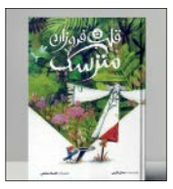
نیکی کریمی از استقبال مخاطبان راضی است

نیکی کریمی گفت: خوشحالم فیلم آتابای در نمایش‌های مختلفی که در شهرهای مختلف استان آذربایجان داشته، مورد استقبال قرار گرفته است. وی گفت: همیشه گویش و زبان ترکی را دوست داشتم و خیلی از لحاظ شنیداری برام جالب بود. البته مناطق دیگر را مثل کردستان، شمال و جنوب بررسی کردم اما احساس کردم اشعار و نحوه تغزلی بودن و سازهای آن منطقه باعث شد که دلم بخواهد در خطه آذربایجان فیلمم را بسازم.

«قلب فروزان مترسک» منتشر شد



انتشارات مدرسه کتاب «قلب فروزان مترسک» نوشته جمال اکرمی را با موضوع ترویج مهربانی و ایثار منتشر کرد. داستان تخیلی قلب فروزان مترسک به تصویرگری افسانه صانعی برای گروه سنی «ب» به چاپ رسیده است. داستان درباره مترسکی است که دوست دارد همراه بچه‌ها به هر جا که دلش می‌خواهد برود و دنیا را ببیند. چاپ اول این کتاب در قطع رحلی و جلد سخت در دسترس مخاطبان قرار دارد.

در سال‌های گذشته، مسابقات بازی‌های رایانه‌ای هم رونق خوبی داشته است / عکس: ایرنا

مساله کمک کردند. البته هنوز هم هستند کسانی که در این باره مرتکب بداخلاقی‌هایی می‌شوند و شاید لازم باشد قوانین مدونی را در حوزه کپی‌رایت آثار فرهنگی به کار ببندیم که دیگر شاهد این معضل نباشیم.

از بین بازی‌سازان یا کمپانی‌های خارجی فردیا جایی هست که از آن الگو

ر آدم‌ها و نهادهای موفق به تفاق مبارکی است، اما ما صرفا ری نعل به نعل از شرکت‌های فق در دنیا داشته باشیم. ویم به این سمت که یک ژانر ی هم برای خودمان پیدا کنیم. ل در ژاپن، انیمه ژاپنی معروف است یا در خیلی از بسترهای بین‌المللی دیده‌ام که به انیمیشن «شکرستان» می‌گویند انیمیشن ایرانی. یعنی این انیمیشن یک سبک و سیاق ایرانی برای خودش پیدا کرده، اما این اتفاق در حوزه بازی نیفتاده و نیاز به یک نگاه و برنامه‌ریزی کلان است که چطور به این مهم برسیم.

نظر شما راجع به رویکرد ملی بازی‌های رایانه‌ای چیست و چه توقعات و مطالباتی از آن دارید؟

اصل توقع من فراتر از مدیر بنیاد بازی‌های رایانه‌ای یا حتی وزیر فرهنگ و ارشاد است. بارها این نکته را ذکر کردم که ای کاش برگردان واژه Game به فارسی نمی‌شد «بازی»! می‌شد کلمه‌ای مثل «برجام» یا «چاه نفت» یا ... . چرا که وقتی برگردان کلمه Game می‌شود بازی، مسوولان ما اعم از کمیسیون فرهنگی مجلس، وزارت فرهنگ و ارشاد و... آن را جدی نمی‌گیرند و فکر می‌کنند مقوله‌ای کم ارزش و بی‌اهمیت است. این در حالی است که خیلی از کشورها از محل صنایع سرگرمی‌شان درآمدزایی‌های کلان می‌کنند. ما در کشورمان بازار مصرف بسیار بزرگی داریم؛ به گواه آمار رسمی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای تا پایان سال ۳۲،۹۸ میلیون نفر در ایران بازی می‌کنند و گردش مالی این صنعت چندهزار میلیارد تومان در سال است! بعد از آن سو می‌بینیم که بی‌شمار استعداد تولید بازی هم داریم و سهم بازار داخلی کشورمان از این صنعت کمتر از ۱۰ درصد است! اگر همین‌ها را بتوانیم به یکدیگر وصل کنیم بخشی از مشکل اقتصاد کشور حل می‌شود.

