

۱۳۹۷/۱۰/۰۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



فهرست



۲	بخش بازی های ویدیویی به «جایزه فیروزه» افزوده شد	
۲	30 آذر آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۲	آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۳	30 آذر آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۳	آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۳	7 میلیون ایرانی هنوز روی کامپیوتر بازی می کنند	
۴	30 آذر آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۴	30 آذر آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۴	آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۵	30 آذر، آخرین فرصت ارسال آثار طراحی شخصیت جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۵	30 آذر آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۵	بازی های رایانه ای را می توان هنر هشتم دانست	
۶	بخش بازی های ویدیویی به جشنواره فرهنگی «جایزه فیروزه» افزوده شد	
۶	از رتبه بندی بازی های رایانه ای برای کودکان چقدر می دانید؟	
۷	داوران دومین جشنواره «ایران ساخت» اعلام شدند	
۸	آمار عجیب تأثیر بازی های ویدیویی در ایران و دنیا / فروش دو برابری یک بازی کامپیوتری در قیاس با پرفروش ترین فیلم تاریخ سینما	
۹	امضای تفاهم نامه همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک	
۹	امضای تفاهم نامه همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک	
۱۰	امضای تفاهم نامه همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک	

۱۰	امضای تفاهم نامه همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک	
۱۰	امضای تفاهم نامه همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک	
۱۱	بازار آشفته بازی ویدیویی	
۱۳	بنیاد با انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک تفاهم نامه همکاری امضا کرد	
۱۳	امضای تفاهم نامه همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک	

تعداد محتوا : ۲۴



پایگاه خبری

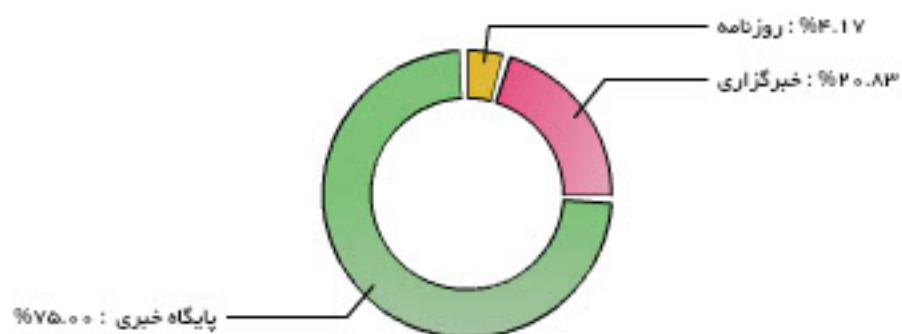
۱۸

خبرگزاری

۵

روزنامه

۱





بخش بازی های ویدیویی به «جایزه فیروزه» افزوده شد (۱۳۹۵/۰۷/۰۹-۱۳۹۵/۰۷/۰۹)

جایزه فیروزه جشنواره ای در حوزه معرفی و مصرف کالاهای فرهنگی با الگوی ایرانی- اسلامی است که امسال در چهارمین دوره خود با رویکرد کودک و خانواده برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری کودک و نوجوان، با هماهنگی های صورت گرفته میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، امسال با برگزاری چهارمین دوره از جایزه فیروزه، بازی های ویدیویی نیز می توانند به عنوان صنایع خلاق فرهنگی با هدف معرفی هرچه بیشتر به نهادهای زیربنا در این جشنواره حضور یابند.

جایزه فیروزه جشنواره ای در حوزه معرفی و مصرف کالاهای فرهنگی با الگوی ایرانی- اسلامی است که امسال در چهارمین دوره خود با رویکرد کودک و خانواده برگزار می شود.

بازی سازان علاقه مند به شرکت در این رویداد می توانند تا تاریخ ۷ دی ماه به وبسایت جشنواره مراجعه و در صورت داشتن شرایط لازم در این رویداد ثبت نام کنند.

روند عضویت ۳ برگزیده اول این رویداد به عنوان صنایع خلاق معاونت علمی ریاست جمهوری تسهیل خواهد شد. اهداف کلی رویداد

توجه به ابتکارات و خلاقیت های مردم و نهادهای غیردولتی در رابطه با کالاهای فرهنگی با الگوی ایرانی- اسلامی ایجاد دغدغه فرهنگی میان خانواده ها

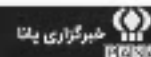
افزایش مصرف آثار و تولیدات فرهنگی ایرانی- اسلامی

تقویت منابع تغذیه فرهنگ ایرانی- اسلامی

زمینه سازی برای نوآوری و تبادل اندیشه ها و آموخته های هنرمندان

این رویداد در دو بخش کالا و پژوهش از تاریخ ۱۲ الی ۱۵ دی ماه ۹۷ در محل بوستان گفت و گو برگزار خواهد شد که امکان اجاره غرفه نیز برای بازی سازان فراهم است.

بازی سازان می توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر برای ارسال اثر یا خرید غرفه به سایت این جشنواره مراجعه کنند. منبع: مهر



۳۰ آذر آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۵/۰۷/۰۹-۱۳۹۵/۰۷/۰۹)

تهران (پانا) - پایان آذر آخرین فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران» است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هم زمان با تغییر نام جشنواره به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، کاراکتر این جشنواره نیز تغییر خواهد کرد. برای این منظور مدتی پیش فراخوانی عمومی در قالب مسابقه طراحی کاراکتر منتشر شد تا طراحان سراسر کشور بتوانند طرح های پیشنهادی خود را ارسال کنند و از بین آن ها بهترین اثر در صورتی که تمام شاخص های مد نظر را داشته باشد به عنوان کاراکتر جشنواره بازی های ویدیویی ایران انتخاب شود. فرصت ارسال آثار نهایتاً تا پایان آذرماه امکان پذیر خواهد بود و پس از آن داوری آثار آغاز خواهد شد. بنابراین علاقه مندان برای حضور در این مسابقه تا سی آذرماه فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. این مسابقه سه برنده خواهد داشت که به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه می گیرند. علاقه مندان برای شرکت در این مسابقه می توانند جهت مطالعه فراخوان و ارسال آثار به صفحه <https://www.ircg.ir/fa/form/۲۲> مراجعه نمایند.



۳۰ آذرماه؛ آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۵/۰۷/۰۹-۱۳۹۵/۰۷/۰۹)

پایان آذرماه، آخرین فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران» است.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هم زمان با تغییر نام جشنواره به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، کاراکتر این جشنواره نیز تغییر خواهد کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای این منظور مدتی پیش فراخوانی عمومی در قالب مسابقه طراحی کاراکتر منتشر شد تا طراحان سراسر کشور بتوانند طرح های پیشنهادی خود را ارسال کنند و از بین آن ها بهترین اثر در صورتی که تمام شاخص های مد نظر را داشته باشد به عنوان کاراکتر جشنواره بازی های ویدیویی ایران انتخاب شود. فرصت ارسال آثار نهایتاً تا پایان آذرماه امکان پذیر خواهد بود و پس از آن داوری آثار آغاز خواهد شد. بنابراین علاقه مندان برای حضور در این مسابقه تا سی آذرماه فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. این مسابقه سه برنده خواهد داشت که به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه می گیرند.



