

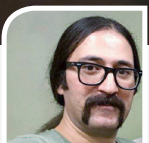


روزنامه فرهنگ و هنر

**از زمان پخش بدسریال  
تاتکار همه چیزهای تکراری**

# عاملی که نفس را جذاب نگرد

۶

سهند آدم‌عارف  
دبیر هنر

سرمقاله

## صنعت گیم و معضل‌های تقویت بخش خصوصی

بازی و صنعت گیم از آن پدیده‌هایی است که کنترل‌پذیری و هدایتش بسیار دشوار است و تجربه نشان داده هرگز نمی‌توان در مقابل جدیدترین عنوان‌های بازی که توسط کمپانی‌های بزرگ بازی‌سازی جهان تولید و عرضه می‌شوند ایستادگی کرد. هرچند که این بازی‌ها عامل ترویج خشونت در میان جوانان و علاقه‌مندان به بازی باشند و یا دیگر مشکلات را داشته باشند و هرچقدر که نهادهای کنترلی در این باره تلاش بکنند، این گونه بازی‌ها به علت جذابیت‌های فرمی و مضمونی که ایجاد می‌کنند مجرای عرضه غیررسمی خودشان را در کشور پیدا می‌کنند. اما در این میان پرسش اساسی این است که راهکارهای فعالیت‌یابی که تنها با تقویت توان اقتصادی و فنی بازی‌سازان به دست می‌آید چگونه حاصل می‌شود و چگونه می‌توان سازو کارها و فرآیندهایی تعبیه کرد که این راهکارها عملی شوند؟

به‌رغم زحمات و تلاش‌هایی که در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این زمینه تاکنون صورت گرفته است و همچنین فعالیت‌های فردی و خودجوشی که برخی علاقه‌مندان و بازی‌سازان در این باره انجام داده‌اند، کمتر کسی است که نداند مهم‌ترین معضل‌ها بر سر راه شکل‌گیری صنعت بازی‌سازی پویا در ایران و رسیدن به مرحله تاثیرگذاری فرهنگی در داخل و خارج از کشور و حتی ارزآوری، چه مواردی هستند. اولین معضل مسئله نبودن ایران به کنوانسیون کی‌رایت است که باعث می‌شود سرمایه‌گذاران به علت بالا رفتن ریسک سرمایه‌گذاری رغبت زیادی به ورود به این عرصه نداشته باشند و در نتیجه چشم بازی‌سازان همواره به دستان نهادهای دولتی و یا نیمه‌دولتی که از ردیف‌های بودجه برخوردار هستند دوخته می‌شود. پیوستن به کنوانسیون کی‌رایت هم می‌دائیم معضلات خودش را دارد؛ یعنی به علت فراهم نبودن زیرساخت‌ها و امکانات تکنولوژیک و نرم‌افزاری برای حضور در بازارهای جهانی، در صورت پیوستن به کنوانسیون دست کم تا ۱۰ سال نخست، ارزش زیادی از کشور خارج خواهد شد و در نتیجه معایب پیوستن به کنوانسیون، حداقل تا زمانی که زیرساخت‌ها و اولیات این موضوع فراهم نشود بسیار بیشتر از مزایایش خواهد بود. پس تا آن زمان چه باید کرد؟ باید دست روی دست گذاشت تا بخش خصوصی به هر نحوی خودش بتواند روی پای خودش بایستد یا همچنان صنعت بازی‌سازی را به دخالت و حمایت‌های دولتی، معنادار نگاه داشت؟ در مباحث مربوط به اقتصاد هنر همواره این پرسشی است که پاسخ‌های گوناگون به آن داده‌اند این است که مرز دخالت اقتصادی دولت در امور هنری تا چه میزان می‌تواند باشد و تعادل میان دخالت و حمایت چگونه برقرار می‌شود تا نتیجه کارها دستوری و فرمایشی از آب در نیاید و صنعت گیم هم بتواند به‌مرور روی پای خودش بایستد؟ تنها راه‌حلی که در شرایط کنونی و خاصی که در آن قرار داریم منطقی به نظر می‌رسد افزایش حمایت مالی دولت از بازی‌سازان و کاهش دخالت محتوایی بر کار آنان است، تا زمینه بروز خلاقیت‌ها هرچه بیشتر فراهم شده و تاثیرگذاری آثار تولیدشده روزبه‌روز افزایش یابد. یعنی دولت به بخش خصوصی مورد اعتماد خودش آزادی عمل داده، امکانات و تسهیلات مکفی در اختیارش قرار دهد تا به‌مرور بخش خصوصی در این زمینه بتواند گام‌های موثرتری بردارد و نه آن‌که دولت به‌طور مستقیم از بازی‌سازان حمایت کند. تا چه پیش‌افتد چه در نظر آید.

گفت‌وگو با شه‌رام جهان‌سوز به‌بهانه  
نمایشگاه عکس «روزگاری زندگی...» در گالری سلمان**دنبال مفاهیمی چون تنهایی بودم**امیر سیدزاده در گفت‌وگو با «صبا»  
از «مادر قلب اتمی» می‌گوید**باید از نظرات سلیقه‌ای****و غیرکارشناسی پرهیز کرد**

نگاهی به فیلم «پیش از این که بمیرم»

**در پیچ و خم تکرار**