اخبار

تولید موشن تایپ ستارگان پرفروغ در فرهنگسرای رازی

فرهنگسرای رازی در ادامه تولید و نشر آثار خود در فضای مجازی موشن تایپ ستارگان پرفروغ را تولید کرد.

به گزارش امتیاز، این سری ازموشن تایپها اختصاص به معرفی شهدای منطقه دارد که در نخستین موشن تایپ مدافع حرم شهید علی آقا عبداللهی معرفی می شود. بر اساس این گزارش شهید علی آقا عبداللهی متولد ۱۰ مهر ماه سال ۱۳۶۹ و به تاریخ ۲۳دی ۹۴ در منطقه خان طومان سوریه به شهادت رسید،از ویژگی های اخلاقی این شهید بزرگوار می توان اعتقاد راسخ به نظام جمهوری اسلامی و اصل ولایت فقیه و ارادت بی پایان نسبت به خاندان عصمت و طهارت را ذکر کرد ،اعتقاداتی که سر انجامی شیرین و گوارا یعنی شهادت را برای وی به ارمغان آورد. علاقه مندان می توانند برای دیدن این موشن تایپ به اینستاگرام فرهنگسرای رازی به آدرس farhangsara_razi ویا کانال آپارات منطقه به آدرس.www.aparat com/razi_farhangsara مراجعه و یادر صورت تمایل به کسب اطلاعات بیشتر با تلفن ۵۵۴۲۰۵۸۵تماس بگیرند.

ورود وزارت میراث فرهنگی به خانه مسافرها فسادزاست

معاونت پژوهش‌های اجتماعی و فرهنگی مرکز پژوهش‌های مجلس به بررسی وضعیت خانه مسافرها در سند گردشگری ایران پرداخته است.

در بخشی از این گزارش که توسط شهاب طلایی شکری، مصطفی عامره (عضو اندیشکده سیاستگذاری امیرکبیر) تهیه و تدوین شده است آمده: بر اساس آمارهای ارائه شده از سوی وزارت میراث فرهنگی در سال ۹۷ بیش از ۳۷ درصد از گردشگران داخلی در اقامتگاه‌های موقت (کمپ، کانکس و چادر) اقامت داشته‌اند و کمتر از پنج درصد از آنها در هتل‌ها و اقامتگاه‌های عمومی اقامت داشته‌اند که این شواهد وضعیت موجود بخش اقامت و ضرورت بررسی خانه مسافرها را بیان می‌کند. در بخش دیگری از این گزارش، ارزیابی عملکرد وزارت میراث فرهنگی از جهت مداخله و ورود مؤثر این وزارت به حل مسئله خانه مسافرها از دو بُعد مورد بررسی قرار گرفته است. بُعد اول تدوین دستورالعمل صدور مجوز برای فعالیت خانه مسافرهاست. توضیح اینکه از طریق تدوین یک دستورالعمل، شرایط و ضوابط لازم برای صدور مجوز به خانه‌های قابل اجاره ارائه شده است و صاحبان خانه‌ها برای اینکه بتوانند خانه‌های خود را اجاره دهند، باید با رعایت ضوابط این دستورالعمل، به کسب مجوز فعالیت از وزارت میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری برای اجاره خانه خود اقدام کنند؛ امری که با توجه به پراکندگی این خانه‌ها در سراسر کشور و تنوع خانه‌های اجاره‌ای بسیار مشکل است. بُعد دوم، اجرای این دستورالعمل و مدیریت شرکت مادر تخصصی ایرانگردی و جهانگردی بوده است. شرکتی در لیست واگذاری سازمان خصوصی‌سازی بر مبنای اصل ۴۴ قانون اساسی و سیاست‌های کلی آن است که هم از توانمندی و امکان اجرایی کافی برای این کار برخوردار نبوده و هم ورود این شرکت به این موضوع از نظر قانونی دارای ابهام و مشکل است. نکته دیگر اینکه ورود وزارتخانه به این موضوع، از این زاویه فسادزا بوده و می‌تواند باعث بروز چالش‌های دیگری شودبه طور کلی می‌توان گفت عدم تعریف سازوکار مناسب برای مداخله مؤثر و ساماندهی خانه مسافرها، مهم‌ترین مسئله موجود در بحث اقامت گردشگری در کشور است. طی فعالیت وزارت میراث فرهنگی از سال ۹۴ تاکنون برای ساماندهی خانه‌مسافرها و کسب و کارهای وابسته به آن، از میان ۳۰۰ هزار خانه فعال، تنها برای ۲۰ هزار واحد مجوز خانه‌مسافر صادر شده است. عدم استقبال صاحبان خانه‌مسافرها از فرآیندهای کسب مجوز به نوعی به شکست طرح ساماندهی و مدیریت خانه‌مسافر منجر شد. به طوری که اکنون مجوزهای موجود برای فعالیت سایت‌های اجاره خانه‌مسافر شامل مجوز بند «ب»، مجوز نماد الکترونیکی کسب و کارهای اینترنتی و مجوز شامد است.

