

گفت‌وگوی «جوان» با کارشناس و فعال صنعت گیم و بازی‌های ویدئویی

صنعت گیم ایران نیازمند نگاه تمدنی است

دولت روحانی مجوزها و تکالیف حاکمیتی که بر عهده داشت را به نوعی حذف کرد و بازی‌سازها بدون هیچ‌گونه پشتوانه و حمایتی وسط میدان رها شدند



سال‌های زیادی است که صنعت بازی‌های ویدئویی به عنوان یکی از صنایع پولساز با گردش مالی عظیم در دنیا مورد توجه دولت‌ها قرار گرفته است. این صنعت از اقتصاد و نگاه تمدنی وام می‌گیرد و انتظار می‌رود در ایران نیز به نحو شایسته مورد توجه دولت‌ها و مدیران فرهنگی دستگاه‌های متولی فرهنگ قرار بگیرد. اقدامات هدایتی و حمایتی همراه با تأمین و بودجه‌ریزی متناسب توأم با حرکت هماهنگ و هم‌تراز مدیران فرهنگی با فعالان و تولیدکنندگان محصولات فرهنگی از جمله مسائلی است که به هر حرکت و روند رشد این عرصه کمک بسیاری خواهد کرد.

■ ■ ■

حمیدرضا جلالی کارشناس و فعال صنعت بازی‌های ویدئویی در گفت‌وگو با «جوان» در تشریح علل و عوامل اوضاع غیر قابل قبول کنونی این حوزه مهم می‌گوید: اوضاع کنونی در حوزه فرهنگ و بازی‌های ویدئویی نتیجه نگاه لیبرالی و انحصارگرایانه دولت به این عرصه است. این مقوله باعث شد مجوزها و تکالیفی را که بر عهده داشتند به نوعی حذف کنند و بازی‌سازها بدون هیچ‌گونه پشتوانه و حمایتی وسط میدان رها شدند. بازی‌سازان از یک طرف باید مشکلات‌شان را رفع و رجوع می‌کردند و از طرف دیگر باید مسائل اقتصادی‌شان و حمایت‌هایی که باید از آنها می‌شد اما درخ شده بود را مرتفع می‌کردند. از سوی دیگر در حوزه استورها و صفحات نشر بازی‌ها بسیاری از این بازی‌سازان نتوانستند خودشان را تطبیق بدهند و دوام بیاورند و ورشکست شدند. پهنای باند و بحث بهر دوری از اینترنت به نوبه خودش باعث شد تا بازار محصولات در این زمینه تغییر کند به این معنا که دیگر واسطه‌های انتقال محصولات نقش‌شان نه که از میان برود بلکه کمرنگ‌تر شود. وی در ادامه می‌افزاید: از منظر صنعت ویدئوگیم کشور ما دچار تغییر عمده‌ای شد و دولت می‌توانست با آمایش و پیش‌بینی آینده در این حوزه جلوی بسیاری از نقایص را بگیرد. ما در منطقه‌ای قرار داریم که بافت عمده مردم کشور‌های همسایه‌مان از ما دور نیست و می‌توانیم بگوییم یک جمعیت چند ده

گزارش ۲ محمدصادق عابدینی

مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی، نظر کارشناسی خود را در زمینه طرح مجلس برای قانون مدیریت صدواسیما بیان کرد و آن را مخالف قانون اساسی و مبهم دانست.

■ ■ ■

مجلس شورای اسلامی سال‌هاست به دنبال تدوین قانون مدیریت صدواسیما است. در گزارش مرکز پژوهش‌های مجلس، درباره پیشینه طرح مجلس برای تدوین قانون مدیریت صدواسیما، آمده است: «در ادامه تلاش‌ها برای تصویب قانونی جدید در زمینه اداره، نظارت و خط مشی سازمان صدواسیما در پنج مجلس گذشته، ۷۰ نفر از نمایندگان مجلس یازدهم، طرحی را در این باره ارائه کردند. طرحی که در تلاش است تا تکلیف مجلس برای قانون‌گذاری در زمینه صدواسیما را به سرانجام برساند.»

