

#### حضور فعالان

#### فرهنگی در ۳۸ هزار روستای کشور

دیر شورای اجتماعی کشور از حضور فعالان فرهنگی در ۳۸ هزار روستای کشور خبر داد.
حجت‌ا... غلامعلی در مراسم اختتامیه دومین دوره روستاهاو عشایر دوستدار کتاب در ساری با اعلام این‌که فرآیند داوری‌ها در سه مرحله انجام شده است، گفت: در مرحله اول ۵۰۰ کتابخانه رتبه برتر را کسب کردند که پس از پالایش، ۳۵۰ روستا انتخاب و در نهایت ۱۰ روستا حائز رتبه برتر شدند که سهم استان مازندران دو روستا بوده است. همچنین

# ان جنگ شناختی

#### حوزه ترویج صهیونیسم با محتوای ضدایرانی، مقابله کند

سلول های مخوف و تاریک اسیر است و تارسیدن مختار به امارت کوفه در قامت رهبری بزرگ‌ترین قیام خونخواهی سیدالشهدا! ادامه پیدا می‌کند. به لحاظ گیم‌پلی، بهبود شرایط صحبت، صداگذاری و شرایط فنی، فصل دوم پیشرفت‌های قابل توجهی داشته است.

#### باز روایت تاریخ اسلام با ابزار روز



مهدی جعفری جووانی، مدیرعامل مؤسسه فرهنگی – هنری منادیان که بازی‌هایی چون «مسیر عشق»، «مختار فصل قیام» و انیمیشن وی‌آر «اکبر لیلی» را ساخته است، به جام جم می‌گوید: در این مؤسسه شعارمان آفرینش محتوای نفیس برای نسل امروز و فرداست و هدف‌مان نقش‌آفرینی مؤثر و جریان‌ساز در حوزه فرهنگی و دیجیتال است و می‌کشیم اصطلاح بازی‌های ویدئویی را احیا کنیم. اصطلاح بازی‌های ویدئویی استانداردتر از بازی‌های رایانه‌ای است. تلاش کردیم به رونق بخشی اقتصاد بازی کمک و نقش مؤثری ایفا کنیم، اینها اهداف اساسی و جدی ماست. تمرکز ما بر موضوعات تربیتی آموزشی، انتقال مفاهیم، سبک زندگی ایرانی- اسلامی، آموزش سواد رسانه، تبلیغ مفاهیم عمیق انقلاب اسلامی، آموزه‌های اسلام و باز روایت تاریخ اسلام با استفاده از ابزار امروز است. وی با بیان این‌که در تمام این مدت تلاش کردیم وجهه سرگرمی بازی از بین نرود و این‌گونه نباشد که در بازی‌های مان فقط بیانیه صادر کرده باشیم، اضافه می‌کند: چنان‌که در گذشته این اتفاقات افتاده و بسیاری قصد داشتند با محوریت موضوعی خاص بازی تولید کنند اما متأسفانه به‌دلیل این‌که محتوا با جنس گل‌رشت خودش به جنبه سرگرمی می‌چربید، نمی‌توانست موفق عمل کرده و طرفدارانی را با خود همراه کند اما سعی کردیم جنبه

