

## «سفر قهرمان» آغاز شد

رویداد «سفر قهرمان» با هدف رشد و پرورش هنرمندان انقلابی و هدایت آنها در مسیر رشد و تولید، فرهنگ قهرمانی و شخصیت‌های قهرمان را مورد توجه قرار داده است تا علاوه بر ایجاد بستر مناسب برای ارتقای مخاطب در حوزه‌های استاپ‌موشن، کمیک استریپ، نقالی و پرده‌خوانی و همزمان به بازنمایی از این مفهوم مهم، برگزار شود.این رویداد با شعار «قهرمانان بازمی‌گردند»، مجموعه کتاب‌های «قصه فرماندهان»

از انتشارات سوره مهر را که دربردارنده زندگی‌نامه فرماندهان دفاع‌مقدس است، به‌عنوان منبع دراختیار شرکت‌کنندگان نوجوان قرار خواهد داد، شرکت‌کنندگان تا پایان رویداد باید تنها روی یک موضوع و شخصیت در دو مرحله و با دو رویکرد، گذشته‌محور، حال یا آینده‌محور کار کنند.این رویداد شامل سه بخش دریافت اولیه اطلاعات و بوم‌های دانش‌آموزان و انتخاب قهرمان موردنظر، دعوت دانش‌آموزان منتخب به کارسوق‌های

### نگاهی به ششمین رویداد جایزه بازی‌های جدی

# حمایت از بازی‌سازان جوان از دانشگاه تا بازار



علی‌رحیمی

کره فرهنگ و هنر

یکی از اتفاقات مهمی که در

سال‌های اخیر در عرصه بازی‌های

دیجیتال رخ داد، میل و گرایش بازی‌سازان

به سمت بازی‌های جدی یا به عبارت بهتر بازی‌هایی

است که به‌منظور آموزش اهداف تربیتی در یک یا چند

موضوع طراحی شده و یادگیرنده یا بازی‌کننده با قرارگرفتن در موقعیت‌های

گوناگون به اهداف یادگیری برسد. بازی‌های جدی رویکردی استراتژیک در پرورش نسل آینده

دارند و تلاش می‌کنند زمینه رشد فکری کودکان و نوجوانان، یادگیری و عمق‌بخشی به مطالعات در فراهم کنند.ایران با

توجه به نسل جدید بازی‌سازان در کشور، یکی از پیش‌تازان این عرصه شناخته می‌شود و متولیان و بازی‌سازان تمرکز خوبی بر بازی‌های جدی

دارند. در همین راستا بخش دولتی نیز تلاش دارد با توجه به مسائل مختلفی که در کشور وجود دارد، مانند تحریم‌ها، اما زمینه هدف‌بخشی و رشد در عرصه بازی‌سازی به‌ویژه بازی‌های جدی را فراهم آورد که نمونه آن برگزاری رویداد جایزه بازی‌های جدی است که در روزهای آتی شاهد پایان ششمین دوره آن هستیم. این رویداد با تمرکز بر اهدافی همچون اتصال حوزه فرهنگ با دانشگاه و دانش‌بنیان‌ها و همچنین صنعت است و در راستای تقویت رابطه میان این حوزه‌ها در بستر بازی گام برمی‌دارد. این رویداد با هدف کمک به توسعه فرصت‌های کسب‌وکار و اشتغال‌زایی، شناسایی و حمایت از گروه‌های سازنده بازی‌های جدی، الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی‌های جدی با معرفی و حمایت از بازی‌سازان، فعال و ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست‌گذاران، مصرف‌کنندگان و سایر مخاطبان صنعت طراحی شده است، اما رویکرد اصلی آن ایجاد زیرساخت‌های علمی و صنعتی برای توسعه بیش از پیش بازی‌های جدی در کشور است تا حلقه‌های توسعه را از تحقیقات دانشگاهی تا تجاری‌سازی محصولات موجود در صنعت تقویت کند. با توجه به روزهای پایانی این رویداد، سراغ فرزانه شریفی، دبیر ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی رفتیم و در گفت‌وگو با ایشان به ارزیابی میزان موفقیت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در برگزاری این رویداد بین‌المللی پرداختیم.

