

۱۳۹۷/۱۱/۰۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	جزئیات آکادمی داوری جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	قوانینوز
۲	جزئیات آکادمی داوری جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	شرکتی دانشگاه قوه قضاییه آنا Azad News Agency CASLU
۳	جزئیات آکادمی داوری جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد	بکره ای خبرگزاری آنا bkr
۳	مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های ویدیویی تمدید شد	شرکتی دانشگاه قوه قضاییه آنا Azad News Agency CASLU
۴	تمدید مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های ویدیویی	خبرگزاری برنا boma.news
۵	مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های ویدیویی تمدید شد	قوانینوز
۵	مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های ویدیویی تمدید شد	بکره ای خبرگزاری آنا bkr
۶	کاربران کنسول در ایران ظرف دو سال سه برابر شده اند	قوانینوز
۶	از تذکر تا جریمه و بازداشت	هلمشهری
۷	اعلام آمادگی حوزه علمیه برای همکاری با بنیاد ملی بازی های رایانه ای	حوزه

تعداد محتوا : ۱۰



پایگاه خبری

خبرگزاری

روزنامه

۴

۵

۱



جزئیات آکادمی داوری جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

آکادمی جشنواره بازی های ویدیویی ایران با حضور برندگان سه دوره گذشته جشنواره بازی های ویدیویی ایران و روزنامه نگاران تخصصی این حوزه تشکیل می شود.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران در این باره توضیح داد: در جلسات شورای سیاست گذاری روی این موضوع بحث شد که انتخاب بهترین بازی هر ژانر، با توجه به تعدد آثار و تعداد زیاد ژانرها، برای فهرست محدود و کوچکی از داوران بسیار زمان بر بوده و عملاً ممکن نیست.

وی افزود: نکته دیگر این بود که داوری برای تعداد زیادی جایزه، از سوی یک لیست محدود از داوران ممکن بود ما را گرفتار یک دور تکرار کند. برای حل این موضوعات، در شورای سیاست گذاری تصمیم گرفته شد راهی که دیگر جشنواره های مهم و تأثیرگذار دنیا رفته اند را طی کنیم و در نتیجه آکادمی جشنواره بازی های ویدیویی ایران تشکیل شد.

حاجی میرزایی با بیان این که اعضای آکادمی را دو گروه تشکیل می دهند گفت: گروه نخست شامل بازی سازانی است که در سه دوره گذشته جشنواره جایزه دریافت کرده اند بخشی از این جوایز به افراد حقیقی داده شده که در نتیجه آن فرد عضو آکادمی می شود. بخشی دیگر نیز به مجموعه حقوقی صاحب بازی تعلق گرفته که در این مورد از شرکت بازی سازی خواسته ایم یک نفر نماینده را به عنوان عضو آکادمی معرفی کند. ذکر این نکته هم ضروری است که مجموعه های حقوقی حتی اگر چند جایزه هم در دوره های مختلف جشنواره ببرند، تنها یک نماینده خواهند داشت.

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران ادامه داد: گروه دوم اعضای آکادمی، رسانه های تخصصی این حوزه هستند که هر رسانه در آکادمی دارای یک رای خواهد بود.

وی با بیان این که عضویت در آکادمی جشنواره مادام العمر است گفت: برندگان جدید جشنواره هشتم، به اعضای آکادمی در سال آینده اضافه خواهند شد. حاجی میرزایی افزود: کسانی که در جشنواره بازی داشته باشند، در فهرست داوران اصلی جشنواره نخواهند بود ولی با توجه به این که در آکادمی افراد زیادی عضو هستند رعایت این شرط عملاً غیرممکن است. بنابراین تصمیم گرفته شد افراد امکان امتیازدهی به بازی مورد نظر خود نداشته باشند و صرفاً به داوری سایر بازی ها بپردازند.

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران درباره نحوه محاسبه امتیازات گفت: وزن دو گروه عضو جشنواره یعنی روزنامه نگاران و برندگان جوایز جشنواره یکسان است. به این ترتیب که میانگین امتیاز هر بازی از دو گروه دریافت شده و با در نهایت این دو تمره با وزن مساوی، امتیاز نهایی بازی را تعیین کرده و برندگان بهترین ژانر مشخص خواهند شد.

وی درباره زمان اعلام نهایی فهرست اعضای آکادمی گفت: در حال تماس با افرادی هستیم که مشمول شرایط عضویت در آکادمی هستند و پس از دریافت تاییده آنها، فهرست نهایی اعضا اعلام می شود.

جزئیات آکادمی داوری جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

آکادمی جشنواره بازی های ویدیویی ایران با حضور برندگان سه دوره گذشته جشنواره بازی های ویدیویی ایران و روزنامه نگاران تخصصی این حوزه تشکیل می شود.

به گزارش گروه دانشگاه خبرگزاری آنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران در این باره توضیح داد: در جلسات شورای سیاست گذاری روی این موضوع بحث شد که انتخاب بهترین بازی هر ژانر، با توجه به تعدد آثار و تعداد زیاد ژانرها، برای فهرست محدود و کوچکی از داوران بسیار زمان بر بوده و امکان پذیر نیست.

