

۱۳۹۷/۰۹/۱۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

فهرست



۲	بازی های رایانه ای آینده روشنی در بازارهای جهانی دارند	رسالت
۳	بازی های رایانه ای آینده روشنی در بازارهای جهانی دارند	رسالت
۵	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	ایران انویست
۶	نهادهای مروج به بازی های داخلی بها نمی دهند!	رسالت
۷	نهادهای مروج به بازی های داخلی بها نمی دهند!	رسالت
۸	فراخوان جشنواره بازی های ویدیویی اعلام شد	عصر ارتباط
۸	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد	روز یک بازی
۹	مشکلات خود را در بازی های آنلاین گزارش کنید	ZOOMG
۹	مشکلات خود را در بازی های آنلاین گزارش کنید	پول و تجارت Pool Ya Tagerat
۱۰	مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند	بانک سنتز
۱۰	مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند	میزبانی شبستان
۱۱	مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند	قوانینوز
۱۱	مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند	خبرگزاری پانا
۱۲	بنیاد ملی بازی ها برای رفع مشکلات بازی های آنلاین با گیمرها همکاری خواهد کرد	دیجیاتو
۱۲	بنیاد ملی بازی های رایانه ای: گیمرها اختلال های اینترنتی خود را گزارش دهند	پیشگامت
۱۲	مشکلات زیرساختی بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای را گزارش کنید	عصر ارتباط
۱۳	مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند	روز یک بازی
۱۳	مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند	سپاه
۱۳	پیشرفت بازی های ویدئویی در گرو ارتباط با دانشگاه	مركزی سادیا

۱۴	دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال آغاز به کار کرد	باشگاه خبرنگاران
۱۵	مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند	سخت افزار
۱۵	مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند	باشگاه خبرنگاران
۱۵	بازدید کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رقابت تیم های تولید محتوای بسیج	سکینه Dana
۱۶	دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال آغاز به کار کرد	ایران آنلاین
۱۷	بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رقابت بزرگ تولید محتوای دیجیتال بسیج/فیلم	سکینه Dana
۱۷	بازدید مدیرعامل بنیاد بازی های کامپیوتری کشور از غرفه مازندران	تجارتگر
۱۷	در اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال از برگزیدگان تقدیر شد +تصاویر	باشگاه خبرنگاران
۱۸	ایده پردازان در این زمان اندک بازی های خوبی طراحی کرده اند/ اقدام مهم تر از این رقابت ها، شناسایی و سرمایه گذاری روی استعدادهاست	سکینه Dana
۱۹	برندگان جوایز بازی های جدی ۱۳۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند	عصر ارتباط
۲۰	روغمایی از کتاب های جدیدالانتشار دانشگاه صدا و سیما	مرکز رسانه ها و روابط عمومی
۲۰	برندگان جوایز بازی های جدی ۱۳۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند	سپهر

تعداد محتوا : ۳۱



روزنامه

۴

مجله

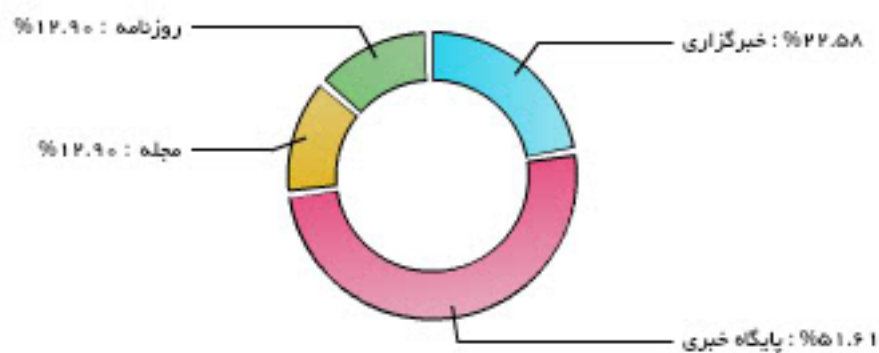
۴

پایگاه خبری

۱۶

خبرگزاری

۷



بازی های رایانه ای آینده روشنی در بازارهای جهانی دارند

«حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بازی های رایانه ای می گوید: شاید به جرات بتوان اذعان کرد که بازی های رایانه ای در قیاس با سایر کالاهای آی تی حرف جدیدی برای گفتن داشته و آینده روشنی در حوزه بازارهای جهانی دارد.»

بازی های رایانه ای این روزها به عنوان یک صنعت در جهان مطرح است، صنعتی که در ژاپن و چین مسیر رو به رشد فزاینده ای در پیش گرفته و خیلی زود توانسته بسیاری از بازارهای جهانی و گیم نت های دنیا را تسخیر کند اما اینکه سهم ایران در این صنعت کجاست و اصلاً وضعیت تولید این بازی ها در داخل ایران به چه شکلی است موضوعی است که «رسالت» را پای صحبت های «حسن کریمی قدوسی»، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشانداده است. این مصاحبه را پیش رو دارید.

«جناب کریمی! در ابتدا بفرمایید وضعیت تولید بازی های رایانه ای در ایران به چه شکلی است؟ چه آماری از تولید بازی و تعداد بازیکنان در کشور دارید؟

ما ۱۰ سال پیش تصمیم گرفتیم که تولیدکننده بازی های رایانه ای ایرانی باشیم و قبل از این ۱۰ سال هم هیچ بازی به صورت تجاری در کشور ما ساخته نمی شد لذا از صفر درصد سال ۱۳۸۶ امروز به سهم ۱۴ درصدی بازی های رایانه ای ایرانی از بازار رسیدیم ضمن اینکه حجم بازار هم رشد فزاینده ای داشته است. هر چند رقابت در این بازار از رقابت در محصولات فرهنگی واقعا سخت تر است اما بازار فروش بازی های رایانه ای سال ۹۶ حدود ۹۲۰ میلیارد تومان بوده و شرکت های ما توانستند در مقایسه با بازار خارجی ۱۴ درصد سهم کسب کنند. بازار بازی های رایانه ای برخلاف موضوعات سینما و تئاتر و موسیقی و کتاب در فضایی کاملاً خصوصی رقابت می کند اما حقیقتاً یک رقابت ناعادلانه است از این جهت که بازی های خارجی خیلی راحت وارد کشور ما می شود و درگیری مسایل حقوقی را ندارند ضمن اینکه بازی های خارجی به عنوان نمونه بازی های کامپیوتری به صورت قفل شکسته در داخل کشور عرضه می شوند مخصوصاً که قانون کپی رایت را رعایت نمی کنیم و متأسفانه بنیاد مجوز می دهد به این علت که می خواهیم بازار را از عرضه بازی های غیر مجاز مصون نگه داریم و محتوای مناسب را به خانواده ها برسانیم و این باعث شده که بازی های خارجی

ارزان قیمت در مغازه ها و بازارهای دیجیتال پیدا شود و از طرف دیگر بازی های ایرانی نتوانند رقابت خوبی داشته باشند.

۲۸ میلیون گیر در داخل کشور

اما باید گفت عشق به بازی سازی بازی های رایانه ای باعث شده که در این مدت ۱۰ سال رشد خوبی داشته باشیم؛ چنانچه اکنون حدود سه هزار نفر بازی ساز در داخل کشور داریم و بیش از ۱۰۰ شرکت در داخل کشورمان مشغول فعالیت در این حوزه هستند. در بازار داخلی هم ۲۸ میلیون نفر گیر داریم که به طور متوسط در روز ۹۰ دقیقه بازی می کنند.

سرانه مصرف ۳۲ دقیقه ای بازی های رایانه ای در کشور

سرانه مصرف بازی کردن در داخل کشور حدود ۳۲ دقیقه است که در مقایسه با مصرف دیگر محصولات فرهنگی واقعا سرانه مصرف بیشتری دارد و این نشان می دهد که در مقایسه با دیگر محصولات فرهنگی در این حوزه مشکل مصرف نداریم به عنوان نمونه در تئاتر و سینما و کتاب مشکل مصرف داریم و وزارت فرهنگ و ارشاد تلاش می کنند که مردم بیشتر مطالعه کنند اما در خصوص بازی های رایانه ای نگرانی و دغدغه مصرف نداریم بلکه نگرانی ما مصرف بازی های خارجی است.

برای رقابت بازار نباید جلوی بازی های خارجی را بگیریم

برای رقابت در این بازار نباید جلوی بازی های خارجی را بگیریم بلکه باید کیفیت بازی های ایرانی را زیاد کنیم و در شرکت ها تیم های شناسنامه دار فعالیت کنند و این نیازمند بودجه است. در این مدت ۱۰ سال بودجه ما از یک میلیارد به ۱۰ میلیارد رسیده در صورتی که میزان توقع بازار رقابتی بسیار بیشتر از این بوده و هست. در هر صورت این مبحث درباره نهایی است که در لایزال نیاز به توجه و آب زبانی دارد و باید فکر جدی و اعتبارات بیشتری به این حوزه تخصیص دهند. بنیاد در این زمینه برادری اش را ثابت کرده است؛ چنانچه ساختار حمایتی همگرا به صورت شفاف و برنامه و آیین نامه محور منتشر شده و اگر یک میلیارد تومان تزریق کنیم این ساختار یک درصد کارایی دارد و ۱۰ میلیارد تومان تخصیص دهیم ۱۰ درصد کارایی دارد و ۱۰۰ میلیارد تومان تزریق کنیم ۱۰۰ درصد کارایی دارد.

در خصوص هرم همگرا بیشتر توضیح دهید؛ بفرمایید این هرم چقدر توانسته در حمایت از بازی های رایانه ای مفید باشد؟

اکنون ارزیابی سال نخست همگرا تمام شده است؛ همگرا کاری فکری است که سال ۹۶ شروع شد و انتهای بهار جاری به اتمام رسید و ثبت نام شرکت ها هم از تیرماه شروع شد و آبان ماه به اتمام رسید و ارزیابی ها هم به اتمام رسیده و نتایج هم اعلام شده و تا اوایل آذرماه شرکت ها فرصت دارند نسبت به رتبه شان اعتراض کنند و بعد از بررسی اعتراض ها، توسط آذرماه نتایج نهایی رتبه بندی شرکت ها اعلام می شود.

«در راستای تولید بازی های رایانه ای چه میزان موفق شدید که متناسب با بازی های رایانه ای و استانداردهای دنیا حرکت کنید؟

ببینید تمام تلاش ما در این مدت ۱۰ سال این بود که بازی هایی را برای بازار داخلی ارائه دهیم اما امروز با توجه به افزایش کیفیت، برخی بازی ها و محصولات در بازار خارجی هم به فروش می رسد لذا می توان گفت وارد تولید بازی های صادرات محور شدیم و در حال حاضر ارتباط با جامعه جهانی بازی ساز و انجام اقدامات زیرساختی این مهم یکی از اهداف بنیاد شده تا جایی که طی دو سال ۸۰ - ۷۰ ناشر و سخنران بازی های رایانه ای مطرح از ۳۰ - ۲۰ کشور دنیا را به تهران آوردیم.

وقتی ۱۰ سال پیش شروع کردیم سعی کردیم فقط برای بازارهای داخل بازی داشته باشیم اما در این سه چهار سال اخیر علاقه بسیاری بین بازی سازهای ما و موفقیت قابل توجهی در خصوص برخی از بازی ها بوجود آمده که سبب شده بتوانند بازی هایشان را در خارج از کشور منتشر کنند.

می توان گفت تقریباً به تعداد انگشت های دست بازی داریم که طی دو سه سال اخیر در بازارهای خارج از کشور منتشر شده و قابل قبول است و فروش دلاری خوبی هم داشته است. الان به مراتب یکی از درخشان ترین وضعیت های موجود را داریم و در طی چند سال اخیر که در زمینه تولید بازی های صادرات محور حرکت داشتیم یکی از سیاست هایی که بنیاد در پیش گرفته و اتخاذ کرده ترویج ارتباط با جامعه جهانی بازی ساز و ایجاد زیر ساخت ها برای انجام این کار برای بازی سازان بوده است. در رویداد «TBC» که دو سالی هست در تیر ماه برگزار می کنیم بیش از ۷۰ ناشر و سخنران از ده ها کشور دنیا از ایالات متحده گرفته تا کانادا، استرالیا، ژاپن و کشورهای اروپایی شرکت می کنند. این امر انگیزه، شجاعت و تعامل بازی سازان داخلی برای حرکت در مسیر تولید متناسب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با استانداردها و رقابت در بازارهای جهانی بالا برده است.

ساخت ۶ عنوان بازی با هدف بازارهای خارجی

به طور کلی اکنون ۶ عنوان خوب بازی برای داخل ایران وجود دارد که با هدف بازارهای جهانی ساخته شده است مانند بازی قصه بیستون و بازی سرتوشت؛ این ها بازی هایی هستند که صرفاً برای بازارهای جهانی ساخته می شوند و دوتا از این بازی ها همین الان ناشر پیدا کرده و یکی به پشن قرار داد نزدیک است و این نشان دهنده این است که با اندکی افزایش سرمایه گذاری و بهادادن به بازی سازان، ما می توانیم در آینده سهمی از بازارهای جهانی داشته باشیم. با این حال بازار داخلی ما بازاری محدود است و سهم بازی های ایرانی در بازار ما سال گذشته ۶۰-۵۰ میلیارد تومان بوده و رقم کمی نسبت به صنایع فرهنگی نیست ولی در بازار جهانی نزدیک ۱۲۰ میلیارد دلار است چرا که با توجه به نرخ ارز سهمی که از صادرات انجام می شود، سود بسیار زیادی دارد و ما هم کاملاً توانش را در این زمینه داریم.