**بازی‌های جدی یکی از اتفاقات مهم عصر تکنولوژی است و به نظر بنیاد بازی‌های رایانه‌ای نیز برنامه‌ریزی ویژه‌ای برای آن دارد که یکی از آنها برگزاری رویداد جایزه بازی‌های جدی است. در این رویداد به دنبال چه هستیم؟**

یکی از برنامه‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای فعال‌سازی دانشگاه‌های کشور در زمینه بازی مد نظر دارد، رویداد جایزه بازی‌های جدی است که به‌منظور آشنایی دانشجویان علاقه‌مند، هر سال به میزبانی یک دانشگاه برگزار می‌شود. این رویداد بر بازی‌هایی متمرکز است که سرگرمی اولویت‌شان نیست بلکه به کمک سرگرمی به‌دنبال حل یک مسأله یا مشکل در زمینه‌های آموزشی، تربیتی، توانبخشی، درمانی، سلامت جسمی و روانی و ... هستند. رویداد جایزه بازی، همه‌ساله در سه بخش هکاتون، سمپوزیوم بازی‌های جدی و جشنواره بازی‌های جدی برگزار می‌شود.

بخش هکاتون یک رویداد بازی‌سازی سازه‌روزه با هدف ایده‌پردازی و تجربه ساخت یک بازی جدی است. در این بخش تولید بازی در موضوعات درمان‌اوتیسم و تعامل با بیماران اوتیستیک، ترویج فرهنگ مصرف منطقی دارو، آموزش زبان انگلیسی (برای کودکان-نوجوانان و ناشنوایان)، مهارت‌های زندگی؛ انتخاب آگاهانه و مواجهه با بیماری کرونا، استعدادیابی و توانمندسازی با رویکرد شناختی منظر ماست. خوشبختانه امسال ۲۵ استان کشور در این



بخش حضور داشتند که اتفاق بسیار خوبی بود. بخش دوم سمپوزیوم است که با هدف تمرکزبخشی به منابع علمی و تحقیق در جهت توسعه این بازی‌ها برگزار می‌شود. امسال ۴۰ مقاله به دبیرخانه ارسال شد که تعدادی از آنها پس از داوری به مرحله نهایی راه یافت. در نهایت بخش سوم جشنواره بازی‌های جدی است که مربوط به بازی‌سازیانی می‌شود که بازی خود را تولید و در این جشنواره با هم رقابت می‌کنند. در این بخش ۸۴ بازی به دبیرخانه ارسال شد که پس از طی ۱۰ مرحله داوری در حوزه‌های تخصصی علمی و فنی از میان آنها ۱۵ بازی داخلی و یک بازی خارجی به مرحله فینال راه یافت.

**یکی از نکات توانی یک جشنواره، احصای نقاط قوت و ضعف در جهت رفع مشکلات و ارتقای کیفیت است. با این رویکرد جشنواره ششم، چه تفاوت‌هایی با جشنواره‌های قبلی دارد؟**

یکی از مهم‌ترین تفاوت‌های این دوره با رویدادهای قبلی هم در زیربخت‌ها و هم در طرح کلی این بود که به معنای واقعی کلمه جشنواره بین‌المللی شد. در سال‌های قبل سخنرانان غیرایرانی و اساتید

### برش

## همراهی ۱۵۰ دانشگاه

یکی از مهم‌ترین موضوعاتی که در غنای

یک جشنواره بین‌المللی تأثیرگذار است

حضور کمیابانی‌های بزرگ کشور و

جهان است. چقدر در این خصوص

استقبال داشتید؟

ایرانی خارج از کشور حضور داشتند اما امسال در بخش جایز هم بین‌المللی شدیم. به‌رحال اعطای ۵۰۰ یورو به‌عنوان جایزه برای مقالات غیرایرانی و ۱۵۰۰ یورو برای بازی جدی برگزیده در بخش بین‌الملل، نشان از توجه ما به این بخش است. دانشگاه‌هانیز امسال مشارکت بسیار ویژه‌تری داشتند و ۱۵۰ دانشگاه از ۲۷ استان متقاضی شرکت در این رویداد بودند که به غنای کار کمک شایانی کرد.

