

چهارشنبه ۱۶ بهمن ۱۳۹۸ ۱۰ جمادی‌الثانی ۱۴۴۱ • ۵ فوریه ۲۰۲۰

اگر بگوییم صنعت بازی رایانه‌ای جایگاهی در جهان ندارد کم‌لطفی کردیم

اگر بخواهیم به جایگاه و ترقی صنعت بازی کشور کمک کنیم، فقط باید روی فرهنگ‌سازی تمرکز کنیم.

بازی‌های گروهی از قدیم یکی از بهترین شیوه‌های ارتباط اجتماعی و نزدیکی افراد به یکدیگر بوده‌اند. در بازی‌های دیجیتال شکل‌گیری این شکل از روابط بیشتر در بازی‌های چندنفره آفلاین یا آنلاین نمود پیدا کرد اما صرفاً بازی‌های رایانه‌ای چندنفره افراد را کنار هم جمع نمی‌کنند بلکه تماشای بسیاری از بازی تک‌نفره نیز می‌تواند جذاب باشد و باعث ایجاد رابطه میان بازی‌کننده و ماشاگر شود. علاوه بر این، روابط ایجادشده پس از بازی نیز قابل توجه است و به‌اشتراک‌گذاری تجربه‌ها می‌تواند روابط بیشتری را شکل دهد. از طریق بازی می‌توان دوستان جدید پیدا کرد یا روابط خانوادگی و دوستی را بهبود داد. افزون بر این، بازی‌های گروهی به افراد فرصت می‌دهند تا در نقش‌هایی مثل رهبری و آموزش قرار بگیرند و همکاری و تقسیم وظایف را تجربه کنند.

حقیقت آن است که در بسیاری از موارد نه برای تامل روی مسائل و لذت هنری محض، نه برای هیجان رقابت، نه برای ایجاد رابطه و نه برای آشنایی، آموزش و کسب مهارت بازی می‌کنیم. در واقع، خیلی از اوقات صرفاً برای گذراندن اوقات خوش به سمت بازی می‌رویم. احتمالاً برخی از شیرین‌ترین خاطرات‌تان مربوط است به بازی‌هایی که کرده‌اید و شاید در هیچ رسانه‌ای به قدر بازی زمان برای‌تان سریع نگذرد. این یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های بازی است و می‌توان آن را برای دل‌پذیرتر کردن روند آموزش و نیز تحمل‌پذیرتر کردن مناصب به کار گرفت. پژوهش‌های اخیر نشان داده‌اند که بازی‌ها می‌توانند مهارت‌های عاطفی و فکری افراد را بالا ببرند که این باعث شده است بسیاری از معلم‌های خلاق در سرتاسر جهان یادگیری بازی‌مینا را وارد فرآیند آموزشی‌شان کنند. بازی‌ها می‌توانند فرد را وادار به جست‌وجو، برنامه‌ریزی و گفت‌وگو کنند، قابلیت حل مسأله را تقویت کرده و ظرفیت خلاقیت او را به کار بگیرند.

بازی‌ها همچنین می‌توانند بر دانش و آگاهی فرد در زمینه‌های تاریخی، جغرافیایی، فرهنگی، هنری، ادبی، اخلاقی و علمی بی‌افزایند و به یادگیری زبان کمک کنند. در واقع، بازی با ویژگی سرگرم‌کننداش می‌تواند فرآیند سخت یادگیری را تسهیل کند. از همین رو بازی راکنند در کنار مضراتی که هروزه از آن یاد می‌کنند و فوایدی هم دارد، حال می‌خواهیم ببینیم صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور چه جایگاهی را برای خودش دست و پا کرده و با چه مشکلاتی دست و پنجه نرم می‌کند در ادامه خبرگزاری مهر دیدگاه‌های دو تن از بازی‌سازان فعال در این حوزه را پرسیده است.