آینده روشن بازی های رایانه ای داخلی در بازارهای خارجی

شاید به جرات بتوان اذعان کرد که بازی های رایانه ای در قیاس با سایر کالاهای «IT»

حرف جدیدی برای گفتن داشته و آینده روشنی در حوزه بازارهای جهانی دارد.

«جناب کریمی! فکر می کنید در حال حاضر با توجه به رقابتی که در بازی های رایانه ای در دنیا وجود دارد و با توجه به جنبه مثبتی که ما در بازی های مان در مقایسه با بازی های خارجی داریم که همان رعایت نکات اخلاقی است، بازی های ایرانی چقدر می تواند در کشور های اسلامی جذاب بوده و سهم خوبی از بازار های این کشورها را در این حوزه به خود اختصاص دهد؟ اصلاً برنامه ای در این زمینه دارید؟»

واقعیتش این است که تاکنون مثال موفقیتی برای انتشار در کشورهای اسلامی نداشتیم؛ صادقانه بگویم که اتفاقاً بازی های ساخت ایران در بازارهای اروپایی و آمریکایی اقبال بیشتری داشته و اینطور نبوده که بازی تولید داخل را در کشورهای حوزه خلیج فارس یا کشورهای منطقه به فروش برسانیم. این دلایل مختلفی دارد و شاید یکی از عوامل آن به سبب عدم توجه بازی سازها به این مسئله و بخشی هم بازارهای مربوط به کشورهای اسلامی است که بازار بزرگی در مقایسه با بازارهای دیگر جهان ندارد، برای همین بازی سازها به سمت بازارهای بزرگ تر رفتند تا بتوانند سهمی از بازار جهانی را از آن خود کنند.

اما معتقدم می توان اقدامات موثری در این زمینه انجام داد و حتی ما برای سال آینده یک برنامه جدی هم برای ساخت بازی برای مالزی داریم و قرار است کارهایی انجام دهیم و تعاملاتی در این حوزه پیش بینی کردیم تا شرایط خوبی با مالزی برقرار بشود غیر از این هنوز تجربه موفقیتی با کشورهای اسلامی نداشتیم. «چطور می توانیم با تولید بازی های جذاب از ورود بازی های رایانه ای خارجی به داخل کشور جلوگیری کنیم؟ اصلاً تاکنون توانسته اید بازی هایی تولید کنید تا بازیکن را به جای بازی خارجی جذب کند؟»

به نظر من بهترین راه مقابله با مصرف بازی های خارجی در داخل کشور، افزایش تولید داخلی است؛ نخست می باید سطح توقعات را بر اساس واقعیت ها تنظیم کنیم، در هیچ جای دنیا مردم صرفاً مصرف کننده تولیدات داخلی نیستند شاید فقط ژاپن و چین که خیلی خاص اند و تولیدات کشور خودشان را مصرف می کنند. در بقیه نقاط دنیا بازارشان تنها در دست تولیدات داخلی نیست، مثلاً در ترکیه که به لحاظ ساخت و زمان شروع فعالیت در عرصه بازی سازی خیلی مشابه ایران است، تنها ۱۰ درصد از بازارش سهم بازی تولید داخلی اش است و در ایران هم این سهم ۱۴ درصد هست، ما نمی توانیم این را به صد برسائیم و نباید و نمی شود هم آن را صد کنیم لذا به اعتقاد بنده هدف گذاری ۱۰ درصدی از سهم بازار داخلی کشور برای تولیدات داخلی واقع بینانه است. با این حال و به طور قطع اگر بازی تولید داخل مناسبی ساخته بشود که الان ساخته شده می تواند سهم بیشتری از بازار داخلی را به خود اختصاص داده و مخاطبان بیشتری جذب کند. استقبال بازیکنان موبایلی از «آمیرزا»

مخاطب های بازی های رایانه ای به طور کلی سه دسته بازی استفاده می کنند بازی موبایل، بازی کامپیوتر، بازی کنسول. ما در زمینه بازی های موبایل وضعیت مان خیلی خوب است و خیلی از مردم ما بازی های تولید داخل را استفاده می کنند مثل بازی «آمیرزا» این ها بازی هایی هستند که زمان بازی کردن خوبی را به خودش اختصاص می دهند ولی در سگمنت کامپیوتری و کنسولی در تولید تقریباً صفریم که یکی از علت هایش کمی رایت و قیمت های خیلی پایین بازی های خارجی است.

الان یک بازی رایانه ای خارجی ۶۰ دلار قیمت دارد و با قیمت فعلی دلار ۹۰۰ هزار تومان است اما به دلیل عدم رعایت حقوق مالکان معنوی و شکستن قفل و انتشارش، آن بازی با قیمت ۱۵ هزار تومان در داخل کشور ما دارد فروخته می شود یا گاهی به صورت رایگان دانلود می شود. یعنی یک بازی که حداقل ۲۰۰ تا ۲۵۰ میلیون دلار هزینه تولید آن بوده با ۱۵ هزار تومان دارد به دست مصرف کننده ایرانی می رسد در چنین شرایطی مسلماً بازیکن ایرانی از بازی خارجی که با قفل لورجینال دارد عرضه می شود استقبال نمی کند. ادامه این گفت و گو را در شماره بعد می خوانید.

مدیرعامل بازی های رایانه ای در گفت و گو با رسالت: بازی های رایانه ای آینده روشنی در بازارهای جهانی دارند

«حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بازی های رایانه ای می گوید: شاید به جرات بتوان اذعان کرد که بازی های رایانه ای در قیاس با سایر کالاهای آی تی حرف جدیدی برای گفتن داشته و آینده روشنی در حوزه بازارهای جهانی دارد.»

بازی های رایانه ای این روزها به عنوان یک صنعت در جهان مطرح است، صنعتی که در ژاپن و چین مسیر رو به رشد فزاینده ای در پیش گرفته و خیلی زود توانسته بسیاری از بازارهای جهانی و گیم نت های دنیا را تسخیر کند، اما اینکه سهم ایران در این صنعت کجاست و اصلاً وضعیت تولید این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی ها در داخل ایران به چه شکلی است موضوعی است که «رسالت» را پای صحبت های «حسن کریمی قدوسی»، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشاند. این مصاحبه را پیش رو دارید.

جناب کریمی! در ابتدا بفرمایید وضعیت تولید بازی های رایانه ای در ایران به چه شکلی است؟ چه آماری از تولید بازی و تعداد بازیکنان در کشور دارید؟
ما ۱۰ سال پیش تصمیم گرفتیم که تولید کننده بازی های رایانه ای ایرانی باشیم و قبل از این ۱۰ سال هم هیچ بازی به صورت تجاری در کشور ما ساخته نمی شد لذا از صفر درصد سال ۱۳۸۶ امروز به سهم ۱۴ درصدی بازی های رایانه ای ایرانی از بازار رسیدیم ضمن اینکه حجم بازار هم رشد فزاینده ای داشته است. هر چند رقابت در این بازار از رقابت در محصولات فرهنگی واقعا سخت تر است اما بازار فروش بازی های رایانه ای سال ۹۶ حدود ۹۲۰ میلیارد تومان بوده و شرکت های ما توانستند در مقایسه با بازار خارجی ۱۴ درصد سهم کسب کنند. بازار بازی های رایانه ای برخلاف موضوعات سینما و تئاتر و موسیقی و کتاب در فضایی کاملا خصوصی رقابت می کند اما حقیقتا یک رقابت ناعادلانه است از این جهت که بازی های خارجی خیلی راحت وارد کشور ما می شود و درگیری مسایل حقوقی را ندارند ضمن اینکه بازی های خارجی به عنوان نمونه بازی های کامپیوتری به صورت قفل شکسته در داخل کشور عرضه می شوند مخصوصا که قانون کپی رایت را رعایت نمی کنیم و متأسفانه بنیاد مجوز می دهد به این علت که می خواهیم بازار را از عرضه بازی های غیر مجاز مصون نگه داریم و محتوای مناسب را به خانواده ها برسانیم و این باعث شده که بازی های خارجی

ارزان قیمت در مغازه ها و بازارهای دیجیتال پیدا شود و از طرف دیگر بازی های ایرانی نتوانند رقابت خوبی داشته باشند.

۲۸ میلیون گیر در داخل کشور

اما باید گفت عشق به بازی سازی بازی های رایانه ای باعث شده که در این مدت ۱۰ سال رشد خوبی داشته باشیم؛ چنانچه اکنون حدود سه هزار نفر بازی ساز در داخل کشور داریم و بیش از ۱۰۰ شرکت در داخل کشورمان مشغول فعالیت در این حوزه هستند. در بازار داخلی هم ۲۸ میلیون نفر گیر داریم که به طور متوسط در روز ۹۰ دقیقه بازی می کنند.

سرانه مصرف ۳۲ دقیقه ای بازی های رایانه ای در کشور

سرانه مصرف بازی کردن در داخل کشور حدود ۳۲ دقیقه است که در مقایسه با مصرف دیگر محصولات فرهنگی واقعا سرانه مصرف بیشتری دارد و این نشان می دهد که در مقایسه با دیگر محصولات فرهنگی در این حوزه مشکل مصرف نداریم به عنوان نمونه در تئاتر و سینما و کتاب مشکل مصرف داریم و وزارت فرهنگ و ارشاد تلاش می کنند که مردم بیشتر مطالعه کنند اما در خصوص بازی های رایانه ای نگرانی و دغدغه مصرف نداریم بلکه نگرانی ما مصرف بازی های خارجی است.

برای رقابت بازار نباید جلوی بازی های خارجی را بگیریم

برای رقابت در این بازار نباید جلوی بازی های خارجی را بگیریم بلکه باید کیفیت بازی های ایرانی را زیاد کنیم و در شرکت ها تیم های شناسنامه دار فعالیت کنند و این نیازمند بودجه است. در این مدت ۱۰ سال بودجه ما از یک میلیارد به ۱۰ میلیارد رسیده در صورتی که میزان توقع بازار رقابتی بسیار بیشتر از این بوده و هست. در هر صورت این مبحث درباره نهالی است که در لابلای نیاز به توجه و آب زبانی دارد و باید فکر جدی و اعتبارات بیشتری به این حوزه تخصیص دهند. بنیاد در این زمینه برادری اش را ثابت کرده است؛ چنانچه ساختار حمایتی همگرا به صورت شفاف و برنامه و آیین نامه محور منتشر شده و اگر یک میلیارد تومان تزریق کنیم این ساختار یک درصد کارایی دارد و ۱۰ میلیارد تومان تخصیص دهیم ۱۰ درصد کارایی دارد و ۱۰۰ میلیارد تومان تزریق کنیم ۱۰۰ درصد کارایی دارد.

در خصوص هرم همگرا بیشتر توضیح دهید؛ بفرمایید این هرم چقدر توانسته در حمایت از بازی های رایانه ای مفید باشد؟

اکنون ارزیابی سال نخست همگرا تمام شده است؛ همگرا کاری فکری است که سال ۹۶ شروع شد و انتهای بهار جاری به اتمام رسید و ثبت نام شرکت ها هم از تیرماه شروع شد و آبان ماه به اتمام رسید و ارزیابی ها هم به اتمام رسیده و نتایج هم اعلام شده و تا اوایل آذرماه شرکت ها فرصت دارند نسبت به رتبه شان اعتراض کنند و بعد از بررسی اعتراض ها، لواسط آذرماه نتایج نهایی رتبه بندی شرکت ها اعلام می شود.

در راستای تولید بازی های رایانه ای چه میزان موفق شدید که متناسب با بازی های رایانه ای و استانداردهای دنیا حرکت کنید؟

ببینید تمام تلاش ما در این مدت ۱۰ سال این بود که بازی هایی را برای بازار داخلی ارائه دهیم اما امروز با توجه به افزایش کیفیت، برخی بازی ها و محصولات در بازار خارجی هم به فروش می رسد لذا می توان گفت وارد تولید بازی های صادرات محور شدیم و در حال حاضر ارتباط با جامعه جهانی بازی ساز و انجام اقدامات زیرساختی این مهم یکی از اهداف بنیاد شده تا جایی که طی دو سال ۸۰ - ۷۰ ناشر و سخنران بازی های رایانه ای مطرح از ۳۰ - ۲۰ کشور دنیا را به تهران آوردیم.

وقتی ۱۰ سال پیش شروع کردیم سعی کردیم فقط برای بازارهای داخل بازی داشته باشیم اما در این سه چهار سال اخیر علاقه بسیاری بین بازی سازهای ما و موفقیت قابل توجهی در خصوص برخی از بازی ها بوجود آمده که سبب شده بتوانند بازی هایشان را در خارج از کشور منتشر کنند.

می توان گفت تقریبا به تعداد انگشت های دست بازی داریم که طی دو سه سال اخیر در بازارهای خارج از کشور منتشر شده و قابل قبول است و فروش دلاری خوبی هم داشته است. الان به مراتب یکی از درخشان ترین وضعیت های موجود را داریم و در طی چند سال اخیر که در زمینه تولید بازی های صادرات محور حرکت داشتیم یکی از سیاست هایی که بنیاد در پیش گرفته و اتخاذ کرده ترویج ارتباط با جامعه جهانی بازی ساز و ایجاد زیر ساخت ها برای انجام این کار برای بازی سازان بوده است. در رویداد «TBC» که دو سالی هست در تیر ماه برگزار می کنیم بیش از ۷۰ ناشر و سخنران از ده ها کشور دنیا از ایالات متحده گرفته تا کانادا، استرالیا، ژاپن و کشورهای اروپایی شرکت می کنند. این امر انگیزه، شجاعت و تعامل بازی سازان داخلی برای حرکت در مسیر تولید متناسب با استانداردها و رقابت در بازارهای جهانی بالا برده است.

