



صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران

معاونت سیاسی

اداره پژوهش های سیاسی

مصاحبه پژوهشی با؛

مهندس حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

به مناسبت چهلمین سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی (۱۹)

حرکت رو به رشد ساخت بازی های رایانه ای در کشور



فرآورده های خبری و تولیدات پژوهشی در بخش های زیر قابل دسترس است:

– وب سایت خبرگزاری صدا و سیما (سرویس پژوهش) <http://www.iribnews.ir>

پژوهشگر: مرتضی رکن آبادی

- درآمد کشور از صنعت بازی (گیم) حدود ۶۰۲ میلیون دلار بوده که این رقم کشور ما را در رتبه ۲۳ به لحاظ میزان درآمد در این صنعت قرار می‌دهد.
- بازی‌های رایانه‌ای یکی از پیشروترین بخش‌های صنایع فرهنگی به شمار می‌آیند.
- میانگین مدت زمان بازیکنان از ۷۹ دقیقه در روز در سال ۱۳۹۴ به ۹۰ دقیقه در روز در سال ۱۳۹۶ رسیده است.
- تعداد بازیکنان از ۲۳ میلیون نفر در سال ۱۳۹۴ به ۲۸ میلیون نفر در سال ۱۳۹۶ افزایش نشان می‌دهد.
- درآمد بازار بازی‌های دیجیتال از ۴۶۰ میلیارد تومان در پایان سال ۱۳۹۴ به ۹۲۰ میلیارد تومان در سال ۱۳۹۶ رسیده است.
- سرانه مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران، ۳۱ دقیقه در روز به ازای هر ایرانی است و بطور متوسط بازیکنان ایرانی ۹۰ دقیقه در روز بازی می‌کنند.
- از هر ۱۰۰ ایرانی، ۳۵ نفر بازیکن هستند.
- درصد بازیکنان به تفکیک تحصیلات: ۶۶ درصد کمتر از دیپلم، ۱۵ درصد دیپلم و پیش‌دانشگاهی، ۶ درصد فوق‌دیپلم، ۱۰ درصد کارشناسی، ۲ درصد کارشناسی ارشد، ۱ درصد دکترا و بالاتر.
- در سال ۱۳۹۶ نشان داده است از ۹۲۰ میلیارد تومان کل حجم بازار (ناشی از پرداخت برای بازی، کنسول، و یا لوازم تخصصی بازی) ۵۲۴/۹ میلیارد تومان بابت سخت‌افزار، ۴۲۸/۶ میلیارد تومان بابت دستگاه کنسول هزینه شده است.
- قصه بیستون، ساجرن، فیلیپینگ فلیپ و پسر خواننده نمونه‌هایی از بهترین بازی‌های ساخته شده اخیر در کشور هستند.

□ مقدمه

صنایع فرهنگی در کشور نیازمند بازشناسی و بازتعریف مجدد هستند. ایران این ظرفیت را دارد که در آینده‌ای نزدیک در صنایع فرهنگی سهم بزرگی در تولید ناخالص داخلی بیابد. امروز کشور ما در حوزه‌های گردشگری، تئاتر، موسیقی، صنایع دستی، هنرهای تجسمی، بازی‌های رایانه‌ای و سایر حوزه‌ها می‌تواند افزون بر بازار داخلی، بازار منطقه‌ای را هم تأمین کند و این صنایع، چاره‌ساز متغیر بحرانی اقتصاد ملی یعنی اشتغال هم باشد. در این میان، بازی‌های رایانه‌ای یکی از پیشروترین بخش‌های صنایع فرهنگی به شمار می‌آیند زیرا آن قدر جدی و موثر شده‌اند که در حوزه‌های متنوع فرهنگ‌سازی، جامعه‌پذیری و آموزش، اهداف بزرگی برای آنها تعریف شده است. این نوشتار حاصل گفتگویی است که با جناب آقای مهندس حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره پیشرفت‌های حاصل در حوزه بازی‌های رایانه‌ای که در کشور صورت گرفته است.