به اعتقاد من، هر ارگانی چه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و چه ارگان و مؤسسه دیگری که می‌خواهد به حفظ جایگاه و ترقی صنعت بازی کشور کمک کند، فقط باید روی فرهنگ‌سازی تمرکز کند، زیرا بازی یک محصول فرهنگی است

امین شهیدی یکی از بازی‌سازان فعال در این حوزه درباره وضعیت بازی‌سازی و رشد این صنعت در کشور با وجود رخدادهای پیش‌بینی نشده درباره روند فعالیت‌ها می‌گوید: به نظر با توجه به شرایط حفظ اقتناده پیش آمده بیشتر تمرکز فعالیت بازی‌سازها به سمت ساخت بازی‌های رایگان (فری تو پلی) می‌رود و بیشتر در روند ساخت بازی‌های موبایل کشیده خواهند شد تا بتوانند تیم خود را حفظ کنند؛ ولی از دید دیگری بیشتر گروه‌ها و استودیوهای بازی‌سازی روی بازی‌های بزرگ‌تر و جدی‌تری مشغول هستند. اگر رویدادهای بازی امسال منتشر شوند یا در کل پس از انتشارشان،



این‌ها باعث به‌وجود آمدن جریان خاصی می‌شوند که شاید بازی‌سازان را بیشتر به سمت ساخت بازی‌های بزرگ‌تر بکشانند.

صنعت بازی جایگاه جدی ندارد، اما جایگاه‌اش خاص است

او درباره جایگاه صنعت بازی‌سازی ادامه می‌دهد: از نظر من که جایگاه بسیار جدی نداشته، ولی جایگاه خاص خود را داشته است برای مثال، مخاطب بازی‌های موبایل در ایران بسیار زیاد هستند و از این نظر صنعت بازی ایران دارای جایگاه ویژه‌ای است. به اعتقاد من، هر ارگانی چه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و چه ارگان و مؤسسه دیگری که می‌خواهد به حفظ جایگاه و ترقی صنعت بازی کشور کمک کند، فقط باید روی فرهنگ‌سازی تمرکز کند، زیرا بازی یک محصول فرهنگی است که با هدف سرگرمی و آموزش اعضای جامعه و خانواده‌ها به بازار عرضه می‌شود. باید بازی‌های ویدئویی و صنعت بازی بیشتر و بهتر به خانواده‌ها و مخصوصاً دستگاه‌های دولتی شناسانده شوند، زیرا صنعت بازی از اهمیت بسیار زیادی در جهان برخوردار است و اکثر کشورهای جهان از طریق این صنعت درآمدزایی و فرهنگ‌سازی می‌کنند و برای تولید و کسب و کار در این صنعت، میلیون‌ها میلیون، سرمایه‌گذاری می‌کنند. ما نیز می‌توانیم از این ظرفیت‌های استفاده کنیم و چه از نظر اقتصادی و چه فرهنگی جریان تازه‌ای به کشورمان تزریق کنیم. به نظر من مارکت داخلی دارای پتانسیل‌های بالایی هستند، اما فکر نمی‌کنم هیچ بازی‌سازی در این صنعت فقط به فعالیت در یک مارکت بسنده

شهدیدی دغدغه فرهنگسازیش از دغدغه مالی بیشتر است از همین‌رو بیان می‌کند: به‌نظر من بزرگ‌ترین دغدغه هر بازی‌ساز فعال در کشور در حال حاضر دغدغه مالی است. درست است که دغدغه مالی خیلی بیشتر به چشم می‌آید، ولی من باز روی بحث فرهنگ‌سازی در این بخش تاکید می‌کنم. بازی‌ساز باید بتواند پراحتی سرمایه‌گذار جذب کند. برای مثال، سرمایه‌گذاران به‌راحتی برای سرمایه‌گذاری روی پروژه‌های ساخت نرم‌افزار مذاکره می‌کنند و سرمایه خود را در اختیار تیم‌هایی که در این زمینه کار می‌کنند، می‌گذارند. بازی‌سازها نیز باید بتوانند پراحتی به سرمایه‌گذاران تعامل داشته باشند؛ حال این تعامل بدون مشکل چگونه شکل می‌گیرد؟ ارگان‌های دولتی می‌توانند در نقش سرمایه‌گذار حاضر شوند یا برای تسهیل تعامل بازی‌ساز با سرمایه‌گذار، رویدادها و نمایشگاه‌های بیشتری برگزار کنند، تا علاوه بر این دو سمت یک معامله، مخاطب نیز با بازی‌ساز ارتباط داشته باشد. این چرخه



سرمایه‌گذار، بازی‌ساز و مخاطب می‌تواند آگاهی را برای هر طرف ایجاد کند که در نتیجه به اقتصاد کشور کمک کند. وقتی که مخاطب بازی‌ساز خود را بشناسد، بیشتر به محصول او نیز آشنا می‌شود و برای هزینه برای آن مطمئن‌تر، زمانی‌که سرمایه‌گذار این ارتباط و استقبال مخاطب را ببیند، راحت‌تر ریسک می‌پذیرد و سرمایه‌گذاری می‌کند. به نظر من به‌وجود آوردن این چرخه ارتباط با این مثلث مهم‌ترین وظیفه هر ارگان دولتی است.

