

گزارش نخستین جشنواره و نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای

## این بار برج‌مید

گزارش و عکس:  
● اعظم حسن لاریجانی

اصلی جشنواره شامل بازیهای رایانه‌ای ایرانی (بازیهای بزرگ، بازیهای آنالین، بازیهای تلفن همراه، بازیهای کوچک) بود و در بخش جنبی نیز، مسابقه طراحی کاراکتر، نامه‌نویسی، بازیهای تغییر یافته، بازیهای فلش و بازیهای آفرینشهای دانش‌آموزی اجرا شد. در بخش فناوریها، شرکتهای معتبر نرم‌افزاری و سخت‌افزاری حاضر بودند و در حوزه بازیهای رایانه‌ای، محصولات خود را ارائه کردند. همچنین، در قسمتی با عنوان بازی‌سرا، بازیهای جدید ایرانی، بازیهای شبکه‌ای، جدیدترین کنسول بازیهای الکترونیکی و بازیهای کابینی به علاقه‌مندان معرفی شده بودند.

نخستین جشنواره و نمایشگاه بازیهای رایانه‌ای، 8 تا 12 اردیبهشت ماه در تهران در سالن همایشهای «برج میلاد» برگزار شد. این رویداد فرهنگی برای نخستین بار بود که به همت «بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای» وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با حضور بازی‌سازان سراسر کشور انجام می‌شد. و مورد استقبال گروههای سنی متفاوت قرار گرفت. جشنواره بین‌المللی بازیهای رایانه‌ای در هشت بخش تولیدات فناوریها، خانواده، بازی و سرگرمی، دنیای بدون بازیهای رایانه‌ای، دانش‌آموزی، کارگاه‌های تخصصی و مسابقات برگزار شد. بخش



یکی از بخشهای متفاوت جشنواره، بخش دنیای بدون بازیهای رایانه‌ای بود. هدف از اجرای این بخش طراحی فضایی شاد و مفرح برای علاقه‌مندان بود که مورد توجه بسیاری از نوجوانان و جوانان قرار گرفت.

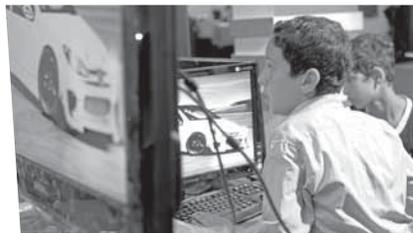


حضور دانش‌آموزان و علاقه‌مندی و توجه آنان، شور و هیجان خاصی به جشنواره داده بود. آنان به قدری تحت تأثیر جذابیت بازیها قرار گرفته بودند که حضور دوربین را در یک متری خودشان متوجه نمی‌شدند.



# بالاد، زمين بـبازی

در غرّفه بازی سرا، دانش‌آموزان قبل و بعد از یک بازی خشن مورد بررسی روان‌شناسانه قرار می‌گرفتند و تأثیر بازی رایانه‌ای خشن بر رفتارشان، برایشان توضیح داده می‌شد.



به گفته دبیر جشنواره، با توجه به حجم بالای تولیدات و کیفیت بازیهای رایانه‌ای ایرانی، این جشنواره مجالی بود برای آشنایی بهتر دست‌اندرکاران این حوزه با یکدیگر، و همچنین زمینه‌های معرفی این محصولات را در بازارهای بین‌المللی فراهم آورد.

بازیهای قدیمی، همچنان جذاب بودند و در کنار لوازم خانگی قدیمی، حال و هوای متفاوتی به جشنواره داده بود.