

معاون پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای در گفت و گو با «ایران»:

# ایرانی ها ۴۳۰۰ میلیارد تومان خرج بازی های ایرانی کردند

## پای بازی های ایرانی به بازارهای جهانی باز شد

**میترا حلیلی**  
خبرنگار

### آموزش و تربیت نیروی متخصص صنعت بازی

معاون پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: بنیاد به عنوان تنها متولی این حوزه، تربیت نیروی متخصص و معرفی آنها به صنعت را در دستور کار خود قرار داده است. انستیتو ملی بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در این راستا فعالیتی می کند تا مشکل آموزش نیروی متخصص، نسبتاً برطرف شود و نیروهایی جایگزین متخصصینی شوند که مهاجرت کرده اند.

در این انستیتو دوره های آموزشی به صورت ترمیمک یا به صورت کارگاهی در حوزه های مختلف بازی سازی همچون طراحی، برنامه نویسی و هنر برگزار می شود.

وی ادامه داد: «بازی های رایانه ای» هنوز به عنوان یک رشته دانشگاهی مورد توجه قرار نگرفته اند و اکنون تنها دانشکده چند رسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز آموزش این رشته را ارائه می دهد. دانشگاه علم و صنعت نیز مجوز ارائه این رشته را در مقطع کارشناسی ارشد دریافت کرده است هر چند دانشگاه علمی کاربردی نیز در این زمینه فعالیت دارد.

### مهمترین چالش ها

«فریبا علیزاده»، معاون پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای در گفت و گو با «ایران»، «بازی» را یکی از صنایع پردرآمد جهان دانست و یادآور شد: با وجود قدمت ۲۰ ساله این صنعت در ایران نسبت به یک قرن قدمت آن در جهان و همچنین موانع موجود بر سر راه بازی سازان، صنعت «بازی» کشور موفق بوده است.

### صادرات بازی های ایرانی

علیزاده همچنین با اشاره به حضور بازی های ایرانی در بازارهای جهانی، این موضوع را ناشی از حمایت های بنیاد بازی های رایانه ای با یک ساختار همگرا دانست و افزود: بنیاد بین المللی علم و فناوری ریاست جمهوری، ستاد فرهنگسازی اقتصاد دانش بنیان و صنایع نرم و خلاق از شرکت ها و تیم های عضو این ساختار حمایت می کنند.

وی از خدمات این ساختار به ارائه دوره های آموزشی و پژوهشی صادرات محور، تامین فضای کار، حضور در رویدادهای داخلی، ابزارهای تبلیغاتی، بازاریابی و نشر بین الملل و همچنین حضور بازی سازان در رویدادهای بین المللی اشاره کرد. علیزاده با اشاره به اینکه شرکت های متقاضی بعد از ثبت در سامانه از چند منظر از جمله شاخص فرهنگی، شاخص مخاطب و بازار و همچنین شاخص تولید ارزیابی و سپس رتبه بندی می شوند و در یکی از سطوح هرمی همگرا قرار می گیرند، گفت: این تیم ها بر اساس رتبه، خدمات دریافت می کنند.

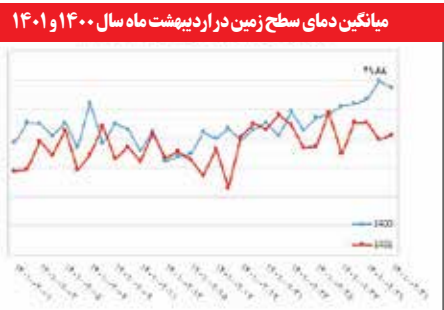
وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات خبر داد

### دسترسی به اینترنت چند صد مگابیتی تا پایان دولت سیزدهم

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: با توسعه شبکه اینترنت مبتنی بر فیبرنوری، بتدریج و تا پایان دولت سیزدهم، دسترسی به سرعت های چند صد مگابیتی برای بسیاری از هموطنان میسر می شود. عبسی زارعیور در صفحه شخصی خود در شبکه های اجتماعی نوشت: تا چند ماه پیش تصور اینکه روزی دو سرعت به نظر می رسید اما با آغاز اجرای کتان پروژه و توسعه شبکه دسترسی مبتنی بر فیبرنوری (fttx) بتدریج و تا پایان دولت سیزدهم، دسترسی به سرعت های چند صد مگابیتی برای بسیاری از هموطنان میسر می شود. وی تأکید کرد: اجرای پروژه دسترسی به فیبرنوری نه تنها کیفیت و سرعت دسترسی را افزایش می دهد و تجربه کاربری را بهبود می بخشد بلکه زمینه اجرای نسل های بعدی ارتباطات چون 5G را به صورت فرایگر فراهم می کند.

