

۱۳۹۷/۰۹/۲۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	نگذاریم این صنعت جوان زمینگیر شود	ایران
۲	آسیب دنیای مجازی بر روح و روان کودکان	کیهان
۴	آسیب دنیای مجازی بر روح و روان کودکان	کیهان
۶	غرق شدن در گرداب فضای مجازی به چه قیمتی؟!	کیهان
۷	غرق شدن در گرداب فضای مجازی به چه قیمتی؟!	کیهان
۹	پروتکل نحوه همکاری بنیاد با مارکت بازی های دیجیتالی تدوین می شود	پیوست
۹	گسترش آموزش مهارت های بازی سازی در سازمان آموزش فنی و حرفه ای	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا Azad News Agency (ANA)
۱۰	بخش بازی های ویدئویی به جشنواره فرهنگی «جایزه فیروزه» اضافه شد	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا Azad News Agency (ANA)
۱۰	استارتاپ های بازی به زودی نابود می شوند/بنیاد حمایت حداقلی هم ندارد	خبرگزاری بین المللی پول و تجارت
۱۲	حمایت از بازی سازان وظیفه حاکمیتی است	خبرگزاری کار ایران ایرنا
۱۳	نقش غیر قابل انکار بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ	باشگاه خبرنگاران
۱۳	بخش بازی های ویدیویی به «جایزه فیروزه» افزوده شد	خبرگزاری تقریب و کالة انباء التقريب Taghrib News Agency (TNA)
۱۴	هدف کمیسیون فرهنگی جایگزین کردن اقتصاد فرهنگ با نفت است	خبرگزاری مهر
۱۴	استارتاپ های بازی به زودی نابود می شوند/بنیاد حمایت حداقلی هم ندارد	خبرگزاری مهر
۱۶	بخش بازی های ویدیویی به «جایزه فیروزه» افزوده شد	خبرگزاری مهر
۱۶	نگذاریم این صنعت جوان زمینگیر شود	ایران online
۱۷	استارتاپ های بازی به زودی نابود می شوند/بنیاد حمایت حداقلی هم ندارد	Dana Information Network
۱۹	تاکید رییس کمیسیون فرهنگی مجلس بر حمایت از بازی های ویدیویی	پول و تجارت Pool Va Tejarat
۱۹	بخش بازی های ویدیویی به جشنواره فرهنگی «جایزه فیروزه» افزوده شد	پول و تجارت Pool Va Tejarat



۲۰	مجلس در بودجه امسال حمایت از صنعت بازی را در نظر می گیرد	
۲۰	پروتکل نحوه همکاری بنیاد با مارکت بازی های دیجیتالی تدوین می شود	
۲۱	بخش بازی های ویدیویی به جشنواره فرهنگی «جایزه فیروزه» افزوده شد	
۲۱	هدف گذاری برای تولید بازی های آنلاین بزرگ برای رایانه های شخصی توسط شرکت سورنا	
۲۲	تاکید رییس کمیسیون فرهنگی مجلس بر حمایت از بازی های ویدیویی	
۲۲	بخش بازی های ویدیویی به جشنواره فرهنگی «جایزه فیروزه» افزوده شد	
۲۳	مجلس در بودجه امسال حمایت از صنعت بازی را در نظر می گیرد	
۲۳	نگذاریم این صنعت جوان زمینگیر شود	
۲۴	مصاحبه با مصطفی کیوانیان؛ صاحب برند و از سازندگان بازی خاله قزی	
۲۴	مجلس در برنامه بودجه سال جدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت خواهد کرد	
۲۵	گسترش آموزش مهارت های بازی سازی در سازمان آموزش فنی و حرفه ای	
۲۵	آموزش آکادمیک در صنعت بازی از انستیتوی ملی بازی سازی تا مرکز رشد	
۲۶	هدف کمیسیون فرهنگی جایگزین کردن اقتصاد فرهنگ با نفت است	
۲۶	استارتاپ های بازی به زودی نابود می شوند/بنیادحمایت حداقلی هم ندارد	
۲۸	بخش بازی های ویدیویی به «جایزه فیروزه» افزوده شد	
۲۸	استارتاپ های بازی به زودی نابود می شوند/بنیادحمایت حداقلی هم ندارد	
۳۰	گسترش آموزش مهارت های بازی سازی در سازمان آموزش فنی و حرفه ای	
۳۱	بخش بازی های ویدیویی به «جایزه فیروزه» افزوده شد	
۳۱	هدف کمیسیون فرهنگی جایگزین کردن اقتصاد فرهنگ با نفت است	

تعداد محتوا : ۳۸



مجله

۱

خبرگزاری

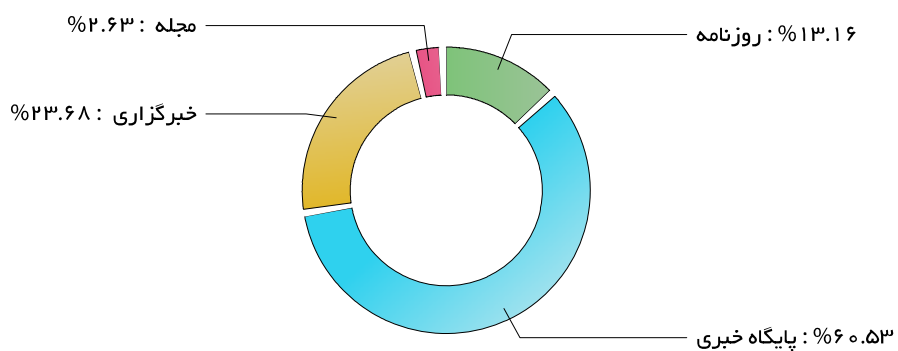
۹

پایگاه خبری

۲۳

روزنامه

۵



نگذاریم این صنعت جوان زمینگیر شود

مریم سادات گوشه

خبرنگار

«تعداد قابل توجهی از بازی سازان زبده و متخصص را که در نوع خود برند بودند، در همین یکی دو سال اخیر از دست داده ایم؛ و همین ما را با بحرانی در زمینه بازی سازی مواجه کرده است.» اینها را علی فخار، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، می گوید. به گفته او، از پیوستن به قانون جهانی برن هم که بگذریم، علت از دست دادن این همه متخصص خوب، نداشتن قوانین جدی در حوزه کپی رایت در ایران است. برای همین، بازار قاچاق بازی های خارجی آنقدر گرم است که بازار بازی ایرانی را بشدت سرد کرده است. با او گفت و گوی کوتاهی را در همین زمینه انجام داده ایم که می خوانید.

ظاهراً قاچاق بازی های رایانه ای خارجی منجر به یک رقابت ناعادلانه در بازار ایران شده و در این میان بازنده اصلی طبعاً بازی ساز داخلی است؟ قیمت بازی های خارجی و ایرانی در بازار فرقی باهم ندارد. حتی گاهی بازی ایرانی ارزان تر هم فروخته می شود. از طرفی، ما عملاً در کشورمان تولید محتوا برای کودک و نوجوان را فراموش کرده ایم. یعنی کودکان ما با محتوای خارجی بزرگ می شوند. مسئولان فرهنگی مدام شکایت می کنند که چرا وضعیت اینگونه است و چرا از محصولات داخلی استفاده نمی شود؟ در پاسخ باید گفت، ما اصلاً تولید چندان نداشته ایم تا کودکان خود را با محتوای داخلی بزرگ کنیم.

اکنون چقدر تولید محتوای بازی ایرانی داریم؟

خوشبختانه تولید محتوای چند سال اخیرمان بسیار خوب بوده است. ما در سال صدها بازی ایرانی تولید می کنیم و تولیداتمان خیلی بیشتر از قبل شده است.

این بازی ها طرفدار هم دارد؟

در حوزه موبایل وضعمان خوب است. در کافه بازار از بین ۱۰ تا ۲۰ بازی برتر آن تعداد زیادی را بازی های ایرانی تشکیل می دهد. بازی آمیرزا، پسرخوانده و... واقعاً میلیونی مخاطب دارند. پتانسیلش وجود دارد، اما ما با یک هجمه سنگین تولید خارجی مواجهیم، که به دلیل باز بودن فضای مجازی زیاد نمی توان جلوی آن را گرفت.

چنانچه به کنوانسیون برن می پیوستیم، مشکل حل می شد؟

اگر ما قانون کپی رایت داشتیم، مشکل حل می شد. اکنون مشکل این است که در کشور ما قانونی وجود ندارد که به ما اجازه دهد، تا بتوانیم جلوی داندلود بازی های خارجی را بگیریم. در حالی که از همین طریق بازی نشر پیدا می کند. سعی بر این است که بازی های غیرمجاز یا فیلتر شوند یا لینک داندلودشان برداشته شود.

در فروشگاه های عرضه محصولات رایانه ای هم بیشتر بازی های خارجی به فروش می رسد تا ایرانی؟

به دلیل اینکه بازار کاملاً در دست بازی های خارجی است، ما عملاً بازی سازی پی سی مان رو به نابودی رفت. حتی اگر بهترین بازی ایرانی هم در بازار تولید کنیم موفق نخواهد بود. این بخش کوچکی از بازار است، بخش اصلی داندلود غیرقانونی و هارد به هارد است.

آیا می توان قوانینی در ایران تصویب کرد تا مشکلات این حوزه تا حدودی مرتفع شود؟

بازی سازان موبایلی ما از اوضاع داندلود رایگان بازی هایشان شاک می کنند چراکه بازی هایشان را در تلگرام و برخی رسانه ها ب راحتی می توان به صورت رایگان داندلود کرد. حداقل باید قوانین محکمی برای حمایت از حق مؤلف در ایران تصویب شود. تاکنون قوانینی تصویب شده اما هیچ گاه اجرایی نشده است.

با مهاجرت بازی سازان متخصص چه اتفاقی برای تولید بازی های رایانه ای در ایران می افتد؟

ما برای حمایت از بازی سازان یک ساختار حمایتی به نام «همگرا» رونمایی کردیم تا از بازی سازان حمایت معنوی کنیم. سال گذشته طرحی به مجلس شورای اسلامی دادیم که تصویب شد و آن هم بحث گرفتن عوارض و مالیات از بازی های خارجی است که اکنون در ایران عرضه می شوند. با این کار حدود ۱۲ میلیارد تومان به خزانه ما کمک می کرد و ما هم کل آن را بنا داشتیم صرف بازی سازان کنیم. اما هنوز اجرای این طرح با مخالفت هایی از سوی دولت مواجه شده است که امیدواریم هر چه زودتر حل شود.

مزایا و معایب بازی های رایانه ای برای کودکان و نوجوانان - بخش نخست؛ آسیب دنیای مجازی بر روح و روان کودکان

فریده شریفی

مشکلات بینایی، شنوایی، لامسه، کمردرد، استخوان درد، کاهش یا افزایش وزن نامعقول، رفتارهای خشونت آمیز و مشکلات روحی و ذهنی و... از جمله مضرات ناشی از استفاده بیش از حد از اینترنت، فضای مجازی و بازی های رایانه ای است که متأسفانه کودکان، نوجوانان و نسل جوان و فعال امروزی را هدف قرار داده است. کودکانی که جذب فضای مجازی می شوند نه تنها مهارت های ارتباطی خود را افزایش نمی دهند بلکه بسیار غیرفعال، کم تحرک، افسرده و منزوی می شوند و سلامت جسمی و روحی آنها به مرور دستخوش بیماری و آسیب های جدی قرار می گیرد.

بررسی ها نشان می دهد که بازی های رایانه ای و استفاده از فضای مجازی و اینترنتی با توجه به تنوع بسیار زیادی که دارند بخش قابل توجهی از وقت و انرژی کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده اند و این مسئله با توجه به افزایش بیماری های جسمی و روحی در میان نسل جوان توجه کارشناسان، متخصصین علوم روانشناسی و پزشکی را به خود مشغول داشته و نگران کرده است.

جایگاه رایانه در خانواده ها

پیشرفت علم و تکنولوژی، تأمین نیازهای اجتماعی و اقتصادی موجب شده که ارتباط انسان ها با یکدیگر افزایش پیدا کند و تلاش و سرمایه گذاری افراد و شرکت ها برای ایجاد انواع وسایل، ابزارها و روش های آسان تر و کارآمدتر ارتباط جمعی و بین فردی بیشتر و بیشتر شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیاز به ارتباط کلامی، بیان عقاید و دیدگاه‌ها، مسائل کاری و شغلی وقت گذرانی و تفریح، رفع نیازها و مشکلات ذهنی و... از مهم‌ترین دلایل ساخت وسایل ارتباطی نظیر، تلفن، تلویزیون، کامپیوتر، تبلت، لب تاب و... می باشد به همین دلیل این روزها خانه ای نمی توان پیدا کرد که در آن یک یا چند ابزار و وسیله ارتباطی وجود نداشته باشد.

«سیما ملتجی» کارشناس مسائل اجتماعی در این باره می گوید: «انسان در هر سن و هر موقعیت زمانی یا مکانی که باشد خواستار ایجاد ارتباط با دیگران است و اصلاً زندگی بدون ارتباط و تعامل با دیگران را نمی توان تصور کرد.»

وی در گفت و گو با گزارشگر کیهان به این مسئله مهم اشاره می کند که خیلی اوقات ما فقط با کمک کردن دیگران زندگی می کنیم زیرا تصور کنید، مایحتاج مهم و حیاتی زندگی خود را نتوانیم از افراد مختلف تهیه کنیم پس چگونه می توانیم به زندگی ادامه دهیم، امروز دنیا، دنیای ارتباطات است و اگر کسی می گوید می توانم بدون ارتباط با دیگران به زندگی خود ادامه دهم اشتباه می کند.

به گفته این کارشناس، انسان از ابزارهای مختلفی برای ایجاد ارتباط بهره می برد از جمله گفت و گوهایی مستقیم و کلامی، تلفن ثابت، تلفن همراه، تلویزیون، رایانه و... اما نحوه این ارتباط بسیار اهمیت دارد و مهم این است که از این ابزارها در جهت رشد، تکامل و تعالی اهداف متعالی انسانی استفاده شود.»

وی اضافه می کند: «هیچ کس نمی تواند آثار مثبت استفاده از فضای مجازی را به طور کامل رد کند چرا که به طور مثال برنامه های آموزشی رایانه ای فضایی برای کودکان ایجاد می کند تا مهارت هایی را بیاموزند و تمرین کنند، به آنها امکان می دهد که از نیروی فکر و اندیشه خود در خلق آثار هنری، علمی و فکری استفاده کنند. مهارت های بینایی، سرعت عمل و انتقال مفاهیم را به خوبی انجام دهند، اما اگر همین ویژگی های مثبت کنترل نشوند و به انحراف و بیراهه کشیده شود به خسارات، آسیب ها و لطمه های جدی جسمی و روحی منجر خواهد شد و اختلالات عصبی، رفتاری، روحی و جسمی در کودکان، نوجوانان به وجود خواهد آمد که جبران آنها به سختی امکان پذیر است.»

براساس تحقیقات انجام شده در ایران، بیش از ۱۳ درصد کاربران اینترنت کودکان هستند، آنها برای دستیابی به اطلاعات برقراری ارتباط با دوستان و اعضای خانواده، انجام تکالیف درسی، دانلود موسیقی و فیلم و بازی های رایانه ای به اینترنت مراجعه می کنند.

آقایی که خود را «پارسا» معرفی می کند در مورد آسیب های بازی های رایانه ای و خطرهایی که فضای مجازی برای کودکان به همراه دارد می گوید: «متأسفانه استفاده از اینترنت، رایانه و فناوری های دیجیتالی بخش عمده ای از اوقات فراغت کودکان ایرانی را به خود اختصاص می دهد به همین دلیل آسیب ها و تهدیدهایی که در این زمینه برای کودکان وجود دارد باید به طور جدی شناسایی و پیگیری شوند.»

وی به نقل خاطره ای از فرزند خود می پردازد و می گوید: «پسر دو ساله ام هر گاه که گوشی همراه من را روی میز یا زمین می دید برمی داشت و حرکاتی با آن انجام می داد که کاملاً موجب شگفتی من و همسر من می شد به طور مثال با حرکت دست روی آن را لمس می کرد و طوری وانمود می کرد که در حال استفاده از بازی های رایانه ای تلفن همراه است و حتی گاهی گوشی را نزدیک دهان می برد و با زبانی کودکانه با مخاطب غیابی صحبت می کرد، به همین دلیل این مسئله زنگ خطر را برای ما به صدا درآورد و متوجه شدیم که کودکان کاملاً از رفتارهای والدین تقلید می کنند و می خواهند آن کار را انجام بدهند و قرار دادن گوشی تلفن همراه در نزدیکی آنها کاملاً اشتباه است، همچنین استفاده از تلفن همراه در کنار آنها نیز کاری خطا و اشتباه است و از همان کودکی تمایل پیدا می کنند که از اینترنت و فضای مجازی استفاده کنند!» آقایی پارسا اضافه می کند: «در گذشته که کامپیوتر و اینترنت و بازی های رایانه ای وجود نداشت بچه ها بیشتر وقتشان را در حیاط منزل، کوچه یا پارک نزدیک خانه می گذراندند و فعال و پرنشاط بودند اما امروزه نشستن پشت میز و خیره شدن به صفحه کامپیوتر برای آنها بیماری های جسمی و روحی متعددی به وجود آورده و سلامت آنان را به خطر انداخته است.»

آسیب های بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران با انجام تحقیقات از طریق روش آماری به این نتیجه رسیده که در کشور ما ۲۸ میلیون نفر مشغول بازی های رایانه ای هستند که از این تعداد ۴۷ درصد از بازیکنان هر روز بازی می کنند.

«حسن کریمی قدوسی» مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این باره می گوید: «از جمعیت ۸۱ میلیون نفره کشور ایران از هر ۱۰۰ ایرانی ۳۵ نفر بازیکن هستند، به این ترتیب ۲۸ میلیون نفر بازیکن در ایران وجود دارد که از میان آنها ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند، همچنین در هر خانوار ایرانی به طور متوسط یک نفر بازی دیجیتالی انجام می دهد و متوسط سن بازیکنان ایرانی ۱۹ سال است. در میان بازی کنندگان ۳۱ درصد را کودکان زیر ۱۲ سال، ۳۶ درصد را نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال، ۲۶ درصد را جوانان ۲۰ تا ۳۴ سال، ۶ درصد را میانسالان ۳۵ تا ۵۹ سال و یک درصد را کهنسالان بالای ۶۰ سال تشکیل می دهند.»

بسیاری از پژوهشگران و متخصصان علم روانشناسی براین عقیده اند که مضرات بازی های رایانه ای بسیار بیشتر از فواید آن است و ضرورت دارد که والدین بر انجام فعالیت های رایانه ای فرزندان خود کنترل و دقت بیشتری داشته باشند.

یک کارشناس ارشد سلامت روانی نیز در این باره می گوید: «مشکلات جسمانی استفاده از بازی های رایانه ای برای کودکان و نوجوانان شامل چاقی، مشکلات بینایی، کم تحرکی، بیماری های مفاصل و استخوان و مشکلات روحی و روانی شامل پرخاشگری، کاهش مهارت های بین فردی، اهمال کاری، افسردگی می شود.»

وی اضافه می کند: «از آنجا که بازی های رایانه ای که عموماً آکشنی و هیجانی هستند سیستم عصبی کودکان و نوجوانان را نشانه می گیرد، آنها تبدیل به افرادی پرخاشگر، لجباز، بهانه گیر و بداخلاقی می شوند که به طور دائم با اطرافیان خود درگیر می شوند و زندگی را به خود و دیگران تلخ می کنند.»

این کارشناس تصریح می کند: «آنچه که مسلم است این است که هیجان، تحرک، انرژی و سرزندگی و نشاط نیاز طبیعی کودکان در دوره های سنی مشخصی است تا به رشد شخصیتی و عاطفی لازم دست پیدا کند اما اگر به این نیاز طبیعی پاسخ دقیق، کنترل شده و مناسب داده نشود و تحت نظارت والدین این نیاز پاسخ داده نشود به بیراهه و انحراف کشیده خواهد شد و موجب واکنش های عصبی، پرخاشگری و اختلالات عصبی خواهد شد.»

آسیب های بینایی

ناشی از استفاده بیش از حد از رایانه

آسیب های چشمی نیز یکی از مشکلات رایج ناشی از بازی های رایانه ای است. خیره شدن متمادی به صفحه کامپیوتر باعث سوزش چشم، خشکی چشم، خستگی و درد چشمان می شود. تحقیقات نشان می دهد که مشکلات چشمی ناشی از رایانه بسیار شایع هستند و بین ۵۰ تا ۹۰ درصد افرادی که به طور دائم با صفحه نمایش رایانه کار می کنند دارای این مشکلات بینایی هستند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کلینیک فوق تخصصی «نور» واقع در خیابان استاد مطهری در گذشته محل مراجعه افرادی بود که به دلیل نزدیک بینی، دوربینی و دیگر مشکلات بینایی از جمله آب سیاه، آب مروارید و آستیگمات به این کلینیک مراجعه می کردند اما این روزها متأسفانه تعداد کودکان و جوانانی که به دلیل مشکلات بینایی ناشی از فضای مجازی و بازی های رایانه ای به این مرکز مراجعه می کنند رو به افزایش است.

مادری که پسر ۱۲ ساله خود را به این مرکز چشم پزشکی آورده است به گزارشگر کیهان می گوید: «مدت ها بود که پسرم در چشمان خود احساس درد و ناراحتی می کرد و می گفت تخته مدرسه را به خوبی نمی توانم بینم و کلمات را تار می بینم، به همین دلیل او را به این مرکز چشم پزشکی آورده ام تا معاینه شود و اگر خدای ناکرده مشکل بینایی دارد برطرف شود.»

از او سؤال می کنیم آیا فرزند شما در خانه با رایانه زیاد سر و کار دارد و به طور دائم از اینترنت و فضای مجازی و بازی های رایانه ای استفاده می کند که این مادر با تأسف سرش را تکان می دهد و جواب مثبت می دهد البته مشخص است که هر وقت کودکان در ناحیه چشم، سر، گوش و یا سایر اعضای خود احساس درد و ناراحتی کنند باید به پزشک مراجعه کنند اما یک سری علائم مشترک از جمله سوزش و خشکی چشم، خستگی و درد در ناحیه چشم ناشی از استفاده زیاد از رایانه است. یک متخصص چشم در این زمینه می گوید: «نگاه کردن و خیره شدن بیش از حد به هر نوع صفحه تصویری باعث بروز مشکلات چشمی می شود، افرادی که بیش از حد بازی های رایانه ای انجام می دهند، دردهای چشمی بیشتری آنها را تهدید می کند، به خصوص اگر چشم شخص نزدیک بین هم باشد.»

به گفته این متخصص چشم، والدین باید کنترل بیشتری نسبت به فعالیت های رایانه ای فرزندان خود داشته باشند چرا که عدم درمان به موقع مشکلات بینایی موجب تأخیر در رشد، مشکلات یادگیری و خدای ناکرده از دست دادن بینایی می شود.

والدین باید به طور منظم کودکان را تحت معاینه بینایی قرار دهند حتی اگر آنها هیچ مشکل بینایی هم نداشته باشند چه برسد به اینکه کودکان از فضای مجازی بدون کنترل و بدون مجوز هم استفاده کنند!



مزایا و معایب بازی های رایانه ای برای کودکان و نوجوانان؛ آسیب دنیای مجازی بر روح و روان کودکان

فریده شریفی

مشکلات بینایی، شنوایی، لامسه، کمردرد، استخوان درد، کاهش یا افزایش وزن نامعقول، رفتارهای خشونت آمیز و مشکلات روحی و ذهنی و... از جمله مضرات ناشی از استفاده بیش از حد از اینترنت، فضای مجازی و بازی های رایانه ای است که متأسفانه کودکان، نوجوانان و نسل جوان و فعال امروزی را هدف قرار داده است. کودکانی که جذب فضای مجازی می شوند نه تنها مهارت های ارتباطی خود را افزایش نمی دهند بلکه بسیار غیرفعال، کم تحرک، افسرده و منزوی می شوند و سلامت جسمی و روحی آنها به مرور دستخوش بیماری و آسیب های جدی قرار می گیرد.

بررسی ها نشان می دهد که بازی های رایانه ای و استفاده از فضای مجازی و اینترنتی با توجه به تنوع بسیار زیادی که دارند بخش قابل توجهی از وقت و انرژی کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده اند و این مسئله با توجه به افزایش بیماری های جسمی و روحی در میان نسل جوان توجه کارشناسان، متخصصین علوم روانشناسی و پزشکی را به خود مشغول داشته و نگران کرده است.

جایگاه رایانه در خانواده ها

پیشرفت علم و تکنولوژی، تأمین نیازهای اجتماعی و اقتصادی موجب شده که ارتباط انسان ها با یکدیگر افزایش پیدا کند و تلاش و سرمایه گذاری افراد و شرکت ها برای ایجاد انواع وسایل، ابزارها و روش های آسان تر و کارآمدتر ارتباط جمعی و بین فردی بیشتر و بیشتر شود.

نیاز به ارتباط کلامی، بیان عقاید و دیدگاه ها، مسائل کاری و شغلی وقت گذرانی و تفریح، رفع نیازها و مشکلات ذهنی و... از مهم ترین دلایل ساخت وسایل ارتباطی نظیر، تلفن، تلویزیون، کامپیوتر، تبلت، لب تاب و... می باشد به همین دلیل این روزها خانه ای نمی توان پیدا کرد که در آن یک یا چند ابزار و وسیله ارتباطی وجود نداشته باشد. «سیما ملتجی» کارشناس مسائل اجتماعی در این باره می گوید: «انسان در هر سن و هر موقعیت زمانی یا مکانی که باشد خواستار ایجاد ارتباط با دیگران است و اصلاً زندگی بدون ارتباط و تعامل با دیگران را نمی توان تصور کرد.»

