

جشنواره تئاتر کودک و نوجوان به صحنه پایانی رسید

بیست و نهمین جشنواره بین‌المللی تئاتر کودک‌ونوجوان همدان با معرفی برگزیدگان روز پنجشنبه به کار خود پایان داد. درآیین پایانی، امیر مشهدی عباس دبیر جشنواره با بیان این‌که امیدآفرینی مهم‌ترین چیزی است که کودکان را به برگزاسلان موفق تبدیل می‌کند، افزود، در گام دوم انقلاب نیز به امید و امیدآفرینی اشاره شده است و یکی از مهم‌ترین محوره‌ای این جشنواره است. در این مراسم، هیات داوران بخش تئاتر ملل

به‌دلیل خلاقت در کارگردانی نمایش «چایخانه موزیکال» از کشور ازبکستان و نمایش «سیرک تراویاتا» از کشور ارمنستان را برگزیده اعلام کردند. در بخش مسابقه تئاتر خردسال دبيلم افتخار، تندیس جشنواره و جایزه نقدی به نمایش «همه ما به قلب داریم» به کارگردانی حامد ترابی از همدان اهدا شد.در بخش مسابقه تئاتر خیابانی دبيلم افتخار، تندیس جشنواره و جایزه نقدی به نمایش «خوشحالیم» به کارگردانی روح...

یک‌طرف ماجراست، چراکه تولید محتوا براساس دانش، بینش و راهبردهای ایرانی و براساس رویکردهای ملی و دینی، اولویت نخست در تولید این بازی‌هاست و با توجه به این‌که یک‌سوم گیرمراهی فعال جوان و یک‌پنجم آنها براساس پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان هستند، این ضریب نفوذ می‌تواند در انتقال پیام‌های مطلوب نقش مهمی بازی کند و درعین‌حال، نوجوان و جوان ایرانی را از محتواهای تولیدشده توسط کشورهای غربی که با ایده‌ها و اندیشه‌های ایرانی و اسلامی در تضاد است، دور نگه دارد. بازی‌های رایانه‌ای در دنیای امروز تنها وسیله‌ای برای سرگرمی‌سازی نیست، بلکه هم یک صنعت نفوذور بزرگ در عرصه درآمدزایی ملی است و هم یک رسانه قدرتمند برای انتقال غیرمستقیم پیام‌های مورد نظر. درجهان امروز دیگر نمی‌توان از بازار بزرگ ۳۶۵ میلیارد دلاری بازی‌های رایانه‌ای صرف‌نظر کرد و بازی‌سازان ایرانی می‌توانند در این عرصه با حمایت بیشتر به یک وزنه سنگین و یک تولیدکننده محتوای جدی تبدیل شوند.

از همه مهم‌تر ورود نیروهای دغدغه‌مند به این حوزه، باعث شد بازی‌سازان در مقابل حمله بازی‌هایی که درصدد تخریب فرهنگ و جایگاه ایران بودند، بانک متقابل را در دستور کار قرار دهند. بازی تمام ایرانی «نجاتگر» از اولین بازی‌هایی بود که سال ۹۱ با هدف شناسایی وازبین بردن فعالیت‌های غیرانسانی توسط آمریکا و اسرائیل و پرده‌برداشتن از فعالیت‌های هسته‌ای غیرقانونی، تجاوز و گروگانگیری‌شان در کشورهای مختلف جهان توسط شرکت سیدادینا و با سرمایه‌های اسرائیلی و حمایت انجمن بازی‌سازان انقلاب اسلامی به همراه مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال ساخته شد. «خلیج عدن» بازی دیگری بود که علیه پروپاگاندای غربی ساخته شد و خیرگزاری فارس دو روز پس از سرنگونی دولت یمن توسط شورشیان حوثی منتشر کرد. این بازی به کاربر اجازه می‌دهد تا حضور قدرت دریایی ایران در آب‌های بین‌المللی را تجربه کند و از طریق آواتار یکی از خدمه‌های ایرانی با نیروهای موجود در خلیج عدن بجنگد. حمله موشکی از دیگری بازی‌های موفق ایرانی بود که براساس توانمندی‌های نظامی ایران ساخته و خیلی‌زود با واکنش‌های مخالفان همراه شد. این بازی به کاربران اجازه می‌داد موشک‌های ایرانی ژلزال، ذوالفقار یا سجیل را به شهرهای بزرگ اسرائیل از جمله حیفا و آو یشولیک کنند.

