

ممیزی پس از نشر؛ شمشیر تاریکی چند سال پس از عرضه باید اصلاح شود - دیجیاتو

شایان کرمی | دوشنبه، ۲۲ مرداد ۱۳۹۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به سازندگان بازی شمشیر تاریکی خبر داده‌اند که باید بازی خود را اصلاح کنند، در حالی که بیشتر از دو سال از عرضه بازی در فروشگاه‌های بین‌المللی و داخلی می‌گذرد.

روز گذشته امیرحسین فصیحی، مدیرعامل شرکت فن افزار اعلام کرد که یکی از موفق‌ترین ساخته‌های این شرکت یعنی بازی «شمشیر تاریکی» با وجود دریافت جوایز مختلف از سمت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، هنوز و پس از گذشت ۲ سال از زمان انتشار آن روی مارکت‌های داخلی، ممیزی‌های جدیدی از این ارگان دریافت می‌کند.

فصیحی به دیجیاتو گفت که آن‌ها مدت زیادی است که درگیر ممیزی پس از نشر شده‌اند: «جدا از سانسوری که روی شمشیر تاریکی برای انتشار در ایران انجام دادیم، تا به حال ۲ بار درخواست تغییر در بازی به ما اعلام شده است. روز گذشته نیز در تماسی که از بنیاد ملی بازی‌ها داشتیم، به ما اعلام شد که برای رفع مشکلی دیگر در شمشیر تاریکی باید با اسرا (نظام رده بندی سنی بازی‌ها) در تماس باشیم. کاری که انجام نخواهیم داد.»

در تماس با علی فخار، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، علت صادر شدن درخواست ممیزی از سمت اسرا برای بازی‌هایی که مدت زمان زیادی از انتشار آن‌ها می‌گذرد را جویا شدیم: «علت این اتفاق می‌تواند به تعداد بالای بازی‌ها مربوط باشد. البته اخیراً با سیستم جدیدی که در حال اجرا شدن است، سازندگان بازی از همان زمان انتشار، ممیزی‌های لازم را دریافت می‌کنند تا دیگر شاهد چنین مشکلاتی نباشیم.»



در ادامه صحبت‌هایش، فخار می‌گوید که مدتی پیش از سمت اسرا، لیست ممیزی برای بعضی از بازی‌های منتشر شده در کافه بازار ارسال شده اما تغییری در بازی‌های روی کافه بازار که نیاز به اعمال ممیزی داشتند، صورت نگرفته: «این لیست از سمت اسرا برای کافه بازار ارسال شد و نمی‌دانیم که کافه بازار این موضوع را به اطلاع سازندگان نرسانده یا توسعه دهندگان ممیزی‌های مورد نظر اسرا را اعمال نکرده‌اند.»

در پاسخ به حواشی ایجاد شده حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌ها در حساب کاربری توئیتر خود گفت که هدف اصلی ممیزی پس از نشر بازی‌ها، تسهیل کار بازی‌سازان است: «اگر محتوای بازی ایرانی از نظر ESRA اشکال داشته باشد، با بازی‌ساز تعامل می‌شود تا محتوای بازی در صورت نیاز اصلاح شود. بدون شک بازی‌سازان نسبت به نظر کارشناسی ESRA احترام قائل هستند آنهم زمانی که سیاست بررسی پس از نشر بازی جهت تسهیل کسب و کار بازی‌سازان در دستور کار بنیاد است.»

در بالا هم خواندیم که فصیحی و تیم فن افزار چندان به مفید بودن ممیزی پس از انتشار اعتقادی ندارند و مشخص نیست که اگر آن‌ها سانسورهای جدید را اعمال نکنند، سرنوشت حضور شمشیر تاریکی در مارکت‌های داخلی چه خواهد شد.

به نظر می‌رسد که دلیل دریافت دوباره ممیزی برای شمشیر تاریکی به مشکل پوشش شخصیت‌های آن مربوط می‌شود، موردی که حداقل [در بررسی نسخه پی‌سی این بازی](#) متوجه آن نشدیم.

نظر شما در مورد ممیزی پس از انتشار چیست؟ آیا این قضیه به تسهیل روند نشر بازی‌ها در داخل کشور کمک کرده یا به یکی دیگر از مشکلات فرسایشی سازندگان بازی تبدیل شده است.

