

۱۳۹۷/۰۹/۱۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



فهرست



۲	جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران 8 برابر شد	فنا ۱۱۱
۲	بهترین بازی ایرانی صد میلیون تومان جایزه می گیرد	صبح نو
۳	تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی	مخبر
۳	کیفی شدن بازی های ملی تلاش جشنواره هشتم است	انگار
۴	نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران برگزار شد	صبح نو
۴	برندگان جوایز بازی های جدی 1397 و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند	page ۱۱۱
۵	برندگان جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند	مرکز خبری
۶	برندگان جوایز بازی های جدی 97 و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند	آرژانتین
۷	حرکت رو به رشد ساخت بازی های رایانه ای در کشور	مرکز خبری
۸	برندگان جوایز بازی های جدی 97 و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند	news
۹	فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، تا پایان آذر تمدید شد.	تسبیح
۱۰	شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدئویی ایران را طراحی کنید	خبرگزاری دانشگاه تهران
۱۰	فرصت ارسال آثار به مسابقه طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران تا پایان آذر تمدید شد	پول و تجارت
۱۱	برندگان جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند	خبرگزاری تقریب
۱۲	تمدید فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»	کپی رایت
۱۳	فرصت «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران تا پایان آذر تمدید شد	وبنا
۱۳	فرصت «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران تا پایان آذر تمدید شد	ایران
۱۴	برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی به منظور حمایت از تولید داخل	خبرگزاری کار ایران
۱۴	تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی به نفع بازی سازان است	مرکز خبری

۱۵	برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی به منظور حمایت از تولید داخل	
۱۶	تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی به نفع بازی سازان است	
۱۶	تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی به نفع بازی سازان است	
۱۷	تلاش جشنواره هشتم کیفی شدن بازی های ملی است/ رقابت ژنرال های بازی ساز کشور	
۱۸	جوایز جشنواره بازی های ویدئویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید	
۲۰	تلاش جشنواره هشتم کیفی شدن بازی های ملی است	
۲۱	جزئیات «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» در نشستی خبری اعلام شد	
۲۲	جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید	
۲۳	کیفی شدن بازی های ملی تلاش جشنواره هشتم است	
۲۵	منتقدان بازی در جمع داوران هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران	
۲۵	جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید	
۲۶	حمایت از تولید داخل، رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۲۷	حمایت از تولیدات، هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۲۸	برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی به منظور حمایت از تولید داخل	
۲۹	از میان خبرها	
۲۹	جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید	
۳۰	تمرکز هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران بر کیفی شدن بازی های ملی/ رقابت ژنرال های بازی ساز کشور	
۳۲	جوایز بازی های ویدیویی ایران به ۳۶۰ میلیون تومان رسید	
۳۳	خبر	
۳۴	آسیب های آسیب شناسی	
۳۵	تشریح تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران در گفت وگو با دبیر جشنواره	

۳۵	جزئیات «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» اعلام شد	عصر ارتباط
۳۶	با برگزاری نشست خبری جزئیات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	گیم نیوز Game News.ir
۳۸	برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی	ICT
۳۸	افزایش 315 میلیون تومانی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران	ZoomG
۳۹	افزایش 315 میلیون تومانی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران	پول و تجارت Pool Ya Tagerd
۴۱	جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	نکروز، ای دانشجویان ایران، ایما Nakrooz Students' News Agency
۴۲	جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	e3news
۴۲	جزئیات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران در نشستی خبری اعلام شد	تاکلیک
۴۴	جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	شماره پاس
۴۵	بنیاد ملی بازی ها: دوست داریم با کافه بازار تعامل و همکاری کنیم	دیجیاتو
۴۵	جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	اقتصاد گردان eghtesadgardan.ir
۴۶	جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	ارمان اقتصاد ECONOMIC NEWS
۴۷	جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	قوانینوز
۴۸	صنعت بازی و الهام از پابلو اسکوبار (پادکست بازی قسمت دهم)	digikala.com وبسایت دیجیتال کالا
۴۹	تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی	مجتاز
۴۹	از مجزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی	نکروز، ای دانشجویان ایران، ایما Nakrooz Students' News Agency
۵۱	از مجزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی	ارمان اقتصاد ECONOMIC NEWS
۵۲	از مجزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی	فراسو
۵۳	از مجزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی	e3news
۵۴	از مجزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی	ایران پورتال www.iranportal.com
۵۶	گزارش نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران	oagghive

۵۷	از مجزده‌هی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی	ایناق‌خبر
۵۹	در تکاپوی جشنواره بازی های ویدئویی ایران	یک‌دست‌پژوه
۵۹	جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	وایمکس نیوز animax news

تعداد محتوا : ۶۴



پایگاه خبری

۳۸

مجله

۲

خبرگزاری

۱۵

روزنامه

۹



با صرفه جویی هزینه‌های برگزاری، بهترین بازی ایرانی ۱۰۰ میلیون جایزه می‌گیرد

جوایز جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران ۸ برابر شد

خواهند شد که بیش از پانزده فراخوان، در یکی از این استورها منتشر شده باشند.

دیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت‌ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۲۶۰ میلیون تومان (۸ برابر سال گذشته) افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مرصمی دیگر نیز شامل بهترین بازی و بهترین بازی ویزه بازی‌هایی که آیدیت قابل توجهی از آن داده‌اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جایزه جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات دایری در جشنواره هشتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست‌گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته‌بندی بازی‌ها انتخاب می‌شوند. تعداد بازی‌ها نیز به ۱۴ بازی به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر بازی تنها در صورتی دایری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن بازی به مرحله نهایی راه یابد.

حاجی میرزایی گفت: برای انتخاب بهترین بازی‌ها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم‌ها با شرکت‌هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده‌اند، انتخابی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده‌اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه‌ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام‌العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که فعلاً به عادلانه شدن و دقیق‌تر شدن دایری‌ها کمک خواهد کرد.

دیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم‌ترین شرط حضور بازی‌ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت‌های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشند گفت: البته انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود قابل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای دایری جشنواره فراهم باشد.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» به «جشنواره بازی‌های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی‌های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.



سبب خبر شش و امیدواریم با رفع این شائبه‌ها شرایط برای همکاری‌های مثبت فراهم شود.

تفاهیم یا معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته‌ام گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده‌های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته‌ام و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می‌رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه‌ها به ویژه رسانه‌های تخصصی بازی‌های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی‌های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی‌های ایرانی تغییر دهند. بازی‌هایی که موفق به دریافت جایزه می‌شوند، فعلاً بازی‌های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه‌ها بتوانیم نظر بازی‌کنان جدی و حرفه‌ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات جشنواره

دیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزایی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست‌گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا بازی‌ها به تفصیل بررسی می‌شود. همچنین جوایز برای شامل بازی‌های موبایل و PC، نمایندگان رسانه‌ها، دایران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه‌های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار دایری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دیر جشنواره دایران را تعیین کند، شورای سیاست‌گذاری به انتخاب دایران می‌پردازد و سوم هم این که تنها بازی‌هایی پذیرفته

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

فناوران - حسن کریمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این نشست با بیان این که در جشنواره اسلگ هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی‌سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست‌گذاری به ما این جرأت را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث زائری، شیوه دایری و میزان جوایز به وجود بیاورد.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متعادل محسوب می‌شود گفت: با این حال از هزینه‌های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاورد هارپک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۲۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که زائری‌ها جشنواره متعلق به وضعیت فعلی بازی‌سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش دایری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور مستقل بازی هستیم.

از همکاری مارکت‌ها استقبال می‌کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ سوال فناوران که آیا به مانند دوره‌های گذشته، شاهد همکاری کافه‌بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی‌سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه‌بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت‌ها هستیم. وی تأکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه‌ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه‌بازار و همچنین سایر مارکت‌ها را برای همکاری به گرمی می‌فشاریم.

رد شکایت کافه‌بازار در دیوان عدالت

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین در پاسخ به سوال دیگر فناوران در خصوص شکایت کافه‌بازار از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شایعه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد این نهاد نمی‌تواند متولی بازی‌های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی‌های خارجی و اخذ عوارض را ندارد. کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت

بهترین بازی ایرانی صد میلیون تومان جایزه می‌گیرد

آقای حسن کریمی، رییس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری «جشنواره ملی بازی‌های ویدیویی ایران» درباره مبلغ جایزه‌های این دوره گفت: «جایزه بهترین بازی سال صد میلیون تومان، جایزه بخش دستاورد هارپک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۲۶۰ میلیون تومان خواهد بود.»



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبرداد

تغییرات هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی

وی ادامه داد: تصمیم شورای سیاست‌گذاری بر کاسته شدن برخی از آیتم‌ها بود. در ساختار داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی‌سازان و ۵۰ درصد دیگر از منتقدان باشند. وی یادآور شد: از مهم‌ترین خبرها این است که تنها بازی‌های منتشر شده داوری خواهند شد.

دیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی ایران همچنین اظهار کرد: سعی داریم امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه سنگین را به جوایز اختصاص دادیم؛ به عنوان مثال سال گذشته جایزه بازی سال ۱۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است. در بخش دستاوردها هم رقم جوایز از دو میلیون تومان به ۴۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون تومان به ۱۵ میلیون و بخش ژانرها از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

میرزایی درباره بخش‌های اصلی جشنواره گفت: ۳ بخش اصلی دستاوردها، بازی‌سال، بهترین ژانرها و بخش مردمی است که داوری در این زمینه‌ها صورت می‌گیرد. بخش ژانرها که به صورت «آکادمی» جشنواره برگزار می‌شود از دو بخش تشکیل شده است: تمام تیم‌ها و شرکت‌ها که از بنیاد جایزه غزال گرفتند در این آکادمی حضور دارند. البته اشخاص حقیقی هم در این آکادمی می‌توانند حضور داشته باشند. یکی شدن غزال و کاراکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره است.



تغییر ساختار جشنواره امسال نسبت به سال‌های گذشته

محمد میرزایی دیر هشتمین جشنواره هم گفت: تشکیل شورای سیاست‌گذاری از انتشار مختلف بوده که متشکل از پانزده‌های موبایل، پی‌سی و رسانه‌ها از همه ژانر هستند و دعوت شده‌اند تا نظرات خودشان را بیان کنند. البته برخی از افراد تیم را ترک کردند ولی در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب داوری‌ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تغییرات اساسی در هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی خبر داد و گفت: در این دوره از هزینه‌های نشریفات کاسته شده و به جای اختصاص پیدا کرده که به نفع بازی‌سازان است.

حسن کریمی قدوسی افزود: رویکرد بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در بحث تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را بر محور تولید داخل برنامهریزی کردیم.

وی ادامه داد: اتفاقی هم‌اکنون رویداد همگرا جشنواره لیگ و دیگر جشنواره‌ها از جمله این برنامه ریزی‌ها است. همچنین سعی کردیم از لحاظ اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره امسال رخ دهد؛ نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه‌ها در تشریفات کاسته شده و به جای اختصاص پیدا کرده است. کریمی قدوسی اضافه کرد: با توجه به تشکیل اعضای شورای سیاست‌گذاری این جرات را پیدا کردیم که به استقبال تغییرات اساسی برویم. نوع ژانر بندی‌ها، دستاوردها بازی سال و جوایزها همه نسبت به سال‌های گذشته متفاوت‌تر شده‌اند. سعی کردیم با نگاه انتقادی‌تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود است. همچنین داوری‌ها متشکل از منتقدان و بازی‌سازان است.

کیفی شدن بازی‌های ملی تلاش جشنواره هشتم است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه هشتمین جشنواره ملی بازی‌های ویدئویی بافت گشتری در شش صنعت تولیدات استگانه بازی‌ها در کشور می‌شود، گفت: به دنبال این رویداد، ژانرهای بازی‌ساز کشور در این عرصه معرفی و رقابت خواهند پرداخت.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز سه‌شنبه در نشست تشریح برگزاری هشتمین جشنواره ملی بازی‌های ویدئویی، گفت: رویکرد این بنیاد در موضوع تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را بر محور تولید داخل برنامهریزی کردیم.

وی افزود: اتفاقی هم‌اکنون رویداد همگرا جشنواره لیگ و دیگر جشنواره‌ها از طریق تلاش‌های لحاظ اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره امسال رخ دهد که در این راستا نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه‌ها در تشریفات کاسته شده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از گفت: تغییرات در هشتمین دوره جشنواره بازی‌های ویدئویی با کاهش هزینه‌های تشریفات به میزان جوایز اختصاصی یافت که این موضوع، به نفع بازی‌سازان خواهد بود.

کریمی قدوسی اظهار داشت: با توجه به تشکیل اعضای شورای سیاست‌گذاری این هفت به وجود آمد تا به‌شکلی به استقبال تغییرات اساسی برویم.

به گفته وی، نوع ژانر بندی‌ها، دستاوردها بازی سال و جوایزها همه نسبت به سال‌های گذشته متفاوت‌تر شده‌اند. از سوی دیگر، سعی شده با نگاه انتقادی‌تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود و همچنین داوری‌ها متشکل از منتقدان و بازی‌سازان هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، اظهار داشت: یکی دیگر از ویژگی‌های

هوان یک اثر تبلیغاتی در جهت ترویج سطح اقتصادی بازی‌های ویدئویی

از دیگر رویدادها اهداف مابرای برگزاری این جشنواره بود.

دیر هشتمین جشنواره ملی بازی‌های ویدئویی هم در ادامه این نشست، گفت: تشکیل شورای سیاست‌گذاری از انتشار مختلف بوده که متشکل از پانزده‌های موبایل، پی‌سی و رسانه‌ها از همه ژانر هستند و دعوت شده‌اند تا نظرات خودشان را بیان کنند. محمد میرزایی افزود: برخی از افراد تیم را ترک کردند در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب داوری‌ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

وی ادامه داد: تصمیم شورای سیاست‌گذاری بر کاسته شدن برخی از آیتم‌ها بود. در ساختار داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی‌سازان و ۵۰ درصد دیگر از منتقدان باشند و از مهم‌ترین خبرها این است که تنها بازی‌های منتشر شده داوری خواهند شد.

دیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی ایران، گفت: در تلاش هشتمین امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه سنگین را به جوایز اختصاص دادیم.

وی افزود: به عنوان مثال بازی‌سال جایزه ۱۰۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است. در بخش دستاوردها هم رقم جوایز از دو میلیون تومان به ۴۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون تومان به ۱۵ میلیون و بخش ژانرها از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

میرزایی درباره بخش‌های اصلی جشنواره هم گفت: سه بخش اصلی دستاوردها، بازی‌سال، بهترین ژانرها و بخش مردمی است که داوری در این زمینه‌ها صورت می‌گیرد. بخش ژانرها که به صورت «آکادمی» جشنواره برگزار می‌شود از دو بخش تشکیل شده است: تمام تیم‌ها و شرکت‌ها که از بنیاد جایزه غزال گرفتند در این آکادمی حضور دارند. البته اشخاص حقیقی هم در این آکادمی می‌توانند حضور داشته باشند. یکی شدن غزال و کاراکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره است.

نشست خبری هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی ایران برگزار شد

نشست خبری این جشنواره ظهر سه‌شنبه ۱۳ آذرماه برگزار شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: «نمود این مسأله را در «هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.» آقای حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی ایران گفت: «رویکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه‌ای را برای حمایت از بازی‌سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی‌های رایانه‌ای نیز بیش‌ترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی «کوییز او کینگز» تعلق گرفت.» وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی‌سازان باشد گفت: «اعضای شورای سیاست‌گذاری به ما این جرأت را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.» کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می‌شود، گفت: «با این حال از هزینه‌های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال صد میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هر یک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.» مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی‌سازان ایرانی اصلاح شده است، گفت: «بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.» گفتنی است بازی‌سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی‌ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://iran-game-festival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

برندگان جوایز بازی‌های جدی ۱۳۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند

مراسم اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال بعد از ظهر روز جمعه ۹ آذرماه در دانشگاه صدا و سیما برگزار شد و طی آن مقالات برگزیده کنفرانس و منتخبین بخش بازی‌های جدی ۱۳۹۷ مشخص شدند. به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دومین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در روزهای پنجشنبه و جمعه، هشتم و نهم آذرماه با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دانشگاه صدا و سیما در این دانشگاه برگزار شد. تعدادی از برترین مقالات انگلیسی و فارسی در حوزه تحقیقات بازی‌های دیجیتال برای پذیرش در این کنفرانس تلاش کردند و نهایتاً در مراسم اختتامیه از میان مقالات پذیرش شده، منتخبین در بخش‌های علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی - مهندسی در کنار مقاله برگزیده مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال معرفی شدند. در کنار معرفی مقالات برتر جوایزی نیز به برگزیدگان بخش بازی‌های جدی سال ۱۳۹۷ اهدا شد. همچنین در مراسم اختتامیه شاهد رونمایی از شش جلد کتاب جدید در حوزه بازی‌های ویدئویی بودیم که هم‌زمان با برگزاری کنفرانس ملی همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دانشگاه صدا و سیما توسط انتشارات دانشگاه صدا و سیما به چاپ رسیده‌اند.

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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «یکارگری شبکه های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی های ویدیویی»: تالیف محمد امین فنا الدینی، 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»: تالیف محمدرضا محمدنژاد و فرزین یقماهی 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»: تالیف 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» تالیف معصومه دیانی جایگاه دوم را به خود اختصاص داد و مقاله «ترسیم

منظومه ارزش ادراک شده بازی های موبایلی» تالیف 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» تالیف فرخنده فاضل بخششی و امید قهرمان در میان مقالات بخش هنر رتبه دوم و مقاله «طراحی بازی بر پایه ارزش»

ای انسانی» تالیف 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»: تالیف 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»: تالیف زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه 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 قینالیست 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 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 های جدی منتخب موسسه نيماد 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 های جدی سال ۱۳۹۷

نیز به بازی شبیه ساز رانندگی نصیر به تیم نصیرسافت از دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی اهدا شد.



در اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ برندگان جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند (۹۵/۹۶ تا ۹۶/۹۷)

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 خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دومین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مقاله «طراحی بازی هوشمند اندرویدی با استفاده از یادگیری تقویتی»: تالیف مهرداد عبداللهی و چیترا دادخواه حائز رتبه سوم شد. مقاله «بکارگیری شبکه های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی های ویدیویی»: تالیف محمد امین فنا الدینی، 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»: تالیف محمدرضا محمدنژاد و فرزین یغمایی 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»: تالیف فرتوش 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» تالیف معصومه دیانی جایگاه دوم را به خود اختصاص داد و مقاله «ترسیم

منظومه ارزش ادراک شده بازی های موبایلی» تالیف 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» تالیف فرخنده فاضل بخششی و امید قهرمان در میان مقالات بخش هنر رتبه دوم و مقاله «طراحی بازی بر پایه ارزش های انسانی»: تالیف 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»: تالیف 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 تعامل در بیماران مبتلا به ام اس»: تالیف زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه 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 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 نيماد 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.



در اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ برندگان جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند (۱۳۹۷-۹۷/۱۱-۹۷/۱۲)

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 خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوامین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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»: تالیف مهرداد عبداللهی و چیترا دادخواه حائز رتبه سوم شد. مقاله «بکارگیری شبکه های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی های ویدیویی»: تالیف محمد امین قدا الدینی، 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»: تالیف 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 ویدئویی با استفاده از تحلیل احساسات عمیق در شبکه های اجتماعی»: تالیف 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» تالیف معصومه دیانی جایگاه دوم را به خود اختصاص داد و مقاله «ترسیم منظومه ارزش ادراک شده بازی های موبایلی» تالیف 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» تالیف فرخنده فاضل بخششی و امید قهرمان در میان مقالات بخش هنر رتبه دوم و مقاله «طراحی بازی بر پایه ارزش های انسانی»: تالیف شادی خیر اندیش و Matthias Rauterberg به عنوان مقاله برتر این بخش اعلام شد.

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

مقاله «غربالگری اوتیسم با استفاده از یک بازی بر پایه هیجانات»: تالیف 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»: تالیف زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه 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 ۱.۵ میلیون تومان دریافت خواهند کرد.

بر اساس 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 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 نيماد 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.



چهل سالگی انقلاب: حرکت رو به رشد ساخت بازی های رایانه ای در کشور (۱۳۹۷-۱۳۹۴)

درآمد کشور از صنعت بازی (گیم) حدود ۶۰۲ میلیون دلار بوده که این رقم کشور ما را در رتبه ۲۳ به لحاظ میزان درآمد در این صنعت قرار می دهد.

مصاحبه پژوهشی:

درآمد کشور از صنعت بازی (گیم) حدود ۶۰۲ میلیون دلار بوده که این رقم کشور ما را در رتبه ۲۳ به لحاظ میزان درآمد در این صنعت قرار می دهد. بازی های رایانه ای یکی از پیشروترین بخش های صنایع فرهنگی به شمار می آیند.

میانگین مدت زمان بازیکنان از ۷۹ دقیقه در روز در سال ۱۳۹۴ به ۹۰ دقیقه در روز در سال ۱۳۹۶ رسیده است.

تعداد بازیکنان از ۲۳ میلیون نفر در سال ۱۳۹۴ به ۲۸ میلیون نفر در سال ۱۳۹۶ افزایش نشان می دهد.

درآمد بازار بازی های دیجیتال از ۴۶۰ میلیارد تومان در پایان سال ۱۳۹۴ به ۹۲۰ میلیارد تومان در سال ۱۳۹۶ رسیده است.

سرهان مصرف بازی های دیجیتال در ایران ۳۱ دقیقه در روز به ازای هر ایرانی است و بطور متوسط بازیکنان ایرانی ۹۰ دقیقه در روز بازی می کنند.

از هر ۱۰۰ ایرانی، ۳۵ نفر بازیکن هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درصد بازیکنان به تفکیک تحصیلات: ۶۶ درصد کمتر از دیپلم، ۱۵ درصد دیپلم و پیش دانشگاهی، ۶ درصد فوق دیپلم، ۱۰ درصد کارشناسی، ۲ درصد کارشناسی ارشد، ۱ درصد دکترا و بالاتر.

در سال ۱۳۹۶ نشان داده است از ۹۲۰ میلیارد تومان کل حجم بازار (ناشی از پرداخت برای بازی، کنسول، و یا لوازم تخصصی بازی) ۵۲۴/۹ میلیارد تومان بابت سخت افزار، ۴۲۸/۶ میلیارد تومان بابت دستگاه کنسول هزینه شده است.

قصه بیستون، ساجرن، فیلپینگ فلیپ و پسر خوانده نمونه هایی از بهترین بازی های ساخته شده اخیر در کشور هستند. پژوهش خبری صدا و سیما: صنایع فرهنگی در کشور نیازمند بازنمایی و بازتعریف مجدد هستند. ایران این ظرفیت را دارد که در آینده ای نزدیک در صنایع فرهنگی سهم بزرگی در تولید ناخالص داخلی بیابد. امروز کشور ما در حوزه های گردشگری، تئاتر، موسیقی، صنایع دستی، هنرهای تجسمی، بازی های رایانه ای و سایر حوزه ها می تواند افزون بر بازار داخلی، بازار منطقه ای را هم تأمین کند و این صنایع، چاره ساز متغیر بحرانی اقتصاد ملی یعنی اشتغال هم باشد. در این میان، بازی های رایانه ای یکی از پیشروترین بخش های صنایع فرهنگی به شمار می آیند زیرا آن قدر جدی و موثر شده اند که در حوزه های متنوع فرهنگ سازی، جامعه پذیری و آموزش، اهداف بزرگی برای آنها تعریف شده است. این نوشتار حاصل گفتگویی است که با جناب آقای مهندس حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره پیشرفت های حاصل در حوزه بازی های رایانه ای که در کشور صورت گرفته است. متن کامل این مطلب در اینجا قابل دریافت است.