زارعیور خاطرنشان کرد: در مراسم روز جهانی ارتباطات اسفال، در هنگام رومانی از نخستین دسترسی های پروژه fttx در شهر بو شهر، سرعت حدود ۹۰۰ مگابیت بر ثانیه را تجربه کردیم. این شبکه پرسرعت در کنار خدمات بومی با کیفیت هم در یک کلمه «شبکه ملی اطلاعات» نامیده می شود، ریز ساخت توسعه همه جانبه و بستر امن برای تحول فناوری پایه کشور در همه بخش ها خواهد بود.

### نقشه ماهواره های دمای روزانه کشور منتشر شد



سازمان فضایی ایران با استفاده از تصاویر ماهواره ای، میانگین دمای سطح زمین کشور در اردیبهشت ماه ۱۴۰۱ را در مقایسه با مدت مشابه سال گذشته پایش و رصد کرده است. سازمان فضایی ایران با استفاده از تصاویر ماهواره سنجشی تراوسنچده مادیس، میانگین دمای روزانه کشور در اردیبهشت ماه سال ۱۴۰۰ و ۱۴۰۱ را بررسی و به نمایش گذاشته است. بررسی داده های ماهواره ای نشان می دهد که میانگین دمای روزانه در اردیبهشت ماه سال ۱۴۰۰، یک روند صعودی داشته در حالی که در اردیبهشت ۱۴۰۱ این روند صعودی دیده نمی شود. همچنین بیشترین مقدار دما حدود ۵ درجه سانتیگراد در تاریخ ۳۰ اردیبهشت ۱۴۰۰ ثبت شده است.

داده های تصاویر ماهواره ترا و سنچنده مادیس از نقشه حداکثر دمای سطح زمین در سطح کشور و مقایسه نقشه های پیشینه دمای اردیبهشت ماه سال ۱۴۰۰ و ۱۴۰۱ نیز نشان می دهد که بیشترین دمای ثبت شده حدود ۶۶ درجه سانتیگراد، مربوط به اردیبهشت ماه سال ۱۴۰۰ است. بیشترین دمای ثبت شده در اردیبهشت ۱۴۰۱ نیز حدود ۶۵ درجه سانتیگراد است. داده های سنجش از دور نشان می دهند که مناطق غرب و شمال غربی کشور، دمای بسیار پایین تری نسبت به مناطق مرکزی و جنوب شرقی کشور دارند.

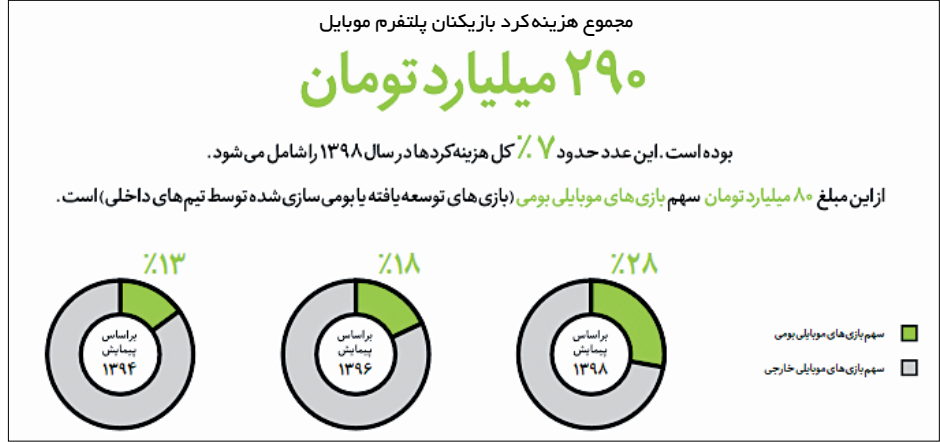
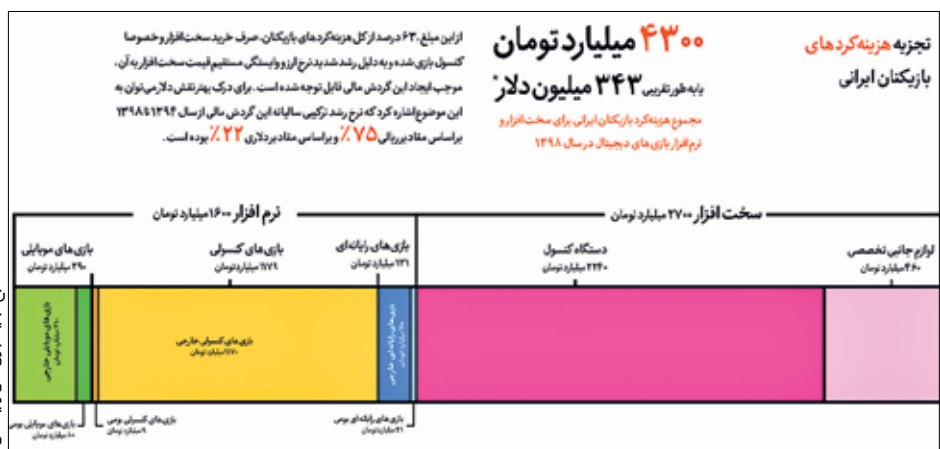
### واتس اپ در اروپا دوباره اختار گرفت