ساخت ۶ عنوان بازی با هدف بازارهای خارجی

به طور کلی اکنون ۶ عنوان خوب بازی برای داخل ایران وجود دارد که با هدف بازارهای جهانی ساخته شده است مانند بازی قصه بیستون و بازی سرنوشت؛ این ها بازی هایی هستند که صرفا برای بازارهای جهانی ساخته می شوند و دوتا از این بازی ها همین الان ناشر پیدا کرده و یکی به پستن قرار داد نزدیک است و این نشان دهنده این است که با اندکی افزایش سرمایه گذاری و بهادادن به بازی سازان، ما می توانیم در آینده سهمی از بازارهای جهانی داشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) باشیم با این حال بازار داخلی ما بازاری محدود است و سهم بازی های ایرانی در بازار ما سال گذشته ۶۰-۵۰ میلیارد تومان بوده و رقم کمی نسبت به صنایع فرهنگی نیست ولی در بازار جهانی نزدیک ۱۲۰ میلیارد دلار است چرا که با توجه به نرخ ارز سهمی که از صادرات انجام می شود، سود بسیار زیادی دارد و ما هم کاملاً توانش را در این زمینه داریم.

آینده روشن بازی های رایانه ای داخلی در بازارهای خارجی

شاید به جرات بتوان اذعان کرد که بازی های رایانه ای در قیاس با سایر کالاهای «IT»

حرف جدیدی برای گفتن داشته و آینده روشنی در حوزه بازارهای جهانی دارد.

«جناب کریمی! فکر می کنید در حال حاضر با توجه به رقابتی که در بازی های رایانه ای در دنیا وجود دارد و با توجه به جنبه مثبتی که ما در بازی های مان در مقایسه با بازی های خارجی داریم که همان رعایت نکات اخلاقی است، بازی های ایرانی چقدر می تواند در کشور های اسلامی جذاب بوده و سهم خوبی از بازار های این کشورها را در این حوزه به خود اختصاص دهد؟ اصلاً برنامه ای در این زمینه دارید؟»

واقعیتش این است که تاکنون مثال موفقی برای انتشار در کشورهای اسلامی نداشتیم؛ صادقانه بگویم که اتفاقاً بازی های ساخت ایران در بازارهای اروپایی و آمریکایی اقبال بیشتری داشته و اینطور نبوده که بازی تولید داخل را در کشورهای حوزه خلیج فارس یا کشورهای منطقه به فروش برسانیم. این دلایل مختلفی دارد و شاید یکی از عوامل آن به سبب عدم توجه بازی سازها به این مسئله و بخشی هم بازارهای مربوط به کشورهای اسلامی است که بازار بزرگی در مقایسه با بازارهای دیگر جهان ندارد، برای همین بازی سازها به سمت بازارهای بزرگ تر رفتند تا بتوانند سهمی از بازار جهانی را از آن خود کنند.

اما معتقدم می توان اقدامات موثری در این زمینه انجام داد و حتی ما برای سال آینده یک برنامه جدی هم برای ساخت بازی برای مالزی داریم و قرار است کارهایی انجام دهیم و تعاملاتی در این حوزه پیش بینی کردیم تا شرایط خوبی با مالزی برقرار شود غیر از این هنوز تجربه موفقی با کشورهای اسلامی نداشتیم. «چطور می توانیم با تولید بازی های جذاب از ورود بازی های رایانه ای خارجی به داخل کشور جلوگیری کنیم؟ اصلاً تاکنون توانسته اید بازی هایی تولید کنید تا بازیکن را به جای بازی خارجی جذب کند؟»

به نظر من بهترین راه مقابله با مصرف بازی های خارجی در داخل کشور، افزایش تولید داخلی است؛ نخست می باید سطح توقعات را بر اساس واقعیت ها تنظیم کنیم، در هیچ جای دنیا مردم صرفاً مصرف کننده تولیدات داخلی نیستند شاید فقط ژاپن و چین که خیلی خاص اند و تولیدات کشور خودشان را مصرف می کنند. در بقیه نقاط دنیا بازارشان تنها در دست تولیدات داخلی نیست، مثلاً در ترکیه که به لحاظ ساخت و زمان شروع فعالیت در عرصه بازی سازی خیلی مشابه ایران است، تنها ۱۰ درصد از بازارش سهم بازی تولید داخلی اش است و در ایران هم این سهم ۱۴ درصد هست، ما نمی توانیم این را به صد برسانیم و نباید و نمی شود هم آن را صد کنیم لذا به اعتقاد بنده هدف گذاری ۱۰ درصدی از سهم بازار داخلی کشور برای تولیدات داخلی واقع بینانه است. با این حال و به طور قطع اگر بازی تولید داخل مناسبی ساخته بشود که الان ساخته شده می تواند سهم بیشتری از بازار داخلی را به خود اختصاص داده و مخاطبان بیشتری جذب کند. استقبال بازیکنان موبایلی از «آمیرزا»

مخاطب های بازی های رایانه ای به طور کلی سه دسته بازی استفاده می کنند بازی موبایل، بازی کامپیوتر، بازی کنسول. ما در زمینه بازی های موبایل وضعیت مان خیلی خوب است و خیلی از مردم ما بازی های تولید داخل را استفاده می کنند مثل بازی «آمیرزا» این ها بازی هایی هستند که زمان بازی کردن خوبی را به خودش اختصاص می دهند ولی در سگمنت کامپیوتری و کنسولی در تولید تقریباً صفریم که یکی از علت هایش کپی رایت و قیمت های خیلی پایین بازی های خارجی است.

الان یک بازی رایانه ای خارجی ۶۰ دلار قیمت دارد و با قیمت فعلی دلار ۹۰۰ هزار تومان است اما به دلیل عدم رعایت حقوق مالکان معنوی و شکستن قفل و انتشارش، آن بازی با قیمت ۱۵ هزار تومان در داخل کشور ما دارد فروخته می شود یا گاهی به صورت رایگان داتلود می شود. یعنی یک بازی که حداقل ۲۰۰ تا ۲۵۰ میلیون دلار هزینه تولید آن بوده با ۱۵ هزار تومان دارد به دست مصرف کننده ایرانی

می رسد در چنین شرایطی مسلماً بازیکن ایرانی از بازی خارجی که با قفل لورجینال دارد عرضه می شود استقبال نمی کند.

ادامه این گفت و گو را در شماره بعد می خوانید.



فرهنگ و هنر

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۱۳۹۵/۰۹/۰۱)

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 ایران اکنومیس 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 بااستعداد و بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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.



رسالت

مدیرعامل بازی های رایانه ای در گفت و گو با رسالت: نهادهای مروج به بازی های داخلی بها نمی دهند!

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بازی های رایانه ای

می گویند: «نهادهای مروج به بازی های داخلی بها نمی دهند، در حالی که به تئاتر یا سینما بها می دهند ولی برای بازی های رایانه ای که می تواند آینده درخشانی داشته باشد نه! اگر دقت کنیم مخاطب گیم خیلی بیشتر از مخاطبان سینما و تئاتر است.»

گفته می شود «مروژه تعداد زیادی از افراد جامعه در سنین مختلف از بازی های رایانه ای استفاده می کنند. طبق پیمایش سال ۱۳۹۵ حدود ۲۲ میلیون بازیکن ۱۲ تا ۶۰ ساله در ایران وجود دارند که بیش از نیمی از آن ها به طور مستمر بازی می کنند.» در شماره قبل پیرامون این صنعت با حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بازی های رایانه ای

به گفت و گو پرداختیم و اکنون بخش دوم و انتهایی این مصاحبه را از نظر می گذرانید.

«مطابق دیدگاه شما، مهم ترین آسیبی که در حوزه بازی های رایانه ای وجود دارد، شامل چه مسئله یا مسائلی است؟

آسیبی که کپی رایت به بازی های کنسولی می زند

متأسفانه در حوزه بازی های کامپیوتری، کپی رایت لطمه جدی وارد کرده و باید عنوان کنم که متأسفانه بحث تحریم هم این لطمه را بیشتر کرده که البته بیشتر متوجه بازی های

کنسولی است چرا که بازی های کنسولی با قفل های شکسته نشده و لورجیتال باید خریداری شود. این بازی ها در ایران الان قیمتی حدود ۹۰۰ هزار تومان دارند! از طرفی ما می توانستیم تولید کننده بازی های کنسولی باشیم ولی تولید بازی های کنسولی باید با تایید سازنده آن کنسول اتفاق بیفتد.

ما سه کنسول مهم در دنیا داریم سونی که پلی استیشن را دارد، مایکروسافت که ایکس باکس را دارد و نیتندو که سوییچ و کنسول های مختلف را دارد. لذا به صورت عمده در ایران اصلاً نمی توانیم این بازی ها را تولید داشته باشیم و مصرف کننده بازی های کنسولی خارجی هستیم چرا که صاحبان کنسول ها باید تایید کنند که منتشر شود که تایید نمی کنند به همین دلیل در خصوص بازار داخل بیشتر تمرکز روی ساخت بازی ها موبایلی است. اکثر افراد موبایل بازی می کنند این خودش خوش شانس

است چون سخت افزار و کنسول خیلی گران شده و موبایل به صرفه تر است و همه هم موبایل دارند و اکثراً هم با موبایل هایشان بازی می کنند. طبق آمار ما حدود

۲۴ میلیون نفر گیر موبایلی داریم. برای همین می توانیم در گرفتن زمانی از بازیکن های ایرانی در حوزه موبایل در آینده سهم بیشتری به تولید داخلی اختصاص بدهیم. گفتیم سهم بازی های تولید داخل در بازارهای کشور ۱۴ درصد است و به جرات می توانم اذعان کنم که

۱۳ درصد این سهم مربوط به بازی های موبایلی است که می شود با توجه و تمرکز بیشتر روی تولید آنها سهم بیشتری کسب کرد.

«آیا بازی هایی که طراحی کردید سبب شد تا مخاطب به سمت بازی های خارجی نرود؟ در این زمینه توانستید موفقیتی کسب کنید؟

بله بازی امیرزا بیش از ۵ میلیون مخاطب دارد، بازی کوئیز اف نیز همینطور و فروش خیلی خوبی دارد، بازی منچرز و پسر خوانده هم از تولیدات داخلی سهم خوبی در مصرف داخلی دارند و در مجموع همانطور که پیش تر

هم اشاره کردم در تولید بازی های موبایلی جذاب در داخل کشور سهم خوبی داشته ایم و انتظار می رود بهتر هم بشویم.

«به نظرتان چطور می توانیم سهم خودمان را در بازارهای جهانی بالا ببریم؟

ببینید بزرگترین ضعفی که ما در بازارهای جهانی داریم دانش تولید و بحث مسائل حقوقی در خارج از کشور است. بازی سازهای ما به دلیل اینکه خودشان در ایران یاد گرفتند چگونه بازی بسازند، سعی کردند از نو اختراع کنند. برخی بازی سازهای ما امروز از نظر فنی با مشکلاتی

دست و پنجه نرم می کنند که ۱۰ سال پیش توسط بازی سازان خارجی برطرف شده است اما به دلیل عدم تبادل دانش و اشتراک گذاری دانش آن ها، بازی سازهای ما از نظر دانش عقب هستند.

هر چند بنیاد در این زمینه سعی کرده با دعوت از اساتید خارجی به ایران تا حدودی این مشکل بازی ساز های داخلی را برطرف کند چنانچه سالانه ۲۵ الی ۴۰ استاد بازی سازی به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ایران می آیند و در قالب کلاس و کنفرانس به بازی سازها آموزش می دهند ما سعی کردیم با وارد کردن دانش در داخل کشور این خلأ و کمبود دانش فنی را پر کنیم زیرا دانش برابر است با تولید باکیفیت خوب.

با این حال زیر ساخت انتشار بازی های رایانه ای در بازار های

جهانی و نحوه قرارداد بستن شرکت های ایرانی با خارجی به دلیل تحریم ها دچار مشکل شده است. خیلی از بازی سازهای ما توان ثبت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شرکت به شکل خارجی حتی به شکل صوری را ندارند چه از نظر حقوقی و چه از نظر مالی یعنی باز باید بنیاد تسهیل گری کند. الان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه ای دارد تا مجموعه ای

ایجاد کند که برای قرارداد بستن شرکت های ایرانی با ناشران خارجی نقش واسطه را ایفا کند. این ها مشکلاتی است که در بحث انتشار بازی های رایانه ای سرمایه گذاری خارجی را دچار مشکل کرده است لذا ما نتوانستیم آنطور که باید سهمی در بازار جهانی کسب کنیم. از بازی مانند چیپس و پفک تعرفه تبلیغ می گیرند. این تعداد مخاطب کم نیست، مخاطب وجود دارد، بازی های خوبی هم در موبایل وجود دارد که مخاطب ایرانی استفاده کند، اما همت لازم در میان نهادهای مروج اصلاً وجود ندارد که مثال دغدغه ای برای بازی های ایرانی داشته باشند اگر هم باشد مثل تعرفه تبلیغ چیپس و پفک پول می گیرند، در حالی که در مورد مسائل فرهنگی اشتباه می کنند.

مدیرعامل بازی های رایانه ای در گفت و گو با رسالت: نهادهای مروج به بازی های داخلی بها نمی دهند!

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بازی های رایانه ای

می گویند: «نهادهای مروج به بازی های داخلی بها نمی دهند، در حالی که به تئاتر یا سینما بها می دهند ولی برای بازی های رایانه ای که می تواند آینده درخشانی داشته باشد نه! اگر دقت کنیم مخاطب گیم خیلی بیشتر از مخاطبان سینما و تئاتر است.»