۳۰ آذر آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۶-۹۷/۱۳۹۷-۹۸)

پایان آذر آخرین فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران» است. به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هم زمان با تغییر نام جشنواره به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، کاراکتر این جشنواره نیز تغییر خواهد کرد. برای این منظور مدتی پیش فراخوانی عمومی در قالب مسابقه طراحی کاراکتر منتشر شد تا طراحان سراسر کشور بتوانند طرح های پیشنهادی خود را ارسال کنند و از بین آن ها بهترین اثر در صورتی که تمام شاخص های مد نظر را داشته باشد به عنوان کاراکتر جشنواره بازی های ویدیویی ایران انتخاب شود. فرصت ارسال آثار نهایتاً تا پایان آذرماه امکان پذیر خواهد بود و پس از آن داوری آثار آغاز خواهد شد. بنابراین علاقه مندان برای حضور در این مسابقه تا سی آذرماه فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. این مسابقه سه برنده خواهد داشت که به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه می گیرند. علاقه مندان برای شرکت در این مسابقه می توانند جهت مطالعه فراخوان و ارسال آثار به صفحه <https://www.ircg.ir/fa/form/۳۷> مراجعه نمایند.



آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۶-۹۷/۱۳۹۷-۹۸)

به گزارش شبکه خبری ایرانا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هم زمان با تغییر نام جشنواره به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، کاراکتر این جشنواره نیز تغییر خواهد کرد. برای این منظور مدتی پیش فراخوانی عمومی در قالب مسابقه طراحی کاراکتر منتشر شد تا طراحان سراسر کشور بتوانند طرح های پیشنهادی خود را ارسال کنند و از بین آن ها بهترین اثر در صورتی که تمام شاخص های مد نظر را داشته باشد به عنوان کاراکتر جشنواره بازی های ویدیویی ایران انتخاب شود. فرصت ارسال آثار نهایتاً تا پایان آذرماه امکان پذیر خواهد بود و پس از آن داوری آثار آغاز خواهد شد. بنابراین علاقه مندان برای حضور در این مسابقه تا سی آذرماه فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. این مسابقه سه برنده خواهد داشت که به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه می گیرند.



۷ میلیون ایرانی هنوز روی کامپیوتر بازی می کنند (۱۳۹۶-۹۷/۱۳۹۷-۹۸)

گزارش نمای نزدیک ۱۳۹۶ مربوط به پلتفرم رایانه نشان می دهد بازیکنان این پلتفرم در مجموع افزایش داشته اما سهم درآمد بازار آن نسبت به دو پلتفرم دیگر در کشور روندی کاهشی را طی کرده است. به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس این گزارش بازی های پلتفرم رایانه در ایران همچنان حدود ۷ میلیون کاربر دارند که نیمی از آنان را نوجوانان تشکیل می دهند. این میزان از بازیکنان، اغلب به طور سنتی متأثر از بازی های سبک تیراندازی و دو بازی فوتبالی پر طرفدار هستند. اینکه نزدیک به نیمی از بازیکنان رایانه ای، بازی های آنلاین نیز انجام می دهند ظرفیت نشر بازی های رایانه ای آنلاین خارجی، بومی سازی اینگونه بازی ها و حتی تولید بازی های رایانه ای با مخاطبان اتیوه را تا حدی نمایان می سازد. نکته مهم دیگری که نظرها را جلب می کند این است که درصدی از بازیکنانی که روی رایانه خانگی بازی می کرده اند، برای بازی کردن به استفاده از لپ تاپ روی آورده اند و این در حالی است که اکثر این افراد رایانه های خانگی را نیز رها نکرده اند. یکی از مهم ترین دلایل پسوند «کورسو» در نامگذاری این گزارش این بوده که اگر چه تعداد بازیکنان این پلتفرم در مجموع افزایش داشته اما سهم درآمد بازار آن نسبت به دو پلتفرم دیگر در کشور روندی کاهشی را طی کرده است. بازار پلتفرم موبایل به لطف کاتال های توزیع دیجیتال و امکان پرداخت آنلاین رونق گرفته. بازار پلتفرم کنسول هم به لطف اقبال کم نظیر به کنسول خانگی PS۴ و شکست قفل بازی های آن تا مدت ها محملی برای خرید بازی های اورجینال بوده است اما متأسفانه بازار پلتفرم رایانه در سال های اخیر از ویژگی های هیچکدام از دو پلتفرم مذکور، بهره نبرده و موجب شده است که این پلتفرم مقری برای رایگان بازی کردن بازی های مشترک با کنسول باشد از طرفی، ملزومات سخت افزاری بازی های رایانه ای نیز استفاده از این پلتفرم را برای مخاطبان بسیاری در کشور محدود کرده است. اگر قائل به شکست نسبی کاتال های بومی توزیع دیجیتال بازی های رایانه ای باشیم، به نظر می رسد در این شرایط، تنها کورسوی امید بازار این پلتفرم در کشور، بازی های آنلاین با کاربران اتیوه باشد که اخیراً به دلیل موفقیت نسبی یک بازی تیراندازی آنلاین این امیدواری قوت گرفته است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) از این رهیافت شاید بتوان به کانال های توزیع دیجیتال بومی نیز جانی دوباره بخشید و بدین وسیله به حمایت و پشتیبانی از تولیدکنندگان بومی و سنتی اینگونه بازی ها در ایران پرداخت.



ایران

۳۰ آذر آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۵-۹۶/۱۳/۹۶)

پایان آذر آخرین فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران» است. در ادامه با دنیای بازی همراه شوید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هم زمان با تغییر نام جشنواره به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، کاراکتر این جشنواره نیز تغییر خواهد کرد. برای این منظور مدتی پیش فراخوانی عمومی در قالب مسابقه طراحی کاراکتر منتشر شد تا طراحان سراسر کشور بتوانند طرح های پیشنهادی خود را ارسال کنند و از بین آن ها بهترین اثر در صورتی که تمام شاخص های مد نظر را داشته باشد به عنوان کاراکتر جشنواره بازی های ویدیویی ایران انتخاب شود. فرصت ارسال آثار نهایتاً تا پایان آذرماه امکان پذیر خواهد بود و پس از آن داوری آثار آغاز خواهد شد. بنابراین علاقه مندان برای حضور در این مسابقه تا سی آذرماه فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. این مسابقه سه برنده خواهد داشت که به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه می گیرند. علاقه مندان برای شرکت در این مسابقه می توانند جهت مطالعه فراخوان و ارسال آثار به صفحه <https://www.ircgi.ir/fa/form/۳۲> مراجعه نمایند.



ایران

۳۰ آذر آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۵-۹۶/۱۳/۹۶)

پایان آذر آخرین فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران» است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هم زمان با تغییر نام جشنواره به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، کاراکتر این جشنواره نیز تغییر خواهد کرد. برای این منظور مدتی پیش فراخوانی عمومی در قالب مسابقه طراحی کاراکتر منتشر شد تا طراحان سراسر کشور بتوانند طرح های پیشنهادی خود را ارسال کنند و از بین آن ها بهترین اثر در صورتی که تمام شاخص های مد نظر را داشته باشد به عنوان کاراکتر جشنواره بازی های ویدیویی ایران انتخاب شود. فرصت ارسال آثار نهایتاً تا پایان آذرماه امکان پذیر خواهد بود و پس از آن داوری آثار آغاز خواهد شد. بنابراین علاقه مندان برای حضور در این مسابقه تا سی آذرماه فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. این مسابقه سه برنده خواهد داشت که به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه می گیرند. علاقه مندان برای شرکت در این مسابقه می توانند جهت مطالعه فراخوان و ارسال آثار به صفحه <https://www.ircgi.ir/fa/form/۳۲> مراجعه نمایند.