وی در گفت و گو با گزارشگر کیهان به این مسئله مهم اشاره می کند که خیلی اوقات ما فقط با کمک کردن دیگران زندگی می کنیم زیرا تصور کنید، مایحتاج مهم و حیاتی زندگی خود را نتوانیم از افراد مختلف تهیه کنیم پس چگونه می توانیم به زندگی ادامه دهیم، امروز دنیا، دنیای ارتباطات است و اگر کسی می گوید می توانم بدون ارتباط با دیگران به زندگی خود ادامه دهم اشتباه می کند.

به گفته این کارشناس، انسان از ابزارهای مختلفی برای ایجاد ارتباط بهره می برد از جمله گفت و گوهای مستقیم و کلامی، تلفن ثابت، تلفن همراه، تلویزیون، رایانه و... اما نحوه این ارتباط بسیار اهمیت دارد و مهم این است که از این ابزارها در جهت رشد، تکامل و تعالی اهداف متعالی انسانی استفاده شود.»

وی اضافه می کند: «هیچ کس نمی تواند آثار مثبت استفاده از فضای مجازی را به طور کامل رد کند چرا که به طور مثال برنامه های آموزشی رایانه ای فضایی برای کودکان ایجاد می کند تا مهارت هایی را بیاموزند و تمرین کنند، به آنها امکان می دهد که از نیروی فکر و اندیشه خود در خلق آثار هنری، علمی و فکری استفاده کنند. مهارت های بینایی، سرعت عمل و انتقال مفاهیم را به خوبی انجام دهند، اما اگر همین ویژگی های مثبت کنترل نشوند و به انحراف و بیراهه کشیده شود به خسارات، آسیب ها و لطمه های جدی جسمی و روحی منجر خواهد شد و اختلالات عصبی، رفتاری، روحی و جسمی در کودکان، نوجوانان به وجود خواهد آمد که جبران آنها به سختی امکان پذیر است.»

براساس تحقیقات انجام شده در ایران، بیش از ۱۳ درصد کاربران اینترنت کودکان هستند، آنها برای دستیابی به اطلاعات برقراری ارتباط با دوستان و اعضای خانواده، انجام تکالیف درسی، دانلود موسیقی و فیلم و بازی های رایانه ای به اینترنت مراجعه می کنند.

آقایی که خود را «پارسا» معرفی می کند در مورد آسیب های بازی های رایانه ای و خطرهایی که فضای مجازی برای کودکان به همراه دارد می گوید: «متأسفانه استفاده از اینترنت، رایانه و فناوری های دیجیتالی بخش عمده ای از اوقات فراغت کودکان ایرانی را به خود اختصاص می دهد به همین دلیل آسیب ها و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تهدیدهایی که در این زمینه برای کودکان وجود دارد باید به طور جدی شناسایی و پیگیری شوند.»
وی به نقل خاطره ای از فرزند خود می پردازد و می گوید: «پسر دو ساله ام هر گاه که گوشی همراه من را روی میز یا زمین می دید برمی داشت و حرکاتی با آن انجام می داد که کاملاً موجب شگفتی من و همسر من می شد به طور مثال با حرکت دست روی آن را لمس می کرد و طوری وانمود می کرد که در حال استفاده از بازی های رایانه ای تلفن همراه است و حتی گاهی گوشی را نزدیک دهان می برد و با زبانی کودکانه با مخاطب غیابی صحبت می کرد، به همین دلیل این مسئله زنگ خطر را برای ما به صدا درآورد و متوجه شدیم که کودکان کاملاً از رفتارهای والدین تقلید می کنند و می خواهند آن کار را انجام بدهند و قرار دادن گوشی تلفن همراه در نزدیکی آنها کاملاً اشتباه است، همچنین استفاده از تلفن همراه در کنار آنها نیز کاری خطا و اشتباه است و از همان کودکی تمایل پیدا می کنند که از اینترنت و فضای مجازی استفاده کنند!» آقای پارسا اضافه می کند: «در گذشته که کامپیوتر و اینترنت و بازی های رایانه ای وجود نداشت بچه ها بیشتر وقتشان را در حیاط منزل، کوچه یا پارک نزدیک خانه می گذراندند و فعال و پرنشاط بودند اما امروزه نشستن پشت میز و خیره شدن به صفحه کامپیوتر برای آنها بیماری های جسمی و روحی متعددی به وجود آورده و سلامت آنان را به خطر انداخته است.»

آسیب های بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران با انجام تحقیقات از طریق روش آماری به این نتیجه رسیده که در کشور ما ۲۸ میلیون نفر مشغول بازی های رایانه ای هستند که از این تعداد ۴۷ درصد از بازیکنان هر روز بازی می کنند.

«حسن کریمی قدوسی» مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این باره می گوید: «از جمعیت ۸۱ میلیون نفره کشور ایران از هر ۱۰۰ ایرانی ۳۵ نفر بازیکن هستند، به این ترتیب ۲۸ میلیون نفر بازیکن در ایران وجود دارد که از میان آنها ۶۵ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند، همچنین در هر خانوار ایرانی به طور متوسط یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد و متوسط سن بازیکنان ایرانی ۱۹ سال است. در میان بازی کنندگان ۳۱ درصد را کودکان زیر ۱۲ سال، ۳۶ درصد را نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال، ۲۶ درصد را جوانان ۲۰ تا ۳۴ سال، ۶ درصد را میانسالان ۳۵ تا ۵۹ سال و یک درصد را کهنسالان بالای ۶۰ سال تشکیل می دهند.»

بسیاری از پژوهشگران و متخصصان علم روانشناسی بر این عقیده اند که مضرات بازی های رایانه ای بسیار بیشتر از فواید آن است و ضرورت دارد که والدین بر انجام فعالیت های رایانه ای فرزندان خود کنترل و دقت بیشتری داشته باشند.

یک کارشناس ارشد سلامت روانی نیز در این باره می گوید: «مشکلات جسمانی استفاده از بازی های رایانه ای برای کودکان و نوجوانان شامل چاقی، مشکلات بینایی، کم تحرکی، بیماری های مفاصل و استخوان و مشکلات روحی و روانی شامل پرخاشگری، کاهش مهارت های بین فردی، اهمال کاری، افسردگی می شود.»
وی اضافه می کند: «از آنجا که بازی های رایانه ای که عموماً آکشنی و هیجانی هستند سیستم عصبی کودکان و نوجوانان را نشانه می گیرد، آنها تبدیل به افرادی پرخاشگر، لجباز، بهانه گیر و بداخلاق می شوند که به طور دائم با اطرافیان خود درگیر می شوند و زندگی را به خود و دیگران تلخ می کنند.»

این کارشناس تصریح می کند: «آنچه که مسلم است این است که هیجان، تحرک، انرژی و سرزندگی و نشاط نیاز طبیعی کودکان در دوره های سنی مشخصی است تا به رشد شخصیتی و عاطفی لازم دست پیدا کند اما اگر به این نیاز طبیعی پاسخ دقیق، کنترل شده و مناسب داده نشود و تحت نظارت والدین این نیاز پاسخ داده نشود به بیراهه و انحراف کشیده خواهد شد و موجب واکنش های عصبی، پرخاشگری و اختلالات عصبی خواهد شد.»

آسیب های بینایی

ناشی از استفاده بیش از حد از رایانه

آسیب های چشمی نیز یکی از مشکلات رایج ناشی از بازی های رایانه ای است. خیره شدن متمادی در صفحه کامپیوتر باعث سوزش چشم، خشکی چشم، خستگی و درد چشمان می شود. تحقیقات نشان می دهد که مشکلات چشمی ناشی از رایانه بسیار شایع هستند و بین ۵۰ تا ۹۰ درصد افرادی که به طور دائم با صفحه نمایش رایانه کار می کنند دارای این مشکلات بینایی هستند.

کلینیک فوق تخصصی «نور» واقع در خیابان استاد مطهری در گذشته محل مراجعه افرادی بود که به دلیل نزدیک بینی، دوربینی و دیگر مشکلات بینایی از جمله آب سیاه، آب مروارید و استیگمات به این کلینیک مراجعه می کردند اما این روزها متأسفانه تعداد کودکان و جوانانی که به دلیل مشکلات بینایی ناشی از فضای مجازی و بازی های رایانه ای به این مرکز مراجعه می کنند رو به افزایش است.

مادری که پسر ۱۲ ساله خود را به این مرکز چشم پزشکی آورده است به گزارشگر کیهان می گوید: «مدت ها بود که پسر من در چشمان خود احساس درد و ناراحتی می کرد و می گفت تخته مدرسه را به خوبی نمی توانم ببینم و کلمات را تار می بینم، به همین دلیل او را به این مرکز چشم پزشکی آورده ام تا معاینه شود و اگر خدای ناکرده مشکل بینایی دارد برطرف شود.»

از او سؤال می کنیم آیا فرزند شما در خانه با رایانه زیاد سر و کار دارد و به طور دائم از اینترنت و فضای مجازی و بازی های رایانه ای استفاده می کند که این مادر با تأسف سرش را تکان می دهد و جواب مثبت می دهد البته مشخص است که هر وقت کودکان در ناحیه چشم، سر، گوش و یا سایر اعضای خود احساس درد و ناراحتی کنند باید به پزشک مراجعه کنند اما یک سری علائم مشترک از جمله سوزش و خشکی چشم، خستگی و درد در ناحیه چشم ناشی از استفاده زیاد از رایانه است. یک متخصص چشم در این زمینه می گوید: «نگاه کردن و خیره شدن بیش از حد به هر نوع صفحه تصویری باعث بروز مشکلات چشمی می شود، افرادی که بیش از حد بازی های رایانه ای انجام می دهند، دردهای چشمی بیشتری آنها را تهدید می کند، به خصوص اگر چشم شخص نزدیک بین هم باشد.»

به گفته این متخصص چشم، والدین باید کنترل بیشتری نسبت به فعالیت های رایانه ای فرزندان خود داشته باشند چرا که عدم درمان به موقع مشکلات بینایی موجب تأخیر در رشد، مشکلات یادگیری و خدای ناکرده از دست دادن بینایی می شود.

والدین باید به طور منظم کودکان را تحت معاینه بینایی قرار دهند حتی اگر آنها هیچ مشکل بینایی هم نداشته باشند چه برسد به اینکه کودکان از فضای مجازی بدون کنترل و بدون مجوز هم استفاده کنند!

ebbr۰۲۸

eict

مزایا و معایب بازی های رایانه ای برای کودکان و نوجوانان - بخش پایانی؛ غرق شدن در گرداب فضای مجازی به چه قیمتی؟!

فریده شریفی

قرمزی چشم، خارش چشم، سردرد، سرگیجه، تیک های عصبی، بدخلقی و بهانه گیری، پرخاشگری، درد مفاصل، افت تحصیلی، انزواطلبی، کندی ذهن و... از مهم ترین آسیب ها و معایب استفاده بیش از حد از فضای مجازی و بازی های رایانه ای در کودکان و نوجوانان است.

افرادی که بیش از حد بازی های رایانه ای انجام می دهند یا بیشتر وقت خود را در فضای مجازی به گشت و گذار و جست وجوهای اینترنتی می گذرانند به بیماری های متعدد جسمی و روحی مبتلا می شوند و سلامتی خود را به خطر می اندازند.

کودکانی که زمان زیادی را صرف بازی های کامپیوتری و ویدئویی می کنند و به عبارت دیگر دچار نوعی اعتیاد به بازی های رایانه ای شده اند بیشتر از دیگر کودکان به بیماری های روحی و جسمی مبتلا می شوند و رفتار پرخاشگرانه، عصبی و غیرطبیعی از خود نشان می دهند.

زمان مناسب برای بازی های رایانه ای

بسیاری از پزشکان، متخصصان و کارشناسان معتقدند کودکان زیر ۵ سال بهتر است با بازی های رایانه ای آشنا نشوند و با بازی های قابل لمس واقعی مانند لگو، خانه سازی، پازل و... سرگرم شوند تا از آسیب ها و مضرات بازی های رایانه ای دور بمانند تا زمانی که قدرت تشخیص بازی های باکیفیت و مناسب را پیدا کنند و وقت خود را برای بازی های مضر و نامناسب هدر ندهند.

«سیمای ملتجی» کارشناس مسائل اجتماعی در گفت و گو با گزارشگر کیهان به مضرات برخی از بازی های رایانه ای اشاره می کند و می گوید: «برخی از این بازی ها غالباً اکتشی و هیجانی هستند و در آنها کشتن، تخریب، تیراندازی، مرگ و نیستی فراوان وجود دارد و به جای انگیزه و تلاش و تحرک به کودکان هیجان های کاذب و منفی و استرس و نگرانی وارد می کند و آنها را از رشد و بالندگی دور می سازد».

وی اضافه می کند: «کودکان در برخی از این بازی ها آنچنان جذب کامپیوتر می شوند که گذشت زمان را فراموش می کنند، این در حالی است که در این مدت طولانی، به صفحه نمایش خیره شده اند و ساعت ها پشت میز نشسته اند بدون اینکه تحرکی داشته باشند و از پشت میز برخاسته باشند، به همین دلیل پس از مدتی خستگی، درد مفاصل، مشکلات بینایی، اختلالات عصبی، تیک های عصبی مانند ناخن جویدن، پلک زدن های متوالی، حرکات غیرعادی دست یا پا به سراغشان می آید و آنها را با خطرات جدی مواجه می سازد».

به گفته این کارشناس، استفاده غیرمجاز و بیش از حد از فضای مجازی به تدریج در کودکان و نوجوانان نوعی اعتیاد ایجاد می کند و ترک کردن این عادت هم با مشکلات خاص خود مواجه است که ضرورت توجه عمیق و کافی والدین به این بازی ها را نشان می دهد.

وی خاطرنشان می کند: «بهترین زمان استفاده از فضای مجازی و بازی های رایانه ای برای کودکان و نوجوانان سنین ۷ یا ۸ سالگی به بعد است آن هم با نظارت والدین، چرا که در این ایام می توان به فرزندان آموزش داد و یادآوری کرد که هر نوع بازی رایانه ای مناسب نیست و نباید استفاده شود. بلکه بازی هایی باید به کار گرفته و استفاده شود که رشد، تحرک، بالندگی و سازندگی را در کودکان افزایش دهد و زمینه ساز پیشرفت و ترقی فکری و علمی آنها باشد».

عوارض جسمی، اعتیاد به بازی های کامپیوتری شامل کبودی زیر چشم، سفتی عضلات شانه، کم خوابی، میگرن، سردردهای شدید، کمردرد، اختلالات غذا خوردن و بهداشت ضعیف شخصی است و عوارض روحی و روانی غرق شدن در فضای مجازی، انزواطلبی، افسردگی، یأس و درماندگی است.

غرق در مرداب مجازی

استفاده از فضای مجازی و بازی های رایانه ای اثرات مثبت زیادی دارد اما به دلیل ناآگاهی و عدم آموزش برخی از افراد از استفاده صحیح و مناسب فضای مجازی، بسیاری از متخصصان و کارشناسان معایب و آثار منفی آن را زیر ذره بین قرار داده و نسبت به آن هشدار جدی می دهند.

این کارشناسان می گویند نقش مثبت بازی های رایانه ای بر سلامت یادگیری اهداف اجتماعی را نباید نادیده گرفت اما برخی از افراد به ویژه کودکان و نوجوانان آنچنان شیفته بازی های رایانه ای می شوند و جذب فضای مجازی می گردند که امکان بیرون آوردن آنها از این گرداب وجود ندارد یا به سختی امکان پذیر است.

یک دانشجوی رشته اقتصاد که در دانشگاه علوم و تحقیقات (دانشگاه آزاد اسلامی) درس می خواند به گزارشگر کیهان می گوید: «نه تنها برخی از کودکان و نوجوانان بلکه بسیاری از دانشجویان نیز آنچنان در فضای مجازی غرق می شوند که از دنیای اطراف خود بی خبر می شوند. به طور مثال من هرگاه با تاکسی به دانشگاه می آیم تمام مسافران سرشان در گوشی تلفن همراه خودشان است و اصلاً به بیرون یا اطرافیان توجه ندارند، وقتی به دانشگاه می رسم و با اتوبوس دانشگاه به سمت دانشکده خودمان می روم می بینم از ۳۰ یا ۴۰ نفر دانشجو به جرأت می توان گفت که تمامی آنها به جز تعداد کمی سرشان در گوشی تلفنشان است و با بازی می کنند، یا در فضای مجازی جست وجو و گشت و گذار می کنند، عده ای هم مشغول چت کردن و گفت و گو با دوستان خود هستند. به عبارت بهتر می توانم بگویم همه غرق در فضای مجازی و اینترنت هستند».

این دانشجو اضافه می کند: «حتی سر کلاس وقتی استاد درس می دهد عده ای مشغول گوشی های خود هستند و یا متوجه نگاه های سرزنش آمیز استاد نمی شوند و با خودشان را به بیراهه می زنند در حالی که کلاس درس حرمتی دارد و باید احترام استاد و کلاس درس رعایت شود».

وی همچنین می گوید: «اتفاقاً به تجربه ثابت شده دانشجویانی که اینگونه خود را غرق در فضای مجازی و گوشی تلفن همراه خود می کنند و با این و آن چت می کنند و در شبکه های اجتماعی پرسه می زنند غالباً افراد تهیایی هستند که هیچ دوستی ندارند و احساس تهیایی و افسردگی می کنند چرا که لذت سخن گفتن مستقیم با دوستان، معاشرت اجتماعی و رفت و آمدهای صحیح و مناسب بسیار بیشتر از فضای مجازی و دوستان مجازی است!»

سیمای ملتجی کارشناس اجتماعی در این زمینه می گوید: «تحقیقات نشان می دهد افرادی که بیش از حد خودشان را درگیر فضای مجازی و اینترنتی کرده اند همیشه نگرانتر و افسرده تر از انسان های دیگر هستند و این مسئله در کودکان نگران کننده تر است، چرا که آنان بیشتر در معرض رفتارهای خشونت بار اجتماعی قرار می گیرند».

زمان بندی مناسب

برای استفاده از فضای مجازی

خداوند در قرآن کریم به مؤمنان می فرماید: «واعدوا لهم ما استطعتم من قوه (آیه ۶۰ سوره انفال) در مقابل دشمن هرچه می توانید ابزار و امکانات آماده کنید. در حال حاضر دشمن از ابزار فضای مجازی و تبلیغات در این حوزه مجازی برای نفوذ و سیطره فرهنگی بر جامعه ما استفاده می کند و ما هم باید از این فضا برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تبلیغ و ترویج فرهنگ و معارف اسلامی استفاده کنیم. اما استفاده از فضای مجازی شرایط، زمان بندی و ویژگی های مخصوص به خود را دارد که باید در نظر گرفته شود به خصوص برای کودکان و نوجوانان که روح لطیف و تأثیرپذیری دارند و زودتر تحت تأثیر قرار می گیرند.

«محمدرضا واضح کرداری» کارشناس کامپیوتر در این زمینه می گوید: «امروزه چگونگی استفاده از اینترنت و فضای مجازی تبدیل به یکی از دغدغه های مهم خانواده های ایرانی شده است، این مسئله نه تنها برای فرزندان بلکه برای والدین هم چالش برانگیز است چرا که برخی از والدین خودشان آنچنان در این فضای مجازی غرق می شوند که نمی توانند فرزندان خود را به درستی هدایت کنند. در حالی که ایجاد فضای امن و سالم برای خانواده ها باید یکی از وظایف مهم مسئولین و دولتمردان باشد.» وی اضافه می کند: «مسئولین باید به خانواده ها آموزش دهند که چه وقت از اینترنت استفاده کنند و زمان بندی مناسبی برای این منظور تهیه و تنظیم نمایند و این طور نباشد که فرزندان هر وقت که بخواهند از اینترنت استفاده کنند و محدودیتی در این زمینه نداشته باشند. البته در این میان رسالت صدا و سیما و رسانه های گروهی بسیار خطیر است و باید فرهنگ سازی کنند و این مسئله را به خانواده ها آموزش دهند.»

این کارشناس خاطرنشان می کند: «در شرایط کنونی که دسترسی به همه شبکه های اجتماعی میسر نیست و برخی از فیلترشکن و سایر ابزارها برای دست پیدا کردن به شبکه هایی نظیر تلگرام، واتساپ و... استفاده می کنند والدین باید مراقب باشند و دسترسی فرزندان به شبکه های اجتماعی را در کنترل خود داشته باشند. فضای کنترل شده و امن و سالم این امکان را به والدین می دهد تا بدون نگرانی کودکان خود را در بهره مندی از این فضا آزاد بگذارند.»

وی همچنین می گوید: «والدین وظیفه دارند که مدت زمان استفاده کودکان از فضای مجازی و اینترنت را مدیریت کرده و به آنان آموزش دهند که چگونه می توانند وارد این فضا شده و مطالب موردنیاز و مناسب سن خود را دریافت کنند. قرار گذاشتن اینترنت ۲۴ ساعته در اختیار کودکان اقدامی نادرست است و باید والدین به این معضل توجه کنند.»

کنترل و فرهنگ سازی

کامپیوتر، اینترنت و فضای مجازی این روزها تبدیل به بخش تفکیک ناپذیر زندگی انسان ها شده است، مهم این است که خانواده ها، کاربران و افراد مختلف بدانند چگونه می توانند از این تکنولوژی در جهت رسیدن به رشد و تکامل استفاده کنند و از جنبه های انحرافی و مضرات این خدمات ارتباطی دور بمانند.

«خسرو کردمپهن» معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این باره می گوید: «بهترین شکل کنترل بر بازی های غیرمجاز رایانه ای فرهنگ سازی و آموزش دادن به مردم است چرا که والدین و خانواده ها بهترین مرجع برای آموزش دادن فرزندانشان از آسیب ها و خطرات فضای مجازی است، وقتی که اطلاعات کامل باشد طبیعتاً والدین بازی هایی را انتخاب می کنند و در اختیار فرزندانشان قرار می دهند که مشکلی برای آنان ایجاد نکند و حتی نقاط مثبت شان را تقویت کند.»

وی اضافه می کند: «طبیعتاً این کار سخت و مشکلی است که در هر فروشگاه یک ناظر بگذاریم تا بر انتخاب بازی ها کنترل و نظارت داشته باشد اما اگر خود مردم به طور مستقیم نظارت کنند و بازی های غیرمجاز توسط مردم و مخاطبان انتخاب نشود به صورت خودکار بازارش از بین می رود.»

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مهم ترین نهاد برای فرهنگ سازی را صدا و سیما عنوان می کند و می گوید: «بهترین گزینه برای فرهنگ سازی صدا و سیما است اما با وجود مشکلاتی که وجود داشته به اشکال مختلف و در طول سال های گذشته، تلاش بر این بود که مسئله کنترل بازی های رایانه ای و استفاده از فضای مجازی در حد معقول و قابل قبول در بین آحاد مردم جا بیفتد و قشر زیادی از مخاطبان در این زمینه فرهنگ سازی شوند.»



مزایا و معایب بازی های رایانه ای برای کودکان و نوجوانان؛ غرق شدن در گرداب فضای مجازی به چه قیمتی؟!

فریده شریفی

قرمزی چشم، خارش چشم، سردرد، سرگیجه، تیک های عصبی، بدخلقی و بهانه گیری، پرخاشگری، درد مفاصل، افت تحصیلی، انزواطلبی، کندی ذهن و... از مهم ترین آسیب ها و معایب استفاده بیش از حد از فضای مجازی و بازی های رایانه ای در کودکان و نوجوانان است.

افرادی که بیش از حد بازی های رایانه ای انجام می دهند یا بیشتر وقت خود را در فضای مجازی به گشت و گذار و جست و جوی اینترنتی می گذرانند به بیماری های متعدد جسمی و روحی مبتلا می شوند و سلامتی خود را به خطر می اندازند.

کودکانی که زمان زیادی را صرف بازی های کامپیوتری و ویدئویی می کنند و به عبارت دیگر دچار نوعی اعتیاد به بازی های رایانه ای شده اند بیشتر از دیگر کودکان به بیماری های روحی و جسمی مبتلا می شوند و رفتار پرخاشگرانه، عصبی و غیرطبیعی از خود نشان می دهند.

زمان مناسب برای بازی های رایانه ای

بسیاری از پزشکان، متخصصان و کارشناسان معتقدند کودکان زیر ۵ سال بهتر است با بازی های رایانه ای آشنا نشوند و با بازی های قابل لمس واقعی مانند لگو، خانه سازی، پازل و... سرگرم شوند تا از آسیب ها و مضرات بازی های رایانه ای دور بمانند تا زمانی که قدرت تشخیص بازی های باکیفیت و مناسب را پیدا کنند و وقت خود را برای بازی های مضر و نامناسب هدر ندهند.

«سیما ملتجی» کارشناس مسائل اجتماعی در گفت و گو با گزارشگر کیهان به مضرات برخی از بازی های رایانه ای اشاره می کند و می گوید: «برخی از این بازی ها غالباً اکتشی و هیجانی هستند و در آنها کشتن، تخریب، تیراندازی، مرگ و نیستی فراوان وجود دارد و به جای انگیزه و تلاش و تحرک به کودکان هیجان های کاذب و منفی و استرس و نگرانی وارد می کند و آنها را از رشد و بالندگی دور می سازد.»