کمیسون اروپا به واتس اپ تا جولای فرصت داد تا توضیح دهد به روز رسانی سیاست حریم خصوصی این پیام رسان، مطابق با قانون مصرف کننده اتحادیه اروپاست. به گزارش ایستا، سازمان مصرف کننده اروپایی و مقامات شبکه اروپایی سازمان های مصرف کننده اعلام کردند واتس اپ تغییرات استفاده از سرویس خود را به شکل روشن و به زبان قابل فهم توضیح نداده است و این رفتار، نقض قانون مصرف کننده اتحادیه اروپا به شمار می رود. مقامات اجرایی کشورهای اروپایی از این اختیار برخوردارند تا شرکت های که قوانین مصرف کننده را نقض می کنند مجازات کنند. شبکه اروپایی سازمان های مصرف کننده که متشکل از دیده بان های مصرف کننده ملی و تحت حمایت کمیسیون اروپاست، در ژانویه نامه ای به واتس اپ ارسال و از این سرویس پیام رسان خواسته بود در خصوص سیاست حریم خصوصی به روز شده خود شفاف سازی کند. رگولاتورهای اروپایی اعلام کردند پاسخ این شرکت در مارس، آنها را قانع نکرد و باعث شد نامه دومی را ارسال کنند.

### امکان بازی ۱۰۰ گیگ بدون کنسول در تلویزیون های هوشمند

مایکروسافت در گام مهمی برای جذب گیمرها بدون استفاده از کنسول، اپلیکیشن ایکس باکس را برای تلویزیون های هوشمند منتشر کرد. به گزارش مایکروسافت اعلام کرد این اپلیکیشن ابتدا برای تلویزیون های هوشمند ۲۰۲۲ سامسونگ منتشر خواهد شد و سپس، توزیع آن را به دیگر سازندگان تلویزیون های هوشمند توسعه خواهد داد. این شرکت اعلام کرد، مشترکان سرویس بازی ابری ایکس باکس می توانند بیش از ۱۰۰ عنوان بازی را در تلویزیون های بازی کنند که می توانند با دسته کنترل های بلوتوثی جفت شوند. پس از رشد ۹۲ درصدی درآمد مایکروسافت از سخت افزار ایکس باکس در سال ۲۰۲۱، این اقدام متهورانه ای از سوی این شرکت محسوب می شود. مایکروسافت اعلام کرد یک اپلیکیشن از ۳۰ ژوئن، در ۲۷ کشور قابل دسترس خواهد شد.

همکاری ایکس باکس با تولیدکنندگان بزرگ تلویزیون در سال ۲۰۲۱ آغاز شد تا بازی های ایکس باکس در دستگاه های بیستری قابل دسترس شوند. بازی، چهارمین حوزه محصول مهم مایکروسافت است و این شرکت قصد دارد مشترکان بیشتری را به سرویس «ایکس باکس گییم پاس» (Xbox Game Pass) جلب کند که ۱۰ دلار در ماه هزینه اشتراک آن است و شامل گزینه اجرای بازی در رایانه شخصی و پخش از طریق ابری است.



این دو پلتفرم و نرخ بالای تبدیل ارز در سال های اخیر، عملاً سهم بازی های بومی از مجموع بازی های کنسولی و رایانه ای کاهش داشته است.