این بازی‌ساز می‌گوید: به نظر من مارکت داخلی دارای پتانسیل‌های بالایی هستند، اما فکر نمی‌کنم هیچ بازی‌سازی در این صنعت فقط به فعالیت در یک مارکت بسنده کند و بگوید همین کافی است. از نظر من، بازار ایران برای بازی‌های رایگان و بازی‌های موبایل بسیار مناسب است، ولی برای بازی‌های رایانه‌های شخصی و بازی‌های پریمیوم اصلاً مناسب نیست. در مورد پلتفرم انتشار داخلی نیز برای این دست از بازی‌ها باید بگوییم با وجود مخاطب‌هایی که دارند، ولی بازی‌های جذابی روی آنها یافت نمی‌شود. برای رفع این مهم نیز اگر صبر کنیم تا بازی‌هایی جدی منتشر شوند و روی این پلتفرم‌ها در دسترس قرار بگیرند، می‌توان گفت جذب مخاطب این پلتفرم‌ها نیز رفته‌رفته بیشتر می‌شود. البته باید بر روی سلیقه‌محاسی بازی بیشتر وقت بگذاریم، چه رسانه‌ها و چه مخاطبان سعی کنند سلیقه کاربران را با بازی‌های مستقل نیز آشنا کنند و به آنان این را بشناسانند که دنیای بازی‌های ویدئویی فقط در بازی‌های AAA و AA خلاصه نمی‌شود.

با تزریق سرمایه، صنعت بازی در کشور را رونق ببخشیم

عماد رحمانی از دیگر بازی‌سازان فعال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، درباره وضعیت بازی‌سازی سخت کاری مخصوصاً از نظر اقتصادی، بیشترین چیزی که بازی‌سازان ایرانی به آن محتاج هستند حمایت از تولیدات‌شان است تا هم فعالیت آنها ادامه یابد و هم رونق صنعت شتاب پیشروی خود را حفظ کند و از پا نایستد. چیزی که بدیهی خواهد بود این است که صنعت بازی در کل جهان به‌عنوان صنعتی بسیار پردرآمد و سودزا شناخته شده و با توجه به شرایط تحریم و نرخ ارز، اگر حمایت مستقیم، مخصوصاً حمایت مالی، از تولیدات صنعت بازی صورت بگیرد، می‌توان آثاری بسیار باکیفیت تولید کرد و نه‌تنها در بازار داخلی، بلکه در بازار خارجی نیز آنها را منتشر کرد و از این طریق ارز به بازار داخلی و اقتصاد کشور تزریق کرد. بسیاری از سرمایه‌داران و سرمایه‌گذاران در ایران صنعت بازی و در کل کل بازی‌های ویدئویی را جدی نمی‌گیرند و از میزان درآمدزایی آن مطلع نیستند. آنها اگر روی فعالیتی سرمایه‌ای بگذراند

عمر آمریکاندازه برخی کتابخانه‌های ایران است

آفت وحشتناک کتاب‌دزدی

جایزه بیش از ۳۰۰ هزار و ۱۵۷ عنوان کتاب دآوری و ارزیابی شده که هزار ۶۴۲ عنوان یعنی ۵۵ صدم درصد برگزیده و شایسته تقدیر بوده است. ۶۴۶ عنوان یعنی ۳۹.۵ درصد برگزیده و ۹۹۶ عنوان یعنی ۶۶.۵درصد شایسته تقدیر بودند. بیشترین آثاری هم که داوری شده‌اند ۶۴ هزار و ۴۰۷ عنوان با موضوع ادبیات بوده‌اند.

