



رده‌بندی بازی‌ها هم برای خودشان داستانی دارند و به همین سادگی و «الله بختکی» نیست! این بنیاد کتاب‌هایی را در این سال‌ها تدوین کرده که معیارهای این نهاد را برای تأیید صلاحیت و رده‌بندی سنی معلوم می‌کند.

چرا بنیاد ملی بازی‌ها مهم است؟!

نگفتیم آقای دکتر مینایی سئوالات ما را حدس می‌زنند؟!

هنوز سؤال بعدی‌مان را مطرح نکرده بودیم، که خودشان بحث را بردند به سمت جواب سؤالی که می‌خواستیم بپرسیم؛

«علت حساسیت مقام معظم رهبری برای تأسیس چنین نهادی، چند نکته بود. سرمایه‌گذاران این بازی‌ها، اهداف خاصی را از طراحی و ساخت محصولاتشان دنبال می‌کنند. یعنی ترویج سکولاریسم و ورود به عرصه جنگ نرم. آن‌ها از بازی به عنوان سلاحی قدرتمند، برای هجوم فرهنگی به کشورهای اسلامی استفاده می‌کنند. یعنی همان هدفی که هالیود دنبال می‌کند؛ اما این هدف در رسانه بازی، به شکلی بسیار قوی‌تر دنبال می‌شود. حساسیت رسانه بازی، واقعا بیش از حد تصور است و پیش از فرمایش رهبر انقلاب در مورد لزوم وجود تشکیلاتی برای کنترل این رسانه، هیچ کدام از مسئولین به این فکر نیفتاده بودند».

نوجه‌ای که روی دست اوستا آمد!

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران، در ادامه نکاتی را مطرح می‌کند که حساسیت بازی‌های رایانه‌ای را بیش از پیش مشخص می‌کند:

«ببینید؛ بازی در حقیقت یک رسانه است که در غرب اهداف ضدفرهنگی و ضد اسلامی‌اش را از همان ابتدا چنان با قدرت دنبال کرد که از سال ۲۰۰۴ از رسانه هالیود و موسیقی هم پیشی گرفت. این پیش افتادن هم در بحث درآمدزایی محسوس است و هم در بحث جذب مخاطب. در حقیقت رسانه بازی، رسانه پیشتاز دنیاست!»

چرا ما بازی‌های خفن نمی‌سازیم؟!

آقای مینایی در پاسخ به این سؤال که چرا کشور ما نمی‌تواند بازی‌هایی به قوت بازی‌های خارجی بسازد، می‌گوید:

«ساخت بازی‌های رایانه‌ای دو زیر ساخت عمده احتیاج دارد؛ ۱. نرم‌افزارهای خاص این کار ۲. تربیت نیروهای

اشاره:

سال ۱۳۸۶ بود که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به فرمایش مقام معظم رهبری راه‌اندازی شد. با توجه به اهمیت موضوع بازی‌های رایانه‌ای لازم بود که بر عرضه بازی‌های رایانه‌ای نظارت شود و به همین دلیل، این تشکیلات در کنار بنیاد ملی فارابی، که مخصوص فیلم است، افتتاح شد و زیر نظر وزارت ارشاد به فعالیت پرداخت.

از همان بدو تأسیس بنیاد، آقای دکتر مینایی ریاست هیئت مدیره آن‌را به عهده گرفت و برای پرونده ویژه این شماره، چه مصاحبه‌ای بهتر از مصاحبه با ایشان؟!

ما چه اهدافی داریم؟

با حوصله و شمرده جواب‌مان را می‌دهد و گاهی که انگار سؤال ما را از ذهن‌مان خوانده باشد، پیشاپیش جواب آن‌ها را هم لابه‌لای جواب به یک سؤال دیگر می‌گوید.

دکتر مینایی در مورد مهم‌ترین اهداف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: «ما دو هدف بزرگ داریم؛ ۱- کنترل و نظارت بر بازی‌های خارجی که روانه بازار می‌شوند. ۲- ساخت و حمایت بازی‌های داخلی.

برای کنترل بازی‌های خارجی یک نظام رده‌بندی تعیین کرده‌ایم که تمام بازی‌ها را با آن معیارسنجی و رد یا تأیید می‌کنیم. همچنین تمام بازی‌های ساخت داخل یا خارج کشور، از طریق این بنیاد، برای رده‌های سنی مختلف رده‌بندی می‌شوند.»