طرح فعلی نمایندگان مجلس، در ادامه طرح نمایندگان مجلس‌های هشتم، نهم و دهم است. در این طرح جایگاه شورای نظارت بر صدواسیما تقویت شده و بر اساس آن قرار است صدواسیما در مقابل

و چه‌بسا چند صد میلیون همسو با افکار ما هستند لذا محصولاتی با رویکرد گفتمان انقلاب و مقاومت را از ما خریداری خواهند کرد. دولت به جای ورود و تقویت این مسئله سعی کرد با نگاه بنگاه‌دارانه به موضوع ورود کند و ما شاهد بودیم که بازی‌سازان به سمت تولید بازی‌های نامناسب رفتند. شاید با بسیاری از این تولیدکنندگان که صحبت بکنیم بگویند بازی باید فروش داشته باشد. ما در حوزه رسانه‌های دیگر هم شاهد این اتفاق بودیم. نقش

ناهنجاری‌ها در این رابطه بودیم. البته بازی‌ساز مثل همه افراد و گروه‌های دیگر نیاز به آگاهی‌بخشی و تعامل و مسائلی از این دست دارد اما متأسفانه همه تکالیفی که بر عهده‌اش بود را از خودش ساقط کرد. جلالی خاطر نشان می‌کند: البته نکته‌ای که اینجا باید به آن اشاره کنم این است که در یکی دو سال اخیر که آقای پژمان به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آمد این مسائل رو به اصلاح و بهبود رفت، مثالش هم بحث تغییر حمایت‌های نقدی به غیرنقدی و زیرساختی و حمایتی



اسپانسرها و واسطه‌های غیردولتی پررنگ‌تر از قبل شد لذا ما از لحاظ موقوفات عمده‌ای را شاهد بودیم که کم‌کان همین الان هم هستیم.

این فعال صنعت گیم کشور اظهار می‌دارد: حوزه بازی‌های ویدئویی را می‌توانیم به عنوان یک حوزه میان‌رشته‌ای در عرصه‌های تکنولوژی، فرهنگی و هنری قلمداد کنیم به همین علت تولی‌گری آن بسیار مشکل و سخت است. اوضاع کنونی از یک طرف به علت وجود مدیریت ضعیف و نگاه غریزده است و از طرف دیگر به دلیل اشتباهاتی که از سوی مدیریت دولتی صورت گرفته بازی‌سازان را به سمت و سوی غلطی برده است که ما شاهد نوعی



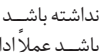
از منظر صنعت ویدئوگیم کشور ما دچار تغییر عمده‌ای شد و دولت می‌توانست با آمایش و پیش‌بینی آینده در این حوزه جلوی بسیاری از نقایص را بگیرد. شاید بهترین نمونه از داشتن نگاه آوانسگارد در بین فعالان فرهنگی ما انیمیشن نبرد خلیج فارس باشد که به چندین زبان زنده دنیا دوبله شده

و مؤثر است که سامانه همگرا و پیرهمندی شرکت‌هایی که در این حوزه انتخاب می‌شوند از خدمات زیرساختی رایگان از جمله آنها بود. مدیریت فعلی بنیاد در تسهیل اعطای مجوزها و شکل دادن، معماری درستی در این حوزه و بهرهمند کردن بازی‌سازها و گیمرها از مارکت و حمایت‌های خوب انجام داده که نتیجه آن ایجاد یک بازار قاعده‌مند و درست بوده است. اما پیش از مدیریت فعلی آن نگاه غریزده به سهم خودش باعث شکل‌دهی ضعیفی در حوزه صنعت بازی‌سازی به عنوان یک صنعت پولساز دنیا و تحلیل رفتن این عرصه شد و کار را

برای مدیریت فعلی هم سخت کرد. وی ضمن اشاره به اینکه ما باید بازی‌ساز را از دو منظر نگاه کنیم، می‌افزاید: یکی به عنوان یک مسئول تولیدکننده فرهنگ، دوم کسی که فعالیت اقتصادی با ابعاد فرهنگی دارد. خب این تعارضانی ایجاد می‌کند که دولت و حاکمیت باید نقش آفرینی مؤثر و هدایتگر داشته باشد. وقتی بودجه بنیاد بازی‌های ملی رایانه‌ای به عنوان یکی از بازوهای هدایتی دچار مشکل باحذف شود چگونه می‌توان ایفای نقش مؤثر موجود یک اتفاق چندعاملی است که از متغیرهای متعددی متأثر است نه یک مسئله تک‌ساختی و لازم است که یک نگاه متکثر چندوجهی به آن داشته باشیم. مشکلات بازی‌ساز را رفع کنیم و زیرساخت‌های لازم را در اختیارش بگذاریم تا در عوض او هم مثلاً مالیتاش را بپردازد.