در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باید به این سمت برویم که بنیادی قوی در عرصه‌های مختلف (زیرساخت‌ها، آموزش، استعدادیابی، حمایت از تولیدات فاخر و...) داشته باشیم. بعضا فیلمی در سینما ساخته می‌شود با این نیت که در جشنواره بزرگ و بین‌المللی به نمایش درآید، حالا شما در نظر بگیرید از زمان تاسیس بنیاد بازی‌های رایانه‌ای چقدر بودجه برای آن گذاشتیم و چند تولید فاخر در قد و قامت جهانی تولید کرده‌ایم؟ و بعد می‌بینیم چه بسیار ایرانی‌هایی که در تیم تولید بازی‌های جهانی حضور فعال دارند. خب این برای ما جای تاسف دارد که چرا آنقدر راحت نیروهای فعال‌مان را از دست می‌دهیم. ما می‌توانستیم نیروهای‌مان را با تعریف پروژه‌های بین‌المللی، حمایت از استعدادشان و... در داخل ایران حفظ کنیم که نکردیم و الان حال مان در صنعت بازی خوب نیست.

علی‌رغم تمام مشکلات و معضلاتی که ذکر کردید، چه آینده‌ای را برای بازی‌های رایانه‌ای ایران در دنیا متصورید؟

به نظرم فضا رو به بهبود است و با احیای صنعت بازی و جوش و خروشی که بین بازی‌سازان اتفاق افتاده می‌توانیم تولیداتی داشته باشیم که بتواند فاصله ما را با صف اول دنیا کم کند. آینده بدی نداریم اگر بتوانیم خاصه در مبحث حفظ نیروهای انسانی اقدامات شایسته‌ای انجام دهیم.

نیازمند شرکت‌های بزرگ بازی‌ساز هستیم

محمد زهتابی
مدیرعامل استودیو پاییزان و بازی‌ساز

در سال‌های مختلف، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، عملکردهای متفاوتی در نحوه مدیریت داشته است و در سال‌های گذشته سیاست این‌گونه بوده که شرکت‌های قوی‌تری داشته باشیم که ماندگار باشند و به آنها کمک کنیم. اما گویا در دوران جدید رویکرد این است که بیشتر به تیم‌های کوچک‌تر و با توان مالی کمتر کمک کنیم اما در این ایام که حتی شرکت‌های بزرگ هم دچار مشکلات مالی و نیروی انسانی هستند، این رویکرد مناسبی به نظر نمی‌رسد.

اگر فقط سه شرکت خوب در حوزه بازی‌سازی داشته باشیم بهتر از این است که ۲۰ شرکت داشته باشیم که نتوانند محصول خوبی برای مخاطبان خود تولید کنند. در حال حاضر چند شرکت داریم که خوب کار می‌کنند و نیازی به حمایت مالی مستقیم ندارند و مشکل اینجاست که نمی‌توانند توسعه یافته و این توسعه پایدار را حفظ کنند و یکی از دلایلش هم نبود نیروی انسانی متخصص است. فکر می‌کنم یکی از وظایف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، جدی گرفتن بحث آموزش است که متاسفانه طی چهار سال گذشته در این حوزه موفق نبوده است، در حالی که پیشتر یک انستیتو با ساختمانی مجزا و تشکیلات منظم وجود داشت و درحال حاضر تبدیل به یک طبقه شده و تقریبا خروجی ملموسی از آنجا بیرون نمی‌آید.

فکر می‌کنم اولین ضعف سیاستگذاری بنیاد در اولویت‌هایش در حمایت‌های سیستماتیک از بازی‌سازان در قالب طرح ساختار حمایت همگرا این است که انستیتو و بحث آموزش در آن جایگاه بالایی ندارد. نکته دیگر این‌که بازی‌سازی چیزی است که نیازمند توسعه روابط خارجی و بین‌المللی است. این مساله در بنیادهای قبلی همیشه در اولویت بوده اما در بنیاد جدید چندان به این موضوع که نیازمند توسعه روابط بین‌الملل هستیم توجهی نمی‌شود، در حالی که در سال‌های گذشته بازی‌سازی‌های برتر در نمایشگاه‌های مختلف و ممتاز به طور جدی حضور داشتند اما در این زمینه بنیاد جدید خیلی همکاری نمی‌کند.

