

مهدی جعفری جوزانی از چالش‌های تولید انیمیشن گفت:

«بچه‌های جنگ»

به جشنواره فیلم فجر

امسال می‌رسد

شد وارد فروشگاه پلی استیشن شود و در نهایت ایکس باکس آن را به‌عنوان یک محصول انحصاری خریداری کند.

جعفری جوزانی تصریح کرد: اما همه تجربه‌های بین‌المللی مهوا موفق نبوده است. بازی «سرزمین نجیب‌زادگان»، اثری که پارسال با یک ناشر آمریکایی در پلتفرم استیم عرضه شد و به دلیل استفاده از سه‌تار به‌جای سلاح در نبرد با اهریمن، حتی مورد توجه رسانه تخصصی [E3](#) قرار گرفت، پس از ابلاغ تحریم‌های تازه از سوی ناشر آمریکایی که پیش‌تر گمان می‌کرد سازندگان ایرانی تبار مهاجر هستند از فروشگاه‌ها حذف شد.

وی از ساخت یک بازی جنگی بزرگ و حرفه‌ای خبر داد و گفت: تجربیات ما محصول دو دهه تجربه بازی‌سازی ایرانی است و ضمن حالت داستانی تک‌نفره، نسخه آنلاین و چندنفره نیز خواهد داشت تا بازیکنان ایرانی بتوانند در کنار هم بازی کنند. این پروژه با توجه به علاقه گسترده نوجوانان به ژانر اکشن طراحی شده است.

مهوا هم‌زمان روی دو بازی دیگر به عناوین «روشنا» و «آیا شخصیت اصلی دختری به نام نورا» و «در جست‌وجوی حقیقت» نیز کار می‌کند، و مذاکراتی نیز با کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و صداوسیما برای تولید مشترک یک بازی در جریان است.

مدیرعامل مهوا بخش قابل‌توجهی از سخنان خود را به آسیب‌شناسی صنعت انیمیشن و بازی کشور اختصاص داد. او از مهاجرت گسترده نیروهای متخصص به کشورهای همسایه، به‌ویژه ترکیه و عربستان سعودی و تعطیلی چند استودیوی مهم داخلی در ماه‌های اخیر گفت و آن را نتیجه سیاست‌های نادرست گذشته دانست. به گفته او، تحریم‌ها همچنان یکی از جدی‌ترین موانع فعالیت بین‌المللی مهوا و صنعت به‌طور کلی است.

وی همچنین از نابرابری در فرصت اکران و تسلط شرکت‌های پخش که خود وارد تولید شده‌اند انتقاد کرد و خواستار حمایت جدی‌تر رسانه‌ها از صنعت بازی شد؛ صنعتی که به گفته او با نزدیک به ۳۰ میلیون گیمر و گردش مالی حدود ۷۰ همت تومان در سال گذشته، از سینما فراتر است اما پوشش رسانه‌ای بسیار کمتری دریافت می‌کند.

جعفری جوزانی در پایان گفت: با وجود همه دشواری‌ها، نسل تازه‌ای از انیمیشن‌ها و بازی‌های ایرانی با محوریت هویت و میراث فرهنگی کشور در راه است.

کارخانه صنایع سرگرمی مهوا در سال‌های اخیر به یکی از مجموعه‌های فعال در حوزه تولید انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای در ایران تبدیل شده است؛ مجموعه‌ای که با تکیه بر شبکه‌ای متشکل از ۱۸ استودیو و نزدیک به ۲۰۰ نیروی متخصص، هم‌زمان چند پروژه در حوزه‌های مختلف سرگرمی دیجیتال را دنبال می‌کند. در بازدید روز گذشته از این مجموعه، مهدی جعفری جوزانی، تهیه‌کننده و مدیرعامل مهوا، از تازه‌ترین تولیدات و برنامه‌های این کارخانه گفت؛ از ساخت «بچه‌های جنگ» به‌عنوان ادامه جهان «نگهبانان خورشید» و پروژه سینمایی «شاهراه» با محوریت میراث فرهنگی ایران گرفته تا تولید یک بازی جنگی بزرگ برای مخاطبان نوجوان و توسعه بازی‌های تازه. او همچنین درباره تجربه‌های بین‌المللی مهوا، ظرفیت‌های اقتصادی صنعت بازی و انیمیشن، مرچندایز، مهاجرت نیروهای متخصص و مهم‌ترین چالش‌های پیش روی این صنعت سخن گفت.

