

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌ها: هیچ‌وقت نمی‌توانیم سهم بازی‌های داخلی را به ۵۰ درصد برسانیم - دیجیاتو

پدرام بهادری | سه شنبه، ۰۴ دی ۱۳۹۷

حسن کریمی قدوسی، [مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای](#)، در آخرین مصاحبه خود از مشکلات و معضله‌های بازار بازی‌های داخلی گفت و همچنین خبر داد که بنیاد نامه‌ای برای حذف 400 بازی نوشته و در آینده تصمیم دارد با همکاری وزارت ارشاد سواد بازی‌ها را به خانواده‌های ایرانی آموزش دهد.

رشد تولید بازی‌های ایرانی

در گفتگوی حسن کریمی قدوسی با خبرگزاری ایکنا او تاکید دارد که حجم تولید بازی‌های ایرانی از سال 94 تا 96 دو درصد افزایش داشته و به 13 درصد رسیده که به ادعای او وضعیت بدی هم نیست. او همچنین معتقد است که این درصد هیچ وقت به 50 درصد نمی‌رسد و در چنین شرایط اقتصادی نمی‌توان دست روی بازی‌سازی گذاشت که با رعایت خط قرمزها برای جذب مخاطب‌های داخلی از المان‌های خارجی استفاده می‌کنند.

او توضیح می‌دهد که این رشد خود اتفاق بزرگی بوده و مسئله مصرف داخلی تنها در ایران به این اندازه مطرح است. کریمی قدوسی در ادامه می‌گوید که نباید فکر کرد کشورهای پیشرفته هم بیشتر از 50 درصد بازار گیم خودشان را داشته باشند. او ترکیه را مثال می‌زند که تنها 10 درصد از بازار فروشش در اختیار محصولات خودش است. او اعتقاد دارد که در هیچ کشوری چون ایران اندازه‌گیری نمی‌کنند که چه میزان از بازار با بازی‌های ایرانی گرفته شده و این موضوع برایشان در رتبه دوم اهمیت دارد.



اولویت اصلی بنیاد نیز اقدام و تلاش در زمینه و بازارهای بین‌المللی است. حسن کریمی در این باره می‌گوید: «در دنیا نمی‌گویند که ما می‌خواهیم یک بازی بسازیم که در داخل کشور خوب به فروش برسد بلکه تلاش می‌کنند، بازی بسازند که در دنیا خوب بفروشد و همه این موارد را تاکید می‌کنند؛ اما در کشور ما به دلیل مسائل ژئوپلیتیکی که داریم اینگونه مطرح می‌کنیم که باید تولید برای داخل باشد. البته این قابل حل است و امروز بازی‌های خوبی را برای بازارهای بین‌المللی می‌سازیم و در این زمینه هم حجم و آمارها مشخص است و ابهامی وجود ندارد.»

حذف بازی‌هایی با محتوای نامناسب

بخش دیگری از این مصاحبه مربوط به عرضه و انتشار بازی‌هایی می‌شود که خبرگزاری ایکن آن‌ها را با «[محتوای مشکل‌دار](#)» خطاب می‌کند. کریمی قدوسی توضیح می‌دهد: «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این مسئله را رد نمی‌کند؛ چراکه درصدی از بازی‌های رایانه‌ای موجود در کشور بازی‌هایی هستند که فاقد مجوز بنیاد هستند. با توجه به این موضوع چند روز پیش بنیاد نامه‌ای را به فروشگاه‌های بازی‌های موبایلی برای حذف ۴۰۰ بازی مسئله‌دار داده، اما آماری نداریم که چه تعداد از این بازی‌ها حذف شده است؛ این‌ها بازی‌هایی هستند که رده‌بندی سنی از بنیاد دریافت نمی‌کنند و ممنوع هستند؛ لذا باید مارکت‌ها و فروشگاه‌های موبایل هم با ما همکاری کنند تا این‌ها حذف شوند.»

او همچنین در ادامه به فروشگاه‌های غیر رسمی اشاره می‌کند که حتی مجوز فروش نداشته و به اعتقاد کریمی قدوسی از ابتدا مشکل دارند. مدیر عامل بنیاد می‌گوید که در خیلی از مواقع با این فروشگاه‌ها برخورد می‌کند و از آن‌ها می‌خواهد بازی‌هایشان را حذف کرده و یا زودتر مجوز بگیرند.

البته کریمی قدوسی اعتقاد دارد که اگر خانواده‌ها نگران هستند، خودشان نیز باید اقداماتی انجام دهند. او به فضای باز اینترنت اشاره می‌کند و از بازی‌هایی می‌گوید که در هر ثانیه آپلود شده و منتشر می‌شوند. قدوسی می‌گوید ما قصد برداشتن مسئولیت نظارت روی این بازی‌ها را نداریم اما خود خانواده‌ها نیز باید بیشتر دقت کرده و ابزاری که ما در اختیار آن‌ها قرار می‌دهیم، رده‌بندی سنی بازی‌هاست که می‌توانند از آن برای تصمیم‌گیری استفاده کنند و ما هم قصد اشاعه آن در کشور را داریم.



