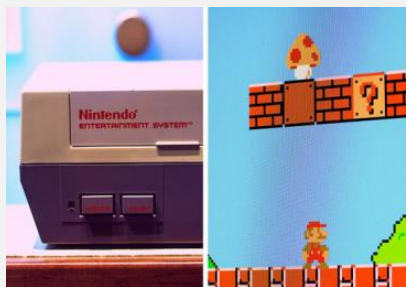


## خالق "نینتندو" درگذشت

"ماسایوکی یومورا" خالق دستگاه بازی‌های ویدیویی "نینتندو" و سوپر نینتندو" در سن ۷۸ سالگی درگذشت.



"ماسایوکی یومورا" خالق دستگاه بازی‌های ویدیویی "نینتندو" و سوپر نینتندو" در سن ۷۸ سالگی درگذشت.

**به گزارش ایسنا و به نقل از آی‌ای، جهان یک اسطوره و یک ذهن خلاق و فراموش نشدنی را از دست داد.**

بر اساس گزارش‌ها، "ماسایوکی یومورا" (Masayuki Uemura) زاده ژاپن و معمار اصلی سیستم‌های بازی "نینتندو" (Nintendo) و "سوپر نینتندو" (Super Nintendo) در سن ۷۸ سالگی درگذشت. تأثیر او بر صنعت بازی، فرهنگ عامه و وضعیت فعلی تعامل ما در پلتفرم‌های مجازی مانند رسانه‌های اجتماعی غیرقابل انکار است.

### "نینتندو" و تولد یک نماد

"یومورا" پس از پایان کارش در "نینتندو" در سال ۲۰۰۴، مدیر مطالعات بازی در دانشگاه "ریتسومیکان" (Ritsumeikan) ژاپن بود. او که خالق سیستم و دستگاه‌های بازی بود، کار خود را در شرکت "شارپ" آغاز کرد، جایی که فناوری فتوسل را به چندین شرکت از جمله محل کار آینده اش "نینتندو" می‌فروخت.

پس از پیوستن او به معروف‌ترین نام در عرصه بازی‌سازی، با "گونپی یوکوی" (Gunpei Yokoi) برای یکپارچه سازی فناوری فتوسل مورد نیاز برای اجرای بازی‌های الکترونیکی تفننی همکاری کرد. حتما بازی "شکارچی اردک" را به خاطر دارید. این بازی محصول همان همکاری بود. "سوپر نینتندو" یک کنسول ۱۶ بیتی منتشر شده توسط "نینتندو" و برای اروپا، آمریکا شمالی، استرالزی و آمریکای جنوبی در بین سال‌های ۱۹۹۰ تا ۱۹۹۳ است. در ژاپن و آسیای جنوبی این کنسول با نام "سوپر فامیلی کامپیوتر" یا "سوپر فامی کام" منتشر شد. این کنسول به دلیل قدرت بسیار بالای گرافیکی و همچنین بازی‌های متنوع و طراحی جذابش مورد تحسین قرار گرفت و تبدیل به پرفروش‌ترین کنسول ۱۶ بیتی دنیا شد.

اما زمانی که در سال ۱۹۸۱ یک تماس تلفنی دریافت کرد، حرفه‌ی او برای همیشه تغییر کرد. "یومورا" می‌گوید: "یامائوچی" رئیس جمهور ژاپن به من گفت که یک سیستم بازی ویدیویی بسازم، سیستمی که می‌تواند بازی‌ها را روی کارتریج‌ها انجام دهد. او همیشه دوست داشت بعد از نوشیدن چند نوشیدنی با من تماس بگیرد، بنابراین من زیاد به پیشنهاد او فکر نکردم. فقط گفتم "حتماً رئیس" و تلفن را قطع کردم. اما او بعد مجدداً به سمت من آمد و گفت آن چیزی که ما در مورد آن صحبت کردیم چه شد؟ وی افزود: اینجا بود که فهمیدم او جدی است.

### سیستم‌های بازی ساختار واقعیت اجتماعی را تغییر دادند

"یومورا" در نهایت روی چیزی که در نهایت "نینتندو" یا "فامی کام" نام گرفت، کار کرد که یک سیستم جدید و مبتکرانه بود که برای فروش در ایالات متحده به عنوان یک سیستم سرگرمی عرضه شد. سپس این سیستم به یک نماد جهانی تبدیل شد. "یومورا" در مورد اون روزها می‌گفت: من تا حدودی از این موفقیت در زندگی خود لذت بردم. حقوق من بالا رفت. این یک واقعیت است. درست است که دستمزد بیشتری می‌گرفتم، اما طرف دیگر قضیه این بود که کار من بسیار سخت‌تر شد، زیرا احساس من این بود که "هر روز را غنیمت بشمار و فقط دنبال ایده ات برو."

اکنون چهل سال پس از این داستان به نظر می‌رسد که او به خوبی بر جامعه تأثیر گذاشته است. به شکل طبیعی هیچ خط مستقیمی بین "یومورا" و جوامع مجازی در رسانه‌های اجتماعی کنونی وجود ندارد، اما او یکی از اولین و نمادین‌ترین تلاش‌ها برای خروج از واقعیت‌های فیزیکی و غوطه‌وری دیجیتال در واقعیت‌های مجازی را با بازی‌هایی مانند "سوپر ماریو" به ارمغان آورد.