

زهر اچیدری

دنیای کودکی ما در بازی‌های کودکانه خلاصه می‌شود. دنیایی که بچه‌ها در خلال آن خیلی از مهارت‌ها را می‌آموزند و از مسیر تخیلاتشان بسیاری از تجربیات را کسب می‌کنند. ورود بازی‌های رایانه‌ای به دنیای کودکان، فرهنگ، تفکرات و اندیشه‌های آنان را مهندسی کرده و آن را شکل می‌دهد. از مسیر همین بازی‌هاست که می‌توان تغییرات ماندگاری را در طرز تفکر و جهان‌بینی افراد به وجود آورد و سبک زندگی آنان را شکل داد. به بیان دقیق‌تر بازی‌های رایانه‌ای نه فقط یک سرگرمی بلکه قوی‌ترین ابزار برای القای پیام‌های فرهنگی و اجتماعی به جامعه مورد هدف یعنی کودکان و نوجوانان هستند به گونه‌ای که با ورود به دنیای تخیل کودک و نوجوان تمامی رؤیاهای آنها را در قالبی از پیش تعیین شده به واقعیتی مجازی مبدل کرده و باورهایش را شکل می‌دهند و جهت‌دهی می‌کنند. بر همین اساس است که در دنیا مبالغ کلانی را برای طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای صرف می‌کنند و جمعی از کارشناسان روانشناسی، جامعه‌شناسی و حتی سیاستمداران و تنورسین‌های بزرگ دنیا برای تولید یک بازی مشارکت دارند تا بهتر سبک زندگی مخاطب کودک و نوجوان را تغییر داده و باورهای نظیر اسلام‌هراسی و اسلام‌ستیزی را به ذهن او القا کنند. در برابر این اما سهم بازی‌های رایانه‌ای ایران در سبد ۲۰ میلیون گیمر حرفه‌ای کشور کمتر از نیم درصد است. بازی‌های رایانه‌ای، نقش و تأثیرگذاری آنها بر سبک زندگی کودکان و نوجوانان به عنوان آینده‌سازان جامعه، هزینه‌ها و مطالعاتی که برای تولید یک بازی رایانه‌ای در دنیا انجام می‌شود و بسیاری از ابهامات و چالش‌های موجود در موضوع بازی‌های رایانه‌ای و سبک زندگی، سؤالاتی است که برای یافتن پاسخ آن به سراغ مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج و کارشناس بازی‌های رایانه‌ای رفته و با وی به گفت‌وگو نشستیم.

■ ■ ■

به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای، دیگر به عنوان یک بازی مطرح نباشند بلکه در تمام دنیا جایگاه استراتژیک دارند. چه تعریفی می‌توان از بازی رایانه‌ای ارائه داد که بتواند کارکردهای آموزشی این بازی‌ها را بیان کند؟ بازی‌های رایانه‌ای یک تعریف عام دارد و در دنیا به عنوان یک «هنر، صنعت، رسانه» محسوب می‌شود، چراکه هم یک فرآیند و فعالیت هنری است که اتفاق می‌افتد و هم جنبه رسانه‌ای دارد و یک پیام‌رسان بسیار مؤثر در جریان‌های فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اجتماعی جامعه است. در عین حال بازی‌های رایانه‌ای جنبه صنعتی نیز دارد و به عنوان یکی از مشاغل و صنایع پردرآمد در دنیا مطرح می‌شود تا جایی‌که در زمان رکود اقتصادی در دنیا با وجودی به حافظه تاریخی نه چندان دور می‌توان دریافت تنها صنعتی که در دنیا نه تنها دچار رکود نشد بلکه در مسیر رشد هم قرار گرفت، بازی‌های رایانه‌ای بود. پس می‌توان به عینه دید که بازی رایانه‌ای هم جریان صنعت است، هم رسانه و هنر. بر این اساس تعریف مشخص من از بازی‌های رایانه‌ای مؤثرترین و کارآمدترین ابزار رسانه‌ای برای رساندن پیام و جریان‌سازی در جامعه مورد هدف توسط هر ارگان، حکومت یا جریان فکری است که بی‌شک امروزه به لحاظ اثرگذاری در جریان جامعه به سینما طعنه می‌زند.

