

مهم‌ترین چالش بازی‌سازی در ایران ترکیب فیلترینگ و تحریم‌ها است. با توجه به آخرین محاسبات صورت گرفته، بیش از ۹۰ درصد از نرم‌افزارها، سرویس‌های کنترل پروژه و سیستم‌هایی که برای تولید بازی استفاده می‌شود، یا تحریم و یا فیلتر هستند.

به گزارش بازارکار، یک بازی‌ساز و مدیر استودیو مکعب مشکی به تشریح مشکلات مختلف حوزه بازی‌های دیجیتال در کشور از جمله تحریم‌ها، فیلترینگ ابزارهای ساخت و توسعه بازی‌ها، عدم اتصال بازی‌ساز به سرمایه‌گذار و ... پرداخت و گفت: جای اینکه حاکمیت کاری در این زمینه انجام دهد، بازی‌ساز خودش به دنبال برطرف کردن مشکلات است؛ حاکمیت زمانی به صنعت بازی‌سازی ورود می‌کند که می‌خواهد مانند یک افیون با آن مقابله کند چراکه فکر می‌کنند بازی‌ها سبب فرهنگسازی غلط می‌شوند.

امین شهیدی، مدیر استودیو مکعب مشکی

امین شهیدی درباره چالش‌های بازی‌سازان دیجیتال، گفت: مهم‌ترین چالش بازی‌سازی در ایران ترکیب فیلترینگ و تحریم‌ها است. با توجه به آخرین محاسبات صورت گرفته، بیش از ۹۰ درصد از نرم‌افزارها، سرویس‌های کنترل پروژه و سیستم‌هایی که برای تولید بازی استفاده می‌شود، یا تحریم و یا فیلتر هستند. سایر نرم‌افزارهایی هم که فیلتر نیستند اگر با IP ایران به آنها متصل شویم این احتمال وجود دارد که بعد از یک مدت مشخصی اکانت را ببندند.

از سوی دیگر تحریم و فیلتر همزمان Google Play ضربه زیادی به بازی‌های موبایلی وارد کرده است و مشخصاً اقتصاد بازی‌ها را تحت تاثیر قرار داده است.

انواع مهاجرت نخبگان بازی‌سازی

او مشکل دیگر حوزه بازی‌سازی کشور را خروج نیروی انسانی کارآمد از این حوزه عنوان کرد و ادامه داد: با توجه به شرایط عمومی کشور، بحث مهاجرت بازی‌سازان به شدت داغ است. البته ذکر این نکته ضروری است که در بازی‌سازی درگیر دو نوع مهاجرت هستیم؛ اول خروج متخصصین صنعت بازی‌سازی به سایر صنایع تکنولوژی است، چرا که نقاط دیگر این زیست‌بوم توانایی پرداخت حقوق بسیار بیشتر از استودیوهای بازی‌سازی را دارند پس در درجه اول نیروهای فنی از صنعت بازی خارج می‌شوند. نوع دوم نیز مهاجرت کلی بازی‌سازان به خارج از کشور است و بر این اساس نیروهایی که سال‌ها آموزش دیدند و تلاش کردند به راحتی از کشور خارج می‌شوند.

چرا چرخه صنعت بازی‌سازی معیوب است؟

این بازی‌ساز با اشاره به اینکه چرخه صنعت بازی‌سازی وابسته به موارد مختلفی است، اظهار کرد: سرمایه‌گذار، سیاست‌گذار، رسانه و ... بخشی از این زیست‌بوم هستند که

هر یک به شکل جدا فعالیت دارند، اما در یک چرخه کنار یکدیگر کار نمی‌کنند. یعنی ارتباط بازی‌ساز با مخاطب و مراکز علمی قطع است، با نیروی انسانی ارتباط مستمر ندارند و حتی سرمایه‌گذار هم این بازی‌سازان را نمی‌شناسد. بنابراین باید علت معیوب بودن این چرخه ارتباطی را پیدا و آن را برطرف کرد. او با بیان اینکه حلقه مفقوده این موضوع سیاست‌گذاری درست است، تصریح کرد: مهم‌ترین نهاد سیاست‌گذاری در این حیطه از نظر بازی‌سازان، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که به نظر می‌رسد این نهاد به عنوان نماینده حاکمیت نتوانسته اقدام به اصلاح این چرخه معیوب کند. اکنون به جای اینکه

حاکمیت کاری در این بازی‌ساز خودش کردن مشکلات زمینه انجام دهد، به دنبال برطرف است.



