



مدیر پروژه بازی «عصر پادشاهان»:

برخی والدین حتی نام بازی رایانه‌ای مورد علاقه کودکان را نمی‌دانند



ادیبان - «متوسط سنی بازیکنان و بازی سازان ایرانی بسیار کمتر از میانگین جهانی است و حمایت نشدن از این قشر جوان و مشتاق باعث شده است تا روند تولید بازی در ایران، بدون اخذ مجوزهای لازم و به صورت زیرزمینی انجام گیرد.»

این مطلب را مهدی انجیدنی بازی ساز ایرانی و مدیر پروژه بازی «عصر پادشاهان» می‌گوید و توضیح می‌دهد: اوضاع برای شرکت‌های تولیدکننده رسمی هم مطلوب نیست، چرا که مدام در چرخه اخذ مجوزها قرار می‌گیرند و برای ساختن یک محصول باید تا مدت‌ها در راهروهای اداره‌ها سرگردان باشند و سرانجام مجوزی که اخذ می‌کنند هم اعتباری شش ماهه تا یک ساله دارد که دوباره آن‌ها را از ابتدا به چرخه دریافت مجوزها باز می‌گرداند، با این اوصاف، اغلب شرکت‌های جدید که از قضاگر داندگان آن‌ها بسیار کم سن و سال هستند، ترجیح می‌دهند تولیداتشان را بدون مجوز و در گستره‌ای اندک تولید و توزیع کنند.

استاد دانشگاه کلن آلمان، با بیان اینکه شمار شرکت‌های به ثبت رسیده و رسمی تولید بازی در ایران شاید به عدد ۱۰ هم نرسد، می‌افزاید: بخش بازی‌های آنلاین و موبایل هم که در آینده نزدیک گوی سبقت را در صنعت بازی از نوع کنسولی می‌رباید؛ به واسطه سهولت در امر توزیع، بیشتر مورد استقبال تولیدکنندگان فاقد مجوز است.

هزینه تولید بازی در ایران: از ۳۰ میلیون تا یک میلیارد تومان

انجیدنی که «بازی عصر پادشاهان» را به همراه تیمش در ۷ زبان تولید و روانه بازارهای ۲۰ کشور جهان کرده است، می‌گوید که سهم

ایران از صنعت بازی در جهان، رقمی نزدیک به صفر است و توضیح می‌دهد: تولید یک بازی در داخل ایران از ۳۰ میلیون تا حتی یک میلیارد تومان، هزینه در بر دارد، اما در بازار عرضه، ماهه از ای این هزینه جبران نمی‌شود چرا که ایران از قانون کپی رایت تبعیت نمی‌کند و از این حیث، هر بازی که تولید شود؛ نمی‌تواند به سودرسانی برسد. مضاف بر آنکه زیرساخت‌های لازم برای ساخت محصولی با کیفیت وجود ندارد و آنچه در نهایت روانه بازار می‌شود، به لحاظ ساختاری و محتوایی چنددرجه از نمونه خارجی آن که به مراتب ارزان تر است، پایین تر است. به زعم او اگر قانون کپی رایت در ایران رعایت شود، یک بازی خارجی در کشورمان با قیمتی حدود ۴۰۰ هزار تومان عرضه می‌شود و این در حالی است که بهای محصول داخلی، حداقل ۱۰ هزار تومان خواهد بود و در چنین بازاری، تولیدکننده ایرانی موفق عمل می‌کند.

فقط ۵ درصد والدین

اما این بازی ساز ایرانی در ادامه به اظهاراتی که در خصوص تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای از سوی کارشناسان مطرح می‌شود، اشاره می‌کند و می‌گوید: نگرانی‌های موجود طبیعی است، اما حقیقت آن است که بخش زیادی از این آسیب‌ها به ویژه در باره کودکان به واسطه اهمال والدین رخ می‌دهد، نتایج یک پیمایش میدانی در شهر تهران حکایت از آن دارد که؛ وقتی از والدین خواسته شد اسامی پنج بازی رایانه‌ای را که فرزندشان انجام می‌دهد نام ببرند، عمده آن‌ها از بیان این عناوین عاجز بودند و تنها ۵ درصد جامعه آماری توانستند به این سوال پاسخ بگویند.

