

## بازی‌های رایانه‌ای سیاسی همراه با سرگرمی می‌آیند

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



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

در این جشنواره و نمایشگاه، بیش از 70 شرکت و 246 اثر تولیدی داخلی در بخش‌های اصلی و جنبی حضور دارند.

علیرضا مخبردزفولی، دبیر شورای عالی انقلاب فرهنگی و حمید شاه‌آبادی، معاون هنری وزیر ارشاد از مسوولان حاضر در مراسم افتتاحیه بودند.

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

بهرز مینایی، 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 3 سال از تاسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اکنون حدود 250 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. مراجعه‌کنندگان 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 حرفمان را به طرف مقابل برسانیم، به چند غرفه مراجعه کردیم و نظر کارگردانان و تهیه‌کنندگان را درباره سخنان مخبر دزفولی، دبیر شورای عالی انقلاب فرهنگی در ارتباط با ضرورت رویکردهای سیاسی در بازی‌های رایانه‌ای جویا شدیم. مرتضی رضایی که مدیریت و کارگردانی بازی رایانه‌ای میر مهنا را به عهده داشته است، در این باره به &#171;جام‌جم گفت: اول از همه باید بدانیم 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 ترکمانچای را نیز در دست تولید دارد، افزود: وقتی ما سراغ جنگ‌های ایران و روسیه می‌رویم و مبارزات عباس میرزا و سپاه ایران را به تصویر می‌کشیم، این اثر بی شک کارکرد سیاسی هم می‌یابد و به نسل‌های امروز هشدار می‌دهد که چگونه باید از میهن خود در برابر زیاده‌خواهی بیگانگان دفاع کنیم.

افتخارات ملی و دینی

بهرام برقعی، دیگر سازنده بازی‌های رایانه‌ای است که وقتی موضوع گزارش را با او در میان گذاشتیم، پاسخ داد: بازی‌های رایانه‌ای با

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 می‌آوریم که نوعی واکسیناسیون در برابر فرهنگ‌های بیگانه است.

البته این هنرمند که بازی‌های قلب سیمرغ و سیاره میترا را هم در کارنامه خود دارد، تاکید می‌کند که در تولید بازی‌های رایانه‌ای نباید محتوا را چنان جهت‌دهی کنیم که بر وجه 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 آن از منظر سیاسی هم نگاه کرد.

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