



**آفتاب یزد- گروه اجتماعی:** بازی های ویدئویی جاذبه بسیاری برای همه به ویژه کودکان و نوجوانان دارد،بیشتر بازی‌های رایانه‌ای نیازمند تصمیم‌گیری و واکنش سریع کاربر هستند؛دانشمندان عصب‌شناس دانشگاه روچستر نیویورک به این نتیجه رسیدند که انجام بازی‌های رایانه‌ای موجب سبب تمرین مغز برای تصمیم‌گیری سریع می‌شود، بازی‌های‌این نظیر شبیه‌سازی موقعیت‌هایی که باید در آن به سرعت تصمیم گرفت کاربر را عادت می‌دهد تا به سرعت اطلاعات محیطی رابررسی و بلافاصله به آنها واکنش دهد. برخی معتقدند این بازی ها سبب افزایش خوشونت می‌شوند و برخی می گویند محاسن این بازیها و ورزش فکری آنقدر زیاد است که نباید به این موضوع صحه گذاشت . اما واقعیت بازی های ویدئویی چیست؟ محاسن و معایب این بازیها چیست؟ محدودیت سنی دارند؟ چه نهادهایی بر این امر نظارت دارند؟ آیا گیم صنعتی مهم و تاثیر گذار بر اقتصاد هست ؟برای پاسخ به این سوالاتا به سراغ کسری کریمی طار کارشناس بازی های ویدئویی و داور چند دوره جشنواره بازی رقتمیم که دستی در داستان نویسی بازی دارد و در رادیو و تلویزیون به عنوان کارشناس بازی و در مطبوعات به شاخصه منتقد بازی‌های ویدئویی او را می‌شناسیم.
**گفت وگویی آفتاب یزد**با این منتقدبازی که این روزها به عنوان کارشناس بازی در برنامه سلام صبح بخیر مشغول به کار است را در ادامه می خوانید.

**آیا میتوان گیم یا بازی را یک صنعت نامید؟**
بله صد در صد می‌توان گیم را یک صنعت نامید، چرا که بر اساس آخرین گزارش ها درآمد سالانه صنعت گیم در جهان نزدیک به ۱۵۰ میلیارد دلار است! بنابر این اگر گیم را نتوان صنعت نامید چه چیزی را می‌توان صنعت نامید؟ اگر بازی را در دسته سرگرمی قرار بدهیم ا وقت متوجه خواهیم شد که در آمد گیم حتی از صنعت سینماهم بیشتر است اما اینکه بگوئیم گیم در ایران هم صنعت است یا خیر، موضوع دیگری است که برای پرداختن به آن باید ابعاد مختلفی را در نظر گرفت و تیزب به بحث کارشناسی دارد.

**آیا منتقدین بازی در کشور ما چه کارهایی انجامی دهند؟**

انجمن منتقدین در صنعت گیم بسر گرفته از همان منتقدینی است که در صنعت سینما داریم اما این منتقدین در بازی تفاوت هایی با منتقدین سینما دارند، یکی از این فرق ها این است که چون شروع کار نقد نوشتن برای بازی در کشور ما با نوشتن نقد بازی های خارجی بوده بسیاری از منتقدان سواد انگلیسی قابل قبولی دارند. البته هنوز هم صنعت بازی خارجی خیلی بزرگتر است، از طرفی بازی های بزرگ ایرانی هم تعدادشان محدود است. در نتیجه چون نقد بازی از اوایل دهه ۸۰ به صورت رسمی از بازی های خارجی شروع شده، شخصی که نقد را می نویسد باید تقریبا به زبان انگلیسی مسلط باشد، همین موضوع سبب می شود که شخص علاوه بر نقد نوشتن پیش نمایش آن را هم بنویسد. البته در سالیات بازی های خارجی پیش نمایش بازی ها وجود دارد چرا که خبرنگاران خارجی بازی را انجام داده اند و پیشنهاداتشان را نوشته‌اند، بنابر این از همان ابتدا ترجمه این پیش نمایش ها هم بخشی از کار منتقد خبر و محسوب می شده. علاوه بر این نوشتن خبر و ترجمه خبرهای خارجی هم از جمله کارهای منتقدان بازی داخلی است.