وی افزود: نکته دیگر این بود که داوری برای تعداد زیادی جایزه، از سوی یک لیست محدود از داوران ممکن بود ما را گرفتار یک دور تکرار کند. برای حل این موضوعات، در شورای سیاست گذاری تصمیم گرفته شد راهی که دیگر جشنواره های مهم و تأثیرگذار دنیا رفته اند را طی کنیم و در نتیجه آکادمی جشنواره بازی های ویدیویی ایران تشکیل شد.

حاجی میرزایی با بیان اینکه اعضای آکادمی را دو گروه تشکیل می دهند، گفت: گروه نخست شامل بازی سازانی است که در سه دوره گذشته جشنواره جایزه دریافت کرده اند بخشی از این جوایز به افراد حقیقی داده شده که در نتیجه آن فرد عضو آکادمی می شود. بخشی دیگر نیز به مجموعه حقوقی صاحب بازی تعلق گرفته که در این مورد از شرکت بازی سازی خواسته ایم یک نفر نماینده را به عنوان عضو آکادمی معرفی کند. ذکر این نکته هم ضروری است که مجموعه های حقوقی حتی اگر چند جایزه هم در دوره های مختلف جشنواره ببرند، تنها یک نماینده خواهند داشت.

دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران ادامه داد: گروه دوم اعضای آکادمی، رسانه های تخصصی این حوزه هستند که هر رسانه در آکادمی دارای یک رای خواهد بود.

وی با بیان این که عضویت در آکادمی جشنواره مادام العمر است گفت: برندگان جدید جشنواره هشتم، به اعضای آکادمی در سال آینده اضافه خواهند شد. حاجی میرزایی افزود: کسانی که در جشنواره بازی داشته باشند، در فهرست داوران اصلی جشنواره نخواهند بود ولی با توجه به اینکه در آکادمی افراد زیادی عضو هستند رعایت این شرط غیرممکن است. بنابراین تصمیم گرفته شد افراد امکان امتیازدهی به بازی موردنظر خود نداشته باشند و صرفاً به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... دآوری سایر بازی‌ها بپردازند.
 دبیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران درباره نحوه محاسبه امتیازات گفت: وزن دو گروه عضو جشنواره یعنی روزنامه نگاران و برندگان جوایز جشنواره یکسان است. به این ترتیب که میانگین امتیاز هر بازی از دو گروه دریافت شده و با در نهایت این دو نمره با وزن مساوی، امتیاز نهایی بازی را تعیین کرده و برندگان بهترین ژانر مشخص خواهند شد.
 وی درباره زمان اعلام نهایی فهرست اعضای آکادمی گفت: در حال تماس با افرادی هستیم که مشمول شرایط عضویت در آکادمی هستند و پس از دریافت تاییدیه آنها، فهرست نهایی اعضا اعلام می‌شود.
 انتهای پیام/۱۴۰۲/۱



جزئیات آکادمی دآوری جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران اعلام شد (۱۴۰۲-۹۷/۱۱/۳۰)

گروه فناوری اطلاعات - آکادمی جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران با حضور برندگان سه دوره گذشته جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران و روزنامه نگاران تخصصی این حوزه تشکیل می‌شود.

به گزارش ایگنا؛ به نقل از بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای؛ محمد حاجی میرزایی، دبیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران با اشاره به جزئیات آکادمی دآوری جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران گفت: در جلسات شورای سیاست گذاری روی این موضوع بحث شد که انتخاب بهترین بازی هر ژانر، با توجه به تعدد آثار و تعداد زیاد ژانرها، برای فهرست محدود و کوچکی از داوران بسیار زمان بر بوده و عملاً ممکن نیست.
 وی افزود: نکته دیگر این بود که دآوری برای تعداد زیادی جایزه، از سوی یک لیست محدود از داوران ممکن بود ما را گرفتار یک دور تکرار کند. برای حل این موضوعات، در شورای سیاست گذاری تصمیم گرفته شد راهی که دیگر جشنواره‌های مهم و تاثیرگذار دنیا رفته اند را طی کنیم و در نتیجه آکادمی جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران تشکیل شد.

حاجی میرزایی با بیان این که اعضای آکادمی را دو گروه تشکیل می‌دهند گفت: گروه نخست شامل بازی‌سازانی است که در سه دوره گذشته جشنواره جایزه دریافت کرده‌اند. بخشی از این جوایز به افراد حقیقی داده شده که در نتیجه آن فرد عضو آکادمی می‌شود. بخشی دیگر نیز به مجموعه حقوقی صاحب بازی تعلق گرفته که در این مورد از شرکت بازی‌سازی خواسته ایم یک نفر نماینده را به عنوان عضو آکادمی معرفی کند. ذکر این نکته هم ضروری است که مجموعه‌های حقوقی حتی اگر چند جایزه هم در دوره‌های مختلف جشنواره ببرند، تنها یک نماینده خواهند داشت.

دبیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران ادامه داد: گروه دوم اعضای آکادمی، رسانه‌های تخصصی این حوزه هستند که هر رسانه در آکادمی دارای یک رای خواهد بود. عضویت در آکادمی جشنواره مادام‌العمر و برندگان جدید جشنواره هشتم، به اعضای آکادمی در سال آینده اضافه خواهند شد.
 حاجی میرزایی افزود: کسانی که در جشنواره بازی داشته باشند، در فهرست داوران اصلی جشنواره نخواهند بود، ولی با توجه به این که در آکادمی افراد زیادی عضو هستند رعایت این شرط عملاً غیرممکن است؛ بنابراین تصمیم گرفته شد افراد امکان امتیازدهی به بازی مورد نظر خود نداشته باشند و صرفاً به دآوری سایر بازی‌ها بپردازند.

دبیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران درباره نحوه محاسبه امتیازات گفت: وزن دو گروه عضو جشنواره یعنی روزنامه نگاران و برندگان جوایز جشنواره یکسان است. به این ترتیب که میانگین امتیاز هر بازی از دو گروه دریافت شده و با در نهایت این دو نمره با وزن مساوی، امتیاز نهایی بازی را تعیین کرده و برندگان بهترین ژانر مشخص خواهند شد.
 وی درباره زمان اعلام نهایی فهرست اعضای آکادمی گفت: در حال تماس با افرادی هستیم که مشمول شرایط عضویت در آکادمی هستند و پس از دریافت تاییدیه آنها، فهرست نهایی اعضا اعلام می‌شود.
 انتهای پیام



مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی‌های ویدیویی تمدید شد (۱۴۰۲-۹۷/۱۱/۳۰)

مهلت ارسال آثار به هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران با توجه به درخواست‌های پرتعداد بازی‌سازان تا دهم بهمن تمدید شد.

به گزارش گروه دانشگاه خبرگزاری آنا از بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران با اعلام این خبر گفت: یکی از تفاوت‌های رویداد ارسال با سال گذشته این است که تنها پروژه‌هایی دآوری خواهند شد که در یکی از بازارهای معتبر داخلی و خارجی به صورت عمومی و یا دسترسی **Early Access** منتشر شده باشند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: با توجه به این رویه جدید و اینکه ثبت و انتشار بازی در بازارها، پیچیدگی های خاص خود را دارد، تعداد زیادی از بازی سازان خواستار تمدید دوباره مهلت شدند تا بتوانند بازی خود را در یکی از بازارها به صورت کامل یا محدود منتشر کنند.

حاجی میرزایی با بیان اینکه جوایز جشنواره امسال هشت برابر شده و همین موضوع جذابیت های زیادی برای بازی سازان ایجاد کرده است، گفت: برای مشارکت حداکثری جامعه بازی سازان در بزرگ ترین جشنواره داخلی این حوزه، تصمیم گرفته شد تا برای آخرین بار و برای ۱۰ روز دیگر تمدید شود. دبیر جشنواره تأکید کرد: با توجه به پروسه طولانی داوری، این مهلت قابل تمدید نیست و پس از دهم بهمن ماه هیچ اثر جدیدی پذیرفته نخواهد شد. وی درباره مسابقه مردمی نیز توضیح داد: امسال برای نخستین بار جوایز مردمی به سه بخش بهترین بازی سال، بهترین به روزرسانی سال و مورد انتظارترین بازی تقسیم شده است.

حاجی میرزایی با بیان اینکه در بخش مورد انتظارترین بازی، بازی سازان باید ویدیویی از پروژه آینده خود را ارسال کنند، گفت: این امکان وجود دارد که پس از ارسال ویدئو و ثبت نام، پیش از مراسم اختتامیه ویدئوی جدید و با کیفیت بالاتری جهت پخش در اختتامیه ارسال شود.

دبیر جشنواره هشتم همچنین با بیان اینکه ارسال فرم و ثبت بازی جهت شرکت در جشنواره را تنها پس از فشردن دکمه «ارسال نهایی فرم» و دریافت ایمیل تأییدیه و کد پیگیری، قطعی می شود، گفت: متقاضیان حضور در جشنواره طبق روال معمول باید فرم ثبت نام را پر کنند. با توجه به اینکه هر تیم یا شرکت بازی سازی ممکن است بیش از یک اثر به جشنواره ارسال کنند، امکان ثبت چند بازی در همان فرم وجود دارد. به این ترتیب که متقاضیان مشخصات بازی را ثبت کرده و روی دکمه «ثبت بازی» کلیک کرده و سپس بازی بعدی خود را ثبت می کنند.

وی ادامه داد: همان طور که در فرم ثبت نام نیز توضیح داده شده، کلیک روی دکمه ثبت بازی برای ارسال نهایی فرم کافی نیست و ثبت نام قطعی، پس از ثبت بازی، با کلیک روی دکمه «ثبت نهایی فرم» در انتهای صفحه انجام می گیرد. همچنین جهت تأیید نهایی ارسال موفقیت آمیز فرم نیز، یک ایمیل حاوی کد پیگیری برای ثبت نام کنندگان ارسال می شود. بنابراین در صورتی که این ایمیل را بازی سازان ظرف یک هفته پس از ثبت نام دریافت نکرده اند، حتماً با دبیرخانه جشنواره تماس بگیرند.

بر این اساس بازی سازان می توانند با مراجعه به سایت irangamefestival.ir تا پایان روز چهارشنبه ۱۰ بهمن اثر خود را ارسال کنند. این آخرین مهلت ثبت آثار خواهد بود.