پارس

آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۵-۹۶/۱۳/۹۶)

پایان آذرماه، آخرین فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران» است. به گزارش پارس نیوز، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هم زمان با تغییر نام جشنواره به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، کاراکتر این جشنواره نیز تغییر خواهد کرد. برای این منظور مدتی پیش فراخوانی عمومی در قالب مسابقه طراحی کاراکتر منتشر شد تا طراحان سراسر کشور بتوانند طرح های پیشنهادی خود را ارسال کنند و از بین آن ها بهترین اثر در صورتی که تمام شاخص های مد نظر را داشته باشد به عنوان کاراکتر جشنواره بازی های ویدیویی ایران انتخاب شود. فرصت ارسال آثار نهایتاً تا پایان آذرماه امکان پذیر خواهد بود و پس از آن داوری آثار آغاز خواهد شد. بنابراین علاقه مندان برای حضور در این مسابقه تا سی آذرماه فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. این مسابقه سه برنده خواهد داشت که به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه می گیرند.

انتهای پیام /
منبع خبر: مهر

۳۰ آذر، آخرین فرصت ارسال آثار طراحی شخصیت جشنواره بازی های ویدئویی ایران

پایان آذر آخرین فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدئویی ایران» است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هم زمان با تغییر نام جشنواره به «جشنواره بازی های ویدئویی ایران»، کاراکتر این جشنواره نیز تغییر خواهد کرد. برای این منظور مدتی پیش فراخوانی عمومی در قالب مسابقه طراحی کاراکتر منتشر شد تا طراحان سراسر کشور بتوانند طرح های پیشنهادی خود را ارسال کنند و از بین آن ها بهترین اثر در صورتی که تمام شاخص های مد نظر را داشته باشد به عنوان کاراکتر جشنواره بازی های ویدئویی ایران انتخاب شود.

سخت افزار

۳۰ آذر آخرین فرصت ارسال آثار «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدئویی ایران (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۶)

پایان آذر آخرین فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدئویی ایران» است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هم زمان با تغییر نام جشنواره به «جشنواره بازی های ویدئویی ایران»، کاراکتر این جشنواره نیز تغییر خواهد کرد. برای این منظور مدتی پیش فراخوانی عمومی در قالب مسابقه طراحی کاراکتر منتشر شد تا طراحان سراسر کشور بتوانند طرح های پیشنهادی خود را ارسال کنند و از بین آن ها بهترین اثر در صورتی که تمام شاخص های مد نظر را داشته باشد به عنوان کاراکتر جشنواره بازی های ویدئویی ایران انتخاب شود. فرصت ارسال آثار نهایتاً تا پایان آذرماه امکان پذیر خواهد بود و پس از آن داوری آثار آغاز خواهد شد. بنابراین علاقه مندان برای حضور در این مسابقه تا سی آذرماه فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. این مسابقه سه برنده خواهد داشت که به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه می گیرند. علاقه مندان برای شرکت در این مسابقه می توانند جهت مطالعه فراخوان و ارسال آثار به صفحه <https://www.ircgi.ir/fa/form/۲۲> مراجعه نمایند.

پایگاه جامع اطلاع رسانی رادیو

در گفت و گوی اجتماعی مطرح شد: بازی های رایانه ای را می توان هنر هشتم دانست (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۶)

عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازیهای رایانه ای اظهار داشت: متأسفانه سهم کشور ایران از گردش مالی صنعت بازی های رایانه ای در جهان سهمی بسیار پایین است.

برنامه گفت و گوی اجتماعی با موضوع بررسی عارضه یابی بازی های رایانه ای در ایران، با حضور دکتر مرتضی موسویان (رئیس انجمن سواد رسانه ای و عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازیهای رایانه ای) از شبکه رادیویی گفت و گو روی آنتن رفت.

دکتر مرتضی موسویان با اشاره به تعریف بازی رایانه ای گفت: بازی های رایانه ای محصولی دیجیتالی است که فرد از طریق روش های مختلف با آن به تعامل می رسد و بازخورد خود را از صفحه نمایش تماشا کرده و لذت می برد.

وی با بیان این که بازی های رایانه ای را می توان هنر هشتم دانست اظهار داشت: بازی رایانه ای یک رابطی است که تمامی سیستم های انسانی و دیجیتال را به یکدیگر پیوند می دهد.

عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در ادامه اضافه کرد: بازی های رایانه ای در بسیاری از اوقات می توانند نقش تبلیغاتی داشته باشند و برای شرکت های مختلف یک فرصت برای طراحی های جدید و کم هزینه به شمار بیایند.

وی افزود: برخی از فروشگاه های اینترنتی برای جذب بیشتر مشتری و ارائه احساس لذت به خرید از ظرفیت های بازی های رایانه ای بهره می برند، به طوری که فضای فروشگاه خود را به صورت مجازی و سه بعدی طراحی می کنند و پروسه خرید را در قالب یک بازی به مشتری ارائه می دهند.

دکتر مرتضی موسویان با اشاره به سودآوری زیاد صنعت بازی های رایانه ای، تصریح کرد: صنعت بازی های رایانه ای در سال ۲۰۱۶ حدود ۹۹ میلیارد دلار گردش مالی جهانی داشته است؛ در حالی که این مبلغ در ۲ سال آینده به ۱۱۶ میلیارد دلار رسیده است.

وی ادامه داد: متأسفانه سهم کشور ایران از گردش مالی صنعت بازی های رایانه ای در جهان سهمی بسیار پایین است. در حالی که کشور ایران به عنوان یک درصد از جمعیت جهان باید حداقل ۱ درصد از سهم گردش مالی بازی های رایانه ای را می داشت.



بخش بازی های ویدیویی به جشنواره فرهنگی «جایزه فیروزه» افزوده شد (۱۳۹۵/۱۲/۲۷-۱۳۹۶/۰۱/۲۷)

با هماهنگی های صورت گرفته میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، امسال با برگزاری چهارمین دوره از جایزه فیروزه، بازی های ویدیویی نیز می توانند به عنوان صنایع خلاق فرهنگی با هدف معرفی هرچه بیشتر به نهادهای زیربنا در این جشنواره حضور یابند. جایزه فیروزه یک جشنواره معرفی و مصرف کالاهای فرهنگی با الگوی ایرانی-اسلامی است که امسال در چهارمین دوره خود با رویکرد کودک و خانواده برگزار می شود.

بازی سازان علاقه مند به شرکت در این رویداد می توانند تا تاریخ ۷ دی ماه به وبسایت جشنواره مراجعه و در صورت داشتن شرایط لازم در این رویداد ثبت نام کنند.

گفتنی است روند عضویت ۳ برگزیده اول این رویداد به عنوان صنایع خلاق معاونت علمی ریاست جمهوری تسهیل خواهد شد.

اهداف کلی رویداد

توجه به ابتکارات و خلاقیت های مردم و نهادهای غیردولتی در رابطه با کالاهای فرهنگی با الگوی ایرانی-اسلامی

ایجاد دغدغه فرهنگی میان خانواده ها

افزایش مصرف آثار و تولیدات فرهنگی ایرانی-اسلامی

تقویت منابع تغذیه فرهنگ ایرانی-اسلامی

زمینه سازی برای نوآوری و تبادل اندیشه ها و آموخته های هنرمندان

این رویداد در دو بخش کالا و پژوهش از تاریخ ۱۲ الی ۱۵ دی ماه ۹۷ در محل بوستان گفت و گو برگزار خواهد شد که امکان اجاره غرفه نیز برای بازی سازان فراهم است.

بازی سازان می توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر برای ارسال اثر یا خرید غرفه به سایت این جشنواره به نشانی <http://tmfmc.com> مراجعه نمایند.



از رتبه بندی بازی های رایانه ای برای کودکان چقدر می دانید؟ (۱۳۹۵/۱۲/۲۷-۱۳۹۶/۰۱/۲۷)

اخبار محرمانه - به گزارش گرداب، 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؛ 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 ایستا 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 صدلوسیماست 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 استقامتی 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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 اصلا 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 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 موافقتی 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 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.