#### بازی‌های تبیینی برای مقابله با سمپاشی

در دهه اخیر بازی‌های دیگر نیز در مسیر روشنگری و مقابله با پروپاگاندا ی غربی ساخته شد و موسسات و شرکت‌های زیادی در این خصوص با به میدان گذاشتند. موسسه منادیان را باید یکی از موفق‌ترین بازی‌سازان حال حاضر کشور بنامیم. موسسه‌ای که با هدف احیای زیست‌بوم بازی‌های ویدئویی و رونق اقتصاد پویانمایی کار خود را آغاز کرد و در یک دوره چند ساله توانست خود را در میان مخاطبان مطرح کند. «فرمانده مقاومت، نبرد آمرلی»، یکی از بازی‌های موفق این موسسه بود که تلاش می‌کند شخصیت شهید سلیمانی و مدافعان حرم را بشناساند. این بازی شکست محاصره چندماهه شهر آمرلی در عراق (در ۱۰۰۰ کیلومتری مرز ایران) و رشادتها، ایثار و فداکاری رزمندگان مقاومت در این شهر به فرماندهی شهید حاج قاسم سلیمانی را روایت می‌کند. در کنار این بازی، سگانه «سفر عشق» که قسمت اول آن سال ۹۹ و قسمت دوم آن «مختار، فصل قیام» سال ۱۴۰۰ ساخته شد در کنار عنوان ی‌ترین تیر بازی‌های ساخته‌شده ایرانی، امتیاز دیگری هم داشت و آن استقبال کاربران دیگر کشورها از آن بود. حرکتی که در آشنایی سایر کشورها با فرهنگ ملی و مذهبی اسلامی نقش به‌سزایی ایفا کرد. در نسخه اول این بازی که بزرگ‌ترین پروژه تاریخی – مذهبی ایران در حوزه بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود، «کیان» در «مختارنامه» داوود میرباقری، این بار در«سفر عشق» در قد و قامت «مهران» حاضر شده است. مهران، کارپر را با داستان خود همراه می‌کند و او را به کوفه سال ۶۱ هجری و زمان حضور مسلم بن عقیل (ع) در این شهر می‌برد و روایت مستند و تاریخی دیگری از عاشورا را مقابل چشم مخاطبان قرار می‌دهد. دومین بازی از سگانه سفر شهید عشق «فصل قیام: مختار» است که قصه‌اش از همان زندان شهروکفه آغاز می‌شود که مختار به دستور ابن‌زیاد در یکی از

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی مازندران نیز در این مراسم بیان کرد: روستاهای مازندران دوستدار کتاب هستند. احسان آهنگر اضافه کرد: این جشنواره به منظور عملکرد ارزایی دوستداران کتاب در طول ۱۰ سال برگزار شد و امید داریم که مقدمات لازم برای تقویت فرهنگ مطالعه تقویت شود. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی مازندران با بیان این‌که در حوزه کتابخوانی نیاز به حمایت‌های مناسب‌تر از متولیان امر داریم، گفت: انتخاب دو

روستا از استان مازندران به عنوان روستای برتر کشور در زمینه کتابخوانی نشان داد که علاقه‌مندی در حوزه کتاب وجود دارد و ما باید بستر را برای توسعه این فرهنگ فراهم کنیم. آهنگر اضافه کرد: اقدامات خوبی در استان مازندران در موضوع تقویت فرهنگ کتابخوانی انجام شده و باید میزان تلاش‌ها را افزایش دهیم و روستاهای برتر را به عنوان الگو معرفی کنیم و این فرهنگ را در کل استان تعمیم دهیم.



مرکز در واکنش به بازی حمله موشکی نیز آن را یک بازی ویدئویی ضدصهیونیسم معرفی کرد که در آن به بازی‌کنندگان آموزش داده می‌شود چطور موشک‌های ایران را به شهرهای اسرائیل شلیک کنند. مرکز منابع آشکار سازمان سیا در شرحی بر این بازی چنین عنوان کرد که این بازی ضداسرائیلی، «تازه‌ترین سری بازی‌های ویدئویی سیاسی ایران است که روایتی افراطی دارد؛ ظاهراً این نوع بازی‌ها تلاشی از سوی ایران برای گسترش پیام سیاسی خود در میان جوانان ایرانی است.» نشریه ویژه فناوری وایرد، یکی دیگر از رسانه‌هایی است که نسبت به تولید بازی در ایران واکنش نشان داد. این نشریه در گزارشی بازی‌های موبایلی و کامپیوتری ساخته شرکت امنیتی – رسانه‌ای «منادیان ایران» را از ابزار پروپاگاندا ی جمهوری اسلامی خواند و به این موضوع پرداخت که چگونه جمهوری اسلامی طی دو دهه اخیر روی صنعت تولید بازی‌های کامپیوتری در ایران خیمه زده و می‌کوشد با استفاده از آن، ایدئولوژی خود را در میان نسل جوان گسترش دهد.