انتهای پیام/۴۰۲۱



تا دهم بهمن ماه تمدید شد؛ تمدید مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های ویدیویی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

به دلیل زمان نرسیدن برخی از بازی ها در مارکت های دیجیتال و با توجه به درخواست های پرتعداد بازی سازان کشورمان، مهلت ارسال آثار به هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران برای آخرین بار، تا دهم بهمن ماه تمدید شد.

به گزارش سرویس فرهنگ و هنر خبرگزاری برنا؛ به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران با اعلام این خبر گفت: یکی از تفاوت های رویداد امسال با سال گذشته این است که تنها پروژه هایی داوری خواهند شد که در یکی از مارکت های معتبر داخلی و خارجی به صورت عمومی و یا دسترسی **Early Access** منتشر شده باشند.

وی ادامه داد: با توجه به این رویه جدید و این که ثبت و انتشار بازی در مارکت ها، پیچیدگی های خاص خود را دارد، تعداد زیادی از بازی سازان خواستار تمدید دوباره مهلت شدند تا بتوانند بازی خود را در یکی از مارکت ها به صورت کامل یا محدود منتشر نمایند.

حاجی میرزایی با بیان این که جوایز جشنواره امسال ۸ برابر شده و همین موضوع جذابیت های زیادی برای بازی سازان ایجاد کرده است گفت: برای مشارکت حداکثری جامعه بازی سازان در بزرگ ترین جشنواره داخلی این حوزه، تصمیم گرفته شد تا برای آخرین بار و برای ۱۰ روز دیگر تمدید شود.

دبیر جشنواره هشتم تأکید کرد: با توجه به پروسه طولانی داوری، این مهلت قابل تمدید نیست و پس از دهم بهمن ماه هیچ اثر جدید پذیرفته نخواهد شد. وی درباره مسابقه مردمی نیز توضیح داد: امسال برای نخستین بار جوایز مردمی به سه بخش بهترین بازی سال، بهترین به روزرسانی سال و مورد انتظارترین بازی تقسیم شده است.

حاجی میرزایی با بیان این که در بخش مورد انتظارترین بازی، بازی سازان باید ویدیویی از پروژه آینده خود را ارسال کنند، گفت: این امکان وجود دارد که پس از ارسال ویدئو و ثبت نام، پیش از مراسم اختتامیه ویدئوی جدید و با کیفیت بالاتری جهت پخش در اختتامیه ارسال شود.

دبیر جشنواره هشتم همچنین با بیان این که ارسال فرم و ثبت بازی جهت شرکت در جشنواره را تنها پس از فشردن دکمه «ارسال نهایی فرم» و دریافت ایمیل تأییدیه و کد پیگیری، قطعی می شود، گفت: متقاضیان حضور در جشنواره طبق روال معمول باید فرم ثبت نام را پر کنند. با توجه به این که هر تیم یا شرکت بازی سازی ممکن است بیش از یک اثر به جشنواره ارسال کنند، امکان ثبت چند بازی در همان فرم وجود دارد. به این ترتیب که متقاضیان مشخصات بازی را ثبت کرده و روی دکمه «ثبت بازی» کلیک کرده و سپس بازی بعدی خود را ثبت می کنند.

وی ادامه داد: همان طور که در فرم ثبت نام نیز توضیح داده شده، کلیک روی دکمه ثبت بازی برای ارسال نهایی فرم کافی نیست و ثبت نام قطعی، پس از ثبت بازی، با کلیک بر روی دکمه «ثبت نهایی فرم» در انتهای صفحه انجام می گیرد. همچنین جهت تأیید نهایی ارسال موفقیت آمیز فرم نیز، یک ایمیل حاوی کد پیگیری برای ثبت نام کنندگان ارسال می شود. بنابراین در صورتی که این ایمیل را بازی سازان ظرف یک هفته پس از ثبت نام دریافت نکرده اند، حتماً با دبیرخانه جشنواره تماس بگیرند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بر این اساس بازی سازان می توانند با مراجعه به سایت irangamefestival.ir تا پایان روز چهارشنبه ۱۰ بهمن اثر خود را ارسال کنند این آخرین مهلت ثبت آثار خواهد بود.

قوانینوز

مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های ویدیویی تمدید شد (۱۳۹۵-۱۲/۱۱/۰۱)

