگی تربیتی در کشور داریم که حدود ۳ میلیون دانش آموز در برنامه های این کانون ها شرکت می کنند. با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی تصمیم گرفته شد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سراسر کشور به منظور ارتقای سواد بازی های رایانه ای دانش آموزان، کارگروهی تشکیل شود. با توجه به وجود ۲۵ انجمن در کانون ها که در حوزه های مختلف آموزشی فعالیت می کنند یک انجمن برای بازی سازی در نظر گرفته شد. سیاست در آموزش و پرورش این است که هر دانش آموز بتواند یک مهارت کسب کند تا با کسب این مهارت بتواند امرار معاش کند و به اقتصاد خانواده کمک کند. قرار بر این شده است که بنیاد اساتید را در اختیار کانون ها قرار بدهد و ما بتوانیم دانش آموزان علاقه مند در این حوزه را در انجمن ها آموزش بدهیم تا دانش آموزان به دانش های جدیدی در حوزه بازی های رایانه ای و بازی سازی دست پیدا کنند. به این ترتیب دانش آموزان علاقه مند به حوزه بازی سازی می توانند به این حوزه ورود پیدا کنند تا این مسیر ادامه یابد.

رمضانی با اشاره به نقش بازی ها در فرهنگ سازی تاکید کرد: برای جلوگیری از آسیب های فرهنگی مصر هستیم روند آموزش بازی سازی و ترویج سواد بازی در مدارس کشور تسریع شود تا بازی های داخلی بتوانند دانش آموزان را با فرهنگ، تاریخ و دین ایران آشنا کنند و از این ظرفیت برای رشد جامعه استفاده شود. مدیرکل فرهنگی هنری وزارت آموزش و پرورش با اشاره به دغدغه های اولیا و مربیان و سیاست های راهبردی این وزارت خانه در زمینه تعلیم و تربیت دانش آموزان افزود: آموزش و پرورش در حوزه تعلیم و تربیت فعال است. خانواده ها، اولیا و مربیان و مدیران مدارس در زمینه تاثیرات فرهنگی بازی های رایانه ای دغدغه های بسیاری دارند. با توجه به این دغدغه ها و همچنین تاکید وزیر در خصوص بحث اوقات فراغت و مسایل فوق برنامه، ما در این حوزه ورود کردیم. حال این یک فرصت استثنایی است که اساتید به دانش آموزان علاقه مند کمک کنند تا به دانش هایی که نیاز دارند دست یابند. آموزش و پرورش در این حوزه موضوع را با دقت و حوصله تعقیب می کند. البته ابتدا نیازمندیم مسائل در ابعاد کوچک انجام بگیرد و سپس در سطح کشور هم این پروژه ها را پیگیری کنیم. علی رمضانی با نامتوازن دانستن امکانات زیرساختی آموزشی سطح کشور در حوزه بازی های رایانه ای و لزوم سرمایه گذاری بیشتر در این بخش (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اظهار کرد: فعلا به دنبال ایجاد زیرساخت های لازم در این حوزه هستیم تا تمام مناطق امکانات و دانش لازم در حوزه بازی های رایانه ای را در اختیار داشته باشند. ابتدا باید بتوانیم به مناطق کمتر توسعه یافته کمک کنیم و سپس با یک هماهنگی در کل کشور برنامه های کشوری را پیش ببریم. مدیرکل فرهنگی هنری وزارت آموزش و پرورش از برنامه های آتی این وزارتخانه در قالب همکاری های بیشتر با بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز خبر داد و افزود: در حال برنامه ریزی هستیم که در آینده بتوانیم با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آموزش پرورش جشنواره کشوری بازی های رایانه ای دانش آموزان را برگزار کنیم. انتهای پیام/



علی رمضانی مدیرکل فرهنگی هنری وزارت آموزش و پرورش اظهار کرد: توسعه تخصص بازی سازی از طریق مدارس در آینده به ترویج فرهنگ بومی منجر می شود (۱۳۹۵-۰۷-۰۳)

علی رمضانی، از اعضای شورای هماهنگی بازی های رایانه ای، تولید بازی های ایرانی را یکی از مهم ترین شیوه های گسترش فرهنگ بومی کشور دانست.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ رمضانی با اشاره به نقش آموزش و پرورش در شورای هماهنگی بازی های رایانه ای گفت: تا کنون با مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مشاور وزیر ارشاد و معاون ایشان جلساتی داشتیم و همچنین جلسه کمیته مشترک که شامل همه نهادها و سازمان هایی می شود که در این حوزه فعال هستند برگزار شده. برای ما مهم است در مناطق مختلف آموزش و پرورش که در حدود ۷۵۰ منطقه است و کانون ها که در هر شهرستان حدود یک تا دو کانون داریم، اساتید بتوانند حضور پیدا کنند تا سرعت آموزش بازی سازی افزایش یابد. با توجه به توپا بودن این حوزه نیازمندیم که به این کار سرعت داده شود.

علی رمضانی در توضیح همکاری وزارت آموزش و پرورش و بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اداره کل آموزش و پرورش حوزه ای به نام کانون های فرهنگی تربیتی دارد. ما در حدود ۱۲۰۰ کانون فرهنگی تربیتی در کشور داریم که حدود ۳ میلیون دانش آموز در برنامه های این کانون ها شرکت می کنند. با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی تصمیم گرفته شد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سراسر کشور به منظور ارتقای سواد بازی های رایانه ای دانش آموزان، کارگروهی تشکیل شود. با توجه به وجود ۲۵ انجمن در کانون ها که در حوزه های مختلف آموزشی فعالیت می کنند، یک انجمن برای بازی سازی در نظر گرفته شد. سیاست در آموزش و پرورش این است که هر دانش آموز بتواند یک مهارت کسب کند تا با کسب این مهارت بتواند امرار معاش کند و به اقتصاد خانواده کمک کند. قرار بر این شده است که بنیاد اساتید را در اختیار کانون ها قرار بدهد و ما بتوانیم دانش آموزان علاقه مند در این حوزه را در انجمن ها آموزش بدهیم تا دانش آموزان به دانش های جدیدی در حوزه بازی های رایانه ای و بازی سازی دست پیدا کنند. به این ترتیب دانش آموزان علاقه مند به حوزه بازی سازی می توانند به این حوزه ورود پیدا کنند تا این مسیر ادامه یابد.

رمضانی با اشاره به نقش بازی ها در فرهنگ سازی تاکید کرد: برای جلوگیری از آسیب های فرهنگی مصر هستیم روند آموزش بازی سازی و ترویج سواد بازی در مدارس کشور تسریع شود تا بازی های داخلی بتوانند دانش آموزان را با فرهنگ، تاریخ و دین ایران آشنا کنند و از این ظرفیت برای رشد جامعه استفاده شود. مدیرکل فرهنگی هنری وزارت آموزش و پرورش با اشاره به دغدغه های اولیا و مربیان و سیاست های راهبردی این وزارت خانه در زمینه تعلیم و تربیت دانش آموزان افزود: آموزش و پرورش در حوزه تعلیم و تربیت فعال است. خانواده ها، اولیا و مربیان و مدیران مدارس در زمینه تاثیرات فرهنگی بازی های رایانه ای دغدغه های بسیاری دارند. با توجه به این دغدغه ها و همچنین تاکید وزیر در خصوص بحث اوقات فراغت و مسایل فوق برنامه، ما در این حوزه ورود کردیم. حال این یک فرصت استثنایی است که اساتید به دانش آموزان علاقه مند کمک کنند تا به دانش هایی که نیاز دارند دست یابند. آموزش و پرورش در این حوزه موضوع را با دقت و حمتانه تعقیب می کند. البته ابتدا نیازمندیم مسائل در ابعاد کوچک انجام بگیرد و سپس در سطح کشور هم این پروژه ها را پیگیری کنیم. علی رمضانی با نامتوازن دانستن امکانات زیرساختی آموزشی سطح کشور در حوزه بازی های رایانه ای و لزوم سرمایه گذاری بیشتر در این بخش اظهار کرد: فعلا به دنبال ایجاد زیرساخت های لازم در این حوزه هستیم تا تمام مناطق امکانات و دانش لازم در حوزه بازی های رایانه ای را در اختیار داشته باشند. ابتدا باید بتوانیم به مناطق کمتر توسعه یافته کمک کنیم و سپس با یک هماهنگی در کل کشور برنامه های کشوری را پیش ببریم.

مدیرکل فرهنگی هنری وزارت آموزش و پرورش از برنامه های آتی این وزارتخانه در قالب همکاری های بیشتر با بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز خبر داد و افزود: در حال برنامه ریزی هستیم که در آینده بتوانیم با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آموزش پرورش جشنواره کشوری بازی های رایانه ای دانش آموزان را برگزار کنیم.

منبع: باشگاه خبرنگاران جوان



فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵/۰۷/۰۴-۱۳۹۵/۰۹/۰۴)

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین دوره جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از یکم آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند.

یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدئویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدئویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدئویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدئویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدئویی است. علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و همچنین ارسال آثار می توانند به سایت جشنواره <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنند.



فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵/۰۷/۰۴-۱۳۹۵/۰۹/۰۴)

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال آغاز شد.

به گزارش «صبا»، فراخوان هشتمین دوره جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از یکم آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند.

یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱.۰۰۰.۰۰۰.۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدئویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدئویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدئویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدئویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدئویی است. علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و همچنین ارسال آثار می توانند به سایت جشنواره <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنند.