جلالی بخش قابل توجهی از وضعیت نابسامان فعلی را به دلیل نگاه فرهنگی دولت و عدم توجه به بودجه‌ریزی درست فرهنگی دانسته و می‌گوید: دولت اعتقادی به این سطح حمایت از عرصه‌های فرهنگی ندارد و الان که در سال هشتم و پایانی کار دولت هشتم باید بگوییم انچنان اهمتامی به انجام کار فرهنگی نداشته و ندارند. به همین علت مدیریت کردن و ایفای نقش جاهایی مثل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کار بسیار سختی است. قطعاً بازی‌ساز تا یک جایی دلسوزی دارد. بالاخره باید محصولش را هم بفروشد تا بتواند به حیات ادامه بدهد. نمی‌خواهم بگویم که فقط این است اما بازی‌ساز اگر درآمد

قطعاً بازی‌ساز تا یک جایی دلسوزی دارد. بالاخره باید محصولش را هم بفروشد تا بتواند به حیات ادامه بدهد. نمی‌خواهم بگویم که فقط این است اما بازی‌ساز اگر درآمد نداشته باشد و فعالیتش توجیه اقتصادی نداشته باشد عملاً ادامه کار برایش هیچ توجیهی ندارد و می‌تواند به سمت تبلیغات درون‌برنامه‌ای رو بیاورد



نداشته باشد و فعالیتش توجیه اقتصادی نداشته باشد عملاً ادامه کار برایش هیچ توجیهی ندارد و ممکن است به سمت تبلیغات درون‌برنامه‌ای رو بیاورد و اینجاست که انگاره‌های اقتصادی خودش را بر انگاره‌های فرهنگی بازی‌ساز تحمیل می‌کند و نتیجه‌اش می‌شود وضع موجود! وی با اشاره به اینکه نباید این مسئله ذهنیت مخاطب را به این سو برد که بازی‌سازها صرفاً به دنبال کسب منافع اقتصادی هستند، تأکید می‌کند: ما الان بازی‌هایی داریم مثل سفیر عشق که یک بازی با انگاره‌های تمدنی در گریدهای خوب دنیاست و محتوای آن در رابطه با داستان حماسه کربلا و رشادت‌های پاران امام حسین (ع) است. بازی‌های خوب دیگری مثل مبارزه در خلیج عدن و سربازان ابدی را هم داریم که نشان می‌دهد در بین بازی‌سازان کشورمان کسانی هستند که نسبت به مسائل فرهنگی دغدغه‌مند هستند و در این مسیر حتی از هزینه کردن اموال شخصی‌شان هم ابایی ندارند تا بتوانند بازی تمدنی بسازند ولی از آن طرف دغدغه‌میشتی و اقتصادی بازی‌سازان هم اهمیت فوق‌العاده‌ای دارد که به دلیل افول حمایت‌های دولتی تقریباً رشد و تولید این بازی‌ها نزدیک به صفر رسیده است.

فعال صنعت بازی‌های ویدئویی اظهار می‌دارد: بازی‌ساز ما به لحاظ تمدنی و فرهنگی و تولید بازی‌هایی که از نظر کیفی در سطوح قابل توجه دنیا قرار دارند خود را ثابت کرده‌اند اما متأسفانه عدم حمایت به‌موقع و کافی دولت از آنها و عدم حمایت هم‌ترازی که باید از آنها صورت می‌گرفت باعث شده که روند رشد و حرکتی بازی‌سازان دچار اشکال شود. بازی‌ساز ما وقتی بازی ذوالفقار را که به بخش‌هایی از جغرافیای سرزمین‌های اشغالی می‌پردازد تولید می‌کند مورد توجه شبکه‌های تلویزیونی صهیونیستی قرار می‌گیرد و تحلیل‌های متنوعی از آن ارائه می‌دهند اما در کشور خودمان هیچ خبری از آن منعکس نمی‌شود! خب این نشان می‌دهد که بازی‌ساز مادغدغه تمدنی لازم را ندارد اما آنچه در این بین لازم است حمایت‌های مؤثر است که به دلیل عدم باور دستگاه‌های فرهنگی به این عرصه در نظر نگرفتن بودجه لازم برای تقویت این حوزه باعث می‌شود که بخش‌هایی مثل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم نتوانند به ایفای نقش بپردازند.

جلالی در پایان با ذکر مثالی می‌گوید: شاید بهترین نمونه از داشتن نگاه آوانگارد در بین فعالان فرهنگی ما انیمیشن نبرد خلیج فارس باشد که به چندین زبان زنده دنیا دوبله شده و کارگردان آن برای دوبله‌اش حتی مجبور می‌شود وسایل منزلش را بفروشد اما چون قهرمان آن شهید قاسم سلیمانی بود تا زمانی که ایشان به شهادت نرسید مورد توجه قرار نگرفت! تولید این اثر در زمان حیات سردار سلیمانی گویای وجود نگاه پیشروانه و تمدنی و آوانگارد در بین فعالان فرهنگی کشورمان است ولی متأسفانه اقدامات مدیریتی عقب‌تر از نیروهای فرهنگی است و باید نگاه مدیریتی نیز هم‌تراز با آن به پیش برود و امکانات را در اختیار این فعالان قرار دهند.