در بخش دیگری از این گزارش، مطالعه تطبیقی سایت‌های موفق جهانی نیز انجام شده و درباره هر کدام توضیحاتی داده شده است. علاوه بر این، در بخش دیگر این گزارش هم مهم‌ترین مزیت‌های سایت‌های اجاره اماکن اقامتی آورده شده است؛ از جمله عرضه اتاق‌های ارزان‌قیمت برای قشر متوسط و پایین جامعه، گردش مالی اقامتگاه‌های اجاره‌ای، تأمین امنیت کشور و مسافران، افزایش درآمدهای عمومی دولت، اشتغالزایی و درآمدزایی مناطق نوظهور، ارائه خدمات اقامتی در ایام پرتراکم، پایین آمدن هزینه اجاره هتل‌ها و ذی‌نفع شدن زنجیره تأمین صنعت گردشگری. در بخش مربوط به ذی‌نفعان مرتبط با فعالیت خانه‌مسافرها نیز از وزارت میراث فرهنگی، پلیس نظارت بر اماکن عمومی، جامعه هتلداران، مسافران، گردشگران، صاحب خانه‌مسافرها و سایت‌های اجاره ذکر شده است. ذی‌نفعان ثانویه نیز سازمان امور مالیاتی، شهرداری‌ها، وزارت نیرو و اتحادیه مشاوران املاک اعلام شده‌اند. همچنین در این گزارش پیشنهاد شده که در گام اول وزارت میراث فرهنگی دستورالعملی را برای صدور مجوز فعالیت شرکت‌های خدمات اقامتی تدوین کند که متفاوت از مجوز بند «ب» باشد. در گام دوم این وزارتخانه از ورود به هرگونه ایجاد فرآیندهای دست‌وپا گیر برای فعالیت‌های خانه‌مسافر منع شود و صرفاً به سیاستگذاری و ابلاغ اصول کلی و شرایط میزبانی و آن هم از طریق نظارت بر شرکت‌های اقامتی اقدام کند.در گام بعد، شرکت‌های خدمات اقامتی موظف هستند تمامی اطلاعات مربوط به مسافر و خانه‌مسافر را در اختیار اداره اماکن قرار دهند و اجاره اماکن باید با رعایت تمام دستورالعمل‌های پلیس نظارت بر اماکن عمومی انجام شود. خانه‌های ثبت شده در شرکت‌های خدمات اقامتی برای پنج سال از پرداخت عوارض شهری و مالیات از کسب و کارهای نوپا معاف شوند.

حاج احمد و سه همرزمش در ساحل مدیترانه تیرباران شده‌اند

بازگشت حاج احمد متوسلیان به کشور بعد از ۳۸ سال

رؤیا و تصّور بازگشت «حاج احمد متوسلیان» و سه همرزم کهف نشین و فراموش شده او پس از ۳۸ سال دوری و بی خبریِ مطلق، در همین روزها و روزگارِ پرحادثه به میهن عزیزمان، الحق که شیرین و گوَاراست.

خبر بازگشت فرمانده لشکر ۲۷ محمد رسول‌الله در جنگ هشت ساله ایران و عراق به کشور بالاخره بعد از ۳۸ سال به گوش می‌رسد، حاج احمد متوسلیان اواخر خرداد سال ۱۳۶۱، طی ماموریتی همراه یک هیات عالی‌رتبه سیاسی و نظامی جمهوری اسلامی ایران، به سوریه و لبنان سفر کرد تا راه‌های کمک به مردم مظلوم و بی‌دفاع لبنان را از نزدیک بررسی کند. اما در ظهر روز چهاردهم تیرماه ۱۳۶۱ حاج احمد متوسلیان به همراه اتومبیل سفارت جمهوری اسلامی ایران در لبنان هنگام عزیمت به بیروت در یک پست ایست و بازرسی موسوم به حاجز باربرا به فاصله ۴۰ کیلومتری بیروت متعلق به شبه نظامیان مارونی وابسته به حزب کتائب متوقف شد و چهار سرنشین آن به رغم داشتن مصونیت دیپلماتیک توسط تروریست‌ها به گروگان گرفته شدند و پس از شکنجه و بازجویی به نظامیان اسرائیل تحویل گردیدند که تا امروز اطلاعی از سرنوشت آنها نبود.

احسان محمد حسنی مسوول سازمان هنری رسانه‌ای اوج در یادداشتی که دفاع پرس آن را منتشر کرده است نوشت:

مجسم کنیم حاج احمد با سر و رویی که گرد پیری بر آن نشسته، به شهر خودش تهران بازگشته و پس از قریب به چهار دهه، برای ملاقات با مادری که در گمنامی و چشم انتظاری، چراغ عمرش خاموش شده، به خانهٔ کوچک و قدیمی اش در کوچهٔ علوی خیابان مولوی تهران سری می زند و با مردم و خیابانها و محله های این شهر شلوغ مواجه می شود ... .