با توجه به درخواست های پرتعداد بازی سازان کشورمان، مهلت ارسال آثار به هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران برای آخرین بار، تا دهم بهمن ماه تمدید شد.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران با اعلام این خبر گفت: یکی از تفاوت های رویداد امسال با سال گذشته این است که تنها پروژه هایی داوری خواهند شد که در یکی از مارکت های معتبر داخلی و خارجی به صورت عمومی و یا دسترسی **Early Access** منتشر شده باشند. وی ادامه داد: با توجه به این رویه جدید و این که ثبت و انتشار بازی در مارکت ها، پیچیدگی های خاص خود را دارد، تعداد زیادی از بازی سازان خواستار تمدید دوباره مهلت شدند تا بتوانند بازی خود را در یکی از مارکت ها به صورت کامل یا محدود منتشر نمایند. حاجی میرزایی با بیان این که جوایز جشنواره امسال ۸ برابر شده و همین موضوع جذابیت های زیادی برای بازی سازان ایجاد کرده است گفت: برای مشارکت حداکثری جامعه بازی سازان در بزرگ ترین جشنواره داخلی این حوزه، تصمیم گرفته شد تا برای آخرین بار و برای ۱۰ روز دیگر مهلت ارسال آثار تمدید شود. دبیر جشنواره هشتم تأکید کرد: با توجه به پروسه طولانی داوری، این مهلت قابل تمدید نیست و پس از دهم بهمن ماه هیچ اثر جدید پذیرفته نخواهد شد. وی درباره مسابقه مردمی نیز توضیح داد: امسال برای نخستین بار جوایز مردمی به سه بخش بهترین بازی سال، بهترین به روز رسانی سال و مورد انتظارترین بازی تقسیم شده است. حاجی میرزایی با بیان این که در بخش مورد انتظارترین بازی، بازی سازان باید ویدیویی از پروژه آینده خود را ارسال کنند گفت: این امکان وجود دارد که پس از ارسال ویدیو و ثبت نام، پیش از مراسم اختتامیه ویدیوی جدید و با کیفیت بالاتری جهت بخش در اختتامیه ارسال شود. دبیر جشنواره هشتم همچنین با بیان این که ارسال فرم و ثبت بازی جهت شرکت در جشنواره را تنها پس از فشردن دکمه «ارسال نهایی فرم» و دریافت ایمیل تأییدیه و کد پیگیری، قطعی می شود گفت: متقاضیان حضور در جشنواره طبق روال معمول باید فرم ثبت نام را پر کنند. با توجه به این که هر تیم یا شرکت بازی سازی ممکن است بیش از یک اثر به جشنواره ارسال کنند، امکان ثبت چند بازی در همان فرم وجود دارد. به این ترتیب که متقاضیان مشخصات بازی را ثبت کرده و روی دکمه «ثبت بازی» کلیک کرده و سپس بازی بعدی خود را ثبت می کنند. وی ادامه داد: همان طور که در فرم ثبت نام نیز توضیح داده شده، کلیک روی دکمه ثبت بازی برای ارسال نهایی فرم کافی نیست و ثبت نام قطعی، پس از ثبت بازی، با کلیک بر روی دکمه «ثبت نهایی فرم» در انتهای صفحه انجام می گیرد. همچنین جهت تأیید نهایی ارسال موفقیت آمیز فرم نیز، یک ایمیل حاوی کد پیگیری برای ثبت نام کنندگان ارسال می شود. بنابراین در صورتی که این ایمیل را بازی سازان ظرف یک هفته پس از ثبت نام دریافت نکرده اند، حتماً با دبیرخانه جشنواره تماس بگیرند. بر این اساس بازی سازان می توانند با مراجعه به سایت irangamefestival.ir تا پایان روز چهارشنبه ۱۰ بهمن اثر خود را ارسال کنند. این آخرین مهلت ثبت آثار خواهد بود.

به دلیل زمان بر بودن درج بازی ها در مارکت های دیجیتال؛ مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های ویدیویی

تمدید شد (۱۳۹۵-۱۲/۱۱/۰۱)

گروه جامعه - مهلت ارسال آثار به هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران برای آخرین بار، تا دهم بهمن ماه تمدید شد.

به گزارش ایکننا؛ به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی، دبیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران با اعلام این خبر گفت: یکی از تفاوت های رویداد امسال با سال گذشته این است که تنها پروژه هایی داوری خواهند شد که در یکی از مارکت های معتبر داخلی و خارجی به صورت عمومی و یا دسترسی **Early Access** منتشر شده باشند.

وی ادامه داد: با توجه به این رویه جدید و این که ثبت و انتشار بازی در مارکت ها، پیچیدگی های خاص خود را دارد، تعداد زیادی از بازی سازان خواستار تمدید دوباره مهلت شدند تا بتوانند بازی خود را در یکی از مارکت ها به صورت کامل یا محدود منتشر کنند.

حاجی میرزایی با بیان اینکه جوایز جشنواره امسال ۸ برابر شده و همین موضوع جذابیت های زیادی برای بازی سازان ایجاد کرده است گفت: برای مشارکت حداکثری جامعه بازی سازان در بزرگ ترین جشنواره داخلی این حوزه، تصمیم گرفته شد تا برای آخرین بار و برای ۱۰ روز دیگر تمدید شد.

دبیر جشنواره هشتم تأکید کرد: با توجه به پروسه طولانی داوری، این مهلت قابل تمدید نیست و پس از دهم بهمن ماه هیچ اثر جدید پذیرفته نخواهد شد. امسال برای نخستین بار جوایز مردمی به سه بخش بهترین بازی سال، بهترین به روز رسانی سال و مورد انتظارترین بازی تقسیم شده است.

حاجی میرزایی با بیان این که در بخش مورد انتظارترین بازی، بازی سازان باید ویدیویی از پروژه آینده خود را ارسال کنند گفت: این امکان وجود دارد که پس از ارسال ویدیو و ثبت نام، پیش از مراسم اختتامیه ویدیوی جدید و با کیفیت بالاتری جهت بخش در اختتامیه ارسال شود.

