

# رسته درست رسته منه

درباره نوجوانی که از ۷ سالگی بازی سازی را انتخاب کرد

امیرحسین علی نیافر

نوجوانه



خیلی وقت بود با اعضای تحریریه این موضوع را بسته بودم که حتما با ایشان گفت وگویی ترتیب بدهم. به تازگی وارد ۱۸ سالگی شده و کارهایی در ۱۰ سال اخیر زندگی اش در زمینه صنعت بازی سازی ایرانی انجام داده که به اصطلاح ما دهه هشتادی ها، اسمش را تریلی نمی کشد! شاید فکر کنید اغراق می کنم اما اگر می خواهید نظرتان کامل تغییر کند، پیشنهاد می کنم پای صحبت های مبین خجسته بنشینید و از ایرانی بودنش افتخار کنید.

## نه به غیر ایران...

بعضی وقت ها بزرگه هایی در زندگی وجود دارد که اگر در آن به خوبی عمل نکنیم، زندگی می تواند به ضرر ما تمام شود. درست مثل یک فیلم سینمایی و درام. مبین با توجه به دانش و مهارت خود در آزمون گوگل شرکت می کند تا خود و دانش خود را در این حوزه محک بزند. او در این آزمون بالاترین نمره را کسب می کند و حالا ماجرا جالب می شود. مبین بعد از کسب بالاترین نمره از این شرکت معتبر، به عقیده خودش از طرف سایت گوگل و چند شرکت مطرح بازی سازی در اروپا، پیام هایی مبنی بر حمایت و استخدام رسمی دریافت می کند و شاید به عقیده بعضی ها این یعنی خود پرواز. مبین با حمایت خانواده، دست رد به سینه تمام پیشنهادهای وسوسه انگیز خود می زند و جوابش شاید چند کلمه بیشتر نبود: «می خواهم در کشور خودم بمانم و خدمت کنم.»

## آغاز یک جرقه

در هفت سالگی با شروع سن تحصیلی، در جهانی که همه پلیس، دکتر، مهندس و فوتبالیست شدن را انتخاب می کنند، مبین بازی ساز شدن را انتخاب کرد. حالا فرقی نمی کند شما چندساله باشی؛ می توانید مثل مبین هفت ساله باشی اما از همان موقع بازی ساز شدن را انتخاب کنید. مبین می گوید بعد از مدت کوتاهی خیلی پیگیر شد تا بتواند علاقه خودش را دنبال کند و استعدادی که داشت را به نهایت شکوفایی برساند. یک روز به خصوص در اینترنت شروع به تحقیق و جست و جو کرد و از خانواده مشورت گرفت و در نهایت آموزش را به صورت خودآموز و به صورت کلاسی گذراند و مدرک های معتبر را یکی پس از دیگری گرفت. او در همان سن کم تصمیم گرفت در این زمینه نیز برای خودش اشتغال زایی کند. مبین در ۱۲ سالگی، اولین تیم خودش را تاسیس کرد؛ بله فقط ۱۲ سال...

او می گوید: من هم کارگردان پروژه ها بودم و هم مسئولیت هایی به عنوان مدیریت مجموعه داشتم و حتی کسانی نیز بودند که از خارج از کشور استخدام تیم من شدند. از کشورهایی مثل ترکیه، هند و دیگر کشورها که با من همکاری کردند. فعالیت تیم من شروع شد و چند سالی، پروژه های مختلفی ساختم و تجربه های زیادی کسب کردیم و موفق شدیم طرفداران زیادی جذب کنیم. در ۱۶ سالگی جزو کارآفرینان برتر شده و به برنامه تلویزیونی در شبکه امید دعوت شدم و مورد توجه رسانه ها قرار گرفتم. با توجه به علاقه ای که به ساخت سایت و اپلیکیشن داشتم در این حوزه آموزش هایی دیدم و مدارک بین المللی را دریافت و شروع به فعالیت کاری در این زمینه کردم.

## خطر غرق شدن

آینده دنیای سرگرمی قطعاً می تواند سود و زیان هایی برای مخاطبان به همراه داشته باشد. نظر مبین درباره آینده دنیای سرگرمی های بازی های دیجیتال این است که با رشد فناوری، آینده سرگرمی های نوجوانان و جوانان بیشتر به سمت و سوی بازی های رایانه و موبایلی می رود. او در این باره می گوید: من به نوجوانان و جوانان می گویم که در این اقیانوس نباید غرق شوند و گرنه به ضرر آنها خواهد بود، به خصوص در بحث سواد رسانه ای که در این زمینه بسیار مهم است.