گفته می شود «امروزه تعداد زیادی از افراد جامعه در سنین مختلف از بازی های رایانه ای استفاده می کنند. طبق پیمایش سال ۱۳۹۵ حدود ۲۳ میلیون بازیکن ۱۲ تا ۶۰ ساله در ایران وجود دارند که بیش از نیمی از آن ها به طور مستمر بازی می کنند.» در شماره قبل پیرامون این صنعت با حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بازی های رایانه ای

به گفت و گو پرداختیم و اکنون بخش دوم و انتهایی این مصاحبه را از نظر می گذرانید.

«مطابق دیدگاه شما، مهم ترین آسیبی که در حوزه بازی های رایانه ای وجود دارد، شامل چه مسئله یا مسائلی است؟

آسیبی که کپی رایت به بازی های کنسولی می زند

متأسفانه در حوزه بازی های کامپیوتری، کپی رایت لطمه جدی وارد کرده و باید عنوان کنم که متأسفانه بحث تحریم هم این لطمه را بیشتر کرده که البته بیشتر متوجه بازی های

کنسولی است چرا که بازی های کنسولی با قفل های شکسته نشده و لورجینال باید خریداری شود. این بازی ها در ایران الان قیمتی حدود ۹۰۰ هزار تومان دارند! از طرفی ما می توانستیم تولید کننده بازی های کنسولی باشیم ولی تولید بازی های کنسولی باید با تایید سازنده آن کنسول اتفاق بیفتد.

ما سه کنسول مهم در دنیا داریم سونی که پلی استیشن را دارد، مایکروسافت که ایکس باکس را دارد و نینتندو که سوئیچ و کنسول های مختلف را دارد. لذا به صورت عمده در ایران اصلاً نمی توانیم این بازی ها را تولید داشته باشیم و مصرف کننده بازی های کنسولی خارجی هستیم چرا که صاحبان کنسول ها باید تایید کنند که منتشر شود که تایید نمی کنند به همین دلیل در خصوص بازار داخل بیشتر تمرکز روی ساخت بازی ها موبایلی است. اکثر افراد موبایل بازی می کنند این خودش خوش شانسی

است چون سخت افزار و کنسول خیلی گران شده و موبایل به صرفه تر است و همه هم موبایل دارند و اکثراً هم با موبایل هایشان بازی می کنند. طبق آمار ما حدود

۲۴ میلیون نفر گیر موبایلی داریم. برای همین می توانیم در گرفتن زمانی از بازیکن های ایرانی در حوزه موبایل در آینده سهم بیشتری به تولید داخلی اختصاص بدهیم. گفتم سهم بازی های تولید داخل در بازارهای کشور ۱۴ درصد است و به جرات می توانم اذعان کنم که

۱۳ درصد این سهم مربوط به بازی های موبایلی است که می شود با توجه و تمرکز بیشتر روی تولید آنها سهم بیشتری کسب کرد.

«آیا بازی هایی که طراحی کردید سبب شد تا مخاطب به سمت بازی های خارجی نرود؟ در این زمینه توانستید موفقیتی کسب کنید؟

بله بازی امیرزا بیش از ۵ میلیون مخاطب دارد، بازی کوپیز اف نیز همینطور و فروش خیلی خوبی دارد، بازی منچرز و پسر خوانده هم از تولیدات داخلی سهم خوبی در مصرف داخلی دارند و در مجموع همانطور که پیش تر

هم اشاره کردم در تولید بازی های موبایلی جذاب در داخل کشور سهم خوبی داشته ایم و انتظار می رود بهتر هم بشویم.

«به نظران چطور می توانیم سهم خودمان را در بازارهای جهانی بالا ببریم؟

ببینید بزرگترین ضعفی که ما در بازارهای جهانی داریم دانش تولید و بحث مسائل حقوقی در خارج از کشور است. بازی سازهای ما به دلیل اینکه خودشان در ایران یاد گرفتند چگونه بازی بسازند، سعی کردند از نو اختراع کنند. برخی بازی سازهای ما امروز از نظر فنی یا مشکلاتی

دست و پنجه نرم می کنند که ۱۰ سال پیش توسط بازی سازان خارجی برطرف شده است اما به دلیل عدم تبادل دانش و اشتراک گذاری دانش آن ها، بازی سازهای ما از نظر دانشی عقب هستند.

هر چند بنیاد در این زمینه سعی کرده با دعوت از اساتید خارجی به ایران تا حدودی این مشکل بازی ساز های داخلی را برطرف کند چنانچه سالانه ۳۵ الی ۴۰ استاد بازی سازی به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ایران می آیند و در قالب کلاس و کنفرانس به بازی سازها آموزش می دهند ما سعی کردیم با وارد کردن دانش در داخل کشور این خلأ و کمبود دانش فنی را پر کنیم زیرا دانش برابر است با تولید باکیفیت خوب.

با این حال زیر ساخت انتشار بازی های رایانه ای در بازار های

جهانی و نحوه قرارداد بستن شرکت های ایرانی یا خارجی به دلیل تحریم ها دچار مشکل شده است. خیلی از بازی سازهای ما تون ثبت (ادامه دارد ...)



بازی‌سازی

(ادامه خبر ...) 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.



مشکلات خود را در بازی های آنلاین گزارش کنید (۹۶/۱۰/۱۷-۹۶/۱۱/۲۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جریان یک بیانیه اعلام کرده است که کاربران بازی های ویدئویی آنلاین می توانند مشکلات زیرساختی بازی های شان را گزارش کنند.

این روزها یکی از مشکلاتی که کاربران بازی های آنلاین در ایران از آن رنج می برند، مشکل پینگ و عدم اتصال به سرور تعدادی از بازی ها روی پلتفرم های مختلف است. برای مثال تعدادی از کاربران آنلاین بازی Street Fighter V مدتی است که نمی توانند به سرورهای این بازی روی پلی استیشن ۴ متصل شوند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جریان یک همکاری با وزارت ارتباطات، قصد دارد بستری مناسب را برای کاربران بازی های آنلاین کنسولی و کامپیوتری در ایران فراهم کند. حال طبق جدیدترین اخبار بازی ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جریان یک بیانیه اعلام کرده است که برای رفع مشکلات و فراهم شدن شرایط برای بازیکنان، نیازمند به همکاری با مخاطبان هستند.

از این رو بازیکنان بازی های آنلاین روی پلتفرم های کنسولی یا کامپیوتر، می توانند با مراجعه به بخش ثبت گزارش مشکلات زیرساختی بازی های آنلاین در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرم مربوطه جهت ثبت گزارش زیرساختی اینترنت برای بازی های مورد نظرشان را تکمیل کنند. هر قدر که کاربران بیشتری در این جمع آوری اطلاعات شرکت کنند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات سریع تر و دقیق تر می توانند مشکلات مخاطبان ایرانی را حل کنند. اگر شما مشکلاتی نظیر عدم اتصال به سرور و پینگ بالا در بازی های آنلاین و چند نفره دارید، فرم موجود در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای را با دقت پر کنید. تیم زومجی نیز برای آگاهی هر چه بیشتر شما بازیکنان از روند حل مشکلات، ارتباط مستقیمی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد داشت تا پیگیری های لازم در این زمینه صورت گیرد.



مشکلات خود را در بازی های آنلاین گزارش کنید (۹۶/۱۰/۱۷-۹۶/۱۱/۲۲)

این روزها یکی از مشکلاتی که کاربران بازی های آنلاین در ایران از آن رنج می برند، مشکل پینگ و عدم اتصال به سرور تعدادی از بازی ها روی پلتفرم های مختلف است. برای مثال تعدادی از کاربران آنلاین بازی Street Fighter V مدتی است که نمی توانند به سرورهای این بازی روی پلی استیشن ۴ متصل شوند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جریان یک همکاری با وزارت ارتباطات، قصد دارد بستری مناسب را برای کاربران بازی های آنلاین کنسولی و کامپیوتری در ایران فراهم کند. حال طبق جدیدترین اخبار بازی ، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جریان یک بیانیه اعلام کرده است که برای رفع مشکلات و فراهم شدن شرایط برای بازیکنان، نیازمند به همکاری با مخاطبان هستند.

از این رو بازیکنان بازی های آنلاین روی پلتفرم های کنسولی یا کامپیوتر، می توانند با مراجعه به بخش ثبت گزارش مشکلات زیرساختی بازی های آنلاین در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فرم مربوطه جهت ثبت گزارش زیرساختی اینترنت برای بازی های مورد نظرشان را تکمیل کنند. هر قدر که کاربران بیشتری در این جمع آوری اطلاعات شرکت کنند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات سریع تر و دقیق تر می توانند مشکلات مخاطبان ایرانی را حل کنند. اگر شما مشکلاتی نظیر عدم اتصال به سرور و پینگ بالا در بازی های آنلاین و چند نفره دارید، فرم موجود در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای را با دقت پر کنید. تیم زومجی نیز برای آگاهی هر چه بیشتر شما بازیکنان از روند حل مشکلات، ارتباط مستقیمی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد داشت تا پیگیری های لازم در این زمینه صورت گیرد.

مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند (۱۳۹۵-۱۲/۰۹/۰۷)

در ادامه تعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جهت بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها؛ از مخاطبان این بازی ها دعوت می شود تا مشکلات خود را گزارش کنند.

برای بررسی مشکلات این بازی ها به صورت دقیق تر و رصد منشا مشکلات نیاز است تا تعداد نمونه ها و اطلاعات اولیه افزایش یابد تا شرکت زیرساخت با بررسی دقیق این اطلاعات اولیه بتواند موضوع را ریشه یابی کند.

به دلیل تعدد این بازی ها و همچنین تعدد شرکت های ارائه دهنده سرویس اینترنت، بهترین روش برای کسب اطلاعات اولیه مشارکت عمومی مخاطبان خواهد بود.

در همین راستا از تمام مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای تقاضا می شود با تکمیل فرم زیر ما را در جهت رفع این مشکلات یاری نمایند.

<https://www.irca.gov.ir/fa/form/۳۴>

مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند (۱۳۹۵-۱۲/۰۹/۰۷)

بنیاد بازی های رایانه ای از مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای درخواست کرد که مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از بنیاد بازی های رایانه ای، در ادامه تعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جهت بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها؛ از مخاطبان این بازی ها دعوت می شود تا مشکلات خود را گزارش کنند.

برای بررسی مشکلات این بازی ها به صورت دقیق تر و رصد منشا مشکلات نیاز است تا تعداد نمونه ها و اطلاعات اولیه افزایش یابد تا شرکت زیرساخت با بررسی دقیق این اطلاعات اولیه بتواند موضوع را ریشه یابی کند.

به دلیل تعدد این بازی ها و همچنین تعدد شرکت های ارائه دهنده سرویس اینترنت، بهترین روش برای کسب اطلاعات اولیه مشارکت عمومی مخاطبان خواهد بود.

در همین راستا از تمام مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای تقاضا می شود با تکمیل فرم زیر ما را در جهت رفع این مشکلات یاری نمایند.

پایان پیام/۳۱

ضمیمه :

کلید واژه ها:

آنلاین کنسولی

بنیاد بازی های رایانه ای

بازی های رایانه ای

```
fancybox({ openEffect:'elastic',closeEffect:'elastic',nextEffect:'fade',prevEffect:'fade' });
var texts = $('#mainPlace_WI_۲۸_lblSotitr').text(); // $ } () function $(document).ready
var id = $ ;(texts=" شبستان: خبرگزاری" )($('#mainPlace_WI_۲۸_lblSotitr').text
($('#mainPlace_WI_۲۸_lblhref').attr('service-id'); var subid = $
($('#mainPlace_WI_۲۸_lblhref').attr('subservice-id'); $('# + id).addClass('active'); $('#sub-
header').css({ "height": "۷۰px" }); $('#menu-main a.active').next().css({ "display": "block" }); $('# +
function OpenSendTo(url) ;({ ;subid).addClass('active')
{ document.getElementById('DisabledPanel').style.display = 'block'; window.showModalDialog(url, "
'dialogHeight:۳۳۰px;dialogwidth:۳۳۰px;center: Yes; help: No; resizable: No; status: No;')
document.getElementById('DisabledPanel').style.display='none'; } $(imgDetail).fancybox({ openEffect:
'elastic', closeEffect: 'elastic', nextEffect: 'fade', prevEffect: 'fade' }); if ($
("BodyHolder_inlineplayer").length > ۰) { var mWidth = ۴۰۰; var mHeight = ۳۰۰; $
("BodyHolder_inlineplayer").each(function () { $(this).attr("href", $(this).attr("src")); if ($
(this).attr("href").toLowerCase().indexOf('mp۳') != -۱) mHeight = ۲۰۰; if ($trim($(this).attr('width')) != "") mWidth
= $(this).attr("width"); if ($trim($(this).attr('height')) != "") mHeight = $(this).attr("height"); }); $
("BodyHolder_inlineplayer").css("width",mWidth); $("BodyHolder_inlineplayer").css("height",mHeight);
$("BodyHolder_inlineplayer").css("display", "inline-block"); $("inlineplayer").flowplayer("../Scripts/
... (ادامه دارد) $) flowplayer-۳.۲.۷.swf", { clip: { autoPlay: false } }); } //if
```

```
children('#mainPlace_WI_r8_lblSotitr').length == 0) { // alert(0); // // $('#title-{infoHolder}') (... ادامه خبر)
a').css('display', 'block'); // $('#mainPlace_WI_r8_lblSotitr').css('display', 'none'); //) if ($
('#mainPlace_WI_r8_lblSotitr').text() == "" || $('#mainPlace_WI_r8_lblSotitr').text() == " ") $
('#mainPlace_WI_r8_lblSotitr').remove(); //*****zamime-
detail***** if ($('#zamime').children('s').length != 0) { $('#zamime').css('display',
'block'); }
```