گیم‌های بومی موفق

مهرداد رضایی، بازی‌سازی که افتخاراتی چون برنده بهترین بازی موبایل از فستیوال گیم‌کانکشن ۲۰۲۰ اروپا، برنده بهترین بازی ماه می در فستیوال GDWC فنلاند، نامزد بهترین بازی موبایل از فستیوال BIG آمریکا لاتین، نامزد بهترین انیمیشن از فستیوال Aggie Awards ۲۰۲۰، برنده بهترین بازی کژوال از فستیوال

استفاده می‌کند، به‌کارگیری تبلیغات ابتدایی بازی‌های رایانه‌ای برای تأثیرگذاری بر کودکان و نوجوانان است. وزارت خارجه اسرائیل از بازی‌های رایانه‌ای برای رساندن پیام خود به کودکان استفاده می‌کند. در این گزارش با شرح نمونه‌هایی از این اقدام آمده است: ماریا جولیا کاسیس در خانه خود در شمال لندن برای صرف غذا نشسته بود که پسر شش ساله‌اش با صورتی رنگ‌پریده به اتاق غذاخوری دوید. بازی پازل روی تلفن اندرویدی او با ویدئویی که شبه‌نظامیان حماس، خانواده‌های اسرائیلی وحشت‌زده و تصاویر گرافیکی تار را نشان می‌داد، قطع شد. روی یک صفحه سیاه، پیامی از وزارت خارجه اسرائیل به دانش‌آموز کلاس اولی می‌گویی: ما مطمئن خواهیم شد، کسانی که به ما آسیب می‌زنند بهای سنگینی بپردازند. این گزارش حداقل پنج مورد دیگر را در سراسر اروپا مستند کرده و در آنها ویدئوی طرفدار اسرائیل که حاوی تصاویری از حملات موشکی، انفجار آنتین و افراد مسلح نقایدار بود، به گیم‌رها ازجمله چند کودک نشان داده می‌شود که حداقل یک مورد آن مربوط به بازی معروف «انگزی برد» است. همچنین این رژیم سعی می‌کند محتواهای خود را در بازی‌های موبایل در کشورهای منطقه به‌ویژه ایران وارد کند و پیام‌های تبلیغاتی موسدار را در ابتدای این بازی‌ها پخش کند که در آن از مردم این کشورها می‌خواهد که به‌عنوان سرباز اطلاعاتی به آنها کمک کند و حتی به آنها وعده پول و اقامت نیز می‌دهد. این موضوع درکنار فیلترشکن‌هایی که ازسوی این کشور در میان مردم منطقه گسترش پیدا کرده، نشان می‌دهد که آنها نسل نوجوان و دانش‌آموز ایرانی را که امروز یکی از کاربران تلفن همراه هستند، هدف قرار داده است.

ورود قدرتمند ایران به عرصه

ایران هم البته در سال‌های اخیر با کمک کارشناسان خبره و بازی‌سازان معتقد به ارزش‌های اسلامی و ایرانی سعی کرده‌کودکان و نوجوان را که مخاطبان اصلی این بازی‌ها هستند، از تبلیغات ضدایرانی دورنگه داشته و بافرهنگ غنی کشورشان آشناکنند. برای این منظور اواسط دهه ۲۰ توجه به بازی‌سازی رایانه‌ای در دستور کار قرار گرفت. اولین تلاش‌های جدی در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای داخلی سال ۷۵ با تولید بازی «شکارچی تانک» آغاز شد. داستان بازی نیز الهام گرفته از قهرمانان دوران دفاع‌مقدس بود که بازی‌کننده در نقش یک رزمنده باید با آربی‌چی‌هفت، تانک‌های مقابل را هدف قرار می‌داد. مؤسسه فرهنگی تبیان نیز با همین رویکرد از سال ۸۵ کار خود را در توسعه بازی‌های رایانه‌ای در ایران آغاز کرد و بازی‌های مختلفی چون نجات بندر، مقاومت، افسانه نوروز و کوهنورد را تولید کرد. تأسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۸۶ و ساخت بازی‌هایی مثل آسجان دژ،انقام،گرشاسب و...رابی‌شک باید یک گام رو به جلو در تولید بازی بدانیم؛ به‌خصوص بازی گرشاسب را که تمرکز بر یکی از قهرمانان اسطوره‌ای ایرانیان ساخته وبا استقبال مواجه شد. توانمند کردن نیروی انسانی متخصص، ارتقای کیفی وفنی امکانات، گسترش شرکت‌های بازی ساز و