## کودکی با سرگرمی های شیرین

همه ما، کودکی های خاص و شیرینی داشته ایم. هرکدام از آن دوران ما امضای خاص خودش را دارد. برای مثال بعضی ها در بهترین سه ماه سال سعی می کردند با رفتن به کلاس های مختلف وقت و اوقات فراغت خود را به بهترین شکل ممکن پر کنند. مبین هم از این قاعده مستثنا نبود و مثل سایر کودکان، کلاس هایی را پشت سر گذاشته که شامل قرآنی، ورزشی، رباطی، زبان و چیزهایی می شود که شاید خودمان نیز با آنها آشنایی کاملی داریم. پدر مبین در یکی از روزهایی که شاید پسرش فکرس را هم نمی کرد، به او کنسول آتاری دوران نوجوانی خودش را هدیه داد و شاید نمی دانست با همان کنسول، شمع بازی سازی و افتخارات او برای خانواده روشن شود. کنسول آتاری هنوز زنده است و به عقیده مبین حتی هنوز گاهی اوقات می رود سر وقت آن هدیه خاص و قدیمی و در دنیای کلاسیک، خودش را غرق می کند. مبین علاوه بر دنیای قدیم دیجیتال و بازی های سرگرم کننده قدیمی، رابطه خوبی با خانواده دارد، البته به نظر خودش اگر درس و مشغله های کاری او را رها کنند. به گفته خودش معمولاً در زمان هایی که فرصتش باشد با خانواده سراغ بازی هایی مثل شطرنج، اسم و فامیل، دوز یا منج می روند. این موضوع یعنی هنوز سرگرمی در خانواده ها و نسل ها زنده است.

## دغدغه های یک بازی ساز بومی

بعد از گفت وگوهای جدی می رسیم به بخش جذاب آثار او. برای من به شخصه سوال پیش آمد که مبین خجسته چه می خواهد بسازد یا دقیقاً چه چیزهایی تا به اکنون خلق کرده که به جواب جالبی رسیدم. مبین می گوید همیشه سعی کرده نرم افزارهایی بسازد که بتواند نیاز یا مشکلات مردم را برطرف کند، مانند برنامه هایی که ابزاری هستند مثل ساخت برنامه قطب نما و قبله نما یا ساخت برنامه های بی دی اف ساز و برنامه ابزارهای هوش مصنوعی. او همچنین ۱۰۰ برنامه دیگر در پلتفرم های ایرانی منتشر کرده که مورد استقبال بی نظیر مردم قرار گرفته است. به علاوه مبین در زمینه ساخت بازی نیز سعی کرده بازی هایی را تولید کند که مناسب همه سنین باشد و داستان های استراتژی و نوستالژی داشته باشد، مثل شبیه ساز خانه عزیز ننه که حالتی طنزگونه دارد و تا به امروز، بیش از ۱۰۰ هزار نفر طرفدار پیدا کرده است.

در این بازی، شاهد خانه ای قدیمی هستیم که خاطرات مخاطبان خودش را زنده می کند. مبین در ادامه به ساخت بازی ماین کرسر اپیزود ۱ هم اشاره می کند؛ این بازی داستان و مراحل استراتژی ای دارد که نیاز است مخاطب برای به سر انجام رساندن مراحل، با فکر پیش برود.

## حال و احوال بازی سازی در ایران

هر کاری، محدودیت های خاص خودش را دارد. طرفداران دنیای سرگرمی مانند کنسول های بازی و بازی های کامپیوتری روز به روز در کشورمان زیادتر از قبل می شود. حال از مبین وضعیت این فضا را پرسیده ایم و او می گوید: «صنعت بازی سازی در ایران با موانع زیادی دست و پنجه نرم می کند، از کمبود ظرفیت یا دانشگاه معتبر برای تحصیل در رشته بازی سازی گرفته تا موانع سیاسی و اقتصادی مثل تحریم ها و دیگر موارد...» صنعت بازی سازی در ایران، صنعت رو به رشد و آینده داری است و به نظر مبین اگر بتوانیم محدودیت ها و مشکلات موجود در این حوزه را بشناسیم و آنها را حل کنیم، این صنعت در ایران طرفداران بی شماری دارد از گیمرهای دواتیسه گرفته تا بازی سازان و توسعه دهندگان بازی های کامپیوتری. در حال حاضر طبق گزارش انجمن بازی سازی ایران، ۶۴ درصد از جمعیت ایران، عضوی از جامعه بازی های ویدئویی ایران هستند و زیر ۳۵ سال، سن دارند که این نشان دهنده تعداد بسیار زیاد گیمرها و ظرفیت بالا برای رشد این صنعت به خصوص از جانب جوانان و نوجوانان است. به طور خلاصه یکی از محدودیت ها و موانع در بازی سازی ایران، این است که صنعت ساخت بازی در ایران به طور قابل توجهی از صنعت بین المللی جداست. پلتفرم های اصلی فروش بازی در جهان مثل گوگل پلی، اپ استور و استیم در ایران بازی نمی فروشند و اکثر ایرانی ها مجبور هستند بازی های خود را از راه های دیگر مانند اپلیکیشن های ایرانی خریداری کنند اما در زمینه برنامه سازی وضعیت مطلوبی داریم البته اگر مشکلات اینترنتی و تحریم ها حل نشود، به ضرر برنامه نویسی ها خواهد بود.