پژوهش خبری // مرتضی رکن آبادی



برندگان جوایز بازی های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند (۱۳۹۷-۹۷/۹/۱۳)

اقتصاد ایران: 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 خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای دومین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال 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 چیترادادخواه حاتر 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 پنهانی 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 فرتونوش 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 دانی 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 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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 with Intellectual Disability تألیف 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 نيماد 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.



ترتیب

فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، تا پایان آذر تمدید شد.

شماره: ۱۳۹۵-۱۲/۹/۱۱

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از تغییرات عمده در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشورمان از جمله تغییر نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» و افزایش ۱۰ برابری جوایز این رویداد، شخصیت جشنواره نیز تغییر می کند.

در هفت دوره گذشته این رویداد، کاراکتر این جشنواره یک موش بود و حالا این فرصت برای طراحان و به ویژه متخصصان طراحی در حوزه بازی های رایانه ای فراهم است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره خلق کنند.

قراژ شانایر، مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی و داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی یا لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

وی ادامه داد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد. قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

براساس این گزارش آخرین فرصت ارسال آثار ۱۵ آذرماه تعیین شده بود اما به توجه به درخواست طراحان جهت صرف وقت بیشتر روی آثار، این مدت تمدید شد. به این ترتیب، علاقه مندان تا پایان آذر ماه فرصت خواهند داشت تا طرح های خود را ارسال یا اصلاح کنند و سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد. قرار است سه طرح برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه دریافت کنند.

شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.

۲. شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.

۳. در طراحی شخصیت باید از آلمان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد.

۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.

۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمای روبه رو و پشت و همچنین پنج حالت نمای صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.

۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح متعلق به جشنواره بازی های ویدیویی ایران است.

۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.

۸. فایل های ارسالی در فرمت jpg و در فایل زیپ شده ارسال شوند.

برای ارسال آثار می توانید به سایت هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اینجا کلیک کنید.



شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدئویی ایران را طراحی کنید (۱۳۹۵/۱۱/۱۷-۱۳۹۵/۱۲/۱۵)

فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدئویی ایران» تا پایان آذر تمدید شد.

به گزارش گروه دانشگاه خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از تغییرات عمده در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشورمان از جمله تغییر نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدئویی ایران» و افزایش ۱۰ برابری جوایز این رویداد، شخصیت جشنواره نیز تغییر می کند.

در هفت دوره گذشته این رویداد، کاراکتر این جشنواره یک موش بود و حالا این فرصت برای طراحان و به ویژه متخصصان طراحی در حوزه بازی های رایانه ای فراهم است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره خلق کنند.

فراز شانیار، مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی و داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

وی ادامه داد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسب اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

براساس این گزارش آخرین فرصت ارسال آثار ۱۵ آذر تعیین شده بود؛ اما با توجه به درخواست طراحان جهت صرف وقت بیشتر روی آثار، این مدت تمدید شد. به این ترتیب، علاقه مندان تا پایان آذر فرصت خواهند داشت تا طرح های خود را ارسال یا اصلاح کنند و سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد. قرار است سه طرح برتر به ترتیب پنج، سه و یک میلیون تومان جایزه دریافت کنند.

شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید شرایط خاصی را رعایت کنند: ۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد. ۲. شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد. ۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد. ۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دوبعدی و سه بعدی را داشته باشد. ۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده، در حالت نمایی روبه رو و پشت و همچنین پنج حالت نمایی صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند. ۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح متعلق به جشنواره بازی های ویدئویی ایران است. ۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدئویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش درمی آید. ۸. فایل های ارسالی در فرمت JPEG و در فایل زیپ شده ارسال شوند.

برای ارسال آثار می توانید به سایت هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران مراجعه کنید.

انتهای پیام/۴۰۲۱



فرصت ارسال آثار به مسابقه طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدئویی ایران تا پایان آذر تمدید شد (۱۳۹۵/۱۱/۱۷-۱۳۹۵/۱۲/۱۵)

هشتمین دوره جشنواره بازی های ویدئویی ایران امسال برگزار خواهد شد و در مقایسه با سال های گذشته، تغییرات زیادی داشته است. برای مثال، نام آن از جشنواره بازی های رایانه ای تهران به بازی های ویدئویی ایران تغییر یافته است. علاوه بر این چندی پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوانی منتشر و در آن اعلام کرد که علاقه مندان می توانند برای این دوره از جشنواره، شخصیت اصلی طراحی و کار های شان را تا ۱۵ آذر ارسال کنند. حال طبق اعلام روابط عمومی بنیاد، فرصت ارسال آثار ۱۵ روز دیگر یعنی تا پایان آذر تمدید شده است.

در دوره های پیشین جشنواره، شخصیت اصلی یک موش بود که در این دوره برگزار کنندگان تصمیم گرفته اند از کاراکتری طراحی شده توسط علاقه مندان استفاده کنند. فراز شانیار، مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی و داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت:

تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسب اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

داوری انتخاب بهترین طرح، در دو مرحله صورت خواهد گرفت و در نهایت سه طرح برتر به ترتیب پنج، سه و یک میلیون تومان جایزه دریافت خواهند کرد. همچنین در صورتی که قصد طراحی شخصیت برای این مسابقه را دارید، حتما باید نکات زیر را در نظر داشته باشید:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.

۲. شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد. (ادامه دارد ...)

- (ادامه خبر ...): ۳. در طراحی شخصیت باید از الزامات بازی‌های رایانه‌ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد.
۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت‌های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.
۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت‌های ایستاده در حالت‌های روبرو و پشت و همچنین پنج حالت‌های صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.
۶. در طراحی‌های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح برای جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران است.
۷. از تمام طرح‌های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می‌آید.
۸. فایل‌های ارسالی در فرمت jpeg و در فایل زیپ شده ارسال شوند.
- برای ارسال آثار می‌توانید به سایت هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران به این لینک مراجعه کنید.


 خبرگزاری تقریب
 رسانه‌های دیجیتال
 Taghrib News Agency (TNA)

در اختتامیه دومین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ برندگان جوایز بازی‌های جدی ۹۷ و مقالات برتر کنفرانس مشخص شدند (۱۳۹۷-۹۷/۹/۱۳)

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

به گزارش حوزه فرهنگ و هنر خبرگزاری تقریب، دومین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دانشگاه صدا و سیما در این دانشگاه برگزار شد.

تعدادی از برترین مقالات انگلیسی و فارسی در حوزه تحقیقات بازی‌های دیجیتال برای پذیرش در این کنفرانس تلاش کردند و نهایتاً در مراسم اختتامیه از میان مقالات پذیرش شده، منتخبین در بخش‌های علوم انسانی، هنر، علوم پزشکی و فنی-مهندسی در کنار مقاله برگزیده مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال معرفی شدند.

در کنار معرفی مقالات برتر جوایزی نیز به برگزیدگان بخش بازی‌های جدی سال ۱۳۹۷ اهدا شد. همچنین در مراسم اختتامیه شاهد رونمایی از شش جلد کتاب جدید در حوزه بازی‌های ویدیویی بودیم که هم‌زمان با برگزاری کنفرانس ملی همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دانشگاه صدا و سیما توسط انتشارات دانشگاه صدا و سیما به چاپ رسیده‌اند.

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»: تالیف مهرداد عبداللهی و چیترا دادخواه حائز رتبه سوم شد. مقاله «بکارگیری شبکه‌های عمیق مولد در تولید تکسچرهای بازی‌های ویدیویی»: تالیف 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»: تالیف محمدرضا محمدنژاد و فرزین ینمایی اختصاص یافت.

در بخش علوم انسانی سه مقاله شایسته تقدیر شناخته شدند:

مقاله «تبلیغ شخصی سازی شده در بازی‌های ویدئویی با استفاده از تحلیل احساسات عمیق در شبکه‌های اجتماعی»: تالیف 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»: تالیف معصومه دیانی جایگاه دوم را به خود اختصاص داد و مقاله «ترسیم منظومه ارزش ادراک شده بازی‌های موبایلی»: تالیف 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 بازی‌های کامپیوتری»: تالیف فرخنده فاضل بخششی و امید قهرمان در میان مقالات بخش هنر رتبه دوم و مقاله «طراحی بازی بر پایه ارزش‌های انسانی»: تالیف 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»: تالیف 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 بازی‌های تون بخشی به منظور بهبود تداخل در بیماران مبتلا به ام‌اس»: تالیف زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه گلجاریان به عنوان برترین مقاله بخش علوم پزشکی انتخاب شد.

جایزه بازی‌های جدی

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

براساس آنچه توسط دبیرخانه کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال اعلام شده تمامی بازی‌های تولید شده در هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۷ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مشروط بر تکمیل بازی تولیدی بدون غربال اولیه در فرآیند اصلی ۱۹ SeGaPr وارد مرحله داوری خواهند شد و بازی برنده هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۷ مشروط بر تکمیل بازی، مستقیماً وارد مرحله فینال ۱۹ SeGaPr خواهد شد.

اما مقاله منتخب حوزه بازی های جدی 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 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 نيماد 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.

کد خبر ۴۴۷۳۳۴۶

مریم علی بابایی

برچسب ها



تا پایان آذرماه صورت می گیرد؛ تمدید فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران» (۱۳۹۵-۹۶/۰۹/۱۳)

خبرایران: فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، تا پایان آذر تمدید شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از تغییرات عمده در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشورمان از جمله تغییر نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» و افزایش ۱۰ برابری جوایز این رویداد، شخصیت جشنواره نیز تغییر می کند. در هفت دوره گذشته این رویداد، کاراکتر این جشنواره یک موش بود و حالا این فرصت برای طراحان و به ویژه متخصصان طراحی در حوزه بازی های رایانه ای فراهم است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره خلق کنند.

فراز شانیار، مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی و داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

وی ادامه داد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

براساس این گزارش آخرین فرصت ارسال آثار ۱۵ آذرماه تعیین شده بود اما با توجه به درخواست طراحان جهت صرف وقت بیشتر روی آثار، این مدت تمدید شد. به این ترتیب، علاقه مندان تا پایان آذر ماه فرصت خواهند داشت تا طرح های خود را ارسال یا اصلاح کنند و سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد. قرار است سه طرح برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه دریافت کنند.

شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.

۲. شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.

۳. در طراحی شخصیت باید از المان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد.

۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.

۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمایی روبه رو و پشت و همچنین پنج حالت نمایی صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.

۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح متعلق به جشنواره بازی های ویدیویی ایران است.

۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.

۸. فایل های ارسالی در فرمت **jpg** و در فایل زیپ شده ارسال شوند.

برای ارسال آثار می توانید به سایت هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اینجا کلیک کنید.

**فرصت «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران تا پایان آذر تمدید شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۲/۲۲)**

فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، تا پایان آذر تمدید شد. به گزارش وبنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از تغییرات عمده در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشورمان از جمله تغییر نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» و افزایش ۱۰ برابری جوایز این رویداد، شخصیت جشنواره نیز تغییر می کند. در هفت دوره گذشته این رویداد، کاراکتر این جشنواره یک موش بود و حالا این فرصت برای طراحان و به ویژه متخصصان طراحی در حوزه بازی های رایانه ای فراهم است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره خلق کنند.

فراز شانیار، مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی و داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

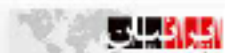
وی ادامه داد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

براساس این گزارش آخرین فرصت ارسال آثار ۱۵ آذرماه تعیین شده بود اما با توجه به درخواست طراحان جهت صرف وقت بیشتر روی آثار، این مدت تمدید شد. به این ترتیب، علاقه مندان تا پایان آذر ماه فرصت خواهند داشت تا طرح های خود را ارسال یا اصلاح کنند و سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد. قرار است سه طرح برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه دریافت کنند.

شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.
۲. شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.
۳. در طراحی شخصیت باید از الزامات بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد.
۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.
۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمایی روبه رو و پشت و همچنین پنج حالت نمایی صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.
۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح متعلق به جشنواره بازی های ویدیویی ایران است.
۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.
۸. فایل های ارسالی در فرمت jpg و در فایل زیپ شده ارسال شوند.

برای ارسال آثار می توانید به سایت هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اینجا کلیک کنید.

**طراحان و هنرمندان، شخصیت جدید جشنواره را خلق می کنند؛ فرصت «طراحی شخصیت» جشنواره بازی های ویدیویی ایران تا پایان آذر تمدید شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۲/۲۲)**

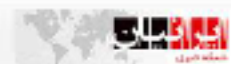
ایرانیان_فرصت ارسال آثار به مسابقه «طراحی شخصیت اصلی جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، تا پایان آذر تمدید شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از تغییرات عمده در بزرگ ترین جشن بازی سازان کشورمان از جمله تغییر نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» و افزایش ۱۰ برابری جوایز این رویداد، شخصیت جشنواره نیز تغییر می کند. در هفت دوره گذشته این رویداد، کاراکتر این جشنواره یک موش بود و حالا این فرصت برای طراحان و به ویژه متخصصان طراحی در حوزه بازی های رایانه ای فراهم است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره خلق کنند.

فراز شانیار، مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی و داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم در این باره گفت: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

وی ادامه داد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

براساس این گزارش آخرین فرصت ارسال آثار ۱۵ آذرماه تعیین شده بود اما با توجه به درخواست طراحان جهت صرف وقت بیشتر روی آثار، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این مدت تمدید شد. به این ترتیب، علاقه مندان تا پایان آذر ماه فرصت خواهند داشت تا طرح های خود را ارسال یا اصلاح کنند و سپس داوری در طی دو مرحله انجام خواهد شد. قرار است سه طرح برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه دریافت کنند.

شرکت کنندگان در این فراخوان در زمان طراحی آثار باید به نکات زیر توجه داشته باشند:

۱. شخصیت طراحی شده باید ایرانی باشد.
 ۲. شخصیت طراحی شده نباید کپی شده از یک ایده یا شخصیتی دیگر باشد.
 ۳. در طراحی شخصیت باید از آلمان های بازی های رایانه ای استفاده شده تا تداعی کننده ویدیوگیم باشد.
 ۴. شخصیت طراحی شده باید قابلیت اجرا در حالت های دو بعدی و سه بعدی را داشته باشد.
 ۵. شخصیت طراحی شده باید در حالت های ایستاده در حالت نمایی روبه رو و پشت و همچنین پنج حالت نمایی صورت (خندیدن، گریه کردن، شادی، غم، ساده) ارسال شوند.
 ۶. در طرح های ارسال شده باید اعلام شود که لایسنس این طرح متعلق به جشنواره بازی های ویدیویی ایران است.
 ۷. از تمام طرح های ارسال شده ویدیویی ساخته خواهد شد و در زمان برگزاری جشنواره به نمایش در می آید.
 ۸. فایل های ارسالی در فرمت jpg و در فایل زیپ شده ارسال شوند.
- برای ارسال آثار می توانید به سایت هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اینجا کلیک کنید.



برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی به منظور حمایت از تولید داخل (۱۳۹۶/۰۹/۰۱ - ۱۳۹۶/۰۹/۳۰)

هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران به منظور حمایت از بازی های داخلی و بازی سازان برگزار می شود.

به گزارش ایلنا حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری این جشنواره گفت: امسال سعی کردیم تا با کاهش هزینه ها بر میزان جوایز بیفزاییم.

وی افزود: در این جشنواره تغییرات زیادی داده شده است و حمایت از تولید داخل مهمترین اولویت برگزاری این گردهمایی است.

کریمی ادامه داد: هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی در بخش ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز تغییراتی نسبت به سال های گذشته کرده است و امسال ۲۶۰ میلیون تومان برای جوایز در نظر گرفته شده است.

به گفته مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای بیشتر رقم هدایای جوایز مربوط به بهترین بازی سال خواهد بود که صد میلیون تومان برای آن در نظر گرفته شده است.

کریمی افزود: جایزه دستاوردها نیز ۲۰ میلیون تومان است و مابقی به سایر بخش ها تعلق خواهد گرفت.

وی با اشاره به تغییرات در بخش ژانربندی جشنواره گفت: با توجه به حضور جدی بازی های موبایلی در سال های گذشته اصلاحاتی در این بخش صورت گرفته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در بخش داوری نیز کل فرآیند دستخوش تغییراتی شده است و امسال جشنواره از دو بخش داوری تشکیل شده که بخش اول مربوط به انتخاب بهترین بازی سال و دستاوردها می شود و بخش دوم نیز به طور جداگانه به صورت یک آکادمی به انتخاب بهترین بازی ژانرها می پردازد.

وی افزود: این آکادمی داورها نیمی از منتقدان بازی ها و نیمی دیگر از بازی سازان تشکیل خواهد شد و امسال اولین سالی است که حضور منتقدان در بخش داوری پررنگ شده است.

در ادامه این نشست خبری محمد حاجی میرزایی رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره گفت: هزینه برگزاری این جشنواره در سال گذشته حدود ۵۵۰ میلیون تومان بود که ۴۵ میلیون تومان از آن به بخش جوایز اختصاص داده شده بود اما هزینه برگزاری جشنواره امسال ۲۴۰ میلیون تومان تخمین زده شده است.

وی با بیان اینکه فقط بازی هایی که منتشر شده اند می توانند در جشنواره حضور یابند اظهار کرد: ۱۳ ژانر بازی در جشنواره امسال در نظر گرفته شده است که هنوز این عدد قطعی نیست و حتمال تغییر آن وجود دارد.

میرزایی افزود: اختتامیه این جشنواره در هفته دوم اسفندماه خواهد بود که زمان و مکان دقیق آن به زودی اعلام خواهد شد.



در نشست خبری جشنواره بازی های ویدئویی عنوان شد: تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی به نفع بازی سازان است (۱۳۹۶/۰۹/۰۱ - ۱۳۹۶/۰۹/۳۰)

کریمی قدوسی می گوید: تغییرات اساسی در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی که هزینه تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاصی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پیدا کرده، به نفع بازی سازان است.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، امروز ۱۳ آذرماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی، در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد. کریمی قدوسی در ابتدا گفت: رویکرد بنیاد بازی های رایانه ای در بحث تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را بر محور تولید داخل برنامه ریزی کردیم. اتفاقی همانند رویداد همگرا، جشنواره لیگ و دیگر جشنواره ها، همچنین سعی کردیم از لحاظ اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره امسال رخ خواهد داد. نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه ها در تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاص پیدا کرده است و این امر به نفع بازی سازان خواهد بود. او ادامه داد: با توجه به تشکیل اعضای شورای سیاست گذاری این جرئت را پیدا کردیم که به استقبال تغییرات اساسی برویم، نوع ژانربندی ها، دستاوردها بازی سال و جوایزها همه نسبت به سال های گذشته متفاوت تر شده اند. سعی کردیم با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود است، همچنین دآوری ها مشکل از منتقدان و بازی سازان است.

تغییر ساختار جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته

محمد میرزایی دبیر هشتمین جشنواره در ادامه این نشست خبری گفت: تشکیل شورای سیاست گذاری از فشار مختلف بوده که متشکل از پلتفرم های موبایل، پی سی و رسانه ها از همه ژانر هستند و دعوت شدند تا نظرات خودشان را بیان کنند. البته برخی از افراد تیم را ترک کردند در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب دآوری ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

او ادامه داد: تصمیم شورای سیاست گذاری بر کاسته شدن برخی از آیتم ها بود، در ساختار دآوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی سازان و ۵۰ درصد دیگر از منتقدان باشند و از مهم ترین خبرها در این است که تنها بازی های منتشر شده دآوری خواهند شد.

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران اظهار کرد: سعی داریم امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه سنگین را به جوایز اختصاص دادیم به عنوان مثال پارسال جایزه بازی سال ۱۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است، در بخش دستاوردها از دو میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون تومان به ۱۵ میلیون و بخش ژانرها از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

او درباره بخش های اصلی جشنواره گفت: ۳ بخش اصلی دستاوردها، بازی سال، بهترین ژانرها و بخش مردمی است که دآوری در این زمینه ها صورت می گیرد در بخش ژانرها که به صورت «آکادمی» جشنواره برگزار می شود از دو بخش تشکیل شده تمام تیم ها و شرکت ها که از بنیاد جایزه غزال گرفته اند در این آکادمی حضور دارند البته اشخاص حقیقی هم در این آکادمی می توانند حضور داشته باشند. یکی شلن غزال و کاراکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره بود.

میرزایی درباره تغییر نام جشنواره اظهار کرد: جشنواره گذشته به عنوان بازی رایانه ای برگزار می شد که به جشنواره بازی های ویدئویی تغییر نام داد. همچنین قرار است در اختتامیه فقط بازی سازانی که آثارشان به مرحله نهایی راه پیدا می کند، حضور خواهند داشت.



برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی به منظور حمایت از تولید داخل (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران به منظور حمایت از بازی های داخلی و بازی سازان برگزار می شود.

به گزارش ایلنا حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری این جشنواره گفت: امسال سعی کردیم تا با کاهش هزینه ها بر میزان جوایز بیفزاییم.

وی افزود: در این جشنواره تغییرات زیادی داده شده است و حمایت از تولید داخل مهمترین اولویت برگزاری این گردهمایی است.

کریمی ادامه داد: هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی در بخش ژانربندی، شیوه دآوری و میزان جوایز تغییراتی نسبت به سال های گذشته کرده است و امسال ۲۶۰ میلیون تومان برای جوایز در نظر گرفته شده است.

به گفته مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای بیشتر رقم هدای جوایز مربوط به بهترین بازی سال خواهد بود که صد میلیون تومان برای آن در نظر گرفته شده است.

کریمی افزود: جایزه دستاوردها نیز ۲۰ میلیون تومان است و مابقی به سایر بخش ها تعلق خواهد گرفت.

وی با اشاره به تغییرات در بخش ژانربندی جشنواره گفت: با توجه به حضور جدی بازی های موبایلی در سال های گذشته اصلاحاتی در این بخش صورت گرفته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در بخش دآوری نیز کل فرآیند دستخوش تغییراتی شده است و امسال جشنواره از دو بخش دآوری تشکیل شده که بخش اول مربوط به انتخاب بهترین بازی سال و دستاوردها می شود و بخش دوم نیز به طور جداگانه به صورت یک آکادمی به انتخاب بهترین بازی ژانرها می پردازد.

وی افزود: این آکادمی داورها نیمی از منتقدان بازی ها و نیمی دیگر از بازی سازان تشکیل خواهد شد و امسال اولین سالی است که حضور منتقدان در بخش دآوری پررنگ شده است.

در ادامه این نشست خبری محمد حاجی میرزایی رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره گفت: هزینه برگزاری این جشنواره در سال گذشته حدود ۵۵۰ میلیون تومان بود که ۴۵ میلیون تومان از آن به بخش جوایز اختصاص داده شده بود اما هزینه برگزاری جشنواره امسال ۲۴۰ میلیون تومان تخمین زده شده (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) است وی با بیان اینکه فقط بازی هایی که منتشر شده اند می توانند در جشنواره حضور یابند اظهار کرد: ۱۳ ژانر بازی در جشنواره امسال در نظر گرفته شده است که هنوز این عدد قطعی نیست و احتمال تغییر آن وجود دارد. میرزایی افزود: اختتامیه این جشنواره در هفته دوم اسفندماه خواهد بود که زمان و مکان دقیق آن به زودی اعلام خواهد شد.



e-news

تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی به نفع بازی سازان است (۱۳۹۵-۰۷/۰۹/۱۳۹۶)

اقتصاد ایران: کریمی قدوسی می گوید: تغییرات اساسی در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی که هزینه تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاص پیدا کرده، به نفع بازی سازان است.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، امروز ۱۳ آذرماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی، در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد. کریمی قدوسی در ابتدا گفت: رویکرد بنیاد بازی های رایانه ای در بحث تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را بر محور تولید داخل برنامه ریزی کردیم. اتفاقی همانند رویداد همگرا، جشنواره لیگ و دیگر جشنواره ها. همچنین سعی کردیم از لحاظ اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره امسال رخ خواهد داد. نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه ها در تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاص پیدا کرده است و این امر به نفع بازی سازان خواهد بود. او ادامه داد: با توجه به تشکیل اعضای شورای سیاست گذاری این جرئت را پیدا کردیم که به استقبال تغییرات اساسی برویم، نوع ژانر بندی ها، دستاوردها بازی سال و جوایزها همه نسبت به سال های گذشته متفاوت تر شده اند. سعی کردیم با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود است، همچنین داوری ها متشکل از منتقدان و بازی سازان است.