دروغی که به‌شکل‌های مختلف تکرار می‌شود

بخش مهمی از محتواسازی بازی‌سازان رایانه‌ای علیه ایران است. در آمریکایی که به‌درستی به نقش پیشروی ایران در جبهه جهانی مقاومت در برابر خودپی‌برده، در سال‌های اخیر بازی‌های رایانه‌ای ضدایرانی متعددی ساخته شده‌اند تا جوانان و نوجوانان جهان را نسبت به ایران و نقش آن در جهان امروز، تا حد ممکن بدبین کنند و دروغ‌تلاش ایران برای دست‌یابی به بمب‌اتم را در ذهن مخاطبان جا بیندازند. برای مثال در نسخه سوم بازی جنگی «بتل فیلد»

کاربران به‌دنبال نبرد با ایران برای جلوگیری از استفاده این کشور از سلاح هسته‌ای هستند. جالب‌است در این بازی، ایران به‌بیب هسته‌ای دست پیدا کرده، آن را علیه اروپایی‌ها به‌کار برده و حالا قرار است این کار را در آمریکا نیز تکرار کند ولی کاربران باید جلوی این کار را بگیرند و جان هزاران انسان را نجات دهند. در بازی رایانه‌ای «حمله به ایران»، سربازان آمریکایی وظیفه دارند ضمن حمله به تأسیسات هسته‌ای نطنز، دانشمندان ایرانی را از بین ببرند و یک دانشمند را زندانی کنند. کیت هالپر، مدیر شرکت «کومار یالتی گیمز» (سازنده بازی دربارۀ علت ساخت بازی حمله به ایران، به سایت بی‌بی‌سی گفت: «هنوز خیلی از آمریکایی‌ها از برنامه هسته‌ای ایران نگرانند، برای همین ما به بازآفرینی موقعیت‌ها دست می‌زنیم تا بحث‌های مرتبط را پوشش دهیم. کاربران زیادی با راسل طومار اینترتی به ما گفتند که این

بازی را به دلایل سیاسی دوست ندارند، ولی مایک مؤسسه سیاسی نیستیم؛ این بازی فرصتی ایجاد می‌کند که ما به برنامه اتمی ایران فکر کنیم.» بازی «در جهنم خلیج فارس» داستان یک آمریکایی را روایت می‌کند که با یک پایانه نفتی به خلیج فارس آمده تا طی عملیاتی چندگروگان آمریکایی را که در آنجا اسیرند، آزاد کند. در این بازی هم از نکات روان‌شناسی برای انزجار از ایرانی‌ها استفاده شده است، به‌طوری‌که در آن مشاهده می‌شود وقتی این فرد به ایرانی‌ها شلیک می‌کند، ایرانی‌ها با صدای بسیار بلندی فریاد می‌زنند؛ «یا مهدی» و «یا...» این فریادها طوری طراحی شده که باعث انزجار کودکان از اسلام شود و به‌طور شرطی می‌آموزد هرجا این کلمات را شنید، بی‌اختیار شلیک کند. جنگ نفت، بلک‌لیست، نجات گروگان‌های ایرانی، آر‌ما ۲ و... از دیگر بازی‌هایی هستند که با هدف شکل‌گیری جوایران‌هراسی در جهان طراحی شده است. عنصر مشترک تمامی این بازی‌ها این است که کاربر در نقش یک سرباز شجاع غربی وارد عمل می‌شود و هدفی جز مبارزه و نابودی تروریست‌ها و نجات بشر ندارد.