□ بازی^۱

بازی فعالیتی آگاهانه است که تحت فرایند مکانی و زمانی و تحت یک قوانین و قواعد خاص استمرار می‌یابد و در حال حاضر بخش مهمی از زندگی فرزندان ما را فرا گرفته است. خوشبختانه، در حوزه مطالعات پژوهشی بازی های رایانه‌ای اقدامات خوبی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای شروع شده که به تداوم و قوت بیشتر نیازمند است تا یک کانون پژوهشی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای با رویکرد آینده پژوهانه شکل گیرد. تهیه اطلاعات صحیح و آمارهای دقیق و انتشار آن برای استفاده سیاستگذاران و فعالان این حوزه وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. نتایج پیمایش های صورت گرفته در این بنیاد می‌تواند به بخش خصوصی کمک کند تا در زمینه سرمایه گذاری، برنامه ریزی دقیق تر کند. با توجه به آموزه‌های اقتصاد مقاومتی؛ سیاست وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، تقویت تولیدکنندگان ایرانی و حمایت قانونی و مالی از بازی سازان داخلی است. در این راستا نیازمند حمایت دستگاه‌های دیگر برای کمک به حوزه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از جلوه‌های صنایع فرهنگی هستیم.

□ بازی های رایانه ای در کشور

بازی‌های رایانه‌ای از اواسط دهه ۷۰ در ایران همه‌گیر شد و به دلیل نبود قانون کپی‌رایت و مراجع قانونی برای نظارت بر عرضه آنها، کل این بازار به‌نوعی غیررسمی و غیرقانونی بود. این موضوع کار را برای ساخت و عرضه بازی‌های رایانه‌ای ایرانی بسیار سخت می‌کرد، چراکه نبود امکان بازگشت سرمایه در کنار عقب بودن فناوری‌های موجود در ایران باعث می‌شد تولید بازی رایانه‌ای داخلی بیشتر شبیه یک رویا باشد. با این حال در دهه ۷۰ معدود بازی‌های مستقلی به‌وسیله علاقه‌مندان و به‌صورت پروژه‌های شخصی توسعه داده شد. از این بین می‌توان به عناوینی مانند «پایان معصومیت» اشاره کرد که البته در مقایسه با بازی‌های رایانه‌ای همدوره خود بسیار ابتدایی محسوب می‌شد. همچنین به دلیل نبود حمایت مالی و امکان سرمایه‌گذاری، این پروژه‌ها هرگز از حد ایده‌های مفهومی فراتر نرفت و می‌توان گفت عملاً در این حوزه فعالیت تاثیرگذاری به وقوع نپیوست.

ورود صدها عنوان بازی خارجی در سال که بسیاری از آنها از نظر فرهنگی یا عرفی با جامعه ایرانی سازگاری نداشتند و نیاز به نظارت و جریان‌دهی به صنعت ساخت و عرضه بازی‌های رایانه‌ای باعث شد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۸۵ به‌عنوان مرجعی برای حمایت، نظارت و جریان‌سازی در مقوله بازی‌های رایانه‌ای تشکیل شود. این بنیاد با شروع فعالیت خود به دسته‌بندی و ارائه مجوز برای بازی‌های رایانه‌ای خارجی عرضه شده در فروشگاه‌ها و نیز حمایت از پروژه‌های بازی تولید داخل اقدام کرد.

نتیجه فعالیت این بنیاد طی چند سال اول فعالیت آن ساماندهی بازار محصولات خارجی و رونمایی رسمی از چند عنوان بازی داخلی مانند «مبارزه در خلیج عدن» و «گرساسپ» بود که توجه بسیاری را به خود جلب کرد و توانست نشان دهد امکان ساخت بازی‌های ایرانی در صورت وجود حمایت‌های لازم وجود دارد. هرچند برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای در سطح جهانی نیازمند سرمایه‌گذاری گسترده، ارتقای فناوری و حرکت به سمت ایده‌های اورجینال مبتنی بر فرهنگ و تاریخ غنی سرزمین خود هستیم و صرف ارائه بازی‌های مبتنی بر بازی‌های خارجی را نمی‌توان حرکت سازنده‌ای در این حوزه

۱. گفتگو با مهندس حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۷/۰۷/۲۵

قلمداد کرد. در سال‌های اخیر این روند شکل امیدوارکننده‌تری به خود گرفته و رونمایی از بازی‌های رایانه‌ای در حد و اندازه‌های جهانی مانند «ارتش‌های فرازمینی» می‌تواند ما را به آینده روشن‌تر این صنعت امیدوار کند.