نام : ایمیل (اختیاری) متن نظر:

ارسال

```
var EmailStatus=true; var Message = null; var } if($('#txtName').val()!="") { } function click($('#SentCmnt'))$
reqAccept=false; if($('#chkSendAcceptComment').is(':checked')) reqAccept=true; var reqReply=false;
if ($('#chkSendReplyComment').is(':checked')) reqReply = true; //$('#SentCmnt').hide(); //
var $('#txtName').val(), $('#txtEmail').val(), $('#loaderCm').show(); AjaxMethods.AddComment
$ } if (response) { (Description).val(), reqAccept, reqReply, Message, function(response, context)
val(""); $('#txtEmail').val(""); $('#Description').val(""); //$('#SendComment').hide(); $('#txtName')
else $ { ; ( ; (متن نظر را وارد نمایید) else $(lblmsg).html { ; (نظر شما ثبت گردید) $('#loaderCm').hide(); $(lblmsg).html
function RegexEmail(email) { var emailStr =email; var ; ( ; (لطفا نام خود را وارد کنید) ; (lblmsg).html
emailRegexStr = /^[a-zA-Z0-9_-]+@[a-zA-Z0-9_-]+\.[a-zA-Z]{2,4}$/; var isValid =
emailRegexStr.test(emailStr); if (!isValid) { $('#EmailMSG').show(); return false; } else return
true; } RedBorder { border: solid 1px red; } SentCmnt { background-color: #DrDrE; color: #...; border-
radius: 5px; padding: 5px; width: 180px; cursor: pointer; float: left; text-align: center; color:
{ } #fff; } .smallcommenttextbox
```

قوانینوز

مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند (۱۳۹۴-۰۷-۰۹)

در ادامه تعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جهت بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها؛ از مخاطبان این بازی ها دعوت می شود تا مشکلات خود را گزارش کنند.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای بررسی مشکلات این بازی ها به صورت دقیق تر و رصد منشا مشکلات نیاز است تا تعداد نمونه ها و اطلاعات اولیه افزایش یابد تا شرکت زیرساخت با بررسی دقیق این اطلاعات اولیه بتواند موضوع را ریشه یابی کند.

به دلیل تعدد این بازی ها و همچنین تعدد شرکت های ارائه دهنده سرویس اینترنت، بهترین روش برای کسب اطلاعات اولیه مشارکت عمومی مخاطبان خواهد بود.

در همین راستا از تمام مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای تقاضا می شود با تکمیل این فرم ما را در جهت رفع این مشکلات یاری نمایند.

مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند (۱۳۹۴-۰۷-۰۹)

تهران (پانا) - در ادامه تعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جهت بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها؛ از مخاطبان این بازی ها دعوت می شود تا مشکلات خود را گزارش کنند.

برای بررسی مشکلات این بازی ها به صورت دقیق تر و رصد منشا مشکلات نیاز است تا تعداد نمونه ها و اطلاعات اولیه افزایش یابد تا شرکت زیرساخت با بررسی دقیق این اطلاعات اولیه بتواند موضوع را ریشه یابی کند.

به دلیل تعدد این بازی ها و همچنین تعدد شرکت های ارائه دهنده سرویس اینترنت، بهترین روش برای کسب اطلاعات اولیه مشارکت عمومی مخاطبان خواهد بود.

در همین راستا از تمام مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای تقاضا می شود با تکمیل فرم زیر ما را در جهت رفع این مشکلات یاری نمایند.

بنیاد ملی بازی ها برای رفع مشکلات بازی های آنلاین با گیمرها همکاری خواهد کرد

بدون شک یکی از مشکلات اصلی گیمرهای ایرانی به مشکل اتصال آن ها به سرورهای بازی های آنلاین و دیگر سرورهای مهم این حوزه برمی گردد؛ موضوعی که ظاهراً بنیاد ملی بازی های رایانه ای قصد برطرف کردن آن را دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی ها، این نهاد از گیمرها درخواست کرده تا با ثبت گزارش، مشکلات خود در اتصال به سرورهای بازی ها را به اطلاع بنیاد برسانند.

بر اساس اعلام بنیاد ملی بازی ها، به دلیل حضور تعداد زیادی سرویس دهنده اینترنت در کشور، ثبت گزارش از سمت گیمرها باعث خواهد شد تا مشکلات ذکر شده راحت تر شناسایی شوند.

پیش از این هم حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل این نهاد خبر از برگزاری جلسه ای با وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات برای برطرف کردن مشکلات اینترنتی گیمرها داده بود.

محمد جواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات پیش از این هم علاقه خود به رفع مشکل اتصال گیمرهای داخل کشور به سرورهای بازی های خارجی را نشان داده بود و حتی تابستان سال گذشته گزارش هایی مبنی بر بهبود وضعیت اتصال به سرورهای بعضی از بازی ها و تلاش برای آوردن سرور بعضی از بازی های پرطرفدار میان ایرانی ها به داخل کشور را منتشر کرد.

وضعیت اتصال شما به سرور بازی مورد علاقه تان چگونه است؟ جدا از نام بازی و وضعیت اتصال به سرورهای آن در بخش نظرات، می توانید با تکمیل این فرم وضعیت را به اطلاع بنیاد ملی بازی ها برسانید.

بازرسی**بنیاد ملی بازی های رایانه ای: گیمرها اختلال های اینترنتی خود را گزارش دهند**

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال ادامه اختلال های اینترنتی هنگام انجام بازی های کامپیوتری و کنسولی از بازیکنان این بازی ها خواسته است تا مشکلات خود را با پر کردن یک فرم جدید که در وب سایت این بنیاد قرار گرفته گزارش کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای این اقدام در ادامه تعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات برای بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها صورت می گیرد. براساس اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای بررسی مشکلات بازی های آنلاین به صورت دقیق تر و رصد منشا مشکلات نیاز است تا تعداد نمونه ها و اطلاعات اولیه افزایش یابد اما به دلیل تعدد این بازی ها و همچنین تعدد شرکت های ارائه دهنده سرویس اینترنت، بهترین روش برای کسب اطلاعات اولیه مشارکت عمومی مخاطبان خواهد بود.

در شهریور ماه سال جاری شماری از گیمرها به دلیل کاهش کیفیت بخش آنلاین برخی از بازی ها با ارسال ایمیلی به بنیاد ملی بازی ها از این نهاد خواستار رفع مشکل شدند. در سه ماه گذشته بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری شرکت زیرساخت در تلاش برای پیدا کردن دلیل این اختلال های اینترنتی هنگام انجام بازی های آنلاین بوده اند اما آنطور که برخی گیمرها در شبکه های اجتماعی اعلام می کنند این اختلال ها هنوز رفع نشده اند.

علی فخار، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در مورد اینکه چرا تصمیم گرفتند برای بررسی مشکلات گیمرها فرمی مشخص در نظر بگیرند به پیوست گفت: «وقتی شهریور ماه شماری از گیمرها به دلیل کاهش کیفیت بخش آنلاین برخی از بازی ها به بنیاد ملی بازی ها ایمیل زدند ما مشکلات را به وزارت ارتباطات ارجاع دادیم و آقای جهرمی نیز شرکت ارتباطات زیرساخت را موظف کرد تا مشکلات را بررسی کند اما در آن زمان به نتیجه ای نرسیدند چون به گفته مسئولان شرکت ارتباطات زیرساخت اطلاعات در زمینه مشکلات گیمرها بسیار اندک است.» به گفته فخار پس از بررسی های شرکت ارتباطات زیرساخت

و بنیاد ملی بازی ها به این نتیجه رسیدند که فرمی را منتشر کنند تا مشکلات را خود گیمرها بیان کنند.

فخار در مورد تعداد مشکلات ثبت شده در سایت بنیاد ملی بازی ها بیان کرد: «از صبح امروز (۷ آذر ماه) که فرم را منتشر کردیم تا کنون ۸۳ مشکل ثبت شده است و مشکلات گیمرها بیشتر در زمینه پینگ و سرور بوده است. تا چند روز آینده که مشکلات دیگر از سمت گیمرها به واسطه این فرم ثبت شود، این موضوعات را به شرکت ارتباطات زیرساخت ارسال می کنیم تا آنها بررسی های خود را آغاز کنند.»

عصر ارتباط**مشکلات زیرساختی بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای را گزارش کنید**

جهت بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها، بنیاد ملی بازی های رایانه ای از مخاطبان این بازی ها خواسته که مشکلات خود را گزارش کنند. به گزارش عصر ارتباط آنلاین به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای بررسی مشکلات این بازی ها به صورت دقیق تر و رصد منشا مشکلات نیاز است تا تعداد نمونه ها و اطلاعات اولیه افزایش یابد تا شرکت زیرساخت با بررسی دقیق این اطلاعات اولیه بتواند موضوع را ریشه یابی کند.

به دلیل تعدد این بازی ها و همچنین تعدد شرکت های ارائه دهنده سرویس اینترنت، بهترین روش برای کسب اطلاعات اولیه مشارکت عمومی مخاطبان خواهد بود. (ادامه دارد ...)

عصر ارتباط

(ادامه خبر ...) در همین راستا بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمام مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای تقاضا کرده با مراجعه به آدرس اینترنتی <https://www.irca.ir/fa/form/۳۴> و تکمیل فرم مربوطه این بنیاد را در جهت رفع این مشکلات یاری کنند.



ویژه بازیگران

مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۱۳۹۶)

در ادامه تعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جهت بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها؛ از مخاطبان این بازی ها دعوت می شود تا مشکلات خود را گزارش کنند. در ادامه با دنیای بازی همراه شوید.

برای بررسی مشکلات این بازی ها به صورت دقیق تر و رصد منشا مشکلات نیاز است تا تعداد نمونه ها و اطلاعات اولیه افزایش یابد تا شرکت زیرساخت با بررسی دقیق این اطلاعات اولیه بتواند موضوع را ریشه یابی کند.

به دلیل تعدد این بازی ها و همچنین تعدد شرکت های ارائه دهنده سرویس اینترنت، بهترین روش برای کسب اطلاعات اولیه مشارکت عمومی مخاطبان خواهد بود.

در همین راستا از تمام مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای تقاضا می شود با تکمیل این فرم ما را در جهت رفع این مشکلات یاری نمایند.



ویژه بازیگران

مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۱۳۹۶)

در ادامه تعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جهت بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها؛ از مخاطبان این بازی ها دعوت می شود تا مشکلات خود را گزارش کنند.

برای بررسی مشکلات این بازی ها به صورت دقیق تر و رصد منشا مشکلات نیاز است تا تعداد نمونه ها و اطلاعات اولیه افزایش یابد تا شرکت زیرساخت با بررسی دقیق این اطلاعات اولیه بتواند موضوع را ریشه یابی کند.

به دلیل تعدد این بازی ها و همچنین تعدد شرکت های ارائه دهنده سرویس اینترنت، بهترین روش برای کسب اطلاعات اولیه مشارکت عمومی مخاطبان خواهد بود.

در همین راستا از تمام مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای تقاضا می شود با تکمیل فرم زیر ما را در جهت رفع این مشکلات یاری نمایند.

<https://www.irca.ir/fa/form/۳۴>



وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

کریمی قدوسی در مصاحبه با خبرگزاری صدا و سیما: پیشرفت بازی های ویدیویی در گرو ارتباط با دانشگاه

(۱۳۹۶-۱۳۹۷/۱۳۹۸)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ارتباط صنعت بازی های ویدیویی با دانشگاه برای پیشرفت این بخش بسیار اهمیت دارد.

حسن کریمی قدوسی در مصاحبه با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما با بیان اینکه بخشی از ایجاد صنعت در هر کشور به پژوهش های دانشگاهیان در صنعت برمی گردد، افزود: ما ۱۰ سال پیش وارد تولید بازی های رایانه ای شدیم در حالی که ۴۵ سال پیش دنیا وارد این حیطه شد و ما ۲۵ سال عقب هستیم.

وی درباره اقداماتی که باید در این بخش انجام شود، گفت: علت نیاز به وجود این ارتباط پیشرفته بودن این صنعت نسبت به صنایع دیگر است و بازی های ویدیویی که امروز ساخته می شود دو سه سال آینده قدیمی می شود و فناوری بازی های ویدیویی مدام در حال تغییر است.

کریمی قدوسی افزود: یکی از کار های مهمی که دانشگاه ها باید برای بازی های ویدیویی انجام دهد تولید دانش های مرتبط با صنعت بازی های ویدیویی است.

وی گفت: بازی های جدی در دنیای امروز بسیار مطرح است. بازی هایی که کارکردی غیر از تفریح دارد و برای بیماران اوتیسم و برای شرایط بحرانی تولید می شود، این بازی ها در کشور ما بسیار کاربرد دارد و دانشگاه می تواند پاسخ این نیاز ها را به راحتی بدهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: به مسائل آسیب زای بازی های ویدیویی در کشور توجه شده و پژوهش ها به آسیب های بازی های ویدیویی پرداخته و این تفکر غلطی است که بین مسئولان و خانواده ها وجود دارد و البته استفاده نامناسب از بازی های ویدیویی بد است، اما استفاده مناسب از بازی های ویدیویی و توجه به سن و زمان مناسب بسیار اهمیت دارد و باز تعریف و نوع نگاه و اثرات بازی های ویدیویی در جامعه یکی از اهدافی است که در این همایش پیگیری می کنیم.

دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال آغاز به کار کرد (۱۳۸۵-۹۶/۱۰/۱۸)

دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (DGRC۲۰۱۸) صبح امروز پنجشنبه هشتم آذرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما آغاز به کار کرد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ اولین سخنران مراسم افتتاحیه کنفرانس سید محمد علی سید حسینی معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای بود. سید حسینی به تدابیری که اسامال توسط دبیرخانه DGRC جهت افزایش کیفیت کنفرانس و تیل به اهداف این رویداد اتخاذ شده اشاره کرد. به گفته معاونت پژوهش بنیاد اسامال نیز همچون سال گذشته «بازی های جدی» کلیدواژه این کنفرانس قرار گرفته و بسیاری از مقالات با کیفیت کنفرانس اسامال پیرامون این مفهوم شکل گرفته است. سید حسینی امکان نمایه سازی مقالات در پایگاه معتبر IEEE و الزام به نزدیک شدن به استانداردهای مد نظر این پایگاه را از جمله عوامل زمینه ساز چند برابر شدن مقالات به زبان انگلیسی و ارتقای کیفیت کنفرانس اسامال عنوان کرد.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اشاره به افزایش تعداد داوری های هر مقاله با وجود ۹۰ داور خبره این حوزه به نرخ پذیرش کنفرانس اسامال نسبت به سال های گذشته اشاره کرد و گفت این نرخ اسامال ۱۶ درصد کاهش داشته و به ۴۴ درصد رسیده که نشان از گزیده تر بودن مقالات پژوهشی پذیرش شده دارد.

در ادامه سخنرانی های افتتاحیه شهاب اسفندیاری رییس دانشگاه صدا و سیما پشت تریبون قرار گرفت و از ظرفیت های گسترده داخلی در حوزه تولید بازی های ویدیویی سخن گفت. اسفندیاری ضمن اشاره به رشته های موجود در دانشگاه صدا و سیما به ایجاد دانشکده جدید هنرهای دیجیتال و اولین دپارتمان بازی های رایانه ای که به زودی قرار است در این دانشگاه افتتاح شود اشاره کرد. وی همچنین به انتشار شش جلد کتاب جدید در زمینه بازی های ویدیویی توسط انتشارات دانشگاه صدا و سیما و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم زمان با برگزاری این کنفرانس اشاره کرد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای سخنران بعدی مراسم افتتاحیه بود. کریمی قدوسی در سخنان خود به تشریح دیدگاه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه پژوهش پرداخت. کریمی قدوسی در سخنان خود به اهمیت تحقیقات جامع و بی طرفانه، ارتباط دقیق تر و همراه با نیازسنجی صنعت و دانشگاه و اهمیت بازی های جدی اشاره کرد.

پس از برگزاری مراسم افتتاحیه، سخنرانان کلیدی مراسم در سالن آمفی تئاتر به ارائه دیدگاه ها و تحقیقات خود پرداختند. محمد وقاص (Mohammad Waqas) یکی از سخنران های کلیدی کنفرانس درباره «تاثیر و پتانسیل بازی های جدی در پاکستان» و رضا رستمی دیگر سخنران کلیدی DGRC۲۰۱۸ با موضوع «بازی و توان بخشی شناختی» به ارائه مطالب علمی خود پرداختند.

در ادامه روز اول دومین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال پائل های ارایه شفاهی در دو نوبت و یک نشست تخصصی با موضوع «کارکرد بازی های دیجیتال در پرورش توانایی های شناختی» برگزار می شود. دومین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فردا نهم آذرماه نیز ادامه خواهد داشت.

حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صبح امروز در افتتاحیه دومین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به تشریح دیدگاه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه پژوهش پرداخت.

ضرورت تحقیقات جامع و منصفانه بومی کریمی در ابتدای سخنانش به پژوهش ها در حوزه بازی های رایانه ای در جهان و ایران پرداخت و با مقایسه این تحقیقات گفت: بیشتر تحقیقات در حوزه بازی های رایانه ای در ایران به مضرات و اثرات منفی بازی ها اشاره دارد در حالی که در تحقیقات بین المللی صرفاً به مضرات اشاره نمی شود و این حوزه از ابعاد مختلف مورد بررسی قرار می گیرد. همین موضوع باعث ایجاد نوعی نگاه منفی در کشور شده است و بازی های رایانه ای به عنوان محصولاتی که بیشتر تأثیراتی منفی و مخرب دارند در نظر گرفته می شوند.

کریمی بررسی های همه جانبه تری در حوزه بازی های رایانه ای را ضروری دانست و عنوان کرد با پژوهش هایی جامع تر و منصفانه تر می توان به دیدگاه دقیق تری در حوزه بازی های رایانه ای دست یافت. وی نیاز به بررسی بازی ها و اثرات آن در حوزه های مختلف از جمله اثرات فردی، اجتماعی و همچنین توجه به دستاوردها و تأثیرات اقتصادی بازی های رایانه ای را در پژوهش های بومی پراهمیت عنوان کرد.

نقش کلیدی دانشگاه در صنعت بازی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ارتباط میان صنعت و دانشگاه، دانشگاه ها را نهادهایی پیشرو و پیشران در این حوزه دانست و به دستاوردهای تحقیقات دانشگاهی در زمینه بازی های رایانه ای اشاره کرد. به گفته کریمی نقش دانشگاه در صنعت بازی های رایانه ای در جهان کلیدی است و بسیاری از مشکلات بازی سازان در دانشگاه و با توجه به پژوهش های دانشگاهیان حل شده است.

کریمی ضمن قدردانی از تلاش هایی که در این بخش تا کنون انجام شده گفت: لازم است با ایجاد زیرساخت ارتباطی مناسب بین نیازهای بازی سازان و توانمندی های محققان دانشگاهی کشور، ارتباط سازنده ای میان این دو بخش برقرار کرد تا تحقیقات و توسعه در سطح دانشگاه براساس نیازهای بازی سازان انجام شود. نیاز روزافزون به بازی های جدی در کشور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان به اهمیت بازی های جدی اشاره کرد و گفت: با توجه به تعدد نهادهای داخل کشور و جنایت حوزه بازی های رایانه ای می توان گفت موضوع بازی های جدی در کشور می تواند کارکردی بسیار مهم داشته باشد. بسیاری از نهادها و سازمان ها قصد دارند مفاهیم فرهنگی و آموزشی خود را از طریق بازی های جدی منتقل کنند و به همین دلیل نیز نیاز به بازی سازانی دارند که از طریق تولید بازی های جدی دغدغه های آن ها را برطرف کنند.

کریمی با اشاره به نیاز حیاتی نهادهای کشور به بازی های جدی گفت: در این شرایط ضروری به نظر می رسد که در سطح بازی های جدی محصولاتی باکیفیت و شایسته تولید کنیم تا نیازهای کشور در این حوزه به بهترین شکل پاسخ داده شود.



سخت‌افزار

مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند (۱۳۹۵/۰۷-۱۳۹۵/۰۹)

در ادامه تعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جهت بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها؛ از مخاطبان این بازی ها دعوت می شود تا مشکلات خود را گزارش کنند. برای بررسی مشکلات این بازی ها به صورت دقیق تر و رصد منشا مشکلات نیاز است تا تعداد نمونه ها و اطلاعات اولیه افزایش یابد تا شرکت زیرساخت با بررسی دقیق این اطلاعات اولیه بتواند موضوع را ریشه یابی کند. به دلیل تعدد این بازی ها و همچنین تعدد شرکت های ارائه دهنده سرویس اینترنت، بهترین روش برای کسب اطلاعات اولیه مشارکت عمومی مخاطبان خواهد بود. در همین راستا از تمام مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای تقاضا می شود با تکمیل فرم زیر ما را در جهت رفع این مشکلات یاری نمایند.

<https://www.irc.gir/fa/form/۳۴>



باشگاه خبرنگاران

مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای مشکلات زیرساختی خود را گزارش کنند (۱۳۹۵/۰۷-۱۳۹۵/۰۹)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در همکاری با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات از کاربران بازی های رایانه ای خواست مشکلات زیر ساختی بازی ها را به این بنیاد گزارش کنند.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، در ادامه تعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات جهت بهبود زیرساخت بازی های آنلاین و رفع مشکلات آن ها؛ از مخاطبان این بازی ها دعوت می شود تا مشکلات خود را گزارش کنند. برای بررسی مشکلات این بازی ها به صورت دقیق تر و رصد منشا مشکلات نیاز است تا تعداد نمونه ها و اطلاعات اولیه افزایش یابد تا شرکت زیرساخت با بررسی دقیق این اطلاعات اولیه بتواند موضوع را ریشه یابی کند. به دلیل تعدد این بازی ها و همچنین تعدد شرکت های ارائه دهنده سرویس اینترنت، بهترین روش برای کسب اطلاعات اولیه مشارکت عمومی مخاطبان خواهد بود. در همین راستا از تمام مخاطبان بازی های آنلاین کنسولی و رایانه ای تقاضا می شود با تکمیل فرم مربوطه که در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد ما را در جهت رفع این مشکلات یاری نمایند. بیشتر بخوانید: تب مسابقات اطلاعات عمومی آنلاین در ایران



سپید

بازدید گرمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رقابت تیم های تولید محتوای بسیج (۱۳۹۵/۰۷-۱۳۹۵/۰۹)

در دومین روز از نخستین رویداد کشوری تولید محتوای دیجیتال سازمان فضای مجازی بسیج، گرمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از این دوره از رقابت ها بازدید کرده و از نزدیک در جریان تولید محتوا توسط تیم های شرکت کننده قرار گرفت.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ در دومین روز از نخستین رویداد کشوری تولید محتوای دیجیتال سازمان فضای مجازی بسیج، گرمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از این دوره از رقابت ها بازدید کرده و از نزدیک در جریان تولید محتوا توسط تیم های شرکت کننده قرار گرفت. در همین راستا مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازدید از گروه های تولید انیمیشن، بازی و نرم افزار در جریان محورهای مسابقه و طرح های ارائه شده قرار گرفت. وی از برگزاری این مسابقات در این سطح ابراز خوشحالی کرد و با بسیاری از بازی سازان به گفتگو پیرامون طرح های آنها پرداخت. اولین رویداد تخصصی تولید محتوای دیجیتال بسیج در ۸ و ۹ و ۱۰ آذرماه برای اولین بار در ۴ محور مشخص آغاز به کار کرد؛ این رویداد اولین عرصه در بعد رویدادی این گردهمایی است که یک رقابت ۴۸ ساعته با حضور یکصد تیم سه نفره و با موضوع از پیش تعیین نشده از سوی ریس سازمان بسیج ابلاغ و آغاز شد. ۱۰۰ تیم سه نفره از متخصصان عرصه های مجازی در محورهای تولید نرم افزار تلفن همراه بازی های ویدئویی و انیمیشن های دو بعدی با هم رقابت می کنند.



دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال آغاز به کار کرد

ایرانیان_دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (DGRC۲۰۱۸) صبح امروز پنجشنبه هشتم آذرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما در دانشگاه صدا و سیما آغاز به کار کرد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، اولین سخنران مراسم افتتاحیه کنفرانس سید محمد علی سید حسینی معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای بود. سید حسینی به تدبیری که امسال توسط دبیرخانه DGRC جهت افزایش کیفیت کنفرانس و نیل به اهداف این رویداد اتخاذ شده اشاره کرد. به گفته معاونت پژوهش بنیاد امسال نیز همچون سال گذشته «بازی های جدی» کلیدواژه این کنفرانس قرار گرفته و بسیاری از مقالات با کیفیت کنفرانس امسال پیرامون این مفهوم شکل گرفته است. سید حسینی امکان تمایه سازی مقالات در پایگاه معتبر IEEE و الزام به نزدیک شدن به استانداردهای مد نظر این پایگاه را از جمله عوامل زمینه ساز چند برابر شدن مقالات به زبان انگلیسی و ارتقای کیفیت کنفرانس امسال عنوان کرد.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اشاره به افزایش تعداد داوری های هر مقاله با وجود ۹۰ داور خبره این حوزه به نرخ پذیرش کنفرانس امسال نسبت به سال های گذشته اشاره کرد و گفت این نرخ امسال ۱۶ درصد کاهش داشته و به ۴۴ درصد رسیده که نشان از گزیده تر بودن مقالات پژوهشی پذیرش شده دارد.

در ادامه سخنرانی های افتتاحیه شهاب اسفندیاری رییس دانشگاه صدا و سیما پشت تریبون قرار گرفت و از ظرفیت های گسترده داخلی در حوزه تولید بازی های ویدیویی سخن گفت. اسفندیاری ضمن اشاره به رشته های موجود در دانشگاه صدا و سیما به ایجاد دانشکده جدید هنرهای دیجیتال و اولین دپارتمان بازی های رایانه ای که به زودی قرار است در این دانشگاه افتتاح شود اشاره کرد. وی همچنین به انتشار شش جلد کتاب جدید در زمینه بازی های ویدیویی توسط انتشارات دانشگاه صدا و سیما و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم زمان با برگزاری این کنفرانس اشاره کرد.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای سخنران بعدی مراسم افتتاحیه بود. کریمی قدوسی در سخنان خود به تشریح دیدگاه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه پژوهش پرداخت. کریمی قدوسی در سخنان خود به اهمیت تحقیقات جامع و بی طرفانه، ارتباط دقیق تر و همراه با نیازسنجی صنعت و دانشگاه و اهمیت بازی های جدی اشاره کرد.