منبع: اینتا



در ۶ بخش؛ داوران دومین جشنواره «ایران ساخت» اعلام شدند (۱۳۹۷/۰۷/۰۱ تا ۱۳۹۵/۰۵/۰۱)

ایرانیان-هیات داوران دومین دوره جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» در ۶ بخش معرفی شدند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی جشنواره «ایران ساخت»: دومین دوره جشنواره «ایران ساخت» با حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، به همت ستاد توسعه فرهنگ علم، فناوری و اقتصاد دانش بنیان و شعار «فناوری ایرانی در خدمت کسب و کار ایرانی» و در ۶ بخش برگزار خواهد شد.

• هیئت داوران بخش ادبیات توسط ناصر فیض دبیر تخصصی این بخش انتخاب شدند.

امیرعلی حمیدیه، محمدرضا اصلاقی، عباس احمدی، علیرضا لیش

• هیئت داوران بخش تجسمی توسط مسعود شجاعی طایلبابی دبیر تخصصی معرفی شدند.

عباس صائمی، عیسی کشاورز، بهرام عظیمی، علی هاشمی شهرکی، سید حسن موسی زاده

• هیئت داوران بخش رسانه های دیجیتال توسط سیدمرتضی موسویان دبیر تخصصی این بخش معرفی شدند.

میرحسین اسدی، حمید ضیائی پرور، ابوالقاسم خداوردی لو، علی کاشفی پور

• هیئت داوران بخش دیناری شنیداری نیز توسط شهاب اسفندیاری دبیر تخصصی معرفی شدند.

فیلم کوتاه و فیلم مستند: مهدی الیاسی، محمد صاحبکار خراسانی، رسول صدرعاملی، احمدرضا معتمدی

برنامه تلویزیونی: اسماعیل قادری قر، اردشیر زابلی زاده، مرتضی حیدری

پویانمایی و کلیپ و تیزر: پیمان صالحی، علی رجب زاده طهماسبی، محمدرضا شهیدی فرد

رادیویی: اسماعیل قادری قر، مریم جلالی، اکبر رضایی

• هیئت داوران بخش بازی های رایانه ای توسط حسن کریمی قدوسی دبیر تخصصی اعلام شدند.

سیدمحمدحسین سجادی نیری، فراز شانیار، امیرمحمد رضایی، امید شهبازی، سجاد قلی زاده

• هیئت داوران بخش ایده و بازار توسط علیرضا دلیری دبیر تخصصی این بخش معرفی شدند.

روح الله استیری، مجید دهبیدی پور، عبدالمجید مرشدی، صنم غنی زاده

دومین جشنواره ملی، فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با هدف جریان سازی فرهنگی اقتصاد دانش بنیان برای کمک به تحقق شعار حمایت از کالای ایرانی، با حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و به دبیر کلی پرویز کریمی برگزار و نمایشگاه و اختتامیه از ۴ تا ۸ دی ماه ۱۳۹۷ در تهران برگزار می شود.

جعفرزاده مطرح کرد: آمار عجیب تأثیر بازی های ویدئویی در ایران و دنیا / فروش دو برابری یک بازی کامپیوتری در قیاس با پر فروش ترین فیلم تاریخ سینما (۱۳۸۷-۱۳۸۶)

عضو کمیسیون برنامه، بودجه و محاسبات مجلس با تشریح آمار فروش و نصب بازی های رایانه ای داخلی و خارجی، گفت: برای نمونه بازی کامپیوتری GTA۵ دو برابر پر فروش ترین فیلم تاریخ سینما فروش داشته است.

به گزارش خبرگزاری برنا از گیلان، غلامعلی جعفرزاده ایمن آبادی با بیان اینکه بازی های ویدئویی، مهم ترین محصول فرهنگی کودکان و نوجوانان بی توجهی به نخبگان صنعت بازی سازی کشور با اختصاص بودجه ی ناچیز، منجر به کاهش تولیدات داخلی می شود، اظهار کرد: صنعت بازی های ویدئویی در میان صنایعی قرار دارد که از نظر مالی زودبازده هستند و می تواند ارزآوری خوبی برای کشور داشته باشد.

پرفروش ترین فیلم کل تاریخ سینما کمتر از ۳ میلیارد دلار فروخته است بازی پرفروشی چون GTA۵ فروشی بیش از ۶ میلیارد دلار در سراسر دنیا داشته است. نماینده مردم رشت در مجلس دهم شورای اسلامی افزود: برای مثال بازی "کلش آو کلنز" با سرمایه ای حدود ۵۰۰ هزار دلار تولید شده که تا به امروز در آمدی بیش از ۲ میلیارد یورو را برای شرکت سازنده به ارمغان آورده است و میزان درآمدزایی صنعت بازی های ویدئویی نیز اساساً قابل مقایسه با سایر تولیدات حوزه های مشابه چون ادبیات و سینما نیست.

وی ادامه داد: پرفروش ترین فیلم کل تاریخ سینما کمتر از ۳ میلیارد دلار فروخته است بازی پرفروشی چون GTA۵ فروشی بیش از ۶ میلیارد دلار در سراسر دنیا داشته است. به عنوان مثالی دیگر می توان به بازی Red Dead Redemption ۲ اشاره کرد که اخیراً به بازار آمده و ظرف سه روز ۷۲۵ میلیون دلار فروخته است.

نایب رئیس فراکسیون مستقلین ولایتی اظهار کرد: این در حالی است که بزرگترین افتتاحیه تاریخ سینما (فروش یک فیلم سینمایی در سه روز نخست عرضه) به فیلم هالیوودی Avengers Infinity War اختصاص دارد که فروشی ۶۴۰ میلیون دلاری داشته است و نفوذ بازی ها حتی از قدرت امپراطوری عظیمی چون هالیوود هم گسترده تر شده و پتانسیل های عظیمی در این صنعت وجود دارد.

کم توجهی به صنعتی با ۲۸۰۰۰۰۰۰ مخاطب در کشور جعفرزاده، صنعت بازی های ویدئویی در ایران بسیار پرمخاطب دانست و گفت: براساس پژوهش و پیمایش گسترده ای که در سال ۹۶ انجام شده، در کشور ۲۸ میلیون نفر مخاطب بازی با اصطلاحاً گیم وجود دارد و سرانه مصرف بازی های دیجیتال در کشور ۳۱ دقیقه در روز به ازای هر ایرانی است. این در حالی است که سرانه مطالعه کتاب در کشور حدود ۱۲ دقیقه در روز است که نشان از اهمیت بازی های ویدئویی در زندگی روزانه ایرانیان دارد.

وی اضافه کرد: اگر حجم بازار ۹۲۰ میلیارد تومانی بازی های دیجیتال در کشور وجود ۳۰۰۰ هزار بازی ساز باید امکانات مالی و حمایتی ویژه ای برای این صنعت در نظر گرفته شود، نهادی چون بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در سال چیزی حدود ۱۰ میلیارد تومان بودجه دارد و حدود ۳۰۰۰ بازی ساز فعال در کشور، روشن می شود.

این نماینده مردم در مجلس با بیان اینکه بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای کفاف هیچ حمایت جدی از بازی سازان کشور را نمی دهد، افزود: حتی اگر کل این بودجه صرف ۳۰۰۰ بازی ساز شود نهایتاً در سال به هر بازی ساز حدود ۳ میلیون تومان بودجه تعلق خواهد گرفت و این در حالی است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای از محل بودجه دریافتی خود بایستی هزینه های جاری خود را هم پرداخت کند.

