

بسمه تعالی

متن کامل مصاحبه‌ی صمیمانه برنامه‌ی صبح تازه با حجت‌الاسلام و المسلمین حبیب داستانی پنیسی
(کارآفرین برتر و بازی‌ساز ارزشی، و مدیرعامل شرکت رسانه‌گستر پنیسی)

۱۳۹۱/۰۸/۲۷

سیمای استانی مرکز قم

- مجری: آقای داستانی سلام و عرض تسلیت خدمت شما این ایام غم‌بار را و خوش آمدید به برنامه؛
- مدیرعامل: من هم خدمت شما و همه بینندگان عزیز و دست‌اندرکاران این برنامه سلام عرض می‌کنم. بنده هم ایام سوگواری سالار شهیدان حضرت امام حسین (ع) را به شما و همه بینندگان تسلیت عرض می‌کنم.

- مجری: آقای داستانی چه شد که به فکر تولید نرم‌افزار افتادید؟
- مدیرعامل: تقریباً ۱۸ سال پیش مرحوم پدر ما که از روحانیون حوزه علمیه بودند، و انسان بسیار روشن‌فکری بودند، آن زمان یک رایانه‌ای را برای خانه تهیه کردند، به تدریج فراگیری این علوم منجر شد که ما مشتاق شدیم به این رشته‌ها و با توجه به این که ایشان جهد و سو می‌دادند با توجه به این که من آن موقع دوّم راهنمایی بودم منجر به این شد که ما به تدریج در مراحل تخصصی وارد کار شویم و کم‌کم که کار پیش رفت تا الآن حدوداً شاید صدها کار می‌شود گفت که از طریق رایانه و از سمت ما انجام شده است.

- مجری: تولید نرم‌افزار دینی چقدر نیاز روزگار ماست؟ چرا شهر قم در این عرصه وارد شده و آیا شما کاری هم برای ائمه اطهار (علیهم‌السلام) و محرم دارید یا خیر؟
- مدیرعامل: برای تولید نرم‌افزارهای دینی، خوب است که بگوییم این نرم‌افزارها دو دسته هستند. یک دسته نرم‌افزارهای تخصصی علوم دینی هستند که بیشتر به کار محققین و حوزوی‌ها و روحانیون می‌آید. یک دسته هم به درد عموم مردم می‌خورد. دسته اول کارهای پژوهشی را فوق‌العاده آسان کرده در فقه، در رجال، در اصول و امثال این‌ها بسیار کار را آسان کرده‌اند. وجود

این‌ها باعث می‌شود که مراحل بسیار پیچیده و طولانی استنباط دین، مطالعه نظرات بزرگان دین در زمان بسیار کمی انجام شود و این خیلی نفع بزرگی هم به بشر و هم به کشور و هم به خود افراد پژوهشگر دارد.

در بحث نرم‌افزارهای علوم دینی یا نرم‌افزارهایی که برای عرف مردم تولید می‌شوند، در هر صورت رسانه ویژگی‌اش رساندن پیام است و در دنیای ما کامپیوتر یک رکن است و به عبارتی شاید بتوان گفت قوی‌ترین رسانه‌هاست از یک نظر، یکی از این دو رویکرد باید موجود باشد، یا این‌که ما منفعل بایستیم که یقیناً شکست خواهیم خورد، یا فعال بایستیم و وارد میدان شویم و شروع به تولید کنیم و بالطبع مردم از طریق همین رسانه‌ها می‌توانند معارف خود را بیاموزند، شاید وقت نکنند در مجالس و به صورت حضوری یاد بگیرند ولی در گوشه‌ای از اتاق کار شاید روزی یک ربع بتواند استفاده کند و امثال این، بالطبع برای نهادهای سازی این بحث در اغشار مختلف مردم چه داخل کشور و چه خارج کشور، این نرم‌افزارها نقش خوبی را ایفا کنند.