در گفتگو با یک بازی‌ساز و مدیر استودیو مطرح شد

مصائب بازی‌سازی در ایران؛ از تحریم تا فیلترینگ ابزارها و پلتفرم‌ها

شهیدی آموزش بازی‌سازی را امری بسیار مهم دانست و افزود: وقتی این آموزش از سوی حاکمیت اتفاق نمی‌افتد خود استودیوهای بازی‌سازی سراغ آموزش این امر می‌روند.

غفلت حاکمیت از آموزش آکادمیک بازی‌سازی

او با اشاره به اینکه حاکمیت توجه کافی به مسئله بازی‌های دیجیتال به عنوان یک سرگرمی ندارد، گفت: توجهی که به سینما، موسیقی، تئاتر و ... به عنوان سرگرمی‌های مختلف می‌شود تا به شکل آکادمیک آموزش درباره یادگیری آنها اتفاق بیفتد و نیروی تربیت شده وارد چرخه کار شود، در مورد صنعت بازی وجود ندارد. این بازی‌ساز ادامه داد: از سوی دیگر با به کارگیری ابزار رسانه، هم مخاطبان سینما، موسیقی و ... از این صنعت شناخت دارند و هم سرمایه‌گذاری درستی در این زمینه اتفاق می‌افتد. بنابراین حاکمیت زیرساخت تولید، تبلیغ و عرضه محصول را فراهم می‌کند؛ اتفاقی که در حوزه بازی‌سازی کمتر رخ می‌دهد. وقتی رویداد و سیاست مشخص و مدون، زیرساخت آموزشی صحیح آکادمیک و تبلیغات مناسبی برای صنعت بازی از سوی حاکمیت وجود نداشته باشد، طبیعی است که چرخه بازی‌سازی، سرمایه‌گذاری و جذب مخاطب به درستی تشکیل نمی‌شود.

از دید لِهو و لَعب به بازی‌ها تا دخالت‌های منفی حاکمیت

شهیدی با اشاره به اینکه یک نگاه منفی نسبت به بازی‌سازی در ایران وجود دارد، گفت: در سال‌های گذشته بازی‌سازان تلاش کردند این فضا شکسته شود تا صنعت بازی‌سازی به جای آنکه لِهو و لَعب شناخته شود، یک کالای فرهنگی و اقتصادی دیده شود. ولی چون این نگاه در حاکمیت وجود ندارد، این اتفاق هم به سختی رخ می‌دهد. حاکمیت خارج از ظرفیت بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، زمانی به صنعت بازی‌سازی ورود می‌کند که می‌خواهد مانند یک افیون با آن مقابله کند چراکه فکر می‌کنند بازی‌ها سبب فرهنگسازی غلط می‌شوند. در واقع حاکمیت همیشه از بُعد منفی در حوزه صنعت بازی‌سازی ورود داشته است تا اینکه بخواهند دخالت مثبت داشته باشد.

او با تاکید بر اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باید از بُعد مثبت به بازی‌سازی نگاه کند، اظهار کرد: نگاه حاکمیت به بازی‌سازی از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صورت می‌گیرد و زمانی که بنیاد این کار را به درستی انجام ندهد، منطقاً نگاه منفی جلوی حرکت صنعت بازی را می‌گیرد. پیشنهاد جدی بنده این است که بازی‌سازی تبدیل به یک گفتمان جاری در کشور شود.

یک نفر از هر سه نفر درگیر بازی‌های دیجیتال

مدیر استودیو مکعب مشکی با اشاره به اینکه بر اساس آمارها در قشر متوسط کشور از هر ۳ نفر یک نفر درگیر بازی‌های دیجیتال است، تاکید کرد: برخی روی تلفن‌های همراه بازی می‌کنند و برخی به شکل خیلی جدی با کنسول‌ها بازی می‌کنند. با اینکه این میزان مخاطب جدی در کشور به شکل روزمره درگیر بازی هستند، اما نگاه به بازی خیلی ضعیف است.