**آیا کسانی که بازی می‌کنند چطور پول درمی‌آورند؟**

بستگی به شخص دارد، بازی یک سرگرمی است مثل این است که بگوئیم کسی که فیلم می بیند چطور پول در می آورد؟
خب هزار مدل ممکن است که بتواند پول در بیاورد و هزار تا شغل داشته باشد!
اما جا چیزی داریم به نام ورزش های الکترونیک یا ESports، از معروفترین عناوین ورزش های الکترونیک هم در کشور fifa و pss است که بازی های فوتربال معروفند، این بازی ها را از آن جهت نام می بریم که اکثرآ مخاطب های عام آن را می شناسند البته بازی های مشهور دیگری هم هستند که جزو ورزش های الکترونیک محسوب می شوند.یک سری افراد آن ها را بازی می کنند و در تورنمنت های پول درمی آوردن دقیقا مثل کسانی که در یک تورنمنت فوتبال یا بسکتبال مسابقه می دهند و پول در می آورند. این تورنمنت ها هم به صورت تیمی برگزار می شود و هم صورت فردی، تورنمنت های تیمی معمولاک گروه به همراه مربی تیم به این مسابقات می رود و در مسابقات فردی هم خود شرکت کنند به صورت فردی شر کت می کنند. یکسری افراد دیگری هم هستند که اصطلاحا به آن ها «لستریم» گفته می شود، آن ها به صورت زنده از بازی کردن خودشان فیلم می‌گیرند، در سایت هایی مثل توییچ فاندئو ویدئوهایشان را در یوتیوب و آپارات می‌گذارند و حتی خود آپارات بخشی را به این افراد اختصاص



**در گفت و گوی آفتاب یزد با کسری کریمی طار مطرح شد**

# «گیم» یکی از مهمترین صنعت‌های غیر نفتی دنیاست!

**بازی وظیفه ای ندارد به اجتماعی بودن افراد کمک کند. مثل این است که از یک منتقد سینما ببرسیم کدام فیلم بر اجتماعی بودن مخاطب تاثیر گذار است! واقعا نمی توان چیزی را گفت اما مواردی وجود دارد که بازی در آن ها تاثیر دارد. برای مثال بیماری هایی هستند که بازی در آن ها تاثیر دارد چرا که ذهن بیمار را پرت می کند؛ برای مثال ممکن است برای بیماران سرطانی که درد زیادی را متحمل می شوند بازی چیز خوبی باشد چون ذهن آن ها را پرت می کند. برای افراد آلزایمری یا کسانی که میخوابند ذهنشان کمی تمرین داشته باشد بازی سر گرمی مناسبی است**

تورنمنت ها هم هستند که برای شرکت های سازنده در آمد را هستند. در صنعت گیم دو محصول وجود دارد که یکی از آن ها پریمیوم است و محصول دیگری فریمیوم است. پریمیوم یعنی اینکه بازی را می‌خرند و بابت آن پول پرداخت می کنند،بازی های فرمیوم هم مثل اکثر بازی های موبایلی است که شما بازی را به صورت رایگان دریافت می کنید، سازنده با استفاده از یکسریترفند سعی می کند پول در بیاورد. بازی های فریمیوم برای اینکه بتوانند در آمد داشته باشند باید تعداد زیادی کاربر داشته باشند چون از ا صد درصد افرادی که بازی های فریمیوم را بازی می‌کنند ۹۵ در صد آن ها پولی هزینه نمی کنند تنها ۵ یا ۶ در صد افرادی هستند که پول پرداخت می کنند، یعنی یک بازی اگر یک میلیون کاربر داشته باشد تنها ۵ درصد آن ها حاضرند برای ادامه بازی پول پرداخت کنند اینجااست که هر چه تعداد کاربران بیشتر باشد پول بیشتری دریافت می کنند.