- مجری: چرا بعد از تولید نرم‌افزار گرایش به تولید بازی پیدا کردید؟
- مدیرعامل: در هر صورت کار باید روی آمار و تخمین پیش برود. آمار و تخمین‌هایی که ما داشتیم حالا برگرفته بود از متخصصین داخلی و خارجی و آمارهایی که خودمان به صورت مشاهده‌ای از بازار و جامعه دریافت می‌کردیم، این بود که گرایش نسل جوان ما، حالا از کودکی شروع بکنیم تا به نوجوانی و جوانی برسیم و کمی بالاتر برویم (می‌گویم جوان چون خیلی‌ها می‌گویند تا ۴۰ سالگی انسان جوان است) تا حدوداً ۴۵، ۴۰ سالگی را در جامعه ما می‌دانیم که بازی می‌کنند. آمار، آمار عجیبی است. ما در کشورمان حدوداً ۳۰ میلیون بازیکن داریم فقط از داخل کشور که میانگین روزی ۲ ساعت صرف بازی کردن می‌کنند. خب این آمار بسیار بالایی است، حالا شما کدام رسانه را دیده‌اید که انقدر بتواند جذابیت داشته باشد البته تلویزیون جای خود را دارد ما این را رد نمی‌کنیم، خب ما این آمار را داریم وقتی محتوا نداشته باشد محتواهایی که در خیلی از موارد مخالف مباحث ارزشی ما هستند وارد خانه‌ها می‌شوند در نتیجه بهتر است ما در این گرایش هم وارد بشویم.

- مجری: فکر می‌کنید فراگیری علوم رایانه چقدر در عصر ما می‌تواند اهمّیت داشته باشد و چرا این ضرورت برای مبلّغان دینی کشور ما بیشتر احساس می‌شود؟
- مدیرعامل: در یک جمله می‌شود گفت که الآن کدام کاری را شما می‌توانید انجام بدهید بدون رایانه؟ یعنی یک زمان نیاز ما را وادار می‌کند به فراگیری که همه نیاز داریم. یکی بیشتر یکی کمتر. کسی نمی‌تواند بگوید که من نیاز ندارم. یکی هم نوع تأثیرگذاری این‌هاست نوع استفاده از این‌هاست، ببینید الآن در بحث بازی‌ها والدین می‌گویند که ما نمی‌دانیم بچه‌ها بازی بکنند یا نه. خب وقتی والدین خودشان وارد نیستند و هیچ تشخیصی در این قضیه نمی‌توانند بدهند پس فرزند را مستقیم نمی‌توانند رد کنند چون فرزند خودش می‌گوید شما که وارد نیستید، در نتیجه ما باید همه وارد باشیم حداقل در عمومّیات مباحث رایانه‌ای مسلّط باشیم حالا تخصّصی‌ها را واگذار کنیم به اهل فن.

- مجری: سخن پایانی‌تان آقای داستانی

- مدیرعامل: ببینید در بحث بازی‌های رایانه‌ای بنده معتقد هستم که الآن یک جنگ رخ داده. همین چند روز پیش در آمریکا بازی‌هایی تولید و منتشر شدند که شخصاً با شخص امیرالمؤمنین سر مخالفت دارند یعنی بحث اسلام و ایران و شیعه که کلیشه بود برای شخصیت ایشان کنار گذاشته شد و دعوا عمیق‌تر شد و آن کسی که همه سر ایشان دعوا دارند داخل معرکه هستند. بیایید هم داخل شهرمان هم حوزوی‌ها هم دانشگاهی‌ها و امثال این‌ها از افراد مختلف مردم و هم در سطح کشور بیایید یک گامی را برداریم، این رسانه را از دست ندهیم و به نفع خودمان جهت‌دار کنیم.

در ادامه، گزارش تهیه شده به صورت خلاصه پخش گردید و برخی از محصولات و همچنین تیزر و تریلر بازی عملیات انهدام ۲ (بند خرمشهر) به همراه توضیح مدیرعامل نسبت به جوایز، مقامات، تندیس‌ها و تقدیرنامه‌های دریافتی شرکت ارائه شد که برخی از این موارد عبارت‌اند از:

- مقام غرفه برتر نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال استان قم؛
- مقام برتر نوآوری و شکوفایی استان قم؛
- تندیس یادبود از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای شرکت در نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای استان تهران؛
- مقام برتر جشنواره کارآفرینی استان قم؛
- تقدیرنامه جشنواره علم تا عمل؛
- تقدیرنامه جشنواره حضرت علی اکبر؛
- تقدیرنامه از نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال استان قم؛
- تقدیرنامه جهره‌های برتر فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات استان قم؛
- لوح یادبود نخستین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای استان قم؛
- تقدیرنامه جشنواره بین‌المللی جایزه‌بزرگ مقاومت اسلامی؛
- تقدیرنامه طلبه موفق ملی.