□ مخاطب‌شناسی بازی‌ها

فناوری، محور تحولات اجتماعی و فرهنگی امروز دنیاست و صنعت بازی‌های رایانه‌ای یکی از مهم‌ترین صنایع فناورانه جهان به شمار می‌آید که همواره نگاهی به آینده دارد. در این میان، کشور ما نیز مصون از این تحولات نیست و به همین دلیل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر طرح ملی پیمایش ملی بازیکنان ایران را به اجرا گذاشته که دستاوردهای چهارمین دوره این پیمایش در این نوشتار پیش روی شما قرار گرفته است:

از زاویه فرهنگ و مولفه اوقات فراغت، یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که میانگین مدت زمان بازیکنان از ۷۹ دقیقه در روز در سال ۱۳۹۴ به ۹۰ دقیقه در روز در سال ۱۳۹۶ رسیده است. این میزان افزایش زمان بازی به طرز معناداری ما را به این نتیجه می‌رساند که ضریب نفوذ بازی‌های رایانه‌ای در میان خانواده ایرانی با سرعت زیادی در حال افزایش است. همچنین، تعداد بازیکنان از ۲۳ میلیون نفر در سال ۱۳۹۴ به ۲۸ میلیون نفر در سال ۱۳۹۶ افزایش نشان می‌دهد و میانگین سن بازیکنان نیز از ۲۱ سال به ۱۹ سال کاهش یافته است. از منظر بازار و اقتصاد بازی یافته‌های این پیمایش نشان می‌دهد که درآمد بازار بازی‌های دیجیتال از ۴۶۰ میلیارد تومان در پایان سال ۱۳۹۴ به ۹۲۰ میلیارد تومان در سال ۱۳۹۶ رسیده است. جابه‌جایی شاخص‌های آماری ما را به نتایج جدیدی می‌رساند که این میزان تغییرات آن هم فقط در مدت کوتاه دوساله نشان از سرعت تحولات این حوزه دارد و باید برای ترسیم نقشه آینده این صنعت از دستاوردهای آن بهره گرفت.

□ صنعت رو به رشد بازی‌های دیجیتال در کشور

صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران به تدریج مسیر پیشرفت خود را پیدا کرده است. رویدادهای بزرگی نظیر ^۱TGC، ^۲TGF، ^۳IGL و ^۴DGRC در ابعاد مختلف، عرصه وسیعی را برای پیشتازی این صنعت در کشور فراهم آورده‌اند. بازی‌سازان ایرانی در درخشان‌ترین دوره رقابت منطقه‌ای و بین‌المللی خود تا به امروز قرار دارند. ورود و نفوذ به بازارهای بین‌المللی و تثبیت جایگاه خود در بازار اشباع نشده داخلی، موتور محرکه بازی‌سازان برای ساخت بازی‌هایی با کیفیت بالاتر است. شبکه‌ای از پژوهشگران از رشته‌های مختلف دانشگاهی در جهت توسعه این صنعت در حال شکل‌گیری است. زمینه گسترده‌ای در جهت آموزش بازی‌سازی و انتقال دانش و فناوری روز دنیا به بازی‌سازان ایرانی تدارک دیده شده است. سرمایه‌گذاران، رفته رفته مجذوب شتاب رشد و پتانسیل‌های کشف نشده این صنعت رسانه‌ای تاثیرگذار می‌شوند. ژورنال‌یسم بازی با ظهور برنده‌های جوان و خلاق، مسئولیت خود را در انعکاس پیشرفت‌ها و

۱. Tehran Game Convention به عنوان بزرگترین رویداد تجاری در صنعت بازی‌های ویدئویی که به میزبانی ایران و از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران و با همراهی شرکت Game Connection فرانسه برگزار شد.