#### ایرانی می‌تواند، اگر...

مصطفی کیوانیان، بازی‌ساز «بچه‌زنگ» و یکی از پیرچمداران تولید بازی در بازار بین‌المللی، معتقد است ایران می‌تواند به شرف اصلاح درجهان مدبران و برنامه‌ریزان، نقش مهمی در این عرصه در سطح جهان داشته باشد. وی به جام جم می‌گوید: «به نظر سرمایه‌گذاری دولت در بدترین حالت وضعیت است اما شرکت‌های خصوصی شرایط بهتری دارند، چون بالاخره یک سری بازی در ایران و خارج از ایران فروخته می‌شود که در سال‌های گذشته به این میزان نبود. اما نکته قابل تأمل این‌که در گذشته از بازی‌سازها بیشتر حمایت می‌شد و جمع آنها بیشتر بود، ولی همین تعداد هم خیلی خوب هستند. مایشتراژ دوست‌تیم می‌شناسیم که بازی می‌سازند و خارج از ایران منتشر می‌کنند و درآمد خوبی دارند.

فکر می‌کنم هرچه جلوتر برویم، شرایط سرمایه‌گذاری بیشتر است. این‌که علت چیست، به نظر من یکی این‌که بازی دغدغه مسئولان نیست. در مواجهه با ابزار انتقال پیام دغدغه مسئولان در هنرهایی مثل سینما بیشتر از بازی است و این درحالی است که تأثیرگذاری بازی ده‌ها برابر بیشتر از سینماست. هم از بعد تمرکز مخاطب و هم تعداد کاربران. شما هم‌زمان با فیلم تخمه می‌شکنید، با دوست‌تان هم حرف می‌زنید و ذهن‌تان کاملاً درگیر نیست، اما در بازی هیچ کار دیگری نمی‌شود کرد و فقط باید بر آن متمرکز بود؛ پس تأثیر بیشتری می‌گذارد. ولی چون صنعت بازی هنوز شناخته نشده است و مسئولان آن را یک ابزار برای سرگرمی بچه‌ها می‌دانند



این مأموریت به شما واگذار می‌شود. در این بازی یک تانک پیشرفته به نام «جنگاور مقاومت» به شما تحویل داده می‌شود تا یک کمک آن دشمن را نابود کنید. از نکات مثبت این بازی جذاب، جدا از طراحی جالب آن می‌توان به انواع سلاح‌های قابل نصب روی تانک، خط داستانی پرهیجان و... اشاره کرد. تانکون دو فصل از این بازی با عنوان مبارزه تانک‌ها و سردار سلیمانی منتشر شده است. همچنین بازی رایانه‌ای «خلیج عدن» به نبردهای دریایی و حمله مشترک یمن و ایران به شهرهای بزرگ اسرائیل از جمله حیفا و تل‌آویو می‌پردازد. «فرمانده مقاومت، نبرد آمرلی» از بازی‌های موفق در تلاش برای شناساندن شخصیت شهید سلیمانی و مدافعان حرم است. داستان این بازی شکست محاصره چندماهه شهر آمرلی واقع در عراق (در صدکیلومتری مرز ایران)، و رشادتها، ایثار و فداکاری رزمندگان مقاومت در این شهر به فرماندهی شهید حاج قاسم سلیمانی

است و شامل ۴۶ مرحله و در آن تنوع سلاح شامل انواع موشک، تیربار و بمب وجود دارد. همچنین «مدافعان آزادی» محصولی از استودیو مارس است. سبک بازی تیراندازی (shoot-em-all) دوپدی با نمای دوربین از بغل است که درعین حال چند مؤلفه نقش‌آفرینی را هم در خودش جای داده است. بازی «سایه انتقام» یک پروژه استارت‌آپی در حوزه نبردهای هوایی و پهبادی با فرماندهی سردار شهید شهید حاج‌قاسم سلیمانی در رانر بازی تیراندازی است و شامل ۴۶ مرحله و در آن تنوع سلاح شامل انواع موشک، تیربار و بمب وجود دارد. همچنین «سردار سلیمانی» یک بازی سه‌بعدی در سبک استراتژی است که در این بازی شما با دو دشمن بزرگ و دیرین کشور ایران یعنی آمریکا و اسرائیل روبه‌رو هستید که البته در لباس داعش ظاهر شده‌اند و در نزدیک‌ترین مرز باکشور ایران، یعنی در عراق و سوریه حاضر و به دنبال راهی برای نفوذ به ایران هستند. کاربرد در نقش سردار سلیمانی باید با استراتژی‌های خود به جنگ داعش برود و او را از صحنه روزگار محو و دست دشمن را از منابع غنی نفتی و گازی ایران برای همیشه کوتاه کند.



