



مسابقه‌های بزرگ برگزار می‌کنند و رقیب به میدان می‌طلبند. این‌ها که می‌گوییم، تیم‌های مدیریتی بعضی از سرشناس‌ترین سایت‌های بازی آنلاین هستند.

گفت و گو با آن‌ها دشوار است؛ چون با بی‌اعتمادی پای گفت و گو می‌آیند اما «مجید» مدیر یکی از سایت‌های بازی و برگزاری مسابقات آنلاین؛ به گفت و گو ای میلی رضایت می‌دهد.

بازیکنان سابق در پی استعدادیابی از میان بازیکنان فعلی

او در معرفی سایت اینترنتی خود عنوان می‌کند که: «این سایت را در سال ۹۰ راه‌اندازی کردیم، هدفمان هم دور هم جمع کردن کاربران ایرانی بازی‌های آنلاین بود تا از میان آن‌ها، استعدادهایی که می‌توانستند در میدانی داخلی و خارجی شرکت کنند و اسم و رسمی کسب کنند را شناسایی کنیم.» وی می‌گوید که مدیران سایت هم خود از بازیکنان بنام بوده و پس از سپری کردن دوران حرفه‌ای چهارگوشه میدان را بوسیده و به امر استعدادیابی در این بخش مشغول شده‌اند. او می‌گوید، خودش و سایتش به هیچ نهادی وابستگی ندارند و تأکید می‌کند که برای برگزاری مسابقات هم به اخذ مجوز نیاز نیست. جوایز مسابقاتی را که برگزار می‌کنند با هزینه شخصی شان تأمین می‌کنند، البته طبیعی است که این سایت بخشی دارد که در آن خدماتش را می‌فروشد و از طریق آن بخشی از هزینه‌ها تأمین می‌شود.

کاربران کم‌سن و سال در پی بازی‌های بزرگسالان

از وی درباره رده سنی کاربرانش می‌پرسیم که با اذعان به کم سن و سال بودن بازیکنانش می‌گوید: کوچک‌ترین کاربر ما ۱۲ سال دارد و اغلب این بازیکنان کم‌سن سال هم علاقه مند به شرکت در بازی‌هایی با رده سنی بالا هستند. البته گویا از این لحاظ، محدودیتی برای این کاربران در استفاده از بازی‌های این سایت وجود ندارد؛ مجید مسئله نظارت را متوجه والدین می‌داند و تأکید می‌کند که «والدین باید فرزند خود را هدایت کنند تا بازی‌های رایانه‌ای و آنلاین فقط سهم کوچکی از اوقات فراغت و بیکاری فرزندشان را پر کنند.» او تأکید می‌کند: آسیب‌وقتی متوجه کاربر کم‌سن و سال می‌شود که بازی مورد علاقه وی سبک خشن و متناسب برای گروه سنی بالاتر از خود باشد و چون کودک یا نوجوان در سن رشد و تشکیل شخصیتی قرار دارد، این امکان وجود دارد که شخصیت موجود در بازی رایانه‌ای خشن را الگو قرار دهد و از مسیر شخصیتی در ست خارج شود.

بازی‌هایی که خشونت را تبلیغ می‌کنند

مدیر این سایت در عین حال تأکید می‌کند که این روزها بازی‌های سبک اکشن بیشترین طرفدار را دارند و تحت شبکه بودن آن‌ها بر شمار مخاطبانشان افزوده است. او محبوب‌ترین بازی‌های فعلی در جهان را Defense of the Ancients و Call of Duty، Counter Strike عنوان می‌کند و می‌گوید: یکی از خشن‌ترین بازی‌های موجود در بازار، GTA است که بر خلاف فضای آزاد درون بازی، ناهنجاری و خشونت را ترویج می‌کند و فرد در آن، با به پایان رساندن مأموریت خود که انجام انواع جرایم است، امتیاز کسب می‌کند.

حمایتی از بازی‌سازی انجام نمی‌گیرد

از مجید درباره حمایتی که از بازی‌سازی در ایران انجام می‌گیرد، می‌پرسیم که عنوان می‌کند: نمی‌شود آن‌چه را که در غرب با عنوان «صنعت بازی» وجود دارد با اقدامات اندک و پراکنده‌ای که در ایران انجام می‌گیرد مقایسه کرد، چرا که در کشور مان نه حمایتی از تولید بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌گیرد نه امکاناتی برای آن تأمین می‌شود، پس آن‌چه که بعضی تولید کنندگان می‌سازند هم اصلاً به لحاظ کیفی با نمونه‌های خارجی خود برابری نمی‌کند. علاوه بر آن که در حال حاضر بخشی از بازی‌های داخلی در ساختاری غیر رسمی تولید و منتشر می‌شود.



گرداننده یکی از سایت‌های بازی‌های آنلاین عنوان کرد:

علاقه کودکان به بازی‌های بزرگسالان

سارا ادیبان

ساختاری که بر بستر وب شکل داده‌اند، آن قدر مخاطب دارد که گاهی، روی سایت‌های رسمی خبری را هم به لحاظ شمار بازدیدکننده کم می‌کند. آن‌ها از کنج اتاق سه در چهار خود در یک آپارتمان نقلی

کم سن و سالند، آن قدر که پشت لب بعضی‌هایشان هنوز سبز نشده است. آن‌ها خط و خطوط رسمی و یا در اصطلاح خودشان «دولتی» رانمی‌شناسند، کارشان را «فان» می‌دانند و می‌گویند