«بازگشتِ احمد» به تنهایی پتانسیلِ تبدیل شدن به جذاب ترین و شگفت انگیزترین فیلم سینمایی و یا سریال تلویزیونی پرمخاطب را پیرامون فرجام قصهٔ این شیر در زنجیر داراست. همان انگیزه ای که سال ها قبَل ما را بر آن داشت تا رایحه ای از زندگی و زمانهٔ احمد را در قالب فیلم سینمایی «ایستاده در غبار» راهی نمایش بر پرده های عریضِ سالن های سینما کنیم. امروز هم می تواند، شوق تخیّل و تصوّرِ بازگشتِ حیدر رزمندگان و سه جوانمرد سلحشور و همراهِ او، به این دیارِ غبارِ غم گرفتهٔ بعد از شهادتِ حاج قاسم و سربرآوردنِ بلای کرونا، سوژهٔ بکرِ دیگری برای پرداختِ روایت این مواجههٔ حیرت انگیز باشد.

آری؛ قصه ای شکوهمند که قهرمانان واقعیِ آن، به تأسی از امام و مقتدایشان، شریک غمِ مظلومان جهان شدند و برای اثبات این مدعاَ، در فردای پیروزمند نبرد الی بیت المقدس و نماز فتح در مسجد جامع خرمشهر، در ژوئن ۱۹۸۲، زیر بیرق فخر آفرینِ «قوای محّمد رسول الله»، عازم کرانه های مه گرفتهٔ خطهٔ خونرگ «لبنان» مظلوم شدند. قصه ای بی نظیر و تکرار ناشدنیِ از ورودِ باشکوه لشکر اسلام به دمشق و اقامهٔ عزای شهیدان کربلای حسینی و کربلای خمینی در حرم اُمُّ المصائب، حضرت زینب کبری سلام الله علیها ، از استقبال گرم و مهمان نوازی صمیمانهٔ مردم مسلمان سوریه، شیعیان آوارهٔ لبنان و مظلومان بی پناه فلسطینی از «جُند محمَّد (ص)»، تا آغاز عملیات فشرده شناسایی در «درّهٔ بقاع» و «بلندی های جولان»، از پادگان نیمه متروکهٔ «زبدانی»و عملیات لغو شدهٔ تیپ در «بُقاع» تا ... و سرانجام از پُست ایست و بازرسی «برباره» در جادهٔ ساحلی «طرابلس - بیروت» که داغی التیام ناپذیر برقلب های سلحشوران ایران زمین و مستضعفان جهان گذاشت.

و حالاپس از ۳۸ سال از واقعهٔ تلخ ربوده شدن چهار دیپلمات ایرانی، به جای تجسّم و تصّور و تخیّل، خبر آورده اند که فاتح راستین خونین شهر، حاج احمد متوسلیان و سه همرزم او «سیدمحسن موسوی»، «تقی رستگار مقدم» و «کاظم اخوان» پس از ربوده شدن و سپری کردن ایّام کوتاهی در اسارت نیروهای مزدور شبه نظامی فالانژ وابسته به رژیم صهیونیستی، در ساحل مدیترانه تیرباران شده اند و محل دفن ایشان هم مشخص است.

این خبر، یا واقعیت دارد و یا صرفاً یک ادعاست! هر چه که هست سال های سال، اساتید، محققین، مستندسازان، نویسندگان و پژوهشگران توانا و به نام وادیِ ادبیات پایداریِ این دیار، بر مبنای اسنادَ و شواهد و قرائنِ متقن و شهادتِ شاهدان زنده و حاضر در اسارتگاه و محل تیرباران و دفن این چهار ایرانیِ مظلوم، گواهی می دهند که حاج احمد متوسّلیانَ و همراهان غریبش به طرز وحشیانه ای به شهادت رسیده اند و پیکر نیمه جانشان نیز در نقطه ای مشخص در زیر خرواری از خاک و بُتن قرار گرفته و تا امروز مدفون مانده اند.

صحّت و سقم این مُدعا موقعی روشن و عیان می شود که سلحشوران نیروی قدس سپاه با همکاری وزارت امور خارجه و دریادلان حزب الله لبنان، نقطهٔ مورد نظر را با دقّت و سرعت، تفحص و کاوش نموده و چنانچه بقایای پیکرهای مطهرشان کشف گردید، با آزمایش DNA، طی بیانیه ای حقیقت را با مردم، یاران و خانواده های چشم انتظارشان در میان بگذارند.

اکنون می توانیم مجسم کنیم که در همین نزدیکی ها و ماه های آینده و تا قبل از فرارسیدن چهاردهم تیرماهِ سال ۱۴۰۰، به جای جسم خسته و نحیف حاج احمد، پیکر مطهر او پس از سال ها غربت، به دامانِ میهن بازگردد و چشم و چراغ ملّت گردد و پس از استقبال و تشییع طوفانیِ جوانانِ این سرزمین، در کنار مقتدای روح اللهی اَش و در جوار مزار یاران شهیدش، تا ابد آرام بگیرد.