حسینی پور گفت: بین آثار برگزیده ۱۲۱ عنوان یعنی ۱۱ درصد در حوزه علوم کاربردی قرار دارد. رتبه‌های بعدی هم متعلق به دین و ادبیات است. بین چهارده هم مؤلفان هم غلامحسین ابراهیمی دینانی با ۴ کتاب در ۴ دوره، حسن ابراهیم زاده با سه کتاب و محدبافقر وثوقی بیشترین دوره برگزیده شدن را به خود اختصاص داده‌اند. در زمینه ترجمه هم آذرتاش آذرنوش و عبدالله کوثری رتبه‌های اول و دوم را دارند. اما طی ۳۶ دوره برگزاری ناشران دولتی معمولاً پیشتاز بوده‌اند و مرکز نشر دانشگاهی، دانشگاه تهران و انتشارات علمی و فرهنگی به ترتیب با ۵۶، ۵۰ و ۱۵ کتاب بیشترین برگزیده‌ها را داشته‌اند. بین ناشران خصوصی هم نشر فرهنگ معاصر و سخن هر کدام با هفت کتاب در رتبه اول قرار دارند و ناشرانی مانند طرح نو، فاطمی، ققنوس، ماهی و مروارید با ۶ عنوان در رتبه بعدی. وی درباره چرایی برگزیدگان بیشتر ناشران دولتی گفت: روند برگزاری نتان این مدهد ناشران خصوصی به مرور جایگزین ناشران دولتی می‌شوند اما شاید علت بیشتر بودن برگزیدگان ناشران دولتی این باشد که بیشتر از ناشران خصوصی در حوزه ادنیشه و فکر سرمایه‌گذاری می‌کنند و در واقع کتاب‌هایشان خیلی بازاری نیست. در ادامه این نشست مهدوی راد

و سپس در نتیجه سودی از آن حاصل‌شان شود، در صنعت بازی با تزریق سرمایه نه‌چندان کلان، می‌توانند چندین برابر سود کنند و این درآمدزایی فقط یک وجهی نیست و همان‌طور که گفتم علاوه بر بازار داخلی، بازار خارجی بخشی مهم در صنعت بازی است و درآمدزایی از آن در صورت تزریق سرمایه به تیم‌های بازی‌سازی برای تولید، می‌تواند بسیار راحت‌تر از سرمایه‌گذاری روی کسب و کار دیگری باشد.

چیزی که بدیهی خواهد بود این است که صنعت بازی در کل جهان به‌عنوان صنعتی بسیار پردرآمد و سودزا شناخته شده و با توجه به شرایط تحریم و نرخ ارز، اگر حمایت مستقیم، مخصوصاً حمایت مالی، از تولیدات صنعت بازی صورت بگیرد، می‌توان آثاری بسیار باکیفیت تولید کرد و نه‌تنها در بازار داخلی، بلکه در بازار خارجی نیز آنها را منتشر کرد

او درباره جایگاه صنعت بازی ایران در جهان ادامه می‌دهد: به‌نظر من کسانی که معتقد هستند صنعت بازی ایران در جهان جایگاهی ندارد، خیلی کم‌لطفی می‌کنند. ما حداقل ۲۰ عنوان بازی ایرانی داریم که به‌صورت بین‌المللی منتشر شده‌اند و همه آنها آثاری بسیار باکیفیت و درخو هستند. صنعت بازی ایران اگر هم تکویم در جهان بلکه میان کشورهای منطقه دارای جایگاه ویژه و قابل توجهی است و فعال‌ترین صنعت بازی منطقه به‌حساب می‌آید. اما این‌که چگونه این جایگاه حفظ شود، می‌بایست سیاست‌گذاری مختص حمایت از تولید و همان‌طور که پیش‌تر گفتم، حمایت مستقیم از تولید صورت بگیرد. از دیدگاه من به‌خواهد به تولیدات صنعت بازی ایران نگاه بکنید، بیشتر تولیدات این چند سال اخیر به‌سوی کارهای صرفاً تجاری رفته و بازی‌ها محتوای آن‌چنانی ندارند و صرفاً وسیله‌ای برای کسب درآمد هستند. این اتفاق در صنعت سینما ایران هم نیز رخ داده و کارهای صرفاً «پفروش» را طی چند سال اخیر زیاد می‌بینیم؛ البته، اشتباه برداشت نشود که فیلم‌های طنز نیز جزو این دسته کارها هستند، بیشتر منظوم این است که کارهای «زرد» و صرفاً تفریحی که در صنعت بازی و چه در صنعت سینما ما به توجه به شرایط اقتصادی کشور روزبه‌روز در حال افزایش هستند و اگر حمایت مستقیم از تولید و تمیه‌هایی که قابلیت تولید آثار باکیفیتی را دارند، صورت بگیرد، این نوع آثار بیشتر و بیشتر می‌شوند و سپس می‌بایست نسبت به جایگاه صنعت نگران شد. از به‌کار بردن لفظ آثار باکیفیت نیز منظور هم کار در هر سبکی است، برای مثال پروژه فعلی ما کاری با فضاسازی مذهبی است یا پروژه تیم یکی دیگر از همکارانم در این زمینه بیشتر فضاسازی خانوادگی است.