یکی دیگر از تفاوت‌های این دوره ملی و مجازی شدن بخش هکاتون بود. قبلاً سه استان تهران، آذربایجان شرقی و تهران حضور داشتند اما امسال فرصت حضور برای تمام علاقه‌مندان به بازی‌های جدی از سراسر کشور فراهم شد که از همان شهر محل سکونت خود به‌صورت مجازی در این بخش شرکت کنند و از خدمات متنورینگ بهره بگیرند. با این اتفاق علاقه‌مندان در ۲۵ استان توانستند در رویداد حضور پیدا کنند. از دیگر اتفاقات این دوره، تمرکز جدی به تجاری‌سازی آثار بود. بحث سرمایه‌گذاری برای مان مهم بود و توانستیم با چند سرمایه‌گذار برای تجاری‌سازی اثری که قابلیت داشته باشند، به توافق برسیم. قرار است تیم‌های منتخب از حداقل یک‌میلیارد تا دومیلیارد تومان حمایت شوند.

**یکی از ایرادات وارد بر این رویداد، میزان جایز**

اعطایی است. جرایب این بازی‌سازان داخلی و خارجی این میزان تفاوت جایزه وجود دارد. چرا برای بازی‌سازان ایرانی که امروزه در عرصه بین‌الملل حرف برای گفتن، دارند ۱۵ میلیون و برای بازی‌سازان خارجی، ۱۵۰۰ یورو جایزه اعطا می‌شود؟ علت این تفاوت چیست؟

در برخورد اول ممکن است چنین ابهامی وجود داشته باشد ولی باید بگوییم این میزان جایزه از سمت بنیاد ملی رایانه‌ای اعطای می‌شود و طبق هماهنگی‌های صورت‌گرفته علاوه بر این مبلغ، نهادهای اعتباربخش

منطقه‌ای جهت تکمیل اثر مبتنی بر قهرمان خود با رویکرد حال یا آینده‌محور است.این رویداد در هفت استان برگزار می‌شود و شرکت‌کنندگان می‌توانند با توجه به امکان حضور خود، در یکی از استان‌ها حاضر شوند. همچنین علاقه‌مندان می‌توانند تا اردیبهشت ۱۴۰۲ جهت شرکت در این رویداد به‌صورت آنلاین در سامانه و وبسایت سفر قهرمان به نشانی https://artteen.ireros-journey به صورت رایگان ثبت‌نام کنند.



دیگری هم هستند که از بازی یا بازی‌های برتر حمایت می‌کنند و بازی برگزیده همان عدد ۱۵۰۰ یورو در دریافت می‌کند.

ضمن این‌که باید بپذیریم حتی ۱۵۰۰ یورو نیز برای ساخت یک بازی عدد چشمگیری نیست و هدف ما تأمین بخشی از هزینه‌های بازی است. نکته دیگری که لازم می‌دانم در این خصوص عنوان کنم این است که تیم‌های شرکت‌کننده در رویداد عمدتاً دانشجویی هستند و شرکت‌های بزرگ آن‌گونه که باید حضوری در آن ندارند و رویکرد ماتشوویی است.

**بازی‌های جدی در سال‌های اخیر از اهمیت ویژه‌ای برخوردار شده‌اند. با مروری بر رشد دوره برگزاری، احساس می‌کنید این رویداد بر روند تولید این بازی‌ها در کشور تأثیر گذاشته است؟**

یکی از اهدافی که این رویداد از سال ۹۶ دنبال کرده تلاش برای بالابردن تعداد متقاضیان شرکت در جشنواره چه از بعد داخلی و چه خارجی،

و از نظر کمی و کیفی بود که حضور بالغ بر ۳۰۰ بازی به دبیرخانه نشان می‌دهد در این زمینه موفق بوده و توانسته جریان‌سازی کند و حتی برخی دانشگاه‌ها مثل دانشگاه اصفهان، شهید بهشتی، تهران و دانشگاه هنر اسلامی تبریز جزو مراکز علمی دانشگاهی نام‌آور در کشور هستند که فعالانه در این حوزه تلاش می‌کنند. از دیگرسو، بنیاد ملی در سال‌های اخیر مسأله تجاری‌سازی بازی‌ها مخصوصاً بازی‌های جدی را پیگیر است و تلاش می‌کند گره ساخت را با این اقدام باز کند و برای تیم‌هایی که خواهان اتصال لاین صنعت به بازار هستند با دادن سرمایه‌گذار با سفارش‌دهنده که متناسب به نیاز آنها محصول تولید کنند، حامی بیاورد. رویداد امسال شبکه گسترده‌ای از حامیان علمی و دانشگاهی و مجموعه‌های فعال در حوزه صنعت بازی کشور ازجمله ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی، بنیاد ملی نخبگان،