انجیدنی می‌افزاید: همچنین یکی از بزرگ‌ترین مخاطرات برای کودکان، استفاده از بازی‌هایی است که متناسب با سن آن‌ها نیست. در یک نمونه، مشاهده می‌کنیم کودکی ۸ ساله بازی را انجام می‌دهد که برای زیر ۲۵ ساله‌ها ممنوع اعلام شده و این مسئله روی کاور بازی هم به صراحت مورد تأکید قرار گرفته است. در این بازی صحنه‌های مستقیم خشونت، تزریق مواد مخدر، دزدی و... به تصویر کشیده شده است. به گفته وی فروش مستقیم بازی به کودکان در بعضی کشورها ممنوع است و وی باید به همراه والدین خود به فروشگاه مراجعه کند.

او تأکید می‌کند که اگر به این نظام رده‌بندی سنی در ایران نیز توجه شود، کاربران بازی‌های ایرانی می‌توانند از تأثیرات مثبت آن بهره کافی را ببرند.



هشدارهای پلیس فتا به والدین

درآمد ۱۱ میلیاردی بازی‌های موبایلی خیلی‌ها را متعجب کرده است، اما همین حالا متخصصان پیش بینی می‌کنند که کسب و کار طراحان بازی‌های آنلاین و موبایل از نوع کنسولی و مبتنی بر PC افزایش یابد، موضوعی که تبعات آن شکل گیری بازار سیاهی در حاشیه عرصه رسمی عرضه این بازی‌هاست که با توجه به رعایت نشدن قانون کپی رایت در ایران و محدودیت در امکان خرید آنلاین، کاربران را ناگزیر به استفاده از مجاری غیررسمی برای دسترسی به این بازی‌ها می‌کند؛ سایت‌هایی که گاه به پوششی برای سوءاستفاده از اطلاعات کاربران و حتی خالی کردن جیب آن‌ها تبدیل می‌شود.

همه این مخاطرات احتمالی در اظهارات سرهنگ سید محسن عرفانی رئیس پلیس فتای خراسان رضوی نیز مورد تأکید قرار می‌گیرد. وی در این باره به خراسان می‌گوید: بازی‌های رایانه‌ای که در کشور‌های غربی تولید می‌شود، عمدتاً با فرهنگ ما مغایر است و حاوی تصاویر خشن و مستهجنی هستند و می‌توانند تأثیرات ماندگار و برگشت ناپذیری روی کودکان و نوجوانان باقی بگذارند.

سرهنگ عرفانی متذکر می‌شود: اغلب والدین چون مایل نیستند هزینه‌ای بابت این بازی‌ها بپردازند، رضایت می‌دهند که فرزندشان آن بازی را دانلود کند یا آن را روی اینترنت دنبال کند که این خلاف توصیه‌های ما مبنی بر خرید بازی‌ها از مراکز رسمی و توجه به کدهای متناسب با سن کودک یا نوجوان است.

او به مواردی از نمایش صحنه‌های مستهجن در میانه بازی‌های آنلاین اشاره می‌کند در حالی که والدین از این موضوع اطلاع ندارند و در مواردی حتی این بازی‌ها زندگی روزمره ناشویی و روابط جنسی را تصویر می‌کنند که طبیعتاً تبعات تماشای آن‌ها برای کودک، جبران ناپذیر است.

او در عین حال نسبت به سایت‌های بازی‌های آنلاین که به شارژ اینترنتی حساب کاربران اقدام می‌کنند هم هشدار می‌دهد و می‌گوید: این سایت‌ها اغلب با ضمیمه کردن کدهایی به حساب‌های مالی کاربران یا محتوای شخصی آن‌ها به رایانه‌شان دسترسی پیدا می‌کنند و افراد را مورد سوءاستفاده قرار می‌دهند. این مقام مسئول ادامه می‌دهد: متأسفانه وابستگی اعتیادگونه افراد به این بازی‌ها، جانب احتیاط را از آن‌ها سلب و آن‌ها را از بابت خسارت‌های احتمالی، آسیب پذیر می‌کند.

سرهنگ عرفانی از خانواده‌ها می‌خواهد بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده فرزندانشان را از مراکز عرضه معتبر تهیه کنند و خاطر نشان می‌کند: در مواردی شاهد بودیم که محتوای سی‌دی‌هایی که ارائه شده با کاور روی بسته تفاوت داشته و حاوی تصاویر غیراخلاقی بوده است.