### ۴ بازی ایرانی محبوب

علیزاده با اشاره به آمار آخرین پیمایش ملی در سال ۹۸ گفت: تعداد بازیکنان ما به ۳۲ میلیون نفر با میانگین سنی ۲۲ سال رسیده که به طور متوسط روزانه ۹۳ دقیقه بازی می کنند. همچنین بالغ بر ۴۰ درصد بازیکنان، کودک و نوجوان هستند و ۴۴ درصد آن هم به جوانان (بازه ۱۸ تا ۳۴ سال) اختصاص دارد.

این موضوع نشان می دهد در دوران کرونا مخاطبان بیشتری به این صنعت جذب شده اند. وی همچنین یادآور شد: بازیکنان بیشتر از بازی هایی با ژانر ورزشی، استراتژی، معمایی، تیراندازی و رانندگی استقبال کرده اند و در میان ۱۵ بازی محبوب آنها نام ۴ بازی ایرانی «باقلوا»، «آمیروز»، «منجرزه» و «quiz of kings» به عنوان بزرگترین بازی آنلاین ایرانی دیده می شود.

سالانه ۴۶ درصد افزایش یافته است. علیزاده خاطرنشان کرد: طبق آمار این پیمایش، مجموع هزینه کرد بازیکنان ایرانی در پلتفرم های کنسول و یارانه، حدود ۴ هزار میلیارد تومان بوده است که از این رقم، ۲ هزار و ۷۰۰ میلیارد تومان صرف خرید سخت افزار شده و هزار و ۳۰۰ میلیارد تومان نیز مجموع هزینه های نرم افزاری بازیکنان بوده است.

طبعاً در بخش سخت افزار سهم چندانی برای محصولات بومی نمی توان متصور بود اما در بخش نرم افزار، از مجموع هزینه کردها ۹ میلیارد تومان سهم بازی های کنسولی و ۱۲ میلیارد تومان نیز سهم بازی های رایانه ای بومی بوده است. (بازی های بومی شامل بازی هایی است که توسط تیم های داخلی توسعه داده شده یا بومی سازی شده است). اگرچه هزینه کرد برای بازی های بومی کنسولی و رایانه ای طی سال های ۹۴ تا ۹۸ با نرخ رشد ترکیبی سالانه ۴۷ درصد افزایش یافته ولی به دلیل افزایش بالای بازی های خارجی روی

رایانه ای یاد آور شد: پیمایش جدید بنیاد بازی های رایانه ای در پایان تابستان سال جاری انجام خواهد شد تا آمار به روز رسانی شود و بتوان برنامه ریزی بهتری برای توسعه صنعت «بازی» داشت.

### استقبال از بازی های موبایلی بومی

وی درباره آمار تفکیکی هزینه کرد بازیکنان بر پلتفرم های مختلف نیز گفت: در این میان، هزینه کرد بازیکنان پلتفرم موبایل در مجموع ۲۹۰ میلیارد تومان بوده که معادل ۷ درصد کل هزینه کرد بازیکنان را تشکیل می دهد. همچنین ۸۰ میلیارد تومان از این رقم، سهم بازی های موبایلی بومی بوده است که نسبت به سال های قبل از آن رشد مناسبی نشان می دهد. بر این اساس، میزان هزینه کرد برای بازی های موبایلی بومی طی سال های ۹۴ تا ۹۸ با نرخ رشد ترکیبی

معاون پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای یاد آور شد: هرچند بالغ بر ۱۵۰ تیم و شرکت در حوزه بازی سازی فعال هستند ولی در سال ۱۴۰۰ تعداد ۳۲ شرکت و ۳۴ تیم عضو این ساختار در سطوح مختلف قرار گرفتند که برخی از بازی ها صادر و در عرصه بین المللی ارائه می شوند. به گفته وی، در حال حاضر ۸۶ بازی که تیم ای شرکتشان عضو همگرا هستند با هدف انتشار بین المللی در بنیاد بازی های رایانه ای توسعه پیدا کرده اند که از این تعداد، ۴۹ بازی در فروشگاه های خارجی ارائه شده اند، ۱۵ بازی در حال توسعه هستند و ۲۲ بازی هم در مرحله اولیه توسعه با هدف انتشار بین المللی قرار دارند.

