

# بازی بازها را بازی‌ساز می‌کنیم

دینادرستکار

در سال‌های اخیر علاوه بر رونق چشمگیر کنسول‌های نسل جدید و سیستم‌ها و برنامه‌ها و ابزار جدید بازی‌های رایانه‌ای که با استقبال چشمگیری نیز روبه‌رو شده است، نهضت جدیدی در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای با محتوای بومی و داخلی آغاز شده است.

شاید نگاهی گذرا به بازارهای فروش این کنسول‌ها و بازی‌ها خالی از لطف نباشد؛ بازارهایی که این روزها داغ‌تر از همیشه در انتظار مشتریان نوجوان و جوان خود هستند، در این میان قیمت‌های کنسول‌ها و بازی‌های ارائه شده نیز قابل توجه است. در حال حاضر متوسط قیمت یک دستگاه ایکس باکس با چند بازی جدید حدوداً ۷۰۰ هزار تومان است که بسته به مدل و تعداد دستگاه‌ها متفاوت است، اما نکته جالب این که حتی چنین قیمت بالایی نیز فروش و مشتریان این بازی‌ها را کاهش نداده است.

عجیب‌تر اینکه اگر مدت‌ها در این بازارها گشت بزنیم و سراغ بازی‌های فکری و با محتوایی ملایم را بگیریم، دست خالی بازمی‌گردیم. بازار بازی‌های رایانه‌ای به طرز عجیبی در قبضه بازی‌های خشن و با محتوایی سخت قرار گرفته است. بسیاری از این بازی‌ها مروج حمله، جنگ، مبارزه‌های تن به تن، ترور و... است. مبارزان و دشمنان در این بازی‌ها ساخته و پرداخته یک ذهنیت

نامشخص است و اصولاً از

هیچ منطق یا الگوی ویژه‌ای پیروی نمی‌کند. مثلاً این سؤال مطرح نمی‌شود که چرا در این بازی‌ها عده‌ای نامشخص با هویتی مجهول باید به یک گروه خاص حمله کنند و دست به کشتار بزنند؟ بدون آنکه علت چنین جنگ‌ها و مبارزه‌هایی هدف‌هایی مانند صلح و دوستی کشورها باشد. حتی در بسیاری از مواقع عقاید و اعتقادات مذهبی و بومی هم زیر سؤال می‌رود و سعی می‌شود اعتقادات یک گروه خاص زیر سؤال برود. طبیعی است در چنین شرایطی که

نوجوانان و جوانان ما در این عرصه مجازی هر روز ساعات زیادی را صرف این بازی‌ها می‌کنند، نیاز به تولید بازی‌های داخلی با محور هویت و اعتقادات داخلی بیش از پیش

احساس می‌شود.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر اقدام به توسعه و ترویج بازی‌سازی کرده است آن هم بازی‌هایی که منطبق بر باورها و اعتقادات بومی اسلامی - ایرانی است.

دکتر بهروز مینایی، رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره فعالیت‌های اخیر این بنیاد در گفت‌وگو با خبرنگار *ایران می‌گوید*: «و هدفی که قبلاً بنیاد ملی نخبگان در سه سال گذشته دنبال می‌کرد در حقیقت ساماندهی بازی‌های رایانه‌ای و

فعالان این حوزه بود که براین اساس نظام «اسرا» که ویژه رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای بود به دنبال هدف اول بنیاد، طراحی و اجرا شد. دو سال بعد در ادامه سیاست‌های

حمایت از تولیدات داخلی بازی‌های رایانه‌ای، متوجه شدیم چالش جدیدی که در تولیدات داخلی پیش رو داریم نیروی انسانی کارآمد و متخصص در این زمینه است در نتیجه هدف سوم بنیاد در زمینه تقویت و کیفی‌سازی تولیدات داخلی و همچنین ایجاد بستر برای تربیت نیروی انسانی متخصص شکل گرفت.» مینایی با اشاره به مشکلات پیش روی بازی‌سازان گفت: «گاهی در ادامه روال بازی‌سازی یا انقصر هزینه‌ها بالا می‌رود که شرکت‌های داخلی قادر به پرداخت آن نیستند یا نیروهای متخصص جذب شرکت‌های خارجی می‌شوند. در نتیجه کار تولید بازی‌های داخلی با کندی پیش می‌رود.»