اگر منافعی در «زنده نمایی» و نیامدن این پیکرهای دور افتاده از وطن برای عده ای خاص نباشد، حتماً آن جریان مصلحت اندیش و منفعت طلب هم در برابر مطالبهٔ عمومیِ مردم و اصحاب رسانه، مقاومت نخواهند کرد و تسلیم اراده و پیگیری منسجم و یکپارچه خواهند شد.

دست به نقد؛ عملکرد مسئولین ذیربط و رسانه های وطنیِ خودمان را در ماجرای ۳۸ سالهٔ ربوده شدن ۴ فرزند رشید این آب و خاک، مقایسه کنید با عملکرد بوق های تبلیغاتی نظام جهانی سلطهٔ صهیونیستی دربارهٔ «ران آراد» - خلبان مفقود شده نیروی هوایی ارتش اسراییل -، تا ببینید کجای کاریم!

حکّام تل آویو هر سال برای صهیونیستِ مذکور، جشن تولد، جشن سالگرد فارغ التحصیلی، جشن سالروز ورود به ارتش صهیونیستی، جشن اولین پرواز موفقیت آمیز! و انواع و اقسام مراسم ها می گیرند. ده ها صفحه از مطبوعات اسرائیلی و غربی در هر یک از این مناسبت های ادواری، در رثای آدمکش مفقود شده اسرائیلی سیاه می شوند. رسانه های گلوبال و شبکه های ریز و درشت ماهواره ای و شبکه های اجتماعیِ فضای مجازی را به صف می کنند و همچون ترجیع بندی تکراری و مسلسل، افکار عمومیِ مردم پنج قاره را با وِرد «ران آراد، ران آراد» خودشان بمباران می کنند و در عوض عملکرد ما و رسانه های آزاده و مستقل ما، دربارهٔ روشن شدن سرنوشت ۴ گروگان یا شهیدِ ایرانی مان توسطِ تروریست های آدم ربای حاکم بر تل آویو ... تقریباً هیچ!!

شک ندارم به یاری پروردگار، و دعای مردم و همت والای اهالی رسانه، - نه بصورت پراکنده و مقطعی- که هماهنگ و ریشه ای، برای آغاز یک جهاد رسانه ای، تا قبل از شمارش معکوس و از راه رسیدن چهاردهم تیرماه ۱۴۰۰، این پروندهٔ قطور و بلند بالا، به صفحهٔ آخر خود خواهد رسید. پس با توکل به حضرت مقلب القلوب؛ شروع می کنیم: «۳۶۵»

ضعیف بودن داستان گیم

معضل جدی نگرفتن کاراکتر دربازی‌های رایانه‌ای

منشأ و ریشه بسیاری از شخصیت‌های سینمایی و کارتونی نیز متون ادبی از جمله افسانه‌ها، داستان‌ها و رمان‌ها است. برای اینکه بتوانیم از شخصیت‌ها و قهرمانان موجود در صنایع فرهنگی استفاده حداکثری کنیم باید از چارچوب شخصیت‌های ادبی بیرون بیاییم، چرا که امکان دارد بخشی از این شخصیت‌ها و قهرمانان اسطوره‌ای باشند، بخشی در آثار تصویری و حجمی دیده شوند و مشابهی در ادبیات نداشته باشند، بخشی از آن‌ها صرفاً از طریق ضرب‌المثل‌ها، نقل‌قول‌ها و داستان‌های بومی میان مردم رایج باشند و به آثار ادبی راه پیدا نکرده باشند. از همین رو، محدوده‌ی آن‌ها از شخصیت‌های موجود در آثار ادبی فراتر است.

به نظر می‌آید بهره‌مندی از شخصیت‌هایی که نسبت به آن‌ها در میان مردم تعلق خاطر و احترام وجود دارد مستلزم چند کار در راستای هم است. این پیشنهاد که می‌گوئیم از شخصیت‌های ادبی در حوزه طراحی و تولید اسباب‌بازی اقتباس داشته باشیم مستلزم مشارکت و همکاری پژوهشگر، تولیدکننده، طراح، شخصیت‌ساز و شخصیت‌پرداز، ادیب، تاریخ‌شناس و هر نوع تخصص دیگری که با مساله بازی و اسباب‌بازی ارتباط دارد، است. تعامل و مشارکت تخصص‌های فوق این امکان را می‌دهد که بتوان از شخصیت‌های خیالی، اسطوره‌ای و قهرمانان تاریخی و ملی، به مدل‌هایی قابل استفاده برای کاراکتر در صنایع فرهنگی استفاده کنیم. زیرا این روند به نوعی بین‌رشته‌ای به حساب می‌آید و امکان دارد که عوامل مختلفی مانند تخیل هنرمندانه، دانش فنی، مهارت طراحی، دانش تاریخ و شناخت تاریخی، شناخت انسان‌شناسانه، مطالعات جامعه‌شناختی، دانش و تجربه روان‌شناسی و نظایر آن نقش داشته باشد.