### ۵۰۰ میلیون تومان، حداقل بودجه ساخت بازی باکیفیت

معاون پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای در پاسخ به سوالی درباره میزان بودجه مورد نیاز بازی ساز برای تولید یک «بازی» یاد آور شد: نمی توان به این سؤال پاسخ روشنی داد چون هزینه و زمان تولید بازی بستگی به مواردی همچون پیچیدگی بازی، گیم پلی، پلتفرم، ژانر بازی و... دارد اما به طور کلی می توان گفت هزینه و زمان مورد نیاز برای تولید بازی های موبایلی نسبت به دو پلتفرم دیگر تقریباً کمتر است. علیزاده حداقل هزینه مورد نیاز برای ساخت یک بازی با کیفیت ۵۰۰ میلیون تومان عنوان کرد.

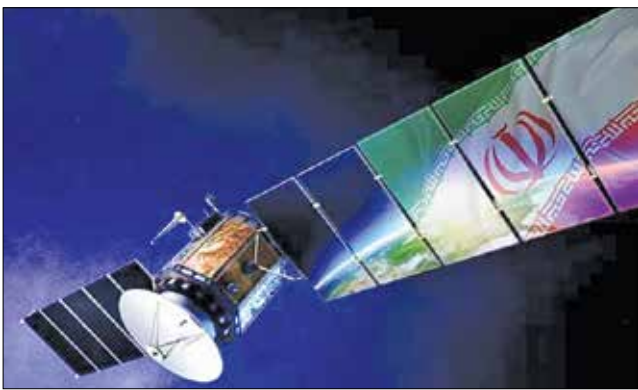
### هزینه کرد ۴۳۰۰ میلیاردی بازیکنان

علیزاده درباره میزان درآمد بازی سازان ایرانی هم با اشاره به انجام یک پیمایش ملی دوسالانه توسط بنیاد بازی های رایانه ای گفت: طبق آخرین آمار مربوط به پیمایش سال ۱۳۹۸ و احصای میزان هزینه کرد و گوی مصرف، در این سال، بازیکنان تقریباً حدود ۳۳۰۰ میلیارد تومان (حدود ۳۴۳ میلیون دلار) با نرخ دلار آن زمان در بخش های مختلف بازی، هزینه کرده اند.

به گفته وی، هزینه کرد به معنای درآمد نیست چرا که در هزینه کرد، بخشی از درآمدها مانند تبلیغات درون برنامه ای، درآمدهای سازمان های ارائه دهنده خدمات ریز ساخت ها و... در نظر گرفته نشده است بنابراین می توان گفت مجموع درآمد صنعت «بازی»، بیش از این رقم است. معاون پژوهش بنیاد بازی های

## رئیس سازمان فضایی ایران اعلام کرد

# ۵ برنامه جدی برای استفاده از محصولات فضایی بخش خصوصی



رئیس سازمان فضایی ایران گفت: مجموعه های سازنده ماهواره ملزم می شوند از محصولات دانش بنیان بومی که از سازمان فضایی و آزمایشگاه بین المللی تأییدیه دریافت کرده اند، برای ساخت ماهواره استفاده کنند. به گزارش ایرنا، «حسن سالاریه» افزود: اکنون تعدادی از شرکت های دانش بنیان ادعای ساخت محصولات فضایی را دارند از این رو پنج برنامه جدی سازمان فضایی ایران، در بخش خصوصی پیگیری می شود. اولین برنامه، شناسایی محصولات فضایی با قابلیت به کارگیری در شرکت های دانش بنیان است.

معاون وزیر ارتباطات افزود: سعی داریم با ارائه خدمات برای آزمایش و تست، محصولات آنها را به سمت استاندار سازی ببریم. در اکثر مواقع تأییدیه لازم در آزمایشگاه های خود ارائه می شود. در گام بعدی پس از دریافت تأییدیه سازمان فضایی، محصول برای دریافت استانداردهای بین المللی باید به کشورهای دیگر ارسال شود. در این مسیر، سازمان فضایی برای تأمین منابع و مذاکره با کشورهای دیگر، اقدام های لازم را انجام می دهد تا محصولات در یک آزمایشگاه فضایی معتبر، تأییدیه دریافت کنند.

رئیس سازمان فضایی ایران گفت: پس از دریافت تأییدیه از سازمان فضایی و آزمایشگاه بین المللی، واجب می شود که از این محصول برای ساخت ماهواره استفاده کنیم و به مجموعه هایی که با ما قرارداد دارند اعلام کنیم برای ساخت ماهواره باید

## حذف بد افزار های تبلیغاتی با یک نرم افزار



Ultra Adware Killer نرم افزار حرفه ای و ویژه برای حذف بد افزار های تبلیغاتی است که عملکردی بسیار ساده دارد اما می تواند با قدرت بالایی با این بد افزارها مقابله کند. با استفاده از این نرم افزار امنیت سیستم شما به صورت کامل حفظ شده و از ورود بد افزارها به سیستم تان به طور کلی جلوگیری می شود. از سوی دیگر این نرم افزار باعث بهبود کارایی سیستم شما می شود و دیگر بد افزارها نمی توانند باعث کند شدن کامپیوتر شده و برایتان دردسرساز شود. همچنین گفتنی است که این نرم افزار از ورود و اجرای تبلیغات ناخواسته تبلیغاتی، پلاگین های تبلیغاتی، نمایش نتایج ناخواسته در جست و جوی... جلوگیری می کند که این موضوع کمک بزرگی به کاربران خواهد بود.

