

## بازی‌های رایانه‌ای در ایران از آغاز تا کنون

# زنگ تفریح ایرانی

کنسول‌های آتاری که پس از هشت سال دفاع مقدس و به‌عنوان نخستین پلتفرم بازی ویدئویی وارد کشور شد، برای بسیاری از دهه شصتی‌ها یادآور نخستین تجربه بازی‌های رایانه‌ای است. ورود نسل‌های بعدی و پیشرفته‌تر کنسول‌ها از جمله سگا و پلی‌استیشن و همه‌گیر شدن رایانه‌های شخصی در اواخر دهه ۷۰ باعث شد این شکل جدید سرگرمی در میان مردم جا بیفتد. از طرفی موج جمعیت کشور دیگر به سن نوجوانی رسیده بود و از سوی دیگر بازی‌های رایانه‌ای هر روز بهتر و کامل‌تر می‌شد و رسانه‌های جدید و کاملاً متفاوت در اختیار بازیکنان قرار می‌دادند. نتیجه آن تعداد بی‌شمار رایانه‌هایی شد که به بهانه درس خواندن، کارهای آموزشی و تجاری خریده و برای بازی‌های رایانه‌ای استفاده شد! این روند جهشی در دهه گذشته با رونق گرفتن گیمنت‌ها، ورود نسل‌های سوم و چهارم کنسول‌های قدرتمند با امکان اتصال به شبکه، رواج بازی‌های مالتی‌پلیر و البته سونامی گوشی‌های هوشمند باز هم تقویت شد و امروزه بازی‌های رایانه‌ای یک پای ثابت زندگی ما به شمار می‌رود.



از اواسط دهه ۷۰ در ایران همه‌گیر شد و به دلیل نبود قانون کی‌رایت 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 عقب‌بودن 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 قیاس با بازی‌های رایانه‌ای هم‌دوره خود بسیار ابتدایی محسوب می‌شد. همچنین به دلیل نبود حامی مالی و امکان سرمایه‌گذاری، این پروژه‌ها هرگز از حد ایده‌های مفهومی فراتر

مثل Lotus و Doom می‌شدند که روی هر سیستمی نصب بود. رواج پیدا کردن بازی با رایانه و عرضه نسل جدید بازی‌هایی با قابلیت مالتی‌پلیر باعث سر برآوردن گیمنت‌ها در شهرهای بزرگ در اواخر دهه ۷۰ شد که باز هم تجربه جدیدی به کاربران عرضه می‌کرد. گیمنت‌ها برای اولین بار به بازیکنان ایرانی امکان می‌داد در محیطی مجازی در کنار یا مقابل هم بازی کنند و این موضوع محبوبیت و افزایش تعداد آنها را در پی داشت. در سال‌های اولیه دهه ۸۰ تعداد زیادی گیمنت در تمام کشور تاسیس شد که با استقبال بسیار خوبی هم مواجه شد و به نوبه خود زمینه‌ساز نفوذ هرچه بیشتر بازی‌های رایانه‌ای در میان قشر جوان شد.

**پهلوانان وطنی به جای قهرمانان خارجی**  
همان‌طور که اشاره کردیم، بازی‌های رایانه‌ای

به محض پایان جنگ شاهد ورود و استقبال از این بازی‌ها به شکل کنسول‌های نسل اول مثل آتاری و میکرو در ایران بودیم. جمعیت زیاد جوان کشورمان و جذابیت بالای این سرگرمی جدید باعث شد کنسول‌های اولیه بسرعت جای خود را در میان ایرانی‌ها باز کنند. هرچند در آن زمان امکان تهیه کنسول برای همه وجود نداشت و بسیاری از بازیکنان آن دوره در کلوب‌ها که شکل اولیه و فیزیکی بازی‌های مالتی‌پلیر به حساب می‌آید، از این بازی‌ها استفاده می‌کردند.

با رسیدن به اواسط دهه ۷۰ شمسی، رایانه‌های شخصی از یک کالای لوکس و اداری خارج شد و بسیاری از خانواده‌ها PC خریدند. یکی از اصلی‌ترین کاربردهای این رایانه‌ها، اجرای بازی‌های رایانه‌ای بود که در آن زمان از تنوع کمی برخوردار بودند و تقریباً شامل چند عنوان ثابت

طبق آمار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیش از ۲۳ میلیون نفر به بازی‌های رایانه‌ای مشغول هستند و به‌صورت متوسط بیش از یک ساعت از روز خود را صرف آن می‌کنند. حال پرسشی اساسی به‌وجود می‌آید که سهم بازی‌های ایرانی و تولید داخل از این بازار گسترده چقدر است؟ آیا در این حوزه، ما تنها یک مصرف‌کننده صرف هستیم یا آن‌که می‌توان به بازی‌های ایرانی به‌عنوان یک موضوع جدی نگاه کرد؟

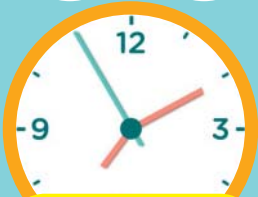
### از دسته‌خلبانی تا Doom

شرایط خاص جامعه ایران در دوران دفاع مقدس اجازه نداد بازی‌های ویدئویی هم‌زمان با عرضه جهانی در ایران نیز شناخته شود، هرچند



خره‌بین

بازی‌های دیجیتال تفریح  
سوم در بین ۵ تفریح  
پرطرفدار جوانان است



۷۹ دقیقه

میانگین ساعت بازی در روز

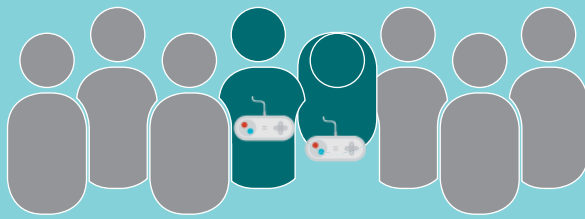
۶۹٪

از بازیکنان به اینترنت دسترسی دارند

۳۹٪

آنلاین بازی می‌کنند

## بازی و بازیکن‌های ایران به روایت اعداد



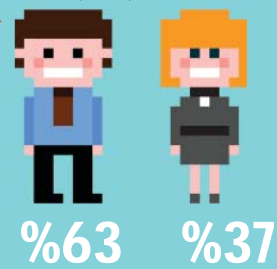
23,000,000

از ۷۹ میلیون ایرانی بازی می‌کنند

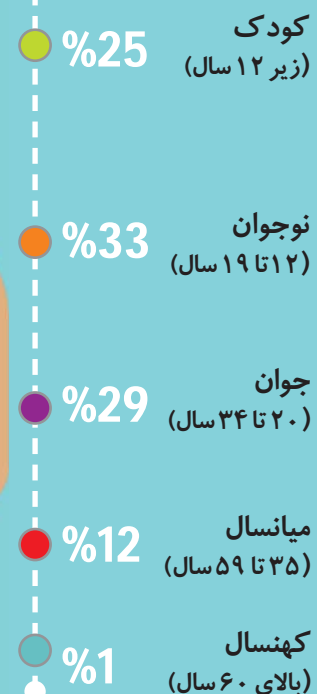


از این ۲۳ میلیون به‌طور مستمر بازی می‌کنند

### تفکیک بازیکن‌ها از لحاظ جمعیت



### دسته‌بندی بازیکن‌ها از نظر گروه سنی



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۵۸۳ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید