

«کشتی پهلو گرفته» برای پنجاه‌هفتمین بار چاپ شد



چاپ پنجاه‌وهفتم «کشتی پهلو گرفته» نوشته سیدمهدی شجاعی در ۱۵۲ صفحه رقعی از سوی انتشارات کتاب نیستان وارد بازار نشر شد. به گزارش جام جم، کشتی پهلو گرفته پرفروش‌ترین اثر سیدمهدی شجاعی و همچنین پرتیراژترین کتاب ادبیات داستانی ایران. طبق آمار وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با بیش از ۶۰۰ هزار نسخه چاپ است.

نویسنده در این اثر، ضمن مروری بر نقاط عطف حیات حضرت فاطمه زهرا(س)، به روایت مصائب زندگی ایشان از زبان اطرافیان‌شان و نیز شخص خودشان پرداخته است. درواقع می‌توان گفت این کتاب مرثیه‌ای است منشور از زبان و دل صاحبان عزای فاطمی. کتاب از ۱۴ فصل تشکیل یافته و راوی اول شخص در هرکدام از فصول، یکی از وابستگان حضرت فاطمه(ع) هستند؛ فصل اول حضرت رسول(ص)، فصل دوم حضرت خدیجه(س)، فصل سوم خود حضرت زهرا(س)، فصل چهارم حضرت علی(ع)، فصل پنجم امام حسن(ع)، فصل ششم امام حسین (ع)، فصل هفتم مجدداً حضرت زهرا(س)، فصل هشتم حضرت زینب(س)، فصل نهم فقه، فصل دهم حضرت ام‌کلثوم (س)، فصل یازدهم اسماء، فصل دوازدهم برای بار سوم حضرت فاطمه(س)، فصل سیزدهم مجدداً حضرت امیر(ع) و فصل چهارم از زبان آسمان روایت می‌شود.

در این روزهاکه به ایام فاطمیه و سالروز شهادت حضرت زهرا(س) نزدیک می‌شویم، خرید و خواندن این اثر را با قلم روان و خوشخوان سیدمهدی شجاعی به شما توصیه می‌کنیم.

انصراف سعید روستایی از جشنواره فجر

سعید روستایی، کارگردان «برادران لیلیا» از غیبت این فیلم در چهلمین جشنواره فیلم فجر خبر داد.

فیلم سینمایی «برادران لیلیا» به کارگردانی سعیدروستایی و تهیه‌کنندگی مشترک وی با جواد نوروزبیگی یکی از فیلم‌های مطرح در این دوره از جشنواره فیلم فجر بود که با اعلام تهیه‌کننده و کارگردان آن، امکان رسیدن فیلم تا زمان برگزاری جشنواره وجود ندارد.

روستایی در صفحه شخصی خود درباره آماده شدن این فیلم برای حضور در چهلمین جشنواره فیلم فجر نوشت: «فیلمبرداری برادران لیلیا همچنان ادامه دارد و امکان این‌که فیلم به این زودی‌ها آماده‌حشه اصلا وجود ندارد».

بازیگرانی چون نوید محمدزاده، ترانه علیدوستی، سعید پورصمیمی، پیمان معادی، فرهاد اصلانی و... در این فیلم به ایفای نقش پرداخته‌اند.

یک فیلم ایرانی در جشنواره مشهور سینمای هند

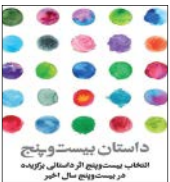
فیلم سینمایی «فصل قاصدک» ساخته مریم پیربند در بخش رقابتی جشنواره بین‌المللی فیلم جیبور به نمایش درمی‌آید.

این جشنواره از ۲۱ تا ۱۷ دی در جیبور، مرکز ایالت راجستان هند برگزار می‌شود. این جشنواره از بزرگ‌ترین جشنواره‌های منطقه و از معتبرترین جشنواره‌های جهان است و عنوان نخستین جشنواره جهانی را که از صد کشور جهان فیلم دریافت کرده‌است، در کارنامه خود دارد.

فیلم سینمایی فصل قاصدک که در بخش رقابتی این جشنواره حضور دارد، روز ۱۸ دی (اولین روز نمایش فیلم‌ها در این جشنواره) به نمایش در خواهد آمد.

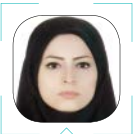
آغاز رویداد ادبی داستان بیست‌وپنج

رویداد ادبی داستان بیست‌وپنج برای گزینش بهترین آثار داستانی فارسی ۲۵ سال اخیر آغاز به کار کرد. مسعود بُرُردبیر این رویداد ادبی گفت: این رویداد از اول دی ماه آغاز به کار کرده و داوری مردمی آن نیز از روز ۲۱ دی برگزار خواهد شد. ناشران می‌توانند تا ۲۱ دی مخاطبان را با بهترین رمان‌ها و داستان‌های کوتاه آشنا کنند. سپس مخاطبان می‌توانند روی وسایت رویداد آثار مورد علاقه خود را برگزینند.



گفت‌وگو با مسؤول مرکز تولید و نشر دیجیتال انقلاب اسلامی که از عملکرد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتقاد دارد

کاش ترجمه Game بازی نمی‌شد!