تغییر ساختار جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته

محمد میرزایی دبیر هشتمین جشنواره در ادامه این نشست خبری گفت: تشکیل شورای سیاست گذاری از اقشار مختلف بوده که متشکل از پلتفرم های موبایل، پی سی و رسانه ها از همه ژانر هستند و دعوت شدند تا نظرات خودشان را بیان کنند. البته برخی از افراد تیم را ترک کردند در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب داوری ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

او ادامه داد: تصمیم شورای سیاست گذاری بر کاسته شدن برخی از آیتم ها بود، در ساختار داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی سازان و ۵۰ درصد دیگر از منتقدان باشند و از مهم ترین خبرها در این است که تنها بازی های منتشر شده داوری خواهند شد.

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران اظهار کرد: سعی داریم امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه سنگین را به جوایز اختصاص دادیم به عنوان مثال پارسال جایزه بازی سال ۱۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است، در بخش دستاوردها از دو میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون تومان به ۱۵ میلیون و بخش ژانرها از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

او درباره بخش های اصلی جشنواره گفت: ۳ بخش اصلی دستاوردها، بازی سال، بهترین ژانرها و بخش مردمی است که داوری در این زمینه ها صورت می گیرد در بخش ژانرها که به صورت «آکادمی» جشنواره برگزار می شود از دو بخش تشکیل شده تمام تیم ها و شرکت ها که از بنیاد جایزه غزال گرفته اند در این آکادمی حضور دارند البته اشخاص حقیقی هم در این آکادمی می توانند حضور داشته باشند. یکی شدن غزال و کاراکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره بود. میرزایی درباره تغییر نام جشنواره اظهار کرد: جشنواره گذشته به عنوان بازی رایانه ای برگزار می شد که به جشنواره بازی های ویدئویی تغییر نام داد. همچنین قرار است در اختتامیه فقط بازی سازانی که آثارشان به مرحله نهایی راه پیدا می کند، حضور خواهند داشت.



در نشست خبری جشنواره بازی های ویدئویی عنوان شد: تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی به نفع بازی سازان است (۱۳۹۵-۰۷/۰۹/۱۳۹۶)

کریمی قدوسی می گوید: تغییرات اساسی در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی که هزینه تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاص پیدا کرده، به نفع بازی سازان است.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، امروز ۱۳ آذرماه با حضور حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد حاجی میرزایی دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی، در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد.

کریمی قدوسی در ابتدا گفت: رویکرد بنیاد بازی های رایانه ای در بحث تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را بر محور تولید داخل برنامه ریزی کردیم. اتفاقی همانند رویداد همگرا، جشنواره لیگ و دیگر جشنواره ها. همچنین سعی کردیم از لحاظ اقتصادی اتفاقات (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) خوبی در جشنواره امسال رخ خواهد داد. نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه ها در تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاص پیدا کرده است و این امر به نفع بازی سازان خواهد بود.

او ادامه داد: با توجه به تشکیل اعضای شورای سیاست گذاری این جرئت را پیدا کردیم که به استقبال تغییرات اساسی برویم. نوع ژانربندی ها، دستاوردها بازی سال و جوایزها همه نسبت به سال های گذشته متفاوت تر شده اند. سعی کردیم با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود است، همچنین داوری ها متشکل از منتقدان و بازی سازان است.

تغییر ساختار جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته

محمد میرزایی دبیر هشتمین جشنواره در ادامه این نشست خبری گفت: تشکیل شورای سیاست گذاری از اقشار مختلف بوده که متشکل از پلتفرم های موبایل، پی سی و رسانه ها از همه ژانر هستند و دعوت شدند تا نظرات خودشان را بیان کنند. البته برخی از افراد تیم را ترک کردند در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب داوری ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

او ادامه داد: تصمیم شورای سیاست گذاری بر کاسته شدن برخی از آیتم ها بود، در ساختار داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی سازان و ۵۰ درصد دیگر از منتقدان باشند و از مهم ترین خبرها در این است که تنها بازی های منتشر شده داوری خواهند شد.

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران اظهار کرد: سعی داریم امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه سنگین را به جوایز اختصاص دادیم به عنوان مثال پارسال جایزه بازی سال ۱۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است، در بخش دستاوردها از دو میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون تومان به ۱۵ میلیون و بخش ژانرها از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

او درباره بخش های اصلی جشنواره گفت: ۳ بخش اصلی دستاوردها، بازی سال، بهترین ژانرها و بخش مردمی است که داوری در این زمینه ها صورت می گیرد در بخش ژانرها که به صورت «آکادمی» جشنواره برگزار می شود از دو بخش تشکیل شده تمام تیم ها و شرکت ها که از بنیاد جایزه غزال گرفته اند در این آکادمی حضور دارند البته اشخاص حقیقی هم در این آکادمی می توانند حضور داشته باشند. یکی شدن غزال و کاراکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره بود.

میرزایی درباره تغییر نام جشنواره اظهار کرد: جشنواره گذشته به عنوان بازی رایانه ای برگزار می شد که به جشنواره بازی های ویدئویی تغییر نام داد. همچنین قرار است در اختتامیه فقط بازی سازانی که آثارشان به مرحله نهایی راه پیدا می کند، حضور خواهند داشت.



کریمی قدوسی: تلاش جشنواره هشتم کیفی شدن بازی های ملی است / رقابت ژنرال های بازی ساز کشور

(۱۳۹۵/۰۷/۱۲ - ۱۳۹۵/۰۷/۱۳)

گروه فناوری اطلاعات - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به جزئیات «هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران» گفت: این رقابت در واقع باعث کیفی تر شدن صنعت تولیدات بازی های ویدئویی در کشور خواهد شد و ژنرال های بازی سازی کشور در این عرصه معرفی و به رقابت خواهند پرداخت.

به گزارش خبرنگار ایکتا؛ نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی میرزایی، دبیر هشتمین دوره این جشنواره و جمعی از هیئت داوران و خبرنگاران رسانه های مختلف امروز سه شنبه ۱۲ آذرماه در ساختمان این بنیاد برگزار شد.

کریمی قدوسی در ابتدای این نشست با اشاره به جزئیات برگزاری این جشنواره گفت: امروز مهمترین رویکرد بنیاد، بحث حمایت از تولید داخل است و در این خصوص یکی از اقداماتی که انجام شد، تغییرات ویژه در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران و همچنین برگزاری رویداد همگرا و لیگ بازی های رایانه ای بود.

وی با اشاره به تغییراتی که در این دوره از جشنواره رخ داده است، افزود: مهمترین تغییرات این دوره از جشنواره در بحث ژانربندی، داوری و میزان جوایز بود. جوایز این دوره به شدت افزایش پیدا کرد و تلاش کردیم تا رغبت و میل بازی سازان را برای تولید بازی های باکیفیت تر ملی بیش از پیش افزایش دهیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه حدود ۲۶۰ میلیون تومان جایزه برای این دوره از جشنواره اختصاص پیدا کرده است، تصریح کرد: بزرگترین بخش این جوایز به بهترین بازی سال اختصاص پیدا می کند که مبلغی بالغ بر ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال خواهد بود.

کریمی قدوسی اضافه کرد: موضوع ژانربندی در این دوره از جشنواره را با نگاهی کاملاً ویژه و نقادانه برگزار می کنیم تا بتوانیم ضمن انتخاب بهترین ژانر بازی در همه موضوعات، این روند را هم اصلاح کنیم. بر همین اساس شورایی را تحت همین عنوان در بخش داوری ایجاد کردیم تا بتوانند به بهترین شکل ممکن این روند را دنبال کنند.

وی با اشاره به بحث داوری در این دوره از جشنواره به عنوان یکی از تغییرات مهم، گفت: داوری ها را دو مرحله ای و متشکل از گروه های بازی سازان که در این دوره بازی را ارائه نکرده اند، تیم های رسانه ای و تخصصی حوزه بازی و بهترین ژانر از نگاه مردم تقسیم کرده ایم. تمام این تیم ها بر اساس کار های کارشناسی شده انتخاب شده اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: یکی دیگر از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن بود که به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شد. 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 و بتوانیم از سایر نقاط کشور هم مشارکت داشته باشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی در ادامه با اشاره به اهداف برگزاری این جشنواره هم گفت: شناخت و حمایت از استعداد های موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسئولان نسبت به این مقوله، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از مهمترین اهداف برگزاری این جشنواره است.

وی با بیان اینکه این جشنواره ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدیویی را با دانشگاه ها، تقویت می کند تا دانشجویان بتوانند به صورت پر قدرت تر در این عرصه وارد شوند، گفت: با توجه به این جشنواره دانشجویان هنر دانشگاه های معتبر کشور هم برای طراحی شخصیت و انتخاب آثار به ما کمک خواهند کرد. همچنین جلب توجه واحد ها و نهاد های مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگو هایی 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 از دیگر رویکردها و اهداف ما برای برگزاری این جشنواره بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: این رقابت در واقع باعث کیفی تر شدن صنعت تولیدات بازی های ویدیویی در کشور خواهد شد و ژنرال های بازی سازی کشور در این عرصه معرفی می شوند و رقابت خواهند کرد. افزایش میزان جوایز در این جشنواره هم باعث می شود تا عده ای با شوق بیشتر به سمت بازی های باکیفیت داخلی حرکت کنند؛ هرچند رقابت بیشتر می شود، اما همه این ها می توانند در جوایز دیگری که در نظر گرفته شده مورد داوری قرار گیرند.

وی در پاسخ به سوال خبرنگار ایکن، مبنی بر حمایت های اعلام شده معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از صنعت بازی های بومی و برگزیدگان دوره قبل، گفت: امروز صحبت های خیلی خوبی را با ستاد فناوری های نرم و هویت ساز که به احتمال قوی برنده های این دوره از جشنواره میادی ورود شرکت های خلاق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری می شوند و کسانی که برگزیده می شوند به عنوان شرکت خلاق به این معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری معرفی می شوند. اما سال گذشته به دلیل عدم این تفاهم مشترک برای برندگان عملاً این اتفاق رخ نداد. البته این موضوع هم قطعی نیست، اما توافقات اولیه آن شکل گرفته است.

در ادامه این نشست، حاجی میرزایی با اشاره به تشکیل شورای سیاست گذاری جشنواره به عنوان یکی از اقدامات موثر این دوره، گفت: در این دوره از جشنواره سعی کردیم از همه گروه ها و ژانر ها در بخش های مختلف داشته باشیم و با توجه به این موضوع افراد را در هیئت های مختلف داوری انتخاب کردیم. وی ادامه داد: مصوبات اصلی ما در این دوره کاهش هزینه های برگزاری با حذف برخی از آئیم های جشنواره بود و در کنار آن افزایش جوایز برگزیدگان و اضافه کردن ۲ بخش جدید انتخاب مردمی بهترین نسخه به روز رسانی و بهترین ژانر از نگاه مردم است. تغییر دیگر آئیم های داوری در این دوره بود.

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران با بیان اینکه تغییر مدل پذیرفته شدن بازی های برتر یکی دیگر از اقدامات جدید در این دوره است، تصریح کرد: با توجه به این موضوع مقرر شد تنها بازی های منتشر شده مرود ارزیابی و داوری قرار گیرند. بخش اصلی جشنواره هم که انتخاب بهترین دستاورد سال است به یک بازی تعلق می گیرد. همچنین بهترین ژانر و بهترین بازی مردمی دیگر بخش های این جشنواره را تشکیل می دهند.

حاجی میرزایی، بیان کرد: داوری این دوره با حضور ۱۰۰ داور اصلی و ۵ داور فرعی و همچنین ۲۰ نفر از رسانه های تخصصی حوزه بازی های ویدیویی خواهند بود. بر همین اساس بخش ژانر ها در آکادمی که به همین نام ایجاد شده داوری می شود. در کنار این داوری ۵۰ درصد توسط خود مردم صورت می گیرد. می کردیم برای شفافیت هم داوری ۲ مرحله ای باشد.

به گزارش ایکن؛ بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را به این جشنواره ارسال کنند. همچنین برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و ارسال آثار خود می توانند به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir مراجعه کنند.

انتهای پیام



جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید (۱۳۹۴-۹۵/۹۶/۹۷)

تهران (پانا) - پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد اسامال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای اسامال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز او کینگز تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره اسامال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۲۶۰ میلیون تومان خواهد بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شائبه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شائبه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تقاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعا بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کتان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری

دبیر هفتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزایی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند شورای سیاست گذاری به انتهاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۲۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی و ویژه بازی هایی که آبدیت قابل توجهی آرایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۲ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزایی گفت: برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعا به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.

تلاش جشنواره هشتم کیفی شدن بازی های ملی است (۱۳۸۵-۹۶/۱/۱۳)

نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی میرزایی، دبیر هشتمین دوره این جشنواره و جمعی از هیئت داوران و خبرنگاران رسانه های مختلف امروز سه شنبه ۱۲ آذرماه در ساختمان این بنیاد برگزار شد.

به گزارش پارس نیوز، کریمی قدوسی در ابتدای این نشست با اشاره به جزئیات برگزاری این جشنواره گفت: امروز مهمترین رویکرد بنیاد، بحث حمایت از تولید داخل است و در این خصوص یکی از اقداماتی که انجام شد، تغییرات ویژه در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران و همچنین برگزاری رویداد همگرا و لیگ بازی های رایانه ای بود.

وی با اشاره به تغییراتی که در این دوره از جشنواره رخ داده است، افزود: مهمترین تغییرات این دوره از جشنواره در بحث ژانربندی، داوری و میزان جوایز بود. جوایز این دوره به شدت افزایش پیدا کرد و تلاش کردیم تا رغبت و میل بازی سازان را برای تولید بازی های باکیفیت تر ملی بیش از پیش افزایش دهیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه حدود ۳۶۰ میلیون تومان جایزه برای این دوره از جشنواره اختصاص پیدا کرده است، تصریح کرد: بزرگترین بخش این جوایز به بهترین بازی سال اختصاص پیدا می کند که مبلغی بالغ بر ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال خواهد بود.

کریمی قدوسی اضافه کرد: موضوع ژانربندی در این دوره از جشنواره را با نگاهی کاملاً ویژه و نقادانه برگزار می کنیم تا بتوانیم ضمن انتخاب بهترین ژانر بازی در همه موضوعات، این روند را هم اصلاح کنیم. بر همین اساس شورایی را تحت همین عنوان در بخش داوری ایجاد کردیم تا بتوانند به بهترین شکل ممکن این روند را دنبال کنند.

وی با اشاره به بحث داوری در این دوره از جشنواره به عنوان یکی از تغییرات مهم، گفت: داوری ها را در دو مرحله ای و متشکل از گروه های بازی سازان که در این دوره بازی را ارائه نکرده اند، تیم های رسانه ای و تخصصی حوزه بازی و بهترین ژانر از نگاه مردم تقسیم کرده ایم. تمام این تیم ها بر اساس کار های کارشناسی شده انتخاب شده اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: یکی دیگر از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن بود که به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شد. 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 و بتوانیم از سایر نقاط کشور هم مشارکت داشته باشیم.

کریمی قدوسی در ادامه با اشاره به اهداف برگزاری این جشنواره هم گفت: شناخت و حمایت از استعداد های موجود در صنعت کشور یا رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدئویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسؤولان نسبت به این مقوله، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی از مهمترین اهداف برگزاری این جشنواره است.

وی با بیان اینکه این جشنواره ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدئویی را با دانشگاه ها، تقویت می کند تا دانشجویان بتوانند به صورت پر قدرت تر در این عرصه وارد شوند، گفت: با توجه به این جشنواره دانشجویان هنر دانشگاه های معتبر کشور هم برای طراحی شخصیت و انتخاب آثار به ما کمک خواهند کرد. همچنین جلب توجه واحد ها و نهاد های مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدئویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگو هایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدئویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدئویی از دیگر رویکردها و اهداف ما برای برگزاری این جشنواره بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: این رقابت در واقع باعث کیفی تر شدن صنعت تولیدات بازی های ویدئویی در کشور خواهد شد و ژنرال های بازی سازی کشور در این عرصه معرفی می شوند و رقابت خواهند کرد. افزایش میزان جوایز در این جشنواره هم باعث می شود تا عده ای با شوق بیشتر به سمت بازی های باکیفیت داخلی حرکت کنند؛ هرچند رقابت بیشتر می شود، اما همه این ها می توانند در جوایز دیگری که در نظر گرفته شده مورد داوری قرار گیرند.

وی در پاسخ به سوال خبرنگار ایکنا، مبنی بر حمایت های اعلام شده معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از صنعت بازی های بومی و برگزیدگان دوره قبل، گفت: امروز صحبت های خیلی خوبی را با ستاد فناوری های نرم و هویت ساز که به احتمال قوی برنده های این دوره از جشنواره میادی ورود شرکت های خلاق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری می شوند و کسانی که برگزیده می شوند به عنوان شرکت خلاق به این معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری معرفی می شوند. اما سال گذشته به دلیل عدم این تفاهم مشترک برای برندگان عملاً این اتفاق رخ نداد. البته این موضوع هم قطعی نیست، اما توافقات اولیه آن شکل گرفته است.

در ادامه این نشست، حاجی میرزایی با اشاره به تشکیل شورای سیاست گذاری جشنواره به عنوان یکی از اقدامات موثر این دوره، گفت: در این دوره از جشنواره سعی کردیم از همه گروه ها و ژانر ها در بخش های مختلف داشته باشیم و با توجه به این موضع افراد را در هیئت های مختلف داوری انتخاب کردیم.

وی ادامه داد: مصوبات اصلی ما در این دوره کاهش هزینه های برگزاری با حذف برخی از آیتم های جشنواره بود و در کنار آن افزایش جوایز برگزیدگان و اضافه کردن ۲ بخش جدید انتخاب مردمی بهترین نسخه به روز رسانی و بهترین ژانر از نگاه مردم است. تغییر دیگر آیتم های داوری در این دوره بود.

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران با بیان اینکه تغییر مدل پذیرفته شدن بازی های برتر یکی دیگر از اقدامات جدید در این دوره است، تصریح کرد: با توجه به این موضع مقرر شد تنها بازی های منتشر شده مرود ارزیابی و داوری قرار گیرند. بخش اصلی جشنواره هم که انتخاب بهترین دستاورد سال است به یک بازی تعلق می گیرد. همچنین بهترین ژانر و بهترین بازی مردمی دیگر بخش های این جشنواره را تشکیل می دهند.

حاجی میرزایی، بیان کرد: داوری این دوره با حضور ۱۰ داور اصلی و ۵ داور فرعی و همچنین ۲۰ نفر از رسانه های تخصصی حوزه بازی های ویدئویی خواهند بود. بر همین اساس بخش ژانر ها در آکادمی که به همین نام ایجاد شده داوری می شود. در کنار این داوری ۵۰ درصد توسط خود مردم صورت می گیرد. می کردیم برای شفافیت هم داوری ۲ مرحله ای باشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را به این جشنواره ارسال کنند. همچنین برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و ارسال آثار خود می توانند به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir مراجعه کنند.

انتهای پیام/

منبع خبر: ایکنا



جزئیات «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» در نشست خبری اعلام شد (۱۳/۱۲/۹۵ - ۱۴/۱۲/۹۵)

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد اسامال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای اسامال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز او کینگز تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره اسامال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هر یک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شائبه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شائبه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاونت علمیکریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعا بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کتان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاریدیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزایی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتهاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۳۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است. حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آپدیت قابل توجهی ارائه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزایی گفت: برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعا به عدالت تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود قابل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید (۱۳۹۵/۱۲/۱۴-۱۳۹۶/۰۱/۱۱)

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز او کینگز تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شائبه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) امیدواریم با رفع این شائبه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعا بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کتان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری

دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزایی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فرآخوان، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی و ویژه بازی هایی که آپدیت قابل توجهی ارائه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هشتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزایی گفت: برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعا به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



کیفی شدن بازی های ملی تلاش جشنواره هشتم است (۱۳۹۶-۹۷/۹/۱۳)

تهران - ایرنا - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه هشتمین جشنواره ملی بازی های ویدیویی باعث کیفی تر شدن صنعت تولیدات اینگونه بازی ها در کشور می شود، گفت: به دنبال این رویداد، ژنرال های بازی سازی کشور در این عرصه معرفی و به رقابت خواهند پرداخت.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز سه شنبه در نشست تشریح برگزاری هشتمین جشنواره ملی بازی های ویدیویی، گفت: رویکرد این بنیاد در موضوع تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را بر محور تولید داخل برنامه ریزی کردیم.

وی افزود: اتفاقی همانند رویداد همگرا، جشنواره لیگ و دیگر جشنواره ها، از طرفی تلاش شده از لحاظ اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره امسال رخ دهد که در این راستا نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه ها در تشریفات کاسته شده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...)** تغییرات جشنواره بازی های ویدئویی نفع بازی سازان

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تغییرات درهشتمین دوره جشنواره بازی های ویدئویی با کاهش هزینه تشریفات به میزان جوایز اختصاص یافت که این موضوع ، به نفع بازی سازان خواهد بود.

کریمی قدوسی اظهار داشت: با توجه به تشکیل اعضای شورای سیاست گذاری این همت به وجود آمد با شهادت به استقبال تغییرات اساسی برویم.

** با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار می کنیم

به گفته وی، نوع ژانربندی ها، دستاوردها بازی سال و جوایزها همه نسبت به سال های گذشته متفاوت تر شده اند و از سویی سعی شده با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود و همچنین داوری ها مشکل از منتقدان و بازی سازان هستند.

** تغییر نام جشنواره از تهران به ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اظهار داشت: یکی دیگر از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن بود که به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شد. کریمی قدوسی افزود: 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 و بتوانیم از سایر نقاط کشور هم مشارکت داشته باشیم.

** جشنواره و پنج هدف مهم آن

کریمی قدوسی در ادامه با اشاره به اهداف برگزاری این جشنواره هم گفت: شناخت و حمایت از استعداد های موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدئویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله، قدردانی از بازی سازان با اعتماد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی از مهمترین اهداف برگزاری این جشنواره است.

** جشنواره و تقویت ارتباط فعالان صنعت بازی های ویدئویی

وی با بیان اینکه این جشنواره ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدئویی را با دانشگاه ها، تقویت می کند تا دانشجویان بتوانند به صورت پر قدرت تر در این عرصه وارد شوند، گفت: با توجه به این جشنواره دانشجویان هنر دانشگاه های معتبر کشور هم برای طراحی شخصیت و انتخاب آثار به ما کمک خواهند کرد. وی افزود: همچنین جلب توجه واحد ها و نهاد های مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدئویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگو هایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدئویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدئویی از دیگر رویکردها و اهداف ما برای برگزاری این جشنواره بود

** شورای سیاست گذاری از اقشار مختلف

دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی هم در ادامه این نشست، گفت: تشکیل شورای سیاست گذاری از اقشار مختلف بوده که متشکل از پلتفرم های موبایل، پی سی و رسانه ها از همه ژانر هستند که دعوت شدند تا نظرات خودشان را بیان کنند.