دبیر جشنواره هشتم همچنین با بیان این که ارسال فرم و ثبت بازی جهت شرکت در جشنواره را تنها پس از فشردن دکمه «ارسال نهایی فرم» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و دریافت ایمیل تأییدیه و کد پیگیری، قطعی می شود گفت: متقاضیان حضور در جشنواره طبق روال معمول باید فرم ثبت نام را پر کنند. با توجه به این که هر تیم یا شرکت بازی سازی ممکن است بیش از یک اثر به جشنواره ارسال کنند، امکان ثبت چند بازی در همان فرم وجود دارد. به این ترتیب که متقاضیان مشخصات بازی را ثبت کرده و روی دکمه «ثبت بازی» کلیک کرده و سپس بازی بعدی خود را ثبت می کنند.

وی ادامه داد: همان طور که در فرم ثبت نام نیز توضیح داده شده، کلیک روی دکمه ثبت بازی برای ارسال نهایی فرم کافی نیست و ثبت نام قطعی، پس از ثبت بازی، با کلیک بر روی دکمه «ثبت نهایی فرم» در انتهای صفحه انجام می گیرد. همچنین جهت تأیید نهایی ارسال موفقیت آمیز فرم نیز، یک ایمیل حاوی کد پیگیری برای ثبت نام کنندگان ارسال می شود؛ بنابراین در صورتی که این ایمیل را بازی سازان ظرف یک هفته پس از ثبت نام دریافت نکرده اند، حتماً با دبیرخانه جشنواره تماس بگیرید. این اساس بازی سازان می توانند با مراجعه به سایت irangamefestival.ir تا پایان روز چهارشنبه ۱۰ بهمن اثر خود را ارسال کنند. این آخرین مهلت ثبت آثار خواهد بود.

انتهای پیام



قوانینوز

کاربران کنسول در ایران ظرف دو سال سه برابر شده اند (۱۳۹۶-۱۳۹۵)

بیش از نیمی از هزینه های بازیکنان ایرانی در سال ۹۶ برای پلتفرم کنسول بوده است در حالی که ایرانیان تقریباً هیچ سهمی در تولید بازی و سخت افزار کنسول ندارند.

به گزارش فلواتیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در واقع، قیمت بالای کنسول و نیز بازی های کنسولی لورجیتال، مهمترین عامل در سهم بزرگ درآمد بازار این پلتفرم در کشور است. غالب بازیکنان کنسولی، جنسیت مذکر داشته و در بازه سن توجوانی قرار دارند که به همین دلیل، شاید بتوان این پلتفرم را متعلق به پسران نوجوان دانست.

بازی های کنسولی که بسیار مخاطب دارند همان دو بازی فوتبالی FIFA و PES هستند که قاعدتاً مورد پسند این قشر از مخاطبان قرار دارند. جای شگفتی است که تعداد گیرهای کنسولی از سال ۹۴ در طی دو سال تقریباً ۳ برابر شده و براساس داده ها، به نظر می رسد این افزایش، بیشتر متأثر از افزایش چشمگیر تعداد بازیکنان کنسول PS4 باشد.

این کنسول بر روی درآمد بازار بازی های کنسولی نیز به طور عام تأثیر گذاشته و باعث رشد هزینه کرد بازیکنان این پلتفرم شده است. گزارش پیش رو، طرحی از رفتار بازیکنان پلتفرم کنسول را پیش چشمان شما قرار داده و مختصات مصرف بازیکنان کنسولی را در سال ۱۳۹۶ ترسیم می کند.

می توانید گزارش «پلتفرم کنسول: شگفتانه» را از لینک زیر دانلود کنید:

<https://www.ircg.ir/uploads/new/s/2019/01/101506PerianConsoleCloseup139711.pdf>



همشهری

از تذکر تا جریمه و بازداشت

گشت ارشاد یا «طرح ارتقای امنیت اجتماعی» چگونه شکل گرفت؟

گشت ارشاد یا طرح ارتقای امنیت اجتماعی، برنامه اجرایی نیروی انتظامی جمهوری اسلامی ایران بود که در راستای مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی تحت عنوان «طرح جامع عقاف» اجرا شد. این طرح پس از چند جلسه هماهنگی با محمود احمدی نژاد - رئیس جمهور وقت - با همکاری قوه قضائیه، سپاه پاسداران، وزارت اطلاعات، نیروی مقاومت بسیج و... اجرایی شد.