وی اضافه می کند: «کودکان در برخی از این بازی ها آنچنان جذب کامپیوتر می شوند که گذشت زمان را فراموش می کنند، این در حالی است که در این مدت طولانی، به صفحه نمایش خیره شده اند و ساعت ها پشت میز نشسته اند بدون اینکه تحرکی داشته باشند و از پشت میز برخاسته باشند، به همین دلیل پس از مدتی خستگی، درد مفاصل، مشکلات بینایی، اختلالات عصبی، تیک های عصبی مانند ناخن جویدن، پلک زدن های متوالی، حرکات غیرعادی دست یا پا به سراغشان می آید و آنها را با خطرات جدی مواجه می سازد.»

به گفته این کارشناس، استفاده غیرمجاز و بیش از حد از فضای مجازی به تدریج در کودکان و نوجوانان نوعی اعتیاد ایجاد می کند و ترک کردن این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عادت هم با مشکلات خاص خود مواجه است که ضرورت توجه عمیق و کافی والدین به این بازی ها را نشان می دهد. وی خاطرنشان می کند: «بهترین زمان استفاده از فضای مجازی و بازی های رایانه ای برای کودکان و نوجوانان سنین ۷ یا ۸ سالگی به بعد است آن هم با نظارت والدین، چرا که در این ایام می توان به فرزندان آموزش داد و یادآوری کرد که هر نوع بازی رایانه ای مناسب نیست و نباید استفاده شود. بلکه بازی هایی باید به کار گرفته و استفاده شود که رشد، تحرک، بالندگی و سازندگی را در کودکان افزایش دهد و زمینه ساز پیشرفت و ترقی فکری و علمی آنها باشد.»

عوارض جسمی، اعتیاد به بازی های کامپیوتری شامل کمبودی زیر چشم، سفتی عضلات شانه، کم خوابی، میگرن، سردردهای شدید، کمردرد، اختلالات غذا خوردن و بهداشت ضعیف شخصی است و عوارض روحی و روانی غرق شدن در فضای مجازی، انزواطلبی، افسردگی، یأس و درماندگی است.

غرق در مرداب مجازی

استفاده از فضای مجازی و بازی های رایانه ای اثرات مثبت زیادی دارد اما به دلیل ناآگاهی و عدم آموزش برخی از افراد از استفاده صحیح و مناسب فضای مجازی، بسیاری از متخصصان و کارشناسان معایب و آثار منفی آن را زیر ذره بین قرار داده و نسبت به آن هشدار جدی می دهند.

این کارشناسان می گویند نقش مثبت بازی های رایانه ای بر سلامت یادگیری اهداف اجتماعی را نباید نادیده گرفت اما برخی از افراد به ویژه کودکان و نوجوانان آنچنان شیفته بازی های رایانه ای می شوند و جذب فضای مجازی می گردند که امکان بیرون آوردن آنها از این گرداب وجود ندارد یا به سختی امکان پذیر است.

یک دانشجوی رشته اقتصاد که در دانشگاه علوم و تحقیقات (دانشگاه آزاد اسلامی) درس می خواند به گزارشگر کیهان می گوید: «نه تنها برخی از کودکان و نوجوانان بلکه بسیاری از دانشجویان نیز آنچنان در فضای مجازی غرق می شوند که از دنیای اطراف خود بی خبر می شوند. به طور مثال من هرگاه با تاکسی به دانشگاه می آیم تمام مسافران سرشان در گوشی تلفن همراه خودشان است و اصلا به بیرون یا اطرافیان توجه ندارند، وقتی به دانشگاه می رسم و با اتوبوس دانشگاه به سمت دانشکده خودمان می روم می بینم از ۳۰ یا ۴۰ نفر دانشجو به جرأت می توان گفت که تمامی آنها به جز تعداد کمی سرشان در گوشی تلفنشان است و یا بازی می کنند، یا در فضای مجازی جست و جو و گشت و گذار می کنند، عده ای هم مشغول چت کردن و گفت و گو با دوستان خود هستند. به عبارت بهتر می توانم بگویم همه غرق در فضای مجازی و اینترنت هستند.»

این دانشجو اضافه می کند: «حتی سر کلاس وقتی استاد درس می دهد عده ای مشغول گوشی های خود هستند و یا متوجه نگاه های سرزنش آمیز استاد نمی شوند و یا خودشان را به بیراهه می زنند در حالی که کلاس درس حرمتی دارد و باید احترام استاد و کلاس درس رعایت شود.»

وی همچنین می گوید: «اتفاقا به تجربه ثابت شده دانشجویانی که اینگونه خود را غرق در فضای مجازی و گوشی تلفن همراه خود می کنند و با این و آن چت می کنند و در شبکه های اجتماعی پرسه می زنند غالبا افراد تنهایی هستند که هیچ دوستی ندارند و احساس تنهایی و افسردگی می کنند چرا که لذت سخن گفتن مستقیم با دوستان، معاشرت اجتماعی و رفت و آمدهای صحیح و مناسب بسیار بیشتر از فضای مجازی و دوستان مجازی است!»

سیملا ملتی کارشناس اجتماعی در این زمینه می گوید: «تحقیقات نشان می دهد افرادی که بیش از حد خودشان را درگیر فضای مجازی و اینترنتی کرده اند همیشه نگرانتر و افسرده تر از انسان های دیگر هستند و این مسئله در کودکان نگران کننده تر است، چرا که آنان بیشتر در معرض رفتارهای خشونت بار اجتماعی قرار می گیرند.»

زمان بندی مناسب

برای استفاده از فضای مجازی

خداوند در قرآن کریم به مؤمنان می فرماید: «واعدوا لهم ما استطعتم من قوه (آیه ۶۰ سوره انفال) در مقابل دشمن هرچه می توانید ابزار و امکانات آماده کنید. در حال حاضر دشمن از ابزار فضای مجازی و تبلیغات در این حوزه مجازی برای نفوذ و سیطره فرهنگی بر جامعه ما استفاده می کند و ما هم باید از این فضا برای تبلیغ و ترویج فرهنگ و معارف اسلامی استفاده کنیم. اما استفاده از فضای مجازی شرایط، زمان بندی و ویژگی های مخصوص به خود را دارد که باید در نظر گرفته شود به خصوص برای کودکان و نوجوانان که روح لطیف و تأثیرپذیری دارند و زودتر تحت تأثیر قرار می گیرند.

«محمدرضا واضح کرداری» کارشناس کامپیوتر در این زمینه می گوید: «امروزه چگونگی استفاده از اینترنت و فضای مجازی تبدیل به یکی از دغدغه های مهم خانواده های ایرانی شده است، این مسئله نه تنها برای فرزندان بلکه برای والدین هم چالش برانگیز است چرا که برخی از والدین خودشان آنچنان در این فضای مجازی غرق می شوند که نمی توانند فرزندان خود را به درستی هدایت کنند. در حالی که ایجاد فضای امن و سالم برای خانواده ها باید یکی از وظایف مهم مسئولین و دولتمردان باشد.»

وی اضافه می کند: «مسئولین باید به خانواده ها آموزش دهند که چه وقت از اینترنت استفاده کنند و زمان بندی مناسبی برای این منظور تهیه و تنظیم نمایند و این طور نباشد که فرزندان هر وقت که بخواهند از اینترنت استفاده کنند و محدودیتی در این زمینه نداشته باشند. البته در این میان رسالت صدا و سیما و رسانه های گروهی بسیار خطیر است و باید فرهنگ سازی کنند و این مسئله را به خانواده ها آموزش دهند.»

این کارشناس خاطرنشان می کند: «در شرایط کنونی که دسترسی به همه شبکه های اجتماعی میسر نیست و برخی از فیلترشکن و سایر ابزارها برای دست پیدا کردن به شبکه های نظیر تلگرام، واتساپ و... استفاده می کنند والدین باید مراقب باشند و دسترسی فرزندان به شبکه های اجتماعی را در کنترل خود داشته باشند. فضای کنترل شده و امن و سالم این امکان را به والدین می دهد تا بدون نگرانی کودکان خود را در بهره مندی از این فضا آزاد بگذارند.»

وی همچنین می گوید: «والدین وظیفه دارند که مدت زمان استفاده کودکان از فضای مجازی و اینترنت را مدیریت کرده و به آنان آموزش دهند که چگونه می توانند وارد این فضا شده و مطالب موردنیاز و مناسب سن خود را دریافت کنند. قرار گذاشتن اینترنت ۲۴ ساعته در اختیار کودکان اقدامی نادرست است و باید والدین به این معضل توجه کنند.

کنترل و فرهنگ سازی

کامپیوتر، اینترنت و فضای مجازی این روزها تبدیل به بخش تفکیک ناپذیر زندگی انسان ها شده است، مهم این است که خانواده ها، کاربران و افراد مختلف بدانند چگونه می توانند از این تکنولوژی در جهت رسیدن به رشد و تکامل استفاده کنند و از جنبه های انحرافی و مضرات این خدمات ارتباطی دور بمانند.

«خسرو کردمپهن» معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این باره می گوید: «بهترین شکل کنترل بر بازی های غیرمجاز رایانه ای فرهنگ سازی و آموزش دادن به مردم است چرا که والدین و خانواده ها بهترین مرجع برای آموزش دادن فرزندان از آسیب ها و خطرات فضای مجازی است، وقتی که اطلاعات کامل باشد طبیعتا والدین بازی هایی را انتخاب می کنند و در اختیار فرزندان قرار می دهند که مشکلی برای آنان ایجاد نکند و حتی نقاط مثبت شان را تقویت کند.»

وی اضافه می کند: «طبیعتا این کار سخت و مشکلی است که در هر فروشگاه یک ناظر بگذاریم تا بر انتخاب بازی ها کنترل و نظارت داشته باشد اما اگر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خود مردم به طور مستقیم نظارت کنند و بازی های غیرمجاز توسط مردم و مخاطبان انتخاب نشود به صورت خودکار بازارش از بین می رود.» معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مهم ترین نهاد برای فرهنگ سازی را صدا و سیما عنوان می کند و می گوید: «بهترین گزینه برای فرهنگ سازی صدا و سیما است اما با وجود مشکلاتی که وجود داشته به اشکال مختلف و در طول سال های گذشته، تلاش بر این بود که مسئله کنترل بازی های رایانه ای و استفاده از فضای مجازی در حد معقول و قابل قبول در بین آحاد مردم جا بیفتد و قشر زیادی از مخاطبان در این زمینه فرهنگ سازی شوند.»

ebbr۰۲۸

esvs۵۶



پیوست

پروتکل نحوه همکاری بنیاد با مارکت بازی های دیجیتالی تدوین می شود

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروتکل حضور فروشگاه های آنلاین را در هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران را تهیه می کند. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام این خبر در گفتگو با پیوست گفت: «برای تهیه این پروتکل جلسات داخلی لازم را برگزار کردیم تا برنامه حضور مارکت ها و بازارها در جشنواره و همچنین نحوه همکاری خود با فروشگاه ها را مشخص کنیم. همچنین مشخص شود که فروشگاه ها کجای زنجیره ارزشی که جشنواره ایجاد کرده قرار خواهند گرفت.»

او افزود: «برنامه ما همکاری با تمامی مارکت های فعال در ایران است، چون معتقدیم همکاری تمامی ظرفیت ها منجر به قدرت گرفتن بازی سازان خواهد شد همچنین حضور این مارکت ها در هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی نیز می تواند به فروش بازی های دیجیتالی کمک کند.» او ادامه داد: «پس از تهیه این پروتکل طی مکاتبه رسمی از فروشگاه ها و مجموعه ها درخواست تشکیل جلسه می کنیم. در جلسات نیز ما پیشنهادهای خود را مطرح می کنیم و آنها نظرات خود را ارائه می دهند تا مشخص شود کدام یک از مارکت ها می خواهند با ما همکاری کنند.»

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تا یک ماه آینده تعیین می شود که کدام مارکت ها قصد همکاری با بنیاد در جشنواره بازی های ویدیویی را دارند. حسن کریمی قدوسی در پاسخ به سوال دیگر پیوست در مورد همکاری با کافه بازار و کنار گذاشتن اختلافات گذشته گفت: «من اعتقاد ندارم که همه باید مانند ما فکر کنند و برای اینکه بتوانیم کار کنیم، باید تفاوت ها را بپذیریم. هنر این است که افراد در نقاط مشترک یکدیگر همکاری کنند. ما هم اکنون نه تنها با کافه بازار بلکه با تمام مجموعه هایی که با ما اختلاف نظرهایی دارند، در حال همکاری هستیم. به عنوان مثال با انجمن ورزش های الکترونیک در سال های گذشته کار نمی کردیم و اختلافاتی داشتیم اما هم اکنون با توجه به اینکه باید از بازی سازان حمایت کنیم با این انجمن در حال عقد قرارداد هستیم.»

اما امین امیرشریفی، مدیرعامل کافه بازار، نیز در مورد همکاری کافه بازار با بنیاد ملی بازی ها با وجود اختلافات گذشته به پیوست گفت: «ما همواره با فعالیت هایی که به رشد بازی ها کمک کند، همراه می شویم و سعی می کنیم در شرایط بازی سازان بهبود ایجاد کنیم. از سوی دیگر نقدهایی نیز بر عملکرد بنیاد ملی بازی ها داشتیم و هم اکنون هم نقد داریم اما اگر در مسیر رشد بازی ها بهبودی رخ دهد یا تغییراتی ایجاد شود برای همکاری با بنیاد ملی بازی ها مشکلی نداریم. اما تاکنون احساس نکردیم که مشکلات رفع شدند یا تغییراتی ایجاد شده است.»

او با اشاره به اینکه هنوز درخواستی از بنیاد ملی بازی ها برای همکاری در جشنواره بازی های ویدیویی به دستشان نرسیده است، افزود: «کافه بازار دوره های پیشین در جشنواره حضور داشته اما این دوره با ما صحبت نشده است و پیشنهادی هم از بنیاد دریافت نکردیم. باید ببینیم شرایط به چه صورت است و آیا امکان همکاری وجود دارد یا خیر. تمام این ها به جزئیات نحوه همکاری بستگی دارد.»



خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی Azad News Agency (ANA)

علیرضا طاهرپور: گسترش آموزش مهارت های بازی سازی در سازمان آموزش فنی و حرفه ای (۱۴۰۴-۹۷/۰۹/۱۸)

مدیرکل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه ای از امکان گسترش آموزش مهارت های بازی سازی در قالب تصمیمات شورای هماهنگی بازی های رایانه ای می گوید.

به گزارش گروه دانشگاه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای ، علیرضا طاهرپور با اشاره به پتانسیل های سازمان آموزش فنی و حرفه ای گفت: سازمان آموزش فنی و حرفه ای در سه حوزه صنعت، خدمات و کشاورزی فعال است. در حوزه خدمات، یکی از محورهای خدماتی حوزه IT است. در این بخش برخی مشاغل مرتبط با بازی های رایانه ای شناخته شده و امکان برگزاری دوره و خدمات آموزشی در این بخش فراهم شده است. این خدمات شامل مشاغلی چون برنامه نویسی بازی های رایانه ای، مدیر گیم نت، متصدی فروش بازی های رایانه ای، بازی ساز مقدماتی با موتورهای یونیتی، انیمیشن ساز و چند شغل دیگر است.

مدیرکل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه ای ادامه داد: تاکنون چنین مشاغلی شناسایی شده و استاندارد شغلی شان تدوین شده است، با این وجود طیف مشاغل در این حوزه فراتر از این تعداد است که در همکاری های آتی سازمان آموزش فنی و حرفه ای و بنیاد ملی بازی های رایانه ای قادر خواهیم بود مشاغل بیشتری را شناسایی کنیم و به تدوین استانداردهای این مشاغل بپردازیم.

طاهرپور با اشاره به نقش سازمان آموزش فنی و حرفه ای در شورای هماهنگی و کمیته آموزش این شورا گفت: همانطور که اشاره شد در حوزه مشاغل (ادامه دارد ...)

ادامه خبر ... مرتبط با بازی سازی مثل همه حوزه های دیگر شغلی بر اساس ضرورت، ما پیش از این برخی مشاغل و استانداردها را ایجاد کردیم؛ اما با توجه به تأثیرگذاری اقتصادی و فرهنگی بازی های رایانه ای به نظر می رسد در حال حاضر تقویت بازی های بومی در کشور به ضرورت و یکی از دغدغه ها تبدیل شده است که سازمان آموزش فنی و حرفه ای می تواند در همین راستا و با جدی تر شدن این عزم چه در قالب آموزش بازی سازی در مراکز این سازمان و چه در قالب تدوین و توسعه استانداردهای مشاغل به رونق این بخش از صنعت کمک کند.

مدیرکل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه ای از امکان افزودن بخش بازی سازی به مسابقات ملی مهارت نیز خبر داد و گفت: المپیاد یا مسابقات ملی مهارت هر سال بین ۳۰ تا ۴۰ حرفه آموزشی بین افراد خبره برگزار می شود که در صورت وجود عزم و اراده جدی دولت برای توسعه مشاغل این بخش، بازی های رایانه ای هم می توانند در این مسابقات شرکت کنند.

علیرضا طاهرپور همکاری های مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان آموزش فنی و حرفه ای را چنین تشریح کرد: در رابطه با همکاری های مشترک بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان فنی و حرفه ای علاوه بر این که سازمان آموزش فنی و حرفه ای می تواند در بخش آموزش بازی سازی فعال شود بنیاد و بازی سازان هم می توانند از طریق بازی سازی و گیمیفیکیشن به فرایندهای کلی آموزشی در سازمان آموزش فنی و حرفه ای کمک کنند.

مدیرکل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه ای ادامه داد: تقریباً به صورت کلی ۲۵ درصد از دوره های آموزشی سازمان را محتوای نظری تشکیل می دهند. در این بخش که نیاز به آموزش نظری دارد بازی های رایانه ای که در جهت آموزش طراحی شده باشند می توانند در فرایند آموزش کمک کننده باشند. می توان بازی هایی برای آموزش مهارت، آشنایی با مشاغل، کارآفرینی و بسیاری حوزه های دیگر تدوین کرد.

طاهرپور از امکان همکاری با بنیاد در بخش شناسایی مشاغل حوزه بازی سازی، تدوین استانداردها و تدوین کتب درسی این حوزه نیز خبر داد.
انتهای پیام/۴۰۲۱



بخش بازی های ویدئویی به جشنواره فرهنگی «جایزه فیروزه» اضافه شد (۱۳۰۲۵-۹۷/۰۹/۲۴)

امسال با برگزاری چهارمین دوره از جایزه فیروزه، بازی های ویدئویی نیز می توانند به عنوان صنایع خلاق فرهنگی در این جشنواره حضور پیدا کنند.

به گزارش حوزه علم و فناوری گروه دانشگاه خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های ویدئویی، با هماهنگی های صورت گرفته میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، امسال با برگزاری چهارمین دوره از جایزه فیروزه، بازی های ویدئویی نیز می توانند به عنوان صنایع خلاق فرهنگی باهدف معرفی هرچه بیشتر به نهادهای مربوطه در این جشنواره حضور یابند.

جایزه فیروزه یک جشنواره در حوزه معرفی و مصرف کالاهای فرهنگی با الگوی ایرانی اسلامی است که امسال در چهارمین دوره خود با رویکرد کودک و خانواده برگزار می شود. بازی سازان علاقه مند به شرکت در این رویداد می توانند تا تاریخ هفت دی به وب سایت جشنواره مراجعه و در صورت داشتن شرایط لازم در این رویداد ثبت نام کنند.

گفتنی است روند عضویت سه برگزیده اول این رویداد به عنوان صنایع خلاق معاونت علمی ریاست جمهوری تسهیل خواهد شد. اهداف کلی رویداد شامل توجه به ابتکارات و خلاقیت های مردم و نهادهای غیردولتی در رابطه با کالاهای فرهنگی با الگوی ایرانی اسلامی، ایجاد دغدغه فرهنگی میان خانواده ها، افزایش مصرف آثار و تولیدات فرهنگی ایرانی اسلامی، تقویت منابع تغذیه فرهنگ ایرانی اسلامی و زمینه سازی برای نوآوری و تبادل اندیشه ها و آموخته های هنرمندان می شود.

این رویداد در دو بخش کالا و پژوهش از تاریخ ۱۲ الی ۱۵ دی ۹۷ در محل بوستان گفتگو برگزار خواهد شد که امکان اجاره غرفه نیز برای بازی سازان فراهم است. بازی سازان می توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر برای ارسال اثر یا خرید غرفه به سایت این جشنواره به نشانی <http://tm3mt.com> مراجعه کنند.

انتهای پیام/۴۰۲۱



استارتاپ های بازی به زودی نابودی شوند/بنیادحمایت حداقلی هم ندارد (۰۸:۴۸-۹۷/۰۹/۲۰)

هادی نوروزیان می گوید: بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و با وجود تلاش برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی، محکوم به شکست سنگین مالی هستند.

به گزارش اینکنا، مهر نوشت: هادی نوروزیان بازی ساز و یکی از اعضای استودیو بازی سازی بامشی است که بازی خاکستری محصول این گروه در دومین نمایشگاه بین المللی TGC در بین سه تیزر منتخب بازی های ساخته شده ایرانی، به نمایش درآمد. همچنین نوروزیان به عنوان یکی از بهترین بازی های داخلی در حال ساخت در پلتفرم کامپیوترهای شخصی یاد شده است و ناشران بین المللی از جمله کشورهایی نظیر هند و چین علاقه به انتشار این محصول را دارند. اما تیم بامشی با مشکلات فراوان مالی پیش رو، امید خود را برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصول خود در بازارهای داخلی و خارجی را از دست داده و شرایط نامناسبی را تجربه می کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درباره فعالیت هایی که در حوزه بازی سازی انجام می دهید، توضیح بدهید که نوع فعالیت هایمان به چه صورت است و استودیو بازی سازی بامشی چه آثاری را تولید کرده و قرار است ادامه راهی که شروع کرده چگونه برود؟ با توجه به اینکه بازی «خاکستری» تولید مجموعه استودیو شما در فستیوال تی جی سی به خوبی دیده شد چه موقعیتی را در این راه کسب کردید؟

استودیو بازی سازی «بامشی» متشکل از جوانان با انگیزه و متخصص داخلی با تجربه یک دهه بازی سازی و ساخت شبیه سازهای نظامی است. هر فرد در تیم بامشی در زمینه تخصصی خود تجربه سال ها کار تجاری و تحقیقاتی را به دوش می کشد. امروزه صنعت بازی سازی داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی، مشکلات فراوانی نظیر نبود بازی مناسب و کاربر پسند، نبود اعتماد کافی از سوی بازی بازان داخلی به بازی های ساخته شده داخلی، کیفیت پایین بازی های تولید شده در این پلتفرم و ... را همراه خود دارد. به همین خاطر بازی کنندگان داخلی علاقه مند به پلتفرم کامپیوترهای شخصی معمولاً به سمت بازی های خارجی تمایل بیشتری دارند و این امر خواسته یا ناخواسته بازی کنندگان داخلی که عمدتاً در نوجوانی و جوانی هستند را با فرهنگ های دیگر کشورها گره زده است. لذا استودیو بازی سازی بامشی با بررسی و شناسایی سلیقه بازی کنندگان داخلی، سعی در ایجاد شرایطی برای آسنتی دوباره بازی کنندگان داخلی با این صنعت رو به رشد، کرده است. از این رو طرح تولید بازی سوم شخص «خاکستری» با هدف انقلابی در زمینه گرافیک و داستان سرایی و روند تجربی بازی مد نظر قرار گرفت. بازی خاکستری با تکیه بر سلیقه بازی کنندگان و استانداردهای اصولی صنعت بازی سازی جهانی، داستان سرایی منطبق بر فرهنگ بومی را در اولویت خود قرار داده است.

این بازی با سرمایه گذاری به مراتب کمتر نسبت به نمونه دیگر بازی های موجود داخلی به گونه ای ساخته شده است که توجه بازی کنندگان و کارشناسان فعال در این حوزه را به خود جلب کرده است.

ساختار حمایتی همگرا به گونه ای برنامه ریزی شده است، تا تیم های بازی سازی تازه کار که در حال تشکیل استارت آپ های جدید و بعضاً قوی در این حوزه هستند شانس برای حضور و یا حتی ثبت نام در این سامانه ندارند.

نظراتان درباره وضعیت بازی های ایرانی در بازار جهانی چیست؟

تعداد بازی های ایرانی موفق که در بازارهای جهانی ورود داشته اند، در قیاس با مجموع بازی های ساخته شده در کشور، کسر قابل ملاحظه ای نیست، این امر حاکی از آن است که صنعت بازی های ویدئویی ایران مسیر مشخصی برای حضور در بازارهای جهانی طی نکرده است.

همایش ها و نمایشگاه های داخلی تا چه اندازه به بازی سازان در پیشرفت کارشان کمک کرده است؟

با نگاهی کلان همایش ها و نمایشگاه های داخلی، بستر مناسبی در جهت ارتباط بازی سازان با یکدیگر و بازی کنندگان است که می تواند زمینه مناسبی جهت شناسایی سلیقه بازار داخلی و معرفی محصول (بازی ویدئویی) باشد. این در حالی است که در سال های اخیر نمایشگاه های داخلی با هدف ارتباط بازی سازان داخلی و ناشران خارجی شکل گرفته و متأسفانه دلیل نبود زیر ساخت های مناسب در جهت ارتباط موثر با ناشران خارجی این اهداف نتیجه مناسبی را در بر نداشته است.

