

بازی‌های رایانه‌ای سیاسی همراه با سرگرمی می‌آیند

گشایش نخستین جشنواره و نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران



آیین گشایش نخستین جشنواره و نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران، شامگاه پنجشنبه، به تالار مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار شد.

در این جشنواره و نمایشگاه، بیش از ۷۰ شرکت و ۲۴۶ اثر تولیدی داخلی در بخش‌های اصلی و جنبی حضور دارند. علیرضا مخبرذوقلی، دبیر شورای عالی انقلاب فرهنگی و حمید شاه‌آبادی، معاون هنری وزیر ارشاد از مسوولان حاضر در مراسم افتتاحیه بودند.

در ابتدای این مراسم، مخبرذوقلی طی سخنانی تولید بازی‌های سیاسی در کنار بازی‌های مفرح را یکی از مهم‌ترین وظایف صنعت بازی کشور دانست و افزود: در حال حاضر چرانی در نظام سلطه وجود دارد که با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، مسلمانان را ترویج خطاب می‌کند و قصد دارد این مطلب را به جوانان و نوجوانان القا کند. چرا وقتی آنها این گونه رفتار می‌کنند، ما با آن مقابله نکنیم و ضمن سرگرم ساختن مخاطبان به آنان پیش‌پیش سیاسی ندهیم و او ایجاد تقویت افتخار ملی را یکی دیگر از وظایف تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: توقع ما به عنوان شورای عالی انقلاب فرهنگی از بازی سازان و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این است که پیشرفت‌های مادر زمینه‌نرزی هسته‌ای، سلول‌های بنیادی و فناوری‌های زیستی و انتقال دهند تا حاس افتخار ملی را در کودکان و نوجوانان مایجاد کنند.

پرهیز مینبایی، دبیر این جشنواره و نمایشگاه نیز با بیان این که اکنون ایران به عنوان قطب بازی‌سازی منطقه خاورمیانه مطرح است، تصریح کرد: پس از گذشت ۳ سال از تأسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اکنون حدود ۲۵۰ اثر به جشنواره بازی‌های رایانه‌ای رسیده است که با این تعداد تولید و فناوری که به آن دست پیدا کرده‌ایم، اکنون به عنوان

قطب بازی‌سازی منطقه به حساب می‌آییم.

■ استقبال مردم از نمایشگاه

عصر جمعه در دومین روز برگزاری نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای وقتی به برج میلاد رفتیم، پیش از هر چیز دیگر، استقبال مردم از این جشنواره به چشم می‌آمد. مراجعه کنندگان زیادی که بخش عمده آنان را نوجوانان تشکیل می‌دادند پشت شیشه‌های سرسرای سالن همایش‌های برج میلاد به انتظار ورود ایستاده بودند. به زحمت توانستیم به نمایشگاه وارد شویم و با چند نفر از هنرمندان و کارشناسان این حوزه گفت‌وگو کنیم.

در حالی که سروصدای انبوه علاقه‌مندان، محیط نمایشگاه را آکنده ساخته بود و تنها با فریاد می‌توانستیم حرف‌ها را به طرف مقابل برسانیم، به چند نفره مراجعه کردیم و نظر کارگردانان و تهیه‌کنندگان را درباره ساختن مخبرذوقلی، دبیر شورای عالی انقلاب فرهنگی در ارتباط با ضرورت رویکردهای سیاسی در بازی‌های رایانه‌ای جویا شدیم. مرتضی رضایی که مدیریست و کارگردانی بازی رایانه‌ای میر مینا را به عهده داشته است، در این باره به «جام جم» گفت: اول از همه باید بدینیم که بازی‌های رایانه‌ای برای سرگرم کردن مردم و بویژه نوجوانان تولید می‌شوند و برای همین هر هدفی را که دنبال می‌کنیم، نباید به سمتی برویم که وجه مفرح بودن این بازی‌ها را زیر سایه قرار دهد.

این هنرمند که بازی در کما تچای را نیز در دست تولید دارد، افزود: وقتی ما سراغ جنگ‌های ایران و روسیه می‌رویم و مبارزات عباس میرزا و سپه‌ایران را به تصویر می‌کشیم، این اثر بی‌شک کارکرد سیاسی هم می‌یابد و به نسل‌های امروز هشدار می‌دهد که چگونه باید از میهن خود در برابر زیداده خواهی بیگانگان دفاع کنیم.

■ افتخارات ملی و دینی

پهرام برقی، دیگر سازنده بازی‌های رایانه‌ای است که وقتی موضوع گزارش را با او در میان گذاشتیم، پاسخ داد: بازی‌های رایانه‌ای یا فیلم تفاوت دارند و نمی‌توان همان رویکرد را در آنها دنبال کرد.

با این حال وقتی سراغ تاریخ ایران یا اسلام می‌رویم، علاوه بر سرگرم کردن مخاطب، نوعی علاقه‌مندی و آگاهی نسبت به گذشته پرافتخارشان در آنان به وجود می‌آوردیم که نوعی واکنسیناسیون در برابر فرهنگ‌های بیگانه است.

البته این هنرمند که بازی‌های قلب سیمرخ و سپاره می‌ترا او هم در کارنامه خود دارد، تأکید می‌کند که در تولید بازی‌های رایانه‌ای نباید محتوا را چنان جهت‌دهی کنیم که بروجه سرگرم‌کنندگی کار غلبه کند و باعث دور شدن مخاطب شود.

■ فرهنگ و ادبیات ایرانی

امیرحسین فصیحی، سومین فعال حوزه بازی‌های رایانه‌ای است که در برج میلاد به سراغش می‌رویم. او درباره بازی گرشاسب خود که این روزها فروش خوبی دارد، توضیح داد: اساطیر، تاریخ و ادبیات ایران بهترین منابعی است که می‌توان به سراغ آنها رفت. در این صورت هم ناخواسته توانسته‌ایم با بازی‌های غربی مقابله کنیم که شاید بتوان به آن‌ها منظر سیاسی هم نگاه کرد.

او ادامه داد: هنرمندان و فن‌آوران ما به آن درجه از تحجر رسیده‌اند که می‌توان امپدوار بود یا پشتیبانی مناسب دولت، در آینده وارد بازار رقابت با شرکت‌های غربی شویم و مخاطبان جهانی بیاییم؛ کاری که البته سخت است، اما دور از انتظار نیست.