همچنین از دیگر ویژگی های این نرم افزار می توان به قابلیت ریست کردن مرورگرهای کروم و فایرفاکس به تنظیمات پیش فرض اشاره کرد. بهتر است بدانید که نرم افزار Ultra Adware Killer سبک است و با سرعت بالایی که دارد می تواند به دلیل داشتن کارایی دقیق، بهترین گزینه برای جلوگیری از اجرای پاپ آپها باشد.

اگر شما هم می خواهید این نرم افزار را بر سیستم خود اجرا کنید بهتر است بدانید که برای کار با آن، تنها کافی است دکمه استارت را بزنید و صبر کنید تا کار اسکن تمام شود و بعد از اتمام اسکن، موارد یافت شده را پاک کنید. کار با این نرم افزار به همین راحتی است. اگر قصد دارید این نرم افزار را در اختیار داشته باشید می توانید آن را از وب سایت WWW.P30.world.com به صورت رایگان بارگذاری کنید و از امکانات آن بهره بگیرید.

نرم افزار آنتیلین

هستیم تا با همکاری این سازمان، نظام نظارت بر حوزه فضا را راه اندازی کنیم. چرا که بسیاری از پروژه های فضایی به دلیل نوسان بها متوقف یا زمان بر شده اند.

وی درباره استفاده از سرریزهای حوزه فضایی در صنایع دیگر گفت: سرریز فناوری، محصولی است که برای صنعت فضایی ساخته می شود، اما می توان در صنایع دیگر نیز از آن استفاده کرد. متولی این بخش صرفاً سازمان فضایی نیست، ما صنعت را رشد می دهیم، قراردادهای مختلف منعقد می کنیم و سرویس های ماهواره ای ارائه می دهیم، اما در بخش سرریزها، آنها باید در بخش های دیگر مانند خودروسازی استفاده شوند. کاری که سازمان فضایی انجام می دهد تشویق و ترغیب مجموعه ها به ایجاد شرکت های دانش بنیان برای فروش محصول در کاربردهای دیگر است.

سالاریه افزود: اگر محصولی در صنعت ماهواره ساخته شود که بتوان از آن در صنایع دیگر استفاده کرد، ما در سازمان پژوهشگاه فضایی این بستری را فراهم خواهیم کرد تا سرریزهای این حوزه وارد صنایع دیگر شوند، مانند باتری که تولید اولیه آن برای صنعت فضایی است اما اکنون به محصول مورد استفاده روزانه تبدیل شده است. این سرریزها در گذشته از خارج تأمین و وارد کشوری می شدند اما اکنون این فناوری به تثبیت رسیده و با هزینه های کمتر در سایر بخش ها استفاده می شود. تصمیم اینکه صنعت خودروسازی با صنایع مشابه از این امکان استفاده کنند یا نه با خودشان است و ما علاقه مند به این همکاری هستیم.

این محصول را از شرکت دانش بنیانی که مورد تأیید است خریداری کنند. ما از هر شرکتی که قصد داشته باشد این تأییدیه ها را دریافت کند، استقبال کرده و در این مسیر کمک شان می کنیم.

وی درباره نحوه همکاری با شرکت های دانش بنیان در گام بعدی افزود: چند سالی است که پژوهشگاه فضایی ایران، بستری را فراهم کرده تا شرکت های دانش بنیان برای نیازهایی که در این حوزه وجود دارد، طرح هایی را ارائه کنند که محصول نهایی آن می تواند در ساخت ماهواره مورد استفاده قرار بگیرد.

سالاریه تصریح کرد: اقدام سوم خرید تضمینی محصولات فضایی است که با شرکت های حرفه ای تر انجام می دهیم. چند شرکت در کشور ما فعال هستند که معتقدند توانایی ساخت ماهواره را دارند. در این بخش کاری به ساخت ماهواره نداریم،