او در ادامه به اهداف بنیاد در تشکیل انستیتو بازی‌سازی اشاره کرده و عنوان می‌کند: «در واقع بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌دنبال تأسیس مکانی به‌عنوان پتانوق و جایگاهی برای آموزش بازی‌سازی مانند دانشگاه بود. به این منظور انستیتو ملی بازی‌های رایانه‌ای از چهار دپارتمان موازی

شده است، اما این کار در دانشگاه‌های دیگر با استفاده از منابع مختلف و درس‌های نرم‌افزار، برنامه‌نویسی و هوش مصنوعی صورت نگرفته است. همین‌طور در کارشناسی ارشد طراحی ۳۲ واحد درسی با توجه به استانداردهای سایر کشورهای اروپایی و آمریکایی در سه‌رشته کارگردانی فنی، کارگردانی هنری و طراحی بازی به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری ارائه شده است که در صورت تصویب شورای گسترش آموزش عالی اجرا خواهد شد و در دفترچه ثبت‌نام کنکور ارشد نیز معرفی می‌شود.»

مینایی درباره رقابت بازی‌های خارجی و داخلی می‌گوید: «در حال حاضر دو بازی آنلاین یا بر خط

آسمان دژ و سرعت بیشتر به‌صورت اینترنتی در اختیار کاربران قرار می‌گیرد و در حال تبادل این بازی‌ها با کشورهای خارجی مانند مالزی، سوریه، امارات متحده عربی، بلغارستان و آلمان هستیم. اگرچه کشورهای دیگر در زمینه ساخت و تولید بازی‌های رایانه‌ای تجربه زیادی دارند، اما ما نه فقط چنین تجربه‌های طولانی نداریم و همین‌طور در زمینه طرح تجاری بازی‌های خارجی و تبلیغات و نشر بازی با مشکلات زیادی روبه‌رو هستیم، لذا اگر چالش آموزش حل شود قطعاً به پیشرفت‌های زیادی در این زمینه دست خواهیم یافت.»

**استقبال از بازی‌های داخلی بی‌نظیر بود**

مهندس محمد مهدی بهفر راد، معاون آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم درباره تولید و ترویج بازی‌های داخلی در گفت‌وگو با خبرنگار *ایران می‌گوید*: «واقعیت این است که صنعت بازی یک صنعت بین رشته‌ای است و چندین رشته در آن دخیل‌اند. طراحی و داستان‌نویسی و برنامه‌نویسی بازی‌ها یک فرایند پیچیده است که طبیعتاً کار ساده‌ای نیست، یکی از بزرگ‌ترین مشکلات ما در زمینه بازی‌سازی و تولید بازی‌های داخلی کمبود نیروی انسانی متخصص و مورد نیاز است.»

او می‌گوید: «یکی از اقدامات قابل توجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر این است که کمک قابل توجهی به شناخت بیشتر این صنعت و بازی‌های رایانه‌ای کرده است. در حال حاضر بازی‌سازان

**در حال حاضر بازی‌سازان جوان و فعالی در این زمینه داریم که بین‌المللی مانند گیم آلمان، دی، فرانسه و بسیاری از نمایشگاه‌های دیگر حضور داشته‌اند و با شرکت‌های داخلی و خارجی تعامل سازنده‌ای برقرار کرده‌اند. برخلاف صنایع دیگر بازی‌سازان ما نسبت به پیشرفت‌های روز دنیا اطلاعات خوبی دارند و در جایگاه قابل توجهی قرار گرفته‌اند.»**

**معاون آموزش و پژوهش بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در ادامه می‌گوید: «ما می‌توانیم بازی‌های خاص کشور خودمان را داشته باشیم، اما قطعاً برای رسیدن به کشورهای مطرح در عرصه بازی و تولید بازی‌های رایانه‌ای، فاصله زیادی را باید سپری کرد. مثلاً در سال‌های اخیر حدود ۵۰ بازی با حمایت‌های بنیاد تولید شده که بیش از ۱۰ عنوان از این بازی‌ها وارد بازار شده و حتی در اختیار کاربران خارجی هم قرار گرفته است.»**