شما در تعریفی که از بازی‌های رایانه‌ای داشتید آن را به عنوان مؤثرترین ابزار رسانه‌ای تلقی کردید، تعریفی که واقعاً شاهد آن هستیم. این همه اثرگذاری این رسانه تظهور در چه ویژگی‌هایی از آن نهفته است؟

کودکان و نوجوانان آینده هر جامعه‌ای را می‌سازند. بازی رایانه‌ای از بعد مدیا یا سرگرم‌کننده بودن، مخاطب اصلی‌اش کودک و نوجوان است. اما چرا کودک و نوجوان به عنوان مخاطب اصلی این رسانه انتخاب می‌شوند؟ در پاسخ به این سؤال باید گفت کودک و نوجوان در سنی است که باورهای اعتقادی، سیاسی، فرهنگی و اجتماعی‌اش در حال شکل‌گیری است.

ما در بازی‌های رایانه‌ای در سر پیچی به این گروه سنی برخورد می‌کنیم که این پیچ شاید یکی از مهم‌ترین پیچ‌های تاریخی زندگی این افراد باشد و شما در ست در آن نقطه به وسیله ابزاری مانند بازی‌های رایانه‌ای می‌توانید باورها، اعتقادات، تفکرات سیاسی، اجتماعی و حتی فرهنگ کودک و نوجوان را در حوزه سبک زندگی شکل دهید و این فرصت برای شما مهیاست.

علاوه بر این کودک و نوجوان معمولاً قهرمان‌های ذهنی زیادی در خیالشان پرورش پیدا می‌کند و قدرت تخیل بالایی دارند. بازی‌های رایانه‌ای این قابلیت را دارند که این تخیل را برای کودک و نوجوان شبیه‌سازی کنند. در بازی‌های رایانه‌ای یک نوجوان می‌تواند در قالب سرمربی محبوب‌ترین تیم فوتبال قرار بگیرد و بتواند قهرمانی‌های متعددی را در دنیا به دست آورد. شاید چنین چیزی هیچگاه در عالم حقیقت برای این نوجوان تحقق پیدا نکند اما در قالب یک بازی رایانه‌ای این شرایط به راحتی برای او مهیا می‌شود. به همین ترتیب وی می‌تواند فرمانروای یک سرزمین باشد. می‌تواند کشوری را نابود کند یا شهری را بسازد یا به فضا سفر کند. اینها آرزوها و تصاویری است که در عالم تخیل کودک اتفاق می‌افتد و جایی می‌تواند آن را به حقیقت نزدیک‌تر ببیند که ما به آن می‌گوییم بازی‌های رایانه‌ای. در واقع جامعه‌شناسان دنیا برای اینکه بتوانند باورهای اعتقادی، جریان‌های فکری، مسائل سیاسی و امثال آن را به خورد قشر کودک و نوجوان بدهند، نقطه بسیار مهمی را هدفگذاری کرده‌اند.

با توجه به صحبت‌های شما و آنچه در جامعه مشهود است می‌توان نتیجه گرفت بازی‌های رایانه‌ای به صورت هدفمند و بر اساس مطالعات علمی گسترده‌ای تولید و به دیگر

جوامع گسیل داده می‌شوند. درست است؟

بله، صدرصد.