تا چه اندازه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ارتباط هستید و این بنیاد تا چه اندازه توانسته در راستای پیشرفت بازی های رایانه ای، در پیشبرد اهدافتان در راه بازی سازی کمک کند؟

بعد از طی مراحل ساخت بازی و تهیه نسخه ویدئویی جهت ارائه به ناشران و نمایشگاه ها، تیم بامشی سعی در ایجاد ارتباط موثر با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کرد. این ارتباط در نهایت به تشکیل دو جلسه در جهت معرفی مسیر طی شده و بیان مشکلات پیش روی تیم در جهت ساخت بازی با کیفیت ایرانی منجر شد. در نهایت مسیر مشخصی برای احیای تیم بامشی و ایجاد انگیزه در جهت ادامه فرآیند ساخت حاصل نشده است. متأسفانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای مسیر مشخصی برای برون رفت از شرایط پیش رو، به تیم بامشی ارائه نداده و این امید در بین اعضای تیم در حال نابودی است. در شرایط پیش رو، تیم بامشی همانند بسیاری از تیم های بازی سازی داخلی با مشکلات مالی فراوانی روبرو بوده است و متأسفانه این مسیر به زودی منجر به توقف پروژه ساخت بازی «خاکستری» همانند بسیاری از پروژه های دیگر در این حوزه خواهد شد و با توجه به سرمایه گذاری های انجام شده در این پروژه، اعضای تیم بامشی با سخت ترین فشارهای مالی، خاطره تلخی را از این صنعت خواهند داشت. صنعتی که می تواند با مدیریت دلسوزانه و هدفمند، با کمترین میزان سرمایه گذاری، بیشترین بازده را در زمینه فرهنگی و اقتصادی داشته باشد.

امروز مسیری را در حوزه بازی سازی طی می کنیم که در نهایت به نابودی استارت آپ های جوان و فعال در این حوزه منجر خواهد شد. این موضوع آن هم در سال ۱۳۹۷ که با نام «حمایت از کالای ایرانی» نام گذاری شده بسیار ناخوشایند است و انتظار می رود مسئولان مربوطه با نظارت دلسوزانه خود برنامه ای برای برون رفت از وضعیت موجود فراهم آورند.

با توجه به نقدهایی که به بنیاد داشتید، گفتید این ارگان نتوانسته در زمینه بازی های رایانه ای مسیر مشخص و راه برون رفتی برای مشکلات بازی سازان ارائه دهد، در حالیکه بنیاد ساختار حمایتی همگرا را راه اندازی کرده، این ساختار تا چه اندازه می تواند حمایت بازی سازان را به دنبال داشته باشد و برای شما که به عنوان تیمی جوان اما پویا هستید راهگشا باشد؟

بله، تیم بازی سازی بامشی در جلسه ای که در اواسط تابستان گذشته با معاونت حمایتی بنیاد داشته، با این ساختار آشنا شده است. در حالت کلی همواره ساختارهای حمایتی که با هدف حمایت از بازی سازان باشد مورد استقبال همگان قرار می گیرد، اما ساختار حمایتی همگرا به گونه ای برنامه ریزی شده است، تا تیم های بازی سازی تازه کار که در حال تشکیل استارت آپ های جدید و بعضاً قوی در این حوزه هستند شانس برای حضور و یا حتی ثبت نام در این سامانه ندارند. قطعاً وقتی هدف حمایت از تیم ها و شرکت ها در حوزه بازی سازی باشد، باید برنامه ای در جهت حفظ تیم های متخصص و بعضاً تازه کار در این صنعت وجود داشته باشد تا شاهد عرضه بازی های با کیفیت در پلتفرم های مختلف به بازارهای داخلی و خارجی باشیم. این در حالی است که ساختار همگرا طوری برنامه ریزی شده است که تیم های کوچک را پس زده و در مقابل آن شرکت هایی را که بودجه های مناسبی در جهت ساخت بازی دارند را جذب می کند، این امر در طولانی مدت منجر به حذف تیم های نوپا که بعضاً در تلاش برای ساخت بازی های با کیفیت هستند، می شود و قطعاً این مسیر مناسبی برای عرضه بازی های ایرانی قوی در بازارهای جهانی نیست.

متأسفانه بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و آن ها با وجود تلاش هایی که برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی انجام می دهند محکوم به شکست سنگین و درگیری های ناعادلانه مالی هستند.

با نگاه به عملکرد بنیاد بازی های رایانه ای در سه سال گذشته در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به وضوح می توان جای خالی بازی های ایرانی را حس کرد و این امر در ارتباط مستقیم با برنامه ریزی های نامناسب است. حمایت مالی مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دوره مدیریت پیشین خود منجر به عرضه بازی های با کیفیتی همچون «ارتش های فرازمینی»، «شتاب در شهر» و ... شده است. بسیاری از این شرکت ها با حمایت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آن هم در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شرایط سخت مالی و بازگشت سرمایه از طریق عرضه فیزیکی بازی های ساخته شده خود، توانسته اند در این صنعت به شکل موثر و ادامه دار حضور پیدا کنند و امروزه شرکت هایی را با درآمد قابل قبول ایجاد کنند. اما در سال های گذشته عملا با حذف «عرضه فیزیکی بازی» و تغییر رویکرد در حمایت مالی حداقلی از بازی های ساخته شده مشکلات فراوانی برای تیم های بازی سازی ایجاد شده است.

پر واضح است که با حذف عرضه فیزیکی محصول، ارتباط سازندگان بازی های داخلی با خریداران حذف می شود و این امر برگشت سرمایه برای بازی سازان را سخت و بعضا ناممکن می کند. البته باید این را هم بگویم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر در تلاش برای جایگزینی عرضه دیجیتال بازی های رایانه ای داخلی بوده و سایت هایی را نیز برای این منظور مورد حمایت قرار داده است تا با عرضه دیجیتال بازی های ساخته شده داخلی، بازگشت سرمایه ای را برای شرکت های سازنده به همراه داشته باشد. اما با نگاهی به این سایت ها که با گذشت چندین سال همچنان کاربران محدودی را جذب کرده اند به خوبی میتوان درک کرد که این سایت ها محلی برای فروش بازی های خارجی تبدیل شده اند و عملا بازی سازان داخلی نمی توانند برای برگشت سرمایه به سایت های ایجاد شده نگاه مطلوبی داشته باشند. پس با توجه به تمام این ساختارها و حمایت هایی که قرار است از بازی سازان داخلی انجام شود هنوز مشکلات و موانع زیادی برای ساخت بازی وجود دارد، در نگاهی کلان و کلی این نقاط ضعف در کجا است؟

با توجه به تجربه ای که در این صنعت داشته ایم، متأسفانه بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و آن ها با وجود تلاش هایی که برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی انجام می دهند محکوم به شکست سنگین و درگیری های ناعادلانه مالی هستند. نبود سازوکار مناسب در جهت عرضه بازی های ساخته شده به شبکه بازار فروش داخلی و عدم حمایت حداقلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های ساخته شده با کیفیت تولید داخل، دو عامل مهم در ایجاد فضای نامتعادل در صنعت بازی های داخلی در پلتفرم های کامپیوترهای شخصی است. برای درک این موضوع می توان نگاهی به عرضه بازی های ساخته شده داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی در سه سال گذشته داشت. تصمیم گیری های نامناسب در حوزه مدیریتی برای این صنعت در نهایت منجر به ورود هرچه بیشتر بازی های نامناسب خارجی منطبق با فرهنگ غرب و هجوم آن ها بر روی نوجوانان و جوانان کشور و حذف بازی های ایرانی خواهد شد. تمامی انتقادات و امیدهای در حال از دست رفتن تیم بازی سازی بامشی در حالی است که بازی «خاکستری» در دومین نمایشگاه بین المللی TGC در بین سه تیزر منتخب بازی های ساخته شده ایرانی در بین سیل بازی های ساخته شده داخلی در مراسم اختتامیه این نمایشگاه، به نمایش گذاشته شده و مورد تشویق و تمجید حضار قرار گرفته است.

بازی «خاکستری» در مصاحبه های مجلات و سایت های خبری تخصصی بازی سازی و همینطور بازدید وزارت محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی و رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از غرفه تیم بازی سازی بامشی، با عنوان یکی از بهترین بازی های داخلی در حال ساخت در پلتفرم کامپیوترهای شخصی یاد شده است و ناشران بین المللی از جمله کشورهای نظیر هند و چین علاقه به انتشار این محصول را دارند. اما امروز تیم بامشی با مشکلات فراوان مالی پیش رو، امید خود را برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصول خود در بازارهای داخلی و خارجی را از دست داده و شرایط نامناسبی را تجربه می کند. امید است با لطف و درایت مسئولان دلسوز در این حوزه تیم بازی سازی بامشی مسیر مشخص در ارتقا صنعت بازی سازی و فرهنگی کشور را طی کند و سهم خود را در ارتقا فرهنگ ایرانی - اسلامی به سرانجام مطلوب برساند.

انتهای پیام



رئیس کمیته کسب و کارهای الکترونیک فراکسیون اشتغال و تولید مجلس: حمایت از بازی سازان وظیفه حاکمیتی

است (۱۵:۲۲-۹۷/۰۹/۲۴)

پروانه مافی گفت: برای حمایت و توجه به حوزه کودکان و نوجوانان باید از کسانی که در زمینه بازی سازی متناسب با شرایط بومی، فرهنگی، تاریخی و معرفتی فعالیت می کنند، حمایت شود که این از وظایف حاکمیتی است.

به گزارش ایلنا، رئیس کمیته کسب و کارهای الکترونیک فراکسیون اشتغال و تولید مجلس اظهار کرد: در این بین یکی از وظایف وزارت ارشاد حمایت از کسانی است که در خلال ساخت بازی های رایانه ای تاریخ، فرهنگ و معنویت ایرانی و اسلامی را ترویج میکنند. قطعاً مجلس هم به صورت جدی ورود کرده و حمایت های لازم را خواهد داشت.

وی در پایان گفت که وزارت ارشاد باید برای کمک به بازیسازان داخلی به خصوص بنیاد بازی های رایانه ای فعالانه تر عمل کند؛ البته که مجلس هم کمک های لازم را خواهد کرد.

**رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس تشریح کرد؛ نقش غیر قابل انکار بازی های رایانه ای در اقتصاد فرهنگ (۱۹/۱۱-۹۷/۰۹/۱۸)**

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با تاکید بر لزوم حمایت از صنعت بازی های رایانه ای گفت: باید تمرکزمان روی اقتصاد فرهنگ باشد زیرا این بخش ظرفیت بسیار بالایی برای توسعه اقتصادی کشور دارد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حجت الاسلام و المسلمین احمد مازنی رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با تاکید بر لزوم حمایت از صنعت بازی های رایانه ای گفت: باید تمرکزمان روی اقتصاد فرهنگ باشد زیرا این بخش ظرفیت بسیار بالایی برای توسعه اقتصادی کشور دارد، بازی های رایانه ای یکی از این ظرفیت هایی است که در اقتصاد فرهنگ تاثیر بسیاری دارد.

او با یادآوری هدف تاسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از فعالان این عرصه تشکیل شد که این حمایت تاثیراتی در بعد اقتصادی و فرهنگی دارد.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی ادامه داد: دوستان ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش های بسیاری می کنند ولی با این وجود فاصله ای از وضع موجود نسبت به وضع مطلوب وجود دارد. انتظار ما بهتر شدن شرایط است تا بتوانیم با حمایت از فضای داخلی محصولات مان را در این عرصه به کشورهای دیگر صادر کنیم.

مازنی با تاکید بر لزوم حمایت دولت از بازی سازان و بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با توجه به ارائه بودجه از سوی دولت، مجلس حمایت های لازم را خواهد داشت کما اینکه مسولان اجرایی نیز باید حمایت کنند.

او با این توصیه به بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با ارتباطات بیشتر با مجلس تلاش و پیگیری جدی داشته باشد، افزود: انشالله ما در مجلس حمایت های مالی خواهیم داشت البته خودشان هم باید تلاش بیشتری برای حرکت به سمت سرمایه گذاری داشته باشند.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با تاکید مجدد بر اینکه مجلس به خصوص این کمیسیون آمادگی کمک دارد، گفت: هدف ما جایگزینی اقتصاد فرهنگ با نفت است. باید تلاش کنیم از محل مواردی همچون گردشگری، بازی های رایانه ای، صنایع دستی و صنعت سینما برای کشور درآمذزایی کنیم قطعا در این شرایط علاوه بر ایجاد اشتغال در داخل در عرصه بین المللی نیز حضور خواهیم داشت.

**بخش بازی های ویدیویی به «جایزه فیروزه» افزوده شد (۱۶/۰۴-۹۷/۰۹/۲۴)**

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

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

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

بازی سازان علاقه مند به شرکت در این رویداد می توانند تا تاریخ ۷ دی ماه به وبسایت جشنواره مراجعه و در صورت داشتن شرایط لازم در این رویداد ثبت نام کنند. روند عضویت ۳ برگزیده اول این رویداد به عنوان صنایع خلاق معاونت علمی ریاست جمهوری تسهیل خواهد شد.

اهداف کلی رویداد

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

ایجاد دغدغه فرهنگی میان خانواده ها

افزایش مصرف آثار و تولیدات فرهنگی ایرانی-اسلامی

تقویت منابع تغذیه فرهنگ ایرانی-اسلامی

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

این رویداد در دو بخش کالا و پژوهش از تاریخ ۱۲ الی ۱۵ دی ماه ۹۷ در محل بوستان گفت و گو برگزار خواهد شد که امکان اجاره غرفه نیز برای بازی سازان فراهم است. بازی سازان می توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر برای ارسال اثر یا خرید غرفه به سایت این جشنواره مراجعه کنند.

انتهای پیام

**حجت الاسلام مازنی در گفت و گو با مهر مطرح کرد؛ هدف کمیسیون فرهنگی جایگزین کردن اقتصاد فرهنگ با نفت**

است (۱۳۹۷/۰۹/۱۸-۱۰۰۳۱)

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با تأکید بر لزوم حمایت بیشتر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت که صنعت بازی های رایانه ای می تواند برای کشور درآمدزا باشد.

حجت الاسلام و المسلمین احمد مازنی در گفت و گو با خبرنگار مهر با تأکید بر لزوم حمایت از صنعت بازی های رایانه ای گفت: باید تمرکزمان روی اقتصاد فرهنگ باشد زیرا این بخش ظرفیت بسیار بالایی برای توسعه اقتصادی کشور دارد، بازی های رایانه ای یکی از این ظرفیت هایی است که در اقتصاد فرهنگ تأثیر بسیاری دارد. او با یادآوری هدف تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از فعالان این عرصه تشکیل شد که این حمایت تأثیراتی در بعد اقتصادی و فرهنگی دارد.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی ادامه داد: دوستان ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش های بسیاری می کنند ولی با این وجود فاصله ای از وضع موجود نسبت به وضع مطلوب وجود دارد. انتظار ما بهتر شدن شرایط است تا بتوانیم با حمایت از فضای داخلی محصولات مان را در این عرصه به کشورهای دیگر صادر کنیم. مازنی با تأکید بر لزوم حمایت دولت از بازی سازان و بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با توجه به ارائه بودجه از سوی دولت، مجلس حمایت های لازم را خواهد داشت. اما اینکه مسولان اجرایی نیز باید حمایت کنند.

او با این توصیه به بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با ارتباطات بیشتر با مجلس تلاش و پیگیری جدی داشته باشد، افزود: انشاءالله ما در مجلس حمایت های مالی خواهیم داشت البته خودشان هم باید تلاش بیشتری برای حرکت به سمت سرمایه گذاری داشته باشند.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با تأکید مجدد بر اینکه مجلس به خصوص این کمیسیون آمادگی کمک دارد، گفت: هدف ما جایگزینی اقتصاد فرهنگ با نفت است. باید تلاش کنیم از محل مواردی همچون گردشگری، بازی های رایانه ای، صنایع دستی و صنعت سینما برای کشور درآمدزایی کنیم قطعاً در این شرایط علاوه بر ایجاد اشتغال در داخل در عرصه بین المللی نیز حضور خواهیم داشت.

**در گفت و گو با مهر با یک بازی ساز رایانه ای مطرح شد؛ استارتاپ های بازی به زودی نابود می شوند/بنیاد حمایت**

حداقلی هم ندارد (۱۳۹۷/۰۹/۲۰-۰۷۰۰۲)

هادی نوروزیان می گوید: بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و با وجود تلاش برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی، محکوم به شکست سنگین مالی هستند.

به گزارش خبرنگار مهر، هادی نوروزیان بازی ساز و یکی از اعضای استودیو بازی سازی بامشی است که بازی خاکستری محصول این گروه در دومین نمایشگاه بین المللی TGC در بین سه تیزر منتخب بازی های ساخته شده ایرانی، به نمایش درآمد. همچنین نوروزیان به عنوان یکی از بهترین بازی های داخلی در حال ساخت در پلتفرم کامپیوترهای شخصی یاد شده است و ناشران بین المللی از جمله کشورهای نظیر هند و چین علاقه به انتشار این محصول را دارند. اما تیم بامشی با مشکلات فراوان مالی پیش رو، امید خود را برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصول خود در بازارهای داخلی و خارجی را از دست داده و شرایط نامناسبی را تجربه می کند. درباره فعالیت هایی که در حوزه بازی سازی انجام می دهید، توضیح بدهید که نوع فعالیت هایتان به چه صورت است و استودیو بازی سازی بامشی چه آثاری را تولید کرده و قرار است ادامه راهی که شروع کرده چگونه برود؟ با توجه به اینکه بازی «خاکستری» تولید مجموعه استودیو شما در فستیوال تی جی سی به خوبی دیده شد چه موقعیتی را در این راه کسب کردید؟

استودیو بازی سازی «بامشی» متشکل از جوانان با انگیزه و متخصص داخلی با تجربه یک دهه بازی سازی و ساخت شبیه سازهای نظامی است. هر فرد در تیم بامشی در زمینه تخصصی خود تجربه سال ها کار تجاری و تحقیقاتی را به دوش می کشد. امروزه صنعت بازی سازی داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی، مشکلات فراوانی نظیر نبود بازی مناسب و کاربر پسند، نبود اعتماد کافی از سوی بازی سازان داخلی به بازی های ساخته شده داخلی، کیفیت پایین بازی های تولید شده در این پلتفرم و ... را همراه خود دارد. به همین خاطر بازی کنندگان داخلی علاقه مند به پلتفرم کامپیوترهای شخصی معمولاً به سمت بازی های خارجی تمایل بیشتری دارند و این امر خواسته یا ناخواسته بازی کنندگان داخلی که عمدتاً در نوجوانی و جوانی هستند را با فرهنگ های دیگر کشورها گره زده است. لذا استودیو بازی سازی بامشی با بررسی و شناسایی سلیقه بازی کنندگان داخلی، سعی در ایجاد شرایطی برای آشتی دوباره بازی کنندگان داخلی با این صنعت رو به رشد، کرده است. از این رو طرح تولید بازی سوم شخص «خاکستری» با هدف انقلابی در زمینه گرافیک و داستان سرایی و روند تجربی بازی مد نظر قرار گرفت. بازی خاکستری با تکیه بر سلیقه بازی کنندگان و استانداردهای اصولی صنعت بازی سازی جهانی، داستان سرایی منطبق بر فرهنگ بومی را در اولویت خود قرار داده است.

این بازی با سرمایه گذاری به مراتب کمتر نسبت به نمونه دیگر بازی های موجود داخلی به گونه ای ساخته شده است که توجه بازی کنندگان و کارشناسان فعال در این حوزه را به خود جلب کرده است.

ساختار حمایتی همگرا به گونه ای برنامه ریزی شده است، تا تیم های بازی سازی تازه کار که در حال تشکیل استارت آپ های جدید و بعضاً قوی در این حوزه هستند شناسی برای حضور و یا حتی ثبت نام در این سامانه ندارند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نظرتان درباره وضعیت بازی های ایرانی در بازار جهانی چیست؟

تعداد بازی های ایرانی موفق که در بازارهای جهانی ورود داشته اند، در قیاس با مجموع بازی های ساخته شده در کشور، کسر قابل ملاحظه ای نیست، این امر حاکی از آن است که صنعت بازی های ویدئویی ایران مسیر مشخصی برای حضور در بازارهای جهانی طی نکرده است.

همایش ها و نمایشگاه های داخلی تا چه اندازه به بازی سازان در پیشرفت کارشان کمک کرده است؟
با نگاهی کلان همایش ها و نمایشگاه های داخلی، بستر مناسبی در جهت ارتباط بازی سازان با یکدیگر و بازی کنندگان است که می تواند زمینه مناسبی جهت شناسایی سلیق بازار داخلی و معرفی محصول (بازی ویدئویی) باشد. این در حالی است که در سال های اخیر نمایشگاه های داخلی با هدف ارتباط بازی سازان داخلی و ناشران خارجی شکل گرفته و متأسفانه دلیل نبود زیر ساخت های مناسب در جهت ارتباط موثر با ناشران خارجی این اهداف نتیجه مناسبی را در بر نداشته است.
تا چه اندازه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ارتباط هستید و این بنیاد تا چه اندازه توانسته در راستای پیشرفت بازی های رایانه ای، در پیشبرد اهدافتان در راه بازی سازی کمک کند؟

بعد از طی مراحل ساخت بازی و تهیه نسخه ویدئویی جهت ارائه به ناشران و نمایشگاه ها، تیم بامشی سعی در ایجاد ارتباط موثر با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کرد. این ارتباط در نهایت به تشکیل دو جلسه در جهت معرفی مسیر طی شده و بیان مشکلات پیش روی تیم در جهت ساخت بازی با کیفیت ایرانی منجر شد. در نهایت مسیر مشخصی برای احیای تیم بامشی و ایجاد انگیزه در جهت ادامه فرآیند ساخت حاصل نشده است. متأسفانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای مسیر مشخصی برای برون رفت از شرایط پیش رو، به تیم بامشی ارائه نداده و این امید در بین اعضای تیم در حال نابودی است. در شرایط پیش رو، تیم بامشی همانند بسیاری از تیم های بازی سازی داخلی با مشکلات مالی فراوانی روبرو بوده است و متأسفانه این مسیر به زودی منجر به توقف پروژه ساخت بازی «خاکستری» همانند بسیاری از پروژه های دیگر در این حوزه خواهد شد و با توجه به سرمایه گذاری های انجام شده در این پروژه، اعضای تیم بامشی با سخت ترین فشارهای مالی، خاطره تلخی را از این صنعت خواهند داشت. صنعتی که می تواند با مدیریت دلسوزانه و هدفمند، با کمترین میزان سرمایه گذاری، بیشترین بازده را در زمینه فرهنگی و اقتصادی داشته باشد.

امروز مسیری را در حوزه بازی سازی طی می کنیم که در نهایت به نابودی استارت آپ های جوان و فعال در این حوزه منجر خواهد شد. این موضوع آن هم در سال ۱۳۹۷ که با نام «حمایت از کالای ایرانی» نام گذاری شده بسیار ناخوشایند است و انتظار می رود مسئولان مربوطه با نظارت دلسوزانه خود برنامه ای برای برون رفت از وضعیت موجود فراهم آورند.

با توجه به نقدهایی که به بنیاد داشتید، گفتید این ارگان نتوانسته در زمینه بازی های رایانه ای مسیر مشخص و راه برون رفتی برای مشکلات بازی سازان ارائه دهد، در حالیکه بنیاد ساختار حمایتی همگرا را راه اندازی کرده، این ساختار تا چه اندازه می تواند حمایت بازی سازان را به دنبال داشته باشد و برای شما که به عنوان تیمی جوان اما پویا هستید راهگشا باشد؟

بله، تیم بازی سازی بامشی در جلسه ای که در اواسط تابستان گذشته با معاونت حمایتی بنیاد داشته، با این ساختار آشنا شده است. در حالت کلی همواره ساختارهای حمایتی که با هدف حمایت از بازی سازان باشد مورد استقبال همگان قرار می گیرد، اما ساختار حمایتی همگرا به گونه ای برنامه ریزی شده است، تا تیم های بازی سازی تازه کار که در حال تشکیل استارت آپ های جدید و بعضاً قوی در این حوزه هستند شناسی برای حضور و یا حتی ثبت نام در این سامانه ندارند. قطعاً وقتی هدف حمایت از تیم ها و شرکت ها در حوزه بازی سازی باشد، باید برنامه ای در جهت حفظ تیم های متخصص و بعضاً تازه کار در این صنعت وجود داشته باشد تا شاهد عرضه بازی های با کیفیت در پلتفرم های مختلف به بازارهای داخلی و خارجی باشیم. این در حالی است که ساختار همگرا طوری برنامه ریزی شده است که تیم های کوچک را پس زده و در مقابل آن شرکت هایی را که بودجه های مناسبی در جهت ساخت بازی دارند را جذب می کند، این امر در طولانی مدت منجر به حذف تیم های نوپا که بعضاً در تلاش برای ساخت بازی های با کیفیت هستند، می شود و قطعاً این مسیر مناسبی برای عرضه بازی های ایرانی قوی در بازارهای جهانی نیست.
متأسفانه بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و آن ها با وجود تلاش هایی که برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی انجام می دهند محکوم به شکست سنگین و درگیری های ناعادلانه مالی هستند.