رحمانی با تاکید بر اینکه باید از تولید در این حوزه حمایت شود زیرا مهم‌ترین بخش در صنعت بازی رایانه‌ای تولید است که فراموش شده، او ادامه می‌دهد: تا زمانی که تولید، مخصوصاً تولیدات باکیفیت و با محتوا، وجود نداشته باشد، بحث روی ایجاد زیرساخت‌های دیگر برای شتاب آن بی‌فایده است. تا زمانی که تولید وجود نداشته باشد، بحث‌های حمایتی دیگر چون تبلیغات و هزینه برای موارد این‌چنینی سودی ندارد؛ بلکه حمایت از تولید و در کنار آن حمایت از تمیه‌های تولیدکننده باید در رأس سیاست‌گذاری‌ها قرار بگیرد. برای مثال، همکاری و اختصاص وقت برای برداشتن موانع حقوقی در مسیر تولید، ایجاد موقعیت‌هایی برای آموزش بیشتر بازی‌سازان ایرانی، ایجاد موقعیت‌های برای شرکت بازی‌سازان ایرانی برای شرکت در رویدادها و نمایشگاه‌های خارجی و… است.



این جایزه را پشت سر می‌گذاریم که در آن بیش از دو هزار کتاب مورد بررسی قرار گرفته است. محور اصلی جایزه هم همان‌طور که می‌دانید مطالعات ایرانی و اسلامی است. وی افزود: امسال برندگان از آلمان، چین، فنلاند و روسیه داریم که روز چهارشنبه این هفته جایزه خود را از دست رئیس جمهور می‌گیرند. امسال همچنین در ابتدای سال میلادی در ژانویه و دی ماه خودمان جایزه منطقه‌ای هند را برگزار کردیم و در آن کتاب‌هایی که از سال ۲۰۱۶ به این طرف مطالعاتی ایرانی و اسلامی را در این منطقه‌ای هند از کتاب‌های هند با موضوع فارسی دارد و دایره تحقیقات ایران شناسی و اسلام شناسی در آن گسترده است هدفمان هم این است که آثاری را که در رقابت‌های بین المللی کمتر مورد توجه قرار می‌گیرند ارزیابی و معرفی شود. این رویداد هم شهریور سال آینده برگزار می‌شود.

اخبار

صالحی مطرح کرد؛

جشنواره‌های فجر باید تأثیر خود را بر حوزه اقتصاد نشان دهند

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با دیدار از دبیرخانه نهمین جشنواره بین‌المللی مد و لباس فجر گفت: جشنواره‌های فجر باید تأثیر خود را بر حوزه اقتصاد نشان دهند.

سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی امروز دوشنبه ۱۴ بهمن از دبیرخانه نهمین جشنواره بین‌المللی مد و لباس فجر بازدید کرد. سیده مرضیه شفاپور دبیر کارگروه ساماندهی مد و لباس کشور و رئیس این‌دوره از جشنواره مد و لباس فجر و حمید قبادی مشاور امور هنری وزارت فرهنگ و ارشادی، صالحی را در این بازدید همراهی کردند.صالحی در این‌بازدید، جشنواره مد و لباس فجر به‌نوعی برآمده از فعالیت کارگروه ساماندهی مد و لباس کشور است و با تکثیر تصویری که از فعالیت‌های این کارگروه وجود دارد، می‌توان مسیر جشنواره را نیز به‌خوبی رصد کرد.
ساختار این کارگروه به شکلی است که بنا دارد از ظرفیت‌های مجموعه‌های مختلف ترکیب‌سازی کند و جشنواره نیز محصول همین هم‌افزایی و ترکیب بوده و می‌تواند رهاورد این اتفاق در خور توجه باشد. وی افزود: اتحادیه‌ها، مؤسسات و نخبان هنری و علمی در کنار دیگر عناصر مهم و اصلی می‌توانند به ایجاد فضای مطلوب در کارگروه کمک کنند. این موضوع از این‌جهت دارای اهمیت است که ما بارها و سال‌ها حتی در ارتباط با بیان واژه مد هم درگیر بوده‌ایم اما به‌مرور و به مدد تلاش‌های بخش‌های مختلف، این واژه وارد فرهنگ تخصصی ما شد؛ درنتیجه ما این واژه را پذیرفتیم و معتقدیم پوشاک در کنار بسیاری دیگر از شئون زندگی دارای اصولی است و باید با تکثیر این اصول در مسیر درست حرکت کند. وزیر ارشاد در ادامه گفت: ما باید از طریق لباس سبک ایرانی و اسلامی را صیانت و حفاظت کنیم. لباس یکی از مظاهر روشن و نمادهای هویت هر کشور است. همچنین موضوع اقتصاد فرهنگ و هنری در این حوزه باید در این عرصه مورد توجه قرار گیرد و به تولید ملی و قطع وابستگی‌ها کمک کند.صالحی در بخشی دیگر از سخنان خود گفت: اگر می‌بینیم سال‌ها است که رهبری در نام‌گذاری سال‌ها به مسئله اقتصادی توجه داشته‌اند و این امر حاکی از آن است که باید به جنبه‌های اقتصادی عرصه‌های فرهنگی و هنری هم توجه کرد. جشنواره‌های فجر نشان‌دهنده مسیر مهمی را طی کرده‌اند و باید هر دوره نشان دهند که روندی رو به رشد طی شده و اتفاقات جدیدی در بخش‌های مختلف پدید آمده است. در این میان جشنواره‌ها باید تأثیر خود بر اقتصاد کشور را نشان دهند و لازم است با تقویت نقاط قوت، حلقه‌های مفقوده پر شوند. وی ادامه داد: در یک معنای عام، باید از طریق لباس پاسدار حجاب و عفاف باشیم و مفاهیم قانونی و دینی را دنبال کنیم. همچنین لباس می‌تواند ارتباطات بین‌المللی را گسترش دهد، دیپلماسی فرهنگی و هنری را رقم زند و تنوع اقلیمی و تاریخی موجب می‌شود که خط دیپلماسی فرهنگی را بر مبنای لباس تقویت کنیم. ما از چند زاویه نگاه داریم تا هنر اقوام را پاسداری کرده و ارتقا بخشیم و در این بین وحدت ایران تابع این است که اقوام ایرانی با یکدیگر به یک نقطه اتصال رسند. وزیر ارشاد در پایان بازدید خود از دبیرخانه جشنواره مد و لباس فجر گفت: زبان رسمی ایران فارسی است اما نمادهای بسیاری می‌تواند وحدت ملی را محقق کند. صیانت از جغرافیای ایران فقط به تلاش ارتش وابسته نیست بلکه ایرانیان و اقوام باید احساس تعلق کنند و بدانند فرهنگ و آداب و رسوم آن‌ها مورد احترام است. در این میان باید به مسئله پژوهش در این عرصه توجه کرد و حوزه‌های از صنعت باید بدانند که رشدشان در گرو حوزه علمی و پژوهشی است. دانشگاه‌ها و پژوهشکده‌های ما باید از زوایای مختلف با موضوع مد و لباس درگیر شوند و اگر این اتفاق نیفتد، صنعت نمی‌تواند راه خود را به‌درستی ادامه دهد.