محمد میرزایی افزود: برخی از افراد تیم را ترک کردند در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب داوری ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

وی ادامه داد: تصمیم شورای سیاست گذاری بر کاسته شدن برخی از آیتم ها بود، از ساختار داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی سازان و ۵۰ درصد دیگر از منتقدان باشند و از مهم ترین خبرها در این است که تنها بازی های منتشر شده داوری خواهند شد.

** ۱۰۰ میلیون جایزه بازی سال

دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، گفت: در تلاش هستیم امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه سنگین را به جوایز اختصاص دادیم.

وی افزود: به عنوان مثال پارسال جایزه بازی سال ۱۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است، در بخش دستاوردها از دومیلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون تومان به ۱۵ میلیون و بخش ژانرها از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

** یک جشنواره و سه بخش

میرزایی درباره بخش های اصلی جشنواره هم گفت: سه بخش اصلی دستاوردها، بازی سال، بهترین ژانرها و بخش مردمی است که داوری در این زمینه ها صورت می گیرد در بخش ژانرها که به صورت «آکادمی» جشنواره برگزار می شود از دو بخش تشکیل شده تمام تیم ها و شرکت ها که از بنیاد جایزه غزال گرفته اند در این آکادمی حضور دارند البته اشخاص حقیقی هم در این آکادمی می تواند حضور داشته باشد. یکی شدن غزال و کاراکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره بود.

** قدردانی از نقش بی بدیل رسانه ها

وی درباره تغییر نام جشنواره اظهار کرد: جشنواره گذشته به عنوان بازی رایانه ای برگزار می شد که به جشنواره بازی های ویدئویی تغییر نام داد. همچنین قرار است در اختتامیه فقط بازی سازانی که آثارشان به مرحله نهایی راه پیدا می کند، حضور خواهند داشت.

در ابتدا و انتهای نشست با رسانه ها، علی فخار مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از نقش بی بدیل و تاثیر گذار اصحاب رسانه در پوشش کامل برگزاری این رویداد از صفر تا صد آن تشکر و قدردانی کرد.

فراهنک ** ۹۰۳۱ ** ۱۳۵۵ **

منتقدان بازی در جمع داوران هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» با اشاره به اینکه جشنواره امسال نسبت به سالیان گذشته تغییرات گسترده دارد، اعلام کرد که امسال برای اولین بار منتقدان بازی در قرائندهای داوری بازی ها شرکت خواهند کرد.

حسن کریمی قدوسی، با اشاره به اینکه تمرکز بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر توسعه بازی های داخلی بود و تغییرات اساسی در جشنواره بر همین اساس صورت گرفت، مورد تغییرات جشنواره امسال گفت: «کلیات تغییرات در حوزه ژانربندی، نحوه انتخاب داوران و میزان جوایز است».

او در مورد تغییرات در نحوه انتخاب داورها نیز اضافه کرد: «داوری از دو بخش تشکیل می شود. داوری بخش بهترین «بازی سال و دستاوردها» که داوران این بخش توسط شورای سیاستگذاری بنیاد ملی بازی انتخاب می شود. برای انتخاب بهترین «بازی ژانر» نیز آکادمی از داوران تشکیل خواهد شد. بخشی از داوران این آکادمی منتقدین بازی ها و بخشی دیگر بازی سازان و رسانه های حوزه بازی سازی هستند».

در ادامه محمد حاجی میرزایی، دبیر جشنواره بازی های ویدیویی ایران، با اشاره به اینکه امسال با تغییر نام این جشنواره به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» گستره شرکت کنندگان افزایش پیدا کرده و تمام افراد از سراسر کشور می توانند در این جشنواره حضور یابند. در مورد تغییرات دیگر جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته بیان کرد: «تشکیل شورای سیاستگذاری اولین گام در تغییر جشنواره امسال بود. سعی کردیم در این شورا از تمام بازی سازان و رسانه ها و تمام افراد با تفکرات مختلف بهره بگیریم. در نحوه پذیرش بازی ها نیز تغییراتی داشتیم. امسال تیم هایی در جشنواره شرکت می کنند که بازی های خود را در یکی از فروشگاه های عرضه بازی به صورت مجازی یا فیزیکی ارائه کرده باشند».

او ادامه داد: «یکی از مصوبات اصلی این شورا کاهش هزینه های برگزاری این جشنواره بود. به همین خاطر از یکسری از برنامه های جشنواره کاستیم و به جایزه امسال افزودیم. سال گذشته ۲۴ میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده بود و امسال این جوایز ۳۶۰ میلیون تومان شد».

میرزایی با یادآوری اینکه جشنواره سه بخش اصلی دارد و تغییراتی نیز در این بخش ها رخ داده است، گفت: «اولین بخش، انتخاب بهترین بازی سال و دستاوردها است که با جلسات متعدد تعداد دستاوردها را افزایش دادیم. در بخش دوم بازی ها از نظر بهترین ژانر سال انتخاب می شوند و در بخش سوم بهترین بازی سال با رای مردم است که این بخش نیز سه قسمت دارد. بهترین بازی ها با رای مردم از منظر بهترین به روز رسانی، بازی مورد انتظار و بهترین بازی مردمی».

یادمانک

جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۷)

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز او کینگز تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شائبه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد

و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) امیدواریم با رفع این شائبه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعا بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کتان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری

دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزایی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی و ویژه بازی هایی که آپدیت قابل توجهی ارائه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هشتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزایی گفت: برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعا به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

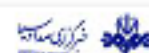
دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



در نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران؛ حمایت از تولید داخل، رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۹۶/۹۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، حسن کریمی در نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران به رویکرد امسال بنیاد درباره حمایت از تولید داخل اشاره کرد و افزود: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

وی گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز او کینگز تعلق گرفت.

کریمی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد، افزود: اعضای شورای سیاستگذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داور و میزان جوایز به وجود بیاید.

وی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود، گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است، به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش داستاورد ها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانر های جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است، افزود: بخش داور و جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته است و نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.

وی در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آن ها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

کریمی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

محمد حاجی میرزایی دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت و گفت: نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی افزود: این شورا سه مصوبه مهم داشت: اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد، دوم این که در ساختار داور و تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از اپ استور ها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره درباره جوایز این دوره گفت: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است، افزود: جایزه هر داستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است، جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است، همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی و ویژه بازی هایی که آیدیت قابل توجهی آرایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داور و در جشنواره هفتم نیز گفت: بهترین بازی و داستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانر ها انتخاب می شوند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.



در نشست خبری جشنواره بازی های ویدیویی ایران؛ حمایت از تولیدات، هدف بنیاد ملی بازی های رایانه ای

(۱۳۹۵/۹/۱۴ - ۱۳۹۵/۹/۱۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، حسن کریمی در نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران به رویکرد امسال بنیاد درباره حمایت از تولید داخل اشاره کرد و افزود: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

وی گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز او کینگز تعلق گرفت.

کریمی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد، افزود: اعضای شورای سیاستگذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داور و میزان جوایز به وجود بیاید.

وی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود، گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است، به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش داستاورد ها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانر های جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است، افزود: بخش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دآوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته است و نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.

وی در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آن ها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

کریمی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

محمد حاجی میرزایی دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت و گفت: نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی افزود: این شورا سه مصوبه مهم داشت: اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد، دوم این که در ساختار دآوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فرآوان، در یکی از اپ استور ها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره درباره جوایز این دوره گفت: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است، افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است، جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است، همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آپدیت قابل توجهی آرایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات دآوری در جشنواره هفتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانر ها انتخاب می شوند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

قوانینوز

برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی به منظور حمایت از تولید داخل (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران به منظور حمایت از بازی های داخلی و بازی سازان برگزار می شود.

به گزارش قوانینوز به نقل از ایلا، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری این جشنواره گفت: امسال سعی کردیم تا با کاهش هزینه ها بر میزان جوایز بیفزاییم.

وی افزود: در این جشنواره تغییرات زیادی داده شده است و حمایت از تولید داخل مهمترین اولویت برگزاری این گردهمایی است.

کریمی ادامه داد: هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی در بخش ژانربندی، شیوه دآوری و میزان جوایز تغییراتی نسبت به سال های گذشته کرده است و امسال ۲۶۰ میلیون تومان برای جوایز در نظر گرفته شده است.

به گفته مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای بیشتر رقم انهدای جوایز مربوط به بهترین بازی سال خواهد بود که صد میلیون تومان برای آن در نظر گرفته شده است.

کریمی افزود: جایزه دستاوردها نیز ۲۰ میلیون تومان است و مابقی به سایر بخش ها تعلق خواهد گرفت.

وی با اشاره به تغییرات در بخش ژانربندی جشنواره گفت: با توجه به حضور جدی بازی های موبایلی در سال های گذشته اصلاحاتی در این بخش صورت گرفته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در بخش دآوری نیز کل فرآیند دستخوش تغییراتی شده است و امسال جشنواره از دو بخش دآوری تشکیل شده که بخش اول مربوط به انتخاب بهترین بازی سال و دستاوردها می شود و بخش دوم نیز به طور جداگانه به صورت یک آ کادمی به انتخاب بهترین بازی ژانرها می پردازد.

وی افزود: این آ کادمی داورها نیمی از منتقدان بازی ها و نیمی دیگر از بازی سازان تشکیل خواهد شد و امسال اولین سالی است که حضور منتقدان در بخش دآوری پررنگ شده است.

در ادامه این نشست خبری محمد حاجی میرزایی رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره گفت: هزینه برگزاری این جشنواره در سال گذشته حدود ۵۵۰ میلیون تومان بود که ۴۵ میلیون تومان از آن به بخش جوایز اختصاص داده شده بود اما هزینه برگزاری جشنواره امسال ۲۴۰ میلیون تومان تخمین زده شده است.

وی با بیان اینکه فقط بازی هایی که منتشر شده اند می توانند در جشنواره حضور یابند اظهار کرد: ۱۳ ژانر بازی در جشنواره امسال در نظر گرفته شده است که هنوز این عدد قطعی نیست و حتمال تغییر آن وجود دارد.

میرزایی افزود: اختتامیه این جشنواره در هفته دوم اسفندماه خواهد بود که زمان و مکان دقیق آن به زودی اعلام خواهد شد.

از میان خبرها

شرکت های خلاق بازی ساز حمایت می شوند

حاجیان - مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از توافق این بنیاد و معاونت علمی ریاست جمهوری برای حمایت از شرکت های خلاق حوزه بازی سازی خبر داد. کریمی قنوسی روز گذشته در نشست خبری جشنواره بازی های ویدئویی که طی روزهای ۱۶ و ۱۷ اسفند ماه برگزار می شود در خصوص وعده سال گذشته معاونت علمی فناوری برای حمایت از بازی سازان گفت: به رغم قول معاونت علمی برای حمایت از بازی سازان و برترین های جشنواره تولید بازی های رایانه ای، سال گذشته تقاضای مشترکی در این زمینه حاصل نشد اما در جلسه ای که به تازگی با این معاونت برگزار کردیم، توافق شد شرکت های برتر بازی ساز کشور به عنوان شرکت های خلاق بتوانند از حمایت های معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری بهره مند شوند. وی همچنین با اشاره به برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی خاطر نشان کرد: این جشنواره در سه بخش دستاوردها و بازی سال؛ بخش بهترین بازی ژانر و بهترین بازی مردمی و با هدف رقابت برای انتخاب بهترین بازی سال ایرانی، برگزار خواهد شد.

آسیب های فضای مجازی علت ۶۸ درصد طلاق ها در ۱۵۰ کشور

معاون پرورشی آموزش و پرورش با اشاره به این که در هفته ۲۰ تا ۸۰ ساعت از فضای اینترنت استفاده می شود، گفت: ۲۰ میلیون نفر از ۵۶ میلیون کاربر اینترنت در سن زیر ۱۸ سال قرار دارند که بدون آموزش مهارت های لازم، پا به این فضا گذاشته اند. وی افزود: براساس آمارهای جهانی، حدود ۶۸ درصد طلاق های ثبت شده در ۱۵۰ کشور جهان، بر اثر روابط خارج از زناشویی در فضای مجازی است. به گزارش ایرنا، کافمی در نشست تأثیر فضای مجازی بر دختران دهه ۸۰ اظهار کرد: همان طور که ظهور اینترنت و رایانه هزاران اطلاعات و فضای سه بعدی و نزدیک به زندگی شخصی را ارائه می دهد در بحث تربیتی هم تأثیر گذار است.

وی افزود: دانش آموزان هم پیش از این در فضای فیزیکی مدرسه، خانه و اجتماع رشد می کردند اما امروز فضای سومی با عنوان فضای مجازی به میدان رشد ورود کرده است که به مثابه جنگل بدون قانون یا اقیانوس عمیقی است که دانش آموز را غرق می کند؛ فضایی خطرناک که نظارتی بر آن نیست.

بازرسی

جوایز جشنواره بازی های ویدئویی ایران از ۴۵ میلیون به ۳۶۰ میلیون تومان رسید (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۱-۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۱)

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوپیز او کینگز تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخشی دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تأکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شایعه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدئویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایعه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تقاضای معاونت علمیکریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد. وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعا بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کتان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاریدبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزایی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا پانزده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار داورى تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فرآخوان، در یکی از آپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۲۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آپدیت قابل توجهی ارائه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داورى در جشنواره هفتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داورى خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزایی گفت: برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعا به عدالت تر شدن و دقیق تر شدن داورى ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود قابل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



کریمی قدوسی: تمرکز هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران بر کیفی شدن بازی های ملی / رقابت ژنرال های بازی ساز کشور (۱۳/۹/۹۵ - ۲۲/۹/۹۵)

گروه فناوری اطلاعات - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به جزئیات «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران»، گفت: این رقابت در واقع باعث کیفی تر شدن صنعت تولیدات بازی های ویدیویی در کشور خواهد شد و ژنرال های بازی سازی کشور در این عرصه معرفی و به رقابت خواهند پرداخت.

به گزارش خبرنگار ایکنا؛ نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران، با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی میرزایی، دبیر هشتمین دوره این جشنواره و جمعی از هنیت داوران و خبرنگاران رسانه های مختلف امروز سه شنبه ۱۲ آذرماه در ساختمان این بنیاد برگزار شد.

کریمی قدوسی در ابتدای این نشست با اشاره به جزئیات برگزاری این جشنواره گفت: امروز مهمترین رویکرد بنیاد، بحث حمایت از تولید داخل است و در این خصوص یکی از اقداماتی که انجام شد، تغییرات ویژه در هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران و همچنین برگزاری رویداد همگرا و لیگ بازی های رایانه ای بود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با اشاره به تغییراتی که در این دوره از جشنواره رخ داده است، افزود: مهمترین تغییرات این دوره از جشنواره در بحث ژانربندی، دایوری و میزان جوایز بود. جوایز این دوره به شدت افزایش پیدا کرد و تلاش کردیم تا رغبت و میل بازی سازان را برای تولید بازی های باکیفیت تر ملی بیش از پیش افزایش دهیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه حدود ۳۶۰ میلیون تومان جایزه برای این دوره از جشنواره اختصاص پیدا کرده است، تصریح کرد: بزرگترین بخش این جوایز به بهترین بازی سال اختصاص پیدا می کند که مبلغی بالغ بر ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال خواهد بود.

کریمی قدوسی اضافه کرد: موضوع ژانربندی در این دوره از جشنواره را با نگاهی کاملاً ویژه و نقادانه برگزار می کنیم تا بتوانیم ضمن انتخاب بهترین ژانر بازی در همه موضوعات، این روند را هم اصلاح کنیم. بر همین اساس شورایی را تحت همین عنوان در بخش دایوری ایجاد کردیم تا بتوانند به بهترین شکل ممکن این روند را دنبال کنند.

وی با اشاره به بحث دایوری در این دوره از جشنواره به عنوان یکی از تغییرات مهم، گفت: دایوری ها را در دو مرحله ای و متشکل از گروه های بازی سازان که در این دوره بازی را ارائه نکرده اند، تیم های رسانه ای و تخصصی حوزه بازی و بهترین ژانر از نگاه مردم تقسیم کرده ایم. تمام این تیم ها بر اساس کار های کارشناسی شده انتخاب شده اند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: یکی دیگر از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن بود که به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدیویی» استفاده شد. 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 و بتوانیم از سایر نقاط کشور هم مشارکت داشته باشیم.

کریمی قدوسی در ادامه با اشاره به اهداف برگزاری این جشنواره هم گفت: شناخت و حمایت از استعداد های موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسوولان نسبت به این مقوله، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از مهمترین اهداف برگزاری این جشنواره است.

وی با بیان اینکه این جشنواره ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدیویی را با دانشگاه ها، تقویت می کند تا دانشجویان بتوانند به صورت پر قدرت تر در این عرصه وارد شوند، گفت: با توجه به این جشنواره دانشجویان هنر دانشگاه های معتبر کشور هم برای طراحی شخصیت و انتخاب آثار به ما کمک خواهند کرد. همچنین جلب توجه واحد ها و نهاد های مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگو هایی 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 از دیگر رویکردها و اهداف ما برای برگزاری این جشنواره بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: این رقابت در واقع باعث کیفی تر شدن صنعت تولیدات بازی های ویدیویی در کشور خواهد شد و ژنرال های بازی سازی کشور در این عرصه معرفی می شوند و رقابت خواهند کرد. افزایش میزان جوایز در این جشنواره هم باعث می شود تا عده ای با شوق بیشتر به سمت بازی های باکیفیت داخلی حرکت کنند؛ هرچند رقابت بیشتر می شود، اما همه این ها می توانند در جوایز دیگری که در نظر گرفته شده مورد دایوری قرار گیرند.

وی در پاسخ به سوال خبرنگار ایکن، مبنی بر حمایت های اعلام شده معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از صنعت بازی های بومی و برگزیدگان دوره قبل، گفت: امروز صحبت های خیلی خوبی را با ستاد فناوری های نرم و هویت ساز داشتیم که به احتمال قوی برنده های این دوره از جشنواره مبادی ورود شرکت های خلاق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری می شوند و کسانی که برگزیده می شوند به عنوان شرکت خلاق به این معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری معرفی می شوند. اما سال گذشته به دلیل عدم این تفاهم مشترک برای برندگان عملاً این اتفاق رخ نداد. البته این موضوع هم قطعی نیست، اما توافقات اولیه آن شکل گرفته است.

در ادامه این نشست، حاجی میرزایی با اشاره به تشکیل شورای سیاست گذاری جشنواره به عنوان یکی از اقدامات موثر این دوره، گفت: در این دوره از جشنواره سعی کردیم از همه گروه ها و ژانر ها در بخش های مختلف داشته باشیم و با توجه به این موضوع افراد را در هیئت های مختلف دایوری انتخاب کردیم. وی ادامه داد: مصوبات اصلی ما در این دوره کاهش هزینه های برگزاری با حذف برخی از آیتم های جشنواره بود و در کنار آن افزایش جوایز برگزیدگان و اضافه کردن ۲ بخش جدید انتخاب مردمی بهترین نسخه به روز رسانی و بهترین ژانر از نگاه مردم است. تغییر دیگر آیتم های دایوری در این دوره بود.

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران با بیان اینکه تغییر مدل پذیرفته شدن بازی های برتر یکی دیگر از اقدامات جدید در این دوره است، تصریح کرد: با توجه به این موضوع مقرر شد تنها بازی های منتشر شده مورد ارزیابی و دایوری قرار گیرند. بخش اصلی جشنواره هم که انتخاب بهترین دستاورد سال است، به یک بازی تعلق می گیرد. همچنین بهترین ژانر و بهترین بازی مردمی دیگر بخش های این جشنواره را تشکیل می دهند.

حاجی میرزایی بیان کرد: دایوری این دوره با حضور ۱۰ داور اصلی و ۵ داور فرعی و همچنین ۲۰ نفر از رسانه های تخصصی حوزه بازی های ویدیویی خواهد بود. بر همین اساس بخش ژانر ها در آکادمی که به همین نام ایجاد شده دایوری می شود. در کنار این دایوری ۵۰ درصد توسط خود مردم صورت می گیرد. سعی کردیم برای شفافیت هم دایوری ۲ مرحله ای باشد.

به گزارش ایکن؛ بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را به این جشنواره ارسال کنند. همچنین برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و ارسال آثار خود می توانند به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir مراجعه کنند.

انتهای پیام

جوایز بازی های ویدیویی ایران به ۳۶۰ میلیون تومان رسید (۱۳۸۴-۱۳۸۵-۱۳۸۶)

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد اسامال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است. حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای اسامال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوپیز او کینگز تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره اسامال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هر یک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شایعه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایعه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کتان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری

دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزایی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتهاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی و ویژه بازی هایی که آپدیت قابل توجهی ارایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هشتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزایی گفت: برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در (ادامه دارد ...)

عقاید

(ادامه خبر ...) این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعا به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد. دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود قابل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد. وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد. حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند. بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.

صبح نو

خبر

انتقادهای بی سابقه کارگردان آمریکایی

در تلویزیون ایران

آقای نادر طالب زاده در جدیدترین برنامه تلویزیونی «عصر» میزبان «جان جیاتوتو» کارگردان مستقل سینمای آمریکاست. به گزارش «صبح نو»، جان جیاتوتو استاد دانشگاه و کارگردان مستقل سینمای آمریکاست. او نویسنده کتاب «گفت و گو با آندری تارکوفسکی» و استاد تاریخ سینما در دانشگاه های مختلف آمریکا مثل دانشگاه ماساچوست، دانشگاه بوستون و دانشگاه امرسون است. او یکی از منتقدان جدی سیاست های جنگ طلبانه دولت های مختلف ایالات متحده است و فیلم های متعددی را در نقد این رویکرد کاخ سفید ساخته است. فیلم «آوازهای دیوانه وار فرانتا حسین» و «دور از افغانستان» محصول نگاه انتقادی جیاتوتو است. آثار این کارگردان در جشنواره های مهمی چون ونیز، لوکارنو، و تورنتو به نمایش در آمده و برگزیده شده است. جیاتوتو از فعالان ضدجنگ در آمریکاست که آثار سینمایی اش همواره پای ثابت محافل دانشگاهی و سازمان های بین المللی حامی صلح بوده است. برنامه تلویزیونی عصر با اجرای نادر طالب زاده پنجشنبه ها ساعت ۲۱ از شبکه «افق» و جمعه ها بعد از خبر ۱۴ از شبکه «یک» پخش می شود.

نشست خبری هشتمین جشنواره

بازی های ویدیویی ایران برگزار شد

نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذرماه برگزار شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد اسسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: «تمود این مسأله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۲۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.» آقای حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: «رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای اسسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیش ترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی «کوییز» و «کینگز» تعلق گرفت.» وی با بیان این که در جشنواره اسسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: «اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرأت را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید» کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود، گفت: «با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال صد میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۲۶۰ میلیون تومان خواهد بود» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است، گفت: «بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.» گفتنی است بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

هفتمین همایش «۱۰ روز با عکاسان ایران» امروز افتتاح می شود

افتتاحیه هفتمین همایش «۱۰ روز با عکاسان ایران» با حضور عکاسان و هنرمندان، ساعت ۱۷ چهارشنبه ۱۴ آذرماه در خانه هنرمندان ایران برگزار می شود. هفتمین دوره همایش «۱۰ روز با عکاسان ایران» در بخش های نمایشگاهی، نشست های تخصصی، سخنرانی، به سوی نگاه شخصی، کارگاه و «در جست وجوی راهی نو» برگزار می شود.

«در جست وجوی راهی نو» و نمایشگاه آثار دانشجویان از برنامه های جدید همایش است که در این دوره برای نخستین بار برگزار می شود. انجمن عکاسان ایران با مشارکت انجمن های تخصصی عکاسی هفتمین همایش «۱۰ روز با عکاسان ایران» را ۱۴ تا ۲۳ آذرماه در خانه هنرمندان ایران برگزار می کند.