رسانه‌ها چه زمانی سراغ بازی‌سازان می‌روند؟

او ادامه داد: اینکه هرچند وقت یکبار یک رسانه به شکلی گذری به آسیب‌شناسی حوزه بازی‌سازی بپردازد، مشکلی را برطرف نمی‌کند. انگار تا مشکلی در حوزه بازی‌سازی رخ ندهد کسی به این صنعت توجه نمی‌کند. دو دسته از رسانه‌ها به سراغ ما بازی‌سازان می‌آیند؛ یکی رسانه‌های انقلابی که زمانی که یک بازی مضر و ضد فرهنگ ساخته می‌شود به سراغ ما می‌آیند، خب چرا بازی‌های خوبی که تاکنون ساخته شده را ندیدید و تا یک بازی منفی ساخته شد یادتان افتاد ما هم وجود داریم؟ از سمت مقابل رسانه‌های منتقد نیز فقط زمانی که فیلترینگ یا تحریمی رخ می‌دهد به ما زنگ می‌زنند و نظرم را جویا می‌شوند، خب چرا در حالت عادی صحبت‌های بازی‌سازان شنیده نمی‌شود و اسم و رسمی از بازی‌های ایرانی در رسانه‌ها شنیده نمی‌شود؟

کار از تصویب اسناد گذشته است ...

شهیدی در پاسخ به این سوال که آیا دو موضوع «تغییر اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» و «نگارش سند ملی بازی‌های رایانه‌ای» که این روزها به کرات از سوی حاکمیت مطرح می‌شود، باعث برطرف شدن مشکلات بازی‌سازان خواهد شد یا خیر؟، بیان کرد: بزرگ‌تر از این کارها «سندهای توسعه ملی» کشوری را داریم، اگر آن سندها به حرکت کشور کمک کرده باشد، این سند هم همان کمک را خواهد کرد. در واقع وقتی به اسناد بالادستی توجه نمی‌شود، قرار است به اسناد جزئی‌تر توجه شود؟ نمی‌دانم چنین سندی چقدر می‌تواند مفید باشد، اما می‌توان به جای اینکه منتظر اسناد بشینیم تا مشکلات برطرف شود، بیاییم جلسات هم‌اندیشی با ذی‌نفعان حوزه بازی‌سازی برگزار کنیم تا مشکل صنعت برطرف شود. اصلاً همین الان مگر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دارد به تمام وظایف خود عمل می‌کند که حالا منتظر باشیم اگر بعد از ۱۰ سال هم این سند تصویب شود، اتفاق بهتری رخ دهد. موضوع آموزش در اساسنامه بنیاد خیلی جدی مطرح است، اما مگر به درستی به آن پرداخته می‌شود که حالا نگران سایر مسائل هم باشیم؟

وقتی هیچ کاری نکردن بهتر از کار کردن باشد!

او در خصوص روند نظارت بر محتوای بازی‌ها از سوی نهادهای تصمیم‌گیر، بیان کرد: متأسفانه در دوره مدیریت قبلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با مشکلاتی در زمینه صدور مجوزها و نظارت‌ها مواجه بودیم، به این شکل که تعدادی از بازی‌های ایرانی از پلتفرم کافه‌بازار فیلتر شدند و ما کارزاری مالی _ حقوقی راه انداختیم و از سوی کمیسیون ملی بازی‌سازی موضوع را پیگیری کردیم که حداقل اگر بنیاد دست بازی‌ساز را نمی‌گیرد، جلوی گام‌های او را هم نگیرد. تیم جدید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای بازی‌ساز بهتر است زیرا اگر کاری برایمان نمی‌کنند حداقل جلوی کار را هم نمی‌گیرند و با این تفاسیر به نظر ما اگر هیچ کاری نکنند بهتر است.

حق بازی‌ساز این نیست ...