ساناز قنبری

فرهنگ و هنر

ریشه‌ای مشکلات و آسیب‌های آن را، نیازمند شناخته شدن این حوزه به عنوان یک صنعت با قابلیت درآمد زایی مناسب می‌دانند. موفقیت صنعت بازی‌سازی در حوزه مادی و معنوی و موانع و محدودیت‌های بازی‌سازی در ایران، محور گفت‌وگو با مهدی جعفری جوزانی، مسؤول مرکز تولید و نشر دیجیتال انقلاب اسلامی است که پیش روی شماست.

می‌برید، یعنی به نوعی در حال تغییر پلتفرم هستید. این تغییر پلتفرم باعث تغییر نگاه از بازی‌های روایت محور به سمت بازی‌های موبایلی می‌رود و بازاری برای کسب درآمد باز می‌شود. در این حالت طبیعی است که حمایت از بازی‌های PC و روایت محور کم‌رنگ می‌شود و آنها رو به افول می‌روند. در حالی که در دوره‌ای آثار ارزنده بسیاری مانند بازی «گرشاسب» داشتیم که حرفی برای گفتن داشتند. این سیاست اشتباه و آن نگاه حمایتی باید هم‌زمان بین صنعت بازی در تلفن همراه و بازی‌های روایت محور تقسیم می‌شد.

بنابراین اگر دولت از بازی‌های رایانه‌ای حمایت نکند رشد و ارتقای آن سخت و ناممکن است. بلکه، قطعاً، دولت باید در حوزه صادرات محصول از کسانی که خودشان با پشتکار خودشان در این حوزه رشد کرده‌اند حمایت کند و از ظرفیت آنها برای آموزش استعدادهای جوان استفاده کند. ضمن

نیست و این در حالی است که نسبت به چند سال گذشته این وضعیت بهبود یافته. اینک ما آرام شاهد بروز استعدادهایی در حوزه تولید بازی‌های داستان محور هستیم که در دوره‌ای با اجرای سیاست‌های غلط رو به افول رفته بود.

منظوران از اجرای سیاست‌های غلط چیست؟ وقتی که استراتژی حمایتی‌تان را از روی بازی‌های بزرگ برمی‌دارید و رویکردتان را به سمت تولیدات کژوال (راحت و کوچک) برای تلفن همراه

به اعتقاد شما صنعت بازی‌سازی ایران نسبت به استانداردهای جهانی در چه جایگاهی قرار دارد؟

برای پاسخ به سوال شما در ابتدا باید از چند منظر وضعیت بازی‌های ویدئویی (که بازی‌های رایانه‌ای بخشی از آن می‌شوند) را در ایران بازنگری کرد. بازار تولید و مصرف بازی‌های ویدئویی، استعدادهای داخلی، حوزه مدیریتی و سیاست‌گذار در این حوزه و کلاً از جمیع جهات از صنعت بازی‌های ویدئویی در ایران مساع

عماد رحمانی، بازی‌ساز در گفت‌وگو با جام جم

بازی‌سازان ایرانی راهی ترکیه شده‌اند

شروع شد که بازی‌هایی مثل «گرشاسب»، «فریاد آزادی»، «قتل در کوچه‌های تهران»، «میرمهنا» و ... عرضه و خیلی موفق بودند اما از سال ۹۴ به‌دلیل هزینه‌های بالا، نبود حمایت‌های اصولی و برخی سیاستگذاری‌های این صنعت به سمت بازی‌های کوچک رفت و شاهد سقوط جدی در این حوزه بودیم. در این دوره تمام تمرکز صنعت تولید بازی در ایران روی بازی‌های کژوال بود و بازاری برای بازی‌های رایانه‌ای وجود نداشت. بنابراین بازی‌سازان رایانه‌ای یا از ایران مهاجرت کردند یا به سمت ساخت بازی‌های کوچک سوق پیدا کردند. بعد از آن از سال ۹۷ تولید بازی‌هایی مثل «مختار فصل قیام»، «فرزندان مورتا» و ... باعث رونق بازی‌های رایانه‌ای شد. بنابراین به جرات می‌توان گفت الان در شرایط خوبی به لحاظ فنی و محتوایی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای هستیم و چنان‌که حمایت دقیق و درستی اتفاق بیفتد مجدداً می‌توانیم در این حوزه وارد عرصه بین‌المللی شویم.

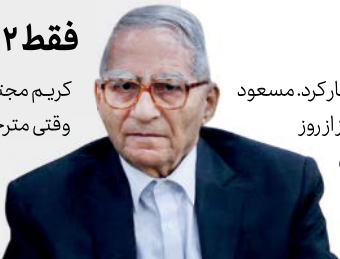
رحمانی با اشاره به افزایش مهاجرت بازی‌سازان خاطرنشان کرد: مهاجرت نیروهای تربیت شده و مستعد در بازی‌سازی بسیار دردناک است و می‌توان با حمایت از آنها از این روند جلوگیری کرد.