تورنمنت ها هم هستند که برای شرکت های سازنده در آمد را هستند. در صنعت گیم دو محصول وجود دارد که یکی از آن ها پریمیوم است و محصول دیگری فریمیوم است. پریمیوم یعنی اینکه بازی را می‌خرند و بابت آن پول پرداخت می کنند،بازی های فرمیوم هم مثل اکثر بازی های موبایلی است که شما بازی را به صورت رایگان دریافت می کنید، سازنده با استفاده از یکسریترفند سعی می کند پول در بیاورد. بازی های فریمیوم برای اینکه بتوانند در آمد داشته باشند باید تعداد زیادی کاربر داشته باشند چون از ا صد درصد افرادی که بازی های فریمیوم را بازی می‌کنند ۹۵ در صد آن ها پولی هزینه نمی کنند تنها ۵ یا ۶ در صد افرادی هستند که پول پرداخت می کنند، یعنی یک بازی اگر یک میلیون کاربر داشته باشد تنها ۵ درصد آن ها حاضرند برای ادامه بازی پول پرداخت کنند اینجااست که هر چه تعداد کاربران بیشتر باشد پول بیشتری دریافت می کنند.

**آیا در کشور ما امید به آینده گیم و بازی هست؟ آینده صنعت بازی را چطور ارزیابی می‌کنید؟**
اگر امید را این طور معنی کنیم که ما اینجا بنشینیم و منتظر باشیم تا بازی های خوب بیاید، خب بله امید هست چون همیشه بازی های خوب می آیند اما اینکه صنعت منظور، امید به صنعت داخلی گیم است که باید بگوئیم در حال حاضر نسبت به گذشته صنعت گیم در کشور ما خیلی بهتر شده است. اگر بگوئیم صنعت گیم در کشور ما در بهترین حالت ۱۸ سال عمر دارد که ندارد و خیلی کمتر از این است، در حال حاضر صنعت گیم خیلی بهتر از چندسال پیش است برای مثال شاهدیم که این روزها بازی های موبایلی پول در می آورند و خیلی از شر کت ها اینترنتی و سخت افزاری هم به صورت اسپانسر ، سرمایه گذار یا حتی شتاب دهنده در توسعه این بازی ها دخیل می شوند. به همین دلیل هم می توان گفت اوضاع خیلی بهتر از قبل است ولی باز هم نمی توان گفت اوضاع این صنعت در کشور ما مناسب است چرا که در آمد حاصل از آن باید خیلی بیشتر از این موارد باشد چیزی که هست این است که گیم تا کنون در کشور ما توانسته خودش را به عنوان یک صنعت نصفه و نیمه نشان بدهد، اما آینده اصلا مشخص نیست، فعلا به دلیل تحریم ها خیلی از بازی های ایرانی را اجازه نمی دهند در مارکت های خارجی قرار بگیرد و برای مثال عناوین ایرانی را از «پل استور » پاک می کنند! پیش از این بازی های موبایلی را سازنده با ترفند های خاصی می توانست در این مارکت ها قرار دهد اما در حال حاضر نمی توانسد بازی های بزرگتر را هم که سازنده مجبور است با ناشران خارجی کار کند و خیلی از مواقع هم ناشران خارجی برای اینکه بازی را تحریم نکنند نمی گوید که این بازی ایرانی است! این طوری به نفع دو نفر هم هست هم طرف ایرانی بازی اش را منتشر می کنند و هم طرف خارجی ممالعت می کند از اینکه جلوی عرضه بازی اش را در کشورهای اروپایی و آمریکایی بگیرند! اگر فروشگاه های بزرگ بازی های ایرانی را تحریم نکنند اوضاع صنعت بازی در کشور ما خیلی بهتر از این خواهد شد، الان هم نمی توان گفت خیلی بد است اما می توانست خیلی بهتر از این باشد.