متن کامل

به آن نگاه دغدغه‌مند ندارند. این درحالی است همان‌گونه که در آمارهای ی‌بینیم خیلی از مخاطبان بازی بزرگسال هستند. از طرفی اگر برای بچه‌ها هم باشد با توجه به تأثیر بسزایی که بازی در تربیت و آموزش دارد چه بهتر که از بیجکی موضوعات مورد نیاز اجتماعی و فرهنگی را از این طریق با آنها کار کنیم.



یکی دیگر از علل عدم تمرکز بر بازی در همه سازمان‌ها این است که در سازمان‌ها و ارگان‌های دولتی برای کارهای فرهنگی بودجه داریم، ولی ردیف این بودجه‌ها مشخص است و متأسفانه بازی سهمی در آن ندارد. جالب است هنوز در برخی سازمان‌ها مجله چاپ می‌شود و بودجه می‌گذارند، اما برای بازی هزینه نمی‌شود. یعنی هنوز ذهن قدیمی است. مدیران دولتی ذهن قدیمی دارند و بازی را نمی‌شناسند. دیگر موضوع مهم عدم تمایل به ساخت بازی است. این‌که آنها فکر می‌کنند بازی مخرب است و موضوعات منفی آن را می‌بینند، به همین دلیل هم ی‌بینیم برخی به‌جای این‌که درباره یک بازی خوب و مؤثر صحبت کنند، ضدبازی حرف می‌زنند و از حذف آن می‌گویند درحالی‌که یک بچه از کودکی بازی با موبایل رای می‌گیرد، حتی قبل از آن‌که حرف‌زدن را یاد بگیرد. پس وقت آن است که نگاهی بهتر به این صنعت داشته باشیم. آخرین دلیلی که از گرایش به سمت بازی می‌کاهد هزینه‌بر

بودن آن است و چون بازی در حوزه‌های کودک، فرهنگ، مذهب و... بازار زیادی ندارد. شرکت‌های خصوصی زیاد به این سمت گرایش ندارند و مسئولان نیز سرمایه‌گذاری نمی‌کنند و تولیدها یا بدون پشتوانه شکست می‌خورند یا ساخته نمی‌شوند. جالب است بداند تیم‌های بازی‌ساز ایران درحال حاضر به حدی قوی هستند که دیگر قرار مغزها تک‌نفری نیست و دعوت‌نامه گروهی برای تیم‌های بازی‌ساز ارسال می‌شود. کشورهای همسایه به‌شدت روی بازی‌سازی متمرکزند و خیلی از تیم‌های بازی‌رایه‌کشوهای خود دعوت‌کرده‌اند. مثلاً ترکیه نیروهای ایرانی را به‌راحتی می‌گیرد. آن قدر کم‌ما بازی ساز در ترکیه داریم در ایران نداریم.»

#### قاب

#### «واژه‌های تشنه»

#### برگزیدگانش را شناخت

در مشهد، ۴ شاعر و نویسنده افغانستانی مقیم مشهد برگزیده کنگره شعر و داستان عاشورایی افغانستان با عنوان «واژه‌های تشنه» شدند. کنگره واژه‌های تشنه با هدف ارتقای سطح ادبیات آیینی افغانستان، شاعران و نویسندگان آیینی زیادی تربیت کرده و به جامعه ادبی تحویل داده است. عاطفه جعفری و زهرا رسولی در بخش شعر کنگره «واژه‌های تشنه» عنوان شایسته تقدیر را دریافت کردند و در بخش داستان هم رحیم رضاپور از مشهد، حائز رتبه دوم این کنگره شد. همچنین در بخش کودک و نوجوان، ساناز پیرزاد از مشهد مورد تقدیر قرار گرفت. کنگره واژه‌های تشنه از سال ۱۳۹۰ توسط سید سکندر حسینی بامداد بنیان‌گذاری شد و امروزه به یکی از مهم‌ترین و درخور توجه‌ترین رویدادهای ادبی افغانستان بدل شده است.