به عنوان مثال، سیمرغ یک موجود افسانه‌ای است که در ادبیات ما از جایگاه ممتازی برخوردار است و همه ما به نحوی با آن آشنایی داریم، اما به این راحتی نمی‌توانیم بگوییم موجودی به نام سیمرغ داریم و باید از آن در حوزه اسباب‌بازی یا صنایع فرهنگی استفاده کنیم. باید به این ضرورت توجه کنیم که شخصیت‌سازی ابعاد مختلفی دارد که در نظر گرفتن تمام این ابعاد و جنبه‌ها در کنار هم مشخص می‌کند استفاده از یک موجود اساطیری یا شخصیت حماسی که در منابع ادبی و غیر ادبی وجود دارد، درست است یا اشتباه! در طراحی و ساخت کاراکترهای جان‌دار برای مدیاهایی مانند بازی‌های رایانه‌ای و پویانمایی‌ها که در آن‌ها حرکت و سناریو نیز وجود دارد، مطالعات زیست‌شناسی نیز ضروری است. به این معنا که مثلاً اگر کاراکتری برای مناطق گرمسیر یا سردسیر طراحی می‌کنیم باید از طریق مطالعات زیست‌شناسی، به انطباق خصوصیات فیزیکی آن کاراکتر با اقلیم مربوط به خود بپردازیم و همچنین رفتارهای او را از نظر علمی، درست و منطبق طراحی کنیم.

در بازی‌های رایانه‌ای صورت مساله کمی متفاوت است. در اسباب بازی و عروسک ما دارای قدمت و پیشینه هستیم و پیش‌ساخت‌های لازم در هنر و فرهنگ ما وجود دارد، اما بازی‌های رایانه‌ای اساساً پدیده‌ای مدرن و تجربه نشده‌اند و طبیعی است که بومی‌سازی آن‌ها دشوارتر باشد. البته ضرورت بومی‌سازی این نوع بازی‌ها، خود یک مساله است که نیازمند بررسی است. غیر بومی بودن این نوع بازی و مدیا یا بسترهای استفاده از آن کار را پیچیده می‌کند. خبرنگار مهر با ۳ تن از بازی‌سازان و تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای «مهدی خزاف مقدم»، «محسن یحیی» و «بهزاد پاهنگ» درباره «ظرفیت‌های ادبی در خلق کاراکتر» به بحث و گفت‌وگو نشسته است که در ادامه می‌آید:

«مهدی خزاف مقدم» درباره استفاده از شخصیت‌های ادبی در بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: در حوزه بازی‌های رایانه‌ای بیشتر کاراکترها و شخصیت‌ها را خود بازی‌سازان و تولیدکنندگان خلق کردند، در زمینه خلق کاراکتر ادبی باید به وجه داستان گیم خیلی توجه کنیم که متأسفانه ما در این زمینه بسیار ضعیف هستیم، زیرا شخصیت‌های ادبی اگر بخواهد وارد گیم شود باید تبدیل به بازی نامه شود. ما حتی داستان‌های بسیار خوب و پرطرفدار هم نمی‌توانیم تبدیل به گیم کنیم زیرا در بحث کاراکتر در این سال‌ها این موضوع را اصلاً جدی نگرفتیم.

بحث «کاراکتر» و «شخصیت ادبی» در داستان را جدی نگرفتیم

او در پاسخ به این سوال که چرا به شخصیت‌های ادبی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای خیلی نپرداختیم و آن را جدی نگرفتیم، ادامه می‌دهد: یکی از دلایل این است که این حوزه را نمی‌شناختیم و علم‌اش را نداشتیم. دلیل دیگر این بود که بازی‌ها ادامه‌دار نبودند که کاراکترش ایجاد شود. چند سال قبل یک بازی ساختیم، نمی‌گویم تست بود، دورکاری کردیم یک بازی بود به نام «مهدیار ۱». داستان خیلی کوتاهی داشت آن پایین می‌نوشتیم کاراکتری هم به اسم مهدیار وجود دارد که این امر باعث شد بازی خیلی دانلود شد. برای خود من که بازی «شبگرد» را ساخته بودیم عجیب بود چه شد مردم این را پسندیدند. ۱۲ هزار کامنت مثبت هم گرفت. بررسی کردیم دیدیم وجود این کاراکتر و یک خط داستانی باعث شد بچه‌ها سراغ این بازی بیایند و حتی بازی «مهدیار ۲» را ساختیم. بازی را قوی‌تر کردیم و این بار دیالوگ برای کاراکتر آوردیم و کاراکتر را پختیم. بازهم بازی کوتاهی بود ولی دانلود بالایی گرفت. برای ما جا افتاد باید به کاراکتر بها دهیم و «مهدیار ۳» را ساختیم بعد رفتیم کاراکتر را ثبت کردیم. حتی پیشنهاد شده است که این بازی را در قالب کتاب دربیاورند، ممکن است با خلق کاراکتر این اتفاق‌های خوشایند رخ دهد و من به همه بازی‌سازها توصیه می‌کنم برندینگشان را از طریق یک کاراکتر پیش ببرند.