**آیا در دنیا بازی هایی وجود دارد که علاوه بر سرگرمی هم منارف دیگری هم داشته باشد؟**
بله مثلا خیلی بازی ها هستند که برای برخی بیماری ها مثل آلزایمر طراحی شده اند چون ذهن را هوشیار تر و قدرتمند تر می کنند، در موضوعات اجتماعی و سیاسی هم تم هایی وجود دارد اما خیلی سعی نمی شود که از این تم ها استفاده شود، دلیل آن هم کاملا اقتصادی است که به فرهنگ هم مربوط می شود. شما بازی می سازید که در بازی از یکسری کشور ها ساینمایی می کنید یا شعار سیاسی علیه آن ها می کنید یا مثلا برخی کشور ها را قهرمان می کنید، تاثیر منفی که دارد این است که متوعد می شوید در منطقه بازی شما طرفداری پیدا نمی کند و یا اینکه بازی ممنوع می شود! بازی مثل سینمای هالیوود نیست که بگوئیم فروش داخلی این موضوع تاثیر دهنده که زیاد بازی کردن و اعتیاد به بازی یکی از اختلال های رفتاری است و این موضوع توسط کمیسیون جهانی بهداشت ثبت شده است. در رابطه با تاثیرات منفی بازی کردن می توان گفت زیاد بازی کردن مثل فعالیت بازی دیگری اگر خارج از اندازه و زیاد صورت بگیرد می تواند تاثیر منفی داشته باشد، زیاد بازی کردن ذهن را خسته می کند، برای چشم خوب نیست و به آن آسیب می زند، درباره تاثیرات مثبت آن هم می توان گفت بازی های معمایی یک ژانر در بازی است که به شدت ذهن

تورنمنت ها هم هستند که برای شرکت های سازنده در آمد را هستند. در صنعت گیم دو محصول وجود دارد که یکی از آن ها پریمیوم است و محصول دیگری فریمیوم است. پریمیوم یعنی اینکه بازی را می‌خرند و بابت آن پول پرداخت می کنند،بازی های فرمیوم هم مثل اکثر بازی های موبایلی است که شما بازی را به صورت رایگان دریافت می کنید، سازنده با استفاده از یکسریترفند سعی می کند پول در بیاورد. بازی های فریمیوم برای اینکه بتوانند در آمد داشته باشند باید تعداد زیادی کاربر داشته باشند چون از ا صد درصد افرادی که بازی های فریمیوم را بازی می‌کنند ۹۵ در صد آن ها پولی هزینه نمی کنند تنها ۵ یا ۶ در صد افرادی هستند که پول پرداخت می کنند، یعنی یک بازی اگر یک میلیون کاربر داشته باشد تنها ۵ درصد آن ها حاضرند برای ادامه بازی پول پرداخت کنند اینجااست که هر چه تعداد کاربران بیشتر باشد پول بیشتری دریافت می کنند.

**آیا در کشور ما امید به آینده گیم و بازی هست؟ آینده صنعت بازی را چطور ارزیابی می‌کنید؟**
اگر امید را این طور معنی کنیم که ما اینجا بنشینیم و منتظر باشیم تا بازی های خوب بیاید، خب بله امید هست چون همیشه بازی های خوب می آیند اما اینکه صنعت منظور، امید به صنعت داخلی گیم است که باید بگوئیم در حال حاضر نسبت به گذشته صنعت گیم در کشور ما خیلی بهتر شده است. اگر بگوئیم صنعت گیم در کشور ما در بهترین حالت ۱۸ سال عمر دارد که ندارد و خیلی کمتر از این است، در حال حاضر صنعت گیم خیلی بهتر از چندسال پیش است برای مثال شاهدیم که این روزها بازی های موبایلی پول در می آورند و خیلی از شر کت ها اینترنتی و سخت افزاری هم به صورت اسپانسر ، سرمایه گذار یا حتی شتاب دهنده در توسعه این بازی ها دخیل می شوند. به همین دلیل هم می توان گفت اوضاع خیلی بهتر از قبل است ولی باز هم نمی توان گفت اوضاع این صنعت در کشور ما مناسب است چرا که در آمد حاصل از آن باید خیلی بیشتر از این موارد باشد چیزی که هست این است که گیم تا کنون در کشور ما توانسته خودش را به عنوان یک صنعت نصفه و نیمه نشان بدهد، اما آینده اصلا مشخص نیست، فعلا به دلیل تحریم ها خیلی از بازی های ایرانی را اجازه نمی دهند در مارکت های خارجی قرار بگیرد و برای مثال عناوین ایرانی را از «پل استور » پاک می کنند! پیش از این بازی های موبایلی را سازنده با ترفند های خاصی می توانست در این مارکت ها قرار دهد اما در حال حاضر نمی توانسد بازی های بزرگتر را هم که سازنده مجبور است با ناشران خارجی کار کند و خیلی از مواقع هم ناشران خارجی برای اینکه بازی را تحریم نکنند نمی گوید که این بازی ایرانی است! این طوری به نفع دو نفر هم هست هم طرف ایرانی بازی اش را منتشر می کنند و هم طرف خارجی ممالعت می کند از اینکه جلوی عرضه بازی اش را در کشورهای اروپایی و آمریکایی بگیرند! اگر فروشگاه های بزرگ بازی های ایرانی را تحریم نکنند اوضاع صنعت بازی در کشور ما خیلی بهتر از این خواهد شد، الان هم نمی توان گفت خیلی بد است اما می توانست خیلی بهتر از این باشد.