۲. Tehran Game Festival

۳. Iran Game League

۴. Digital Games Research Conference

بازخورد دادن درباره نقایص و کمبودهای اکوسیستم بازی های دیجیتال در کشور پذیرفته است. در این شرایط، پیمایش های دوره ای و منظم، می تواند زمینه را برای تعیین وضعیت فعلی مصرف بازی های دیجیتال در کشور و همچنین اندازه گیری تغییرات روند مصرف فراهم آورد. گزارش پیش رو، چکیده نتایج مهمترین پیمایش سراسری در حوزه مصرف بازی های دیجیتال در ایران را بیان می کند.

□ بازیکنان رایانه ای در کشور چه کسانی هستند؟

بر اساس پژوهش های ملی صورت گرفته در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در هر خانوار ایرانی بطور متوسط یک نفر بازی دیجیتال انجام می دهد بطوری که سرانه مصرف بازی های دیجیتال در ایران ، ۳۱ دقیقه در روز به ازای هر ایرانی است و بطور متوسط بازیکنان ایرانی ۹۰ دقیقه در روز بازی می کنند. متوسط سن بازیکنان ایرانی نیز ۱۹ سال است.

- با توجه به جمعیت ۸۱ میلیون نفری کشور:



- درصد بازیکنان به تفکیک تحصیلات:



- وضعیت تاهل بازیکنان:



- بازیکنان چقدر به رده بندی سنی بازی ها توجه می کنند:

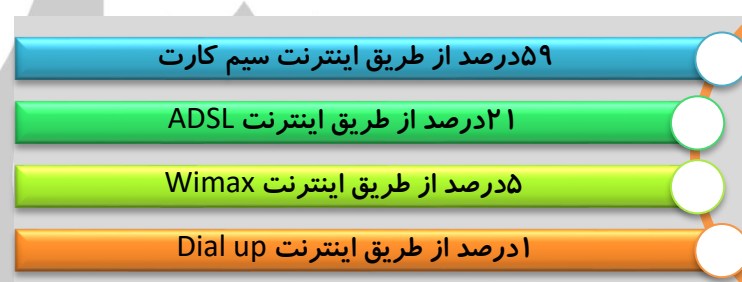


- ۵ ژانر پرطرفدار بازی در ایران:



سایت
سیاست
مبارزات

- روش های دسترسی به اینترنت در میان بازیکنان



□ خرید بازی های رایانه ای در کشور

۸۵ درصد خریداران بازی های دیجیتال در کشور را مردان و ۱۵ درصد را زنان تشکیل می دهد. در سال ۱۳۹۶ از مجموع درآمد بازار بازی های دیجیتال در ایران ۶ درصد سهم بازی های بومی^۱ است که در سال ۱۳۹۴ این رقم ۵ درصد بوده است. از مجموع ۳۹۵ میلیارد تومان سهم نرم افزار (بازی) از کل درآمد بازار ۱۴ درصد سهم بازی های بومی است که در سال ۱۳۹۴ این رقم ۱۱ درصد بوده است. این مسئله نشان از رشد سهم بازی های ایرانی از بازار بوده است.

تجزیه و تحلیل درآمد بازار بازی های دیجیتال ایران در سال ۱۳۹۶ نشان داده است از ۹۲۰ میلیارد تومان کل حجم بازار (ناشی از پرداخت برای بازی، کنسول، و یا لوازم تخصصی بازی) ۵۲۴/۹ میلیارد تومان بابت سخت افزار، ۴۲۸/۶ میلیارد تومان بابت دستگاه کنسول، ۹۴/۱ میلیارد تومان بابت بازی های کنسولی خارجی، ۹۶/۵ میلیارد تومان بابت بازی های کنسولی، ۲/۴ میلیارد تومان بابت بازی های کنسولی بومی، ۴۱/۹ میلیارد تومان بابت بازی های موبایلی بومی، ۳۹۵/۱ میلیارد تومان بابت نرم افزار (بازی)، ۲۲۹/۵ میلیارد تومان بابت بازی های موبایلی، ۱۸۷/۶ میلیارد تومان بابت بازی های موبایلی خارجی، ۱۱/۴ میلیارد

۱. بازی هایی که تماما توسط بازی سازان ایرانی تولید شده اند.