یک طراح بازی مطرح کرد؛

ل‌زوم طراحی بازی‌های جذاب برای بچه‌های تک‌فرزند و آپارتمان‌نشین

شهاب محسنین گفت: امروز، شرایط زندگی تغییر کرده و بازی‌ها، باید هم بچه‌هایی را که عموما تک‌فرزند هستند، سرگرم کرده و برایشان جذاب باشند؛ هم در فضاهای کوچک آپارتمانی قابل اجرا باشند. شهاب محسنین طراح بازی رومیزی «آرچین»، گفت: پیشینه بازی برابر عمر انسان‌هاست و تصور من این است که بازی، هم‌داد انسان بوده و افراد مختلف بر اساس محیطی که در آن زندگی می‌کرده‌اند به بازی‌های متفاوت پرداخته‌اند.وی افزود: نخستین آثار و نشانه‌های مربوط به بازی و سرگرمی به ۷هزار سال پیش؛ به ایران و مصر و هند باستان برمی‌گردد. یعنی به همان روزگار که با فلز و سنگ و چوب، مجسمه‌های کوچکی می‌ساختند که به شکل انسان یا حیوان بود و با آن بازی می‌کردند. با این توضیحات می‌توان به پیشینه شطرنج که یکی از کهن‌ترین بازی‌ها در جهان است، پی برد.این‌طراح بازی‌های رومیزی به نقش فرهنگی بازی اشاره کرد و گفت: بازی، کارکردهای مختلفی دارد، اما یکی از جنبه‌های مهم آن، آموزش و انتقال پیام‌های آموزشی و فرهنگی است. به این‌معنی که ما در قالب بازی می‌توانیم فرهنگ و آداب و رسوم و بسیاری از مفاهیم دیگر را به مخاطب خود منتقل کنیم. البته پیش از آموزش، آن‌چه باید مورد توجه قرار بگیرد، این است که سرگرم‌شدن و لذت‌بردن، مهم‌ترین هدف در ارائه و طراحی بازی‌های مختلف است که گاهی بازی‌سازان و طراحان ما اهمیت چندانی به آن نمی‌دهند. محسنین در ادامه گفت: گوشه‌های هوشمند، کودکان ما را گوشه‌گیر کرده است. نسل ما به کوچه و خیابان می‌رفت و با خواهر و برادر و هم‌سن و سال‌های خود بازی می‌کرد. اما بیشتر بچه‌های امروز، تک‌فرزند هستند و هم‌بازی چندانی ندارند. از این‌رو زمان زیادی را در آپارتمان‌های کوچک خود می‌مانند و خود را با گوشه‌های هوشمند و تبلت سرگرم می‌کنند. به همین‌خاطر، طراحی بازی‌هایی که هم بچه‌ها را سرگرم کند و برای آنها جذاب باشد هم در فضاهای کوچک به اجرا درآید، از موارد مهمی است که بازی‌سازان باید به آن توجه کنند.وی با اشاره به ویژگی‌های بازی آرچین گفت: در این‌بازی، دوتا ۴ نفر باید با استفاده از ۸۰۰ مهره مستطیل و مربع‌شکل، که هریک امتیازهای جداگانه‌ای دارند، بهترین راهبرد را برای تسخیر خانه‌های صفحه بازی انتخاب کنند. این بازی، محدودیت سنی ندارد و یک بازی، کاملاً فکری و انتزاعی است. این‌سرگرمی از جمله طرح‌هایی بود که در دومین رویداد ملی ایده آزاد، با همکاری کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، سرمایه‌گذاری بخش خصوصی و مشارکت سازمان بین‌المللی دانشگاه‌های ایران تولید و ارائه شد. این‌طراح همچنین از برگزاری نخستین‌دوره مسابقه‌های این‌بازی خبر داد و گفت: قرار است این مسابقه‌ها با همکاری شهرداری، سازمان دانشگاهیان ایران و کانون پرورش فکری برگزار شود. طبیعی است که این اتفاق‌ها به معرفی بیشتر و بهتر بازی‌های رومیزی از جمله «آرچین» کمک می‌کند. رشت با بیش از ۲۰۰ نوع غذا به‌عنوان «شهر خلاق خوراک» در فهرست جهانی یونسکو به ثبت رسیده است و من یک بازی طراحی کرده‌ام که بچه‌ها و بزرگ‌ترها را با انواع غذاهای گیلکی و روش پخت آن‌ها آشنا می‌کند. این‌بازی علاوه بر این، باعث می‌شود مخاطب، جاذبه‌های گردشگری شهر را بشناسد. خوب است که وزارت میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری از تولید چنین بازی‌هایی حمایت کند.

معاون فرهنگی کانون خبر داد؛

۳۰۰ گروه سرود در نخستین مهرواره «نغمه های روشن فردا» شرکت کردند

مرحله استانی مهرواره سرود آفرینش در ۳۱ استان کشور با حضور بیش از ۳۰۰ گروه و تعداد نفراتی قریب به ۶ هزار نفر در بخش سرود-نمایش و ۲۵ اثر در بخش نماهنگ برگزار شد.

محمدرضا زمردیان، معاون فرهنگی کانون پرورش فکری با اشاره به اینکه به دنبال راه اندازی انجمن سرود، نخستین مهرواره سرود آفرینش نیز در مراکز کانون سراسر کشور در حال برگزاری است، گفت: هدف از این اقدام تقویت روحیه مشارکت، همکاری، نشاط و شادابی در مخاطبان، کشف و پرورش استعداد و شکوفایی خلاقیت و مهارت‌افزایی و پایدارسازی اعضای مراکز فرهنگی هنری کانون است. وی افزود: سرود یک کار گروهی است و حضور در گروه‌هایی از این دست، باعث تقویت فعالیت‌های گروهی و به دنبال آن تمرین زندگی میان نوجوانان می‌شود. هدف کانون این است تا از طریق هنری مانند سرود، مفاهیم مهم فرهنگی، ملی و ارزش‌های ایرانی و اسلامی را به نسل جدید با زبان و سلیقه این نسل منتقل کند. معاون فرهنگی کانون همچنین افزود: اساس فعالیت انجمن سرود و همچنین مهرواره سرود، تلفیق هنرهای «نمایش» و «سرود» است به گونه‌ای که این دو هنر در کنار همدیگر بتوانند بخشی از محتوای ترانه و سرود را برای مخاطب تصویرسازی کنند و از این جهت به عنوان یک ژانر هنری برای نوجوانان مؤثر و جذاب باشند.