**سیستم اقتصادی گیم و درآمد آن به چه صورت است؟**
بزرگترین بخش این است که سازندگان بازی را می سازند و مشتری هم آن را می خرد. یکسری

**در رابطه با تاثیرات منفی بازی کردن می توان گفت بازی کردن مثل فعالیت های دیگری اگر خارج از اندازه و زیاد صورت بگیرد می تواند تاثیر منفی داشته باشد، زیاد بازی کردن ذهن را خسته می کند، برای چشم خوب نیست و به آن آسیب می زند، درباره تاثیرات مثبت آن هم می توان گفت بازی های معمایی یک ژانر در بازی است که به شدت ذهن را باز می کند. در انگلستان متدی باب شده که به بیمار های آلزایمری یا افراد مسن بازی می دهند تا انجام بدهند، برای اینکه به نوعی فعالیت مغزی محسوب می شود و مثل ورزش مغز است اما باید درست از آن استفاده شود**

**آیا کدام بازی ها به اجتماعی بودن افراد جامعه کمک می‌کنند؟**

بازی وظیفه ای ندارد به اجتماعی بودن افراد کمک کند. مثل این است که از یک منتقد سینما ببرسیم کدام فیلم بر اجتماعی بودن مخاطب تاثیر گذار است! واقعا نمی توان چیزی را گفت اما مواردی وجود دارد بازی در آن ها تاثیر دارد. برای مثال بیماری هایی هستند که بازی در آن ها تاثیر دارد چرا که ذهن بیمار را پرت می کند، برای مثال ممکن است برای بیماران سرطانی که درد زیادی را متحمل می شوند بازی چیز خوبی باشد چون ذهن آن ها را پرت می کند، برای افراد آلزایمری یا کسانی که میخوابند ذهنشان کمی تمرین داشته باشد بازی سرگرمی مناسبی است. البته یک بحث منفی هم وجود دارد که می گویند بازی کردن سبب می شود که فرد مزوی شود که البته این موضوع به فرد بازی کننده خیلی بستگی دارد و این موضوع ر انمی توان به همه گیمر ها نسبت داده، شخصیت فرد در این موضوع خیلی موثر است.

**آیا کشورهایی هستند که صنعت بازی در اقتصاد آنها تاثیر گذار باشد؟**

صد در صد کشور هایی هستند که صنعت بازی در اقتصاد آن ها تاثیر گذار است. بازی یکی از مهمترین صنعت های غیر نفتی دنیاست بر اساس آخرین آمار سال ۲۰۱۸ در آمد چین از صنعت بازی ۲۷ میلیارد دلار بوده است. این مبلغ به اندازه ای زیاد است که به راحتی می تواند در اقتصاد یک کشور تاثیر گذار باشد. در آمد آمریکا از این صنعت ۳۰ میلیارد دلار بوده و در آمد ژاپن حدود ۱۲ میلیارد دلار است! مسلما اگر این در آمد ها از یک کشور گرفته شود تاثیر بسزایی در اقتصاد آن خواهد داشت نکته مهم این است که بزرگترین بازار گیم دنیا آسیای شرقی است یعنی آمریکا، بزرگترین بازار گیم دنیا را در دست ندارد و آسیای شرقی مخصوصا کشور های چین، ژاپن و کره جنوبی در این صنعت پیشتاز هستند و سال به سال هم در آمد بازی آن ها افزایش پیدا می کند. در چین نزدیک به ۲۰۰ میلیون گیمر وجود دارد و برای همین هم شرکت های چینی ا قدر بزرگ هستند که شر کت های آمریکایی را می خردند. آنقدر صنعت بازی در چین بزرگ است!