دستگاه‌های مختلف دانسته است.

افزایش اختیارات شورای نظارت بر صدواسیما همراه با کاهش اختیارات رئیس این سازمان که عملاً به طرح مجلس مجری دستورات شورای نظارت می‌شود نیز از مواردی است که مرکز پژوهش‌های

مجلس بر روی آن دست گذاشته است. مرکز پژوهش‌ها معتقد است طرح مجلس با قوانین بالادستی از جمله قانون اساسی مغایر است و در این حال نمی‌تواند راه‌حل اساسی برای مشکلات صدواسیما ارائه دهد و کارآمدی صدواسیما با پیاده‌سازی این قانون افزایش پیدا نمی‌کند. در نهایت مرکز پژوهش‌های مجلس آب پاکی را روی دست طراحان قانون مدیریت صدواسیما می‌ریزد و می‌گوید این طرح امکان تصویب ندارد. به نظر می‌رسد تاوانی نمایندگان مجلس از شناخت نحوه اداره صدواسیما و اقتضای قانونی موجود که در قانون اساسی به آن تأکید شده، باعث شده سال‌ها قانون اداره رسانه ملی در مجالس مختلف دست به دست شود اما به نتیجه نرسد و این دور باطل همچنان ادامه داشته باشد.

فرهنگی

گزارش یک



دولت آینده نشان دهد که دغدغه فرهنگ دارد

محمد صادقی

اگر سخنان نامزدهای انتخابات ریاست جمهوری در برنامه تلویزیونی مناظره را جلوه‌ای از کلیت طرح‌های آنها برای در دست گرفتن کشور بدانیم، فقدان طرح و ایده برای حوزه فرهنگ، نگران‌کننده خواهد بود.

■ ■ ■

مناظره‌های تلویزیونی نامزدهای انتخابات ریاست جمهوری، مهم‌ترین بخش از فضای تبلیغاتی بود که می‌توانست در اختیار هر یک از نامزدهای محترم انتخابات قرار بگیرد. سه دوره بر گزاری مناظره تلویزیونی فرصتی بود تا هر یک از نامزدهای انتخابات آراء، اندیشه‌ها و برنامه‌های خود را تبیین کنند. قسمت دوم برنامه‌های مناظره با رویکرد مسائل فرهنگی و اجتماعی برگزار شد و در آن جلسه نه تنها سؤالات مجری برنامه، بلکه نظرات و گفت‌وگوهای انجام شده از سوی نامزدها، هیچ کدام نه به موضوعات فرهنگی اشاره داشت و نه نشانه‌ای از دغدغه‌های فرهنگی را در خود داشت. متأسفانه بخش فرهنگ و هنر، در تمام آن جلسه که قرار بود به صورت اختصاصی به موضوع فرهنگ پرداخته شود، در یک تغافل آشکار به فراموشی سپرده شد.

اگرچه صاحب‌نظران، منتقدان و اهالی فرهنگ در شبکه‌های اجتماعی به این موضوع انتقاد کردند و آن را نشانه‌ای از اهمیت ندادن به فرهنگ در میان نامزدها و مطلوبیت فرهنگ و هنر عنوان کرده‌اند، ولی نکته باز این است که صدواسیما به عنوان میزان و طراح برنامه مناظره هم از کنار موضوع فرهنگ گذشت و آن را به دست فراموشی سپرد.