گزارشی از مبارزه کهنه ما با دنیای جدید بازی های ویدئویی؛ آسیب های آسیب شناسی

دیروز نشست خبری «هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران» برگزار شد؛ جشنواره ای که پیش تر با عنوان «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» برگزار می شد. این جشنواره که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود در تمام سال های برگزاری اش تلاش کرده نگاه سیاست گذاران، پدر و مادرها و بازیکن ها را به بازی و بازی های ایرانی تغییر دهد؛ تلاشی که البته توفیقات چشمگیری داشته است اما در این گزارش تلاش می کنیم به مهم ترین مانع این تلاش ها بپردازیم؛ مانی که چندان ارتباطی با بحث های فنی و حتی اقتصادی ندارد. برای آشنایی با این مانع بزرگ در این گزارش ما را همراهی کنید.

سال ها از ورود نخستین بازی ویدئویی به ایران می گذرد. از آتاری گرفته تا میکرو و سگا، بازی های ویدئویی خیلی زود راه خود را در ایران باز کردند. در همان سال های دهه های ۶۰ و ۷۰ با آن حجم محرومیت کافی بود یک دستگاه بازی به یک محله یا یک قایل برسد تا همه بچه ها و گاهی بزرگترها را ساعت ها مشغول خود کند.

کم کم و با ورود رایانه و بعدتر کنسول های حرفه ای مانند پلی استیشن بازی کردن شکل تازه ای پیدا کرد. هر روز میانگین سنی بازیکن ها بالاتر رفت تا این که به زمانه ما رسید، زمانه ای که عمده «گیمرها» افراد بالای ۱۸ سال هستند. انسان های بالغی که بعضی از آن ها تحصیلات عالی دارند. فارغ التحصیل دانشگاه هایی همچون صنعتی شریف و تهران و علامه طباطبایی هستند، در عالی ترین رتبه های شغلی هم مشغول به فعالیت اند اما خودشان را «گیمر» معرفی می کنند. با همه این تغییرات و توسعه حیرت آور بازی های ویدئویی هنوز هم عده ای همانند دوران گذشته تلاش می کنند با نگاه تهدید محور به تحلیل این بازی ها بپردازند. هنوز هم بحث های آسیب شناسی بازی در ایران در حال وهوای تربیت کودکان سیر می کند.

واقعیت این است که جامعه هدف اصلی بخش بزرگی از بازی ها نه کودکان که بزرگسالانند. تسل های تازه بازی ها با رویکردهای تعاملی و داستان های باز رقیب جدی صنعت سینما به حساب می آیند.

بازی هایی که شما به عنوان نقش آفرین اصلی تصمیم می گیرید تا قصه چگونه ادامه پیدا کند و با کمک تکنولوژی هایی همچون «کینکت» وارد دنیای بازی می شوید. در چنین فضایی حتی اگر بخواهیم راجع به آسیب بازی ها صحبت کنیم باید به سراغ کسانی برویم که واقعا وقت خود را صرف بازی های سبک زندگی ساز و درگیر کننده می کنند و گیمیر بودن را هویت اصلی خود می دانند. هر چند این رویکرد در چنین جهانی چندان توفیق آمیز نیست. رویکرد آسیب محوری اختصاصی به کشور ما ندارد. در عمده کشورهایی که همچنان خانواده محوری ترین نهاد اجتماعی به شمار می آید پدر و مادرها و فعالان حوزه تعلیم و تربیت از آسیب دیدن بچه ها بیمناک اند و تلاش می کنند این آسیب ها را به حداقل برسانند. حال سؤال مهم این جاست: این رویکردها چقدر در رسیدن به هدف شان توفیق داشته اند؟

واقعیت اینجاست که جریان ساخت و توسعه بازی های ویدئویی و به طور کلی صنعت سرگرمی معطل نگرانی هایی از جنس نگرانی های انجمن اولیا و مربیان نیست.

در دورانی که زندگی بشری تا این حد پیچیده شده که برای سالاد درست کردن، خواباندن نوزاد و گرفتن هسته آلبالو هم دستگاه های الکترونیکی ساخته شده است، توصیه های اخلاقی چندان کارساز نیستند.

برخوردهای انفعالی و ایجاد محدودیت و ممنوعیت های پر تعداد تنها موجب مسدود شدن راه گفت و گو و حس نفرت و بی اعتمادی درونی می شود. پس چه باید کرد؟ یکی از بهترین چاره ها در چنین وضعی اخذ موضعی فعال و تعاملی است. نخستین راه، زدودن برچسب های منفی از بازی های رایانه ای و خصوصاً بازیکن هاست. بازی کردن باید از یک فعالیت نیمه زیرزمینی به امری مشروع تغییر وضعیت پیدا کند. یک بار برای همیشه باید از زدن برچسب هایی همچون علاف و لا ابالی به گیمرها دست برداریم. این برچسب ها باعث کاهش گرایش به بازی کردن نمی شود بلکه تنها سبب ایجاد سد محکم برای شنیدن و پاسخ دادن خواهد شد.

جامعه در مورد بازی به دو دسته تقسیم می شود و هر کدام در جهت عکس همدیگر به مسیر خود ادامه می دهند. قدم بعدی تلاش برای فراهم کردن مشارکت فعال در این بازار گسترده است؛ بازاری که هم بسیار پرسود است هم به شدت تأثیرگذار. با همان منطقی که به سینما توجه می کنیم و هنرمندانش را ستایش می کنیم و تلاش می کنیم جایگاهی در سینمای جهان برای خود دست و پا کنیم باید به سمت بازی و بازاری حرکت کنیم.

بگذارید با یک مثال وضعیت را روشن تر کنیم. چند سال پیش یعنی دقیقاً در هفدهم فروردین ۱۳۹۵ یک بازی با عنوان «انقلاب ۱۳۷۹، جمعه سیاه» منتشر شد. این بازی که توسط کارگردان ایرانی الاصل بازی GTA ساخته شده بود به سرعت با واکنشی منفی در جامعه ایرانی مواجه شد.

عمده کارشناسان و مسوولان و خانواده های ایرانی با اعتراض به خشونت افسارگسیخته و تحریف تاریخی این بازی آن را نامناسب و مغرضانه توصیف کردند. این بازی از بازار جمع شد و لینک های دانلودش هم به سرعت فیلتر می شد. در همان زمان یک بازی ساز جوان داخلی نزدیک به سه سال بود که درگیر ساخت یک بازی درباره انقلاب اسلامی بود اما به خاطر کمبود امکانات و سرمایه نتوانسته بود با سرعت مناسبی روند ساخت را پیش ببرد.

آقای عماد رحمانی، مدیر عامل استودیو «رسا شکوه تصویر» به عنوان سازنده این بازی در همان سال طی مصاحبه ای گفته بود: «بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمی توان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود.

البته بعدتر این بازی با یک حمایت حداقلی توانست «گیم پلی» خود را بهبود دهد و با اصلاح روند قصه بازه ای از سال ۴۲ و راهپیمایی کفن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پوشان ورامین تا پیروزی انقلاب را پوشش دهد. هر چند این بازی پس از انتشار هم آنچنان که شایسته اش بود دیده نشد. این دیده نشدن ارتباطی با کیفیت این بازی ندارد بلکه علت اصلی یک چیز است، ما تنها برای آسیب شناسی فرصت داریم. این دیده نشدن ریشه در نگاه ما به بازی های ویدئویی دارد. نگاه مملو از بدبینی، هراس و انفعال. واقعیت این است که تا این نگاه پر آسیب را اصلاح نکنیم شانس برای موفقیت در این صنعت پر سود و تأثیر گذار نخواهیم داشت.



وبنا / پلتفرم خبری روزنامه های ایران

تشریح تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران در گفت و گو با دبیر جشنواره (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

در قسمت ۱۲۷ پادکست صدای بازی درباره تعدادی از مهم ترین رویدادهای روز بازی های ویدئویی در ایران و جهان گفت و گو کرده ایم. در این شماره از صدای بازی با محمد حاج میرزایی سردبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران گفت و گو کردیم و مهم ترین تغییرات دوره هشتم را مورد بحث قرار دادیم. همچنین مروری داشتیم بر دومین دوره از کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که هفته گذشته در روزهای هشتم و نهم آذرماه برگزار شد. در کنار بررسی تحولات صنعت بازی ایران از مراسم گیم لواردز ۲۰۱۸ که قرار است پنجشنبه همین هفته برگزار شود و اتفاقات مهمی که در این مراسم رخ خواهد داد صحبت کردیم. از بازی جنجال برانگیز فال لوت ۷۶ و حاشیه های عجیب و غریب آن حرف زدیم و بحران هایی که بازی بتلفیلد ۵ درگیر آن شده است را مرور کردیم.

اگر طرفدار بازی های ویدئویی هستید پادکست ۱۲۷ صدای بازی را از دست ندهید.

شنیدن پادکست در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای

شنیدن پادکست در وبسایت شنوتو



عصر ارتباط

جزئیات «هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران» اعلام شد

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

به گزارش عصر ارتباط آنلاین، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز او کینگز تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوالاتی مخصوص شکایت یک فروشگاه عرضه اپلیکیشن داخلی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شائبه حقوقی برای این مجموعه وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدئویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شائبه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدئویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعا بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کتان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری

دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزایی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی و ویژه بازی هایی که آپدیت قابل توجهی ارائه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هشتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزایی گفت: برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعا به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



با برگزاری نشست خبری جزئیات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۱)

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید، از جمله این که جوایز برندگان به ۳۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز او کینگز تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هریک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۳۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بخش داورى جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم. وی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شائبه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شائبه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کتان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزایی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار داورى تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فرآخوان، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۲۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آپدیت قابل توجهی ارائه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داورى در جشنواره هفتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داورى خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزایی گفت: برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعاً به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داورى ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی (۱۳۹۴-۹۵/۹۶)

هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران به منظور حمایت از بازی های داخلی و بازی سازان برگزار می شود. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری این جشنواره گفت: امسال سعی کردیم تا با کاهش هزینه ها بر میزان جوایز بیفزاییم. وی افزود: در این جشنواره تغییرات زیادی داده شده است و حمایت از تولید داخل مهمترین اولویت برگزاری این گردهمایی است. کریمی ادامه داد: هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی در بخش ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز تغییراتی نسبت به سال های گذشته کرده است و امسال ۳۶۰ میلیون تومان برای جوایز در نظر گرفته شده است. به گفته مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای بیشتر رقم اهتای جوایز مربوط به بهترین بازی سال خواهد بود که صد میلیون تومان برای آن در نظر گرفته شده است.

کریمی افزود: جایزه دستاوردها نیز ۲۰ میلیون تومان است و مابقی به سایر بخش ها تعلق خواهد گرفت. وی با اشاره به تغییرات در بخش ژانربندی جشنواره گفت: با توجه به حضور جدی بازی های موبایلی در سال های گذشته اصلاحاتی در این بخش صورت گرفته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در بخش داوری نیز کل قرآیند دستخوش تغییراتی شده است و امسال جشنواره از دو بخش داوری تشکیل شده که بخش اول مربوط به انتخاب بهترین بازی سال و دستاوردها می شود و بخش دوم نیز به طور جداگانه به صورت یک آ کادمی به انتخاب بهترین بازی ژانرها می پردازد.

وی افزود: این آ کادمی داورها نیمه از منتقدان بازی ها و نیمه دیگر از بازی سازان تشکیل خواهد شد و امسال اولین سالی است که حضور منتقدان در بخش داوری پررنگ شده است.

در ادامه این نشست خبری محمد حاجی میرزایی رئیس شورای سیاست گذاری جشنواره گفت: هزینه برگزاری این جشنواره در سال گذشته حدود ۵۵۰ میلیون تومان بود که ۴۵ میلیون تومان از آن به بخش جوایز اختصاص داده شده بود اما هزینه برگزاری جشنواره امسال ۳۴۰ میلیون تومان تخمین زده شده است. وی با بیان اینکه فقط بازی هایی که منتشر شده اند می توانند در جشنواره حضور یابند اظهار کرد: ۱۳ ژانر بازی در جشنواره امسال در نظر گرفته شده است که هنوز این عدد قطعی نیست و حتمال تغییر آن وجود دارد. میرزایی افزود: اختتامیه این جشنواره در هفته دوم اسفندماه خواهد بود که زمان و مکان دقیق آن به زودی اعلام خواهد شد.



افزایش ۳۱۵ میلیون تومانی هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران (۱۳۹۴-۹۵/۹۶)

روز گذشته نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران برگزار شد و طی آن روند این مراسم و تغییرات آن نسبت به سال های گذشته مشخص شد.

اول آذر ماه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران را منتشر کرد. ظهر سه شنبه ۱۳ آذر، و پس از ۱۲ روز نشست خبری، این رویداد با حضور اصحاب رسانه و در محل بنیاد برگزار و اطلاعات تکمیلی در رابطه با این مراسم اعلام شد. حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و اعلام کرد که نمود این مساله در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران به وضوح قابل شهود است. یکی از نکات بسیار جالب جشنواره امسال، افزایش رقم جوایز کل از ۴۵ میلیون تومان به ۳۶۰ میلیون تومان است. حسن کریمی در ادامه صحبت های خود گفت:

رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی گویز آو کینگز تعلق گرفت.

قدوسی با بیان اینکه جشنواره امسال هدف اصلی بیشترین منفعت و استفاده برای بازی سازان است صحبت های خود را ادامه داد: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید. هزینه برگزاری مراسم امسال به گفته های قدوسی ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متناوب به حساب می آید. با این حال امسال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه ها به بخش جوایز منتقل شده است. به ترتیب جایزه بهترین بازی سال از ۱۰ میلیون تومان جشنواره هفتم به ۱۰۰ میلیون تومان رسیده است و جایزه بخش دستاوردها نیز هر یک ۲۰ میلیون تومان خواهد بود.

قدوسی از تغییرات در نحوه داوری نیز صحبت هایی کرد و اعلام داشت که امسال و برای اولین بار، شاهد حضور منتقدان بازی در پروسه داوری بازی های منتخب هستیم. وی در پاسخ به این سوال که آیا بنیاد آماده همکاری با کافه بازار است پاسخ داد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای نه تنها با کافه بازار، بلکه آماده همکاری با تمام مارکت ها است.

وی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

مدیر عامل بنیاد در ادامه نشست خبری نیز از اهمیت رسانه ها نیز حرف هایی به میان آورد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعا بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کتان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

پس از اتمام سخنان کریمی قدوسی، محمد حاجی میرزایی به عنوان دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، داوران سابق جشنواره حضور دارند.

این شورا سه مصوبه مهم داشت: اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار داورى تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان قراخوان، در یکی از آپ استورها منتشر شده باشند.

هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود، اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۲۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

دبیر جشنواره در ادامه بحث در رابطه با جوایز جشنواره امسال و اعلام جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی برای بهترین بازی سال، جوایز دوره هشتم را با دوره پیشین مقایسه کرد. جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان افزایش داشته است. بهترین بازی از نگاه مردم نیز به جای جایزه یک میلیون تومانی، جایزه ۱۵ میلیون تومانی را دریافت می کند. حاجی میرزایی سپس در رابطه با نحوه انتخاب آثار نیز چنین گفت:

بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۲ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داورى خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعا به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داورى ها کمک خواهد کرد.

یکی از مشکلاتی که همواره در جشنواره های پیشین در رابطه با بازی های حاضر در جشنواره وجود داشته، محصور نهایی نبودن بسیاری از آثار بوده است. به طوری که شاهد جایزه گرفتن بازی هایی بودیم که هیچ کدام تاریخ عرضه مشخصی نداشتند و حتی برخی از آنها هنوز هم عرضه نشده اند. حاجی میرزایی در این رابطه نیز توضیحاتی ارائه کرد و گفت مهم ترین شرط برای شرکت در جشنواره این است که بازی در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی، خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. البته بازی های دسترسی پیش از عرضه (آرلی اکسس) و بازی های سافت لاتیج نیز می توانند در بخش مسابقه جشنواره شرکت کنند. دیگر مانند سال های قبل، اینچنین نیست که فایبل بازی برای داوران آپلود شود و شرکت کنندگان باید آدرس و نحوه دانلود بازی نهایی خود را از یکی از مارکت های معتبر برای داوران ارسال کنند.

شخصیت اصلی جشنواره امسال نیز به طور کلی قرار است تغییر کند و به همین دلیل چندی پیش فراخوانی منتشر شد و طراحان علاقمند تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را برای شخصیت جدید جشنواره بازی های ویدیویی ارسال کنند. به سه اثر برتر، به ترتیب پنج، سه و یک میلیون تومان جایزه اهدا می شود و تاکنون در حدود ۳۰ اثر برای شخصیت جدید جشنواره ارسال شده است.

اختتامیه این رویداد نیز با تفاوت هایی نسبت به دوره های پیشین برگزار خواهد شد. تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم دعوت می شوند و کوچک کردن این مراسم یکی از اصلی ترین راه های کاهش هزینه ها بوده است.

در انتها نیز اگر در زمره بازی سازان قرار دارید و می خواهید بازی خود را در جشنواره شرکت دهید، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارید با مراجعه به سایت اصلی جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> اثر خود را ثبت کنید.

افزایش ۳۱۵ میلیون تومانی هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۶)

اول آذر ماه، بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران را منتشر کرد. ظهر سه شنبه ۱۳ آذر، و پس از ۱۲ روز نشست خبری، این رویداد با حضور اصحاب رسانه و در محل بنیاد برگزار و اطلاعات تکمیلی در رابطه با این مراسم اعلام شد.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و اعلام کرد که نمود این مساله در هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران به وضوح قابل شهود است. یکی از نکات بسیار جالب جشنواره امسال، افزایش رقم جوایز کل از ۴۵ میلیون تومان به ۲۶۰ میلیون تومان است. حسن کریمی در ادامه صحبت های خود گفت:

رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوییز آو کینگز تعلق گرفت.

قدوسی با بیان اینکه جشنواره امسال هدف اصلی بیشترین منفعت و استفاده برای بازی سازان است صحبت های خود را ادامه داد:

اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرأت را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داورى و میزان جوایز به وجود بیاید. هزینه برگزاری مراسم امسال به گفته های قدوسی ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متناوب به حساب می آید. با این حال امسال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه ها به بخش جوایز منتقل شده است. به ترتیب جایزه بهترین بازی سال از ۱۰ میلیون تومان (ادامه دارد ...)





(ادامه خبر ...) جشنواره هفتم به ۱۰۰ میلیون تومان رسیده است و جایزه بخش دستاوردها نیز هر یک ۲۰ میلیون تومان خواهد بود. قدوسی از تغییرات در نحوه داوری نیز صحبت هایی کرد و اعلام داشت که امسال و برای اولین بار، شاهد حضور منتقدان بازی در پروسه داوری بازی های منتخب هستیم. وی در پاسخ به این سوال که آیا بنیاد آماده همکاری با کافه بازار است پاسخ داد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای نه تنها با کافه بازار، بلکه آماده همکاری با تمام مارکت ها است.

وی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

مدیر عامل بنیاد در ادامه نشست خبری نیز از اهمیت رسانه ها نیز حرف هایی به میان آورد:

از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کنان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

پس از اتمام سخنان کریمی قدوسی، محمد حاجی میرزایی به عنوان دبیر هفتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جایزه افزایش یابد. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند، شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از آپ استورها منتشر شده باشند.

هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جایزه ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جایزه به ۲۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

دبیر جشنواره در ادامه بحث در رابطه با جایزه جشنواره امسال و اعلام جایزه ۱۰۰ میلیون تومانی برای بهترین بازی سال، جایزه دوره هشتم را با دوره پیشین مقایسه کرد. جایزه هر دستاورد از ۲ میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان افزایش داشته است. بهترین بازی از نگاه مردم نیز به جای جایزه یک میلیون تومانی، جایزه ۱۵ میلیون تومانی را دریافت می کند. حاجی میرزایی سپس در رابطه با نحوه انتخاب آثار نیز چنین گفت:

بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعاً به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

یکی از مشکلاتی که همواره در جشنواره های پیشین در رابطه با بازی های حاضر در جشنواره وجود داشته، محصور نهایی نبودن بسیاری از آثار بوده است. به طوری که شاهد جایزه گرفتن بازی هایی بودیم که هیچ کدام تاریخ عرضه مشخصی نداشتند و حتی برخی از آنها هنوز هم عرضه نشده اند. حاجی میرزایی در این رابطه نیز توضیحاتی ارائه کرد و گفت مهم ترین شرط برای شرکت در جشنواره این است که بازی در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی، خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. البته بازی های دسترسی پیش از عرضه (آرلی اکسس) و بازی های سافت لانتج نیز می توانند در بخش مسابقه جشنواره شرکت کنند. دیگر مانند سال های قبل، اینچنین نیست که فایل بازی برای داوران آپلود شود و شرکت کنندگان باید آدرس و نحوه دانلود بازی نهایی خود را از یکی از مارکت های معتبر برای داوران ارسال کنند.

شخصیت اصلی جشنواره امسال نیز به طور کلی قرار است تغییر کند و به همین دلیل چندی پیش فراخوانی منتشر شد و طراحان علاقمند تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را برای شخصیت جدید جشنواره بازی های ویدیویی ارسال کنند. به سه اثر برتر، به ترتیب پنج، سه و یک میلیون تومان جایزه اهدا می شود و تاکنون در حدود ۳۰ اثر برای شخصیت جدید جشنواره ارسال شده است.

اختتامیه این رویداد نیز با تفاوت هایی نسبت به دوره های پیشین برگزار خواهد شد. تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم دعوت می شوند و کوچک کردن این مراسم یکی از اصلی ترین راه های کاهش هزینه ها بوده است.

در انتها نیز اگر در زمره بازی سازان قرار دارید و می خواهید بازی خود را در جشنواره شرکت دهید، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارید با مراجعه به سایت اصلی جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> اثر خود را ثبت کنید.



جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۳۹۵-۹۶/۱/۱۳۹۶)

جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا بیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پانزدهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در نهایت هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند.

برای نخستین بار شورای سیاست گذاری برای برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفره، نمایندگان از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا منتقدان و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوایز اهداشده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت ژانر، ۱۳ ژانر برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر ژانر، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن ژانر حذف شده و در یک ژانر کلی تر ادغام خواهد شد.

یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دبیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب بهترین بازی و بهترین دستاوردها بپردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای بیش از ۵۰ نفر در دوره نخست، بهترین بازی های ژانرهای مختلف را انتخاب کنند.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - در این باره می گوید: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین پنج داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند.

یکی دیگر از تغییران جشنواره هشتم، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه ای نمی پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضای شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای»، از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در نهایت «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. فراز شانیار -مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی- در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم ادامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد. قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسب اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای پیام



جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۴)

اقتصاد ایران: جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا بیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پانزدهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در نهایت هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند.

برای نخستین بار شورای سیاست گذاری برای برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفر، نمایندگان از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا منتقدان و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوایز اهداشده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت ژانر، ۱۳ ژانر برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر ژانر، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن ژانر حذف شده و در یک ژانر کلی تر ادغام خواهد شد.

یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دبیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب بهترین بازی و بهترین دستاوردها بپردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای بیش از ۵۰ نفر در دوره نخست، بهترین بازی های ژانرهای مختلف را انتخاب کنند.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - در این باره می گوید: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین پنج داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند.

یکی دیگر از تغییران جشنواره هشتم، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه ای نمی پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضای شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای»، از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در نهایت «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. فراز شانیار -مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی- در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم ادامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد. قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسب اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای پیام



جزئیات هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران در نشستی خبری اعلام شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۴)

رسانه کلیک - پس از انتشار فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد امسال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخلی اشاره کرد و گفت: نمود این مسئله را در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران خواهیم دید. از جمله این که جوایز برندگان به ۲۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است. حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای امسال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوپیز او کینگز تعلق گرفت.