**بازی چه تاثیری بر حس رقابت پذیری و توانایی تحمل شکست انسان ها دارد؟ به نظر تو این حس را در جهت مثبت افزایش می‌دهد یا در جهت منفی؟**

برای پاسخ به این سوال باید از یک جامعه شناسی که با گیم آشنایی کامل دارد کمک گرفت. ولی به هر حال به دلیل حس برتری که در وجود دارد آدم ها وجود دارد، همه بردن را دوست دارند و گیم دقیقا همانجایی است که تو می توانی تجربه بردن را بار ها و بارها داشته باشی این بردن حس خوبی به آدم می دهد و در واقع اگر از هر چیزی حالتان بد باشد با همین حس بردن می توانی حس خوبی پیدا کنی! البته این یکد موضوع شخصی است و شاید بعضی ها اینطور نباشند اما اصول این است که افراد بعد از هر برد حسن خوبی پیدا می کنند.

<p><b>آگهی تغییرات شرکت تعاونی سلامت یاران کویر ایساتیس به شماره ثبت ۱۷۵۲۹ وشناسه ملی ۰۷۴۸۲۹۵۳ یا ۱۴۰۵ به استناد صورتجلسه مجمع عمومی عادی مورخ ۰۲/۰۶/۱۳۹۸، برابرتاییدیه به شماره ۱۵۹۹۹۰۱ مورخ ۰۱/۰۳/۱۳۹۸، اداره تعاون کار و رفاه اجتماعی شهرستان یزد تصمیمات ذیل اتخاذ شد: <b>آقای احمددهقان به کدملی ۰۹۸۶۷۸۷۰۹۸۶۵۵ به عنوان بازرس اصلی و آقای محمدحسین نیوکوران به کدملی ۰۷۱۲۴۴۳۳۲۰۴ به عنوان بازرس علی البجل برای یک سال مالی انتخاب گردید.</b> <b>سرمایه شرکت از مبلغ ۰۰۵۰۰۰۰۰۰ ریال به مبلغ ۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریالی بانام که تامایر پرداخت شده میباشد افزایش یافت وماده مربوطه در اساسنامه اصلاح گردید. ۲</b> <b>اداره کل ثبت اسناد و املاک استان یزد اداره ثبت شرکت ها و موسسات غیرتجاری یزد</b></b></p>
<p><b>آگهی تغییرات اشرکت غدیر انرژی کاسپین گیلان سهامی خاص به شماره ثبت ۱۷۴۱۹ وشناسه ملی ۰۹۶۸۰۴۹۵۰۱۴۰۵ به استتاد صورتجلسه هیئت مدیره مورخ ۰۳/۰۸/۱۳۹۷، تصمیمات ذیل اتخاذ شد: <b>آقای مهدی رضایی به سمت رئیس هیئت مدیره و خانم افروز علمی به سمت نائب رئیس هیئت مدیره و آقای محمدرضارودپیش زاده فومنی به سمت مدیرعامل وعضو هیئت مدیره کلهریک به مدت دوسال انتخاب گردید.</b> <b>دو حوق امضای آقای مهدی رضایی و خانم افروز علمی همرا به با مهر شرکت و اوراق عادی و اداری با امضا مدیر شرکت به امضا مشترک آقای مهدی رضایی و خانم افروز علمی همرا به با مهر شرکت اعتبار می باشد. ۲</b> <b>اداره کل ثبت اسناد و املاک استان یزد اداره ثبت شرکت ها و موسسات غیرتجاری یزد</b></b></p>
<p><b>آگهی تغییرات شرکت یگان کلید را بین سهامی خاص به شماره ثبت ۱۷۰۵۵ وشناسه ملی ۰۷۴۲۰۶۸۸۰۱۴۰۵ به استناد صورتجلسه هیئت مدیره مورخ ۰۲/۰۵/۱۳۹۷، آقای محمدرضا طالبی نسب به سمت رئیس هیئت مدیره ـ آقای حمیدرضا ذاکریان به سمت نائب رئیس هیئت مدیره ـ آقای محمدرضا طالبی نسب به سمت عضو هیئت مدیره ـ آقای علی اکبر زارع همت آبادی به شماره ملی ۰۱۴۵۴۶۰۳۰۴ به سمت مدیر عامل خارج از اعضای هیئت مدیره برای مدت دوسال انتخاب گردیدند. <b>وق امضای کلیه اسناد و اوراق بهادار و تعهدآور شرکت از قبیل چک ، سفته ، بروات ، قرار دادها و عقود اسلامی با امضا، رئیس هیئت مدیره و یک نائب رئیس هیئت مدیره همرا به با مهر شرکت معتبر می باشد. ۲</b> <b>اداره کل ثبت اسناد و املاک استان یزد اداره ثبت شرکت ها و موسسات غیرتجاری یزد</b></b></p>