دوم اردیبهشت ۸۵ فعالیت گشت ارشاد تازه آغاز شده بود. در همان زمان، بعضی از مانتوفروشی ها، مانتوهای بلند را جایگزین مانتوهای تنگ و کوتاه کرده بودند. آن زمان هنوز هیچ دستوری برای برخورد با افراد داده نشده بود و مأموران گشت فقط موظف به تذکر دادن بودند. اما همین که چندروز گذشت فرمانده انتظامی تهران از برخورد با مأموران پلیسی که در مواجهه با شهروندان بدرفتاری می کنند، خبر داد. سردار مرتضی طلائی گفت: «تا کنون در راستای فعالیت گشت های ارشاد با هیچ موردی برخورد نکرده ایم که منجر به بازداشت و ارجاع به دادگاه شود، این در حالی است که در صورت ارجاع فرد به دادگاه، مبالغ جریمه نقدی مورد پرداخت، از سوی دادگاه مشخص خواهد شد و این موضوع ربطی به پلیس ندارد». او در همین گفت و گو اشاره کرد که فقط به افرادی تذکر داده شده که به شکل ماتکن به خیابان ها آمده اند. این تذکرات گشت های ارشاد به برخی دختران و زنان از میدان ونک شروع شد. اما پس از یک هفته، سردار طلائی با تشریح عملکرد گشت های ارشاد اعلام کرد: «۱۰ هزار زن و مرد، و ۲۹۰ واحد صنفی تذکر گرفتند». آمار دیگری که در خرداد ماه به اعداد دیگری تغییر کرد: «دستگیری ۱۶۴ نفر و ارشاد بیش از ۳۷ هزار مرد و زن. در این میان ۲۳۰ دستگاه خودرویی که برای بانوان ایجاد مزاحمت کرده بودند نیز شناسایی و متوقف شدند». آن زمان واحدهای گشت ارشاد در ۲۰ نقطه تهران مستقر شدند؛ میدان ونک، میدان هفت حوض، مراکز خرید میلاد تور و قائم و... از ابتدای اجرای طرح ارشاد به ۳۲ هزار و ۱۰۰ نفر از بانوان و هزار و ۶۴۰ نفر از آقایان تذکر داده شد که در این میان ۱۱۹ خانم و ۴۵ مرد به دلیل بی توجهی به تذکرات دستگیر شدند. همچنین به ۷ هزار واحد صنفی تذکر داده شد که در این میان به ۱۹۰ واحد متخلف به صورت کتبی تذکر داده شد که در صورت رعایت نکردن تذکرات پلمب خواهند شد. (ادامه دارد ...)

همایش‌های

(ادامه خبر ...) پس از آن اسماعیل احمدی مقدم -فرمانده وقت نیروی انتظامی- با بالا گرفتن انتقادات و اظهارات غلامحسین الهام -سخنگوی دولت احمدی نژاد- که حمایت دولت از اجرای طرح ارتقای امنیت اجتماعی را انکار کرده بود، ضمن اشاره به تأیید دولت بر مصوبه طرح جامع عقاب گفت: «تاکنون نخواستیم موضوع بند یکم این طرح را عنوان کنیم، اما به دلیل به وجود آمدن این بحث‌ها باید بگوییم براساس بند یکم، تعیین مصادیق حجاب و حد و مرز آن برعهده نیروی انتظامی است؛ از این رو تنها انجام وظیفه کردیم». اما در تابستان ۱۳۸۷ نیروی انتظامی از اختصاص بودجه ۱۰۳ میلیاردی به این طرح و دائمی شدن آن خبر داد. منتقدان، این طرح را دخالت در امور شخصی افراد دانستند. این طرح همچنان ادامه دارد و در سال‌های پس از ۸۵ اتفاقات بسیاری را از سر گذرانده است. کپی راییت و کیفیت بالا؟ سد راه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای

سمیرا رحیمی

تولید بازی‌های جذاب رایانه‌ای مطابق با فرهنگ و باورهای ملی و مذهبی یکی از مسئولیت‌هایی است که بر دوش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد؛ بنیادی که ۱۲ سال از تأسیس آن می‌گذرد و عملکرد ضعیفش در ۱۸ مهر ۱۳۹۷ برای سید عباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یک کارت زرد به ارمغان آورد. این بنیاد که طرح تأسیس آن در جلسه روز ۲۷ اردیبهشت سال ۱۳۸۵ شورای عالی انقلاب فرهنگی به ریاست محمود احمدی نژاد تصویب شد، باید به نهادهای تحت نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تبدیل می‌شد تا در راستای ساماندهی بازی‌های رایانه‌ای فعالیت خود را آغاز کند.

طرح تأسیس این بنیاد پس از مطالعه گسترده‌ای که توسط شورای هنر و دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی انجام شد، با هدف توجه ویژه به ساماندهی تولید بازی‌های رایانه‌ای و تلاش برای تولید این بازی‌ها مطابق با باورهای ملی و مذهبی و ارتقای کیفیت آموزشی این بازی‌ها و همچنین حمایت و هدایت متخصصان کشور در جهت دستیابی به فناوری پیشرفته تولید آنها به تصویب شورای عالی انقلاب فرهنگی رسید.