یکی از اعضای شورای هماهنگی بازی های رایانه ای مطرح کرد: ساخت بازی های رایانه ای داخلی مهمترین راهکار برای گسترش فرهنگ بومی

یکی از اعضای شورای هماهنگی بازی های رایانه ای، ساخت بازی های داخلی را یکی از مهم ترین شیوه های گسترش فرهنگ بومی در کشور قلمداد کرد. به گزارش عصر ارتباط، علی رضضانی با اشاره به نقش بازی ها در فرهنگ سازی تاکید کرد: برای جلوگیری از آسیب های فرهنگی مصر هستیم روند آموزش بازی سازی و ترویج سواد بازی در مدارس کشور تسریع شود تا بازی های داخلی بتوانند دانش آموزان را با فرهنگ، تاریخ و دین ایران آشنا کنند و از این ظرفیت برای رشد جامعه استفاده شود.

رضضانی با اشاره به نقش آموزش و پرورش در شورای هماهنگی بازی های رایانه ای گفت: تا کنون با مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مشاور وزیر ارشاد و معاون ایشان جلساتی داشتیم و همچنین جلسه کمیته مشترک که شامل همه نهادها و سازمان هایی می شود که در این حوزه فعال هستند برگزار شده. برای ما مهم است در مناطق مختلف آموزش و پرورش که در حدود ۷۵۰ منطقه است و کانون ها که در هر شهرستان حدود یک تا دو کانون داریم، اساتید بتوانند حضور پیدا کنند تا سرعت آموزش بازی سازی افزایش یابد. با توجه به نوپا بودن این حوزه نیازمندیم که به این کار سرعت داده شود.

وی در توضیح همکاری وزارت آموزش و پرورش و بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اداره کل آموزش و پرورش حوزه ای به نام کانون های فرهنگی تربیتی دارد. ما در حدود ۱۲۰۰ کانون فرهنگی تربیتی در کشور داریم که حدود ۳ میلیون دانش آموز در برنامه های این کانون ها شرکت می کنند. با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای هم از نظر فرهنگی و هم از نظر اقتصادی تصمیم گرفته شد با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سراسر کشور به منظور ارتقای سواد بازی های رایانه ای دانش آموزان، کارگروهی تشکیل شود. با توجه به وجود ۲۵ انجمن در کانون ها که در حوزه های مختلف آموزشی فعالیت می کنند، یک انجمن برای بازی سازی در نظر گرفته شد. سیاست در آموزش و پرورش این است که هر دانش آموز بتواند یک مهارت کسب کند تا با کسب این مهارت بتواند امرار معاش کند و به اقتصاد خانواده کمک کند. قرار بر این شده است که بنیاد اساتید را در اختیار کانون ها قرار بدهد و ما بتوانیم دانش آموزان علاقه مند در این حوزه را در انجمن ها آموزش بدهیم تا دانش آموزان به دانش های جدیدی در حوزه بازی های رایانه ای و بازی سازی دست پیدا کنند. به این ترتیب دانش آموزان علاقه مند به حوزه بازی سازی می توانند به این حوزه ورود پیدا کنند تا این مسیر ادامه یابد.

مدیرکل فرهنگی هنری وزارت آموزش و پرورش با اشاره به دغدغه های اولیا و مربیان و سیاست های راهبردی این وزارت خانه در زمینه تعلیم و تربیت دانش آموزان افزود: آموزش و پرورش در حوزه تعلیم و تربیت فعال است. خانواده ها، اولیا و مربیان و مدیران مدارس در زمینه تاثیرات فرهنگی بازی های رایانه ای دغدغه های بسیاری دارند. با توجه به این دغدغه ها و همچنین تاکید وزیر در خصوص بحث اوقات فراغت و مسایل فوق برنامه، ما در این حوزه ورود کردیم. حال این یک فرصت استثنایی است که اساتید به دانش آموزان علاقه مند کمک کنند تا به دانش هایی که نیاز دارند دست یابند. آموزش و پرورش در این حوزه موضوع را با دقت و طمانینه تعقیب می کند. البته ابتدا نیازمندیم مسائل در ابعاد کوچک انجام بگیرد و سپس در سطح کشور هم این پروژه ها را پیگیری کنیم. علی رضضانی با نامتوازن دانستن امکانات زیرساختی آموزشی سطح کشور در حوزه بازی های رایانه ای و لزوم سرمایه گذاری بیشتر در این بخش اظهار کرد: فعلا به دنبال ایجاد زیرساخت های لازم در این حوزه هستیم تا تمام مناطق امکانات و دانش لازم در حوزه بازی های رایانه ای را در اختیار داشته باشند. ابتدا باید بتوانیم به مناطق کمتر توسعه یافته کمک کنیم و سپس با یک هماهنگی در کل کشور برنامه های کشوری را پیش ببریم.

مدیرکل فرهنگی هنری وزارت آموزش و پرورش از برنامه های آتی این وزارتخانه در قالب همکاری های بیشتر با بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز خبر داد و افزود: در حال برنامه ریزی هستیم که در آینده بتوانیم با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آموزش پرورش جشنواره کشوری بازی های رایانه ای دانش آموزان را برگزار کنیم.

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

۱۳۹۷/۰۹/۰۳