او در پاسخ به این پرسش که عمده چالش‌ها یا محدودیت‌های ارتقای کیفی تولید بازی‌های ایرانی کدامند؟ توضیح داد: چالش‌ها را می‌توان به سه دسته تقسیم کرد: نخست این‌که؛ نگاه مسؤولان به صنعت بازی جدی نیست، به‌عبارتی بعضاً نگاه‌شان سخت‌افزاری است و فراموش می‌کنند که این صنعت به نیروی انسانی و درآمد برای همین نیروهای انسانی نیاز دارد. یعنی حمایت‌ها بعضاً حمایت‌های سخت‌افزاری شده‌اند. البته نمی‌توان منکر اهمیت این‌گونه حمایت‌ها شد اما یک تیم برای آن‌که کارش را جلو ببرد نیاز به تامین مالی دارد. دومین مسأله مربوط به بازار خارج از ایران است که به‌دلیل تحریم‌ها بازار پربریسکی هم شده.

بنابراین باید از تیم‌هایی که کارهای بین‌المللی انجام می‌دهند حمایت شود، زیرساخت‌ها ایجاد شود و چرا که سرمایه در

فقط ۲ ترجمه خوب فلسفی داریم

کریم مجتهدی، فیلسوف ایرانی و استاد بازنشسته گروه فلسفه در دانشگاه تهران در گفت‌وگو با ایپنا گفت: از وقتی مترجمان شروع به ترجمه کتاب‌های فلسفی غربی به فارسی کردند، چند ترجمه خوب بیشتر نداریم، دو ترجمه استثنایی وجود دارد یکی ترجمه کتاب «اخلاق اسپینوزا» است که توسط جهانگیری ترجمه شده است. کتاب «تمهیدات» حدادعادل نیز یکی از این کتاب‌هایی است که بسیار خوب ترجمه‌شده‌است.



می‌کردند که آنهم جمع شد! این ظرفیت‌ها از بین رفت و به جای آن حتی حمایتی هم از صنعت بازی‌سازی نشد و آرام آرام رفته‌یم به سمت کارهای نمایشی که کارایی چندانی هم ندارد.

باتوجه به این‌که تهیه و تولیدکنندگان آثار فرهنگی از مساله کپی‌رایت و مشکلات ناشی از عدم رعایت آن بسیار متضرر می‌شوند،

شما چه راهکاری را برای حل این مساله پیشنهاد می‌دهید؟

در سال‌های اخیر شاهد این هستیم که مردم به لحاظ فرهنگی به سمتی می‌روند که ناخودآگاه کپی‌رایت را رعایت می‌کنند. به نظرم این فرهنگ‌سازی هم از سوی دولت انجام نگرفت، سواد جامعه بالا رفت و تا حدودی شبکه‌های اجتماعی هم به این

این‌که دولت باید در حوزه شناسایی و ساماندهی ظرفیت‌ها، ارتقای سطح آموزشی و ... هم تقویت شود که این جریان در کشور ما ادامه‌دار اتفاق بیفتد.

از نظر شما بزرگترین چالش و نقطه ضعف صنعت بازی‌سازی ایران چیست؟

باز هم می‌گویم با ادامه این روند در آینده با کمبود یا فقدان نیروی انسانی کارآمد در این حوزه مواجه می‌شویم.

باید از تجربیات کشورهای موفق در حوزه بازی‌های رایانه‌ای استفاده کنیم و استعداد‌های موفق در این صنعت را به حال خودشان رها نکنیم. زمانی بود که ما در این حوزه جشنواره‌ای در قد و قامت جشنواره فیلم فجر داشتیم و عده‌ای انگیزه دیده شدن در این جشنواره را داشتند. این جشنواره که جمع شد! یا نمایشگاهی داشتیم که بچه‌ها کارهایشان را عرضه



اتفاقات بسیار درخشانی باشیم. به قول مدیرعامل یکی از شرکت‌های بازی‌سازی در ایران، این روزها تاسیس یک دفتر بازی‌سازی در استانبول بسیار ساده‌تر از تهران است. به این علت که بازی‌سازان ما در ترکیه بیشتر از ایران هستند و این واقعیت غم‌انگیزی است. توان فنی بچه‌های ما فوق‌العاده است. آنها تربیت شده فرهنگ همین مرز و بوم هستند و قطعاً می‌توان با یک سرمایه‌گذاری درست، جوان‌های کارآموده‌مان را در داخل کشور حفظ کرد و این صنعت را روبه جلو سوق داد.

این فعال صنعت بازی‌سازی در پایان خاطرنشان کرد: تسهیل‌گری در سرمایه‌گذاری مالی روی پروژه‌های تولید، تسهیل‌گری در زیرساخت‌های ارتباطات بین‌المللی و تسهیل‌گری در امور مجوزها از جمله انتظاراتی است که می‌توان از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشت. تا زمانی‌که محصولی تولید نشود و بازارسازی نشود، نمی‌توان در عرصه بین‌المللی رقابت کرد. لذا حمایت از تولید به معنای سرمایه‌گذاری در تولید اعم از سخت‌افزاری و سرمایه‌گذاری مالی حلقه مفقوده صنعت ماست که توجه نکردن به آن، فعالان این عرصه را آزار می‌دهد.