ستاد توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی، نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور، دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه صنعتی امیرکبیر، مرکز نوآوری و شتاب‌دهی علوم شناختی و داده‌کاوی، صندوق نوآوری و شکوفایی، قانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز، دانشگاه اصفهان، مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی، پژوهشگاه مطالعات فرهنگی، اجتماعی و تمدنی وزارت علوم (بمفات) و ... را در کنار خود خواهد داشت.

**جشنواره یکی از مهم‌ترین محافلی است که با گردآمدن طیف وسیعی از فعالان یک حوزه، راه را برای کسب و تبادل تجربه بازمی‌کند.**

آیا در این خصوص برنامه‌ای داشتید؟

این رویداد در روزهای برگزاری فضایی را برای شبکه‌سازی در نظر گرفت و تلاش شد قبل و بعد از پیل‌های ارائه مقالات و سخنرانی و زمانی که به داوری‌های تیم‌های فینالست اختصاص پیدا می‌کرد، این فضا را برای فعالان این حوزه چه اساتید و صاحب‌نظران برجسته و چه خیره‌های بازی‌سازی، چه دانشجویان و چه بازی‌سازان تجاری ایجاد کند و دانشگاه تبدیل به محلی شود که دولت صنعت دانشگاه و دانشجویان

همدیگر را ملاقات کنند و باهم ارتباط بگیرند.

### گناه سکوت

این روزها در آغاز سال جدید

میلاادی و ایام کریسمس، شهر

زادگاه مسیح (ع) تحت اشغال

مهیوی نیست هاست و بخش دیگری

از سرزمین فلسطین نیز آماج بمباران

آنهاست و جهان غرب که خود را پیرو

این پیامبر بر حق، می‌دانند امروز

سکوت اختیار کرده‌اند. کشیش

اسحاق مونتر در بیت‌الحم در

سخنانی با تیتیح غرب گفت:

آیا جهان مسئولیت سکوت در برابر

جنایتی که در غزه رخ می‌دهد را

می‌پذیرد؟ اگر نمی‌توانیم چنین

نسل‌کشی را محکوم کنیم گناه آن

نیز به عهده ماست.

## فرهنگ

CULTURE

پنجشنبه ۷ دی ۱۴۰۲ ■ شماره ۶۶۶۸

### پرسه در کوچه‌های مجازی

عطیه عیار آ نویسنده و مترجم

## تواز کدام دسته خط آخری؟



برای من یکی از تاثیرگذارترین صحنه‌های سریال «ایستاده در غبار»، قسمت‌هایی بود که مادر شهید موسلیان را نشان می‌داد؛ نشست روی پله، رو به در خانه و در انتظار، این صحنه را در فیلم‌ها و مستندهای مختلفی به

صورت‌های گوناگون به تصویر کشیده‌اند. فیلم «روی ماه خداوند را ببوس» که این انتظار دوبرابر شد و درد مشترک دو مادر، فیلم «شیار ۱۴۳» را به‌سختی دیدم و امان از آن صحنه آخر یاد یک ماجرای واقعی افتادم که پدر و مادر شهید تفحص شده بالای اتوبوش نشسته بودند. کل باقیمانده پسرشان که در یک پارچه سفید پیچیده بودند، اندازه یک بچه یک‌ساله هم نبود. پدر به مادر می‌گوید: «حاج خانم غصه نخور! آیین هومینه که موقع تولد بهمون ترحم کنی دادن».