با نگاه به عملکرد بنیاد بازی های رایانه ای در سه سال گذشته در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به وضوح می توان جای خالی بازی های ایرانی را حس کرد و این امر در ارتباط مستقیم با برنامه ریزی های نامناسب است. حمایت مالی مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دوره مدیریت پیشین خود منجر به عرضه بازی های با کیفیتی همچون «ارتش های فرازمینی»، «شتاب در شهر» و ... شده است. بسیاری از این شرکت ها با حمایت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آن هم در شرایط سخت مالی و بازگشت سرمایه از طریق عرضه فیزیکی بازی های ساخته شده خود، نتوانسته اند در این صنعت به شکل موثر و ادامه دار حضور پیدا کنند و امروزه شرکت هایی را با درآمد قابل قبول ایجاد کنند. اما در سال های گذشته عملاً با حذف «عرضه فیزیکی بازی» و تغییر رویکرد در حمایت مالی حداقلی از بازی های ساخته شده مشکلات فراوانی برای تیم های بازی سازی ایجاد شده است.

پر واضح است که با حذف عرضه فیزیکی محصول، ارتباط سازندگان بازی های داخلی با خریداران حذف می شود و این امر برگشت سرمایه برای بازی سازان را سخت و بعضاً ناممکن می کند. البته باید این را هم بگویم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر در تلاش برای جایگزینی عرضه دیجیتال بازی های رایانه ای داخلی بوده و سایت هایی را نیز برای این منظور مورد حمایت قرار داده است تا با عرضه دیجیتال بازی های ساخته شده داخلی، بازگشت سرمایه ای را برای شرکت های سازنده به همراه داشته باشد. اما با نگاهی به این سایت ها که با گذشت چندین سال همچنان کاربران محدودی را جذب کرده اند به خوبی میتوان درک کرد که این سایت ها محلی برای فروش بازی های خارجی تبدیل شده اند و عملاً بازی سازان داخلی نمی توانند برای برگشت سرمایه به سایت های ایجاد شده نگاه مطلوبی داشته باشند.
پس با توجه به تمام این ساختارها و حمایت هایی که قرار است از بازی سازان داخلی انجام شود هنوز مشکلات و موانع زیادی برای ساخت بازی وجود دارد، در نگاهی کلان و کلی این نقاط ضعف در کجا است؟

با توجه به تجربه ای که در این صنعت داشته ایم، متأسفانه بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و آن ها با وجود تلاش هایی که برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی انجام می دهند محکوم به شکست سنگین و درگیری های ناعادلانه مالی هستند. نبود سازوکار مناسب در جهت عرضه بازی های ساخته شده به شبکه بازار فروش داخلی و عدم حمایت حداقلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های ساخته شده با کیفیت تولید داخل، دو عامل مهم در ایجاد فضای نامتعادل در صنعت بازی های داخلی در پلتفرم های کامپیوترهای شخصی است. برای درک این موضوع می توان نگاهی به عرضه بازی های ساخته شده داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی در سه سال گذشته داشت. تصمیم گیری های نامناسب در حوزه مدیریتی برای این صنعت در نهایت منجر به ورود هرچه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بیشتر بازی های نامناسب خارجی منطبق با فرهنگ غرب و هجمه آن ها بر روی نوجوانان و جوانان کشور و حذف بازی های ایرانی خواهد شد. تمامی انتقادات و امیدهای در حال از دست رفتن تیم بازی سازی بامشی در حالی است که بازی «خاکستری» در دومین نمایشگاه بین المللی TGC در بین سه تیزر منتخب بازی های ساخته شده ایرانی در بین سیل بازی های ساخته شده داخلی در مراسم اختتامیه این نمایشگاه، به نمایش گذاشته شده و مورد تشویق و تمجید حضار قرار گرفته است.

بازی «خاکستری» در مصاحبه های مجلات و سایت های خبری تخصصی بازی سازی و همینطور بازدید وزارت محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی و رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از غرفه تیم بازی سازی بامشی، با عنوان یکی از بهترین بازی های داخلی در حال ساخت در پلتفرم کامپیوترهای شخصی یاد شده است و ناشران بین المللی از جمله کشورهای نظیر هند و چین علاقه به انتشار این محصول را دارند. اما امروز تیم بامشی با مشکلات فراوان مالی پیش رو، امید خود را برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصول خود در بازارهای داخلی و خارجی را از دست داده و شرایط نامناسبی را تجربه می کند. امید است با لطف و درایت مسئولان دلسوز در این حوزه تیم بازی سازی بامشی مسیر مشخص در ارتقا صنعت بازی سازی و فرهنگی کشور را طی کند و سهم خود را در ارتقا فرهنگ ایرانی - اسلامی به سرانجام مطلوب برساند.



بخش بازی های ویدیویی به «جایزه فیروزه» افزوده شد (۹۷/۰۹/۲۴-۱۴:۴۷)

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

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

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

بازی سازان علاقه مند به شرکت در این رویداد می توانند تا تاریخ ۷ دی ماه به وبسایت جشنواره مراجعه و در صورت داشتن شرایط لازم در این رویداد ثبت نام کنند. روند عضویت ۳ برگزیده اول این رویداد به عنوان صنایع خلاق معاونت علمی ریاست جمهوری تسهیل خواهد شد.

اهداف کلی رویداد

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

ایجاد دغدغه فرهنگی میان خانواده ها

افزایش مصرف آثار و تولیدات فرهنگی ایرانی - اسلامی

تقویت منابع تغذیه فرهنگ ایرانی - اسلامی

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

این رویداد در دو بخش کالا و پژوهش از تاریخ ۱۲ الی ۱۵ دی ماه ۹۷ در محل بوستان گفت و گو برگزار خواهد شد که امکان اجاره غرفه نیز برای بازی سازان فراهم است. بازی سازان می توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر برای ارسال اثر یا خرید غرفه به سایت این جشنواره مراجعه کنند.



قچاق گسترده بازی های رایانه ای خارجی، بازی سازهای داخلی را وادار به مهاجرت می کند؛ نگذاریم این صنعت

جوان زمینگیر شود (۹۷/۰۹/۱۹-۰۰:۴۶)

«تعداد قابل توجهی از بازی سازان زبده و متخصص را که در نوع خود برند بودند، در همین یکی دو سال اخیر از دست داده ایم؛ و همین ما را با بحرانی در زمینه بازی سازی مواجه کرده است.» اینها را علی فخار، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، می گوید.

به گفته او، از پیوستن به قانون جهانی برن هم که بگذریم، علت از دست دادن این همه متخصص خوب، نداشتن قوانین جدی در حوزه کپی رایت در ایران است. برای همین، بازار قچاق بازی های خارجی آنقدر گرم است که بازار بازی ایرانی را بشدت سرد کرده است. با او گفت و گوی کوتاهی را در همین زمینه انجام داده ایم که می خوانید.

ظاهراً قچاق بازی های رایانه ای خارجی منجر به یک رقابت ناعادلانه در بازار ایران شده و در این میان بازنده اصلی طبعاً بازی ساز داخلی است؟

قیمت بازی های خارجی و ایرانی در بازار فرقی باهم ندارد. حتی گاهی بازی ایرانی ارزان تر هم فروخته می شود. از طرفی، ما عملاً در کشورمان تولید محتوا برای کودک و نوجوان را فراموش کرده ایم. یعنی کودکان ما با محتوای خارجی بزرگ می شوند. مسئولان فرهنگی مدام شکایت می کنند که چرا وضعیت اینگونه است و چرا از محصولات داخلی استفاده نمی شود؟ در پاسخ باید گفت، ما اصلاً تولید چندان نداشته ایم تا کودکان خود را با محتوای داخلی بزرگ کنیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اکنون چقدر تولید محتوای بازی ایرانی داریم؟

خوشبختانه تولید محتوای چند سال اخیرمان بسیار خوب بوده است. ما در سال صدها بازی ایرانی تولید می کنیم و تولیداتمان خیلی بیشتر از قبل شده است. این بازی ها طرفدار هم دارد؟

در حوزه موبایل و وضعیت خوب است. در کافه بازار از بین ۱۰ تا ۲۰ بازی برتر آن تعداد زیادی را بازی های ایرانی تشکیل می دهد. بازی امیرزا، پسرخوانده و... واقعاً میلیونی مخاطب دارند. پتانسیل وجود دارد، اما ما با یک هجمه سنگین تولید خارجی مواجهیم، که به دلیل باز بودن فضای مجازی زیاد نمی توان جلوی آن را گرفت.

چنانچه به کنوانسیون برن می پیوستیم، مشکل حل می شد؟

اگر ما قانون کپی رایت داشتیم، مشکل حل می شد. اکنون مشکل این است که در کشور ما قانونی وجود ندارد که به ما اجازه دهد، تا بتوانیم جلوی دانلود بازی های خارجی را بگیریم. در حالی که از همین طریق بازی نشر پیدا می کند. سعی بر این است که بازی های غیرمجاز یا فیلتر شوند یا لینک دانلودشان برداشته شود.

در فروشگاه های عرضه محصولات رایانه ای هم بیشتر بازی های خارجی به فروش می رسد تا ایرانی؟

به دلیل اینکه بازار کاملاً در دست بازی های خارجی است، ما عملاً بازی سازی پی سی مان رو به نابودی رفت. حتی اگر بهترین بازی ایرانی هم در بازار تولید کنیم موفق نخواهد بود. این بخش کوچکی از بازار است، بخش اصلی داندلود غیرقانونی و هارد به هارد است.

آیا می توان قوانینی در ایران تصویب کرد تا مشکلات این حوزه تا حدودی مرتفع شود؟

بازی سازان موبایلی ما از اوضاع داندلود رایگان بازی هایشان شاک می کنند چراکه بازی هایشان را در تلگرام و برخی رسانه ها بر راحتی می توان به صورت رایگان داندلود کرد. حداقل باید قوانین محکمی برای حمایت از حق مؤلف در ایران تصویب شود. تاکنون قوانینی تصویب شده اما هیچ گاه اجرایی نشده است.

با مهاجرت بازی سازان متخصص چه اتفاقی برای تولید بازی های رایانه ای در ایران می افتد؟

ما برای حمایت از بازی سازان یک ساختار حمایتی به نام «همگرا» رونمایی کردیم تا از بازی سازان حمایت معنوی کنیم. سال گذشته طرحی به مجلس شورای اسلامی دادیم که تصویب شد و آن هم بحث گرفتن عوارض و مالیات از بازی های خارجی است که اکنون در ایران عرضه می شوند. با این کار حدود ۱۲ میلیارد تومان به خزانه ما کمک می کرد و ما هم کل آن را بنا داشتیم صرف بازی سازان کنیم. اما هنوز اجرای این طرح با مخالفت هایی از سوی دولت مواجه شده است که امیدواریم هر چه زودتر حل شود.



استارتاپ های بازی به زودی نابود می شوند/بنیاد حمایت حداقلی هم ندارد (۱۱۰۰۰-۹۷/۰۹/۲۰)

هادی نوروزیان می گوید: بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و با وجود تلاش برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی، محکوم به شکست سنگین مالی هستند.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ هادی نوروزیان بازی ساز و یکی از اعضای استودیو بازی سازی بامشی است که بازی خاکستری محصول این گروه در دومین نمایشگاه بین المللی TGC در بین سه تیزر منتخب بازی های ساخته شده ایرانی، به نمایش درآمد. همچنین نوروزیان به عنوان یکی از بهترین بازی های داخلی در حال ساخت در پلتفرم کامپیوترهای شخصی یاد شده است و ناشران بین المللی از جمله کشورهای نظیر هند و چین علاقه به انتشار این محصول را دارند. اما تیم بامشی با مشکلات فراوان مالی پیش رو، امید خود را برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصول خود در بازارهای داخلی و خارجی را از دست داده و شرایط نامناسبی را تجربه می کند.

درباره فعالیت هایی که در حوزه بازی سازی انجام می دهید، توضیح بدهید که نوع فعالیت هایتان به چه صورت است و استودیو بازی سازی بامشی چه آثاری را تولید کرده و قرار است ادامه راهی که شروع کرده چگونه برود؟ با توجه به اینکه بازی «خاکستری» تولید مجموعه استودیو شما در فستیوال تی جی سی به خوبی دیده شد چه موقعیتی را در این راه کسب کردید؟

استودیو بازی سازی «بامشی» متشکل از جوانان با انگیزه و متخصص داخلی با تجربه یک دهه بازی سازی و ساخت شبیه سازهای نظامی است. هر فرد در تیم بامشی در زمینه تخصصی خود تجربه سال ها کار تجاری و تحقیقاتی را به دوش می کشد. امروزه صنعت بازی سازی داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی، مشکلات فراوانی نظیر نبود بازی مناسب و کاربر پسند، نبود اعتماد کافی از سوی بازی سازان داخلی به بازی های ساخته شده داخلی، کیفیت پایین بازی های تولید شده در این پلتفرم و ... را همراه خود دارد. به همین خاطر بازی کنندگان داخلی علاقه مند به پلتفرم کامپیوترهای شخصی معمولاً به سمت بازی های خارجی تمایل بیشتری دارند و این امر خواسته یا ناخواسته بازی کنندگان داخلی که عمدتاً در نوجوانی و جوانی هستند را با فرهنگ های دیگر کشورها گره زده است. لذا استودیو بازی سازی بامشی با بررسی و شناسایی سلیقه بازی کنندگان داخلی، سعی در ایجاد شرایطی برای آشتی دوباره بازی کنندگان داخلی با این صنعت رو به رشد، کرده است. از این رو طرح تولید بازی سوم شخص «خاکستری» با هدف انقلابی در زمینه گرافیک و داستان سرایی و روند تجربی بازی مد نظر قرار گرفت. بازی خاکستری با تکیه بر سلیقه بازی کنندگان و استانداردهای اصولی صنعت بازی سازی جهانی، داستان سرایی منطبق بر فرهنگ بومی را در اولویت خود قرار داده است.

این بازی با سرمایه گذاری به مراتب کمتر نسبت به نمونه دیگر بازی های موجود داخلی به گونه ای ساخته شده است که توجه بازی کنندگان و کارشناسان فعال در این حوزه را به خود جلب کرده است.

ساختار حمایتی همگرا به گونه ای برنامه ریزی شده است، تا تیم های بازی سازی تازه کار که در حال تشکیل استارت آپ های جدید و بعضاً قوی در این حوزه هستند شانس برای حضور و یا حتی ثبت نام در این سامانه ندارند

نظرتان درباره وضعیت بازی های ایرانی در بازار جهانی چیست؟(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تعداد بازی های ایرانی موفق که در بازارهای جهانی ورود داشته اند، در قیاس با مجموع بازی های ساخته شده در کشور، کسر قابل ملاحظه ای نیست، این امر حاکی از آن است که صنعت بازی های ویدئویی ایران مسیر مشخصی برای حضور در بازارهای جهانی طی نکرده است.

همایش ها و نمایشگاه های داخلی تا چه اندازه به بازی سازان در پیشرفت کارشان کمک کرده است؟

با نگاهی کلان همایش ها و نمایشگاه های داخلی، بستر مناسبی در جهت ارتباط بازی سازان با یکدیگر و بازی کنندگان است که می تواند زمینه مناسبی جهت شناسایی سلاقی بازار داخلی و معرفی محصول (بازی ویدئویی) باشد. این در حالی است که در سال های اخیر نمایشگاه های داخلی با هدف ارتباط بازی سازان داخلی و ناشران خارجی شکل گرفته و متأسفانه بدلیل نبود زیر ساخت های مناسب در جهت ارتباط موثر با ناشران خارجی این اهداف نتیجه مناسبی را در بر نداشته است. تا چه اندازه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ارتباط هستید و این بنیاد تا چه اندازه توانسته در راستای پیشرفت بازی های رایانه ای، در پیشبرد اهدافتان در راه بازی سازی کمک کند؟

بعد از طی مراحل ساخت بازی و تهیه نسخه ویدئویی جهت ارائه به ناشران و نمایشگاه ها، تیم بامشی سعی در ایجاد ارتباط موثر با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کرد. این ارتباط در نهایت به تشکیل دو جلسه در جهت معرفی مسیر طی شده و بیان مشکلات پیش روی تیم در جهت ساخت بازی با کیفیت ایرانی منجر شد. در نهایت مسیر مشخصی برای احیای تیم بامشی و ایجاد انگیزه در جهت ادامه فرآیند ساخت حاصل نشده است. متأسفانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای مسیر مشخصی برای برون رفت از شرایط پیش رو، به تیم بامشی ارائه نداده و این امید در بین اعضای تیم در حال نابودی است. در شرایط پیش رو، تیم بامشی همانند بسیاری از تیم های بازی سازی داخلی با مشکلات مالی فراوانی روبرو بوده است و متأسفانه این مسیر به زودی منجر به توقف پروژه ساخت بازی «خاکستری» همانند بسیاری از پروژه های دیگر در این حوزه خواهد شد و با توجه به سرمایه گذاری های انجام شده در این پروژه، اعضای تیم بامشی با سخت ترین فشارهای مالی، خاطر تلخی را از این صنعت خواهند داشت. صنعتی که می تواند با مدیریت دلسوزانه و هدفمند، با کمترین میزان سرمایه گذاری، بیشترین بازده را در زمینه فرهنگی و اقتصادی داشته باشد.

امروز مسیری را در حوزه بازی سازی طی می کنیم که در نهایت به نابودی استارت آپ های جوان و فعال در این حوزه منجر خواهد شد. این موضوع آن هم در سال ۱۳۹۷ که با نام «حمایت از کالای ایرانی» نام گذاری شده بسیار ناخوشایند است و انتظار می رود مسئولان مربوطه با نظارت دلسوزانه خود برنامه ای برای برون رفت از وضعیت موجود فراهم آورند.

با توجه به نقدهایی که به بنیاد داشتید، گفتید این ارگان نتوانسته در زمینه بازی های رایانه ای مسیر مشخص و راه برون رفتی برای مشکلات بازی سازان ارائه دهد، در حالیکه بنیاد ساختار حمایتی همگرا را راه اندازی کرده، این ساختار تا چه اندازه می تواند حمایت بازی سازان را به دنبال داشته باشد و برای شما که به عنوان تیمی جوان اما پویا هستید راهگشا باشد؟

بله، تیم بازی سازی بامشی در جلسه ای که در اواسط تابستان گذشته با معاونت حمایتی بنیاد داشته، با این ساختار آشنا شده است. در حالت کلی همواره ساختارهای حمایتی که با هدف حمایت از بازی سازان باشد مورد استقبال همگان قرار می گیرد، اما ساختار حمایتی همگرا به گونه ای برنامه ریزی شده است، تا تیم های بازی سازی تازه کار که در حال تشکیل استارت آپ های جدید و بعضاً قوی در این حوزه هستند شناسی برای حضور و یا حتی ثبت نام در این سامانه ندارند. قطعاً وقتی هدف حمایت از تیم ها و شرکت ها در حوزه بازی سازی باشد، باید برنامه ای در جهت حفظ تیم های متخصص و بعضاً تازه کار در این صنعت وجود داشته باشد تا شاهد عرضه بازی های با کیفیت در پلتفرم های مختلف به بازارهای داخلی و خارجی باشیم. این در حالی است که ساختار همگرا طوری برنامه ریزی شده است که تیم های کوچک را پس زده و در مقابل آن شرکت هایی را که بودجه های مناسبی در جهت ساخت بازی دارند را جذب می کند، این امر در طولانی مدت منجر به حذف تیم های نوپا که بعضاً در تلاش برای ساخت بازی های با کیفیت هستند، می شود و قطعاً این مسیر مناسبی برای عرضه بازی های ایرانی قوی در بازارهای جهانی نیست. متأسفانه بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و آن ها با وجود تلاش هایی که برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی انجام می دهند محکوم به شکست سنگین و درگیری های ناعادلانه مالی هستند.

با نگاه به عملکرد بنیاد بازی های رایانه ای در سه سال گذشته در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به وضوح می توان جای خالی بازی های ایرانی را حس کرد و این امر در ارتباط مستقیم با برنامه ریزی های نامناسب است. حمایت مالی مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دوره مدیریت پیشین خود منجر به عرضه بازی های با کیفیتی همچون «ارتش های فرازمینی»، «شتاب در شهر» و ... شده است. بسیاری از این شرکت ها با حمایت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آن هم در شرایط سخت مالی و بازگشت سرمایه از طریق عرضه فیزیکی بازی های ساخته شده خود، نتوانسته اند در این صنعت به شکل موثر و ادامه دار حضور پیدا کنند و امروزه شرکت هایی را با درآمد قابل قبول ایجاد کنند. اما در سال های گذشته عملاً با حذف «عرضه فیزیکی بازی» و تغییر رویکرد در حمایت مالی حداقلی از بازی های ساخته شده مشکلات فراوانی برای تیم های بازی سازی ایجاد شده است.

پر واضح است که با حذف عرضه فیزیکی محصول، ارتباط سازندگان بازی های داخلی با خریداران حذف می شود و این امر برگشت سرمایه برای بازی سازان را سخت و بعضاً ناممکن می کند. البته باید این را هم بگویم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر در تلاش برای جایگزینی عرضه دیجیتال بازی های رایانه ای داخلی بوده و سایت هایی را نیز برای این منظور مورد حمایت قرار داده است تا با عرضه دیجیتال بازی های ساخته شده داخلی، بازگشت سرمایه ای را برای شرکت های سازنده به همراه داشته باشد. اما با نگاهی به این سایت ها که با گذشت چندین سال همچنان کاربران محدودی را جذب کرده اند به خوبی میتوان درک کرد که این سایت ها محلی برای فروش بازی های خارجی تبدیل شده اند و عملاً بازی سازان داخلی نمی توانند برای برگشت سرمایه به سایت های ایجاد شده نگاه مطلوبی داشته باشند. پس با توجه به تمام این ساختارها و حمایت هایی که قرار است از بازی سازان داخلی انجام شود هنوز مشکلات و موانع زیادی برای ساخت بازی وجود دارد، در نگاهی کلان و کلی این نقاط ضعف در کجا است؟

با توجه به تجربه ای که در این صنعت داشته ایم، متأسفانه بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و آن ها با وجود تلاش هایی که برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی انجام می دهند محکوم به شکست سنگین و درگیری های ناعادلانه مالی هستند. نبود سازوکار مناسب در جهت عرضه بازی های ساخته شده به شبکه بازار فروش داخلی و عدم حمایت حداقلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های ساخته شده با کیفیت تولید داخل، دو عامل مهم در ایجاد فضای نامتعادل در صنعت بازی های داخلی در پلتفرم های کامپیوترهای شخصی است. برای درک این موضوع می توان نگاهی به عرضه بازی های ساخته شده داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی در سه سال گذشته داشت. تصمیم گیری های نامناسب در حوزه مدیریتی برای این صنعت در نهایت منجر به ورود هر چه بیشتر بازی های نامناسب خارجی منطبق با فرهنگ غرب و هجوم آن ها بر روی نوجوانان و جوانان کشور و حذف بازی های ایرانی خواهد شد. تمامی انتقادات و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) امیدهای در حال از دست رفتن تیم بازی سازی بامشی در حالی است که بازی «خاکستری» در دومین نمایشگاه بین المللی TGC در بین سه تیزر منتخب بازی های ساخته شده ایرانی در بین سیل بازی های ساخته شده داخلی در مراسم اختتامیه این نمایشگاه، به نمایش گذاشته شده و مورد تشویق و تمجید حضار قرار گرفته است.

بازی «خاکستری» در مصاحبه های مجلات و سایت های خبری تخصصی بازی سازی و همینطور بازدید وزارت محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی و رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از غرفه تیم بازی سازی بامشی، با عنوان یکی از بهترین بازی های داخلی در حال ساخت در پلتفرم کامپیوترهای شخصی یاد شده است و ناشران بین المللی از جمله کشورهای نظیر هند و چین علاقه به انتشار این محصول را دارند. اما امروز تیم بامشی با مشکلات فراوان مالی پیش رو، امید خود را برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصول خود در بازارهای داخلی و خارجی را از دست داده و شرایط نامناسبی را تجربه می کند. امید است با لطف و درایت مسئولان دلسوز در این حوزه تیم بازی سازی بامشی مسیر مشخص در ارتقا صنعت بازی سازی و فرهنگی کشور را طی کند و سهم خود را در ارتقا فرهنگ ایرانی - اسلامی به سرانجام مطلوب برساند.

منبع: مهر



تاکید رییس کمیسیون فرهنگی مجلس بر حمایت از بازی های ویدیویی (۱۶:۵۰-۹۷/۰۹/۱۸)

بازی های ویدیویی صنعتی در حال رشد در جهان است و کشور های مختلفی سعی می کنند تا با حمایت از این صنعت، جدا از بهره مندی از تاثیرات فرهنگی آن از سود اقتصادی حاصل هم استفاده کنند. به عنوان مثال استودیو سی دی پراجکت رد که زمانی یک استودیو کوچک در کشور لهستان بود، صرفا با سخت چند بازی با کیفیت از جمله سری ویچر توانست پیشرفت خیلی خوبی در تمامی زمینه ها و مخصوصا زمینه اقتصادی داشته باشد. در کشور خودمان هم طی سال های گذشته حمایت ها از بازی های ویدیویی افزایش داشته و بنیاد ملی بازی های ویدیویی و سایر نهاد ها هم تلاش زیادی برای پیشرفت هرچه بیش تر این صنعت می کنند.