#### ادبیات

#### لوح تقدیر را با

#### پیک موتوری فرستادند



سولماز خواج‌ه‌وند، نویسنده کودک و نوجوان در پستی در صفحه شخصی خود نوشت: از کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان تماس گرفتند. خانم پشت خط گفت: تبریک می‌گویم کتاب‌تان «ترساک‌ترین کاری که تا حالا انجام داده‌ای، چه بوده؟» جایزه مرغک سیمین گرفته! خوشحال شدم و تشکر کردم. هنوز خوشحالی را مزمره نکرده بودم که گفت: چه زمانی منزل هستید که لوح تقدیر را ارسال کنم؟ فکر می‌کنید تعجب کردم؟ نه نکردم! فکر می‌کنید انتظار داشتم فلان برنامه باشکوه را برگزار کنند مانند هر جشنواره دیگری؟ نه انتظار نداشتم. مدت‌هاست مدیران فرهنگ، نابلد و تالایق در کانون جایگز شده‌اند، چرا باید تعجب کنم؟ تعجب را باید از خود می‌کرد که با کانون همکاری کردم، که داستان نان‌زمین را برای چاپ به آنها سپردم. ساعتی نگذشت که رنگ در را زدند. پیک موتوری لوح تقدیر را پیچیده در پاکت کاغذی در دست‌انم گذاشت. وی ادامه داد: کتاب پیش از چاپ اصلاحات تصویری داشت و کانون اصلاحات را انجام نداد و بدون اطلاع من کتاب را چاپ کرد، به زبان انگلیسی چاپ شد و به من اطلاع ندادند. مترجمانی می‌خواستند کتاب را به زبان ترکی استانبولی و زبانی ترجمه کنند و در کانون هیچکس پاسخگویشان نبود.

#### صحنه

#### نوجوانان ما با تئاتر

#### بیگانه‌اند



حسین فدایی‌حسین، منتقد و کارشناس تئاتر از دلایل عدم رونق تئاتر کودک و نوجوان گفت و دلایل آن را ارتباط نداشتن کودک و نوجوان با تئاتر دانست. وی گفت: بزرگ‌ترین مشکل تئاتر نوجوان در کشور این است که مخاطبان نوجوان، نه علاقه‌ای به دیدن تئاتر دارند و نه از وجود آن اطلاعی دارند. نوجوانان ما با تئاتر بیگانه‌اند و دلیل اصلی این مسأله، نبود اطلاع‌رسانی و تبلیغات است. او در ادامه افزود: این در حالی است که تولید و اجرای تئاتر برای کودکان و نوجوانان به اندازه تئاتر بزرگسال انجام می‌شود. اما چون مخاطب نوجوان از وجود چنین آثاری بی‌اطلاع است، این‌نمایش‌ها همچورمانده‌اند. برای رفع این مشکل نیازمند نهادهای هستیم که بتوانند میان مخاطب و نمایش‌ها تعادلی برقرار کنند. فدایی حسین همچنین درباره تأثیر فرهنگی نمایش «اسکارلت و آن شب بارانی» گفت: این نمایش تأثیر بسزایی در فرهنگ‌سازی دارد. به نظر من، بیش از آن‌که برای بیماران یازدیکان آنها باشد، برای مخاطبانی است که با این مشکلات مواجه نیستند. فردی که در خانه یا بیمارستان، بیمار دارد، به دلیل حس عاطفی و وظیفه انسانی، به خودی خود مراقب اوست و نیازی به دیدن نمایش برای همراهی با بیمار ندارد. اما این نمایش به ما و مخاطبان عادی، تلنگر می‌زند و هشدار می‌دهد.