ظاهراً در دنیا هن‌ینه‌های میلیار دی برای تولید یک بازی رایانه‌ای و مطالعات روی آن در نظر گرفته می‌شود. مطالعات در چه زمینه‌هایی روی بازی‌های رایانه‌ای صورت می‌گیرد تا محصول آن به شکل بازی در اختیار کودکان و نوجوانان ما قرار گیرد؟

بله مبالغی که بابت ساخت یک بازی رایانه‌ای در دنیا هزینه می‌شود حداقل از ۷۰-۶۰ میلیون دلار شروع می‌شود. سبک‌ها و ژانرهایی که برای یک بازی رایانه‌ای در نظر گرفته می‌شود هم مطالعه شده است. به طور نمونه یک بازی رایانه‌ای داریم که آموزش سبک زندگی غربی است و این بازی به گونه‌ای طراحی شده است تا این سبک از زندگی را به بهترین شکل ممکن به مخاطبانش که کودکان و به خصوص دخترچه‌ها هستند آموزش دهد. اینکه صبح چگونه از خواب بیدار شوند. طراحی اتاق خوابشان چگونه باشد. چگونه و با چه لباسی به مدرسه بروند. ارتباطشان با جنس مخالف چگونه باشد. با پدر و مادر چه ارتباطی دارند. تفریحشان چیست. به همین ترتیب می‌بینید که ساعت‌ها کودک و نوجوان ما در گیر عالمی و زندگی‌ای می‌شود که آنها دارند. طبیعی است که کودک و نوجوان ما که ساعتی با این سبک در دنیای بازی زندگی کرده است، با مشاهده تفاوت‌های سبک زندگی ارائه شده در بازی با سبک زندگی واقعی جامعه ما دچار دوگانگی می‌شود و کسی که قرار است آینده جامعه ما را بسازد با سبک زندگی غربی بزرگ و تربیت می‌شود. از سویی دیگر زندگی امروز ما یک زندگی دیجیتال‌ی شده و پدر و مادر ما از آنجایی که فرصت کمتری برای فرزندانشان دارند می‌کوشند تا با خرید ابزارهای دیجیتال‌ی خلأ عدم حضور و ارتباط نداشتن با بچه‌ها را یک‌جورهایی با این وسایل و بازی‌ها پر کنند. این در حالی است که میلیون‌ها دلار هزینه می‌شود و نه فقط جامعه‌شناسان بلکه روانشناس، کارشناس ارشد جنگ در حوزه بازی‌های نظامی، سیاستمداران و تنورسین‌های بزرگ دنیا در تمامی این بازی‌ها مشاوره می‌دهند و کمک می‌کنند تا این بازی مطابق با نظرات، اهداف و آرمان‌های یک جریان خاص تولید شود.

در واقع برای شکل دهی و جهت‌دهی به تخیل کودکان و نوجوانان ما برنامه گسترده‌ای دارند؟

صدرصد. البته مخاطب این بازی‌ها فقط ما نیستیم بلکه تمام دنیا مخاطب آنها هستند اما هر بخشی از

گفت‌وگوی «جوان» با رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج



۴ میلیون ساعت عمر ایرانی پای تزریق سبک زندگی غیرایرانی

جهان را به شکل خاصی تلاش می‌کنند هدایت کنند.

چه اهدافی در کشور ما با کشورهای ارزشی اسلامی مانند ایران از طرف سازندگان بازی‌های رایانه‌ای دنبال می‌شود؟

بدیهی است یکی از اهداف مشترکی که غرب در تمام دنیا و خاصه در خاورمیانه پیگیری می‌کند، موضوع اسلام‌هراسی است. کمالاتکه در دنیای حقیقی هم ملاحظه می‌کنیم غرب با وجود آوردن جریانی مثل داعش تلاش می‌کند تا مردم دنیا را از اسلام منزجر کند. از سال‌ها قبل در بازی‌های رایانه‌ای هم با همین استراتژی ورود پیدا کردند. یکی از مهم‌ترین دستورات کاری غرب در حوزه بازی‌های رایانه‌ای بحث اسلام‌هراسی، ایران‌هراسی و سپاه‌هراسی بوده است. با نگاهی به مسیر بازی‌های رایانه‌ای ساخته شده به خصوص در چند سال اخیر می‌توانید ردپای این موضوع را در بازی‌های خاص و پر هزینه اینها ببینید که چگونه اصل و اساس بازی را به این سمت و سو هدایت کرده‌اند. در اغلب این بازی‌ها شما می‌بینید عنوان کلای قاجاق وارد جامعه شده‌اند و در اختیار عنصر مطلوب و مثبتی است و کسانی که خدایرست هستند ویروس خدایرستی در آنها نفوذ یافته و آنها به زامبی یا خونخوار تبدیل شده‌اند.

