



قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در گفت و گو با خراسان مطرح کرد:

## ۱۶ سال؛ میانگین سنی کاربران بازی‌های رایانه‌ای

سارا سروش

حسن کریمی قدوسی، قائم مقام و عضو هیئت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در گفت و گوی اینترنتی با خبرنگار خراسان از مشخصات کلی کاربران ایرانی بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات این بازی‌ها بر نهاد خانواده می‌گوید.

**۱۸ میلیون و ۳۱۷ هزار کاربر بازی رایانه‌ای**

از کریمی درباره جامعه مخاطب بازی‌های ایرانی می‌پرسیم که وی در پاسخ به ما عنوان می‌کند: بر اساس پیمایشی که در سال ۹۲ به سفارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با موضوع میزان و نحوه مصرف این بازی‌ها در ایران در سطح ملی انجام گرفت، شمار بازیکنان این بخش در کشور، ۱۸ میلیون و ۳۱۷ هزار تخمین زده شد. به گفته قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۶۵ درصد بازیکنان ایرانی مرد و ۳۵ درصد آن‌ها زن هستند و این پیمایش، میانگین سنی این بازیکنان را در حدود ۱۶ سال تخمین زده بود.

کریمی توضیح می‌دهد که؛ کاربران ایرانی به طور متوسط، ۵۴ دقیقه در شبانه روز را به انجام بازی‌های رایانه‌ای اختصاص می‌دهند و از بابت خرید این بازی‌ها هم ماهانه، به صورت میانگین ۷ هزار و ۸۰۰ تومان از جیب خود می‌پردازند.

**میانگین سن کاربران ایرانی بازی رایانه‌ای، پایین‌تر از سایر کشورها**

او در عین حال عنوان می‌کند: نتایج به دست آمده از این پیمایش، حاکی از آن است که تنها ۳۰ درصد از کل بازیکنان، به صورت اینترنتی بازی می‌کنند و همچنین بازیکنان ایرانی

بازی‌های سه بعدی و این یعنی یک جهش اساسی؛ خلاصه اینکه شمار کاربران بازی‌های رایانه‌ای و به ویژه آنلاین در ایران اندک اندک به عدد ۲۰ میلیون نزدیک می‌شود و به نظر می‌رسد که نهاد های متولی برای این جمعیت عظیم که عمده شان در سن بلوغند؛ برنامه خاصی نچیده‌اند چرا که حداقل در ده سال گذشته موضوع بازی‌های رایانه‌ای حکم همان «جیگز» را داشته و طبیعتاً با «انکار» از سوی مسئولان مواجه بوده است و از این روی، از یک دهه سیاستگذاری و دوراندیشی در این زمینه عقبیم. در چنین اوضاعی یک کودک ۸ ساله پای بازی می‌نشیند که جوان ۲۰ ساله هم مجاز به انجام آن نیست اما نه سیستم دولتی پیشتر این انتخاب را از دسترس او خارج کرده است و نه والدین اصراری دارند که بدانند در اسکرین رایانه فرزندشان چه می‌گذرد؟ مطالب پیش رو، صنعت گیم در ایران و تأثیر آن بر خانواده را بررسی کرده است:

شبیه آن شعله آبی سوز اجاق است که تا فریفته رنکش می‌شدیم و دست دراز می‌کردیم سمتش، کسی می‌زد پشت دستان که: «جیگز!» و ما باور می‌کردیم که آن شعله آبی خوش رنگ یعنی: «جیگز».

حالا حکایتش شده همین بازی‌های رایانه‌ای که خرد و کلان بازی می‌کنند و کسی هم هست کنارشان که هی لب به دندان بگیرد و با حرص بگوید: «جیگز» اما گوان نسل حرف شنو که پشت دستش را اگر یک بار داغ می‌کردند، تا سال‌ها دور اجاق و شعله هایش نمی‌چرخید؛ نسل امروز آن قدر جسور است که شانه‌ای بالا بیندازد که انگار نه انگار و این یعنی: «تو برس به کار خودت؛ بذار ما هم خوش باشیم...»

همین می‌شود که یکم دیگر عروسک و لگو اسباب بازی نیست و جایش را مثلا The Legend of Zelda و Halo می‌گیرد. همین می‌شود که یکم فرزندان نسل سگا و آتاری باز، خیز بر می‌دارند سمت