از دست ندهید

هیچ مطلبی موجود نیست

وی با بیان این که در جشنواره امسال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید. کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هر یک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۲۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شایعه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شایعه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تفاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعا بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کتان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزایی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند.

وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار داوری تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند شورای سیاست گذاری به انتهاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فرآخوان، در یکی از اپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۲۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آپدیت قابل توجهی ارایه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داوری در جشنواره هفتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داوری خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزایی گفت: برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعا به عدالت تر شدن و دقیق تر شدن داوری ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد. وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر آذر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد. حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند. بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۳۹۶-۹۷/۱۰/۱۵)

جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزار می شود.

به گزارش پارس نیوز، «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا بیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پانزدهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در نهایت هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند. برای نخستین بار شورای سیاست گذاری برای برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفر، نمایندگانی از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا منتقدان و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوایز اهداشده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت ژانر، ۱۳ ژانر برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر ژانر، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن ژانر حذف شده و در یک ژانر کلی تر ادغام خواهد شد.

یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دبیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب بهترین بازی و بهترین دستاوردها بپردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای بیش از ۵۰ نفر در دوره نخست، بهترین بازی های ژانرهای مختلف را انتخاب کنند.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - در این باره می گوید: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین پنج داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند.

یکی دیگر از تغییرات جشنواره هشتم، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه ای نمی پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضای شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای»، از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در نهایت «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. فراز شانیار - مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی - در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم ادامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد. قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسب اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سایت جشنواره دیگر مکاتی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد. حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.



بنیاد ملی بازی ها: دوست داریم با کافه بازار تعامل و همکاری کنیم (۱۳۹۵/۷/۱۴-۱۳۹۵/۷/۱۷)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها در نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران ضمن اشاره به رویکرد سال جاری بنیاد مبنی بر حمایت از تولیدات داخلی اعلام کرد که مایل است همکاری نزدیکی با مجموعه کافه بازار داشته باشد.

جشنواره بازی های ویدیویی ایران امسال با تغییراتی گسترده نسبت به سال های گذشته برگزار می شود که از مهم ترین آن ها می توان به افزایش چند برابری میزان جوایز اشاره کرد. بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان و بهترین بازی هر ژانر ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهند کرد که این مسئله مجموع جوایز را به رقم ۳۶۰ میلیون تومان می رساند. در عین حال هزینه های برگزاری کاسته شده و مراسمی کوچک تر برگزار خواهد شد. بخش داوری نیز با پدید آمدن قسمتی تحت عنوان «آکادمی جشنواره» نفس تازه ای به خود گرفته و منتقدان حوزه بازی نیز برای اولین بار در روند داوری نقش دارند.

کریمی قدوسی در پاسخ به خبرنگاری که پیرامون شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ارتباط با اعطای مجوزها پرسید گفت: «یک شائبه حقوقی برای این مجموعه وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز را ندارد. در واقع روی مجوزهای بنیاد شکایت شده بود. دیوان عدالت اداری حدود دو هفته ی پیش رای خود را صادر کرد که در آن عنوان شد که فعالیت بنیاد در حوزه صدور مجوز قانونی و درست بوده و بنیاد به خاطر ساختار حقوقی اش می تواند مجوز بدهد. تفویض وزیر وقت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد نیز منع قانونی نداشته؛ از طرفی اساسنامه بنیاد مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی است و مصوبه شورای عالی فضای مجازی هم صراحت دارد.»

در ادامه اما مدیرعامل بنیاد از رویکرد مثبت مجموعه خود در همکاری با کافه بازار و دیگر فروشگاه های دیجیتالی بازی گفت: «این شکایت حالا سبب خیر شده، چرا که ما همیشه دوست داشتیم با این مارکت تعامل و همکاری کنیم چه در جشنواره چه در جای دیگر. امیدواریم این اختلافات که حالا از این طریق برطرف شده، بتوانیم هم در جشنواره و هم در حوزه های دیگر همکاری کنیم و به صنعت بازی کمک کنیم. شرایط کشور به گونه ای است که نیازمند همکاری تمام دستگاه هاست و از همین جا دست همه مارکت های دیگر را به گرمی می فشاریم تا بیایند کمک کنند و در جشنواره نقش ایفا کنند.»

در همین رابطه با علی فخار مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارتباط گرفتیم تا توضیحات تکمیلی بیشتری داشته باشیم. فخار در این رابطه به دیجیاتو گفت: «فکر می کنم ابتدا لازم است از نظر حقوقی اتفاقی که افتاده را توضیح دهم تا باعث سوءتفاهم نشود. شکایتی که شده به شکل حقیقی از سوی مدیر یک مارکت آن هم نه مستقیماً از بنیاد بلکه از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بوده است. در واقع این شکایت از سمت حقوقی آن مارکت نبوده. موضوع شکایت نیز در رابطه با تفویض وزیر وقت فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت ارائه مجوز صدور تولید و توزیع بازی ها و همچنین مواردی در اساسنامه بنیاد بوده است. در واقع اینطور گمان می کردند که این تفویض دارای اشکال قانونی است و در نتیجه بنیاد اجازه صدور یا صلاحیت قانونی صدور مجوز را ندارد.»

فخار در ادامه می گوید: «برای ما محرز بود که نتیجه ی این شکایت چه خواهد شد، اما حالا که برای دوستان نیز محرز شده فکر می کنم باید تلاش کنیم تا با همکاری به نفع بازی سازان و صنعت بازی کشور قدم برداریم. به نظر می آید بهترین محل برای این همکاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران باشد. با توجه به افزایش قابل توجه جوایز نقدی جشنواره، اگر مارکت هایی همچون کافه بازار نیز به بازی های برتر جوایز عملیاتی بدهد اتفاق بسیار مثبتی خواهد افتاد. مطمئناً بنیاد از این همکاری استقبال می کند.»

هنوز زمان دقیق برگزاری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران مشخص نیست اما گفته شده که نیمه های اسفند سال جاری زمانی است که باید منتظر این رویداد بزرگ برای بازی سازی ایران باشیم.



جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۳۹۵/۷/۱۴-۱۳۹۵/۷/۱۷)

جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزار می شود.

اقتصادگردان - «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا بیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پانزدهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در نهایت هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای نخستین بار شورای سیاست گذاری برای برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفره، نمایندگانی از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا منتقدان و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوایز اهداشده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت ژانر، ۱۳ ژانر برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر ژانر، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن ژانر حذف شده و در یک ژانر کلی تر ادغام خواهد شد.

یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دبیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب بهترین بازی و بهترین دستاوردها بپردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای بیش از ۵۰ نفر در دوره نخست، بهترین بازی های ژانرهای مختلف را انتخاب کنند.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - در این باره می گوید: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین پنج داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند.

یکی دیگر از تغییران جشنواره هشتم، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه ای نمی پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضای شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای»، از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در نهایت «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. فرارز شانیار - مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی - در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی یا لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم ادامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد. قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.



جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰)

جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزار می شود.

به گزارش ارمان اقتصادی، «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا بیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پانزدهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در نهایت هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند.

برای نخستین بار شورای سیاست گذاری برای برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفره، نمایندگانی از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا منتقدان و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوایز اهداشده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت ژانر، ۱۳ ژانر برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر ژانر، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن ژانر حذف شده و در یک ژانر کلی تر ادغام خواهد شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دبیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب بهترین بازی و بهترین دستاوردها بپردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای بیش از ۵۰ نفر در دوره نخست، بهترین بازی های ژانرهای مختلف را انتخاب کنند.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - در این باره می گوید: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین پنج داور تیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند.

یکی دیگر از تغییران جشنواره هشتم، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه ای نمی پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضای شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای»، از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در نهایت «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. فرارز شانیار -مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی- در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم ادامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد. قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای پیام

قوانینوز

جزئیات جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۳۸۵-۹۷/۱۹/۱۵)

جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از اول تا ۱۵ دی ماه با برگزار می شود. به گزارش قوانینوز به نقل از ایسا، «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا بیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید. فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پانزدهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در نهایت هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند.

برای نخستین بار شورای سیاست گذاری برای برگزاری جشنواره بازی های ویدیویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفره، نمایندگانی از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا منتقدان و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوایز اهداشده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت ژانر، ۱۳ ژانر برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر ژانر، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن ژانر حذف شده و در یک ژانر کلی تر ادغام خواهد شد.

یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دبیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب بهترین بازی و بهترین دستاوردها بپردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای بیش از ۵۰ نفر در دوره نخست، بهترین بازی های ژانرهای مختلف را انتخاب کنند.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - در این باره می گوید: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین پنج داور تیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند.

یکی دیگر از تغییران جشنواره هشتم، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای نمی پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضای شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای»، از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در نهایت «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. قراز شانایار -مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی- در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم ادامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسب اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.



صنعت بازی و الهام از پابلو اسکوبار (پادکست بازی قسمت دهم) (۲۰۲۴-۹۷/۹۶/۹۵)

قسمت این هفته ی پادکست بازی در واقع مقدمه ای برای یک قسمت بزرگ تر است. در این قسمت به تعدادی از سوال های پرسیده شده پاسخ می دهیم و هم چنین درباره ی یک دو بازی مستقل که نام برده بودیم، بیشتر صحبت می کنیم. نشست دیروز بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جشنواره ی بازی های ایران هم بخشی از صحبت های ماست؛ نشستی که به سوال های ما درباره ی جشنواره پاسخ داده است.

در قسمت دهم پادکست بازی درباره ی موضوع های زیر می شنوید:

نگاهی کوتاه به دو بازی مستقل *Roof Rage* و *Return of Obra Dinn*

بررسی نشست جشنواره بازی های ایران و پیشرفت های جشنواره نسبت به سال های گذشته

پابلو اسکوبار و مواد مخدر در بازی های ویدیویی

معرفی بازی مستقل هفته

از شما دعوت می کنیم که این قسمت از پادکست بازی را ببینید. هم چنین، همانطور که در طول پادکست به آن اشاره کردیم، می توانید جمعه شب منتظر مصاحبه ای مفصل درباره ی بازی سازی باشید.

پادکست بازی سری جدید:

قسمت اول: پول شویی در صنعت بازی ایران

قسمت دوم: تاثیر نداشتن ی رسانه در صنعت بازی ایران و ماجرای حضرت استاد

قسمت سوم: بها ندادن به بازی سازان زن در کشور و نگاهی به اتفاقات هفته ی گذشته

قسمت چهارم: بررسی جامع بازی های ایرانی کامپیوتر و وضعیت آن ها

قسمت پنجم: جشنواره های بازی و حمایت از بازی سازان مستقل

قسمت ششم: آیا منتقدان بازی رشوه می گیرند؟

قسمت هفتم: حمایت همگرا از بازی سازان، قصه ی رومل و نبرد بارباروسا

قسمت هشتم: تاریخچه اکشن های اول شخص، روز جهانی آبریزگاه و افتخارات وحید پولادی

قسمت نهم: چرا بازی های ماجراجویی به درد نمی خورند؟



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد؛ تغییرات هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تغییرات اساسی در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی خبر داد و گفت: در این دوره از هزینه تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاصی پیدا کرده که به نفع بازی سازان است.

حسن کریمی قدوسی افزود: رویکرد بنیاد بازی های رایانه ای در بحث تولید محصولات در داخل است و امسال تقریباً تمام موضوعات و رویدادها را بر محور تولید داخل برنامه ریزی کردیم.

وی ادامه داد: اتفاقی همانند رویداد همگرا، جشنواره لیگ و دیگر جشنواره ها، از جمله این برنامه ریزی هاست. همچنین سعی کردیم از لحاظ اقتصادی اتفاقات خوبی در جشنواره امسال رخ دهد؛ نوع برگزاری تغییر کرده و هزینه ها در تشریفات کاسته شده و به جوایز اختصاصی پیدا کرده است. کریمی قدوسی اضافه کرد: با توجه به تشکیل اعضای شورای سیاست گذاری این جرات را پیدا کردیم که به استقبال تغییرات اساسی برویم، نوع ژانربندی ها، دستاوردها بازی سال و جوایزها همه نسبت به سال های گذشته متفاوت تر شده اند. سعی کردیم با نگاه انتقادی تر جشنواره را برگزار کنیم که این امر در همه ابعاد و زوایای جشنواره مشهود است. همچنین داوری ها متشکل از منتقدان و بازی سازان است.

تغییر ساختار جشنواره امسال نسبت به سال های گذشته

محمد میرزایی دبیر هشتمین جشنواره هم گفت: تشکیل شورای سیاست گذاری از اقشار مختلف بوده که متشکل از پلتفرم های موبایل، پی سی و رسانه ها از همه ژانر هستند و دعوت شده اند تا نظرات خودشان را بیان کنند. البته برخی از افراد تیم را ترک کردند ولی در نهایت با ۱۱ عضو ثابت برای بحث انتخاب داوری ها به همکاری با آنان ادامه دادیم.

وی ادامه داد: تصمیم شورای سیاست گذاری بر کاسته شدن برخی از آیتم ها بود. در ساختار داوری هم سعی کردیم ۵۰ درصد داوران از بازی سازان و ۵۰ درصد دیگر از منتقدان باشند. وی یادآور شد: از مهم ترین خبرها این است که تنها بازی های منتشر شده داوری خواهند شد.

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران همچنین اظهار کرد: سعی داریم امسال جشن کوچکی در اختتامیه برگزار کنیم و هزینه اختتامیه سنگین را به جوایز اختصاص دادیم؛ به عنوان مثال سال گذشته جایزه بازی سال ۱۰ میلیون تومان بود اما امسال به ۱۰۰ میلیون تغییر کرده است. در بخش دستاوردها هم رقم جوایز از دو میلیون تومان به ۲۰ میلیون تومان تغییر کرده و در بخش مردمی از یک میلیون تومان به ۱۵ میلیون و بخش ژانرها از یک میلیون به ۱۵ میلیون رسیده است.

میرزایی درباره بخش های اصلی جشنواره گفت: ۳ بخش اصلی دستاوردها، بازی سال، بهترین ژانرها و بخش مردمی است که داوری در این زمینه ها صورت می گیرد. بخش ژانرها که به صورت «آکادمی» جشنواره برگزار می شود از دو بخش تشکیل شده است: تمام تیم ها و شرکت ها که از بنیاد جایزه غزال گرفته اند در این آکادمی حضور دارند. البته اشخاص حقیقی هم در این آکادمی می توانند حضور داشته باشند. یکی شدن غزال و کاراکتر جشنواره از دیگر تغییرات جشنواره است.



ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته ای که گذشت؛ از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی

(۱۳۹۵-۰۹/۰۹/۱۵)

اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره لزوم وجود نماینده پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی که بیش از یک میلیون کاربر دارند در ایران و انحصار باند فرکانسی که قبلاً برای بخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می شد در اختیار صداوسیما، از مهمترین اخبار حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته گذشته بود.

به گزارش ایستا، یکی از مهمترین اخبار این هفته حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی بود. در حالی که پیام رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و بیشتر با هدف حمایت از پیام رسان های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از پیام رسان های بومی آغاز شده و از طرفی شورای عالی فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی پیام رسان هاست.

در این راستا ابوالحسن فیروزآبادی -رئیس مرکز ملی فضای مجازی- درباره نحوه اجرای مصوبه شورای عالی فضای مجازی برای پیام رسان های خارجی بیان کرد: ما معتقدیم در مرکز ملی فضای مجازی رسانه های خارجی که بیش از یک میلیون کاربر دارند، حتماً باید داخل کشور نماینده داشته باشند و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اینگونه پیام رسان ها حق ندارند اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج کنند، آنها هم نباید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادی و حریم خصوصی مردم ایران را از کشور خارج کنند.

وی افزود: تعریفی که ما در مرکز ملی و شورای عالی فضای مجازی از پیام رسان کرده ایم، شامل شبکه های اجتماعی هم می شود. سیاست ما این است که اینستاگرام هم باید در کشور نماینده پاسخگو داشته باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند، اما اینکه اجرای این سیاست در چه مرحله ای باشد بحث دیگری است.

وی درباره جداسازی هاتگرام و پلاگرام از تلگرام توضیح داد: بنای ما این است که در کشور بخش بزرگی از جامعه از پلتفرم های ملی و بومی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) استفاده کنند؛ در رسانه هم اعتقادمان این است که مردم باید نیازهای پیام رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادی از طریق پلتفرم‌های داخلی انجام دهند. در سیاستی که اتخاذ شد شورای عالی فضای مجازی سندی برای تقویت پیام رسان‌های داخلی تصویب کرد. دبیر شورای عالی فضای مجازی ادامه داد: در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این پیام رسان‌ها بخش بزرگ جامعه را در اختیار بگیرد مهلتی به دو پیام رسان واسطه دادیم که در این دوران به خودکفایی برسند. قرار بوده تا آخر آذر این اتفاق بیفتد و امیدوارم آنها به خودکفایی برسند و ما دیگر سیاست حمایتی خود را از آنها قطع خواهیم کرد. پس از این تاریخ هم این دو پیام رسان مسدود نمی‌شوند اما باید بتواند مستقل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهند. باند فرکانس حبس شده در صداوسیما

باوجود بلااستفاده بودن باند فرکانسی ۷۰۰ و ۸۰۰ مگاهرتز که قبلاً برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می‌شد و در حالی که می‌توان از این باند فرکانسی برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد، مسوولان ارتباطی معتقدند صداوسیما این باند فرکانسی را آزاد نمی‌کند.

در این باره، حسین فلاح جوشقانی -معاون وزیر ارتباطات- این بخش از باند‌های فرکانسی را از نظر اقتصادی بسیار با ارزش خواند و می‌گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و شورای عالی فضای مجازی مطرح شده و فرایند آن در جریان است.

همچنین بهزاد اکبری -عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت- با بیان این که فرکانس هرچه پایین‌تر باشد، طول موج آن بزرگ‌تر و پوشش و مقاومت آن در برابر خطا بیش‌تر است، اظهار کرده بود که با استفاده از فرکانس‌های پایین‌تر می‌تواند با کمترین سرمایه‌گذاری پوشش بیش‌تر و بهتری را ایجاد کنند و شبکه‌های پهن باند با هزینه کمتری دست مصرف‌کننده نهایی قرار می‌گیرد. درحالی که هرچه به سمت فرکانس‌های بالاتر بروند تعداد دکل‌های بیش‌تری لازم است و هزینه پوشش بالاتر می‌رود. ضمن این که با اضافه شدن دکل، فیلترتوری بیش‌تری نیز برای اتصال به دکل‌ها لازم است.

با توجه به این که فرکانس منابع ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسوولان، پوشش شبکه موبایل در ایران بهتر از کشوری چون ایتالیاست اما از نظر کیفیت پایین‌تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه پهن باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیش‌تری خدمات ارائه کنیم، نیاز به پهنای باند فرکانسی بیش‌تری است؛ در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت منابع فرکانسی در شبکه موبایل روبرو هستیم.

داستان تکراری گوشی‌های توقیفی

قیمت گوشی در ماه‌های اخیر با افزایش نرخ ارز، روندی صعودی را در پیش گرفت و البته دلایلی همچون دریافت ارز دولتی توسط واردکنندگان و عرضه گوشی با قیمت آزاد هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که نرخ ارز روند کاهشی گرفت، هم چنان قیمت گوشی‌ها بالاست و البته مسوولان روش‌هایی همچون عرضه گوشی‌های توقیفی را راه حلی برای کاهش قیمت گوشی عنوان می‌کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی‌های توقیف شده چه تاثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار قروتن -رئیس انجمن صنفی فروشندگان تلفن همراه کشور- با بیان این که برای تثبیت قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث ارز اختصاصی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افتاد و سوءاستفاده‌ای که برخی از شرکت‌ها در بخش واردات انجام داده و خیانتی که به بخش اقتصادی این حوزه کردند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص ارز و مشخصاً واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود.

وی با اشاره به عرضه گوشی‌های توقیفی بیان کرد: آنچه مسلم است، قطعا در مقطعی که این گوشی‌ها وارد بازار شوند، تاثیر لحظه‌ای می‌گذارد اما این تاثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می‌شود و کاهش قیمت اتفاق می‌افتد اما به صورت مستمر ادامه نخواهد داشت و قیمت‌ها به حالت اول برمی‌گردد.

قروتن درباره نحوه توزیع گوشی‌ها اظهار کرد: باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی‌ها وجود دارد و اینطور نباشد که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صف‌های خرید منتظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع فعلاً نمی‌توان نظر داد اما قطعا باید جوانب موضوع سنجیده و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیاناً شرایطی که قبلاً ایجاد شده بود، مجدداً تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی‌ها باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تمیزی برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیفتد.

جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران

جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران « که پیش‌تر با نام «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» شناخته می‌شد، به دوره هشتم خود رسیده است و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می‌شود.

حسن کریمی قدوسی -مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای- درباره جوایز اهدا شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می‌شود. با این حال از هزینه‌های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

مهم‌ترین شرط حضور بازی‌ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت‌های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Early access و Soft launch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزایی -دبیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران- درباره اختتامیه این رویداد نیز می‌گوید: تنها بازی‌سازی که به مرحله نهایی جشنواره برسد به مراسم اختتامیه دعوت می‌شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه‌های کاهش هزینه بود. سایر بازی‌سازان علاقه مند نیز می‌توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی‌سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای پیام

از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرانکسی (۱۳۸۴-۹۷/۹۸)

اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره لزوم وجود نماینده پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی که بیش از یک میلیون کاربر دارند در ایران و انحصار باند فرانکسی که قبلا برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می شد در اختیار صداوسیما، از مهمترین اخبار حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته گذشته بود.

به گزارش ارمان اقتصادی، یکی از مهمترین اخبار این هفته حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی بود. در حالی که پیام رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و بیشتر با هدف حمایت از پیام رسان های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از پیام رسان های بومی آغاز شده و از طرفی شورای عالی فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی پیام رسان ها است.

در این راستا ابوالحسن فیروزآبادی -رئیس مرکز ملی فضای مجازی- درباره نحوه اجرای مصوبه شورای عالی فضای مجازی برای پیام رسان های خارجی بیان کرد: ما معتقدیم در مرکز ملی فضای مجازی رسانه های خارجی که بیش از یک میلیون کاربر دارند، حتما باید داخل کشور نماینده داشته باشند و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اینگونه پیام رسان ها حق ندارند اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج کنند، آنها هم نباید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادی و حریم خصوصی مردم ایران را از کشورمان خارج کنند.

وی افزود: تعریفی که ما در مرکز ملی و شورای عالی فضای مجازی از پیام رسان کرده ایم، شامل شبکه های اجتماعی هم می شود. سیاست ما این است که اینستاگرام هم باید در کشور نماینده پاسخگو داشته باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند، اما اینکه اجرای این سیاست در چه مرحله ای باشد بحث دیگری است.

وی درباره جداسازی هاتگرام و تلگرام از تلگرام توضیح داد: بنای ما این است که در کشور بخش بزرگی از جامعه از پلتفرم های ملی و بومی استفاده کنند؛ در رسانه هم اعتقادمان این است که مردم باید تیزهای پیام رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادی از طریق پلتفرم های داخلی انجام دهند. در سیاستی که اتخاذ شد شورای عالی فضای مجازی سندی برای تقویت پیام رسان های داخلی تصویب کرد.