فیلم های «ج» با بودجه ای حدود ۶ میلیارد تومان ساخته شد اما ۲ میلیارد تومان فروش داشت. فیلم سینمایی «محمد رسول الله» از دیگر فیلم های فاخر سال های گذشته کشور با هزینه ۱۱۶ میلیارد تومانی ساخته شد و حدود ۱۴ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان فروختن توانسته است. فیلم سینمایی «محمد رسول الله» از دیگر فیلم های فاخر سال های گذشته کشور با هزینه ۱۱۶ میلیارد تومانی ساخته شد و حدود ۱۴ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان فروخت. در واقع بودجه ای که صرف حمایت از دو فیلم فاخر می شود چندین برابر بودجه سالانه تنها نهادی است که وظیفه حمایت از کل صنعت گیم کشور را برعهده دارد. این صنعت پرمخاطب، پرسود و پرفرقت نیاز به حمایت های مالی بیشتری دارد تا بازی سازان مستعد کشور بتوانند شرایط صنعت بازی های ویدئویی را دگرگون کنند.

موفقیت بازی سازان با وجود حمایت های محدود جعفرزاده اضافه کرد: صنعت بازی های ویدئویی ایران نشان داده که آماده رشد است و بازار نیز نسبت به بازی های باکیفیت بازخورد مناسبی دارد. برای مثال بازی آمیرزا که با بودجه ای نه چندان چشمگیر و تلاش یک مجموعه کوچک خصوصی اما مستعد ساخته شد بیش از ۵/۵ میلیون نصب فعال دارد و با افزودن آمار نصب غیررسمی به رقمی بیش از ۸ میلیون نصب فعال خواهیم رسید.

بازی آمیرزا که با بودجه ای نه چندان چشمگیر و تلاش یک مجموعه کوچک خصوصی اما مستعد ساخته شد بیش از ۵/۵ میلیون نصب فعال دارد و با افزودن آمار نصب غیررسمی به رقمی بیش از ۸ میلیون نصب فعال خواهیم رسید. یادآور شد: موفقیت بازی های ایرانی صرفاً در داخل کشور نیست و برای مثال بازی ایرانی ۴۱۱۴۸ در فروشگاه گوگل پلی بیش از ۱ میلیون بار نصب شده که نشان از موفقیت جهانی این عنوان دارد. بازی ایرانی سرگذشت که اسامال با حمایت بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در رویداد گیمزکام ۲۰۱۸ نیز حضور داشت در بخش بازی های مستقل برنده جایزه بهترین بازی ساخته شده با موتور گرافیکی Unreal شد و توجه ناشرین جهانی را به خود جلب کرد.

عضو کمیسیون برنامه، بودجه و محاسبات مجلس اضافه کرد: به عنوان نمونه ای دیگر می توان به بازی «فرزندان مورتا» ساخته استودیو فن افزار اشاره کرد که با کمپانی لهستانی Bit Studios از ناشران مطرح، به توافق رسیده و قرار است برای کنسول های ایکس باکس وان، پلی استیشن ۴، نینتندو سوییچ و همچنین روی پی سی منتشر شود. بازی شدو بلید نمونه ای دیگر از تولیدات موفق ایرانی است که پس از موفقیت گسترده جهانی برای کنسول پلی استیشن ۴ منتشر شد.

وی تأکید کرد: به تازگی نیز بازی های ایرانی موفق شدند ۸ جایزه از ۱۲ جایزه ی جشنواره بین المللی بازی های موبایلی خاورمیانه و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شمال آفریقا (IMGA MENA) را از آن خود کرده و برای کشور افتخار آفرینی کنند.
 این نماینده مردم در مجلس افزود: با توجه به شرایط فعلی ارز در کشور، این صنعت می تواند قدم های مثبتی در راستای شکوفایی اقتصاد کشور بردارد. البته ریسک سرمایه گذاری در صنعت بازی بالا است و در صورت شکست و عدم بازگشت سرمایه احتمال فروپاشیدن شرکتهای فعال در این حوزه وجود دارد ولی ضرورت دارد که دولت در این زمینه به ویژه در لایحه بودجه پیش بینی های لازم را در نظر داشته باشد. /خانه ملت

قوانینوز

امضای تفاهم نامه همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک

(۱۳۹۵-۰۹/۱۰/۰۱)

چهارشنبه ۲۸ آذرماه تفاهم نامه ای میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان با هدف همکاری مشترک در حوزه ورزش های الکترونیک امضا شد.
 به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این تفاهم نامه به منظور ایجاد هم افزایی، همکاری و هماهنگی در اجرای برنامه ها و فعالیت های دو جانبه در حوزه ورزش های الکترونیک به امضا رسید.
 همکاری مشترک جهت ساماندهی و نظارت بر مسابقات حضوری و برخط، تقویت باتوان در حوزه ورزش های الکترونیک، مشارکت در برگزاری المپیاد دانشجویی و دانش آموزی ورزش های الکترونیک، تلاش برای رفع نیاز بازیکنان حرفه ای در ابعاد داخلی و بین المللی؛ چند نمونه از مفاد همکاری قید شده در این تفاهم نامه است.
 این تفاهم نامه از لحظه امضا به مدت سه سال اعتبار دارد. گفتنی است به منظور برنامه ریزی، پیگیری و اجرای مفاد این تفاهم نامه از سوی بنیاد و انجمن، یک کمیته راهبردی تشکیل خواهد شد. این کمیته با تشکیل کارگروه های تخصصی در حوزه های مختلف ورزش های الکترونیک در جهت پیشروی موارد ذکر شده در تفاهم نامه قدم بر می دارد.
 محمد کفایش یعقوبی به عنوان رئیس انجمن ورزش های الکترونیک وزارت ورزش، حسن کریمی مدیرعامل و محمد حاجی میرزایی عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای امضاکنندگان این تفاهم نامه بودند.

باشگاه خبرنگاران

امضای تفاهم نامه همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک

تفاهم نامه ای میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک وزارت ورزش، با هدف همکاری مشترک در حوزه ورزش های الکترونیک امضا شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، چهارشنبه ۲۸ آذرماه تفاهم نامه ای میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان با هدف همکاری مشترک در حوزه ورزش های الکترونیک امضا شد.
 این تفاهم نامه به منظور ایجاد هم افزایی، همکاری و هماهنگی در اجرای برنامه ها و فعالیت های دو جانبه در حوزه ورزش های الکترونیک به امضا رسید.
 همکاری مشترک جهت ساماندهی و نظارت بر مسابقات حضوری و برخط، تقویت باتوان در حوزه ورزش های الکترونیک، مشارکت در برگزاری المپیاد دانشجویی و دانش آموزی ورزش های الکترونیک، تلاش برای رفع نیاز بازیکنان حرفه ای در ابعاد داخلی و بین المللی؛ چند نمونه از مفاد همکاری قید شده در این تفاهم نامه است.
 این تفاهم نامه از لحظه امضا به مدت سه سال اعتبار دارد. گفتنی است به منظور برنامه ریزی، پیگیری و اجرای مفاد این تفاهم نامه از سوی بنیاد و انجمن، یک کمیته راهبردی تشکیل خواهد شد. این کمیته با تشکیل کارگروه های تخصصی در حوزه های مختلف ورزش های الکترونیک در جهت پیشروی موارد ذکر شده در تفاهم نامه قدم بر می دارد.
 محمدکفایش یعقوبی به عنوان رئیس انجمن ورزش های الکترونیک وزارت ورزش، حسن کریمی مدیرعامل و محمد حاجی میرزایی عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای امضاکنندگان این تفاهم نامه بودند.



تربیت

امضای تفاهم نامه همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک

(۱۳۹۵-۹۷/۱۰/۰۱)

چهارشنبه ۲۸ آذرماه تفاهم نامه ای میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان با هدف همکاری مشترک در حوزه ورزش های الکترونیک امضا شد.