حسن کریمی قدوسی در کنار سید عباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی

در آخر او از همکاری بنیاد ملی با وزارت ارشاد خبر می‌دهد که برای اولین بار قرار است در سطح کشور اجرایی شود. قدوسی توضیح می‌دهد: «ما تا آخر سال با همکاری وزارت فرهنگ طرحی را برای پویش جامع سواد بازی‌های ویدیویی در کشور اجرا می‌کنیم که اخبار جزئی‌تر آن به زودی اعلام خواهد شد. در این طرح قرار است به خانواده‌ها آموزش نحوه صحیح استفاده از بازی‌ها را ارائه بدهیم؛ در این زمینه رده‌بندی سنی هم مجدداً مطرح خواهد شد و امیدواریم با انجام این کار ۴۷ درصد از مردم که به رده‌بندی سنی توجه نمی‌کنند را بتوانیم به ۴۰ یا ۳۵ درصد برسانیم و بیشتر به رده‌بندی سنی توجه کنیم. این فعالیت باعث می‌شود که میزان تاثیرات منفی هم به شکل گسترده‌ای کم شود».

چندی پیش از [وزیر ارشاد در صحن مجلس در مورد عملکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای](#) سوال شد و وزیر نیز نتوانست نمایندگان را قانع کرده و کارت زرد گرفت. یکی از مواردی که نماینده معترض آقای پژمانفر به آن اشاره کردند، بازی‌های موبایلی بودند که فرهنگ جاهلیت و قمه‌کشی را گسترش می‌دهند. حسن کریمی قدوسی در این باره هم به ایکنای توضیح داد که حجم و تعداد این

بازی‌ها بسیار کم بوده و تعداد آن‌ها در کل بازار نهایت به 10 تا 15 مورد می‌رسد.

او همچنین به بازی‌های موبایل موفق دیگری چون آمیرزا، کوئیز آو کینگ، پرسیتی و شهرزاد اشاره کرد و گفت تمامی این بازی‌ها نشان می‌دهند که بازی‌های مخرب در میان این‌ها شاید تنها یک مورد باشد.

در راستای پیگیری قضیه مجلس و تاثیرات آن روی بازار بازی‌های ایرانی، دیجیاتو نیز میزگردی با حضور برخی از شاخص‌ترین بازی‌سازان داخلی برگزار کرد که متن کامل این گفتگو را می‌توانید [در این لینک](#) بخوانید.

رعایت نشدن قانون کپی‌رایت، بزرگترین معضل بازار داخلی

کریمی قدوسی معتقد است که قیمت کم و حتی گاهی رایگان بازی‌های خارجی بزرگترین علتی است که باعث شده کسی بازی‌های ایرانی را نخرد. او خودرو پورشه را مثال می‌زند در شرایطی که برای مثال بدون عوارض و با قیمت 20 میلیون تومان به فروش برسد و می‌گوید در چنین حالتی شرکت‌های داخلی خودرو با عرضه بهترین محصولاتشان هم نمی‌توانند خریداران ایرانی را قانع کنند که خودروهای ایرانی را انتخاب کنند.



حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

مدیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این سوال را مطرح می‌کند وقتی بازی‌های خارجی که واقعا هم با کیفیت‌تر هستند به صورت رایگان در اختیار مردم قرار می‌گیرند، چرا مردم باید برای بازی‌های ایرانی پولی بدهند؟

او دست آخر در این زمینه به چند سایت ایرانی که هاستشان هم در داخل کشور است طعنه می‌زند و می‌گوید آن‌ها روزانه ده‌ها بازی خارجی بدون قفل را برای دانلود می‌گذارند که شاید محتوای آن‌ها مشکلی نداشته باشد اما با هزینه‌ای بسیار کم در اختیار مردم قرار می‌گیرد. در چنین وضعیتی اگر بازی‌های ایرانی به گفته او حتی برچسب قیمت هزار تومانی هم داشته باشند، کسی به سراغ آن‌ها نمی‌رود و این اکوسیستم از ریشه دچار مشکل است.

نظر شما در مورد بازار بازی‌های ویدیویی در ایران و کیفیت محصولات داخلی چیست؟ از نقطه نظر شما چه مشکلاتی در سر راه پیشرفت این صنعت قرار دارند؟ دیدگاه‌های خود را با ما به اشتراک بگذارید.

[دیجیاتو](#)