در همین راستا اخیرا حجت الاسلام و المسلمین احمد مازنی، رییس کمیسیون فرهنگی مجلس، مصاحبه ای با خبرگزاری مهر داشته و بر لزوم حمایت از بازی های ویدیویی تاکید کرده است. حجت الاسلام مازنی در این مورد گفت:

باید تمرکزمان روی اقتصاد فرهنگ باشد زیرا این بخش ظرفیت بسیار بالایی برای توسعه اقتصادی کشور دارد، بازی های ویدیویی یکی از این ظرفیت هایی است که در اقتصاد فرهنگ تاثیر بسیاری دارد.

وی در ادامه اشاره ای هم به لزوم حمایت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشت:

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از فعالان این عرصه تشکیل شد که این حمایت تاثیراتی در بعد اقتصادی و فرهنگی دارد. دوستان ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش های بسیاری می کنند ولی با این وجود فاصله ای از وضع موجود نسبت به وضع مطلوب وجود دارد. انتظار ما بهتر شدن شرایط است تا بتوانیم با حمایت از فضای داخلی محصولات مان را در این عرصه به کشورهای دیگر صادر کنیم.

وی همچنین اشاره ای هم به حمایت های مالی از بازی سازان و نهاد های مرتبط با بازی های ویدیویی داشت:

با توجه به ارائه بودجه از سوی دولت، مجلس حمایت های لازم را خواهد داشت کما اینکه مسولان اجرایی نیز باید حمایت کنند. انشالله ما در مجلس حمایت های مالی خواهیم داشت البته خودشان هم باید تلاش بیشتری برای حرکت به سمت سرمایه گذاری داشته باشند.

هدف ما جایگزینی اقتصاد فرهنگ با نفت است. باید تلاش کنیم از محل مواردی همچون گردشگری، بازی های رایانه ای، صنایع دستی و صنعت سینما برای کشور درآمدزایی کنیم قطعا در این شرایط علاوه بر ایجاد اشتغال در داخل در عرصه بین المللی نیز حضور خواهیم داشت.



بخش بازی های ویدیویی به جشنواره فرهنگی «جایزه فیروزه» افزوده شد (۱۶:۴۶-۹۷/۰۹/۲۴)

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

بازی سازان علاقه مند به شرکت در این رویداد می توانند تا تاریخ ۷ دی ماه به وبسایت جشنواره مراجعه و در صورت داشتن شرایط لازم در این رویداد ثبت نام کنند. روند عضویت سه برگزیده اول این رویداد به عنوان صنایع خلاق معاونت علمی ریاست جمهوری تسهیل خواهد شد. همچنین اهداف کلی این رویداد به شرح زیر توصیف شده اند:

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

ایجاد دغدغه فرهنگی میان خانواده ها

افزایش مصرف آثار و تولیدات فرهنگی ایرانی-اسلامی

تقویت منابع تغذیه فرهنگ ایرانی-اسلامی

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

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

(ادامه خبر ...) سازان فراهم است. برای دریافت غرفه یا ارسال آثار هم می توانید به وبسایت جشنواره مراجعه کنید.



مجلس در بودجه امسال حمایت از صنعت بازی را در نظر می گیرد (۱۶۰۴۶-۹۷/۰۹/۲۴)

طبق اعلام حمیده زرآبادی، عضو کمیته ارتباطات مجلس شورای اسلامی، قرار است در تعیین بودجه امسال مجلس شورای اسلامی نگاهی هم به صنعت بازی های ویدیویی داشته باشد و این صنعت را هم در نظر بگیرد. زرآبادی با بیان اینکه از طریق بازی های رایانه ای می توان نگاه و حتی فرهنگ نسل آینده را تغییر داد، گفت: باید از بازی سازان حمایت های لازم انجام شود؛ رویکرد ما در مجلس به خصوص در ایام بررسی بودجه رویکردی حمایتی از این صنعت خواهد بود. وجود قانون برای حمایت از تولیدکنندگان امری ضروری است. اما نباید این قوانین همچون سدی جلوی پای تولیدکنندگان و عامل شکست آن ها باشد. قوانین حمایتی باید از بازی سازان ایرانی به گونه ای باشد که آن ها را به سمت ساخت بازی هایی متناسب با فرهنگ مان ترغیب کند

او ادامه داد:

برخی قوانین سخت گیرانه مشکلاتی را برای بازی سازان به وجود آورده است. به خصوص در شرایطی که افراد به راحتی و بدون مزاحمت آن هم به صورت رایگان از فضای مجازی استفاده می کنند و کسی هم به آن ها کاری ندارد اما در مقابل تولید کنندگان بازی های داخلی آن چنان با قوانین دست و پاگیر روبه رو هستند که در نهایت تنها بی انگیزگی برای آن ها باقی می ماند.

کسی که توانایی برنامه نویسی برای بازی های رایانه ای را دارد، سرمایه بی نظیری در کشور محسوب می شود بنابراین اگر فقط ۳۰ هزار نسخه از بازی خود را به فروش برساند، دیگر انگیزه ای برای ادامه کار ندارد؛ پس باید قوانین حمایتی به گونه ای باشد که آن ها بتوانند حداقل یک میلیون نسخه را بفروشند. نظرات خود را در مورد توضیحات زرآبادی با زومجی به اشتراک بگذارید.



پروتکل نحوه همکاری بنیاد با مارکت بازی های دیجیتالی تدوین می شود (۱۵۰۲۱-۹۷/۰۹/۱۸)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای پروتکل حضور فروشگاه های آنلاین را در هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران را تهیه می کند.

به گزارش سرد نیوز، به نقل از پیوست، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام این خبر گفت: «برای تهیه این پروتکل جلسات داخلی لازم را برگزار کردیم تا برنامه حضور مارکت ها و بازارها در جشنواره و همچنین نحوه همکاری خود با فروشگاه ها را مشخص کنیم. همچنین مشخص شود که فروشگاه ها کجای زنجیره ارزشی که جشنواره ایجاد کرده قرار خواهند گرفت.»

او افزود: «برنامه ما همکاری با تمامی مارکت های فعال در ایران است، چون معتقدیم همکاری تمامی ظرفیت ها منجر به قدرت گرفتن بازی سازان خواهد شد همچنین حضور این مارکت ها در هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی نیز می تواند به فروش بازی های دیجیتالی کمک کند.» او ادامه داد: «پس از تهیه این پروتکل طی مکاتبه رسمی از فروشگاه ها و مجموعه ها درخواست تشکیل جلسه می کنیم. در جلسات نیز ما پیشنهادهای خود را مطرح می کنیم و آنها نظرات خود را ارائه می دهند تا مشخص شود کدام یک از مارکت ها می خواهند با ما همکاری کنند.»

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های تا یک ماه آینده تعیین می شود که کدام مارکت ها قصد همکاری با بنیاد در جشنواره بازی های ویدیویی را دارند. حسن کریمی قدوسی در مورد همکاری با کافه بازار و کنار گذاشتن اختلافات گذشته گفت: «من اعتقاد ندارم که همه باید مانند ما فکر کنند و برای اینکه بتوانیم کار کنیم، باید تفاوت ها را بپذیریم. هنر این است که افراد در نقاط مشترک یکدیگر همکاری کنند. ما هم اکنون نه تنها با کافه بازار بلکه با تمام مجموعه هایی که با ما اختلاف نظرهایی دارند، در حال همکاری هستیم. به عنوان مثال با انجمن ورزش های الکترونیک در سال های گذشته کار نمی کردیم و اختلافاتی داشتیم اما هم اکنون با توجه به اینکه باید از بازی سازان حمایت کنیم با این انجمن در حال عقد قرارداد هستیم.»

اما امین امیرشریفی، مدیرعامل کافه بازار، نیز در مورد همکاری کافه بازار با بنیاد ملی بازی ها با وجود اختلافات گذشته گفت: «ما همواره با فعالیت هایی که به رشد بازی ها کمک کند، همراه می شویم و سعی می کنیم در شرایط بازی سازان بهبود ایجاد کنیم. از سوی دیگر ندهایی نیز بر عملکرد بنیاد ملی بازی ها داشتیم و هم اکنون هم نقد داریم اما اگر در مسیر رشد بازی ها بهبودی رخ دهد یا تغییراتی ایجاد شود برای همکاری با بنیاد ملی بازی ها مشکلی نداریم. اما تاکنون احساس نکردیم که مشکلات رفع شدند یا تغییراتی ایجاد شده است.»

او با اشاره به اینکه هنوز درخواستی از بنیاد ملی بازی ها برای همکاری در جشنواره بازی های ویدیویی به دستشان نرسیده است، افزود: «کافه بازار دوره های پیشین در جشنواره حضور داشته اما این دوره با ما صحبت نشده است و پیشنهادی هم از بنیاد دریافت نکردیم. باید ببینیم شرایط به چه صورت است و آیا امکان همکاری وجود دارد یا خیر. تمام این ها به جزئیات نحوه همکاری بستگی دارد.»



بخش بازی های ویدیویی به جشنواره فرهنگی «جایزه فیروزه» افزوده شد (۱۴۰۳۹-۹۷/۰۹/۲۴)

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

بازی سازان علاقه مند به شرکت در این رویداد می توانند تا تاریخ ۷ دی ماه به وبسایت جشنواره مراجعه و در صورت داشتن شرایط لازم در این رویداد ثبت نام کنند. گفتنی است روند عضویت ۳ برگزیده اول این رویداد به عنوان صنایع خلاق معاونت علمی ریاست جمهوری تسهیل خواهد شد. اهداف کلی رویداد

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

افزایش مصرف آثار و تولیدات فرهنگی ایرانی-اسلامی

تقویت منابع تغذیه فرهنگ ایرانی-اسلامی

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

این رویداد در دو بخش کالا و پژوهش از تاریخ ۱۲ الی ۱۵ دی ماه ۹۷ در محل بوستان گفت و گو برگزار خواهد شد که امکان اجاره غرفه نیز برای بازی سازان فراهم است. بازی سازان می توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر برای ارسال اثر یا خرید غرفه به سایت این جشنواره به نشانی <http://tm3mt.com> مراجعه نمایند.



هدف گذاری برای تولید بازی های آنلاین بزرگ برای رایانه های شخصی توسط شرکت سورنا (۱۷۰۴۵-۹۷/۰۹/۲۱)

حسن کریمی مدیرعامل، متین ایزدی معاون حمایت و علی فخار مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ظهر امروز از استودیوی بازی سازی سورنا که تولیدکننده و ناشر بازی های ویدیویی است، دیدار کردند.

استودیوی سورنا که از سال ۱۳۸۴ فعالیت خود را آغاز کرده، یکی از نخستین شرکت های بازی سازی در ایران است که تولید آثاری چون سیاوش، Wobbly Jungle و Unsight را در کارنامه دارد. این استودیو همچنین ناشر بازی آنلاین زولا (Zula) است.

در دیدار مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای از استودیوی سورنا، مدیرعامل و مدیران بنیاد با حسن مهدی اصل مدیرعامل این استودیو گفت و گو کرده و همچنین از استودیو و روند پیشرفت بازی های جدید آن دیدار کردند.

حسن مهدی اصل در این دیدار از تجربه موفقیت آمیز بازی زولا سخن گفت. به گفته مهدی اصل فریموم بودن بازی در کنار استفاده از سرورهای داخلی با پینگ پایین که امکان تجربه ای روان و باکیفیت را برای بازیکنان ایجاد می کند در کنار استفاده از شیوه های بازاریابی حرفه ای در این پروژه از جمله عوامل موفقیت آن بودند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این دیدار رونق بازی های کامپیوتری آنلاین چون زولا را دلگرم کننده توصیف کرد و ایجاد اجتماعی از بازیکنان در این بازی را مایه پیشرفت کلی بازی های رایانه ای دانست که باید از این جامعه ی تشکیل شده برای رشد بازی های تولید داخل پی سی استفاده کرد.

به گفته مدیرعامل استودیوی سورنا، با توجه به تجربه موفق بازی زولا و با استفاده از دستاوردهای این بازی، استودیوی سورنا در حال کار روی دو بازی رایانه ای جدید آنلاین بومی است. اولین پروژه که زودتر درباره آن خواهیم شنید یک بازی استراتژیک آنلاین و دومین پروژه که پس از این پروژه اجرایی خواهد شد یک بازی تیراندازی

آنلاین است. هر دوی این بازی ها در ابتدا میزان قابل توجهی زیرساخت فنی و برنامه نویسی نیاز دارند که در حال حاضر این استودیو روی آن کار می کند.

به گفته مدیرعامل استودیوی سورنا، بازی استراتژیک آنلاین در دست تولید ابعاد بین المللی خواهد داشت و در صورت موفقیت در فرایند تولید می تواند در سطح کشورهای منطقه یک موج جدید ایجاد کند. تمام مراحل فنی این پروژه براساس شناخت دقیق استودیوی سورنا از کاربران و جامعه بازیکنانی است که این استودیوی پیشتر در بازی

زولا با تحقیقات گسترده بازاریابی به دست آورده است.

در پایان بازدید، مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای از نمونه های اولیه دو پروژه جدید استودیو دیدار کرده و در جریان این بازی ها قرار گرفتند.



تاکید رییس کمیسیون فرهنگی مجلس بر حمایت از بازی های ویدیویی (۱۵:۱۴-۹۷/۰۹/۱۸)

حجت الاسلام و المسلمین احمد مازنی، رییس کمیسیون فرهنگی مجلس، ضمن تاکید بر حمایت از بازی های ویدیویی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، صنعت بازی را عاملی مهم در پیشرفت اقتصاد کشور دانست.

بازی های ویدیویی صنعتی در حال رشد در جهان است و کشور های مختلفی سعی می کنند تا با حمایت از این صنعت، جدا از بهره مندی از تاثیرات فرهنگی آن از سود اقتصادی حاصل هم استفاده کنند. به عنوان مثال استودیو سی دی پراجکت رد که زمانی یک استودیو کوچک در کشور لهستان بود، صرفا با سخت چند بازی با کیفیت از جمله سری ویچر توانست پیشرفت خیلی خوبی در تمامی زمینه ها و مخصوصا زمینه اقتصادی داشته باشد. در کشور خودمان هم طی سال های گذشته حمایت ها از بازی های ویدیویی افزایش داشته و بنیاد ملی بازی های ویدیویی و سایر نهاد ها هم تلاش زیادی برای پیشرفت هرچه بیش تر این صنعت می کنند. در همین راستا اخیرا حجت الاسلام و المسلمین احمد مازنی، رییس کمیسیون فرهنگی مجلس، مصاحبه ای با خبرگزاری مهر داشته و بر لزوم حمایت از بازی های ویدیویی تاکید کرده است. حجت الاسلام مازنی در این مورد گفت:

باید تمرکزمان روی اقتصاد فرهنگ باشد زیرا این بخش ظرفیت بسیار بالایی برای توسعه اقتصادی کشور دارد، بازی های ویدیویی یکی از این ظرفیت هایی است که در اقتصاد فرهنگ تاثیر بسیاری دارد.

وی در ادامه اشاره ای هم به لزوم حمایت از بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشت:

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از فعالان این عرصه تشکیل شد که این حمایت تاثیراتی در بعد اقتصادی و فرهنگی دارد. دوستان ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش های بسیاری می کنند ولی با این وجود فاصله ای از وضع موجود نسبت به وضع مطلوب وجود دارد. انتظار ما بهتر شدن شرایط است تا بتوانیم با حمایت از فضای داخلی محصولات مان را در این عرصه به کشورهای دیگر صادر کنیم.

وی همچنین اشاره ای هم به حمایت های مالی از بازیسازان و نهاد های مرتبط با بازی های ویدیویی داشت:

با توجه به ارائه بودجه از سوی دولت، مجلس حمایت های لازم را خواهد داشت کما اینکه مسولان اجرایی نیز باید حمایت کنند. انشالله ما در مجلس حمایت های مالی خواهیم داشت البته خودشان هم باید تلاش بیشتری برای حرکت به سمت سرمایه گذاری داشته باشند.

هدف ما جایگزینی اقتصاد فرهنگ با نفت است. باید تلاش کنیم از محل مواردی همچون گردشگری، بازی های رایانه ای، صنایع دستی و صنعت سینما برای کشور درآمدزایی کنیم قطعا در این شرایط علاوه بر ایجاد اشتغال در داخل در عرصه بین المللی نیز حضور خواهیم داشت.



بخش بازی های ویدیویی به جشنواره فرهنگی «جایزه فیروزه» افزوده شد (۱۶:۱۰-۹۷/۰۹/۲۴)

طبق هماهنگی های بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارشاد، از امسال در جشنواره «جایزه فیروزه» شاهد شاخه بازی های ویدیویی هم خواهیم بود.

با هماهنگی های صورت گرفته میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، در چهارمین دوره از جشنواره «جایزه فیروزه» که امسال برگزار می شود، بازی های ویدیویی نیز می توانند به عنوان صنایع خلاق فرهنگی با هدف معرفی هرچه بیشتر به نهادهای زیربند در این جشنواره حضور یابند. جایزه فیروزه یک جشنواره در حوزه معرفی و مصرف کالاهای فرهنگی با الگوی ایرانی-اسلامی است که امسال در چهارمین دوره خود با رویکرد کودک و خانواده برگزار می شود. بازی سازان علاقه مند به شرکت در این رویداد می توانند تا تاریخ ۷ دی ماه به وبسایت جشنواره مراجعه و در صورت داشتن شرایط لازم در این رویداد ثبت نام کنند. روند عضویت سه برگزیده اول این رویداد به عنوان صنایع خلاق معاونت علمی ریاست جمهوری تسهیل خواهد شد. همچنین اهداف کلی این رویداد به شرح زیر توصیف شده اند:

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

ایجاد دغدغه فرهنگی میان خانواده ها

افزایش مصرف آثار و تولیدات فرهنگی ایرانی-اسلامی

تقویت منابع تغذیه فرهنگ ایرانی-اسلامی

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

این رویداد در دو بخش کالا و پژوهش از تاریخ ۱۲ الی ۱۵ دی ماه ۹۷ در محل بوستان گفت و گو برگزار خواهد شد که امکان اجاره غرفه نیز برای بازی سازان فراهم است. برای دریافت غرفه یا ارسال آثار هم می توانید به وبسایت جشنواره مراجعه کنید.

مجلس در بودجه امسال حمایت از صنعت بازی را در نظر می گیرد (۹۷/۰۹/۲۴-۱۶:۰۱)

طبق اعلام عضو کمیته ارتباطات مجلس شورای اسلامی، مجلس در بودجه امسال صنعت بازی های ویدیویی را هم در نظر خواهد گرفت.

طبق اعلام حمیده زرآبادی، عضو کمیته ارتباطات مجلس شورای اسلامی، قرار است در تعیین بودجه امسال مجلس شورای اسلامی نگاهی هم به صنعت بازی های ویدیویی داشته باشد و این صنعت را هم در نظر بگیرد. زرآبادی با بیان اینکه از طریق بازی های رایانه ای می توان نگاه و حتی فرهنگ نسل آینده را تغییر داد، گفت: باید از بازی سازان حمایت های لازم انجام شود؛ رویکرد ما در مجلس به خصوص در ایام بررسی بودجه رویکردی حمایتی از این صنعت خواهد بود. وجود قانون برای حمایت از تولیدکنندگان امری ضروری است. اما نباید این قوانین همچون سدی جلوی پای تولیدکنندگان و عامل شکست آن ها باشد. قوانین حمایتی باید از بازی سازان ایرانی به گونه ای باشد که آن ها را به سمت ساخت بازی هایی متناسب با فرهنگ مان ترغیب کند و ادامه داد:

برخی قوانین سخت گیرانه مشکلاتی را برای بازی سازان به وجود آورده است. به خصوص در شرایطی که افراد به راحتی و بدون مزاحمت آن هم به صورت رایگان از فضای مجازی استفاده می کنند و کسی هم به آن ها کاری ندارد اما در مقابل تولید کنندگان بازی های داخلی آن چنان با قوانین دست و پاگیر روبه رو هستند که در نهایت تنها بی انگیزگی برای آن ها باقی می ماند.

کسی که توانایی برنامه نویسی برای بازی های رایانه ای را دارد، سرمایه بی نظیری در کشور محسوب می شود بنابراین اگر فقط ۳۰ هزار نسخه از بازی خود را به فروش برساند، دیگر انگیزه ای برای ادامه کار ندارد؛ پس باید قوانین حمایتی به گونه ای باشد که آن ها بتوانند حداقل یک میلیون نسخه را بفروشند. نظرات خود را در مورد توضیحات زرآبادی با زومجی به اشتراک بگذارید.

قوانینوز

نگذاریم این صنعت جوان زمینگیر شود (۹۷/۰۹/۱۹-۱۱:۲۷)

«تعداد قابل توجهی از بازی سازان زبده و متخصص را که در نوع خود برند بودند، در همین یکی دو سال اخیر از دست داده ایم؛ و همین ما را با بحرانی در زمینه بازی سازی مواجه کرده است.» اینها را علی فخار، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، می گوید. به گفته او، از پیوستن به قانون جهانی برن هم که بگذریم، علت از دست دادن این همه متخصص خوب، نداشتن قوانین جدی در حوزه کپی رایت در ایران است. برای همین، بازار قاچاق بازی های خارجی آنقدر گرم است که بازار بازی ایرانی را بشدت سرد کرده است. با او گفت و گوی کوتاهی را در همین زمینه انجام داده ایم که می خوانید.

به گزارش فاونیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ظاهراً قاچاق بازی های رایانه ای خارجی منجر به یک رقابت ناعادلانه در بازار ایران شده و در این میان بازنده اصلی طبعاً بازی ساز داخلی است؟

قیمت بازی های خارجی و ایرانی در بازار فرقی باهم ندارد. حتی گاهی بازی ایرانی ارزان تر هم فروخته می شود. از طرفی، ما عملاً در کشورمان تولید محتوا برای کودک و نوجوان را فراموش کرده ایم. یعنی کودکان ما با محتوای خارجی بزرگ می شوند. مسئولان فرهنگی مدام شکایت می کنند که چرا وضعیت اینگونه است و چرا از محصولات داخلی استفاده نمی شود؟ در پاسخ باید گفت، ما اصلاً تولید چندانی نداشته ایم تا کودکان خود را با محتوای داخلی بزرگ کنیم.

ما عملاً در کشورمان تولید محتوا برای کودک و نوجوان را فراموش کرده ایم. یعنی کودکان ما با محتوای خارجی بزرگ می شوند. مسئولان فرهنگی مدام شکایت می کنند که چرا وضعیت اینگونه است و چرا از محصولات داخلی استفاده نمی شود؟ در پاسخ باید گفت، ما اصلاً تولید چندانی نداشته ایم تا کودکان خود را با محتوای داخلی بزرگ کنیم. اکنون چقدر تولید محتوای بازی ایرانی داریم؟

خوشبختانه تولید محتوای چند سال اخیرمان بسیار خوب بوده است. ما در سال صدها بازی ایرانی تولید می کنیم و تولیداتمان خیلی بیشتر از قبل شده است. این بازی ها طرفدار هم دارد؟

در حوزه موبایل وضعمان خوب است. در کافه بازار از بین ۱۰ تا ۲۰ بازی برتر آن تعداد زیادی را بازی های ایرانی تشکیل می دهد. بازی آمیرزا، پسرخوانده و... واقعاً میلیونی مخاطب دارند. پتانسیلش وجود دارد، اما ما با یک هجمه سنگین تولید خارجی مواجهیم، که به دلیل باز بودن فضای مجازی زیاد نمی توان جلوی آن را گرفت.

چنانچه به کنوانسیون برن می پیوستیم، مشکل حل می شد؟

اگر ما قانون کپی رایت داشتیم، مشکل حل می شد. اکنون مشکل این است که در کشور ما قانونی وجود ندارد که به ما اجازه دهد، تا بتوانیم جلوی داندلود بازی های خارجی کپی با اینترنت ارزان را بگیریم. در حالی که از همین طریق بازی نشر پیدا می کند. سعی بر این است که بازی های غیرمجاز یا فیلتر شوند یا لینک داندلودشان برداشته شود. در فروشگاه های عرضه محصولات رایانه ای هم بیشتر بازی های خارجی به فروش می رسد تا ایرانی؟

به دلیل اینکه بازار کاملاً در دست بازی های خارجی است، ما عملاً بازی سازی پی سی مان رو به نابودی رفت. حتی اگر بهترین بازی ایرانی هم در بازار تولید کنیم موفق نخواهد بود. این بخش کوچکی از بازار است، بخش اصلی داندلود غیرقانونی و هارد به هارد است.

آیا می توان قوانینی در ایران تصویب کرد تا مشکلات این حوزه تا حدودی مرتفع شود؟

بازی سازان موبایلی ما از اوضاع داندلود رایگان بازی هایشان شاک می کنند چراکه بازی هایشان را در تلگرام و برخی رسانه ها به راحتی می توان به صورت رایگان داندلود کرد. حداقل باید قوانین محکمی برای حمایت از حق مؤلف در ایران تصویب شود. تاکنون قوانینی تصویب شده اما هیچ گاه اجرایی نشده است.

با مهاجرت بازی سازان متخصص چه اتفاقی برای تولید بازی های رایانه ای در ایران می افتد؟

ما برای حمایت از بازی سازان یک ساختار حمایتی به نام «همگرا» رونمایی کردیم تا از بازی سازان حمایت های مالی و خدماتی کنیم. سال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گذشته طرحی به مجلس شورای اسلامی دادیم که تصویب شد و آن هم بحث گرفتن ۱۰ درصد عوارض از بازی های خارجی است که اکنون به صورت قانونی و ریالی در ایران عرضه می شوند. با این کار حدود ۱۲ میلیارد تومان به خزانه ما کمک می شد و ما هم کل آن را بنا داشتیم صرف بازی سازان کنیم. اما هنوز اجرای این طرح با مخالفت هایی مواجه شده است که امیدواریم هر چه زودتر حل شود.