این تفاهم نامه به منظور ایجاد هم افزایی، همکاری و هماهنگی در اجرای برنامه ها و فعالیت های دو جانبه در حوزه ورزش های الکترونیک به امضا رسید. همکاری مشترک جهت ساماندهی و نظارت بر مسابقات حضوری و برخط، تقویت باتوان در حوزه ورزش های الکترونیک، مشارکت در برگزاری المپیاد دانشجویی و دانش آموزی ورزش های الکترونیک، تلاش برای رفع نیاز بازیکنان حرفه ای در ابعاد داخلی و بین المللی؛ چند نمونه از مفاد همکاری قید شده در این تفاهم نامه است.

این تفاهم نامه از لحظه امضا به مدت سه سال اعتبار دارد. گفتنی است به منظور برنامه ریزی، پیگیری و اجرای مفاد این تفاهم نامه از سوی بنیاد و انجمن، یک کمیته راهبردی تشکیل خواهد شد. این کمیته با تشکیل کارگروه های تخصصی در حوزه های مختلف ورزش های الکترونیک در جهت پیشروی موارد ذکر شده در تفاهم نامه قدم بر می دارد.

محمدکفاش یعقوبی به عنوان رئیس انجمن ورزش های الکترونیک وزارت ورزش، حسن کریمی مدیرعامل و محمد حاجی میرزایی عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای امضاکنندگان این تفاهم نامه بودند.



ZOOMG

امضای تفاهم نامه همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک

(۱۳۹۵-۹۷/۱۰/۰۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخیرا تفاهم نامه ای با انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان امضا کرده که به موجب آن دو نهاد در زمینه ورزش های الکترونیک همکاری خواهند داشت.

چهارشنبه ۲۸ آذرماه تفاهم نامه ای میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان با هدف همکاری مشترک در حوزه ورزش های الکترونیک امضا شد. به موجب این تفاهم نامه، دو طرف به منظور ایجاد هم افزایی، همکاری و هماهنگی در اجرای برنامه ها و فعالیت های دو جانبه در حوزه ورزش های الکترونیک برنامه های مشترک خواهند داشت.

همکاری مشترک جهت ساماندهی و نظارت بر مسابقات حضوری و برخط، تقویت باتوان در حوزه ورزش های الکترونیک، مشارکت در برگزاری المپیاد دانشجویی و دانش آموزی ورزش های الکترونیک، تلاش برای رفع نیاز بازیکنان حرفه ای در ابعاد داخلی و بین المللی؛ چند نمونه از مفاد همکاری قید شده در این تفاهم نامه است.

این تفاهم نامه از لحظه امضا به مدت سه سال اعتبار دارد. گفتنی است به منظور برنامه ریزی، پیگیری و اجرای مفاد این تفاهم نامه از سوی بنیاد و انجمن، یک کمیته راهبردی تشکیل خواهد شد. این کمیته با تشکیل کارگروه های تخصصی در حوزه های مختلف ورزش های الکترونیک در جهت پیشروی موارد ذکر شده در تفاهم نامه قدم بر می دارد.

محمدکفاش یعقوبی به عنوان رئیس انجمن ورزش های الکترونیک وزارت ورزش، حسن کریمی مدیرعامل و محمد حاجی میرزایی عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای امضاکنندگان این تفاهم نامه بودند.



پول و تجارت

امضای تفاهم نامه همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک

(۱۳۹۵-۹۷/۱۰/۰۱)

چهارشنبه ۲۸ آذرماه تفاهم نامه ای میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان با هدف همکاری مشترک در حوزه ورزش های الکترونیک امضا شد. به موجب این تفاهم نامه، دو طرف به منظور ایجاد هم افزایی، همکاری و هماهنگی در اجرای برنامه ها و فعالیت های دو جانبه در حوزه ورزش های الکترونیک برنامه های مشترک خواهند داشت.

همکاری مشترک جهت ساماندهی و نظارت بر مسابقات حضوری و برخط، تقویت باتوان در حوزه ورزش های الکترونیک، مشارکت در برگزاری المپیاد دانشجویی و دانش آموزی ورزش های الکترونیک، تلاش برای رفع نیاز بازیکنان حرفه ای در ابعاد داخلی و بین المللی؛ چند نمونه از مفاد همکاری قید شده در این تفاهم نامه است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این تفاهم نامه از لحظه امضا به مدت سه سال اعتبار دارد. گفتنی است به منظور برنامه ریزی، پیگیری و اجرای مفاد این تفاهم نامه از سوی بنیاد و انجمن، یک کمیته راهبردی تشکیل خواهد شد. این کمیته با تشکیل کارگروه های تخصصی در حوزه های مختلف ورزش های الکترونیک در جهت پیشروی موارد ذکر شده در تفاهم نامه قدم بر می دارد.

محمدکفایش یعقوبی به عنوان رئیس انجمن ورزش های الکترونیک وزارت ورزش، حسن کریمی مدیرعامل و محمد حاجی میرزایی عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای امضاکنندگان این تفاهم نامه بودند.



بازار آشفته بازی ویدیویی

تهران - ایرنا - بازار سیاه خرید و فروش بازی های ویدیویی، با افزایش قیمت ارز در کشور، رشدی چند برابر داشته است و واسطه ها و دلالان در حال سود بردن از این بازار بزرگ و پر رونق؛ اما آشفته و زیرزمینی هستند.

به گزارش گروه تحلیل، تفسیر و پژوهش های خبری ایرنا، آشفتنی در وضعیت بازار کنسول ها و بازی های ویدیویی آن ها، همچنان و پس از گذشت چند ماه از ممنوعیت واردات این تجهیزات و افزایش قیمت دلار، ادامه دارد. فروشندگان زیرزمینی با قیمت های نجومی به خرید و فروش بازی ها مشغول هستند. تناوب ممنوعیت ورود تجهیزات بازی های ویدیویی، باعث رونق کسب و کار قاچاقچیان و فروشندگان غیرقانونی بازی ها شده است. هرچند هدف از ممنوعیت واردات این دستگاه ها، ممانعت از خروج ارز بوده است؛ اما چنین هدفی محقق نشده و سوداگران این بازار از ادامه این وضعیت سودهایی کلان می برند.

●● بازی های ویدیویی و بسترهای بازی

«گیرمها» یا کسانی که به انجام بازی های ویدیویی مشغولند، برای انجام بازی نیازمند تجهیزات لازم برای این کار هستند. بازی ویدیویی برای اجرا نیازمند وسیله ای است که به آن بستر (platform) گفته می شود. بسترهای اصلی بازی ویدیویی شامل رایانه های خانگی، گوشی تلفن همراه و کنسول های بازی می شوند. بخش بزرگی از بازی های ویدیویی، برای اجرا به کنسول یا دستگاه های ویژه نیاز دارند. نکته اساسی آن است که شرکت های داخلی توان و امکان تولید کنسول یا بازی های مخصوص آن را ندارند و از همین رو تمامی محصولات مربوط به این کالاها وارداتی است.

برخلاف سال های گذشته، در مدل های جدید کنسول های بازی، امکان کپی از بازی ها وجود ندارد و بازی ها تنها به صورت اصل به فروش می رسند. البته این امکان نیز وجود دارد که علاقمندان از طریق واسطه ها و با پرداخت مبلغ کمتری بازی مورد نظر خود را از اینترنت بازرگیری کنند. همین مسئله باعث شده است تا قیمت نهایی برای خرید و استفاده از کنسول ها و بازی های آن ها، ارز بسیاری را از کشور خارج می کند و در عین حال این خروج ارز، به دلیل ممنوعیت های قانونی، به صورت پنهان صورت می پذیرد.