زمردیان در ادامه توضیحات خود به محتوا و مفاهیم سرودهایی که در کانون تولید می‌شوند، اشاره کرد و گفت: سرودهایی که در کانون تولید می‌شود علاوه بر مفاهیم اساسی فرهنگی و ارزشی ما به زبان کودک و نوجوان نیز توجه ویژه ای دارند. این سرودها باید بتواند با مخاطب امروز ارتباط برقرار کند. وی در بخش دیگری از توضیحات خود، به بیان اینکه همزمان با برگزاری این مهرواره نشاط و پویایی خاصی در مراکز کانون دیده شد، گفت: نخستین مهرواره سرود آفرینش در عنوان «نغمه های روشن فردا» با شعار «آینده ساختنی است» تابستان سال جاری با انتشار فراخوان کار خود را آغاز کرد. این مهرواره در دو بخش سرود-نمایش و نماهنگ و در دو مرحله استانی و کشوری ویژه اعضای نوجوان دختر و پسر تا ۱۸ سال مراکز فرهنگی هنری کانون و همچنین گروه‌های ترکیبی (عضو و مربی) سراسر کشور برنامه‌ریزی شده است. معاون فرهنگی کانون در ادامه با یادآوری اینکه آثار تولید شده در این دوره، ملودی‌ها و ترانه‌هایی مرتبط با شعار «آینده ساختنی است» هستند، گفت: مرحله استانی این مهرواره در ۳۱ استان کشور با حضور بیش از ۳۰۰ گروه (که حداقل اعضای آنها بیست نفره هستند) و تعداد نفراتی قریب به ۶ هزار نفر در بخش سرود-نمایش و ۲۵ اثر در بخش نماهنگ برگزار شد.

وی افزود: بر اساس شیوه نامه، داوران استانی از میان گروه‌های شرکت کننده در هر استان، ۳ اثر را انتخاب و به دبیرخانه مرکزی در تهران معرفی کردند. آثار ارشدی توسط کمیته داوری مهرواره متشکل از بهرام دهقانپناه، محمود منتظم و عباس محمدی مورد بازبینی قرار گرفت و در نهایت از میان ۸۹ سرود-نمایش و ۱۷ نماهنگ منتخب مرحله استانی، ۸ گروه سرود-نمایش و ۲ نماهنگ برای حضور در مرحله کشوری معرفی شدند. زمردیان در ادامه یادآور شد: از آنجایی که مهرواره غیرقانونی است و به دنبال معرفی نفرات اول تا سوم، نیستیم، از نظر ما تمامی گروه‌های راه یافته به مرحله کشوری برگزیده هستند. در این بافتگان در این مرحله، در حضور مخاطبان و داوران به صورت زنده کارشان را اجرا می‌کنند. آنچه پس از این برای کانون اهمیت دارد این است که کارشناسان و داوران به این گروه‌ها مشاوره درست بدهند و نسبت به برگزاری کارگاه‌های آموزشی برای نوجوانان و مربیان اقدامات لازم صورت گیرد تا در دوره‌های بعد شاهد اجرای قوی‌تر و جذاب‌تری در این حوزه باشیم. بر اساس این خبر، در بخش سرود-نمایش: «بازی‌های محلی» از کرمان؛ «رنگین‌کمان مهربانی» از فارس؛ «دنیای قشنگ» از یزد؛ «فردا را می‌سازیم» از زنجان؛ «شمال کارون» از خوزستان؛ «خلیج‌فارس» از هرمزگان؛ «شهر شقایق» از گلستان و «دنیای پنهان» از گیلان و همچنین دو نماهنگ «گیلان‌زای» از گیلان و «گردوبازی» از کرمان برای رقابت در مرحله کشوری انتخاب شده‌اند.

یادآور می‌شود مرحله کشوری نخستین مهرواره سرود آفرینش، ۱۴ الی ۱۶ اسفندماه ۱۳۹۸ در مجموعه زیباکنار در استان گیلان با برگزار خواهد شد.