مصاحبه با مصطفی کیوانیان؛ صاحب برند و از سازندگان بازی خاله قزی (۱۳۰۵۵-۹۷/۰۹/۲۱)

مصطفی کیوانیان مدیرعامل شرکت آنو رسانه هنر؛ از سازندگان بازی خاله قزی و صاحب برند این بازی است. کیوانیان که سابقه برنده شدن جوایز مختلف در جشنواره های بازی های رایانه ای را نیز در سال های گذشته در کارنامه دارد در این مصاحبه از خاله قزی و برنامه های آنی خود برای این برند می گوید.

در ادامه می توانید مصاحبه روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را با این بازی ساز بخوانید:
به گزارش فائونیز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای،
خودتان را معرفی کنید؛ مصطفی کیوانیان مدیر برند خاله قزی هشتم بالغ بر ۱۲ سال است که در زمینه گیم، انیمیشن، تبلیغات و ... کار میکنم و توانسته ام محصولات مختلفی تولید و به بازار عرضه کنم.

چندسال است که روی برند خاله قزی کار می کنید و از کجا شروع کردید؟ ما ده سال است که روی برند خاله قزی کار می کنیم و خداروشکر توانستیم در دل بچه ها نفوذ کنیم و ارتباط خوبی با آن ها داشته باشیم.

ما از یک ایده که تولید یک شخصیت جدید برای کودکان ایران و جهان بود شروع کردیم. یک شخصیت با گرافیکی متفاوت، ایرانی با کاراکترهایی جذاب و داستانی شیرین و موزیکال و البته تلفیقی جهانی، شروع به ساخت خاله قزی کردیم.

از کجا به ذهن تان رسید محصولی به نام خاله قزی بسازید؟ از آنجا که ما محصول کودک خوب و جذاب در ایران کم داشتیم و نیاز بود شخصیتی خلق کنیم که علاوه بر بومی بودن بتواند در بازار های جهانی نیز جذاب باشد با همین رویکرد کاراکتر با معیارهای روز دنیا و جذاب تولید کردیم.

تا امروز چه موفقیت هایی را تجربه کرده اید؟ خاله قزی در هر جشنواره ای شرکت داده شده جز برترین های آن جشنواره بوده و از مهمترین جایزه های خاله قزی می توان به جایزه بهترین بازی سال جشنواره TGC که تمام داوران آن بین المللی بودند اشاره کرد. همچنین خاله قزی توانسته در نمایشگاه های بین المللی بازخورد خوبی داشته باشد.

بهترین اتفاقی که در سال های اخیر برای خاله قزی افتاد چه بوده است؟ به نظر من بهترین اتفاق علاقه بچه ها به کاراکتر خاله قزی بوده. وقتی ما در نمایشگاه ها شرکت می کنیم، بچه ها با عشق خاله قزی را می شناسند و از پدر و مادرشان می خواهند به غرفه ما بیایند. این بهترین اتفاق است.
درآمد خاله قزی چطور بوده؟ خدا را شکر خاله قزی توانسته درآمد داشته باشد ولی ما جز درآمد به چیزهای دیگر نیز فکر میک کنیم که امیدواریم در آینده محقق شود. ولی در کل بد نبوده، راضی هستیم و هنوز خیلی راه داریم.

برای توسعه خاله قزی چه برنامه هایی دارید؟ ما یک برنامه یک ساله داریم که چیزهای خیلی جذاب دیگری را به مجموعه اضافه می کند. انیمیشن سینمایی خاله قزی را داریم. یک برنامه سه ساله و در نهایت یک برنامه ۵ ساله برای خاله قزی نیز آماده شده است و ما امیدواریم بازار های داخل و خارج ایران را تحت تاثیر این محصول خوب قرار دهیم.

چه محتواهایی با چه معیارهایی برای خاله قزی در نظر گرفته شده است؟ اصل هدف خاله قزی آموزش، سرگرمی و خانواده است. ما داریم سعی می کنیم که یک محیط امن برای کودکان در کنار خانواده ایجاد کنیم و تمام محتواهایی که در حال تولید هستند از این هدف پیروی می کنند. ما به نوبه خود با کمک مشاوران کودک و دست اندرکاران این حوزه بتوانیم محصول خوب و در خور کودکان ایران زمین تولید کنیم.



مجلس در برنامه بودجه سال جدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت خواهد کرد (۱۸:۳۹-۹۷/۰۹/۱۹)

حجت الاسلام و المسلمین احمد مازنی با تاکید بر لزوم حمایت از صنعت بازی های رایانه ای گفت: باید تمرکزمان روی اقتصاد فرهنگ باشد زیرا این بخش ظرفیت بسیار بالایی برای توسعه اقتصادی کشور دارد. بازی های رایانه ای یکی از این ظرفیت هایی است که در اقتصاد فرهنگ تاثیر بسیاری دارد.
او با یادآوری هدف تاسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از فعالان این عرصه تشکیل شد که این حمایت تأثیراتی در بعد اقتصادی و فرهنگی دارد.

رییس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی ادامه داد: دوستان ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش های بسیاری می کنند ولی با این وجود فاصله ای از وضع موجود نسبت به وضع مطلوب وجود دارد. انتظار ما بهتر شدن شرایط است تا بتوانیم با حمایت از فضای داخلی محصولات مان را در این عرصه به کشورهای دیگر صادر کنیم. مازنی با تاکید بر لزوم حمایت دولت از بازی سازان و بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با توجه به ارائه بودجه از سوی دولت، مجلس حمایت های لازم را خواهد داشت کما اینکه مسولان اجرایی نیز باید حمایت کنند.

او با این توصیه به بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با ارتباطات بیشتر با مجلس تلاش و پیگیری جدی داشته باشد، افزود: انشاءالله ما در مجلس حمایت های مالی خواهیم داشت البته خودشان هم باید تلاش بیشتری برای حرکت به سمت سرمایه گذاری داشته باشند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رییس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با تاکید مجدد بر اینکه مجلس به خصوص این کمیسیون آمادگی کمک دارد، گفت: هدف ما جایگزینی اقتصاد فرهنگ با نفت است. باید تلاش کنیم از محل مواردی همچون گردشگری، بازی های رایانه ای، صنایع دستی و صنعت سینما برای کشور درآمذزایی کنیم قطعا در این شرایط علاوه بر ایجاد اشتغال در داخل در عرصه بین المللی نیز حضور خواهیم داشت.

منبع: مهر



گسترش آموزش مهارت های بازی سازی در سازمان آموزش فنی و حرفه ای (۱۸:۲۶-۹۷/۰۹/۲۰)

علیرضا طاهرپور مدیر کل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه ای از امکان گسترش آموزش مهارت های بازی سازی در قالب تصمیمات شورای هماهنگی بازی های رایانه ای خبر داد.

طاهرپور با اشاره به پتانسیل های سازمان آموزش فنی و حرفه ای گفت: سازمان آموزش فنی و حرفه ای در سه حوزه صنعت، خدمات و کشاورزی فعال است. در حوزه خدمات، یکی از محورهای خدماتی حوزه IT است. در این بخش برخی مشاغل مرتبط با بازی های رایانه ای شناخته شده و امکان برگزاری دوره و خدمات آموزشی در این بخش فراهم شده است. این خدمات شامل مشاغلی چون برنامه نویسی بازی های رایانه ای، مدیر گیم نت، متصدی فروش بازی های رایانه ای، بازی ساز مقدماتی با موتورهای یونیتی، انیمیشن ساز و چندین و چند شغل دیگر است.

مدیر کل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه ای ادامه داد: تا کنون چنین مشاغلی شناسایی شده و استاندارد شغلی شان تدوین شده است، با این وجود طیف مشاغل در این حوزه فراتر از این تعداد است که در همکاری های آتی سازمان آموزش فنی و حرفه ای و بنیاد ملی بازی های رایانه ای قادر خواهیم بود مشاغل بیشتری را شناسایی کرده و به تدوین استانداردهای این مشاغل بپردازیم.

طاهرپور با اشاره به نقش سازمان آموزش فنی و حرفه ای در شورای هماهنگی و کمیته آموزش این شورا گفت: چنان که اشاره شد در حوزه مشاغل مرتبط با بازی سازی مثل همه حوزه های دیگر شغلی بر اساس ضرورت، ما پیش از این برخی مشاغل و استانداردها را ایجاد کردیم.

اما با توجه به تاثیرگذاری اقتصادی و فرهنگی بازی های رایانه ای به نظر می رسد در حال حاضر تقویت بازی های بومی در کشور به ضرورت و یکی از دغدغه ها تبدیل شده که سازمان آموزش فنی و حرفه ای می تواند در همین راستا و با جدی تر شدن این عزم چه در قالب آموزش بازی سازی در مراکز این سازمان و چه در قالب تدوین و توسعه استانداردهای مشاغل به رونق این بخش از صنعت کمک کند.

مدیر کل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه ای از امکان افزودن بخش بازی سازی به مسابقات ملی مهارت نیز خبر داد و گفت: المپیاد یا مسابقات ملی مهارت هر سال بین ۳۰ تا ۴۰ حرفه آموزشی بین افراد خبره برگزار می شود که در صورت وجود عزم و اراده جدی دولت برای توسعه مشاغل این بخش، بازی های رایانه ای هم می توانند در این مسابقات شرکت کنند.

علیرضا طاهرپور همکاری های مشترک بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان آموزش فنی و حرفه ای را چنین تشریح کرد: در رابطه با همکاری های مشترک بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان فنی و حرفه ای علاوه بر اینکه سازمان آموزش فنی و حرفه ای می تواند در بخش آموزش بازی سازی فعال شود بنیاد و بازی سازان هم می توانند از طریق بازی سازی و گیمیفیکیشن به فرایندهای کلی آموزشی در سازمان آموزش فنی و حرفه ای کمک کنند.

مدیر کل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه ای ادامه داد: تقریبا به صورت کلی ۲۵ درصد از دوره های آموزشی سازمان را محتوای نظری تشکیل می دهند. در این بخش که نیاز به آموزش تئوریک دارد بازی های رایانه ای که در جهت آموزش طراحی شده باشند می توانند در فرایند آموزش کمک کننده باشند. می توان بازی هایی برای آموزش مهارت، آشنایی با مشاغل، کارآفرینی و بسیاری حوزه های دیگر تدوین کرد.

طاهرپور از امکان همکاری با بنیاد در بخش شناسایی مشاغل حوزه بازی سازی، تدوین استانداردها و تدوین کتب درسی این حوزه نیز خبر داد.



آموزش آکادمیک در صنعت بازی از انستیتوی ملی بازی سازی تا مرکز رشد (۱۸:۲۴-۹۷/۰۹/۲۱)

قسمت ۱۲۸ پادکست صدای بازی به آموزش آکادمیک در بازی سازی ایران می پردازد. در این قسمت به انستیتوی ملی بازی سازی ایران رفتیم و مهمان این مرکز آموزشی بودیم.

کامیار محبوبیان، مدیر انستیتوی ملی بازی سازی ایران و علیرضا قلندری، کارشناس-مسئول مرکز رشد بازی سازی مهمانان این قسمت ما هستند. از تغییر روند پذیرش تیم ها در مرکز رشد تا هفت خوان ایران بازی و تشکیل دیپارتمان ژورنالیسم بازی در انستیتوی ملی، بخش هایی از صحبت های ما خواهد بود.

علاوه بر این گریزی هم به بازی سازی جهان خواهیم داشت و راجع به مسائل روز صنعت بازی و حواشی آن به بحث و تبادل نظر خواهیم پرداخت. قسمت ۱۲۸ صدای بازی را از دست ندهید و فراموش نکنید که نظرات خود را در شبکه های اجتماعی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با ما به اشتراک بگذارید. شنیدن پادکست در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

<https://www.ircg.ir/s/۳۵a>

شنیدن پادکست در وب سایت شنوتو:

<https://shenoto.com/album/۲۵۳۶۰>

حجت الاسلام مازنی در گفت و گو با مهر مطرح کرد؛ هدف کمیسیون فرهنگی جایگزین کردن اقتصاد فرهنگ با نفت

است (۱۱۰۶-۹۷/۰۹/۱۸)

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با تأکید بر لزوم حمایت بیشتر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت که صنعت بازی های رایانه ای می تواند برای کشور درآمدزا باشد.

حجت الاسلام و المسلمین احمد مازنی در گفت و گو با خبرنگار مهر با تأکید بر لزوم حمایت از صنعت بازی های رایانه ای گفت: باید تمرکزمان روی اقتصاد فرهنگ باشد زیرا این بخش ظرفیت بسیار بالایی برای توسعه اقتصادی کشور دارد، بازی های رایانه ای یکی از این ظرفیت هایی است که در اقتصاد فرهنگ تأثیر بسیاری دارد. او با یادآوری هدف تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از فعالان این عرصه تشکیل شد که این حمایت تأثیراتی در بعد اقتصادی و فرهنگی دارد.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی ادامه داد: دوستان ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش های بسیاری می کنند ولی با این وجود فاصله ای از وضع موجود نسبت به وضع مطلوب وجود دارد. انتظار ما بهتر شدن شرایط است تا بتوانیم با حمایت از فضای داخلی محصولات مان را در این عرصه به کشورهای دیگر صادر کنیم. مازنی با تأکید بر لزوم حمایت دولت از بازی سازان و بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با توجه به ارائه بودجه از سوی دولت، مجلس حمایت های لازم را خواهد داشت. اما اینکه مسولان اجرایی نیز باید حمایت کنند.

او با این توصیه به بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با ارتباطات بیشتر با مجلس تلاش و پیگیری جدی داشته باشد، افزود: انشالله ما در مجلس حمایت های مالی خواهیم داشت البته خودشان هم باید تلاش بیشتری برای حرکت به سمت سرمایه گذاری داشته باشند.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با تأکید مجدد بر اینکه مجلس به خصوص این کمیسیون آمادگی کمک دارد، گفت: هدف ما جایگزینی اقتصاد فرهنگ با نفت است. باید تلاش کنیم از محل مواردی همچون گردشگری، بازی های رایانه ای، صنایع دستی و صنعت سینما برای کشور درآمدزایی کنیم قطعا در این شرایط علاوه بر ایجاد اشتغال در داخل در عرصه بین المللی نیز حضور خواهیم داشت.

در گفت و گو با مهر با یک بازی ساز رایانه ای مطرح شد؛ استارتاپ های بازی به زودی نابود می شوند/بنیاد حمایت

حداقلی هم ندارد (۰۹:۳۷-۹۷/۰۹/۲۱)

هادی نوروزیان می گوید: بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و با وجود تلاش برای ارتقای این صنعت و فرهنگ بومی، محکوم به شکست سنگین مالی هستند.

به گزارش خبرنگار مهر، هادی نوروزیان بازی ساز و یکی از اعضای استودیو بازی سازی بامشی است که بازی خاکستری محصول این گروه در دومین نمایشگاه بین المللی TGC در بین سه تیزر منتخب بازی های ساخته شده ایرانی، به نمایش درآمد. همچنین نوروزیان به عنوان یکی از بهترین بازی های داخلی در حال ساخت در پلتفرم کامپیوترهای شخصی یاد شده است و ناشران بین المللی از جمله کشورهای نظیر هند و چین علاقه به انتشار این محصول را دارند. اما تیم بامشی با مشکلات فراوان مالی پیش رو، امید خود را برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصول خود در بازارهای داخلی و خارجی را از دست داده و شرایط نامناسبی را تجربه می کند. درباره فعالیت هایی که در حوزه بازی سازی انجام می دهید، توضیح بدهید که نوع فعالیت هایتان به چه صورت است و استودیو بازی سازی بامشی چه آثاری را تولید کرده و قرار است ادامه راهی که شروع کرده چگونه برود؟ با توجه به اینکه بازی «خاکستری» تولید مجموعه استودیو شما در فستیوال تی جی سی به خوبی دیده شد چه موقعیتی را در این راه کسب کردید؟

استودیو بازی سازی «بامشی» متشکل از جوانان با انگیزه و متخصص داخلی با تجربه یک دهه بازی سازی و ساخت شبیه سازهای نظامی است. هر فرد در تیم بامشی در زمینه تخصصی خود تجربه سال ها کار تجاری و تحقیقاتی را به دوش می کشد. امروزه صنعت بازی سازی داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی، مشکلات فراوانی نظیر نبود بازی مناسب و کاربر پسند، نبود اعتماد کافی از سوی بازی سازان داخلی به بازی های ساخته شده داخلی، کیفیت پایین بازی های تولید شده در این پلتفرم و ... را همراه خود دارد. به همین خاطر بازی کنندگان داخلی علاقه مند به پلتفرم کامپیوترهای شخصی معمولاً به سمت بازی های خارجی تمایل بیشتری دارند و این امر خواسته یا ناخواسته بازی کنندگان داخلی که عمدتاً در نوجوانی و جوانی هستند را با فرهنگ های دیگر کشورها گره زده است. لذا استودیو بازی سازی بامشی با بررسی و شناسایی سلیقه بازی کنندگان داخلی، سعی در ایجاد شرایطی برای آسایش دوباره بازی کنندگان داخلی با این صنعت رو به رشد، کرده است. از این رو طرح تولید بازی سوم شخص «خاکستری» با هدف انقلابی در زمینه گرافیک و داستان سرایی و روند تجربی بازی مد نظر قرار گرفت. بازی خاکستری با تکیه بر سلیقه بازی کنندگان و استانداردهای اصولی صنعت بازی سازی جهانی، داستان سرایی منطبق بر فرهنگ بومی را در اولویت خود قرار داده است.

این بازی با سرمایه گذاری به مراتب کمتر نسبت به نمونه دیگر بازی های موجود داخلی به گونه ای ساخته شده است که توجه بازی کنندگان و کارشناسان فعال در این حوزه را به خود جلب کرده است.

ساختار حمایتی همگرا به گونه ای برنامه ریزی شده است، تا تیم های بازی سازی تازه کار که در حال تشکیل استارت آپ های جدید و بعضاً قوی در این حوزه هستند شانس برای حضور و یا حتی ثبت نام در این سامانه ندارند(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نظرتان درباره وضعیت بازی های ایرانی در بازار جهانی چیست؟

تعداد بازی های ایرانی موفق که در بازارهای جهانی ورود داشته اند، در قیاس با مجموع بازی های ساخته شده در کشور، کسر قابل ملاحظه ای نیست، این امر حاکی از آن است که صنعت بازی های ویدئویی ایران مسیر مشخصی برای حضور در بازارهای جهانی طی نکرده است.

همایش ها و نمایشگاه های داخلی تا چه اندازه به بازی سازان در پیشرفت کارشان کمک کرده است؟
با نگاهی کلان همایش ها و نمایشگاه های داخلی، بستر مناسبی در جهت ارتباط بازی سازان با یکدیگر و بازی کنندگان است که می تواند زمینه مناسبی جهت شناسایی سلیق بازار داخلی و معرفی محصول (بازی ویدئویی) باشد. این در حالی است که در سال های اخیر نمایشگاه های داخلی با هدف ارتباط بازی سازان داخلی و ناشران خارجی شکل گرفته و متأسفانه بدلیل نبود زیر ساخت های مناسب در جهت ارتباط موثر با ناشران خارجی این اهداف نتیجه مناسبی را در بر نداشته است.
تا چه اندازه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ارتباط هستید و این بنیاد تا چه اندازه توانسته در راستای پیشرفت بازی های رایانه ای، در پیشبرد اهدافتان در راه بازی سازی کمک کند؟

بعد از طی مراحل ساخت بازی و تهیه نسخه ویدئویی جهت ارائه به ناشران و نمایشگاه ها، تیم بامشی سعی در ایجاد ارتباط موثر با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کرد. این ارتباط در نهایت به تشکیل دو جلسه در جهت معرفی مسیر طی شده و بیان مشکلات پیش روی تیم در جهت ساخت بازی با کیفیت ایرانی منجر شد. در نهایت مسیر مشخصی برای احیای تیم بامشی و ایجاد انگیزه در جهت ادامه فرآیند ساخت حاصل نشده است. متأسفانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای مسیر مشخصی برای برون رفت از شرایط پیش رو، به تیم بامشی ارائه نداده و این امید در بین اعضای تیم در حال نابودی است. در شرایط پیش رو، تیم بامشی همانند بسیاری از تیم های بازی سازی داخلی با مشکلات مالی فراوانی روبرو بوده است و متأسفانه این مسیر به زودی منجر به توقف پروژه ساخت بازی «خاکستری» همانند بسیاری از پروژه های دیگر در این حوزه خواهد شد و با توجه به سرمایه گذاری های انجام شده در این پروژه، اعضای تیم بامشی با سخت ترین فشارهای مالی، خاطره تلخی را از این صنعت خواهند داشت. صنعتی که می تواند با مدیریت دلسوزانه و هدفمند، با کمترین میزان سرمایه گذاری، بیشترین بازده را در زمینه فرهنگی و اقتصادی داشته باشد.

امروز مسیری را در حوزه بازی سازی طی می کنیم که در نهایت به نابودی استارت آپ های جوان و فعال در این حوزه منجر خواهد شد. این موضوع آن هم در سال ۱۳۹۷ که با نام «حمایت از کالای ایرانی» نام گذاری شده بسیار ناخوشایند است و انتظار می رود مسئولان مربوطه با نظارت دلسوزانه خود برنامه ای برای برون رفت از وضعیت موجود فراهم آورند.

با توجه به نقدهایی که به بنیاد داشتید، گفتید این ارگان نتوانسته در زمینه بازی های رایانه ای مسیر مشخص و راه برون رفتی برای مشکلات بازی سازان ارائه دهد، در حالیکه بنیاد ساختار حمایتی همگرا را راه اندازی کرده، این ساختار تا چه اندازه می تواند حمایت بازی سازان را به دنبال داشته باشد و برای شما که به عنوان تیمی جوان اما پویا هستید راهگشا باشد؟

بله، تیم بازی سازی بامشی در جلسه ای که در اواسط تابستان گذشته با معاونت حمایتی بنیاد داشته، با این ساختار آشنا شده است. در حالت کلی همواره ساختارهای حمایتی که با هدف حمایت از بازی سازان باشد مورد استقبال همگان قرار می گیرد، اما ساختار حمایتی همگرا به گونه ای برنامه ریزی شده است، تا تیم های بازی سازی تازه کار که در حال تشکیل استارت آپ های جدید و بعضاً قوی در این حوزه هستند شناسی برای حضور و یا حتی ثبت نام در این سامانه ندارند. قطعاً وقتی هدف حمایت از تیم ها و شرکت ها در حوزه بازی سازی باشد، باید برنامه ای در جهت حفظ تیم های متخصص و بعضاً تازه کار در این صنعت وجود داشته باشد تا شاهد عرضه بازی های با کیفیت در پلتفرم های مختلف به بازارهای داخلی و خارجی باشیم. این در حالی است که ساختار همگرا طوری برنامه ریزی شده است که تیم های کوچک را پس زده و در مقابل آن شرکت هایی را که بودجه های مناسبی در جهت ساخت بازی دارند را جذب می کند، این امر در طولانی مدت منجر به حذف تیم های نوپا که بعضاً در تلاش برای ساخت بازی های با کیفیت هستند، می شود و قطعاً این مسیر مناسبی برای عرضه بازی های ایرانی قوی در بازارهای جهانی نیست.
متأسفانه بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و آن ها با وجود تلاش هایی که برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی انجام می دهند محکوم به شکست سنگین و درگیری های ناعادلانه مالی هستند.

با نگاه به عملکرد بنیاد بازی های رایانه ای در سه سال گذشته در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به وضوح می توان جای خالی بازی های ایرانی را حس کرد و این امر در ارتباط مستقیم با برنامه ریزی های نامناسب است. حمایت مالی مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دوره مدیریت پیشین خود منجر به عرضه بازی های با کیفیتی همچون «ارتش های فرازمینی»، «شتاب در شهر» و ... شده است. بسیاری از این شرکت ها با حمایت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آن هم در شرایط سخت مالی و بازگشت سرمایه از طریق عرضه فیزیکی بازی های ساخته شده خود، نتوانسته اند در این صنعت به شکل موثر و ادامه دار حضور پیدا کنند و امروزه شرکت هایی را با درآمد قابل قبول ایجاد کنند. اما در سال های گذشته عملاً با حذف «عرضه فیزیکی بازی» و تغییر رویکرد در حمایت مالی حداقلی از بازی های ساخته شده مشکلات فراوانی برای تیم های بازی سازی ایجاد شده است.