این بازی‌ساز با تاکید بر اینکه سبب دادن سرمایه‌گذاران به سمت صنعت بازی‌های دیجیتال باید از سوی حاکمیت شکل گیرد، گفت: زیرساخت‌های ارتباطی که در اختیار سایر صنایع مرتبط با تکنولوژی و IT قرار دارد اصلاً قابل قیاس با بازی‌ساز نیست. بازی‌ساز با هزار مصیبت و مشکل و با وجود تحریم و فیلترینگ، عدم حمایت و ... مسیر خود را در حد بخور و نمیر ادامه می‌دهد و خود را در این شرایط زنده نگه می‌دارد و تا همین نقطه هم به سختی به دنبال سرمایه‌گذار رفته است، اما بیش از این دیگر حق بازی‌ساز نیست که بخواهد بار همه مشکلات را به تنهایی به دوش بکشد.

او درباره تاثیر برگزاری جشنواره فجر بازی‌های رایانه‌ای بر صنعت بازی‌سازی، اظهار کرد: بنده به صورت کلی با هر رویداد و جشنواره‌ای پیرامون صنعت بازی موافق هستم ولی نکته مهم این است که نوع برگزاری جشنواره‌ها در ارتباط مستقیم با مدیران آن است و هر مدیری که دغدغه‌مندتر بوده است، جشنواره بهتری برگزار کرده است.

یک پتانسیل بزرگ و وظیفه رسانه‌ها

مدیر استودیو مکعب مشکی در پایان تاکید کرد: صنعت بازی پتانسیل بزرگی دارد که علی‌رغم محدودیت‌ها و بدون هیچ کمک خاصی، دستاوردهای زیادی برای کشور به دست آورده است و اگر دست بازی‌ساز به حاکمیت نمی‌رسد، رسانه می‌تواند با بیان دستاوردها توجه حاکمیت را به بازی‌سازی جلب کند. بازی‌های ایرانی بسیار خوبی داریم که بیش از ۱۰ میلیون نفر مخاطب داشتند و بخش عمده‌ای از نیاز مردم به بازی را برطرف کردند. سال ۱۴۰۱ بازی «فسانه بیستون» را ساختیم که در پلتفرم‌های خارجی هم عرضه شد ولی در داخل ایران فقط ۲۰۰ نسخه فروخت؛ درواقع با توجه به هزینه‌ها اصلاً از نظر اقتصادی منطقی نبود که این بازی را در ایران منتشر کنیم، اما بازم آن را منتشر کردیم درحالی که خارج از ایران مبلغ خوبی به فروش رسید و در جشنواره‌های بین‌المللی هم دیده شد، اما رد پای این اتفاق و دستاورد هم به جز رسانه‌های تخصصی بازی در جای دیگر و سایر رسانه‌ها دیده نشد پی‌نوشت: این مصاحبه روز دوشنبه، سوم دی ماه و قبل از تصویب شورای عالی فضای مجازی مبنی بر رفع فیلتر Google Play انجام شده است.



سر دبیر: امیرعلی بنیام
مدیر نشر، تبلیغات و بازاریابی: وحید امینی‌نژاد
دبیر تحریریه: لیلانقرنفلی
مدیر گرافیک و صفحه‌آرایی: فناوری اطلاعات: عطیه سادات حسینی
جلوه‌های بصری: مریم سادات آل داود، عطیه سادات حسینی

نشانی دفتر:
تهران، خیابان انقلاب اسلامی، خیابان فخر رازی، ابتدای خیابان شهیدای ژاندارمری شرقی، شماره ۷۲، ساختمان شماره ۲ جهاد دانشگاهی
تلفن: ۶۶۹۷۱۳۵۶
نمابر: ۶۶۹۷۱۳۵۹
پایگاه اطلاع‌رسانی: www.bazarekar.ir
پست الکترونیکی: info@bazarekar.ir
سامانه پیام کوتاه: ۳۰۰۰۴۹۰۰

دعوت به همکاری

ماهنامه بازارکار نوین برای درج مقاله، یادداشت و ترجمه‌های مطالب مفیدی که با موضوع نشریه مرتبط باشد اعلام آمادگی می‌نماید. علاقه‌مندان در صورت تمایل می‌توانند مطالب خود را از طریق پست الکترونیک و یادآورنگار به این نشریه ارسال دارند. نشریه در درج و اصلاح مطالب درافتی مختار خواهد بود.

درج مطالب مختلف در این نشریه صرفاً به منظور اطلاع‌رسانی صورت گرفته و الزاماً به منزله تأیید آنها توسط جهاد دانشگاهی نیست.