●● بازار بزرگ بازی های ویدیویی در ایران

امروزه گسترش روزافزون استفاده از بازی های ویدیویی، بر همگان آشکار شده است. آمارهای رسمی گزارش موسوم به «تمامی باز» که زیر نظر «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» و در سال ۱۳۹۶ تدوین شده است، خبر از آن می دهد که حدود ۲۸ میلیون ایرانی، حداقل یک ساعت در هفته به بازی های ویدیویی مشغول می شوند و نیمی از این افراد، یعنی حدود ۱۴ میلیون ایرانی هر روز بازی می کنند. در همین پژوهش آمده است: ایرانیان به صورت میانگین، بیش از شهروندان آمریکایی، آلمانی یا بریتانیایی بازی می کنند.

اعداد منتشر شده در این پژوهش در ارتباط با گردش مالی بازار کنسول و بازی در ایران، سرگیزه آور هستند: ایرانیان در سال ۱۳۹۶ حدود ۴۲۶ میلیارد تومان صرف خرید کنسول کرده اند، ۹۶٫۵ میلیارد دلار، میلیتی بوده است که ایرانیان برای خرید بازی های کنسولی خارجی پرداخته اند و ۹۶ میلیارد تومان نیز برای خرید تجهیزات جانبی تخصصی بازی توسط ایرانیان هزینه شده است. این اعداد در حالی اعلام می شوند که با افزایش شدید قیمت دلار، بایستی در گزارش اسامال، نتایج بسیار متفاوت بوده و افزایش چند برابری پیدا کرده باشند. در عین حال این ارقام تنها نمایانگر بخشی از بازار بزرگ بازی ویدیویی هستند و گردش مالی این بازار با اضافه کردن بازی های تلفن همراه و رایانه های خانگی، چند برابر می شود.

هم اکنون در بازار بازی های ویدیویی در جهان، سه کنسول مهم وجود دارد که گیرمها از آن استفاده می کنند: «پلی استیشن ۴»، «ایکس باکس وان» و «نینتندو سوئیچ». از آن رو که این دستگاه ها وارداتی هستند، قیمت آن ها نیز بر مبنای قیمت دلار محاسبه می گردد. تا پیش از افزایش ناگهانی قیمت دلار، این امکان وجود داشت که با پرداخت حدود یک میلیون تومان، یک کنسول بازی را از بازار داخلی تهیه کرد؛ اما با افزایش ناگهانی قیمت، هم اکنون برای خرید یک دستگاه کنسول باید میلیتی مابین سه میلیون تا دوازده میلیون تومان هزینه کرد.

قیمت تجهیزات جانبی بازی های ویدیویی نیز همین وضعیت را دارد. دسته بازی و تجهیزات جانبی همچون عینک ویژه نیز قیمتی چند برابر پیدا کرده اند. بطور مثال یک عینک واقعیت مجازی از یک میلیون تومان به قیمت حدود چهار تا پنج میلیون تومان رسیده است، حسگرهای حرکتی حدود دو میلیون تومان به فروش می رسند و دسته های بازی نیز بین چهارصد تا پانصد هزار تومان نرخ گذاری می شوند.

نکته جالب تر آن است که از تیرماه سال گذشته و با افزایش نرخ دلار، دیگر ارزی برای واردات این تجهیزات اختصاص نمی یابد و حتی واردات برخی از تجهیزات و کنسول های بازی نیز ممنوع شده است. از همین رو اغلب تجهیزاتی که اکنون در بازار به فروش می رسند، به صورتی غیرقانونی وارد کشور می شوند. سه شرکت «مایکروسافت»، «نینتندو» و «سونی»، برای فروش دستگاه های بازی خود، نمایندگی رسمی در ایران ندارند و از همین رو دستگاه های فروخته شده در ایران فاقد هرگونه ضمانت یا خدمات پشتیبانی است. تعمیرکاران این دستگاه ها نیز اغلب به صورت تجربی، تعمیر این دستگاه ها را آموخته اند و در بسیاری از مواقع قادر به انجام تعمیرات لازم نیز نیستند. همین مسئله لذت بازی کردن نوجوانان و جوانان ایرانی را بسیار پر هزینه و در مواردی تلخ می (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کند؛ اما بطور حتم این هزینه های گزاف موجب انصراف علاقمندان از انجام بازی ویدیویی نخواهد شد.

● بازار سیاه بازی در زیر میزها

پس از تصویب قوانین نظارتی بر خرید و فروش بازی های ویدیویی، مقرر شد که فروشندگان برای عرضه بازی ها در بازار، مجوزهای لازم را اخذ کنند؛ اما از آنجایی که هیچکدام از شرکت های تولید کننده بین المللی تجهیزات یا بازی در ایران نمایندگی ندارند، برای این تولید کنندگان تفوٹی ندارد که آیا در ایران مجوزی اخذ خواهند کرد یا خیر. آنان می دانند که بازار بازی در ایران در کنترل باندهای مافیایی وارد کننده تجهیزات و بازی ها است و واسطه ها هستند که سود اصلی را خواهند برد.

این سود تا چه اندازه است؟ در پاسخ باید گفت بازی های نسل فعلی کنسول ها قابل کمی برداری نیستند و از همین رو قیمت این بازی ها نیز بسیار بالا است. در حالی که قیمت جهانی یک بازی ویدیویی دست اول بسته به زمان تولید، مابین پانزده تا شصت دلار است، در بازار ایران یک بازی جدید می تواند قیمتی تا حدود یک میلیون تومان نیز پیدا کند؛ قیمتی که تا پیش از افزایش نرخ دلار، حداکثر به دویست تا سیصد هزار تومان می رسید. جالب آنجا است که قیمت بازی ها بر مبنای قیمت دلار در بازار آزاد تعیین می گردد و با وجود کاهش پهای دلار در این بازار، قیمت بازی ها و تجهیزات مربوط به هیچ وجه کاهش نیافته است و نرخ دلار هجده هزار تومانی، مبنای محاسبه قیمت بازی ها و تجهیزات باقی مانده است!

قیمت نسخه های دست دوم این بازی های نیز بسیار افزایش یافته است و از مابلی مابین هفتاد هزار تا صد هزار تومان، به حدود دویست تا ششصد هزار تومان افزایش پیدا کرده است.

گردش مالی بازی های ویدیویی در ایران بسیار بالا است، با وجود ممنوعیت فروش، صدها مغازه در خیابان های جمهوری، انقلاب، میرداماد، ولیعصر و مانند آن، در خرید و فروش بازی ها مشارکت دارند. کافی است چهره ای جوان و قابل اعتماد داشته باشید تا با مراجعه به یکی از این فروشگاه ها، از فروشنده طلب بازی کنید و شاهد باشید که او از پستی مغازه یا زیر میز کار خود، بسته ای رنگارنگ از این بازی ها را بیرون بکشد و برای فروش به شما عرضه کند.

در صورتی که فروشنده بخواهد احتیاط بیشتری کند، تصاویر بازی های خود را در گوشی تلفن همراه یا کاتال فضایی مجازی خود نشان می دهد و پس از انتخاب شما و دریافت پول، بازی در یک بسته بندی و مخفیانه به دست شما خواهد رسید. گویی که شما در حال خرید مواد مخدر هستید!

برخی از فروشندگان نیز روش فروش اینترنتی در شبکه های اجتماعی یا ترم افزارهای فروش کالای دست دوم را برگزیده اند. با نگاهی به این شبکه ها می توان دید که روزانه صدها بازی خرید و فروش و ممنوعیت ها نادیده گرفته می شوند.