جنایت صهیونیست‌ها در دنیای بازی

رژیم صهیونیستی هم سعی دارد از این ظرفیت برای محتواسازی برای توجیه اشغالگری و مظلوم‌نمایی در برابر جهانیان بهره ببرد. این رژیم درحال برنامه‌ریزی جدی در موضوع توسعه بازی‌های ویدئویی در سطح جهان است. درآمد اسرائیل غاصب از صنعت بازی‌های دیجیتال در سال ۲۰۲۱ میلادی به ۸/۶ میلیارد دلار رسیده که با درآمد یک میلیاردی سال ۲۰۱۶ فاصله زیادی دارد؛ تغییری که نشان دهنده رشد متوسط سالانه ۵۴ درصدی این صنعت و رشد ۷۴۰ درصدی طی پنج سال است. نمونه جدید که اسرائیل برای تطهیر چهره جنتیکار خود

سنایی از تهران اهدا شد. هیات داوران نمایش «خوشحالیم» به کارگردانی روح... سنایی از تهران را به عنوان نمایش برگزیده خود برای بررسی نهایی برای حضور در چهل و سومین جشنواره بین‌المللی تئاتر فجر به دبیرخانه این جشنواره معرفی کرد. در بخش مسابقه تئاتر کودک «هر روز نوروز» به کارگردانی امیرحسین انصافی و در بخش مسابقه نوجوان نمایش «آترویات‌ها» به کارگردانی حسین اسدی برگزیده شدند.



دنیای بازی می‌دا

ایرانیان توانسته‌اند با ساخت بازی‌های متعدد و مختلف در

و دوست ندارید وسط فیلم کسی به شما درس و پند یا شعار بدهد. اینجا ن لذت مهم است. بنابراین از نظر من نگاه به انتقال ارزش‌ها در بیشتر مواقع در بازی دیده نمی‌شود، چون بازیکن دنبال چیز دیگری است، نمی‌گویم نمی‌تواند وجود داشته باشد، چرا اتفاقا بحثی داریم به نام بازی‌های جدی که در آنجا به‌طور کامل تعریف گیم به سمت و سوی دیگری می‌رود و از حالت سرگرمی فاصله می‌گیرد اما اگر نظر شخصی بنده را می‌خواهید دوست دارم بازیکن چند ساعتی از هیاهوی اطرافش خارج شود و فقط سرگرم باشد. وی معتقد است بازی‌های ساخت بازی‌سازان ایرانی توان رقابت با بازی‌های مطرح جهانی را دارد و در این خصوص می‌گوید: حمایت از بازی‌ساز ایرانی در حد شوخی است. ما حمایتی نداریم، ساخت یک بازی هزینه، وقت و توان زیادی از سازنده‌ها می‌گیرد که اگر سرمایه‌اش برگردد قطعا تغییر شغل می‌هد یا مهاجرت می‌کند که ما زیاد شاهد آن هستیم. من چون انیمیشن تولید می‌کنم و در دانشگاه تدریس دارم، می‌توانم برای دل خودم بازی بسازم اما خیلی‌ها زندگی‌شان را بر اساس بازگشت سرمایه این بازی‌ها فرار می‌دهند که داخل ایران ریسک بزرگی است. بازی‌ساز ایرانی فقط در صوتی از لحاظ مالی تأمین می‌شود که به مارکت‌های خارج وصل شود. حالا یا خودش این کار را از داخل ایران انجام می‌دهد که کار ساده‌ای نیست یا به ناشر خارجی می‌سپارد که آن هم به رایتزنی‌های متعدد نیاز دارد. البته بازم می‌گویم که داخل مارکت‌های موبایل داخلی گیم‌های بومی زیادی است و بسیار هم موفق هستند.