تومان بابت بازی های رایانه ای بومی، ۶۹/۱ میلیارد تومان بابت بازی های رایانه ای، ۵۷/۷ میلیارد تومان بابت بازی های رایانه ای خارجی و ۹۶/۳ میلیارد تومان بابت لوازم تخصصی (شامل هدست، ماوس، کیبورد و یا هر دستگاه جانبی دیگر که با هدف بازی کردن خرید شده باشد) هزینه شده است.

جدی ترین شاخص برای بررسی صنعت بازی (گیم) هر کشور میزان درآمد آن در سال است. بر این اساس طبق جدیدترین اطلاعاتی که وبسایت Newzoo از رتبه بندی ۱۰۰ کشور/بازار براساس درآمد منتشر کرده، ایران با ۸۲ میلیون جمعیت، ۴۹ میلیون نفر جمعیت با امکان دسترسی به اینترنت دارد که درآمدی در حدود ۶۰۲ میلیون دلار داشته که این رقم کشور ما را در رتبه ۲۳ به لحاظ میزان درآمد در صنعت بازی قرار می دهد.

□ حرکت در مسیر رشد

بررسی آمار بازی های ارسالی به دوره های مختلف جشنواره بازی های رایانه ای نیز یکی از شاخص هایی است که از طریق آن می توان به پیشرفت صنعت بازی سازی کشور پی برد. بررسی آمار بازی های ارسالی به جشنواره نشان می دهد در اولین دوره برگزاری جشنواره در سال ۱۳۹۰ تعداد ۹۴ عنوان بازی ارسال شده اند؛ این در حالی است که در سال ۱۳۹۶ در دور هفتم جشنواره شاهد ارسال ۱۹۰ بازی به جشنواره بوده ایم. رقمی که رشد بیش از ۱۰۰ درصدی تعداد بازی های ارسالی را ظرف ۶ سال نشان می دهد.

تا سال ۱۳۹۲ تعداد ۱۵ بازی موبایلی در کشور ساخته شده بود اما این رقم در سال ۱۳۹۵ به ۱۵۱ بازی رسیده که حکایت از رشد ۱۰۰۰ درصدی این صنعت در آن بازه زمانی در کشور دارد. عملکرد درآمدی برنامه ها و بازی های ایرانی در سال گذشته نشان می دهد که درآمد بازی های ایرانی در سال ۹۶ نسبت به سال ۹۵ رشد ۹۴ درصدی داشته است و برنامه های ایرانی نیز توانسته اند در سال گذشته درآمد خود را ۶۴ درصد افزایش دهند. همچنین تعداد تراکنش های موفق صورت گرفته از بازی های ایرانی ۲۲ درصد افزایش داشته است. بازی های ارسال شده به جشنواره بازی های رایانه ای تهران در سال های اخیر نیز حاکی از رشد بازی های موبایلی و آنلاین دارد. در حالی که در سال ۱۳۹۲ تنها ۳۴ بازی موبایلی به جشنواره ارسال شده بود، این رقم در سال ۱۳۹۵ به ۱۵۱ بازی رسیده است که نشان می دهد رشد پهنای باند و توسعه نسل سوم و چهارم اینترنت موبایل در دولت یازدهم تاثیر قابل توجهی در ایجاد اشتغال و توسعه بازی سازی کشور داشته است.

طی سال های اخیر بر تعداد شرکت های بازی ساز ایرانی افزوده شده و افراد بیشتری در این حوزه به کار مشغول شده اند. در سه سال نخست فعالیت دولت یازدهم، ۳۵ شرکت بازی سازی فعالیت قانونی خود را آغاز کردند. در سال ۹۶ حدود ۱۴ درصد درآمد بازی ها مربوط به بازی های بومی بوده که به نسبت به آمار ۱۱ درصدی سال ۱۳۹۴ شاهد رشد ۳ درصدی بوده ایم و این آمار امیدوارکننده است. رشد ۳ درصدی مربوط به سهم از کل گردش مالی بازار بازی ها است و با توجه به افزایش حجم دوبرابر این بازار می توان گفت از نظر درآمد ریالی، بازی های بومی رشد ۱۴۰ درصدی را تجربه کرده اند.