رئیس همه بازی‌ها

مصاحبه‌ای با رئیس
هیئت مدیره بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای ایران



جدیدترین بازی‌های Made in iran

دیماه

۲۹

ش ۱۳۶



میرمهنا

قرن ۱۷ میلادی خلیج فارس و جزیره
خارک توسط نیروهای کمپانی هند
شرقی اشغال شده است.
بازی «میر مهنا» فضای آن سال‌ها را
بازسازی می‌کند.



شمشیر نادر

خط اصلی داستان «شمشیر نادر»،
چگونگی قیام نادر و آزادسازی ایران
از دست افغان‌ها توسط او و سرداران
وفادارش کریمخان زند و محمدحسن
خان قاجار را بازگو می‌کند.



زندگی جدید سارا

«زندگی جدید سارا» یک بازی سوم شخص
است که به زندگی یک دختر دانشجو
می‌پردازد که از یک شهرستان خیالی
شبیه‌سازی شده به دانشگاهی در شهری
بزرگ می‌آید، برخورد با مشکلات و رفع
موانع تحصیلی، مراحمی است که کاربر باید
آن‌ها را طی کند.



آسمان در

این بازی را یادتان هست؟ چند شماره
پیش از این بود که بازی «آسمان در»
را در صفحه معرفی بازی‌های آنلاین
برایتان معرفی کردیم.

متخصص.

برای رسیدن به نتیجه مطلوب در مورد گزینه دوم، به
تازگی یک انستیتوی بازی‌های ملی تأسیس شده که
با وجود بودجه اندک، تلاش داریم نیروهای خوبی در
این زمینه تربیت کنیم. همچنین تلاش ما این است که
در کنار تربیت نیروهای فنی با کمک اتاق فکری که
داریم، محتوای دینی و مذهبی بازی‌ها را تقویت کنیم.
اما در مورد سخت‌افزارهای مخصوص تولید بازی‌ها،
مشکلاتی داریم. یک سری سخت‌افزارهای مخصوص
این کار، مثل simulator تحت تحریم است و در
اختیار ایران قرار نمی‌گیرد. دلش هم این است که
مدعی هستند ایران با کمک simulator های خاص،
قصد ساخت سلاح‌های پیشرفته را دارد!

بیکار هم نبودیم!

حرف‌های بند قبلی به این معنا نیست که کشور ما از
قافله عقب مانده! بازی‌های خوبی هم ساخته شده در
این مدت. بحث سر این است که از نظر کیفیت طراحی
و گرافیک بازی یک‌سری مشکلات داریم که آن هم
قابل حل است.

از سال تأسیس این مرکز بیش از ۵۰ بازی تا به حال
حمایت و ساخته شده و این مسأله نشان می‌دهد که در
این مدت، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیکار نبوده و
با وجود کمبود امکانات و بودجه اندکی که دارد، خیلی
خوب عمل کرده.

نمونه بازی‌های ساخته شده توسط این مرکز را
می‌توانید در ستون مقابل مشاهده کنید.

آمارها چه می‌گویند؟

طبق گفته‌های رئیس بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، در حال
حاضر در کشورمان ۲۰ میلیون نفر مخاطب بازی‌های
رایانه‌ای هستند که از این ۲۰ میلیون نفر، ۱۲ میلیون
نفر را آقایان و ۸ میلیون نفر را خانم‌ها تشکیل می‌دهند.
جالب این که محدوده سنی کاربران این بازی‌ها خیلی
گسترده است؛ یعنی محدوده سنی ۷ الی ۴۰ سال.

از بین ۲۰ میلیون نفری که در حال حاضر در ایران
کاربر بازی‌ها هستند، ۵۴ درصدشان «Gamer» یا به
قول آقای مینایی «بازی‌خور» حرفه‌ای هستند!

با این اوصاف، ایدا نمی‌توان گفت که مردم را می‌توان
از بازی جدا کرد، بلکه باید تلاش کرد تا با ساخت
بازی‌های ارزشی، خودمان نیاز کاربران بازی‌ها را تغذیه
کنیم.