**او درباره علت کندبودن روند بازی‌سازی در کشور اظهار می‌کند: «فرایند تولید بازی‌های رایانه‌ای زمان زیادی نیاز دارد مثلاً تولید بازی گرشاسب حدود یک سال زمان برد، اما قطعاً برای تولید گرشاسب ۲ و ۳ زمان کمتری نیاز خواهد بود. همان‌طور که اشاره شد دو مشکل اساسی بودجه و نیروی انسانی موانع بزرگی بر سر راه بازی‌سازی داخلی محسوب می‌شود، لذا برای رسیدن به جایگاهی که صنعت بازی‌سازی در کشور به صنعتی پولساز تبدیل شود، مسیر طولانی را پیش رو داریم. به عنوان نمونه بودجه‌های بازی‌سازی کشور با بودجه شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی جهان مانند EA و مایکروسافت که حدود ۴۰ سال در حوزه بازی فعالیت دارند، اصلاً قابل مقایسه نیست.»**

**بهفر راد همچنین تصریح می‌کند: «بازی‌های تولید داخل مانند میرمنا، سپاره میترا، گرشاسب، آسمان دژ و غیره برخلاف انتظار با استقبال بی‌نظیری روبه‌رو شد و این موضوع نشان می‌دهد که ظرفیت‌های تولید بازی‌هایی با محتوای بومی در کشور فراهم است که امیدواریم با راه‌اندازی انستیتو ملی بازی‌های رایانه‌ای و آغاز آموزش تخصصی بازی‌سازی این مهم رونق بیشتری بیابد.»**

جوان و فعالی در این زمینه داریم که در نمایشگاه‌های بین‌المللی مانند گیم آلمان، دی، فرانسه و بسیاری از نمایشگاه‌های دیگر حضور داشته‌اند و با شرکت‌های داخلی و خارجی تعامل سازنده‌ای برقرار کرده‌اند. برخلاف صنایع دیگر بازی‌سازان ما نسبت به پیشرفت‌های روز دنیا اطلاعات خوبی دارند و در جایگاه قابل توجهی قرار گرفته‌اند.»

**معاون آموزش و پژوهش بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در ادامه می‌گوید: «ما می‌توانیم بازی‌های خاص کشور خودمان را داشته باشیم، اما قطعاً برای رسیدن به کشورهای مطرح در عرصه بازی و تولید بازی‌های رایانه‌ای، فاصله زیادی را باید سپری**

کرد. مثلاً در سال‌های اخیر حدود ۵۰ بازی با حمایت‌های بنیاد تولید شده که بیش از ۱۰ عنوان از این بازی‌ها وارد بازار شده و حتی در اختیار کاربران خارجی هم قرار گرفته است.»

**او درباره علت کندبودن روند بازی‌سازی در کشور اظهار می‌کند: «فرایند تولید بازی‌های رایانه‌ای زمان زیادی نیاز دارد مثلاً تولید بازی گرشاسب حدود یک سال زمان برد، اما قطعاً برای تولید گرشاسب ۲ و ۳ زمان کمتری نیاز خواهد بود. همان‌طور که اشاره شد دو مشکل اساسی بودجه و نیروی انسانی موانع بزرگی بر سر راه بازی‌سازی داخلی محسوب می‌شود، لذا برای رسیدن به جایگاهی که صنعت بازی‌سازی در کشور به صنعتی پولساز تبدیل شود، مسیر طولانی را پیش رو داریم. به عنوان نمونه بودجه‌های بازی‌سازی کشور با بودجه شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی جهان مانند EA و مایکروسافت که حدود ۴۰ سال در حوزه بازی فعالیت دارند، اصلاً قابل مقایسه نیست.»**

**بهفر راد همچنین تصریح می‌کند: «بازی‌های تولید داخل مانند میرمنا، سپاره میترا، گرشاسب، آسمان دژ و غیره برخلاف انتظار با استقبال بی‌نظیری روبه‌رو شد و این موضوع نشان می‌دهد که ظرفیت‌های تولید بازی‌هایی با محتوای بومی در کشور فراهم است که امیدواریم با راه‌اندازی انستیتو ملی بازی‌های رایانه‌ای و آغاز آموزش تخصصی بازی‌سازی این مهم رونق بیشتری بیابد.»**