پگاه زارعی

گفت‌وگو



جمله عرضه دیر هنگام عروسک‌های وارداتی هم‌زمان با یک انیمیشن سینمایی که موجب نارضایتی سازنده آن شد، تأکید کرد موفقیت در حوزه مرچندایز نیازمند هماهنگی دقیق میان زمان اکران، تبلیغات گسترده توزیریونی و حضور هم‌زمان محصول در بازار است، آن هم ترجیحاً در بازه زمانی پاییز که بر اساس مطالعات مجموعه، مساعدترین فصل برای این‌گونه عرضه‌هاست.

جعفری جوزانی تأکید کرد: در کنار «بچه‌های جنگ»، مهوا پروژه‌های تازه با محوریت میراث فرهنگی ایران به اسم «شاهراه» دارد؛ انیمیشن سینمایی‌ای که از دو تا سه ماه پیش کلید خورده و روایتگر سفر پیاده شاه‌عباس صفوی از اصفهان به مشهد از زاویه دید دختر نوجوان او است. جعفری جوزانی این پروژه را واکنشی به آسیب‌های وارد شده به بناهای تاریخی کشور در پی جنگ اخیر دانست و گفت هدف، آشناسازی نسل نوجوان با معماری، موسیقی و اصالت ایرانی از دل یک قصه سینمایی است.

وی همچنین درباره بازی‌هایی که تولید شده است، عنوان کرد: در بخش بازی‌های رایانه‌ای، مهوا سابقه‌ای قابل‌توجه دارد. «سفیر عشق»، نخستین اثر پرسروصدای این مجموعه با تیتراژی به خوانندگی سالار عقیلی بود که بازخورد خوبی هم در بازار و هم در رسانه دریافت کرد. نسخه دوم آن با عنوان «مختار» ساخته شد، هرچند رایت نسخه سوم به نام «مختار: فصل انتقام» به یک شرکت ترکیه‌ای فروخته شد و این بازی هرگز در ایران عرضه نشد.

نمونه دیگر، بازی «خون مهران» بود که با وجود تحریم و نبود دسترسی مستقیم به کیت‌های توسعه رسمی که مجموعه را ناچار به سپردن سورس بازی به یک شرکت خارجی برای تبدیل و انتشار کرده بود، موفق

مهدی جعفری جوزانی، تهیه‌کننده و مدیرعامل کارخانه صنایع سرگرمی مهوا درباره این کارخانه گفت: مهوا زیرمجموعه بنیاد تعاون بسیج است اما از نظر حقوقی و مالی همچون یک بنگاه اقتصادی مستقل زیر پوشش قانون تجارت فعالیت می‌کند، در حال حاضر با ۱۸ استودیوی زیرمجموعه و نزدیک به ۲۰۰ نیروی متخصص انیمیشن و بازی، یکی از بزرگ‌ترین شبکه‌های تولید محتوای سرگرمی دیجیتال کشور به شمار می‌رود.

وی درباره معرفی انیمیشن «بچه‌های جنگ» به خبرنگار روزنامه صبا گفت: این اثر برای جشنواره فیلم فجر امسال آماده می‌شود و در واقع ادامه‌ای بر جهان داستانی «نگهبانان خورشید» است. بخشی از کاراکترهای «نگهبانان خورشید» در این اثر با رویدادهای جنگ ۱۲ روزه مواجه می‌شوند و شخصیت‌هایی مانند بهرام، جانور و سنجاب کوچولوی داستان به نام ماریا، مسیر خود را ادامه می‌دهند.

این تهیه‌کننده افزود: این تصمیم نتیجه بازخورد مثبت مخاطبان از «نگهبانان خورشید» بوده و مهوا اکنون به‌طور جدی روی توسعه عمقی همین جهان داستانی و کاراکترها، از جمله ساخت سریال و حتی نسخه بازی رایانه‌ای آن که قرار است به‌زودی به‌صورت جهانی عرضه شود، متمرکز شده است.

جعفری جوزانی در تشریح فلسفه مرچندایز و رویکرد انیمیشن‌ها، از اصطلاح «توسعه عمقی» استفاده کرد و گفت: درآمد یک اثر موفق تنها به فروش اکران محدود نمی‌شود، بلکه مرچندایز، بازی و محصولات جانبی می‌توانند چند برابر خود اثر اصلی درآمدزا باشند؛ نمونه بارز آن در جهان فرنجایزهایی مانند «فروزن» است.

او با اشاره به تجربه‌های ناموفق گذشته در صنعت انیمیشن ایران از