البته ساختار همگرا دستاوردهایی هم داشته و در عین حال می‌توانسته مفیدتر باشد اما اگر بخواهیم جامعه بازی‌سازی و تولید محصولات سرگرمی به نقطه‌ای برسد که درصد قابل توجهی از بازار ایران را در اختیار داشته باشد نیازمند حضور شرکت‌های بزرگی در این حوزه هستیم و باید اولویت و رویکرد اصلی را حمایت از شرکت‌های بزرگ قرار داد و طبیعتاً آنها نیز به تیم‌های کوچک‌تر کمک خواهند کرد.

نکته دیگری که باید به آن اشاره کرد بحث قوانین و ضرورت‌های تسهیل آن است. البته وضع قوانین در این حوزه تا حدودی سلیقه‌ای است و با تعویض گروه‌ها، نوع نگاه و تسهیلگری شرایط متفاوتی را رقم می‌زند. در ضمن بازی‌سازی حوزه‌ای موضوعی است و وضع قوانین به ناظر بستگی دارد، به‌ویژه در مسائلی که به مجوز مربوط است با نظر افراد تغییر پیدا می‌کند و قانونگذاری در این حوزه قدری مشکل است.

بازی موبایلی بابا شاه

اما در پایان باید به بحث گردش مالی به عنوان بخش مهمی از حوزه بازی‌سازی هم اشاره کرد. بخش بزرگی از بازار در ایران به‌ویژه بازار موبایل ساخته شده است و در حال حاضر با بازاری مواجه هستیم که گردش مالی قابل توجهی دارد. نکته مثبت در بازار بازی، قابلیت صادر کردن آن است. کشورهایی مانند لهستان، فنلاند، نروژ و کشورهایی که جمعیت کوچکی دارند یکی از مهم‌ترین صادراتشان سرگرمی و بازی است. دلیل مهم آن نیز وجود استعدادهایی است که در این کشورها وجود دارد. از قضا در ایران هم در این زمینه استعدادهای زیادی داریم اما متاسفانه روی آنها کار نکردیم و به آنها نگفتیم اصلا چنین حوزه‌ای وجود دارد و آنها نیز از سودده بودن این کسب و کار آگاهی لازم را ندارند، در حالی که یکی از توجیهات جدی در دورانی که با گران شدن دلار مواجه هستیم می‌تواند ساخت بازی‌هایی باشد که با هدف صادر کردن تولید می‌شوند.

فرصت‌های خوب بازی از دست رفت

امین شهیدی
مدیر استودیو بلک کیوب گیمز

به استناد دو دلیل محکم، سرمایه‌گذاری و توجه به حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور کافی نبوده است؛ یکی این‌که تولید بازی در سال‌های اخیر افزایش چندانی نداشته، دوم این‌که بازی رایانه‌ای به‌عنوان یک صنعت هنر درآمدزا در گفتمان عمومی کشور جایی داشته است و این در حالی است که چه بخواهیم چه نخواهیم خیلی از دهه هشتادی‌ها به‌خصوص در قشر متوسط رو به بالا مخاطب ویدئوگیم هستند؛ با کنسول، رایانه یا تلفن همراه.

هسته اصلی سرگرمی نسل نوجوان و جوان امروز بازی رایانه‌ای است اما هر روز تعداد زیادی از بازی‌سازها که یک دهه یا بیشتر سرمایه کشور بوده‌اند، مهاجرت می‌کنند و برای همیشه از کشور می‌روند و این در حالی است که این روزها بازی‌ها نه‌تنها یک پلتفرم سرگرمی تنهایی هستند بلکه فرصت سرگرمی جمعی را فراهم می‌کنند و افراد می‌توانند در متن بازی با هم گفت‌وگو کنند. این سرگرمی متفاوت است با سرگرمی‌های دیگر چرا که در بازی‌های رایانه‌ای، کاربر فاعل است؛ وقتی جریان بازی را شرح می‌دهد برعکس فیلم، کتاب و کارتون از ضمیر اول شخص استفاده می‌کند و در روند بازی کنش‌مند ظاهر می‌شود.

برای درک اهمیت صنعت بازی همین بس که بدانیم صنعت اول کشور انگلستان با آن پشتوانه تاریخی، ویدئوگیم است. درآمد ایسلند از بازی است. برای تولید بازی GTA نزدیک ۶۷۰ میلیون دلار هزینه شده اما همین بازی تا سال ۲۰۱۸ بیش از ۶ میلیارد دلار درآمد داشته است. صنعت گیم لهستان به جایی رسیده که رئیس جمهور این کشور به‌عنوان هدیه به رئیس جمهور آمریکا، بازی هدیه می‌دهد.