حلقه مفقوده فرهنگ، نقدهای رسانه‌ها را نیز در پی داشت. اینکه چرا از بین جمعی هفت نفره که قرار است یک نفر ریاست حوزه مجریه را بر عهده بگیرد، هیچ‌کس نخواست وارد مقولات فرهنگی شود، جای سؤال دارد. آیا نامزدهای انتخابات ریاست جمهوری، اصلاً برنامه‌ای در حوزه فرهنگ داشته‌اند؟! نگاهی گذرا به برنامه‌های انتخاباتی نامزدهای انتخابات ریاست جمهوری در سال ۱۴۰۰ به خوبی نشان می‌دهد که حلقه اصلی مفقوده در برنامه‌های کاندیداها، فرهنگ و هنر است و به جای آن، تمرکز اصلی هر یک از نامزدها بیشتر بر موضوعات اقتصادی، سیاسی و روابط بین‌المللی است. هرچند در شرایط فعلی و با توجه به مشکلاتی که مردم با آن دست و پنجه نرم می‌کنند، تأکید بر مباحث اقتصادی و سیاست خارجی چندان هم دور از انتظار نیست، اما می‌توانی به امر فرهنگ نیز مسئله‌ای نگران‌کننده است. در این میان اما فارغ از برنامه‌های هر یک از نامزدها برای حل مشکلات سیاسی و اقتصادی، انتظار می‌رفت که تاکنون به گوشه‌ای از دغدغه‌ها و مشکلات عرصه فرهنگ و هنر کشور نیز به صورت جدی اشاره می‌شد؛ آن‌هم در شرایطی که فعالان این حوزه در بخش‌های مهمی چون نشر، سینما، تئاتر، موسیقی و رسانه در دوران کرونا آسیب‌های بسیاری را متحمل شدند و همچنان هم روزهای دشواری را می‌گذرانند. در سئادهای انتخاباتی نامزدهای انتخابات ریاست جمهوری

نیز، خبری از مشاور یا مشاوران در امور فرهنگی و هنری دیده نشد! این مسئله در حالی پیش آمد که معمولاً یکی از بخش‌های مهم و تأثیرگذار در ستادهای انتخاباتی، بخشی بود که به دنبال همراه کردن هنرمندان و ایجاد فضای همراهی چهره‌های شناخته‌شده با نامزد مورد نظر بود. شاید یکی از دلایلی که امسال کمترین توجه به موضوع فرهنگ و هنر شد، فعال نبودن چنین بخشی در ستادهای انتخاباتی است. محو شدن حضور هنرمندان در فعالیت‌های انتخاباتی، عجیب بود. چند ماه پس از آنکه در انتخابات ریاست جمهوری امریکا، چهره‌های هالیوودی در کارزار انتخاباتی دو حزب حضور داشتند و در اردوی دموکرات‌ها چهره‌های سرشناس هالیوودی بر ضد ترامپ فعالیت می‌کردند، انتخابات ریاست جمهوری در ایران با کمترین میزان حضور تبلیغاتی اهالی هنر همراه شد. علت دور شدن هنرمندان از سیاست و فعالیت‌های انتخاباتی را می‌توان در دو نتیجه معکوس و ناامیدکننده در دوره‌های انتخاباتی قبلی دانست، که وعده‌های نامزد پیروز انتخابات در حوزه فرهنگ و هنر عملی نشد و آنچه هنرمندان از حمایت مادی و معنوی رئیس‌جمهور از اهالی هنر انتظار داشتند، به بار نشست.

فردا روز انتخابات است و با اعلام نتایج آن، یکی از نامزدهای محترم با انتخاب مردم مسئولیت تشکیل دولت را بر عهده خواهد گرفت. امید است نامزد پیروز در انتخابات، در برخورد با مسئله فرهنگ و هنر، کمبودها و کم‌کاری‌های صورت گرفته در دوره مبارزات انتخاباتی را جبران کند. وضعیت فرهنگ و هنر در شرایطی است که بخشی از هنرمندان نسبت به آینده شغلی و معیشتی خود در اوج ناامیدی قرار دارند. طیفی از هنرمندان به دلیل وضعیت کرونا مدت‌هاست که از فعالیت فرهنگی و هنری دور شده و حتی مجبور شده‌اند برای تأمین معاش خود به طور کلی فعالیت فرهنگی را کنار بگذارند. سرانه مطالعه در ایران هنوز آن قدر پایین است که صحبت از کتابخوانی در کشور باعث شرمساری می‌شود، کمبود فضاهای فرهنگی و هنری در سراسر کشور نسبت به سرانه جهانی، کاملاً به چشم می‌آید، دولت سیزدهم، مسئولیت همه کم‌کاری دولت‌های گذشته در حوزه فرهنگ را برعهده خواهد داشت و مردم از دولت جدید انتظار تغییر دارند، این تغییر چه در اقتصاد و معیشت و چه در فرهنگ و هنر باید پیگیری شود و چه بهتر که از همان ابتدای کار دولت جدید استراژی فرهنگی خود را مشخص کند و نشان دهد که همه بی‌توجهی‌ها به حیطه فرهنگ و هنر در طول تبلیغات انتخاباتی، به دلیل بیجانیت سیاسی و بحرانی بودن معیشت و اقتصاد مردم بوده است.