<p><b>مفقودی</b></p> <p>برگ سبزی، کارت ماشین، بیمه و سند کمپانی خودرو سوناتا رنگ بژ مدل ۲۰۰۷ به شماره پلاک ایران ۳۸-۵۲۱-۴۱ به شماره موتور ۰۴GFKCY۵۹۲۷۰۴ و شماره شاسی KMHEU۴۱CPV۸۳۸۳۲۳ بنام خانم مینا سیفی پورقنعه مفقود گردیده و از درجه اعتبار ساقط می باشد.</p>
<p><b>مفقودی</b></p> <p>سند کمپانی خودرو سواری پژو ۲۰۶ آریان رنگ خاکستری متالیک مدل ۱۳۸۸ به شماره موتور ۰۸۶۱۷-۱۳۵۸۸۰۰ و شماره شاسی ۳۵۹۱۲۰NAAP۱FE۹AJ مفقود گردیده و از درجه اعتبار ساقط می باشد.</p>
<p><b>مفقودی</b></p> <p>برگ کمپانی خودرو ۲۰۶ رنگ سفید روغنی مدل ۸۸ به شماره موتور ۰۶۵۳۲۸-۶۵۱۸۸۰۱۴ و شماره شاسی ۰۹۸۹۹۸-NAAP۰۳ED۴۰۹J مفقود گردیده و از درجه اعتبار ساقط می باشد.</p>

<p><b>مفقودی</b></p> <p>برگ سبزی و سند کمپانی سواری پارس خودرو مدل ۱۳۹۷ به شماره شاسی: ۰۱۴۴۶-BBJ۰۳PH۳۲۰NAP به شماره موتور ۰۲۶-۸۵۰-۴G۰۸۵۰۶L۶LBو به شماره پلاک- ۳۸ ایران-۱۷۴-۱۱ به نام زهرا نور زهره لسته حاجی سمرانی مفقود گردیده و فاقد اعتبار می باشد.</p>
---

<p><b>مفقودی</b></p> <p>برگ سبزی و سند کمپانی سواری پارس خودرو مدل ۱۳۹۷ به شماره شاسی: ۰۱۴۴۶-BBJ۰۳PH۳۲۰NAP به شماره موتور ۰۲۶-۸۵۰-۴G۰۸۵۰۶L۶LBو به شماره پلاک- ۳۸ ایران-۱۷۴-۱۱ به نام زهرا نور زهره لسته حاجی سمرانی مفقود گردیده و فاقد اعتبار می باشد.</p>
<p><b>آفتاب در خدمت شما:</b></p> <p>آفتاب در خدمت شماست و آماده پاسخگویی به سوالات شماست. لطفاً با ما تماس بگیرید. شماره تلفن: ۰۳۴۰۳۴۰۳۴۰ آدرس: تهران، خیابان ولیعصر، پلاک ۳۴۰، واحد ۳۴۰</p>
<p><b>مقاله های پیشنهادی:</b></p> <p>توجه: این مقاله صرفاً جهت آشنایی است و جایگزین تشخیص پزشک نیست. برای تشخیص دقیق، لطفاً به پزشک مراجعه کنید.</p>