پس از برگزاری مراسم افتتاحیه، سخنرانان کلیدی مراسم در سالن آمفی تئاتر به ارائه دیدگاه ها و تحقیقات خود پرداختند. محمد وقاص (Mohammad Waqas) یکی از سخنران های کلیدی کنفرانس درباره «تاثیر و پتانسیل بازی های جدی در پاکستان» و رضا رستمی دیگر سخنران کلیدی DGRC۲۰۱۸ با موضوع «بازی و توان بخشی شناختی» به ارائه مطالب علمی خود پرداختند.

در ادامه روز اول دومین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال پانل های آرایه شفاهی در دو نوبت و یک نشست تخصصی با موضوع «کارکرد بازی های دیجیتال در پرورش توانایی های شناختی» برگزار می شود. دومین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال فردا نهم آذرماه نیز ادامه خواهد داشت.

حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صبح امروز در افتتاحیه دومین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به تشریح دیدگاه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حوزه پژوهش پرداخت.

ضرورت تحقیقات جامع و منصفانه بومی

کریمی در ابتدای سخنانش به پژوهش ها در حوزه بازی های رایانه ای در جهان و ایران پرداخت و با مقایسه این تحقیقات گفت: بیشتر تحقیقات در حوزه بازی های رایانه ای در ایران به مضرات و اثرات منفی بازی ها اشاره دارد در حالی که در تحقیقات بین المللی صرفاً به مضرات اشاره نمی شود و این حوزه از ابعاد مختلف مورد بررسی قرار می گیرد. همین موضوع باعث ایجاد نوعی نگاه منفی در کشور شده است و بازی های رایانه ای به عنوان محصولاتی که بیشتر تأثیراتی منفی و مخرب دارند در نظر گرفته می شوند.

کریمی بررسی های همه جانبه تری در حوزه بازی های رایانه ای را ضروری دانست و عنوان کرد با پژوهش هایی جامع تر و منصفانه تر می توان به دیدگاه دقیق تری در حوزه بازی های رایانه ای دست یافت. وی نیاز به بررسی بازی ها و اثرات آن در حوزه های مختلف از جمله اثرات فردی، اجتماعی و همچنین توجه به دستاوردها و تأثیرات اقتصادی بازی های رایانه ای را در پژوهش های بومی پراهمیت عنوان کرد.

نقش کلیدی دانشگاه در صنعت بازی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ارتباط میان صنعت و دانشگاه، دانشگاه ها را نهادهایی پیشرو و پیشران در این حوزه دانست و به دستاوردهای تحقیقات دانشگاهی در زمینه بازی های رایانه ای اشاره کرد. به گفته کریمی نقش دانشگاه در صنعت بازی های رایانه ای در جهان کلیدی است و بسیاری از مشکلات بازی سازان در دانشگاه و با توجه به پژوهش های دانشگاهیان حل شده است.

کریمی ضمن قدردانی از تلاش هایی که در این بخش تا کنون انجام شده گفت: لازم است با ایجاد زیرساخت ارتباطی مناسب بین نیازهای بازی سازان و توانمندی های محققان دانشگاهی کشور، ارتباط سازنده ای میان این دو بخش برقرار کرد تا تحقیقات و توسعه در سطح دانشگاه براساس نیازهای بازی سازان انجام شود.

نیاز روزافزون به بازی های جدی در کشور

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان به اهمیت بازی های جدی اشاره کرد و گفت: با توجه به تمدن نهادهای داخل کشور و جذابیت حوزه بازی های رایانه ای می توان گفت موضوع بازی های جدی در کشور می تواند کارکردی بسیار مهم داشته باشد. بسیاری از نهادها و سازمان ها قصد دارند مفاهیم فرهنگی و آموزشی خود را از طریق بازی های جدی منتقل کنند و به همین دلیل نیز نیاز به بازی سازانی دارند که از طریق تولید بازی های جدی دغدغه های آن ها را برطرف کنند.

کریمی با اشاره به نیاز حیاتی نهادهای کشور به بازی های جدی گفت: در این شرایط ضروری به نظر می رسد که در سطح بازی های جدی محصولاتی باکیفیت و شایسته تولید کنیم تا نیازهای کشور در این حوزه به بهترین شکل پاسخ داده شود.

انتهای پیام



گزارش ویدئویی دانا؛ بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رقابت بزرگ تولید محتوای دیجیتال بسیج / فیلم (۱۳/۰۹/۹۵-۲۲/۰۹/۹۵)

در دومین روز از نخستین رویداد کشوری تولید محتوای دیجیتال سازمان فضای مجازی بسیج، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از این دوره از رقابت ها بازدید کرده و از نزدیک در جریان تولید محتوا توسط تیم های شرکت کننده قرار گرفت.

به گزارش سرویس چندرسانه ای شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ در دومین روز از نخستین رویداد کشوری تولید محتوای دیجیتال سازمان فضای مجازی بسیج، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از این دوره از رقابت ها بازدید کرده و از نزدیک در جریان تولید محتوا توسط تیم های شرکت کننده قرار گرفت.

در همین راستا مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازدید از گروه های تولید انیمیشن، بازی و نرم افزار در جریان محورهای مسابقه و طرح های ارائه شده قرار گرفت.



بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های کامپیوتری کشور از غرفه مازندران (۱۳/۰۹/۹۵-۲۲/۰۹/۹۵)

کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های کامپیوتری کشور به همراه جمعی از مسئولان مسئول متنا کشور از غرفه مازندران در اولین رویداد تخصصی تولید محتوای دیجیتال سازمان فضای مجازی بسیج بازدید کردند.

در دومین روز از نخستین رویداد کشوری تولید محتوای دیجیتال سازمان فضای مجازی بسیج، کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و به همراه جمعی از مسئولان مسئول متنا کشور از این دوره از رقابت ها بازدید کرده و از نزدیک در جریان تولید محتوا توسط تیم های شرکت کننده قرار گرفت. در همین راستا مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازدید از گروه های تولید انیمیشن، بازی و نرم افزار در جریان محورهای مسابقه و طرح های ارائه شده قرار گرفت.

وی در بازدید از غرفه مازندران در این رویداد از برگزاری این مسابقات در این سطح ابراز خوشحالی کرد و با بسیاری از بازی سازان به گفتگو پیرامون طرح های آنها پرداخت.

اولین رویداد تخصصی تولید محتوای دیجیتال بسیج در ۸ و ۹ و ۱۰ آذرماه برای اولین بار در ۴ محور مشخص آغاز به کار کرد؛ این رویداد اولین عرصه در بعد رویدادی این گردهمایی است که یک رقابت ۴۸ ساعته با حضور یکصد تیم سه نفره و با موضوع از پیش تعیین نشده از سوی رئیس سازمان بسیج ابلاغ و آغاز شد.

۱۰۰ تیم سه نفره از متخصصان عرصه های مجازی در محورهای تولید نرم افزار تلفن همراه بازی های ویدئویی و انیمیشن های دو بعدی با هم رقابت می کنند. بلاغ



در اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال از برگزیدگان تقدیر شد + تصاویر (۲۲/۰۹/۹۵-۱۳/۰۹/۹۵)

مراسم اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (DGRC۲۰۱۸) امروز جمعه هشتم آذرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما پایان یافت.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بازی های دیجیتال در جهان به عنوان یک ابزار جذاب سرگرمی، یک رسانه پرمخاطب، یک راهکار اثربخش آموزشی، یک روش کارآمد بهداشت و سلامت و یک اقتصاد بزرگ، پدیده مهمی محسوب می شوند. صنعت بازی های دیجیتال، همچون هر صنعت دیگری برای توسعه و پیشرفت خود نیازمند تحقیق و توسعه بوده و برای این امر، شبکه سازی و خلق هسته های پژوهشی در دانشگاه ها و مراکز علمی و انتقال دانش تولید شده به صنعت، حیاتی به نظر می رسد.

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال یا (Digital Games Research Conference (DGRC) در حال حاضر، جامع ترین کنفرانس در کشور جمهوری اسلامی ایران است که گستره وسیعی از تحقیقات را با محوریت بازی های دیجیتال در شاخه های فنی و مهندسی، علوم انسانی، هنر و علوم پزشکی در برمی گیرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این کنفرانس هرساله توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نهاد متولی صنعت در ایران از سویی و یک دانشگاه معتبر کشور، به انتخاب شورای سیاست گذاری از سوی دیگر برگزار می گردد. هدف متعالی DGRC، تقویت مبانی نظری حوزه بازی های دیجیتال و پیوند دانشگاه و صنعت است. کنفرانس ۲۰۱۸ DGRC در طی دو روز هشتم و نهم آذر ماه ۱۳۹۷ در دانشگاه صدا و سیما واقع در تهران برگزار شد. گفتنی است؛ در روز دوم این کنفرانس تمرکز بیشتر بر ارتباط با اساتید خارجی و البته تقدیر از برگزیدگان حوزه بازی های دیجیتال بود. در ادامه فهرست برترین های مراسم اختتامیه این کنفرانس را مشاهده می کنید:

بخش مقالات برگزیده در بخش فنی و مهندسی، سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شده اند:
مقاله حائز رتبه سوم: طراحی بازی هوشمند اندرویدی با استفاده از یادگیری تقویتی؛ تألیف: مهرداد عبداللهی و چیترا دادخواه مقاله حائز رتبه دوم: بکارگیری شبکه های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی های ویدیویی؛ تألیف: محمد امین فدا الدینی، بابک مجیدی و محمد عشقی برترین مقاله بخش فنی و مهندسی: تنظیم پویای درجه سختی بازی با استفاده از یادگیری تقویتی عمیق؛ تألیف: محمدرضا محمدنژاد و فرزین ینمایی در بخش علوم انسانی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شده اند:

مقاله حائز رتبه سوم: تبلیغ شخصی سازی شده در بازی های ویدیویی با استفاده از تحلیل احساسات عمیق در شبکه های اجتماعی؛ تألیف: فرتوش ادیبی، بابک مجیدی و محمد عشقی مقاله حائز رتبه دوم: Avatar as the Virtual Presentation of Self: The Correlation of Digital Role-Playing with Elements of Self-Estrangement and Identity Crisis in Iranian Gamers تألیف: معصومه دیانی برترین مقاله بخش علوم انسانی: ترسیم منظومه ارزش ادراک شده بازی های موبایلی؛ تألیف: کبری بخشی زاده برج و خدیجه عبداللهی در بخش هنر، دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شده اند:

مقاله حائز رتبه دوم: اهمیت فرم روایت در بازی های کامپیوتری؛ تألیف: فرخنده فاضل بخششی و امید قهرمان برترین مقاله بخش هنر: طراحی بازی بر پایه ارزش های انسانی؛ تألیف: شادی خیر اندیش و Matthias Rauterberg در بخش علوم پزشکی هم دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شده اند:

مقاله حائز رتبه دوم: غربالگری اوتیسم با استفاده از یک بازی بر پایه هیجانات؛ تألیف: عاطفه ایرانی، هادی مرادی و لیلا کاشانی وحید برترین مقاله بخش علوم پزشکی: چارچوبی برای بازی های توان بخشی به منظور بهبود تعادل در بیماران مبتلا به ام اس؛ تألیف: زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه گلجاریان همچنین مقاله برگزیده مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) به دلیل خدمات این مقاله برای توسعه روش های نوین مطالعه رفتار بازیکنان در شبکه های اجتماعی به: تحلیل شبکه اجتماعی بازی پوکمون گو در توئیتر؛ تألیف: دانیس خواجه لیان و شقایق کلی تعلق گرفت.

بخش جایزه بازی های جدی ۱۳۹۷ عنوان مقاله منتخب حوزه بازی های جدی به مقاله "Effectiveness of Computer games of Emotion Regulation on Social skills of Children with Intellectual Disability" تألیف: لیلا کاشانی وحید، مرضیه مهاجری، منوچهر مرادی سبزواری و عاطفه ایرانی تعلق گرفت.

در ادامه اسامی سایر برندگان مراسم اختتامیه کنفرانس ۲۰۱۸ DGRC فهرست شده است:

به پاس تلاش ارزنده جوان ترین تیم حاضر در هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷، جایزه ۲ میلیون تومانی امید تعلق گرفت به: تیم مدرسه خرد جایزه ۳ میلیون تومانی تیم حائز رتبه دوم در هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ تعلق گرفت به: تیم Powerful Brain برای بازی Powerful Mind جایزه ۵ میلیون تومانی بازی جدی منتخب موسسه نيماد در حوزه سلامت تعلق گرفت به: کشکک/ دانشگاه هنر اسلامی تبریز/ تیم CarLab جایزه ۱۰ میلیون تومانی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ تعلق گرفت به: تیم راتاکیم برای بازی سنجاب جایزه ۲۰ میلیون تومانی بازی جدی سال ۱۳۹۷ تعلق گرفت به: بازی شبیه ساز رانندگی تصویر/ دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی/ تیم نصیرسافت همچنین تمام ۶ فینالیست غیربرنده فرایند اصلی جایزه بازی های جدی، جایزه نقدی به ارزش ۱۵ میلیون تومان دریافت خواهند کرد. تمامی بازی های تولید شده در هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی تولیدی بدون غربال اولیه در فرایند اصلی Se GaPr-۱۹ وارد مرحله داورى خواهند شد. بازی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی، مستقیماً وارد مرحله فینال Se GaPr-۱۹ خواهد شد.