«بهزاد پاهنگ» درباره استفاده از کاراکتر ادبی یا خلق شخصیت در بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: مشکلی که وجود دارد الآن ۹۹/۹ درصد بازی‌ها برای موبایل دارد ساخته می‌شود بیشترشان گیم پلی محور هستند تا داستان محور. وقتی گیم پلی محور باشد کاراکتر آن‌چنان دیده نمی‌شود، چون داستانی ندارد.

اگر هم می‌بینیم که خارجی‌ها در خلق کاراکتر ادبی بسیار موفق بودند باید بگوییم که بیشترشان مبتنی بر بازی‌های PC و کنسول هستند که ساختارهای خیلی خوب دارند و بر روی آن داستان خیلی خوب‌تری دارند همچنین روی آن کاراکتر خیلی خیلی خوب‌تر دارند؛ یعنی ظرفیت کنسول و PC برای این کار مساعد است، ولی برای گوشی شاید خیلی توجیه نداشته باشد. کسی که می‌خواهد یک بازی ۲۰، ۳۰، ۵۰ یا ۱۰۰ تومان هزینه آن کند اینکه بخواهد یک کاراکتر بسازد آن را پرورش دهد داستانی را در این بازی بگنجاند شاید با این هزینه‌ها امکان‌پذیر نباشد. یادم هست یک سال کل بودجه بنیاد ۲ میلیارد بود، بازی اساسینز کرید (آن موقع دلار ۱،۰۰۰ تومان بود)، آن زمان ۱۸ میلیون دلار هزینه ساخت اساسینز کرید شد ۲ میلیون دلارش فقط هزینه تبلیغاتش بود؛ یعنی هزینه تبلیغات این بازی اندازه کل بودجه بنیاد بود که «گرشاسپ و میرمهنا» در آن سال ساخته شده بود و سالی بود که این بازی خوب ایرانی بیرون آمد و در نمایشگاه خارجی هم دیده شد. یکی از مشکلات بزرگ ما این است که PC ما تعطیل شد، یعنی بازی‌های خوبی که می‌شد.

استفاده کاراکتر در بازی‌های موبایلی به شدت سخت است

«پاهنگ» در پاسخ به این سوال که خودش در دانشکده علمی کاربردی مدرس، دروس بازی‌های رایانه‌ای بوده، تا چه اندازه به مبحث «کاراکتر» توجه داشته است، ادامه می‌دهد: مطمئناً در آموزش‌هایی که در آن زمان وجود داشت اینکه بحث «کاراکتر» و ساختار آن مطرح شود در دروس بود، ولی آن زمانی که انستیتو بود هنوز PC نبود. آموزشی که داده می‌شد مختص گوشی نبود، PC هم در کنارش بود ولی الآن آموزشی بخواهد برگزار شود سعی می‌کنند بیشتر به این موضوع بپردازند، چون ۹۰ درصد بازی‌های گوشی از گیم پلی خوب، به موفقیت می‌رسند تا داستان خوب. در بازی گوشی بخواهید روایت کنید یک بازی ۲ گیگی می‌شود که امکان اینکه هر آدمی از آن استفاده کند را نداریم؛ یعنی اگر بخواهید روایت خوبی داشته باشید باید حجم بالایی از تولیدات کاراکتر، انیمیشن داشته باشید و این یعنی حجم بالاتر.

او در ادامه می‌افزاید: چون خیلی ساختار گیم پلی محور است، در PC این‌طور هم که شما کامپیوتر خود را روشن می‌کنید می‌خواهید بنشینید بازی کنید؛ یعنی هدف شما از نشستن پشت کامپیوتر، روشن کردن کنسول و بازی کردن است و یک تایمی را برای بازی اختصاص دهید ولی برای گوشی این‌طوری نیست. اکثر زمان‌های بازی در گوشی زمان استراحت آدم است در مترو و اتوبوس، الآن رسیدید خانه می‌خواهید یک بازی کنید. آدم‌هایی که به خاطر بازی گوشی دست گرفتند و می‌خواهند یک کار جدی بازی انجام دهند مثلاً یک بازی جدی گوشی را بازی کنند، خیلی کمتر هستند. بیشتر مردم از جهت سرگرمی بازی می‌کنند. آن موقع گیم پلی خیلی مطرح می‌شود. اینکه بازی داستان داشته باشد طرف بنشیند آن را بخواند مثلاً یک بازی آرپی‌جی بخواهد بازی کند در ایران جواب نمی‌دهد، چون مدیای گوشی مدیای سرگرمی است. الآن اکثر گوشی‌ها متوسط هستند باید بازی تولید کنید در گوشی‌های متوسط هم کار کند.

