

گزارش دیجیاتو از نشست خبری برنامه عملیاتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ و TGC - دیجیاتو

پدرام بهادری | یکشنبه، ۱۱ تیر ۱۳۹۶

صبح امروز، ۱۱ تیر ماه، نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد تا اطلاعات بیشتری از برنامه های این سازمان در سال جاری و به خصوص در راستای همایش TGC در اختیار اصحاب رسانه قرار بگیرد.

برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ در راه تحقق سه هدف حمایت، نظارت و جریان سازی تدوین شده است و حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در نشست خبری امروز به توضیح و تفسیر این سه هدف پرداخت.

حمایت از بازی سازان داخلی

قدوسی ابتدا در باب موضوع حمایت بنیاد از بازی سازان گفت: «در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریور ماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود، هرمی که پایین ترین سطح آن را دانشجویان و بالاترین آن را بازی سازان شرکت های بزرگ تشکیل می دهند.»



سپس او درباره برنامه های بنیاد برای گسترش انستیتو ملی بازی سازی افزود: «یکی از برنامه های جدید انستیتو برای سال جاری، برگزاری دوره های Power Up است که از میان 60 متقاضی، 24 نفر برای حضور در این دوره ها برگزیده شده‌اند. در واقع، این تعداد، نیروی بازی ساز فعال و حرفه ای کشور را تشکیل می دهند و آماده حمایت از آن ها برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی هستیم.»

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین به ضعف عدم حضور این استنیتو در استان های دیگر کشور اذعان کرد و گفت که برای حل این مشکل، بنیاد تصمیم دارد تا به 5 استان بزرگ کشور نمایندگی دهد.

کریمی قدوسی در ادامه به یکی از بزرگترین دغدغه های بازی سازان ایرانی به خصوص رو پلتفرم موبایل یعنی تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین پرداخت و گفت: «در این راه ما به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران ایجاد شود و در اختیار بازی سازان قرار بگیرد.»

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد که از 23 تقاضای رسیده، با حضور 9 تیم در نمایشگاه گیمزکام آلمان موافقت شده و آخر مرداد ماه امسال، این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت خواهند کرد. نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه نیز یکی دیگر از اهداف بنیاد برای برگزاری غرفه است که اطلاعات تکمیلی آن به زودی اعلام خواهد شد.



برنامه دیگر بنیاد در حمایت از بازی سازان داخلی مربوط به فعالانی می شود که برای سخنرانی در کنفرانس های خارجی ثبت نام کرده و سخنرانی آن ها مورد تایید قرار گرفته است، به گفته مدیر عامل بنیاد، هزینه های سفر این سخنرانان توسط این سازمان پرداخت می شود.

در نهایت کریمی قدوسی از حمایت 20 بازی موبایل و 5 عنوان کامپیوتر گفت: «از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، 150 میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.»

برنامه های جریان ساز

با توجه به اطلاعات منتشر شده از سوی مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای، از برنامه های جریان ساز این سازمان برای سال جاری می توان به راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت و حمایت از 6 پایان نامه و رونمایی از 6 عنوان جدید اشاره کرد.

کریمی قدوسی همچنین اعلام کرد که بنیاد تصمیم دارد هر سال یکی از دانشگاه های برتر کشور را برای برگزاری کنفرانس های مختلف خود انتخاب کند.



او در ادامه صحبت هایش افزود: «ما همچنین با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا اجازه پخش یک برنامه مختص بازی های رایانه ای به مدت 40 دقیقه را کسب کنیم، این برنامه احتمالاً از ابتدای پاییز شروع خواهد شد.»

بنیاد همچنین در تلاش است تا سایت نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) را تا دو هفته آینده رونمایی کند و در همین راستا، 3500 بازی (3000 بازی موبایل و 500 بازی کامپیوتری و کنسولی) امسال توسط این سایت رده بندی خواهند شد.

الکترونیکی شدن تمامی خدمات بنیاد

کریمی قدوسی همچنین در پایان صحبت های خود اشاره کرد که این سازمان در تلاش است تا به زودی تمامی خدمات خود از جمله اعطای مجوز ها و فرآیند اعطای انواع حمایت ها را به صورت الکترونیکی انجام دهد. هدف از این برنامه، الکترونیکی کردن تمامی ساز و کارهای صنعت بازی در کشور و حذف کاغذ از این فرآیندها است.

TGC رویداد

پس از اتمام صحبت های کریمی قدوسی درباره برنامه های بنیاد در سال جاری، نوبت به مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC رسید تا پیرامون اولین رویداد تجاری صنعت بازی در ایران صحبت کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف از برگزاری این رویداد را اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی می داند.

این سازمان امید دارد تا با برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی، فضای امن کشور برای سرمایه گذاری را نشان دهد و شرکت های خارجی را به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق کند.



مهرداد آشتیانی در این نشست خبری گفت: «در نخستین رویداد TGC قرار است 60 سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی مانند طراحی بازی، قسمت های فنی و هنری، مدیریت پروژه و کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید تراز اول بین المللی هستند.

به موازات سخنرانی ها، 6 کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC امسال برگزار خواهد شد که اساتید داخلی و خارجی، دانش خود را در این کلاس های فشرده در اختیار علاقه مندان قرار می دهند.»

او همچنین در توضیح فضای برگزاری این رویداد افزود: «تمامی 1100 متر فضای نمایشگاهی مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما در اختیار بازی سازان و غرفه های آن ها قرار خواهد گرفت. از این فضای بزرگ، 750 متر در اختیار شرکت های تجاری و 350 متر دیگر در اختیار بازی سازان مستقل خواهد بود.»



در آخر آشتیانی اشاره کرد که از بین 120 شرکت حاضر شونده در دوره نخست این همایش، 30 درصد آن ها خارجی هستند که با دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به این رویداد می آیند.

او در پاسخ به سوال یکی از خبرنگاران درباره اهداف آتی این همایش، تاکید کرد: «دوره نخست TGC روی حمایت از بازی سازان داخلی تمرکز داشته است اما بنیاد در دوره های آینده تلاش خواهد کرد تا گام های بعدی را به سمت خاورمیانه و فضای بین المللی بردارد.

نخستین دوره همایش TGC از ساعت 8:30 صبح روز 15 تیر آغاز شده و مراسم اختتامیه و اهدای جوایز مسابقه نیز در روز 16 تیر به پایان می رسد.

[دیجیاتو](#)