پر واضح است که با حذف عرضه فیزیکی محصول، ارتباط سازندگان بازی های داخلی با خریداران حذف می شود و این امر برگشت سرمایه برای بازی سازان را سخت و بعضاً ناممکن می کند. البته باید این را هم بگویم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر در تلاش برای جایگزینی عرضه دیجیتال بازی های رایانه ای داخلی بوده و سایت هایی را نیز برای این منظور مورد حمایت قرار داده است تا با عرضه دیجیتال بازی های ساخته شده داخلی، بازگشت سرمایه ای را برای شرکت های سازنده به همراه داشته باشد. اما با نگاهی به این سایت ها که با گذشت چندین سال همچنان کاربران محدودی را جذب کرده اند به خوبی میتوان درک کرد که این سایت ها محلی برای فروش بازی های خارجی تبدیل شده اند و عملاً بازی سازان داخلی نمی توانند برای برگشت سرمایه به سایت های ایجاد شده نگاه مطلوبی داشته باشند.
پس با توجه به تمام این ساختارها و حمایت هایی که قرار است از بازی سازان داخلی انجام شود هنوز مشکلات و موانع زیادی برای ساخت بازی وجود دارد، در نگاهی کلان و کلی این نقاط ضعف در کجا است؟

با توجه به تجربه ای که در این صنعت داشته ایم، متأسفانه بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و آن ها با وجود تلاش هایی که برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی انجام می دهند محکوم به شکست سنگین و درگیری های ناعادلانه مالی هستند. نبود سازوکار مناسب در جهت عرضه بازی های ساخته شده به شبکه بازار فروش داخلی و عدم حمایت حداقلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازی های ساخته شده با کیفیت تولید داخل، دو عامل مهم در ایجاد فضای نامتعادل در صنعت بازی های داخلی در پلتفرم های کامپیوترهای شخصی است. برای درک این موضوع می توان نگاهی به عرضه بازی های ساخته شده داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی در سه سال گذشته داشت. تصمیم گیری های نامناسب در حوزه مدیریتی برای این صنعت در نهایت منجر به ورود هرچه (ادامه دارد ...)



ادامه خبر ... بیشتر بازی های نامناسب خارجی منطبق با فرهنگ غرب و هجمه آن ها بر روی نوجوانان و جوانان کشور و حذف بازی های ایرانی خواهد شد. تمامی انتقادات و امیدهای در حال از دست رفتن تیم بازی سازی بامشی در حالی است که بازی «خاکستری» در دومین نمایشگاه بین المللی TGC در بین سه تیزر منتخب بازی های ساخته شده ایرانی در بین سیل بازی های ساخته شده داخلی در مراسم اختتامیه این نمایشگاه، به نمایش گذاشته شده و مورد تشویق و تمجید حضار قرار گرفته است.

بازی «خاکستری» در مصاحبه های مجلات و سایت های خبری تخصصی بازی سازی و همینطور بازدید وزارت محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی و رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از غرفه تیم بازی سازی بامشی، با عنوان یکی از بهترین بازی های داخلی در حال ساخت در پلتفرم کامپیوترهای شخصی یاد شده است و ناشران بین المللی از جمله کشورهایی نظیر هند و چین علاقه به انتشار این محصول را دارند. اما امروز تیم بامشی با مشکلات فراوان مالی پیش رو، امید خود را برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصول خود در بازارهای داخلی و خارجی را از دست داده و شرایط نامناسبی را تجربه می کند. امید است با لطف و درایت مسئولان دلسوز در این حوزه تیم بازی سازی بامشی مسیر مشخص در ارتقا صنعت بازی سازی و فرهنگی کشور را طی کند و سهم خود را در ارتقا فرهنگ ایرانی - اسلامی به سرانجام مطلوب برساند.



بخش بازی های ویدیویی به «جایزه فیروزه» افزوده شد (۱۴۰۵-۹۷/۰۹/۲۴)

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

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

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

بازی سازان علاقه مند به شرکت در این رویداد می توانند تا تاریخ ۷ دی ماه به وبسایت جشنواره مراجعه و در صورت داشتن شرایط لازم در این رویداد ثبت نام کنند. روند عضویت ۳ برگزیده اول این رویداد به عنوان صنایع خلاق معاونت علمی ریاست جمهوری تسهیل خواهد شد.

اهداف کلی رویداد

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

افزایش مصرف آثار و تولیدات فرهنگی ایرانی - اسلامی

تقویت منابع تغذیه فرهنگ ایرانی - اسلامی

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

این رویداد در دو بخش کالا و پژوهش از تاریخ ۱۲ الی ۱۵ دی ماه ۹۷ در محل بوستان گفت و گو برگزار خواهد شد که امکان اجاره غرفه نیز برای بازی سازان فراهم است. بازی سازان می توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر برای ارسال اثر یا خرید غرفه به سایت این جشنواره مراجعه کنند.



استارتاپ های بازی به زودی نابودمی شوند / بنیاد حمایت حداقلی هم ندارد (۱۴۰۵-۹۷/۰۹/۲۰)

به گزارش خبرنگار مهر، هادی نوروزیان بازی ساز و یکی از اعضای استودیو بازی سازی بامشی است که بازی خاکستری محصول این گروه در دومین نمایشگاه بین المللی TGC در بین سه تیزر منتخب بازی های ساخته شده ایرانی، به نمایش درآمد. همچنین نوروزیان به عنوان یکی از بهترین بازی های داخلی در حال ساخت در پلتفرم کامپیوترهای شخصی یاد شده است و ناشران بین المللی از جمله کشورهایی نظیر هند و چین علاقه به انتشار این محصول را دارند. اما تیم بامشی با مشکلات فراوان مالی پیش رو، امید خود را برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصول خود در بازارهای داخلی و خارجی را از دست داده و شرایط نامناسبی را تجربه می کند.

درباره فعالیت هایی که در حوزه بازی سازی انجام می دهید، توضیح بدهید که نوع فعالیت هایتان به چه صورت است و استودیو بازی سازی بامشی چه آثاری را تولید کرده و قرار است ادامه راهی که شروع کرده چگونه برود؟ با توجه به اینکه بازی «خاکستری» تولید مجموعه استودیو شما در فستیوال تی جی سی به خوبی دیده شد چه موقعیتی را در این راه کسب کردید؟

استودیو بازی سازی «بامشی» متشکل از جوانان با انگیزه و متخصص داخلی با تجربه یک دهه بازی سازی و ساخت شبیه سازهای نظامی است. هر فرد در تیم بامشی در زمینه تخصصی خود تجربه سال ها کار تجاری و تحقیقاتی را به دوش می کشد. امروزه صنعت بازی سازی داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی، مشکلات فراوانی نظیر نبود بازی مناسب و کاربر پسند، نبود اعتماد کافی از سوی بازی سازان داخلی به بازی های ساخته شده داخلی، کیفیت پایین بازی های تولید شده در این پلتفرم و ... را همراه خود دارد. به همین خاطر بازی کنندگان داخلی علاقه مند به پلتفرم کامپیوترهای شخصی معمولاً به سمت بازی های خارجی تمایل بیشتری دارند و این امر خواسته یا ناخواسته بازی کنندگان داخلی که عمدتاً در نوجوانی و جوانی هستند را با فرهنگ های دیگر کشورها گره زده است. لذا استودیو بازی سازی بامشی با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بررسی و شناسایی سلاقی بازی کنندگان داخلی، سعی در ایجاد شرایطی برای آشتی دوباره بازی کنندگان داخلی با این صنعت رو به رشد، کرده است. از این رو طرح تولید بازی سوم شخص «خاکستری» با هدف انقلابی در زمینه گرافیک و داستان سرایی و روند تجربی بازی مد نظر قرار گرفت. بازی خاکستری با تکیه بر سلاقی بازی کنندگان و استانداردهای اصولی صنعت بازی سازی جهانی، داستان سرایی منطبق بر فرهنگ بومی را در اولویت خود قرار داده است.

این بازی با سرمایه گذاری به مراتب کمتر نسبت به نمونه دیگر بازی های موجود داخلی به گونه ای ساخته شده است که توجه بازی کنندگان و کارشناسان فعال در این حوزه را به خود جلب کرده است.

ساختار حمایتی همگرا به گونه ای برنامه ریزی شده است، تا تیم های بازی سازی تازه کار که در حال تشکیل استارت آپ های جدید و بعضا قوی در این حوزه هستند شانس برای حضور و یا حتی ثبت نام در این سامانه ندارند.

نظرتان درباره وضعیت بازی های ایرانی در بازار جهانی چیست؟

تعداد بازی های ایرانی موفق که در بازارهای جهانی ورود داشته اند، در قیاس با مجموع بازی های ساخته شده در کشور، کسر قابل ملاحظه ای نیست، این امر حاکی از آن است که صنعت بازی های ویدئویی ایران مسیر مشخصی برای حضور در بازارهای جهانی طی نکرده است.

همایش ها و نمایشگاه های داخلی تا چه اندازه به بازی سازان در پیشرفت کارشان کمک کرده است؟

با نگاهی کلان همایش ها و نمایشگاه های داخلی، بستر مناسبی در جهت ارتباط بازی سازان با یکدیگر و بازی کنندگان است که می تواند زمینه مناسبی جهت شناسایی سلاقی بازار داخلی و معرفی محصول (بازی ویدئویی) باشد. این در حالی است که در سال های اخیر نمایشگاه های داخلی با هدف ارتباط بازی سازان داخلی و ناشران خارجی شکل گرفته و متأسفانه بدلیل نبود زیر ساخت های مناسب در جهت ارتباط موثر با ناشران خارجی این اهداف نتیجه مناسبی را در بر نداشته است.

تا چه اندازه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ارتباط هستید و این بنیاد تا چه اندازه توانسته در راستای پیشرفت بازی های رایانه ای، در پیشبرد اهدافتان در راه بازی سازی کمک کند؟

بعد از طی مراحل ساخت بازی و تهیه نسخه ویدئویی جهت ارائه به ناشران و نمایشگاه ها، تیم بامشی سعی در ایجاد ارتباط موثر با بنیاد ملی بازی های رایانه ای کرد. این ارتباط در نهایت به تشکیل دو جلسه در جهت معرفی مسیر طی شده و بیان مشکلات پیش روی تیم در جهت ساخت بازی با کیفیت ایرانی منجر شد. در نهایت مسیر مشخصی برای احیای تیم بامشی و ایجاد انگیزه در جهت ادامه فرآیند ساخت حاصل نشده است. متأسفانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای مسیر مشخصی برای برون رفت از شرایط پیش رو، به تیم بامشی ارائه نداده و این امید در بین اعضای تیم در حال نابودی است. در شرایط پیش رو، تیم بامشی همانند بسیاری از تیم های بازی سازی داخلی با مشکلات مالی فراوانی روبرو بوده است و متأسفانه این مسیر به زودی منجر به توقف پروژه ساخت بازی «خاکستری» همانند بسیاری از پروژه های دیگر در این حوزه خواهد شد و با توجه به سرمایه گذاری های انجام شده در این پروژه، اعضای تیم بامشی با سخت ترین فشارهای مالی، خاطر تلخی را از این صنعت خواهند داشت. صنعتی که می تواند با مدیریت دلسوزانه و هدفمند، با کمترین میزان سرمایه گذاری، بیشترین بازده را در زمینه فرهنگی و اقتصادی داشته باشد.

امروز مسیری را در حوزه بازی سازی طی می کنیم که در نهایت به نابودی استارت آپ های جوان و فعال در این حوزه منجر خواهد شد. این موضوع آن هم در سال ۱۳۹۷ که با نام «حمایت از کالای ایرانی» نام گذاری شده بسیار ناخوشایند است و انتظار می رود مسئولان مربوطه با نظارت دلسوزانه خود برنامه ای برای برون رفت از وضعیت موجود فراهم آورند.

با توجه به نقدهایی که به بنیاد داشتید، گفتید این ارگان نتوانسته در زمینه بازی های رایانه ای مسیر مشخص و راه برون رفتی برای مشکلات بازی سازان ارائه دهد، در حالیکه بنیاد ساختار حمایتی همگرا را راه اندازی کرده، این ساختار تا چه اندازه می تواند حمایت بازی سازان را به دنبال داشته باشد و برای شما که به عنوان تیمی جوان اما پویا هستید راهگشا باشد؟

بله، تیم بازی سازی بامشی در جلسه ای که در اواسط تابستان گذشته با معاونت حمایتی بنیاد داشته، با این ساختار آشنا شده است. در حالت کلی همواره ساختارهای حمایتی که با هدف حمایت از بازی سازان باشد مورد استقبال همگان قرار می گیرد، اما ساختار حمایتی همگرا به گونه ای برنامه ریزی شده است، تا تیم های بازی سازی تازه کار که در حال تشکیل استارت آپ های جدید و بعضا قوی در این حوزه هستند شانس برای حضور و یا حتی ثبت نام در این سامانه ندارند. قطعاً وقتی هدف حمایت از تیم ها و شرکت ها در حوزه بازی سازی باشد، باید برنامه ای در جهت حفظ تیم های متخصص و بعضاً تازه کار در این صنعت وجود داشته باشد تا شاهد عرضه بازی های با کیفیت در پلتفرم های مختلف به بازارهای داخلی و خارجی باشیم. این در حالی است که ساختار همگرا طوری برنامه ریزی شده است که تیم های کوچک را پس زده و در مقابل آن شرکت هایی را که بودجه های مناسبی در جهت ساخت بازی دارند را جذب می کند، این امر در طولانی مدت منجر به حذف تیم های نوپا که بعضاً در تلاش برای ساخت بازی های با کیفیت هستند، می شود و قطعاً این مسیر مناسبی برای عرضه بازی های ایرانی قوی در بازارهای جهانی نیست.

متأسفانه بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه ای رها شده اند و آن ها با وجود تلاش هایی که برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی انجام می دهند محکوم به شکست سنگین و درگیری های ناعادلانه مالی هستند.

با نگاه به عملکرد بنیاد بازی های رایانه ای در سه سال گذشته در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به وضوح می توان جای خالی بازی های ایرانی را حس کرد و این امر در ارتباط مستقیم با برنامه ریزی های نامناسب است. حمایت مالی مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دوره مدیریت پیشین خود منجر به عرضه بازی های با کیفیتی همچون «ارتش های فرازمینی»، «شتاب در شهر» و ... شده است. بسیاری از این شرکت ها با حمایت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای آن هم در شرایط سخت مالی و بازگشت سرمایه از طریق عرضه فیزیکی بازی های ساخته شده خود، توانسته اند در این صنعت به شکل موثر و ادامه دار حضور پیدا کنند و امروزه شرکت هایی را با درآمد قابل قبول ایجاد کنند. اما در سال های گذشته عملاً با حذف «عرضه فیزیکی بازی» و تغییر رویکرد در حمایت مالی حداقلی از بازی های ساخته شده مشکلات فراوانی برای تیم های بازی سازی ایجاد شده است.

پر واضح است که با حذف عرضه فیزیکی محصول، ارتباط سازندگان بازی های داخلی با خریداران حذف می شود و این امر برگشت سرمایه برای بازی سازان را سخت و بعضاً ناممکن می کند. البته باید این را هم بگویم بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر در تلاش برای جایگزینی عرضه دیجیتال بازی های رایانه ای داخلی بوده و سایت هایی را نیز برای این منظور مورد حمایت قرار داده است تا با عرضه دیجیتال بازی های ساخته شده داخلی، بازگشت سرمایه ای را برای شرکت های سازنده به همراه داشته باشد. اما با نگاهی به این سایت ها که با گذشت چندین سال همچنان کاربران محدودی را جذب کرده اند به خوبی میتوان درک کرد که این سایت ها محلی برای فروش بازی های خارجی تبدیل شده اند و عملاً بازی سازان داخلی نمی توانند برای برگشت سرمایه به سایت های ایجاد شده نگاه مطلوبی داشته باشند. (ادامه دارد ...)

ادامه خبر ... پس با توجه به تمام این ساختارها و حمایت‌هایی که قرار است از بازی سازان داخلی انجام شود هنوز مشکلات و موانع زیادی برای ساخت بازی وجود دارد. در نگاهی کلان و کلی این نقاط ضعف در کجا است؟

با توجه به تجربه‌ای که در این صنعت داشته‌ایم، متأسفانه بازی سازان داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی به شکل ناعادلانه‌ای رها شده‌اند و آن‌ها با وجود تلاش‌هایی که برای ارتقا این صنعت و فرهنگ بومی انجام می‌دهند محکوم به شکست سنگین و درگیری‌های ناعادلانه مالی هستند. نبود سازوکار مناسب در جهت عرضه بازی‌های ساخته شده به شبکه بازار فروش داخلی و عدم حمایت حداقلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بازی‌های ساخته شده با کیفیت تولید داخل، دو عامل مهم در ایجاد فضای نامتعادل در صنعت بازی‌های داخلی در پلتفرم‌های کامپیوترهای شخصی است. برای درک این موضوع می‌توان نگاهی به عرضه بازی‌های ساخته شده داخلی در پلتفرم کامپیوترهای شخصی در سه سال گذشته داشت. تصمیم‌گیری‌های نامناسب در حوزه مدیریتی برای این صنعت در نهایت منجر به ورود هرچه بیشتر بازی‌های نامناسب خارجی منطبق با فرهنگ غرب و هجوم آن‌ها بر روی نوجوانان و جوانان کشور و حذف بازی‌های ایرانی خواهد شد. تمامی انتقادات و امیدهای در حال دست رفتن تیم بازی سازی بامشی در حالی است که بازی «خاکستری» در دومین نمایشگاه بین‌المللی TGC در بین سه تیزر منتخب بازی‌های ساخته شده ایرانی در بین سیل بازی‌های ساخته شده داخلی در مراسم اختتامیه این نمایشگاه، به نمایش گذاشته شده و مورد تشویق و تمجید حضار قرار گرفته است.

بازی «خاکستری» در مصاحبه‌های مجلات و سایت‌های خبری تخصصی بازی سازی و همینطور بازدید وزارت محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی و رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از غرفه تیم بازی سازی بامشی، با عنوان یکی از بهترین بازی‌های داخلی در حال ساخت در پلتفرم کامپیوترهای شخصی یاد شده است و ناشران بین‌المللی از جمله کشورهایی نظیر هند و چین علاقه به انتشار این محصول را دارند. اما امروز تیم بامشی با مشکلات فراوان مالی پیش رو، امید خود را برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصول خود در بازارهای داخلی و خارجی را از دست داده و شرایط نامناسبی را تجربه می‌کند. امید است با لطف و درایت مسئولان دولتی در این حوزه تیم بازی سازی بامشی مسیر مشخص در ارتقا صنعت بازی سازی و فرهنگی کشور را طی کند و سهم خود را در ارتقا فرهنگ ایرانی - اسلامی به سرانجام مطلوب برساند.

تجربیات

گسترش آموزش مهارت‌های بازی سازی در سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای (۱۴۰۳-۹۷/۰۷/۱۸)

عضو شورای هماهنگی بازی‌های رایانه‌ای مطرح کرد:

گسترش آموزش مهارت‌های بازی سازی در سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای

علیرضا طاهریو مدیر کل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای از امکان گسترش آموزش مهارت‌های بازی سازی در قالب تصمیمات شورای هماهنگی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد.

طاهریو با اشاره به پتانسیل‌های سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای گفت:

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای در سه حوزه صنعت، خدمات و کشاورزی فعال است. در حوزه خدمات، یکی از محورهای خدماتی حوزه IT است. در این بخش برخی مشاغل مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای شناخته شده و امکان برگزاری دوره و خدمات آموزشی در این بخش فراهم شده است. این خدمات شامل مشاغلی چون برنامه نویسی بازی‌های رایانه‌ای، مدیر گیم نت، متصدی فروش بازی‌های رایانه‌ای، بازی ساز مقدماتی با موتورهای یونیتی، انیمیشن ساز و چندین و چند شغل دیگر است. مدیر کل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای ادامه داد: تا کنون چنین مشاغلی شناسایی شده و استاندارد شغلی شان تدوین شده است، با این وجود طیف مشاغل در این حوزه فراتر از این تعداد است که در همکاری‌های آتی سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قادر خواهیم بود مشاغل بیشتری را شناسایی کرده و به تدوین استانداردهای این مشاغل بپردازیم.

طاهریو با اشاره به نقش سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای در شورای هماهنگی و کمیته آموزش این شورا گفت:

چنان که اشاره شد در حوزه مشاغل مرتبط با بازی سازی مثل همه حوزه‌های دیگر شغلی بر اساس ضرورت، ما پیش از این برخی مشاغل و استانداردها را ایجاد کردیم. اما با توجه به تاثیرگذاری اقتصادی و فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای به نظر می‌رسد در حال حاضر تقویت بازی‌های بومی در کشور به ضرورت و یکی از دغدغه‌ها تبدیل شده که سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای می‌تواند در همین راستا و با جدی تر شدن این عزم چه در قالب آموزش بازی سازی در مراکز این سازمان و چه در قالب تدوین و توسعه استانداردهای مشاغل به رونق این بخش از صنعت کمک کند.

مدیر کل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای از امکان افزودن بخش بازی سازی به مسابقات ملی مهارت نیز خبر داد و گفت: المپیاد یا مسابقات ملی مهارت هر سال بین ۳۰ تا ۴۰ حرفه آموزشی بین افراد خبره برگزار می‌شود که در صورت وجود عزم و اراده جدی دولت برای توسعه مشاغل این بخش، بازی‌های رایانه‌ای هم می‌توانند در این مسابقات شرکت کنند.

علیرضا طاهریو همکاری‌های مشترک بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای را چنین تشریح کرد:

در رابطه با همکاری‌های مشترک بین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و سازمان فنی و حرفه‌ای علاوه بر اینکه سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای می‌تواند در بخش آموزش بازی سازی فعال شود بنیاد و بازی سازان هم می‌توانند از طریق بازی سازی و گیمیفیکیشن به فرایندهای کلی آموزشی در سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کمک کنند. مدیر کل دفتر بهسازی و نظارت سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای ادامه داد: تقریباً به صورت کلی ۲۵ درصد از دوره‌های آموزشی سازمان را محتوای نظری تشکیل می‌دهند. در این بخش که نیاز به آموزش توریک دارد بازی‌های رایانه‌ای که در جهت آموزش طراحی شده باشند می‌توانند در فرآیند آموزش کمک کننده باشند. می‌توان بازی‌هایی برای آموزش مهارت، آشنایی با مشاغل، کارآفرینی و بسیاری حوزه‌های دیگر تدوین کرد.

طاهریو از امکان همکاری با بنیاد در بخش شناسایی مشاغل حوزه بازی سازی، تدوین استانداردها و تدوین کتب درسی این حوزه نیز خبر داد.

**بخش بازی های ویدیویی به «جایزه فیروزه» افزوده شد (۱۵:۳۴-۹۷/۰۹/۲۴)**

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

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

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

بازی سازان علاقه مند به شرکت در این رویداد می توانند تا تاریخ ۷ دی ماه به وبسایت جشنواره مراجعه و در صورت داشتن شرایط لازم در این رویداد ثبت نام کنند. روند عضویت ۳ برگزیده اول این رویداد به عنوان صنایع خلاق معاونت علمی ریاست جمهوری تسهیل خواهد شد. اهداف کلی رویداد

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

افزایش مصرف آثار و تولیدات فرهنگی ایرانی-اسلامی

تقویت منابع تغذیه فرهنگ ایرانی-اسلامی

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

این رویداد در دو بخش کالا و پژوهش از تاریخ ۱۲ الی ۱۵ دی ماه ۹۷ در محل بوستان گفت و گو برگزار خواهد شد که امکان اجاره غرفه نیز برای بازی سازان فراهم است. بازی سازان می توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر برای ارسال اثر یا خرید غرفه به سایت این جشنواره مراجعه کنند. /منبع مهر

**هدف کمیسیون فرهنگی جایگزین کردن اقتصاد فرهنگ با نفت است (۱۱:۰۷-۹۷/۰۹/۱۸)**

اقتصاد ایران: رییس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با تاکید بر لزوم حمایت بیشتر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت که صنعت بازی های رایانه ای می تواند برای کشور درآمدزا باشد.

حجت الاسلام والمسلمین احمد مازنی در گفت و گو با خبرنگار مهر با تاکید بر لزوم حمایت از صنعت بازی های رایانه ای گفت: باید تمرکزمان روی اقتصاد فرهنگ باشد زیرا این بخش ظرفیت بسیار بالایی برای توسعه اقتصادی کشور دارد، بازی های رایانه ای یکی از این ظرفیت هایی است که در اقتصاد فرهنگ تاثیر بسیاری دارد. او با یادآوری هدف تاسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از فعالان این عرصه تشکیل شد که این حمایت تاثیراتی در بعد اقتصادی و فرهنگی دارد.

رییس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی ادامه داد: دوستان ما در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تلاش های بسیاری می کنند ولی با این وجود فاصله ای از وضع موجود نسبت به وضع مطلوب وجود دارد. انتظار ما بهتر شدن شرایط است تا بتوانیم با حمایت از فضای داخلی محصولات مان را در این عرصه به کشورهای دیگر صادر کنیم. مازنی با تاکید بر لزوم حمایت دولت از بازی سازان و بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: با توجه به ارائه بودجه از سوی دولت، مجلس حمایت های لازم را خواهد داشت کما اینکه مسولان اجرایی نیز باید حمایت کنند.

او با این توصیه به بنیاد ملی بازی های رایانه ای که با ارتباطات بیشتر با مجلس تلاش و پیگیری جدی داشته باشد، افزود: انشاءالله ما در مجلس حمایت های مالی خواهیم داشت البته خودشان هم باید تلاش بیشتری برای حرکت به سمت سرمایه گذاری داشته باشند.

رییس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی با تاکید مجدد بر اینکه مجلس به خصوص این کمیسیون آمادگی کمک دارد، گفت: هدف ما جایگزینی اقتصاد فرهنگ با نفت است. باید تلاش کنیم از محل مواردی همچون گردشگری، بازی های رایانه ای، صنایع دستی و صنعت سینما برای کشور درآمدزایی کنیم قطعا در این شرایط علاوه بر ایجاد اشتغال در داخل در عرصه بین المللی نیز حضور خواهیم داشت.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵



روزهاب

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۷/۰۹/۲۵