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بازدید از محل رقابت تولید محتوای دیجیتال بسیج در گفتگو با دانا: ایده پردازان در این زمان اندک بازی های خوبی طراحی کرده اند/ اقدام مهم تر از این رقابت ها، شناسایی و سرمایه گذاری روی استعدادهاست (۱۳۹۷/۰۹/۰۹-۱۳۹۷/۰۷/۰۹)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تا کنون موضوعات تولید در فضای مجازی به صورت جشنواره ای پیگیری می شده است بیان داشت: ایده پردازی و برای یک زمان کوتاه تا کنون در جای مطرح نشده و این اقدام بسیج برای اولین بار است که صورت می گیرد و از این جهت کار نو و جدیدی به حساب می آید.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگو با خبرنگار شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ در خصوص نخستین رویداد کشوری تولید محتوای دیجیتال سازمان فضای مجازی بسیج و حضور ۱۰۰ تیم از سراسر کشور در این دوره از مسابقات اظهار داشت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای تمرکز زیادی روی بازی ها داشته و با بازدیدی که از چند غرفه داشتم متوجه شدم که در این زمان اندک و فرصت کوتاه بازی های بسیار خوبی ساخته شده است و البته هنوز زمان باقی است و تا پایان مسابقات طبیعی است بازی های بهتری ارائه شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی در ادامه عنوان کرد: فعال سازی ظرفیت بسیج در شهرستان ها آن هم در یک فرصت دو روزه به گونه ای که خود به ایده پردازی و اجرای آن بپردازند و رقابت بین کارهایی که در این زمان تولید شده و از قبل آماده نشده برای اولین بار در سطح کشور است. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تا کنون موضوعات تولید در فضای مجازی به صورت جشنواره ای پیگیری می شده است بیان داشت: ایده پردازی و برای یک زمان کوتاه تا کنون در جای مطرح نشده و این اقدام بسیج برای اولین بار است که صورت می گیرد و از این جهت کار نو و جدیدی به حساب می آید. کریمی قدوسی همچنین گفت: آنچه که بعد از این مسابقات مطرح می شود شناسایی و سرمایه گذاری روی تیم های خوبی است که در این دو روز توانمندی های بیشتری از خودشان بروز می دهند؛ طبیعی است که نمیتوان محصول ساخته شده در ۲ روز را به بازار ارائه داد اما می توان از ایده های خوبی که در این مسابقات مطرح می شود بسیار خوب بوده و می توان در ادامه سر فرصت به آنها پرداخت.



عصر ارتباط

برندگان جوایز بازی های جدی ۱۳۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند

مراسم اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بعد از ظهر روز جمعه ۹ آذرماه در دانشگاه صدا و سیما برگزار شد و طی آن مقالات برگزیده کنفرانس و منتخبین بخش بازی های جدی ۱۳۹۷ مشخص شدند.

به گزارش عصر ارتباط آنلاین به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دومین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در روزهای پنجشنبه و جمعه، هشتم و نهم آذرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما در این دانشگاه برگزار شد. تعدادی از برترین مقالات انگلیسی و فارسی در حوزه تحقیقات بازی های دیجیتال برای پذیرش در این کنفرانس تلاش کردند و نهایتاً در مراسم اختتامیه از میان مقالات پذیرش شده، منتخبین در بخش های علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی-مهندسی در کنار مقاله برگزیده مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال معرفی شدند.

در کنار معرفی مقالات برتر جوایزی نیز به برگزیدگان بخش بازی های جدی سال ۱۳۹۷ اهدا شد. همچنین در مراسم اختتامیه شاهد رونمایی از شش جلد کتاب جدید در حوزه بازی های ویدیویی بودیم که هم زمان با برگزاری کنفرانس ملی همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما توسط انتشارات دانشگاه صدا و سیما به چاپ رسیده اند.

در مراسم اختتامیه روز گذشته در بخش مقالات برگزیده در حوزه فنی و مهندسی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند:

مقاله «طراحی بازی هوشمند اندرویدی با استفاده از یادگیری تقویتی»: تألیف مهرداد عبداللهی و چیترا دادخواه حائز رتبه سوم شد. مقاله «بکارگیری شبکه های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی های ویدیویی»: تألیف محمد امین قداالدینی، بابک مجیدی و محمد عشقی رتبه دوم را به دست آورد و عنوان برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله «تنظیم پویای درجه سختی بازی با استفاده از یادگیری تقویتی عمیق»: تألیف محمدرضا محمدنژاد و فرزین ینمای اختصاص یافت.

در بخش علوم انسانی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند:

مقاله «تبلیغ شخصی سازی شده در بازی های ویدئویی با استفاده از تحلیل احساسات عمیق در شبکه های اجتماعی»: تألیف فرتونش ادیبی، بابک مجیدی و محمد عشقی رتبه سوم را به دست آورد.

مقاله «Avatar as the Virtual Presentation of Self: The Correlation of Digital Role-Playing with Elements of Self-Estrangement and Identity Crisis in Iranian Gamers»: تألیف معصومه دیانی جایگاه دوم را به خود اختصاص داد و مقاله «ترسیم منظومه ارزش ادراک شده بازی های موبایلی»: تألیف کبری بخشی زاده برج و خدیجه عبداللهی به عنوان برترین مقاله بخش علوم انسانی شناخته شد.

در بخش هنر، دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند:

مقاله «اهمیت فرم روایت در بازی های کامپیوتری»: تألیف فرخنده فاضل بخششی و امید قهرمان در میان مقالات بخش هنر رتبه دوم و مقاله «طراحی بازی بر پایه ارزش های انسانی»: تألیف شادی خیر اندیش و Matthias Rauterberg به عنوان مقاله برتر این بخش اعلام شد.

نهایتاً در بخش علوم پزشکی هم دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند:

مقاله «غربالگری اوتیسم با استفاده از یک بازی بر پایه هیجانات»: تألیف عاطفه ایرانی، هادی مرادی و لیلا کاشانی وحید رتبه دوم این بخش را به دست آورد و لقب برترین مقاله بخش علوم پزشکی به مقاله «چارچوبی برای بازی های توان بخشی به منظور بهبود تعادل در بیماران مبتلا به ام اس»: تألیف زهرا امیری، یونس سخاوت و سکیته گلجاریان به عنوان برترین مقاله بخش علوم پزشکی انتخاب شد.

جایزه بازی های جدی

در پایان مراسم اختتامیه دومین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شاهد اهدای جوایز مربوط به بازی های جدی بودیم. در بخش جایزه بازی های جدی ۱۳۹۷ برندگان ۵ جایزه ویژه و مولفان مقاله برتر این حوزه مورد تقدیر قرار گرفتند. همچنین اعلام شد که تمام ۶ فینالیست غیربرنده فرایند اصلی جایزه بازی های جدی، جایزه نقدی به ارزش ۱۵ میلیون تومان دریافت خواهند کرد.

براساس آنچه توسط دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام شده تمامی بازی های تولید شده در هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی تولیدی بدون غربال اولیه در فرایند اصلی SeGaPr۰۱۹ وارد مرحله داوری خواهند شد و بازی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی، مستقیماً وارد مرحله فینال SeGaPr۰۱۹ خواهد شد.

اما مقاله منتخب حوزه بازی های جدی مقاله

Effectiveness of Computer games of Emotion Regulation on Social skills of Children (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) with Intellectual Disability: تالیف لیلا کاشانی وحید، مرضیه مهاجری، منوچهر مرادی سبزواری و عاطفه ایرانی شناخته شد. جایزه ۲ میلیون تومانی امید هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به پاس تلاش ارزنده جوان ترین تیم حاضر در مسابقات به تیم مدرسه خرد تعلق گرفت. جایزه ۳ میلیون تومانی ویژه تیم رتبه دوم هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ برای بازی Powerful Mind به تیم Powerful Brain تعلق گرفت. جایزه ۵ میلیون تومانی بازی جدی منتخب موسسه نیماد در حوزه سلامت به بازی کشکک تولید تیم CarLab از دانشگاه هنر اسلامی تبریز اهدا شد. جایزه ۱۰ میلیون تومانی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ به تیم راتاکیم برای بازی سنجاب تعلق گرفت و جایزه ۲۰ میلیون تومانی بازی جدی سال ۱۳۹۷ نیز به بازی شبیه ساز رانندگی نصیر به تیم نصیرسافت از دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی اهدا شد.



رونمایی از کتاب های جدید انتشار دانشگاه صدا و سیما (۱۳۹۷-۱۳۹۸-۱۳۹۹)

در مراسم اختتامیه همایش بین المللی تحقیقات بازی های رایانه ای از ۶ عنوان کتاب جدید انتشار دانشگاه صدا و سیما با مشارکت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

به گزارش خبرگزاری صدا و سیما به نقل از روابط عمومی دانشگاه صدا و سیما، علی طهماسبی مدیرکل پژوهش این دانشگاه و حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آیین رونمایی از کتاب های جدید شهاب اسفندیاری رییس دانشگاه صدا و سیما را همراهی کردند. عنوان کتاب های جدید انتشار دانشگاه صدا و سیما به این ترتیب است:

- صعود به بالا راهنمای بازی های ویدیویی: تألیف اسکات راجرز. ترجمه شعیب حسینی مقدم و نرگس نوروزی
- برای درک گیمر های ویدیویی: ترجمه سیدمهدی دبستانی
- دریچه ای به مطالعات بازی های دیجیتال: دکتر فرزانه شریفی، سید محمدعلی سیدحسینی، حامد نصیری
- آموزش مبتنی بر بازی های دیجیتال: دکتر حسین دهقانزاده
- گیمرهای ویدیویی: تألیف گری کرافورد. ترجمه زینب مددی
- گیمرها، الگوهای روانشناختی و رفتاری: ویراستار بارباروس بستان. مترجمان محمدرضا وفائی، نسیم السادات حسینی



برندگان جوایز بازی های جدی ۱۳۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند (۱۳۹۷-۱۳۹۸-۱۳۹۹)

مراسم اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بعد از ظهر روز جمعه ۹ آذرماه در دانشگاه صدا و سیما برگزار شد و طی آن مقالات برگزیده کنفرانس و منتخبین بخش بازی های جدی ۱۳۹۷ مشخص شدند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دومین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در روزهای پنجشنبه و جمعه، هشتم و نهم آذرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما در این دانشگاه برگزار شد. تعدادی از برترین مقالات انگلیسی و فارسی در حوزه تحقیقات بازی های دیجیتال برای پذیرش در این کنفرانس تلاش کردند و نهایتاً در مراسم اختتامیه از میان مقالات پذیرش شده، منتخبین در بخش های علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی- مهندسی در کنار مقاله برگزیده مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال معرفی شدند.

در کنار معرفی مقالات برتر جوایزی نیز به برگزیدگان بخش بازی های جدی سال ۱۳۹۷ اهدا شد. همچنین در مراسم اختتامیه شاهد رونمایی از شش جلد کتاب جدید در حوزه بازی های ویدیویی بودیم که هم زمان با برگزاری کنفرانس ملی همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دانشگاه صدا و سیما توسط انتشارات دانشگاه صدا و سیما به چاپ رسیده اند.

در مراسم اختتامیه روز گذشته در بخش مقالات برگزیده در حوزه فنی و مهندسی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند:

مقاله «طراحی بازی هوشمند آندرویدی با استفاده از یادگیری تقویتی»: تألیف مهرداد عبداللهی و چیترا دادخواه حائز رتبه سوم شد. مقاله «یکارگیری شبکه های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی های ویدیویی»: تألیف محمد امین قداالدینی، بابک مجیدی و محمد عشقی رتبه دوم را به دست آورد و عنوان برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله «تنظیم پویای درجه سختی بازی با استفاده از یادگیری تقویتی عمیق»: تألیف محمدرضا محمدنژاد و فرزین ینمایی اختصاص یافت.

در بخش علوم انسانی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند:

مقاله «تبلیغ شخصی سازی شده در بازی های ویدیویی با استفاده از تحلیل احساسات عمیق در شبکه های اجتماعی»: تألیف فروتوش ادیبی، بابک مجیدی و محمد عشقی رتبه سوم را به دست آورد.

مقاله «Avatar as the Virtual Presentation of Self: The Correlation of Digital Role-Playing with Elements of Self-Estrangement and Identity Crisis in Iranian Gamers» تألیف معصومه دبائی جایگاه دوم را به خود اختصاص داد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و مقاله «ترسیم منظومه ارزش ادراک شده بازی های موبایلی» تألیف کبری بخشی زاده برج و خدیجه عبداللهی به عنوان برترین مقاله بخش علوم انسانی شناخته شد.

در بخش هنر، دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند:

مقاله «اهمیت فرم روایت در بازی های کامپیوتری» تألیف فرخنده فاضل بخششی و امید قهرمان در میان مقالات بخش هنر رتبه دوم و مقاله «طراحی بازی بر پایه ارزش های انسانی» تألیف شادی خیر اندیش و Matthias Rauterberg به عنوان مقاله برتر این بخش اعلام شد.

تهایتا در بخش علوم پزشکی هم دو مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند:

مقاله «غریالگری لوتیسم با استفاده از یک بازی بر پایه هیجانات» تألیف عاطفه ایرانی، هادی مرادی و لیلا کاشانی وحید رتبه دوم این بخش را به دست آورد و لقب برترین مقاله بخش علوم پزشکی به مقاله «چارچوبی برای بازی های تون بخشی به منظور بهبود تعامل در بیماران مبتلا به ام اس» تألیف زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه گلجاریان به عنوان برترین مقاله بخش علوم پزشکی انتخاب شد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

عنوان خبر
منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...
محل قرارگیری خلاصه خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۹/۱۰