قیمت بازی های ویدیویی کنسول ها در ایران به هیچ وجه نظم خاصی ندارد. با توجه به ممنوعیت ها، هر فروشنده ای می تواند هر قیمتی را که بازار کشش آن را داشته باشد بر روی کالای خود بگذارد. برخی بازی ها نیز در بازار کمیاب هستند و از همین رو قیمت های بالاتری برای آن ها طلب می شود.

در این خرید و فروش ها، تقلب نیز فراوان است. بسیاری از فروشندگان بازی های دست دوم را به جای بازی نو به خریدار عرضه می کنند یا خریدار پس از خرید بازی در می یابد که لوح فشرده حاوی بازی، خراب است.

با توجه به محدودیت ها و ممنوعیت ها، خریداران امکان پیگیری خرید خود را ندارند. همچنین فروشندگان غیرقانونی به مسایلی همچون رده بندی سنی بازی یا محتوای آن اهمیتی نمی دهند و برخلاف قواعد جهانی فروش بازی، در ایران هر فردی با هر سنی، این امکان را دارد که از این بازار سیاه، هر بازی و با هر محتوایی را خریداری کند.

● بالا رفتن قیمت ها و رونق دوباره گیم نت ها

افزایش نرخ بازی های ویدیویی و کنسول های اجرا کننده آن ها، باعث شده است تا در ماه های اخیر دوباره بازار «گیم نت ها» گرم شود. گیم نت ها مراکزی هستند که در آن فرد می تواند با پرداخت مبلغی به نسبت اندک، برای ساعتی با یک دستگاه به بازی بپردازد. این مراکز در طی چند سال گذشته با توجه به رشد خرید دستگاه های کنسول خانگی توسط نوجوانان و جوانان، از رونق افتاده بودند؛ اما اکنون و با بالا رفتن قیمت ها، دوباره رونق پیدا کرده اند.

نکته جالب توجه آن است که بسیاری از کافه ها یا مراکز فرهنگی نیز تبدیل به مراکزی شبه گیم نت شده اند. صاحبان کافه ها یا قهوه خانه ها، با خرید یک یا چند کنسول به مشتریان خود اجازه می دهند که در کنار صرف قهوه، با دوستان خود بازی کنند. در ماه های اخیر حتی مراسم رونمایی از بازی های ویدیویی نیز در برخی کافه ها نیز برگزار شده است. وارد کنندگان عمده بازی های قاچاق با برگزار کردن چنین مراسم هایی، به فروش این بازی ها دست می زنند و کسب و کار خود را رونق می دهند.

● بازار سیاه و نیاز مبرم به ساماندهی

با وجود قوانین سختگیرانه و نظارت های فراوان، بازار سیاه خرید و فروش بازی های ویدیویی همچنان بر رونق است و تا زمانی که جوانان و نوجوانان، علاقمند به انجام بازی های ویدیویی باشند، این بازار مشتریان پروپاقرص خود را خواهد داشت. گردش مالی این بازار نیز روز به روز بیشتر می شود؛ اما به دلیل ممنوعیت های موجود، خزانه عمومی، هیچ بهره ای از این تجارت گسترده نمی برد و بازی های بدون اخذ مالیات یا دیگر کسورات قانونی، معامله می شوند. همچنین گیم نت های بسیاری در شهرها در حال فعالیت هستند که برخی از آن ها فاقد مجوزهای قانونی هستند.

به نظر می رسد بایستی تجدید نظری در نحوه مدیریت این بازار صورت پذیرد و حداقل در مورد بازی هایی که مشکلات اخلاقی یا سیاسی خاصی ندارد، کمتر سختگیری شده و خرید و فروش آن ها از طریق مجاری قانونی صورت پذیرد. همچنین رایزنی مسوولین می تواند باعث شود تا شرکت های اغلب ژاپنی تولید کننده تجهیزات بازی، در ایران نمایندگی هایی را برای سر و سامان دادن به این بازار آشفته افتتاح کنند تا وضعیت فعلی این بازار، اصلاح شود تا جوانان و نوجوانان از این وضعیت تابسانمان، بیش از پیش متضرر نشوند.

پژوهشیم ● ب.س.

بنیاد با انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک تفاهم نامه همکاری امضا کرد (۱۳۹۵-۰۷/۱۰-۱۶)

تفاهم نامه همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک امضا شد. به گزارش گیم نیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، چهارشنبه ۲۸ آذرماه تفاهم نامه ای میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان با هدف همکاری مشترک در حوزه ورزش های الکترونیک امضا شد. این تفاهم نامه به منظور ایجاد هم افزایی، همکاری و هماهنگی در اجرای برنامه ها و فعالیت های دو جانبه در حوزه ورزش های الکترونیک به امضا رسید.

همکاری مشترک جهت ساماندهی و نظارت بر مسابقات حضوری و برخط، تقویت باتوان در حوزه ورزش های الکترونیک، مشارکت در برگزاری المپیاد دانشجویی و دانش آموزی ورزش های الکترونیک، تلاش برای رفع نیاز بازیکنان حرفه ای در ابعاد داخلی و بین المللی؛ چند نمونه از مفاد همکاری قید شده در این تفاهم نامه همکاری بنیاد با انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک است.

این تفاهم نامه از لحظه امضا به مدت سه سال اعتبار دارد. گفتنی است به منظور برنامه ریزی، پیگیری و اجرای مفاد این تفاهم نامه از سوی بنیاد و انجمن، یک کمیته راهبردی تشکیل خواهد شد. این کمیته با تشکیل کارگروه های تخصصی در حوزه های مختلف ورزش های الکترونیک در جهت پیشروی موارد ذکر شده در تفاهم نامه قدم بر می دارد.

محمدکافش یعقوبی به عنوان رئیس انجمن ورزش های الکترونیک وزارت ورزش، حسن کریمی مدیرعامل و محمد حاجی میرزایی عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای امضاکنندگان این تفاهم نامه بودند.

وبنا / وقتی که همه بگویند نه**امضای تفاهم نامه همکاری میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک**

(۱۳۹۵-۰۷/۱۰-۱۶)

چهارشنبه ۲۸ آذرماه تفاهم نامه ای میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و انجمن بازی ها و ورزش های الکترونیک وزارت ورزش و جوانان با هدف همکاری مشترک در حوزه ورزش های الکترونیک امضا شد.

این تفاهم نامه به منظور ایجاد هم افزایی، همکاری و هماهنگی در اجرای برنامه ها و فعالیت های دو جانبه در حوزه ورزش های الکترونیک به امضا رسید.

همکاری مشترک جهت ساماندهی و نظارت بر مسابقات حضوری و برخط، تقویت باتوان در حوزه ورزش های الکترونیک، مشارکت در برگزاری المپیاد دانشجویی و دانش آموزی ورزش های الکترونیک، تلاش برای رفع نیاز بازیکنان حرفه ای در ابعاد داخلی و بین المللی؛ چند نمونه از مفاد همکاری قید شده در این تفاهم نامه است.

این تفاهم نامه از لحظه امضا به مدت سه سال اعتبار دارد. گفتنی است به منظور برنامه ریزی، پیگیری و اجرای مفاد این تفاهم نامه از سوی بنیاد و انجمن، یک کمیته راهبردی تشکیل خواهد شد. این کمیته با تشکیل کارگروه های تخصصی در حوزه های مختلف ورزش های الکترونیک در جهت پیشروی موارد ذکر شده در تفاهم نامه قدم بر می دارد.

محمدکافش یعقوبی به عنوان رئیس انجمن ورزش های الکترونیک وزارت ورزش، حسن کریمی مدیرعامل و محمد حاجی میرزایی عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای امضاکنندگان این تفاهم نامه بودند.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

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

۱۳۹۷/۱۰/۰۱