در محله قدیمی مان مسجدی هست که حدود ۲۰ سال پیش پنج شهید گمنام آنجا دفن کردند و از آن به‌بعد آن مسجد هم رونق گرفت و هم زیارتگاه شد. یکی از این شهدا به خواب شخصی می‌رود و او را راهنمایی می‌کند تا خانواده‌اش را پیدا کرده و به آنها از جایش خبر دهد. جواب آزمایش دی‌ان‌ای مثبت شد و نام شهید را بر سنگ مزارش اضافه کردند. مدتی گذشت. عمومی شهید به زیارت برادرزاده رفته بود. از قضا پسر او هم شهید مفقودالثر بود. از سوز دلش دست روی مزار بغلی برادرزاده می‌گذارد و می‌گوید ای کاش این یکی هم پسر من بود و خبر می‌دادند که پیدا شده‌است. این پدر داغدار همان‌طور چشم به راه فوت می‌کند. چند ماه بعد به خانواده‌اش خبر می‌دهند که شهیدان پیدا شده و دقیقاً همان مزاری بود که پدر خانواده دست رویش گذاشته بود. دو پسرعمو از دو جای مختلف تفحص شده و خیلی اتفاقی کنار هم دفن شده بودند.

اما نزدیک‌ترین مواجهه شخصی من با کبری خانم مادر شهید بود. زنی سن بالا ساکن یکی از روستاهای اطراف تهران که هرازگاهی هممان یکی از اقوام می‌شد. چند سال پیش شوهرش فوت شد و به فاصله کوتاهی خودش رفت. تا آخرین لحظه هر دو منتظر بودند. مسافرت طولانی نمی‌رفتند. اگر لازم بود برای دکتر و بیمارستان به تهران بیایند، به همسایه‌ها می‌سپردند که حواس‌شان به در خانه‌شان باشد. آنها می‌دانستند که پسرشان بعد از همه سال زنده برنمی‌گردد اما باز منتظر بودند. آرزو داشتند حتی یک تکه از لباسش یا پلاکش برگردد تا بدانند می‌توانند بالای مزاری بنشینند که جزئی از وجود پسرشان در آن است. این را از خیلی از عزیز از دست‌داده‌های مفقودالثر شنیده‌ام که می‌گویند کاش جایی بود هر شب جمعه می‌رفتیم کنارش می‌نشستیم و آبی روی سنگش می‌ریختیم و فاتحه‌ای می‌خواندیم. آن تعبیر «خاک سرد است» برای آنها صادق است، البته نه از جهت فراموشی که به‌خاطر آرام شدن بی‌قراری دل‌شان.

بله در آن تابوت‌ها ممکن است استخوانی کوچک در معرض پوسیدن باشد اما برای پدر و مادری که منتظرند همان استخوان ناچیز یک نسیاست. کسی که به این چیزها اعتراض می‌کند یا بچه ندارد یا شکر خدا عزیزی از دست نداده یا ... بماند.



### قاب



کیوازد را اسکن کنید

### نگارخانه

## نمایشگاه آثار قرآنی «روایت باران»

نگارخانه «ترانه باران» در صدد برگزاری نمایشگاه «روایت باران» و نمایش مجموعه آثار هنرمندان خوشنویس با محوریت آثار قرآنی برآمده است.

نگارخانه ترانه باران در نظر دارد در ادامه

برگزاری رویدادهای فرهنگی و هنری، نمایشگاه خط و خوشنویسی روایت باران را با محوریت آثار قرآنی برگزار کند. این رویداد با هدف حمایت از هنرمندان فعال در عرصه آثار قرآنی برگزار می‌شود و از این‌رو از هنرمندان هنر خوشنویسی دعوت می‌شود تا جهت شرکت در این نمایشگاه آثار قرآنی خود در بخش‌های کتابت، قطعه، سطر، حجم، جلیبا، خط نقاشی و هر نوع آثار خلق قرآنی را تا تاریخ ۲۵ دی ۱۴۰۲ به آدرس ایمیل نگارخانه Art.tourism۹۲@gmail.com ارسال کنند.

همزمان با انتشار فراخوان این نمایشگاه، تأکید شده محدودیتی در ابعاد آثار ارسالی وجود ندارد و زمان و مکان برگزاری نمایشگاه به‌زودی اعلام خواهد شد. همچنین آخرین مهلت ارسال آثار نیز ۲۵ دی اعلام شده است.

