

کاهش هزینه پهنای باند بازی‌ها، راهی برای توسعه مارکت دیجیتال در ایران - دیجیاتو

آرشفارساپور | یکشنبه، ۰۲ مهر ۱۳۹۶

توجهی که وزیر جوان ارتباطات به جامعه گیمرها دارد بر کسی پوشیده نیست. از مطالبی که در مورد مشکلات این قشر در صفحه شخصی اینستاگرام خود گذاشته تا حضور وی با دو فرزند خود در لیگ بازی‌های رایانه‌ای و تلاش‌هایش برای بهبود سرور بعضی از بازی‌ها، همگی گواه این توجه و علاقه ویژه وی به این حوزه است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «حسن کریمی قدوسی» نیز در طی یک گفتگوی خبری با ایسنا از این توجه تقدیر کرده و وزیر تازه‌نفس دولت دوازدهم را مسلط و آگاه بر این حوزه معرفی می‌کند. این تسلط و توجه وزارتخانه از نظر قدوسی می‌تواند منجر به نتایج بسیار خوبی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای شود.

حمایت‌های مالی شامل اعطای وام به بازی‌سازان می‌شود

قدوسی اعلام کرد که این بنیاد، ضمن تعاملات خوب با وزارتخانه حاضر است تا از بازی‌سازان داخلی بیش از پیش حمایت کند تا هرچه حوزه بازی در زمینه‌ی تولید احتیاج دارد و در اختیار وزارت ارتباطات است را به بازی‌سازان ارائه دهد. حمایت‌هایی که از دیدگاه او به دو بخش مالی و زیرساختی تقسیم می‌شود.



آینده بازی‌های کامپیوتری رو به مارکت دیجیتال پیش می‌رود و ایجاد و توسعه این بستر ضروری به نظر می‌رسد. قدوسی بزرگترین مشکل در این بخش را حجم بازی‌های کامپیوتری بالا، که بعضی از آن‌ها به 40 گیگ هم می‌رسد، می‌داند. مساله‌ای که با اعطای پهنای باند ارزان‌تر به توسعه‌دهندگان قابل حل است. وی در این مورد توضیحات بیشتری را ارائه کرده است:

اگر کاربر بخواهد هزینه پهنای باند عادی به بازی‌ها بدهد، قیمت تمام‌شده‌اش بیش‌تر از قیمت خرید سی‌دی می‌شود و در نتیجه فضای دیجیتال در برابر سی‌دی شکست می‌خورد. اگر وزارت ارتباطات برای آنها استثنا قائل شود و پهنای باند با هزینه‌ی کمتری از کاربر بگیرد، افراد به سمت خرید از این مارکت‌های دیجیتال و کامپیوتری می‌روند. اتفاق مشابهی که برای پخش فیلم و سریال در سایت‌های داخلی انجام گرفته است.

از نظر مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کاربرد سی دی در دنیای بازی در سطح بین‌المللی از بین رفته و جامعه گیمرها با اینترنت سروکار دارند. او معتقد است وزارت ارتباطات به راحتی می‌تواند بدون هیچ هزینه‌ای این زیرساخت‌ها را مهیا سازد.

بازی‌های رایانه‌ای یک صنعت میلیارد دلاری در دنیا به شمار می‌روند و ورود بازی‌سازان داخلی به این صنعت از چند سال پیش با ساخت بازی‌های آفلاین و تک نفره آغاز شد که به علل مختلفی از جمله قانون کپی‌رایت چندان موفقیت آمیز نبود. در ادامه فعالیت توسعه‌دهندگان بازی‌های کامپیوتری به بخش آنلاین راه پیدا کرد که با استقبال و پیشرفت خوبی مواجه شد.

بخشی از جامعه 22 میلیونی گیمرهای ایرانی توجه ویژه‌ای به محصولات داخلی دارند و افزایش جذب دیگر گیمرها در صورتی امکان پذیر است که بازی‌سازان داخلی بتوانند عناوین ارائه شده خود را در یک فضای سرور مناسب و قوی در اختیار آنها قرار دهند. طبق گفته‌های قدوسی، قرارداد زیرساخت برای فضای سرور دادن نیز برعهده وزارت ارتباطات است. این مدیرعامل با آغاز کار دولت دوازدهم [بارها نگرانی‌ها و دغدغه‌های خود را درباره جامعه گیمرها و بازی‌سازان داخلی](#) ابراز داشته است.

نظر شما درباره صنعت بازی‌های رایانه‌ای و مشکلات پیرامون آن چه به عنوان یک گیمر و چه سازنده بازی در داخل کشور چیست؟