ندگی‌ای می‌شود که آنها دارند. طبیعی است که کودک و نوجوان ما که ساعتی با این سبک در دنیای بازی زندگی کرده است، با مشاهده تفاوت‌های سبک زندگی ارائه شده در بازی با سبک زندگی واقعی جامعه ما دچار دوگانگی می‌شود و کسی که قرار است آینده

جامعه ما را بسازد با سبک زندگی غربی بزرگ و تربیت می‌شود. از سویی دیگر زندگی امروز ما یک زندگی دیجیتال‌ی شده و پدر و مادر ما از آنجایی که فرصت کمتری برای فرزندانشان دارند می‌کوشند تا با خرید ابزارهای دیجیتال‌ی خلأ عدم حضور و ارتباط نداشتن با بچه‌ها را یک‌جورهایی با این وسایل و بازی‌ها پر کنند. این در حالی است که میلیون‌ها دلار هزینه می‌شود و نه فقط جامعه‌شناسان بلکه روانشناس، کارشناس ارشد جنگ در حوزه بازی‌های نظامی، سیاستمداران و تنورسین‌های بزرگ دنیا در تمامی این بازی‌ها مشاوره می‌دهند و کمک می‌کنند تا این بازی مطابق با نظرات، اهداف و آرمان‌های یک جریان خاص تولید شود.

در واقع برای شکل دهی و جهت‌دهی به تخیل کودکان و نوجوانان ما برنامه گسترده‌ای دارند؟

صدرصد. البته مخاطب این بازی‌ها فقط ما نیستیم بلکه تمام دنیا مخاطب آنها هستند اما هر بخشی از



می‌کنیم. افرادی که توانایی خارق‌العاده‌ای برای انجام کارهای دیجیتال اعم از بازی و انیمیشن دارند اما با فرض شناسایی تمام این استعدادها تا زمانی که سرمایه‌گذاری مناسب در حوزه زیرساخت‌ها، تولید و حمایت و کمک به توزیع و نشر آثار تولیدی توسط مسئولان و سیاستگذاران اصلی جدی گرفته نشود، کار پیش نخواهد رفت. در حالی که اگر این توجه شکل بگیرد خیلی از این استعدادها می‌توانند شناسایی شوند و بروز یابند اما صرف شناسایی بدون حمایت ممکن است باعث افزایش سرخورگی این‌چپه‌ها هم شود.

بازی‌های رایانه‌ای نهایت تخیل دنیای کودکان ما را به شکلی آماده در اختیارشان قرار می‌دهند. آیا این مسئله نمی‌تواند قدرت تخیل بچه‌ها را محدود و آن را به شکلی که از سوی کمپانی‌های تولید و عرضه این بازی‌ها ارائه می‌شود، قالب‌بندی کند؟

طبیعی است هر قدر ما نگرشمان به سمتی باشد که بتوانیم با فعال کردن نقش والدین در خانواده بازی‌های بومی محلی را ترویج دهیم، می‌تواند خلایقت بچه‌ها را بیشتر تحریک کرد. در عین حال نمی‌توانیم از این موضوع هم صرف‌نظر کنیم که بازی‌های رایانه‌ای امروز نقش برتری در تقویت ذهن و استعداد جامعه مخاطب خود دارند. در حال حاضر شاید تنها ۲۰ درصد بازی‌های رایانه‌ای بد باشند و ۸۰ درصد

د

ما در بازی‌های رایانه‌ای در سر پیچی به این گروه سنی برخورد می‌کنیم که این پیچ شاید یکی از مهم‌ترین پیچ‌های تاریخی زندگی این افراد باشد و شما در ست در آن نقطه به وسیله ابزاری مانند بازی‌های رایانه‌ای می‌توانید باور ها، اعتقادات، تفکرات سیاسی، اجتماعی و حتی فرهنگ کودک و نوجوان را در حوزه سبک زندگی شکل دهید و این فرصت برای شما مهیاست