براساس آمار و محاسبات انجام شده در سال ۸۵، ضعف تولیدات داخلی باعث شده بود تا بیش از ۹۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای موجود در کشور تولید خارج باشند؛ بازی‌هایی که بسیاری از آنها به گفته منتقدان و متخصصان این حوزه، آسیب‌های جدی فرهنگی، اجتماعی و روانی به قشر جوان و نوجوان کشور وارد می‌کردند. ۱۲ سال پس از تأسیس این بنیاد، براساس گفته‌های سیدمرتضی موسویان، رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، همچنان ۹۵ درصد از بازی‌های رایانه‌ای کشور خارجی هستند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در دی ماه سال ۹۷ با اشاره به این موضوع که درصد تولید بازی‌های ایرانی از سال ۹۴ تا ۹۶ از ۱۱ درصد به ۱۴ درصد رسیده است، اعلام کرد: اگر کسی با اطمینان ادعا کند سهم بازی‌های داخلی را در کشور به ۵۰ درصد افزایش خواهد داد، حرفش کارشناسی نیست؛ در بهترین حالت شاید بتوان تا ۲ سال آینده این حجم را به ۲۰ درصد رساند. به گفته او، باید ۲ عامل کیفیت بالای بازی‌های خارجی و نبود قانون کپی راییت در کشور را در دست رفتن بازار بازی‌های رایانه‌ای کشور پذیرفت؛ مردم بازی‌های خارجی را بازی می‌کنند، زیرا ارزان‌تر به دستشان می‌رسد. او معتقد است وقتی به راحتی می‌توان بازی‌های باکیفیت خارجی را به صورت رایگان دانلود کرد، چرا باید کسی برای بازی‌های ایرانی پول بدهد؟ براساس آمار به دست آمده از تعداد بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای کشور تا سال ۱۳۹۶، ۲۸ میلیون نفر بازیکن در ایران وجود دارد که ۴۷ درصد از آنها اهمیتی به رده بندی سنی بازی‌ها نمی‌دهند. همچنین براساس گزارش نمای باز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی Clash of Clans پرطرفدارترین بازی در ایران به شمار می‌رود و پس از آن بازی PES و GTA در رده‌های دوم و سوم بازی‌های پرطرفدار ایران قرار دارند.



آیت الله اعرافی در دیدار مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مطرح کرد: اعلام آمادگی حوزه علمیه برای همکاری با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۵/۱۱/۱۷-۱۳۹۵/۱۱/۱۷)

حوزه/ مدیر حوزه‌های علمیه از اعلام آمادگی مرکز مدیریت حوزه برای همکاری و کمک به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری «حوزه»، آیت الله اعرافی در دیدار مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که در دفتر مدیر حوزه‌های علمیه در قم برگزار شد، گفت: در کنار کتابهای حوزوی مانند فلسفه و منطق... ۴۰ سال در مقوله تعلیم و تربیت با مقوله فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای آشنا هستیم که بازی دیگر در دوره جدید ابزار تعلیم و تربیت و با فرهنگ، فکر و دانش در ارتباط می‌باشد.

مدیر حوزه‌های علمیه افزود: اسلام هم با بازی‌های رایانه‌ای مخالفتی ندارد ولی تأکید بر چارچوب و ضوابط برای بازی‌هایی رایانه‌ای دارد و دلیل این مسئله اهمیت آن است.

امام جمعه قم عنوان کرد: ما هم به عنوان مدیریت حوزه باید با بازی‌های رایانه‌ای و ابزار بسیار مهم انتقال فرهنگ و گفتگویی که در این فضا پدید آمده و می‌تواند زمینه بسیار مناسبی برای فرهنگ سازی و تعمیق ارزشها و باورهای دینی انسانی، ملی و الهی باشد، آشنا تر شویم.

عضو عالی حوزه‌های علمیه با اشاره به محورهای همکاری و تعامل نهاد حوزه و بنیاد افزود: اولین محور همکاری که از سوی دو نهاد می‌تواند مورد توجه قرار گیرد، در بخش تعیین رشته‌ها است. حوزه در آستانه تحقق کلان در رشته سازی و درختواره رشته است. در این رابطه دو سال در حوزه کار شده و الان رشته‌های مختلفی طراحی شده و هدف ما پاسخ گویی به مسائل روز، جامعه و دنیا است.

آیت الله اعرافی گفت: حوزه باید در ارتباط با مسائلی که مربوط به خودش است، به صورت تخصصی ورود کند تا به پاسخ گویی دقیق علمی برسد. وی ادامه داد: در بخش تعیین رشته‌ها، حوزه با بنیاد می‌تواند همکاری کند رشته‌ای تعیین شود، تولید محتوا شود و در همین رابطه درس خارجی ارائه و ارزشگذاری شود تا بهتر بتوان کارها را پیش برد.

مدیر حوزه‌های علمیه افزود: محور دیگر برای همکاری فقه معاصر است. در حوزه کرسی‌های زیادی در بخش فقه معاصر راه اندازی شده است (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) و در ارتباط با مسائل روز و هدف هم پاسخ گویی به نیازی جامعه است و درباره بازی های رایانه ای هم می تواند ورود کند. محتوایی ارائه شود و مورد بحث و بررسی بیشتر قرار دهد.

وی اظهارداشت: محور دیگر برای همکاری، درباره برگزاری دوره های مهارتی کاربردی است. حوزه دربرگزاری دوره های مهارتی بازی های رایانه ای می تواند نقش مهمی ایفاء کند.

امام جمعه قم عنوان کرد: محور دیگر برای همکاری در بحث تبلیغ است. در این بخش می توان با همکاری یکدیگر به قلمروهای جدید رسید و تعامل کرد. عضو عالی شورای انقلاب فرهنگی افزود: یکی دیگر از محورها برگزاری سلسله نشست هایی برای شبکه تبلیغ و مبلغین طرح هجرت است. مبلغین می توانند در این موارد و مسائل مختلف به کمک بیایند و برکات زیادی داشته باشند.

آیت الله اعرافی گفت: از دیگر محورهای تعامل، راه اندازی کارگروهی با حضور معاونین بخش های مختلف حوزه و انجمن علمی حوزه برای رسیدن به دستورالعمل واحد است.

۳۱۳/۴۰

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۷/۱۱/۰۶