دبیر شورای عالی فضای مجازی ادامه داد: در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این پیام رسان ها بخش بزرگ جامعه را در اختیار بگیرد مهلتی به دو پیام رسان واسطه دادیم که در این دوران به خودکفایی برسند. قرار بوده تا آخر این اتفاق بیفتد و امیدوارم آنها به خودکفایی برسند و ما دیگر سیاست حمایتی خود را از آنها قطع خواهیم کرد. پس از این تاریخ هم این دو پیام رسان مسدود نمی شوند اما باید بتواند مستقل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهند.

باند فرانکسی جسی شده در صداوسیما

باوجود بلااستفاده بودن باند فرانکسی ۷۰۰ و ۸۰۰ مگاهرتز که قبلا برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می شد و در حالی که می توان از این باند فرانکسی برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد، مسوولان ارتباطی معتقدند صداوسیما این باند فرانکسی را آزاد نمی کند.

در این باره، حسین فلاح جوشقانی -معاون وزیر ارتباطات- این بخش از باندهای فرانکسی را از نظر اقتصادی بسیار با ارزش خواند و می گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و شورای عالی فضای مجازی مطرح شده و فرایند آن در جریان است.

همچنین بهزاد اکبری -عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت- با بیان این که فرانکس هرچه پایین تر باشد، طول موج آن بزرگ تر و پوشش و مقاومت آن در برابر خطا بیش تر است، اظهار کرده بود که با استفاده از فرانکس های پایین اپراتورها می توانند با کمترین سرمایه گذاری پوشش بیش تر و بهتری را ایجاد کنند و شبکه های پهن باند با هزینه کمتری دست مصرف کننده نهایی قرار می گیرد. درحالی که هرچه به سمت فرانکس های بالاتر بروند تعداد دکل های بیش تری لازم است و هزینه پوشش بالاتر می رود. ضمن این که با اضافه شدن دکل، فیلترتوری بیش تری نیز برای اتصال به دکل ها لازم است.

با توجه به این که فرانکس منابع ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسوولان، پوشش شبکه موبایل در ایران بهتر از کشوری چون ایتالیاست اما از نظر کیفیت پایین تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه پهن باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیشتری خدمات ارایه کنیم، نیاز به پهنای باند فرانکسی بیشتری است؛ در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت منابع فرانکسی در شبکه موبایل روبرو هستیم.

داستان تکراری گوشی های توقیفی

قیمت گوشی در ماه های اخیر با افزایش نرخ ارز، روندی صعودی را در پیش گرفت و البته دلایلی همچون دریافت ارز دولتی توسط واردکنندگان و عرضه گوشی با قیمت آزاد هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که نرخ ارز روند کاهشی گرفت، هم چنان قیمت گوشی ها بالاست و البته مسوولان روش هایی همچون عرضه گوشی های توقیفی را راه حلی برای کاهش قیمت گوشی عنوان می کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی های توقیف شده چه تاثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار فروتن -رئیس انجمن صنفی فروشندگان تلفن همراه کشور- با بیان این که برای تثبیت قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث ارز اختصاصی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افتاد و سوءاستفاده ای که برخی از شرکت ها در بخش واردات انجام داده و خیانتی که به بخش اقتصادی این حوزه کردند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص ارز و مشخصا واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود.

وی با اشاره به عرضه گوشی های توقیفی بیان کرد: آنچه مسلم است، قطعا در مقطعی که این گوشی ها وارد بازار شوند، تاثیر لحظه ای می گذارد اما این تاثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می شود و کاهش قیمت اتفاق می افتد اما به صورت مستمر ادامه نخواهد داشت و قیمت ها به حالت اول برمی گردد.

فروتن درباره نحوه توزیع گوشی ها اظهار کرد: باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی ها وجود دارد و اینطور نباشد که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صف های خرید منتظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع فعلا نمی توان نظر داد اما قطعا باید جوانب موضوع سنجیده و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیاناً شرایطی که قبلا ایجاد شده بود، مجدداً تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی ها باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تمیزی برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیفتد.

جشنواره بازی های ویدیویی ایران

«جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، به دوره هشتم خود رسیده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می شود.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوایز اهدا شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسد به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای پیام

فراسو

از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرکانسی (۹۴۸۶-۹۷۰۹/۱۵)

اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره لزوم وجود نماینده پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی که بیش از یک میلیون کاربر دارند در ایران و انحصار باند فرکانسی که قبلاً برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می شد در اختیار صداوسیما، از مهمترین اخبار حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته گذشته بود.

به گزارش فراسو، یکی از مهمترین اخبار این هفته حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی بود. در حالی که پیام رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و بیشتر با هدف حمایت از پیام رسان های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از پیام رسان های بومی آغاز شده و از طرفی شورای عالی فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی پیام رسان هاست.

در این راستا ابوالحسن فیروزآبادی - رئیس مرکز ملی فضای مجازی - درباره نحوه اجرای مصوبه شورای عالی فضای مجازی برای پیام رسان های خارجی بیان کرد: ما معتقدیم در مرکز ملی فضای مجازی رسانه های خارجی که بیش از یک میلیون کاربر دارند، حتماً باید داخل کشور نماینده داشته باشند و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اینگونه پیام رسان ها حق ندارند اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج کنند، آنها هم نباید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادی و حریم خصوصی مردم ایران را از کشورمان خارج کنند.

وی افزود: تعریفی که ما در مرکز ملی و شورای عالی فضای مجازی از پیام رسان کرده ایم، شامل شبکه های اجتماعی هم می شود. سیاست ما این است که اینستاگرام هم باید در کشور نماینده پاسخگو داشته باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند، اما اینکه اجرای این سیاست در چه مرحله ای باشد بحث دیگری است.

وی درباره جداسازی هاتگرام و تلگرام از تلگرام توضیح داد: بنای ما این است که در کشور بخش بزرگی از جامعه از پلتفرم های ملی و بومی استفاده کنند؛ در رسانه هم اعتقادمان این است که مردم باید تیزهای پیام رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادی از طریق پلتفرم های داخلی انجام دهند. در سیاستی که اتخاذ شد شورای عالی فضای مجازی سندی برای تقویت پیام رسان های داخلی تصویب کرد.

دبیر شورای عالی فضای مجازی ادامه داد: در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این پیام رسان ها بخش بزرگ جامعه را در اختیار بگیرد مهلتی به دو پیام رسان واسطه دادیم که در این دوران به خودکفایی برسند. قرار بوده تا آخر آذر این اتفاق بیفتد و امیدوارم آنها به خودکفایی برسند و ما دیگر سیاست حمایتی خود را از آنها قطع خواهیم کرد. پس از این تاریخ هم این دو پیام رسان مسدود نمی شوند اما باید بتواند مستقل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهند.

باند فرکانسی جیس شده در صداوسیما با وجود بلااستفاده بودن باند فرکانسی ۷۰۰ و ۸۰۰ مگاهرتز که قبلاً برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می شد و در حالی که می توان از این باند فرکانسی برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد، مسوولان ارتباطی معتقدند صداوسیما این باند فرکانسی را آزاد نمی کند.

در این باره، حسین فلاح جوشقانی - معاون وزیر ارتباطات - این بخش از باند های فرکانسی را از نظر اقتصادی بسیار با ارزش خواند و می گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و شورای عالی فضای مجازی مطرح شده و فرایند آن در جریان است.

همچنین بهژاد اکبری - عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت - با بیان این که فرکانس هرچه پایین تر باشد طول موج آن بزرگ تر و پوشش و مقاومت آن در برابر خطا بیش تر است، اظهار کرده بود که با استفاده از فرکانس های پایین اپراتورها می توانند با کمترین سرمایه گذاری پوشش بیش تر و بهتری را ایجاد کنند و شبکه های پهن باند با هزینه کمتری دست مصرف کننده نهایی قرار می گیرد. درحالی که هرچه به سمت فرکانس های بالاتر بروند تعداد دکل های بیش تری لازم است و هزینه پوشش بالاتر می رود. ضمن این که با اضافه شدن دکل، فیلترتوری بیش تری نیز برای اتصال به دکل ها لازم است.

با توجه به این که فرکانس منابع ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسوولان، پوشش شبکه موبایل در ایران بهتر از کشوری چون ایتالیاست اما از نظر کیفیت پایین تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه پهن باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیشتری خدمات ارایه کنیم، نیاز به پهنای باند فرکانسی بیشتری است؛ در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت منابع فرکانسی در شبکه موبایل روبرو هستیم.

داستان تکراری گوشی های توقیفی قیمت گزینی در ماه های اخیر با افزایش نرخ ارز، روندی صعودی را در پیش گرفت و البته دلالی همچون دریافت ارز دولتی توسط واردکنندگان و عرضه گوشی با قیمت آزاد هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که نرخ ارز روند کاهشی گرفت، هم چنان قیمت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گوشی‌ها بالاست و البته مسوولان روش‌هایی همچون عرضه گوشی‌های توقیفی را راه حلی برای کاهش قیمت گوشی عنوان می‌کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی‌های توقیف شده چه تاثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار فروتن - رئیس انجمن صنفی فروشندگان تلفن همراه کشور - با بیان این که برای تثبیت قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث ارزش اختصاصی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افتاد و سوءاستفاده‌ای که برخی از شرکت‌ها در بخش واردات انجام داده و خیانتی که به بخش اقتصادی این حوزه کردند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص ارز و مشخصا واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود.

وی با اشاره به عرضه گوشی‌های توقیفی بیان کرد: آنچه مسلم است، قطعا در مقطعی که این گوشی‌ها وارد بازار شوند، تاثیر لحظه‌ای می‌گذارد اما این تاثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می‌شود و کاهش قیمت اتفاقی می‌افتد اما به صورت مستمر ادامه نخواهد داشت و قیمت‌ها به حالت اول برمی‌گردد.

فروتن درباره نحوه توزیع گوشی‌ها اظهار کرد: باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی‌ها وجود دارد و اینطور نباشد که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صف‌های خرید منتظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع فعلا نمی‌توان نظر داد اما قطعا باید جوانب موضوع سنجیده و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیانا شرایطی که قبلا ایجاد شده بود، مجددا تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی‌ها باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تمیزی برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیفتد.

جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران «جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران» که پیش‌تر با نام «جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران» شناخته می‌شد، به دوره هشتم خود رسیده است و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می‌شود.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - درباره جوایز اهدا شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می‌شود. با این حال از هزینه‌های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

مهم‌ترین شرط حضور بازی‌ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت‌های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران - درباره اختتامیه این رویداد نیز می‌گوید: تنها بازی‌سازی که به مرحله نهایی جشنواره برسد به مراسم اختتامیه دعوت می‌شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه‌های کاهش هزینه بود. سایر بازی‌سازان علاقه مند نیز می‌توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی‌سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.



از مجزده‌های به پیام رسان‌ها تا انحصار باند فرانکسی (۱۳۴۷-۹۷/۹۵)

اقتصاد ایران: اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره لزوم وجود نماینده پیام رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی که بیش از یک میلیون کاربر دارند در ایران و انحصار باند فرانکسی که قبلا برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می‌شد در اختیار صدلوسیم، از مهمترین اخبار حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته گذشته بود.

به گزارش ایستا، یکی از مهمترین اخبار این هفته حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره پیام رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی بود. در حالی که پیام رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و بیشتر با هدف حمایت از پیام رسان‌های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از پیام رسان‌های بومی آغاز شده و از طرفی شورای عالی فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی پیام رسان‌هاست.

در این راستا ابوالحسن فیروزآبادی - رئیس مرکز ملی فضای مجازی - درباره نحوه اجرای مصوبه شورای عالی فضای مجازی برای پیام رسان‌های خارجی بیان کرد: ما معتقدیم در مرکز ملی فضای مجازی رسانه‌های خارجی که بیش از یک میلیون کاربر دارند، حتما باید داخل کشور نماینده داشته باشند و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اینگونه پیام رسان‌ها حق ندارند اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج کنند، آنها هم نباید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادی و حریم خصوصی مردم ایران را از کشور خارج کنند.

وی افزود: تعریفی که ما در مرکز ملی و شورای عالی فضای مجازی از پیام رسان کرده ایم، شامل شبکه‌های اجتماعی هم می‌شود. سیاست ما این است که اینستاگرام هم باید در کشور نماینده پاسخگو داشته باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند، اما اینکه اجرای این سیاست در چه مرحله‌ای باشد بحث دیگری است.

وی درباره جداسازی هاتگرام و طلاگرام از تلگرام توضیح داد: بنای ما این است که در کشور بخش بزرگی از جامعه از پلتفرم‌های ملی و بومی استفاده کنند؛ در رسانه هم اعتقادمان این است که مردم باید نیازهای پیام‌رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادی از طریق پلتفرم‌های داخلی انجام دهند. در سیاستی که اتخاذ شد شورای عالی فضای مجازی سندی برای تقویت پیام رسان‌های داخلی تصویب کرد.

دبیر شورای عالی فضای مجازی ادامه داد: در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این پیام رسان‌ها بخش بزرگ جامعه را در اختیار بگیرد مهلتی به دو پیام رسان واسطه دادیم که در این دوران به خودکفایی برسند. قرار بوده تا آخر آذر این اتفاق بیفتد و امیدوارم آنها به خودکفایی برسند و ما (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیگر سیاست حمایتی خود را از آنها قطع خواهیم کرد. پس از این تاریخ هم این دو پیام رسان مسدود نمی شوند اما باید بتواند مستقل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهند.

باند فرکانس حبس شده در صداوسیما

باوجود بلااستفاده بودن باند فرکانسی ۷۰۰ و ۸۰۰ مگاهرتز که قبلاً برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می شد و در حالی که می توان از این باند فرکانسی برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد، مسوولان ارتباطی معتقدند صداوسیما این باند فرکانسی را آزاد نمی کند.

در این باره، حسین فلاح جوشقانی -معاون وزیر ارتباطات- این بخش از باند های فرکانسی را از نظر اقتصادی بسیار با ارزش خواند و می گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و شورای عالی فضای مجازی مطرح شده و فرایند آن در جریان است.

همچنین بهزاد اکبری -عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت- با بیان این که فرکانس هرچه پایین تر باشد، طول موج آن بزرگ تر و پوشش و مقاومت آن در برابر خطا بیش تر است، اظهار کرده بود که با استفاده از فرکانس های پایین اپراتورها می توانند با کمترین سرمایه گذاری پوشش بیش تر و بهتری را ایجاد کنند و شبکه های پهن باند با هزینه کمتری دست مصرف کننده نهایی قرار می گیرد. درحالی که هرچه به سمت فرکانس های بالاتر بروند تعداد دکل های بیش تری لازم است و هزینه پوشش بالاتر می رود. ضمن این که با اضافه شدن دکل، فیلترتوری بیش تری نیز برای اتصال به دکل ها لازم است.

با توجه به این که فرکانس منابع ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسوولان، پوشش شبکه موبایل در ایران بهتر از کشوری چون ایتالیاست اما از نظر کیفیت پایین تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه پهن باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیشتری خدمات ارایه کنیم، نیاز به پهنای باند فرکانسی بیشتری است؛ در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت منابع فرکانسی در شبکه موبایل روبرو هستیم.

داستان تکراری گوشی های توقیفی

قیمت گوشی در ماه های اخیر با افزایش نرخ ارز، روندی صعودی را در پیش گرفت و البته دلایلی همچون دریافت ارز دولتی توسط واردکنندگان و عرضه گوشی با قیمت آزاد هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که نرخ ارز روند کاهشی گرفت، هم چنان قیمت گوشی ها بالاست و البته مسوولان روش هایی همچون عرضه گوشی های توقیفی را راه حلی برای کاهش قیمت گوشی عنوان می کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی های توقیف شده چه تاثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار فروتن -رئیس انجمن صنفی فروشندگان تلفن همراه کشور- با بیان این که برای تثبیت قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث ارز اختصاصی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افتاد و سوءاستفاده ای که برخی از شرکت ها در بخش واردات انجام داده و خیانتی که به بخش اقتصادی این حوزه کردند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص ارز و مشخصاً واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود.

وی با اشاره به عرضه گوشی های توقیفی بیان کرد: آنچه مسلم است، قطعا در مقطعی که این گوشی ها وارد بازار شوند، تاثیر لحظه ای می گذارد اما این تاثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می شود و کاهش قیمت اتفاق می افتد اما به صورت مستمر ادامه نخواهد داشت و قیمت ها به حالت اول برمی گردد.

فروتن درباره نحوه توزیع گوشی ها اظهار کرد: باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی ها وجود دارد و اینطور نباشد که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صف های خرید منتظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع قبلاً نمی توان نظر داد اما قطعا باید جوانب موضوع سنجیده و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیاناً شرایطی که قبلاً ایجاد شده بود، مجدداً تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی ها باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تمیزی برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیفتد.

جشنواره بازی های ویدیویی ایران

جشنواره بازی های ویدیویی ایران « که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، به دوره هشتم خود رسیده است و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می شود.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوایز اهدا شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسد به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای پیام





(ادامه خبر ...) و انحصار باند فرانکسی که قبلا برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می شد در اختیار صداوسیما، از مهمترین اخبار حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته گذشته بود.

به گزارش ایستا، یکی از مهمترین اخبار این هفته حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی بود. در حالی که پیام رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و بیشتر با هدف حمایت از پیام رسان های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از پیام رسان های بومی آغاز شده و از طرفی شورای عالی فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی پیام رسان هاست. در این راستا ابوالحسن فیروزآبادی -رئیس مرکز ملی فضای مجازی- درباره نحوه اجرای مصوبه شورای عالی فضای مجازی برای پیام رسان های خارجی بیان کرد: ما معتقدیم در مرکز ملی فضای مجازی رسانه های خارجی که بیش از یک میلیون کاربر دارند، حتما باید داخل کشور نماینده داشته باشند و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اینگونه پیام رسان ها حق ندارند اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج کنند، آنها هم نباید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادی و حریم خصوصی مردم ایران را از کشورمان خارج کنند. وی افزود: تعریفی که ما در مرکز ملی و شورای عالی فضای مجازی از پیام رسان کرده ایم، شامل شبکه های اجتماعی هم می شود. سیاست ما این است که اینستاگرام هم باید در کشور نماینده پاسخگو داشته باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند، اما اینکه اجرای این سیاست در چه مرحله ای باشد بحث دیگری است.

وی درباره جداسازی هاتگرام و تلگرام از تلگرام توضیح داد: بنای ما این است که در کشور بخش بزرگی از جامعه از پلتفرم های ملی و بومی استفاده کنند؛ در رسانه هم اعتقادمان این است که مردم باید نیازهای پیام رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادی از طریق پلتفرم های داخلی انجام دهند. در سیاستی که اتخاذ شد شورای عالی فضای مجازی سندی برای تقویت پیام رسان های داخلی تصویب کرد.

دبیر شورای عالی فضای مجازی ادامه داد: در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این پیام رسان ها بخش بزرگ جامعه را در اختیار بگیرد مهلتی به دو پیام رسان واسطه دادیم که در این دوران به خودکفایی برسند. قرار بوده تا آخر آذر این اتفاق بیفتد و امیدوارم آنها به خودکفایی برسند و ما دیگر سیاست حمایتی خود را از آنها قطع خواهیم کرد. پس از این تاریخ هم این دو پیام رسان مسدود نمی شوند اما باید بتوانند مستقل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهند.

باند فرانکسی حبس شده در صداوسیما باوجود بلااستفاده بودن باند فرانکسی ۷۰۰ و ۸۰۰ مگاهرتز که قبلا برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می شد و در حالی که می توان از این باند فرانکسی برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد، مسوولان ارتباطی معتقدند صداوسیما این باند فرانکسی را آزاد نمی کند. در این باره، حسین قلاح جوشقانی -سمان وزیر ارتباطات- این بخش از باند های فرانکسی را از نظر اقتصادی بسیار با ارزش خواند و می گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و شورای عالی فضای مجازی مطرح شده و فرایند آن در جریان است.

همچنین بهژاد اکبری -عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت- با بیان این که فرانکس هرچه پایین تر باشد، طول موج آن بزرگ تر و پوشش و مقاومت آن در برابر خطا بیش تر است، اظهار کرده بود که با استفاده از فرانکس های پایین اپراتورها می توانند با کمترین سرمایه گذاری پوشش بیش تر و بهتری را ایجاد کنند و شبکه های پهن باند با هزینه کمتری دست مصرف کننده نهایی قرار می گیرد. درحالی که هرچه به سمت فرانکس های بالاتر بروند تعداد دکل های بیش تری لازم است و هزینه پوشش بالاتر می رود. ضمن این که با اضافه شدن دکل، فیلترتوری بیش تری نیز برای اتصال به دکل ها لازم است.

با توجه به این که فرانکس منابع ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسوولان، پوشش شبکه موبایل در ایران بهتر از کشوری چون ایتالیاست اما از نظر کیفیت پایین تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه پهن باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیشتری خدمات ارایه کنیم، نیاز به پهنای باند فرانکسی بیشتری است؛ در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت منابع فرانکسی در شبکه موبایل روبرو هستیم.

داستان تکراری گوشی های توقیفی قیمت گویی در ماه های اخیر با افزایش نرخ ارز، روندی صعودی را در پیش گرفت و البته دلایلی همچون دریافت ارز دولتی توسط واردکنندگان و عرضه گوشی با قیمت آزاد هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که نرخ ارز روند کاهشی گرفت، هم چنان قیمت گوشی ها بالاست و البته مسوولان روش هایی همچون عرضه گوشی های توقیفی را راه حلی برای کاهش قیمت گوشی عنوان می کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی های توقیف شده چه تاثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار فروتن -رئیس انجمن صنفی فروشندگان تلفن همراه کشور- با بیان این که برای تثبیت قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث ارز اختصاصی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افتاد و سوءاستفاده ای که برخی از شرکت ها در بخش واردات انجام داده و خیانتی که به بخش اقتصادی این حوزه کردند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص ارز و مشخصا واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود.

وی با اشاره به عرضه گوشی های توقیفی بیان کرد: آنچه مسلم است، قطعا در مقطعی که این گوشی ها وارد بازار شوند، تاثیر لحظه ای می گذارد اما این تاثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می شود و کاهش قیمت اتفاقی می افتد اما به صورت مستمر ادامه نخواهد داشت و قیمت ها به حالت اول برمی گردد.

فروتن درباره نحوه توزیع گوشی ها اظهار کرد: باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی ها وجود دارد و اینطور نباشد که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صف های خرید منتظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع قبلا نمی توان نظر داد اما قطعا باید جوانب موضوع سنجیده و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیاناً شرایطی که قبلا ایجاد شده بود، مجدداً تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی ها باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تبعیضی برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیفتد.

جشنواره بازی های ویدیویی ایران «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، به دوره هشتم خود رسیده است و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می شود.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- درباره جوایز اهدا شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای پیام



گزارش نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۵/۱۱/۱۸ تا ۱۳۹۵/۱۲/۱۸)

جزئیات «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» در نشستی خبری اعلام شد. جوایز جشنواره بازی های ویدیویی ایران از ۴۵ میلیون به ۲۶۰ میلیون تومان رسید.

پس از انتشار فراخوان «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» از اول آذر ماه، نخستین نشست خبری این جشنواره ظهر سه شنبه ۱۳ آذر برگزار و جزئیات این رویداد تشریح شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رویکرد اسامال بنیاد در مورد حمایت از تولید داخل اشاره کرد و گفت: نمود این مسئله را در «هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران» خواهیم دید. از جمله این که جوایز برندگان به ۲۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حسن کریمی در نشست خبری درباره هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: رویکرد بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت از تولید داخل است و در این راستا بنیاد اهمیت ویژه ای را برای حمایت از بازی سازان در قالب ساختار همگرا برای اسامال و سال آینده در نظر گرفت. علاوه بر این در لیگ بازی های رایانه ای نیز بیشترین جایزه نقدی به برنده بازی ایرانی کوپیز او کینگز تعلق گرفت.