هنر می‌خواهد داستان را وارد بازی‌های موبایلی کنیم

«محسن یحیی» معتقد است خیلی هنر می‌خواهد داستان در بازی موبایل گنجانده شود، او ادامه می‌دهد: هنر است که داستان را یک‌جوری به خورد مخاطب دهید که مخاطب در همان فضای استراحت هم او را انتخاب کند؛ یعنی به قول معروف استراحت کامل نیست. در وقفه‌های زمانی که در طول زمان می‌بینند نیاز دارد که خودش را سرگرم کند.

تولیدمحتوای تبلیغاتی راهی برای برون‌رفت گردشگری از بحران کرونا

ولی تیموری معاون گردشگری وزارت میراث فرهنگی در نشست با مهدی نیکخواه قمی، رایزن جدید فرهنگی ایران در یونان تاکید کرد: طبق تفاهم‌نامه میان وزارت گردشگری و سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، قبل از اعزام رایزنان فرهنگی به کشورهای مختلف، نشست هم‌اندیشی به منظور آگاهی از وضعیت کنونی حوزه گردشگری، نیازها، چشم‌انداز و در نهایت تعریف اهداف مشترک در این زمینه شکل می‌گیرد؛ لذا این نشست بر اساس وجود اشتراکات در برنامه‌های بین‌المللی تشکیل شده است.

وی افزود: آنچه ما در گردشگری به دنبال آن هستیم؛ ایجاد تصویر مثبت از ایران است و آنچه سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی در قالب «فرهنگ» آن را هدف قرار داده است، کاهش ایران‌هراسی به شمار می‌آید. این دو مأموریت یکی است. از این رو می‌توان با هدف‌گذاری مشترک از ابزارهای طرفین برای رونق گردشگری کشور بهره‌مند شد.

تیموری با بیان اینکه گردشگری کالای فرهنگی است که بار اقتصادی دارد، اظهار کرد: آنچه امروز می‌تواند در برون‌رفت صنعت گردشگری از بحران کرونا یاری برساند تولید محتوای تبلیغاتی از جاذبه‌ها و ظرفیت‌های گردشگری کشور در شبکه‌های اجتماعی و مخاطب قرار دادن عامه مردم است؛ از این رو استفاده از ابزارهای گردشگری مجازی، دیجیتال و داشتن رویکرد مردم محور می‌تواند در این مهم یاریگر باشد.

معاون گردشگری یادآور شد: در حال حاضر اطلاعات و محتوای تبلیغاتی قابل‌توجهی در درگاه‌های مجازی وزارت گردشگری موجود است که از آن جمله می‌توان به عکس، کلیپ و فیلم‌های کوتاه از جاذبه‌های گردشگری ایران در سایت «ویزیت ایران» یا کانال «دیپلماسی فرهنگی و گردشگری» کشور اشاره کرد که می‌تواند پس از ترجمه به زبان کشور مبدا استفاده شود.

وی در پایان ایران و یونان را دارای پیشینه تاریخی مشترک دانست و اصالت گذشته را اصلی‌ترین پایه جاذبه‌های گردشگری طرفین خواند.

اخبار

اولاق تارتیش یا بزکشی و سابان توی چگونه برگزار می‌شوند؟

رایزنی فرهنگی ایران در قرقیزستان که در زمینه ارائه اطلاعات فرهنگی و اجتماعی از آن کشور به ایرانیان بسیار فعال است، در تازه‌ترین گزارش ارسالی خود به مهر به معرفی دو آیین سنتی قرقیزها پرداخته است: مسابقه بزکشی و جشن سابان توی.

مسابقه بزکشی

از نظر قرقیزها، زندگی یک قرقیز بدون اسب غیر قابل تصور است دلیل آن هم واضح است، چرا که اسب بخش جدایی‌ناپذیر زندگی و فرهنگ مردم این سرزمین بشمار می‌رود. در این کشور بیشتر کوهستانی آسیای مرکزی تعداد بازی‌های بومی و سنتی که با محوریت اسب انجام می‌شوند؛ کم نیست. در اینجا اختصاراً به یکی از این بازی‌ها می‌پردازیم

اولاق تارتیش ورزشی است که شرکت کنندگان باید سوار بر اسب انجام دهند. این ورزش بومی و سنتی خاص قرقیزها شاید از نظر برخی خشن جلوه کند. ولی ورزشی بسیار پرتحرک است که به‌ویژه نیاز به مهارت فراوان در اسب‌سواری دارد. بزکشی میان قرقیزها از زمان‌های قدیم و به‌عنوان میراثی از دوران گذشته باقی‌مانده است. این بازی در تمام مناطق این کشور رایج است و علاقه‌مندان زیادی دارد و به‌عنوان ورزشی فرهنگی در میان مردم شناخته می‌شود.