□ ارتقای کیفی و کمی صنعت بازی در کشور

سرمایه، دانش و روابط بین المللی موثر در صنعت گیم کلید افزایش کیفیت و کمیت تولیدات داخلی است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای به سهم خود تلاش می کند با حمایت های مالی و معنوی از بازی های ایرانی برای این دسته از بازی ها تسهیلاتی ایجاد کند اما گسترش کیفیت و کمیت در ابعاد کلان نیازمند تزریق سرمایه بخش خصوصی به این بخش است؛ این سرمایه گذاری خود به عوامل دیگری وابسته است؛ از جمله دانش بازی سازی و دسترسی به امکانات ساخت بازی تا پیشرفت های فعلی سرعت بیشتری پیدا کنند و مشتریان بالقوه بیشتری وارد بازار شوند. در این حوزه نیز بنیاد از طریق انستیتو بازی سازی تلاش می کند

علم روز جهان را در اختیار بازی‌سازان قرار دهد اما با این وجود تحریم‌ها در راه دسترسی بازی‌سازان به امکانات گسترده‌تر موانعی جدی ایجاد می‌کنند. به این ترتیب روابط بین‌المللی موثرتر جهت کاهش تحریم‌ها و همچنین انتقال دانش به کشور (که از طریق گسترش رویدادهایی چون TGC و امثال آن امکان پذیر است) می‌توانند باعث بروز شدن بازی‌سازان داخلی شوند.

□ نمونه‌هایی از بهترین بازی‌های ایرانی در سال‌های اخیر

مقایسه تصویری بازی‌های قدیمی‌تر تولیدشده در کشور با عناوینی که در سال‌های اخیر تولیدشده‌اند نشان می‌دهد صنعت بازی کشور روندی رو به رشد را طی می‌کند و کیفیت بصری بازی‌ها به شکل محسوسی افزایش یافته است. در زیر نمونه‌هایی از بهترین بازی‌های ایرانی ساخته شده در سال‌های اخیر معرفی شده‌اند:

🎮 بازی قصه بیستون

بازی ایرانی «قصه بیستون» توانست در رویداد بین‌المللی TGC 2018 نظر بسیاری از رسانه‌ها و ناشران خارجی را به سمت خود جلب کند. این عنوان در بخش بازی‌های مستقل نمایشگاه گیمز کام که بزرگ‌ترین رویداد بازی‌های رایانه‌ای اروپا به حساب می‌آید، مورد پذیرش قرار گرفت و در این رویداد حضور یافت. این بازی در نمایشگاه گیمز کام نیز با استقبال ناشران خارجی روبرو شد. بازی رایانه‌ای «قصه بیستون» روایتی حماسی از منظومه عاشقانه شیرین و فرهاد است که از نظر تکنیکی جزو بازی‌های با کیفیت ایرانی به حساب می‌آید.

🎮 سرگذشت

«سرگذشت» یک بازی ایرانی در سبک معمایی است. این عنوان مورد توجه ناشران خارجی قرار گرفت و نهایتاً نیز توانست به یک ناشر خارجی دست پیدا کند. سرگذشت در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۸ نیز حضور داشت و در این نمایشگاه برنده جایزه بهترین بازی ساخته شده با موتور گرافیکی Unreal در بخش بازی‌های مستقل شد.

🎮 فیلیپینگ فلیپ

بازی فیلیپینگ فلیپ یک بازی ماجراجویی دوبعدی با گرافیک و انیمیشن‌های فوق‌العاده است. این عنوان ماجرای فردی به نام فیلیپ را روایت می‌کند که درون خود دو شخصیت کاملاً متفاوت دارد؛ یک مرد کسل‌کننده و منظم در کنار یک ابرقهرمان جذاب. بازی ایرانی فیلیپینگ فلیپ موفق شد در رویداد وایت نایتز ۲۰۱۸ روسیه جوایز بهترین قصه‌گویی و جایزه بزرگ بخش Indie Game Cup را به خود اختصاص دهد.