بله، مطابق آماری که از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر شده است، بین ۱۸ تا ۲۰ میلیون نفر گیمر فعال در کشور داریم که حداقل در روز دو ساعت بازی می‌کنند. با یک حساب سرانگشتی متوجه می‌شویم که روی ۴۰ میلیون نفر ساعت در جامعه ما بازی رایانه‌ای صورت می‌گیرد که سهم بازی ایرانی در سبد کالای بازی‌های رایانه‌ای مردم کشورمان نیم درصد بیشتر نیست.

به سهم قابل تأمل بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در سبد بازی ۲۰ میلیون گیمر ایرانی اشاره داشتید. آنگاه شما اشکال کار ما چیست؟ آیا این مشکل به ضعف و کم‌کاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برمی‌گردد یا کمبود بودجه ریشه این ماجراست؟

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تازه اول راه است. هفت سال از عمر این بنیاد و در واقع عمر فعالیت جدی ایران در عرصه بازی‌های رایانه‌ای می‌گردد در حالی که این اتفاق در دنیا حدود نیم قرن سابقه دارد و چهل و چند سال است دنیا در حوزه بازی‌های رایانه‌ای ورود جدی پیدا کرده است. ما نمی‌توانیم در حال حاضر توقع آنچنانی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشته باشیم. وظیفه کنونی ما حمایت از بنیاد است و تلاش برای آنکه این مرکز را به یک بنیاد قدرتمند برای حمایت از صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور تبدیل کنیم.

اصل و فلسفه وجود چنین مکانی بسیار خوب است اما متأسفانه مسئولان بالادستی این بنیاد را

جدی نمی‌گیرند و جدی نگرفتن آنهاست که باعث تحت‌الشعاع قرار گرفتن عملکرد بنیاد می‌شود. اگر بودجه چند سال اخیر بنیاد را روی هم بگذارید شاید کمتر از هزینه‌ای شود که برای ساخت یک بازی رایانه‌ای در دنیا خرج می‌شود و این خودش حدیث مفصلی است از مجمل بازی‌های رایانه‌ای در ایران.

آقای جعفری! نمی‌پذیرید که بخشی از ضعف ما به شناسایی و حمایت از استعدادهای پنهانی بازی می‌گردد که در کشورمان در حوزه بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد و دیده نمی‌شود؟ بسیاری از نمونه‌های خوب بازی‌های رایانه‌ای هم به دست همین گروه‌های جوان شهرستانی ساخته شده است اما آنها از بی‌توجهی مسئولان گله دارند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یک بنیاد نوپاست.

طبیعی است که در تمام کشور ریشه پیدا نکرده است. هم‌اکنون ما نیز در بسج در حال شناسایی هستیم و استعدادهای بی‌نظیری را در شهرستان‌ها شناسایی

برای جامعه مخاطب و به خصوص والدین هم از اهمیت بالایی برخوردار است. در واقع آنها باید بدانند از همین نظام رده‌بندی اسرا چگونه استفاده کنند تا بازی‌های مناسب قشر خودشان را تهیه کنند. در این نظام اشتباهاتی هم به وجود آمده است و یک بازی که نباید مجوز می‌گرفته مجوز گرفته است یا رده‌بندی سنی اشتباه خورده است. اینها موضوعاتی غیرقابل انکار است اما اصل نظام رده‌بندی اسرا خیلی مهم است.

آقای جعفری بازی‌های رایانه‌ای قاجاق چگونه به بازار داخلی و خانه‌های ما راه پیدا می‌کنند؟

از طریق اینترنت این بازی‌ها به سهولت داندلود می‌شود و قفل شکسته هستند و یکسری افراد سودجو اینها را تکثیر می‌کنند و از طریق بازار قاجاق به سرعت در اختیار دیگران قرار می‌دهند و چون ایران هم جزو سازمان تجارت جهانی WTO نیست و حق کپی‌رایت هم رعایت نمی‌شود، شما می‌بینید که یک بازی که در بازارهای خارج از کشور مبلغ واقعی‌اش ۱۹۰ تا ۲۰۰ هزار تومان است با مبالغ بسیار اندکی فروخته می‌شود.