با این اوصاف تولید بازی در ایران با موانع جدی و اساسی روبه‌روست، مهم‌تر از هر چیز جای خالی بازی‌های رایانه‌ای در گفتمان رسمی کشور است. اگر توجهی به بازی‌های رایانه‌ای وجود داشته باشد سرمایه‌گذاری هم صورت خواهد گرفت و حامیانی وارد میدان خواهند شد، نیروی متخصص تربیت می‌شود و شاهد مهاجرت نیروی انسانی متخصص نخواهیم بود.

بازی‌سازی در درجه اول به نیروی انسانی نیاز دارد اما در کشورمان چه اقداماتی برای تربیت نیروی انسانی متخصص صورت گرفته است، آیا دانشگاه‌هایی در این زمینه تاسیس کرده‌ایم، آیا ارگان‌های مربوط مثل وزارت ارشاد، وزارت ارتباطات، وزارت آموزش و پرورش برای بازی، برنامه‌ریزی کرده‌اند یا بودجه‌ای به آن اختصاص داده‌اند؟ طراحان بازی در کشور ما محصول یک نظام جامع برنامه‌ریزی نیستند، آنها براساس علاقه شخصی به این سو آمده‌اند و به همین دلیل است که پیشرفت و توسعه‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای حاصل نشده است.

تفریحاتی مانند سینما، موسیقی، تلویزیون و کتاب چند درصد از زمان کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص می‌دهد و در عوض چند درصد از وقت آنها به ویدئوگیم اختصاص پیدا می‌کند؟ در چنین موقعیتی، فقط چند برنامه تلویزیونی به بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند و بس!

به‌عنوان کسی که مدتی مدیر بخش هنری انستیتوی ملی بازی‌سازی بودم، بیشتر از آن‌که با بچه‌ها در حال صحبت باشم، در حال مشاوره دادن به خانواده‌ها بودم. سؤال خانواده‌ها این بوده که آیا فرزندان‌شان که این همه زمان صرف بازی‌سازی می‌کنند، آینده‌ای خواهند داشت؟ مهم‌ترین دستاورد ما در حوزه بازی این بوده که تا سه چهار سال پیش باید ثابت می‌کردیم ویدئوگیم مواد مخدر نیست یا حتی می‌تواند فرهنگ‌ساز باشد و درآمدزایی کند و حالا فقط به قدری پیش رفته‌ایم که درباره ویدئوگیم هجمه سنگین منفی وجود ندارد. هر آنچه امروز در حوزه بازی به‌دست آورده‌ایم، حاصل تلاش افراد حقیقی، دانشجویان و شرکت‌های خصوصی است نه نتیجه سیاست‌های دولت و برنامه‌ریزی‌های کلان.

تصور کنید در چنین اوضاع بی‌سامانی، یک گروه بازی‌ساز شکل گرفته باشد و به جای مهاجرت در کشور مانده و به کمک منابع محدود، دانش‌اش را تکمیل کرده و بدون هیچ حمایتی جلو رفته باشد. این گروه کارش را که آغاز می‌کند تازه به انواع موانع برخورد می‌کند که فیلترینگ و تحریم مهم‌ترین آنهاست.

می‌شود از مسؤولان خواست که درباره ویدئوگیم سیاستگذاری کنند اما درباره رفع فیلترینگ و تحریم دست‌مان به جایی نمی‌رسد. تنها چاره کار استفاده از فیلترشکن است که اعتمادی به آن نیست به‌خصوص بعد از طرح صیانت!

ویدئوگیم در واقع یک محصول بین‌المللی است. دست‌کم برای کنسول و کامپیوترهای شخصی نیاز به بازارهای بین‌المللی داریم. بازی‌ساز برای دسترسی به بازار مجبور است با ناشر بین‌المللی همکاری کند و این دقیقا جایی است که با تحریم رخ در رخ می‌شود. در درجه اول تحریم مانع دسترسی به نرم‌افزارهای مورد نظر برای تولید بازی است، از نرم‌افزارهای کنترل پروژه تا نرم‌افزارهای ارتباط گروه‌های ویدئو گیمینگ تا حدی که برخی از این نرم‌افزارها دسترسی از ایران را برای همیشه بسته‌اند. دو نرم‌افزار اصلی که در ایران با آنها بازی می‌سازند و در جهان هم بسیار پر کاربرد هستند، در ایران تحریم‌اند. در نتیجه باید از فیلترشکن‌هایی استفاده کنیم که از فیلترینگ تحریم‌ها عبور کنند.