دیدگاه

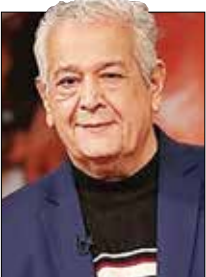
جامعه‌کتاب‌خوان شادتر و پیشرفته‌تر است

اعظم راودارد، جامعه‌شناس و عضو هیات علمی دانشگاه تهران گفت: شاید کلیشه باشد که بگویم کتاب و مطالعه کتاب بسیار مهم است. بعضی موضوعات آن قدر که زیاد تکرار می‌شوند، ارزش و اهمیت خود را از دست می‌دهند. وقتی که ماعادت کنیم به شنیدن این نکته که کتاب بسیار مهم است، دیگر اصل موضوع اهمیت خود را از دست داده و در ذهن ما ته‌نشین نمی‌شود. با این اوصاف اما اولاً کتاب و کتاب خواندن بسیار مهم است و ثانیاً زمانی این مهم بودن در مار دونی می‌شود که دلایلش را بدانیم، یعنی بدانیم که کتاب می‌تواند با ما چه کار کند؟ وی افزود: جامعه‌کتاب‌خوان، جامعه‌ای شادتر، موفق‌تر و به‌طور طبیعی جامعه‌ای پیشرفته‌تر است. بدون آگاهی چطور می‌توان پیشرفت کرد و وضعیت نامطلوب را به وضعیت مطلوب تغییر داد؟ یکی از ابزارهای بسیار مهم آگاهی، کتاب است. وی با اشاره به این نکته که کتاب‌خوان‌ها توانایی تشخیص منابع خوب از منابع بد را دارند، گفت: در هر حوزه‌ای منابع بی‌ارزش هم وجود دارد که خواندن‌شان وقت تلف کردن است. اما کتاب‌خوان‌ها توانایی تشخیص این منابع را دارند. بنابراین باید تشخیص را به‌عده خود مخاطب گذاشت، اما کسانی را که اهل مطالعه نیستند باید تشویق کرد.



چهره

انتقاد رضایاضی از شرایط تولید آثار نمایشی



رضا فیاضی که از مدت‌ها پیش قصد داشت نمایش «هادی و هدی و وروره جادو» را روی صحنه ببرد، با تشریح دلایل ناکامی این نمایش، بر ضرورت حمایت از تئاتر تأکید کرد. وی در گفت‌وگو با ایسنا گفت: شرایط، مانند گذشته نیست و بدون توجه نمی‌توان کاری را شروع کرد. ضمن این‌که کمک‌هزینه تولیدات نمایشی هم حذف شده است. به همین دلیل از آن پروژه پاپس کشیدم. فیاضی با تأکید بر نقش دولت در تأمین بودجه تئاتر کودک و نوجوان افزود: در وهله اول باید درک درستی از کودکان داشته باشیم و بدانیم آنان نیازمند آثار با کیفیت و خیال‌انگیز هستند و به همین دلیل نیازمند مسئولانی دلسوز هستیم تا در تأمین بودجه برای ساخت آثار کودک تلاش کنند نه این‌که سقف بودجه آثار کودکان را کوتاه ببینند.

او با اشاره به کناره‌گیری هنرمندان باسابقه تئاتر کودک و نوجوان از این شاخه ادامه داد: این‌که کسانی مانند من یا آقایان رضا پاکب و بهرام شاه محمدلو یا خاتم برومند که عمری را برای ساخت آثار هنری کودکان گذاشته‌ایم، از این شاخه کنار رفته‌ایم، بیش از هر چیز به دلیل مسائل اقتصادی است.

قاب

پایان رویداد «بازیتن» در کتابخانه و موزه ملی ملک

بازیتن ۳ (نخستین مارتن طراحی بازی‌های رومیزی و محیطی با محوریت موزه ملک) و متناسب با موضوعات اولویت‌دار این مجموعه، طی سه روز در هفته گذشته در محل کتابخانه و موزه ملی ملک برگزار شد. امیر خوراکیان، رئیس کتابخانه و موزه ملی ملک در بازدید از روند داوری بازیتن ۳، مهم‌ترین هدف و دستاورد برگزاری این رویداد خلاقانه را ایجاد تعامل بیشتر، تجربه متفاوت و حس رضایتمندی برای بازدیدکنندگان عنوان کرد. گفتنی است در این رویداد شرکت‌کنندگان در قالب شش گروه و چهار بازی رومیزی شامل نقاشی ناتمام ملک و گنج ملک، و دو بازی محیطی «میراث ملک» و «هفت گوهر» رقابت کردند.