🎮 پسر خوانده

پسرخوانده یک بازی استراتژیک نوبتی آنلاین است که تا به امروز بیش از یک میلیون بار دانلود شده. این عنوان موفق شد در دومین دوره جوایز بین‌المللی بازی‌های موبایل خاورمیانه جایزه بخش دستاورد هنری (Excellence in Art) را کسب کند.

□ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای متولی صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور به عنوان زیرمجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است که جهت برنامه‌ریزی و حمایت از مجموعه فعالیت‌های مرتبط با هنر-صنعت بازی‌های رایانه‌ای، تقویت مبانی آموزشی و نظارت بر امور این حوزه تاسیس شده و به فعالیت می‌پردازد. امروزه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان محصولاتی هنری و تجاری واجد تأثیرات گسترده فرهنگی و اقتصادی هستند، به این ترتیب توجه به این حوزه و تنظیم مجموعه‌ای از اهداف و وظایف برای دستگاه‌های عالی کشور در این بخش ضروری به نظر می‌رسد. عمده وظایف و اهداف بنیاد

ملی بازی های رایانه ای در کنار سیاست گذاری و برنامه ریزی کلان در چهار حوزه ی حمایت، آموزش، نظارت و پژوهش شرح داد:

❖ حمایت از صنعت بازی سازی کشور: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از طریق برگزاری رویدادهای گوناگون

شرایط یافتن سرمایه گذار برای بازی های ایرانی را تسهیل می کند و امکان آشنایی مهره های کلیدی صنعت بازی جهان را با تولیدکنندگان ایرانی ایجاد می کند.

❖ آموزش فعالان حوزه بازی سازی: برگزاری دوره ها، کارگاه ها و کلاس های آموزشی داخلی، برگزاری

نمایشگاه های معتبر بین المللی، اعزام افراد به دوره های آموزشی خارج از کشور، تدوین کتب و جزوات آموزشی از جمله اقداماتی هستند که بنیاد جهت تزریق دانش روز به فعالان این حوزه انجام می دهد.

❖ نظارت بر تولید و عرضه: بخشی از وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای نظارت بر محتوایی است که

در صنعت بازی های رایانه ای کشور تولید یا عرضه می شوند. این سازمان از طریق نظارت دقیق بر این نوع محتوا تلاش می کند مبانی فرهنگی و هویت ایرانی اسلامی را در این صنعت تقویت کند.

❖ پژوهش و ارائه آمار دقیق از صنعت: بازی های رایانه ای تبعات و اثرات گسترده فرهنگی و اجتماعی دارند

و دریافتن این اثرات فرهنگی نیازمند اقدامات پژوهشی جدی در حوزه های مختلف اجتماعی و فرهنگی است. از سوی دیگر بازار بازی های ویدئویی به عنوان یک صنعت پرسود در جهان شناخته می شود و پی بردن به پتانسیل های تجاری آن هم به نوبه خود فعالیت های پژوهشی در بازار را می طلبد.

□ **کلام آخر**

صنعت گیم اگرچه صنعتی جوان و نوپا به ویژه در قیاس با دیگر زیرشاخه های صنایع فرهنگی در ایران محسوب می شود اما شتاب پیشرفت و فراگیری این صنعت چه در زمینه کیفیت تولیدات و چه از منظر دامنه مخاطبان، وضعیت ویژه ای را برای آن رقم زده است. با توجه به قدرت تاثیرگذاری فرهنگی بازی های رایانه ای بر مخاطبان، مشکلات محتوایی اکثر بازی های خارجی موجود یک چالش اساسی به شمار می رود. اقتضات فرهنگی کشورهای تولیدکننده این نوع بازی ها در موارد بسیاری با اقتضات فرهنگی ایران در تضاد و در راستای بازتولید نظام فرهنگی کشورهای تولیدکننده بازی است. کیفیت فنی بازی های رایانه ای هم عامل مهمی در جذابیت این نوع بازی ها است. متخصصان بازی سازی داخلی توانایی ارتقای کیفیت اجزای تشکیل دهنده بازی های داخلی از قبیل کیفیت تصویر، صدا، برنامه نویسی و اجرای روان بازی را در سطحی قابل قبول و قابل رقابت دارند.