در مرحله بعد برای نوشتن قراردادهای با ناشران بین‌المللی همکاری مشکل پیدا می‌کنیم چون تحریم‌های سختگیرانه‌ای در این زمینه وجود دارد و کاری از دست بازی‌ساز ساخته نیست مگر این‌که دوست یا آشنایی در خارج از کشور پیدا کند که شرکتی داشته باشد و بتواند کارهای حقوقی و مالی را از طریق این شرکت انجام بدهد یا این‌که در خارج از کشور شرکت تاسیس کند که اگر توان چنین کاری را داشته باشد احتمالا قدم بعدی مهاجرت خواهد بود.

برخی از ما کار با شرکت‌های بزرگ خارجی را انتخاب کرده‌اند و به کمک پلتفرم‌های مالی در ایران، در شرایط خاص می‌توانند دستمزدشان را دریافت کنند اما اگر به هر دلیل اینترنت برای مدتی قطع شود، ممکن است ادامه همکاری و دریافت حقوق و دستمزد مختل شود.

بازی سفیر عشق

این موارد فقط درباره امنیت شغلی و روانی نیست بلکه اساس و پایه کسب و کار در حوزه بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود که با موانع متعدد روبه‌روست در حالی که برای رونق این بازار فرصت‌های ویژه‌ای پیش روی ماست:

اول این‌که اختلاف بین قیمت دلار و ریال فرصت مغتنمی است برای فراهم کردن زیرساخت صادرات ویدئوگیم. دوم این‌که شیوع ویروس کرونا فرصت همکاری به صورت آنلاین را با شرکت‌های خارجی و ارزآوری را فراهم کرده، برخی از بازی‌سازها موفق شدند این کار را بکنند و توانستند کسب تجربه عالی برای صنعت گیم کشورمان داشته باشند اما این فرصت ممکن است از دست برود ولی هنوز امکان استفاده از بازار ایجاد شده در دوران قرنطینه وجود دارد چرا که جمع زیادی به بازی‌های یارانه‌ای علاقه‌مند شده و در زمانه شیوع ویروس کرونا به جمع کاربران بازی‌های رایانه‌ای پیوسته‌اند.

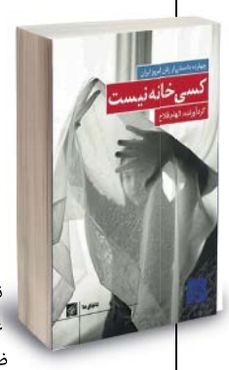
فرصت‌های ارزآوری و توسعه کسب‌وکارهای مرتبط با ویدئوگیم و بازی‌های رایانه‌ای دارد از بین می‌رود در حالی که نهادی مانند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به جای حمایت از بازی‌سازان، سال گذشته چالش‌های جدی ایجاد کرد و چیزی حدود ۲۰۰ بازی فیلتر شد. شاید پیش از این از بنیاد توقعاتی داشتیم؛ از جمله حمایت از بازی‌سازان، فرهنگسازی و انتقال حرف و نظر بازی‌سازان به سیاستگذاران کشور به منظور ایجاد گفتمان مذکور اما بعد از اتفاق پارسال حالا دیگر ترجیح می‌دهیم، بنیاد هیچ کاری نکند.

اگر توجهی به بازی‌های رایانه‌ای وجود داشته باشد سرمایه‌گذاری هم صورت خواهد گرفت و حامیانی وارد میدان خواهند شد، نیروی متخصص تربیت می‌شود و شاهد مهاجرت نیروی انسانی متخصص نخواهیم بود

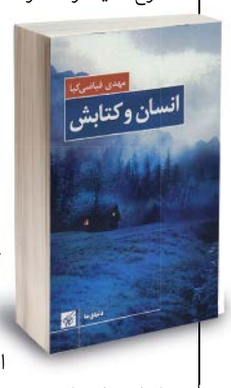
روی قفسه

کوچه‌خوانی در عصرهای زمستانی

سه کتاب تازه از انتشارات کتاب کوچه روانه بازار شده به نام‌های «کسی خانه نیست» مجموعه داستان‌هایی با گردآوری الهام فلاح، «انسان و کتابش» اثر مهدی فیاضی‌کیا و «درآمدی نو بر کتاب گویا» از مریم چهرقانی.