وی با بیان این که در جشنواره اسامال هدف اصلی ما این بوده که بیشترین منفعت و استفاده متعلق به بازی سازان باشد گفت: اعضای شورای سیاست گذاری به ما این جرات را دادند که تغییرات مهمی در جشنواره به ویژه در بحث ژانربندی، شیوه داوری و میزان جوایز به وجود بیاید.

کریمی با بیان این که هزینه برگزاری جشنواره حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود گفت: با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است. به این ترتیب جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هر یک ۲۰ میلیون تومان و مجموع جوایز ۲۶۰ میلیون تومان خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ژانرهای جشنواره منطبق با وضعیت فعلی بازی سازان ایرانی اصلاح شده است گفت: بخش داوری جشنواره نیز تغییراتی اساسی داشته و برای نخستین بار شاهد حضور منتقدان بازی هستیم.

از همکاری مارکت ها استقبال می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سوال که آیا به مانند دوره های گذشته، شاهد همکاری کافه بازار با جشنواره و حمایت آنها از بازی سازان ایرانی خواهیم بود، گفت: نه تنها کافه بازار که ما آماده همکاری با همه مارکت ها هستیم.

وی تاکید کرد: شرایط در صنعت گیم ایران به گونه ای است که برای توسعه و پیشرفت و موفقیت، باید همه بازیگران حوزه با هم همکاری کنند و ما هم دست مجموعه کافه بازار و همچنین سایر مارکت ها را برای همکاری به گرمی می فشاریم.

دیوان عدالت شکایت از اعطای مجوز ورود بازی خارجی را رد کرد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری در خصوص شکایت کافه بازار از بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دیوان عدالت اداری توضیح داد: یک شائبه حقوقی برای مجموعه کافه بازار وجود داشت مبنی بر این که با توجه به ماهیت بنیاد، این نهاد نمی تواند متولی بازی های ویدیویی باشد و در نتیجه ساختار حقوقی بنیاد امکان اعطای مجوز جهت ورود بازی های خارجی و اخذ عوارض را ندارد.

کریمی افزود: دو هفته پیش دیوان عدالت اداری رای خود را اعلام و این شکایت را رد کرد. به هر حال از نظر ما این شکایت سبب خیر شد و امیدواریم با رفع این شائبه ها شرایط برای همکاری های مثبت فراهم شود.

تقاهم با معاونت علمی

کریمی با بیان این که با معاونت علمی ریاست جمهوری مذاکرات خوبی داشته ایم گفت: به توافقات اولیه برای این که برنده های جشنواره به عنوان شرکت خلاق نزد معاونت علمی پذیرفته شوند دست یافته ایم و به احتمال زیاد این موضوع به سرانجام می رسد.

وی همچنین گفت: از رسانه ها به ویژه رسانه های تخصصی بازی های ویدیویی درخواست کمک و همکاری داریم تا با پوشش خوب این جشنواره و معرفی بازی های برتر، ذهنیت بازیکنان ایرانی را نسبت به بازی های ایرانی تغییر دهند. بازی هایی که موفق به دریافت جایزه می شوند، قطعاً بازی های خوبی هستند و امیدوارم با همکاری رسانه ها بتوانیم نظر بازی کتان جدی و حرفه ای کشور را به آنها جلب کنیم.

تغییرات اساسی از جایزه تا تغییر نام جشنواره با کمک شورای سیاست گذاری

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران نیز در ادامه این نشست به تشریح جزئیات جشنواره پرداخت. محمد حاجی میرزایی گفت: برای نخستین بار شورای سیاست گذاری جشنواره تشکیل شد و در این شورا یازده نفر از فعالان بخش های مختلف حوزه ی بازی شامل بازی سازان موبایل و PC، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نمایندگان رسانه ها، دبیران و داوران سابق جشنواره حضور دارند. وی ادامه داد: این شورا سه مصوبه مهم داشت. اول این که هزینه های برگزاری را کاهش دهیم و جوایز افزایش یابد. دوم این که در ساختار داورى تغییرات جدی روی داده و به جای آن که دبیر جشنواره، داوران را تعیین کند شورای سیاست گذاری به انتخاب داوران می پردازد و سوم هم این که تنها بازی هایی پذیرفته خواهند شد که پیش از پایان فراخوان، در یکی از آپ استورها منتشر شده باشند.

دبیر جشنواره هشتم درباره جوایز این دوره توضیح داد: هزینه برگزاری جشنواره در سال گذشته ۵۵۰ میلیون تومان و میزان جوایز ۴۵ میلیون تومان بود. اما در جشنواره هشتم، با وجود افزایش قیمت ها، هزینه جشنواره به ۲۴۰ میلیون تومان کاهش یافته و میزان جوایز به ۲۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است.

حاجی میرزایی با بیان این که جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰ میلیون تومان است افزود: جایزه هر دستاورد ۲ میلیون تومان بود که به ۲۰ میلیون تومان افزایش یافته است. جایزه بهترین بازی از نگاه مردم نیز از ۱ میلیون تومان به ۱۵ میلیون تومان رسیده است. همچنین دو جایزه مردمی دیگر نیز شامل بهترین به روزرسانی ویژه بازی هایی که آپدیت قابل توجهی ارائه داده اند و همچنین مورد انتظارترین بازی سال به جوایز جشنواره افزوده شده است.

وی درباره تغییرات داورى در جشنواره هفتم نیز گفت: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. همچنین ۵ داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. تعداد ژانرها نیز به ۱۳ ژانر به صورت آزمایشی افزایش یافته است و هر ژانری تنها در صورتی داورى خواهد شد که حداقل سه بازی قابل قبول در آن ژانر به مرحله نهایی راه یابند.

حاجی میرزایی گفت: برای انتخاب بهترین ژانرها، آکادمی جشنواره تشکیل خواهد که اعضای آن شامل نماینده تیم ها یا شرکت هایی که در ۴ سال گذشته غزال برده اند، اشخاص حقیقی که در ۴ سال گذشته جشنواره غزال برده اند و همچنین بیست نفر از نمایندگان رسانه ها خواهد بود. عضویت افراد در این آکادمی مادام العمر است و هر سال به تعداد اعضا اضافه خواهد شد که قطعا به عادلانه تر شدن و دقیق تر شدن داورى ها کمک خواهد کرد.

دبیر جشنواره هشتم با بیان این که مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد گفت: البته انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود قابل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استور ها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

وی با بیان این که کاراکتر جشنواره تغییر خواهد کرد گفت: برای طراحی کاراکتر فراخوانی منتشر شده و طراحان تا آخر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. تاکنون سی طرح دریافت شده و به سه اثر برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۱ میلیون تومان جایزه تعلق می گیرد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز گفت: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند.

وی درباره تغییر نام جشنواره نیز توضیح داد: نام این رویداد از «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی تهران» تغییر کرده است تا گستردگی بازی های تحت پوشش و گستردگی جغرافیایی این رویداد را به خوبی برساند.

بر این اساس بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام نمایند.



ارتباطات و فناوری اطلاعات در هفته ای که گذشت؛ از مجوزدهی به پیام رسان ها تا انحصار باند فرانسی

(۱۳۹۵/۹/۲۷ - ۱۳۹۵/۱۰/۱)

اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره لزوم وجود نماینده پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی که بیش از یک میلیون کاربر دارند در ایران و انحصار باند فرانکسی که قبلا برای پخش همگانی آنالوگ اتران استفاده می شد در اختیار صداوسیما، از مهمترین اخبار در هفته گذشت بود.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایسنا، یکی از مهمترین اخبار این هفته حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهارات رئیس مرکز ملی فضای مجازی درباره پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی بود. در حالی که پیام رسان خارجی تلگرام از چند ماه گذشته و بیشتر با هدف حمایت از پیام رسان های داخلی فیلتر شد، اکنون فاز دوم حمایت از پیام رسان های بومی آغاز شده و از طرفی شورای عالی فضای مجازی مصمم به اجرای طرح ساماندهی پیام رسان هاست.

در این راستا ابوالحسن فیروزآبادی -رئیس مرکز ملی فضای مجازی- درباره نحوه اجرای مصوبه شورای عالی فضای مجازی برای پیام رسان های خارجی بیان کرد: ما معتقدیم در مرکز ملی فضای مجازی رسانه های خارجی که بیش از یک میلیون کاربر دارند، حتما باید داخل کشور نماینده داشته باشند و همان قوانینی که در اروپا وجود دارد که اینگونه پیام رسان ها حق ندارند اطلاعات مردم اروپا را از اروپا خارج کنند، آنها هم نباید حق داشته باشند که اطلاعات اجتماعی و اقتصادی و حریم خصوصی مردم ایران را از کشورمان خارج کنند.

وی افزود: تعریفی که ما در مرکز ملی و شورای عالی فضای مجازی از پیام رسان کرده ایم، شامل شبکه های اجتماعی هم می شود. سیاست ما این است که اینستاگرام هم باید در کشور نماینده پاسخگو داشته باشد و اطلاعات شهروندان ما را از کشور خارج نکند، اما اینکه اجرای این سیاست در چه مرحله ای باشد بحث دیگری است.

وی درباره جداسازی هاتگرام و تلگرام از تلگرام توضیح داد: بنای ما این است که در کشور بخش بزرگی از جامعه از پلتفرم های ملی و بومی استفاده کنند؛ در رسانه هم اعتقادمان این است که مردم باید تیزهای پیام رسانی خود را چه در حوزه رسانه و چه ارتباطات اجتماعی و اقتصادی از طریق پلتفرم های داخلی انجام دهند. در سیاستی که اتخاذ شد شورای عالی فضای مجازی سندی برای تقویت پیام رسان های داخلی تصویب کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دبیر شورای عالی فضای مجازی ادامه داد: در دوران گذار برای اینکه به این سمت برویم که این پیام رسان ها بخش بزرگ جامعه را در اختیار بگیرد مهلتی به دو پیام رسان واسط دادیم که در این دوران به خودکفایی برسند. قرار بوده تا آخر آذر این اتفاق بیفتد و امیدوارم آنها به خودکفایی برسند و ما دیگر سیاست حمایتی خود را از آنها قطع خواهیم کرد. پس از این تاریخ هم این دو پیام رسان مسدود نمی شوند اما باید بتواند مستقل از تلگرام به فعالیت خود ادامه دهند.

باند فرکانس حبس شده در صداوسیما

باوجود بلااستفاده بودن باند فرکانسی ۷۰۰ و ۸۰۰ مگاهرتز که قبلا برای پخش همگانی آنالوگ از آن استفاده می شد و در حالی که می توان از این باند فرکانسی برای توسعه شبکه موبایل استفاده کرد، مسوولان ارتباطی معتقدند صداوسیما این باند فرکانسی را آزاد نمی کند.

در این باره، حسین فلاح جوشقانی - معاون وزیر ارتباطات - این بخش از باند های فرکانسی را از نظر اقتصادی بسیار با ارزش خواند و می گوید به دلیل اختلافاتی که تاکنون حل نشده است، موضوع در دولت و شورای عالی فضای مجازی مطرح شده و فرایند آن در جریان است.

همچنین بهزاد اکبری - عضو هیات مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت - با بیان این که فرکانس هرچه پایین تر باشد، طول موج آن بزرگ تر و پوشش و مقاومت آن در برابر خطا بیش تر است، اظهار کرده بود که با استفاده از فرکانس های پایین اپراتورها می توانند با کمترین سرمایه گذاری پوشش بیش تر و بهتری را ایجاد کنند و شبکه های پهن باند با هزینه کمتری دست مصرف کننده نهایی قرار می گیرد. درحالی که هرچه به سمت فرکانس های بالاتر بروند تعداد دکل های بیش تری لازم است و هزینه پوشش بالاتر می رود. ضمن این که با اضافه شدن دکل، فیلترتوری بیش تری نیز برای اتصال به دکل ها لازم است.

با توجه به این که فرکانس منابع ملی است و باید در اختیار توسعه ملی قرار گیرد و از سوی دیگر به گفته مسوولان، پوشش شبکه موبایل در ایران بهتر از کشوری چون ایتالیاست اما از نظر کیفیت پایین تر از ایتالیا هستیم و اگر بخواهیم سرعت را در شبکه پهن باند موبایل بالاتر ببریم و به تعداد بیشتری خدمات ارایه کنیم، نیاز به پهنای باند فرکانسی بیشتری است؛ در حالی که الان امکان این افزایش نیست چراکه با محدودیت منابع فرکانسی در شبکه موبایل روبرو هستیم.

داستان تکراری گوشی های توقیفی

قیمت گوشی در ماه های اخیر با افزایش نرخ ارز، روندی صعودی را در پیش گرفت و البته دلایلی همچون دریافت ارز دولتی توسط واردکنندگان و عرضه گوشی با قیمت آزاد هم موجب افزایش قیمت شد اما در شرایطی که نرخ ارز روند کاهشی گرفت، هم چنان قیمت گوشی ها بالاست و البته مسوولان روش هایی همچون عرضه گوشی های توقیفی را راه حلی برای کاهش قیمت گوشی عنوان می کنند و باید منتظر ماند که پس از وارد شدن گوشی های توقیف شده چه تاثیری در بازار ایجاد خواهد شد.

افشار فروتن - رئیس انجمن صنفی فروشندگان تلفن همراه کشور - با بیان این که برای تثبیت قیمت در بازار گوشی چند فاکتور نیاز است، اظهار کرد: یک بحث ارز اختصاصی به واردات گوشی است. بعد از اتفاقاتی که افتاد و سوءاستفاده ای که برخی از شرکت ها در بخش واردات انجام داده و خیانتی که به بخش اقتصادی این حوزه کردند، این موضوع دامنگیر همه شد و اختصاص ارز و مشخصا واردات گوشی، متوقف ماند تا تصمیماتی گرفته شود. وی با اشاره به عرضه گوشی های توقیفی بیان کرد: آنچه مسلم است، قطعا در مقطعی که این گوشی ها وارد بازار شوند، تاثیر لحظه ای می گذارد اما این تاثیر مستمر و ادامه دار نیست. درواقع نوسانی در یک مقطع ایجاد می شود و کاهش قیمت اتفاق می افتد اما به صورت مستمر ادامه نخواهد داشت و قیمت ها به حالت اول برمی گردد.

فروتن درباره نحوه توزیع گوشی ها اظهار کرد: باید مشخص شود که چه مکانیزمی برای توزیع گوشی ها وجود دارد و اینطور نباشد که مانند موارد مشابه قبلی خریدار در صف های خرید منتظر بماند. البته درباره چگونگی توزیع فعلا نمی توان نظر داد اما قطعا باید جوانب موضوع سنجیده و با افراد آگاه و مسلط به وضعیت بازار مشورت شود تا احیانا شرایطی که قبلا ایجاد شده بود، مجددا تکرار و مکانیزم توزیع دچار مشکل شود، بلکه این گوشی ها باید با شرایط معمول وارد بازار شوند که تبعیضی برای هیچ یک از خریداران اتفاق نیفتد.

جشنواره بازی های ویدیویی ایران

«جشنواره بازی های ویدیویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، به دوره هشتم خود رسیده است و از اول تا ۱۵ دی ماه برگزار می شود.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره جوایز اهدا شده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Soft lunch و Early access نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

محمد حاجی میرزایی - دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران - درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

انتهای پیام /



بر خط جامعه؛ در تکیابی جشنواره بازی های ویدئویی ایران (۱۳۹۵-۹۶)

در تکیابی جشنواره بازی های ویدئویی ایران

نشست خبری هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران، سه شنبه ۱۳ آذرماه با حضور حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حاجی میرزایی، دبیر هشتمین دوره این جشنواره و جمعی از هیئت داوران و خبرنگاران رسانه های مختلف در ساختمان این بنیاد برگزار شد. کریمی قدوسی در ابتدای این نشست با بیان جزئیات برگزاری این جشنواره گفت: امروز مهمترین رویکرد بنیاد، بحث حمایت از تولید داخل است و در این خصوص یکی از اقداماتی که انجام شد تغییرات ویژه در هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران و همچنین برگزاری رویداد همگرا و لیگ بازی های رایانه ای بود. مهمترین تغییرات این دوره از جشنواره در زمینه ژانربندی، داوری و میزان جوایز بود. جوایز این دوره به شدت افزایش یافت و تلاش کردیم تا رغبت و میل بازی سازان را برای تولید بازی های باکیفیت تر ملی بیش از پیش افزایش دهیم.

وی با بیان اینکه تغییر در داوری این دوره از جشنواره یکی از تغییرات مهم است، گفت: داوری ها را دو مرحله ای و متشکل از گروه های بازی سازان، که در این دوره بازی را ارائه نکرده اند، گروه های رسانه ای و تخصصی حوزه بازی و بهترین ژانر از نگاه مردم تقسیم کرده ایم. تمام این گروه ها با انجام کارشناسی انتخاب شده اند. یکی دیگر از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن بود که به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدئویی» استفاده شد. 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 دربرگیرد و بتوانیم از سایر نقاط کشور هم مشارکت داشته باشیم.

کریمی قدوسی در ادامه به اهداف برگزاری این جشنواره پرداخت و گفت: شناخت و حمایت از استعداد های موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدئویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسئولان به این مقوله، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های باکیفیت در سراسر کشور و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدئویی از مهمترین اهداف برگزاری این جشنواره است.

وی در پاسخ به سؤال خبرنگار ایکنا، مبنی بر حمایت های اعلام شده معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از صنعت بازی های بومی و برگزیدگان دوره قبل، گفت: امروز صحبت های خیلی خوبی را با ستاد فناوری های نرم و هویت ساز داشتیم که به احتمال فراوان برنده های این دوره از جشنواره مبادی ورود شرکت های خلاق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری می شود، برگزیدگان به صورت شرکت خلاق به معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری معرفی می شوند. سال گذشته به دلیل عدم این تفاهم مشترک برای برندگان عملاً این اتفاق رخ نداد البته این موضوع هم قطعی نیست، اما توافقات اولیه آن شکل گرفته است. به گزارش ایکنا؛ بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را به این جشنواره ارسال کنند. همچنین برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و ارسال آثار خود می توانند به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir مراجعه کنند.



جزئیات جشنواره بازی های ویدئویی ایران اعلام شد (۱۳۹۵-۹۶)

جشنواره بازی های ویدئویی ایران، از اول تا ۲۲ دی ماه با برگزاری می شود.

وایمکس نیوز- «جشنواره بازی های ویدئویی ایران» که پیش تر با نام «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» شناخته می شد، در حالی به دوره هشتم خود رسیده است که علاوه بر اصلاح نام آن، تغییراتی اساسی در این جشنواره به وجود آمده تا بیش ترین حمایت از تولید بازی در کشور به عمل آید.

فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران اول آذرماه منتشر شد و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا پانزدهم دی ماه برای جشنواره ارسال کنند. در نهایت هم قرار است ۱۶ اسفند، برترین بازی های ایرانی معرفی شوند.

برای نخستین بار شورای سیاست گذاری برای برگزاری جشنواره بازی های ویدئویی تشکیل شده است و در این شورای ۱۱ نفر، نمایندگانی از بخش های مختلف این صنعت، از بازی سازان گرفته تا منتقدان و خبرنگاران، حضور دارند. تشکیل همین شورا نیز سبب شده تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای تغییراتی اساسی و موثر در برگزاری جشنواره ایجاد کند.

حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای- درباره جوایز اهداشده در این جشنواره توضیح داد: هزینه برگزاری و جوایز جشنواره نسبت به سال گذشته حدود ۱۰ درصد افزایش داشته که رقمی متداول محسوب می شود. با این حال از هزینه های برگزاری این رویداد به شدت کاسته شده و این کاهش هزینه به جوایز منتقل شده است.

بر اساس نظر شورای سیاست گذاری، امسال به طور آزمایشی به جای هشت ژانر، ۱۳ ژانر برای جشنواره در نظر گرفته شده و البته در صورتی که برای هر ژانر، کمتر از سه کاندیدا وجود داشته باشد، آن ژانر حذف شده و در یک ژانر کلی تر ادغام خواهد شد.

یکی دیگر از اتفاقات قابل توجه، تغییر فرایند داوری به سمت شفاف تر شدن است. بر این اساس قرار است به جای آن که یک نفر (دبیر جشنواره) داوران را به تنهایی انتخاب کند، فهرست داوران را شورای ۱۱ نفره سیاست گذاری انتخاب و اعلام کند تا آن ها به انتخاب بهترین بازی و بهترین دستاوردها بپردازند. علاوه بر این قرار است «آکادمی جشنواره» نیز، مانند بسیاری از جشنواره های بین المللی، تشکیل شده و آرای بیش از ۵۰ نفر در دوره نخست، بهترین بازی های ژانرهای مختلف را انتخاب کنند.

محمد حاجی میرزایی- دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران- در این باره می گوید: بهترین بازی و دستاورد را ۱۰ داور منتخب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شورای سیاست گذاری انتخاب خواهند کرد. هم چنین پنج داور نیز برای دسته بندی ژانرها انتخاب می شوند. یکی دیگر از تغییران جشنواره هشتم، تغییر نام و کاراکتر آن است. براساس این گزارش از آنجا که این جشنواره تنها به بررسی بازی های رایانه ای نمی پردازد و بازی های موبایلی را نیز مدنظر دارد، با پیشنهاد اعضای شورای سیاست گذاری، به جای واژه «رایانه ای»، از کلمه «ویدیویی» استفاده می شود. علاوه بر این با توجه به این که جشنواره میزبان بازی از سراسر کشور است، به جای تهران، نام ایران به آن اطلاق می شود تا در نهایت «جشنواره بازی های رایانه ای تهران» به «جشنواره بازی های ویدیویی ایران» تغییر نام دهد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از طراحان خلاق دعوت کرده است تا کاراکتر جدیدی برای این جشنواره طراحی کنند تا به جای تندیس غزال جشنواره و کاراکتر گربه، به نماد اصلی این رویداد بدل شود. قراز شانیار -مدیر دپارتمان هنری انستیتو ملی بازی سازی- در این باره می گوید: تنها محدودیتی که در انتخاب شخصیت جشنواره وجود دارد، ایرانی بودن آن است. وگرنه به عنوان مثال طراحان می توانند از یک گونه جانوری که در ایران زندگی می کند، الهام بگیرند یا از شخصیت انسانی با لباس های محلی امروزی شده استفاده کنند.

داور فراخوان طراحی شخصیت اصلی جشنواره هشتم ادامه می دهد: از ویژگی های مهم شخصیت این است که وضوح داشته باشد، بیش از حد انتزاعی نباشد و بیش از حد هم واقع گرایانه نباشد، قابل درک باشد و اصول اولیه طراحی و گرافیک مثل تناسبات اعضای بدن و حجم پردازی هر چند ساده در طراحی شخصیت رعایت شود. کاراکتر باید از فاصله دور قابل تشخیص باشد و قابلیت این را داشته باشد که در حالت های مختلف طراحی شود.

مهم ترین شرط حضور بازی ها در جشنواره این است که در طول یک سال گذشته در یکی از مارکت های دیجیتال داخلی و خارجی یا به صورت فیزیکی منتشر شده باشد. دبیر جشنواره هشتم در این باره توضیح داد: انتشار بازی در حالت Early access و Soft lunch نیز مورد قبول است. اما سایت جشنواره دیگر مکانی برای آپلود فایل ندارد و باید امکان دانلود بازی از استورها برای داوران جشنواره فراهم باشد.

حاجی میرزایی درباره اختتامیه این رویداد نیز می گوید: تنها بازی سازانی که به مرحله نهایی جشنواره برسند به مراسم اختتامیه دعوت می شوند و کوچک کردن اختتامیه یکی از راه های کاهش هزینه بود. سایر بازی سازان علاقه مند نیز می توانند مراسم را به صورت آنلاین تماشا کنند. بازی سازان سراسر کشور تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند با مراجعه به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir نسبت به ثبت و ارسال آثار خود اقدام کنند.

منبع: ایسنا

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۹/۱۸