در حال حاضر در هر استان، مناطق و روستاهای قرقیزستان تیم‌های منتخب وجود دارد و همچنین تیم ملی بزکشی قرقیزستان هست که در بازی‌های جهانی عشایر و سایر مسابقات بزکشی حضور دائمی داشته و تاکنون چندین بار عنوان قهرمانی این بازی‌ها را به دست آورده است.

شیوه انجام بازی به این صورت است که عده‌ای اسب‌سوار برای جابجا کردن لاشه یک بز یا گوساله تازه ذبح‌شده باهم به رقابت می‌پردازند. اسب‌سواران باید لاشه بز را در حین سوارکاری از روی زمین برداشته و آن را با پیشی گرفتن از رقبا در محل مشخص‌شده (داخل دیگ) بگذارند. لاشه مورداستفاده در بزکشی معمولاً ذبح شده و دست و پاهایش از زانو به پایین قطع می‌شود. وزن یک لاشه معمولاً بین ۲۰ تا ۴۰ کیلو است. در قرقیزستان مرسوم است تمام مراسم‌های بزرگ دولتی و یا اعیاد فرهنگی و سنتی همچون نوروز همراه با بازی بزکشی برگزار می‌شوند.

سابان توی

سابان توی از محبوب‌ترین جشن‌های تاتارها است که مرکب از دو کلمه آلتایی قدیمی «سابان» (شخم زدن با خویش) و «توی» (جشن) است. این جشن در میان تاتارهای قرقیزستان با فضای شاد و موسیقی سنتی تاتاری توام است و غرفه‌های تجاری مملو از غذاها و شیرینی‌های سنتی تاتاری برپا می‌شود. در این جشن خاص تاتارها در هر نقطه از جهان که باشند؛ می‌توان مسابقات سنتی و شاد قوم تاتار همچون عبور از چوب باریک؛ دویدن با یک تخم‌مرغ (شرکت‌کننده در این بازی قاشقی را در دهان خود گذاشته و یک تخم‌مرغ نیز بر روی لبه قاشق قرار داده می‌شود. او باید طوری به همراه سایر شرکت‌کنندگان در مسابقه تا خط پایان برود که تخم‌مرغ از داخل قاشق نیفتد.) مبارزه با کیسه و کشتی محلی تاتارها «کورش» را به نظاره نشست یا در آنها شرکت کرد.

این جشن قبلاً در اواخر ماه آوریل و به بهانه آغاز کاشت بهاره برگزار می‌شد ولی در حال حاضر در پایان ماه ژوئن و آخر فصل کاشت برگزار می‌شود. امروزه بر اساس آمارها جمعیت تاتارهای قرقیزستان حدود ۲۷ هزار نفر است و آن‌ها در بیشتر شهرهای این کشور از جمله بیشکک، اوش، کارا کول و توکموک زندگی می‌کنند.

دوران کرونا را با بازی‌های باستانی همچون (گبتا Gebet'a)سپری کنیم

بسیاری از مورخان تاکید دارند Gebet'a ، که به طور گسترده در سراسر جهان امروزه به آن mancala می‌گویند، یکی از قدیمی‌ترین بازی‌های تخته‌ای است که در اتیوپی در میان بزرگسالان و کودکان انجام شده است.

اعتقاد بر این است که این بازی باستانی برای اولین بار در قرن ۶ یا ۷ میلادی در اتیوپی انجام شده است. اولین شواهد بازی برخی از قطعات ساخته شده از سفال و چندین سنگ صخره در Matara در اریتره و Yeha در اتیوپی بوده است.

Gebet دارای یک قانون است و آن اینکه بتوانید سنگ‌های بیشتری از حریف جمع کنید و البته با نام‌های متعددی نیز شناخته می‌شود. به عنوان مثال در بعضی مناطق به عنوان Gebet شناخته شده است ودر بعضی جاهای دیگر با عنوان Qarqis (که یک کلمه از زبان Geez است) در جاهای دیگر به آن lamlameta میگویند و به معنی «زوج‌ها» است و همیشه توسط مردان بازی می‌شود.

صفحه بازی toma tagéga نام دارد و شامل دو ردیف موازی چاله که در هر طرف شش عدد از آنها وجود دارد، است.

قطعات بازی دانه‌ها، لوبیاها، سنگ‌ها، صدف‌های کوچک و یا تکه استخوان‌ها هستند که در حین بازی در داخل سوراخ‌ها قرار داده شده و منتقل می‌شوند.

بازی با سنگ شروع می‌شود (به آنها بذر گفته می‌شود) به طور مساوی بین دوازده سوراخ بازی توزیع شده است (در یک بازی ۴۸ سنگی، ۴ دانه سنگ در هر سوراخ قرار می‌گیرد) اولین باز