شما مدیرعامل مرکز هنرهای رقومی بسیج هستید. در سازمان شما چه اقداماتی برای شناسایی استعدادها صورت می‌گیرد و خودتان در این حوزه چه تولیداتی دارید؟

فعالیت ما در حوزه هنرهای دیجیتال است، یعنی بازی رایانه‌ای، انیمیشن، جلوه‌های ویژه رسانه‌ای، نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای و از این قبیل. ما در چهار محور فعالیت می‌کنیم؛ فرهنگسازی، آموزش، حمایت و تولید. ما تلاش می‌کنیم به انجای مختلف از برگزاری نشست تا تولید مستند، نماهنگ، مجلات تصویری، مجلات مکتوب و... در حوزه فرهنگسازی قدم برداریم و فرهنگ و سواد رسانه‌ای مخاطب و به خصوص والدین را بالا ببریم تا نسبت به این حوزه آگاهی پیدا کنند. در بحث آموزش هم به راه‌اندازی مراکز آموزشی در سراسر کشور به جای روح فرهنگ مصرف‌کنندگی در این حوزه در تلاشیم تا در این مراکز آموزشی فرهنگ تولید و تفکرات خودشان را به یک اثر هنری دیجیتال تبدیل کنند. همچنین با همکاری دوستان در سراسر کشور می‌کوشیم تا افراد با استعداد در این حوزه را شناسایی کنیم و در زمینه‌های مالی و زیرساختی به آنها کمک کنیم تا استعدادهای



خود را بروز دهند. در حوزه تولید هم بنا داریم به صورت جدی ورود پیدا کنیم کمالاتکه در حال حاضر سربال یوآمنایی بهنام با نگاهی به زندگی شهید بهنام محمدی در حال ساخت است که یک سربال بلند ۳۰ قسمتی است. دو سربال «بختک» و «پیشه» با هدف معرفی آسیب‌های شبکه‌های ماهواره‌ای به زودی از رسانه ملی پخش می‌شود. فیلم سینمایی «روزگار اندلس» با موضوع اتفاقاتی که در اندلس به وقوع پیوسته در حال ساخت و مراحل تولید آن در حال سیری شدن است. تاکنون هم ما از برخی بازی‌های رایانه‌ای خوبی که تا به حال ساخته شده حمایت کردیم و ساخت بازی‌های رایانه‌ای هم در دستور کارمان است.

در بحث توزیع قاجاق بازی‌های رایانه‌ای چه می‌توان کرد؟

سؤال سختی پرسیدید. من فکر می‌کنم نهادهایی که فعالیتشان به این حوزه بازمی‌گردد بهتر می‌توانند در اینباره توضیح دهند. من از نگاه خود می‌گویم چاره کار فرهنگسازی است و ما باید تلاش کنیم به بچه‌ها و والدین یاد بدهیم که چه بازی‌هایی را انجام دهند و والدین چگونه بر این موضوع نظارت کنند. به نظر من مؤثرترین راه همین فرهنگسازی است هرچند در درآمدت پاسخ می‌دهد. راه‌های دیگری هم هست که ارگان‌های مرتبط باید پاسخ دهند.

چه ارگان‌هایی به این موضوع باید ورود یابند؟

ستاد صیانت از محصولات فرهنگی در وزارت ارشاد می‌تواند در این مسئله نقش مؤثری داشته باشد. همچنین قوقصائبه و نیروی نظامی می‌توانند در این عرصه کمک کنند تا باهمراهی جریان‌هایی مثل مرکز هنرهای دیجیتال بسیج و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای شناسایی بازی‌های غیرمجاز و معرفی‌شان به این ارگان‌ها، بتوانند جلوی ورود بازی‌های قاجاق را بگیرند هرچند کار خیلی سختی است.