«کسی خانه نیست» مجموعه‌ای است از ۱۴ داستان کوتاه از زنان امروز ایران از جمله فرشته و افسانه احمدی، تکتم توسلی، آتوسا زرنگارزاده شیرازی، مریم سمیع‌زادگان، ساناز زمانی، ناهید طباطبایی، عالیه عطایی، الهامه کاغذچی، ضحی کاظمی، فرشته نوبخت، شیوا مقانلو و مهسا ملک‌مرزبان. در بخشی از مقدمه این کتاب به قلم الهام فلاح ذکر شده: نویسندگان این مجموعه منتخبی از زنان نویسنده معاصر هستند که به جهت کیفی و کمی از چهره‌های شناخته‌شده داستان امروز ایران به حساب می‌آیند. تنوع و گوناگونی نویسندگان مجموعه حاضر، چه از لحاظ کسوت و رده سنی و چه از لحاظ گوناگونی و تنوع تجارب زیسته و مهارت‌های نویسندگی باعث می‌شود مجموعه‌ای چند رنگ از همه نوع سلیقه و نگاه و قلم مهیا شود.



انسان و کتابش، داستان بلندی است به قلم مهدی فیاضی‌کیا که هم می‌نویسد، هم ترجمه می‌کند، هم کارگردانی کرده است. از جمله کتاب‌های فیاضی‌کیا می‌توان به «مردگان» و «یک گزارش شتاب‌زده» اشاره کرد. از جمله کتاب‌هایی که ترجمه کرده، می‌شود «جاهای تاریک»، «چیزهای تیز» و «میراث جاسوسان» را نام برد. او همچنین کارگردانی فیلم «من مرگ می‌شوم» را در کارنامه دارد.

عناوین آثار مهدی فیاضی‌کیا کم و بیش گویای سلیقه اوست و نیز اشاره‌ای دارد به موضوعات مورد علاقه این نویسنده. در خلاصه داستان کتاب تازه او یعنی انسان و کتابش آمده است: مردی در دفتر اداره‌اش با جسدی مواجه می‌شود که قدمتش به چهارهزار و ششصد سال پیش می‌رسد. مرد زندگی زناشویی‌اش دچار مسائلی است. از طرف دیگر، دانشجویی شیفته استادش می‌شود. تمام اینها در خیال مرد آنقدر با هم پیوند می‌خورد تا یک داستان بسازد. داستانی که در بخشی از آن آمده است: «خیال می‌کنم داخل یک قصه هستم. قصه‌ای که نویسنده دیوانه و بیماری نوشته. درست مثل خودم؛ مردی که باید از نوعی ناهنجاری در روح و روان رنج برده باشد یا نوعی نقص جسمی را، نوعی عقده را، حقارتی را جار کند به شکل کلام. این باید همان باشد. قصه یک نویسنده دیوانه.»

«درآمدی نو بر کتاب گویا» که مریم چهرقانی با همکاری مصطفی آهنگر آن را نگاشته، کتابی است درباره تغییراتی که در عادات و سلایق کتابخوان‌ها ایجاد شده و شرح کتاب گویا به عنوان پیشنهاد تازه فناوری به علاقه‌مندان کتاب و ادبیات.

این کتاب با مقدمه ناصر فکوهی منتشر شده که انسان‌شناس، نویسنده و مترجم و نیز استاد گروه انسان‌شناسی دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران است. فکوهی در بخشی از مقدمه نوشته است: اگر کتابی نباشد، نه خوانشی کاغذی وجود خواهد داشت و نه خوانشی از خلال صدا، بنابراین نباید این دو شکل مصرف را با یکدیگر اشتباه گرفت. امروز شاهد آن هستیم که در ادبیات، داستان‌های کوتاه و مینیمال جایگزین رمان‌های طولانی قرن نوزدهمی می‌شوند. این به آن معنا نیست که دیگر نمی‌توان رمان نوشت اما باید فرهنگ را دارای انعطافی کرد که بتواند از تفکر محافظه‌کارانه، فاصله گرفته و برای نوآوری و حتی آوانگاردیسم ولو در شکل تجربی‌اش آمادگی داشته و از آنها استقبال کند و کتاب‌های صوتی راهی بر این کار است.