

فیلم کوتاه «**کَت وُمَن**» به کارگردانی هادی شبیبانی و تهیه‌کنندگی هادی شبیبانی و کمپانی راویندر داکا تله‌فیلمز به چهل و دومین جشنواره گراسیموف روسیه، سی و پنجمین جشنواره اکس گراند آلمان و بیست و یکمین دوره جشنواره ماکما ایتالیا راه یافت. فیلم کوتا «کَت وُمَن» به کارگردانی هادی شبیبانی به‌عنوان تنها نماینده انجمن سینمای جوانان ایران در بخش مسابقه

## «کَت وُمَن» در جشنواره‌های جهانی

هادی شبیبانی، کارگردان فیلم کَت وُمَن

هادی شبیبانی، کارگردان فیلم کَت وُمَن، در جشنواره بین‌المللی فیلم کوتاه تهران، ۱۳۹۱

که به دلیل اشاعه همجنس‌بازی در یکی از قسمت‌های خود در کشورهایی مثل عربستان، کویت، امارات، مالزی و... ممنوع اعلام‌شده‌است.

حتی موسسه «یک میلیون مادر» کمپینی را برای تحریم این انیمیشن به راه انداخته و هزاران مادر آمریکایی به این کمپین پیوسته و خواستار جلوگیری ازپخش این انیمیشن و تحریم آن شده‌اند.این درحالی‌است‌که درکشور مابه‌راحتی این کارتون در دسترس است. «پیاپیگ» نیز از دیگر کارتون‌های محبوب ویژه کودکان است که همجنس‌بازی را ترویج می‌دهد. بنی در یکی از قسمت‌های این کارتون در مورد خانواده‌اش این‌گونه توضیح می‌دهد: «من با مادرم و آن یکی مادرم زندگی می‌کنیم. یک مامان دکتر است و مامان دیگر اسپاگتی درست می‌کند.» گونه‌های دیگری از کارتون‌های جذاب کودکان امروز کشور، مثل حمله به تایتان، شهر شریر، مهمانی جنازه‌ها، انگل، سرزمین عجایب مرد مرده، سایکو پاس و... به دلیل محتوای خشن و آزاردهنده، رفتار و گفتار توهین‌آمیز، نشان‌دادن رفتار ضداجتماعی، تلاش برای راه‌های آسان جهت دستیابی به منافع اجتماعی از طریق جادو، قدرت ماورای طبیعی، بزهکاری و... گرچه در برخی کشورها ممنوع هستند اما در ایران به‌راحتی با دوبله فارسی در دسترسند.

### گیم‌های خشونت‌ساز

طبق آخرین آمار پیمایش بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، حدود ۳۳ میلیون بازیکن بازی‌های رایانه‌ای با متوسط سن ۲۲سال فعال هستند که این افراد روزانه بیش از یک ساعت ونیم، وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. این آمار نشان می‌دهد بازی‌های رایانه‌ای یکی از پرمخاطب‌ترین رسانه‌های حال حاضر در کشور هستند. آمار نفوذی که شاید هنوز برای عموم قابل تامل نباشد اما مطمئناً برای برنامه‌ریزان و کارگردانان جنگ رسانه‌ای امروز مهم و مورد اعتناست، چراکه بازی‌های رایانه‌ای فقط برای سرگرمی نیستند و رسالت انتقال غیرمستقیم یک پیام یا ایده را نیز برعهده دارند. لذا بازی‌های رایانه‌ای را نیز به‌مثابه کارتون‌ها، صرفاً نباید پدیده‌ای برای سرگرمی کودکان و نوجوانان دانست.

از اولویت هاست؛ موضوعی که به نظر می‌رسد در یک‌سال اخیر چندان که باید، به آن توجه نشده‌است. نمونه آن نظارت نداشتن بر دو کانال ارتباطی مهم کودکان یعنی انیمیشن‌ها و بازی‌های دیجیتال است.

### انیمیشن‌ها را در یادیم

انیمیشن، اصلی‌ترین منبع سرگرمی و تفریح کودکان و نوجوانان و در عین حال مهم‌ترین رسانه انتقال پیام به این گروه اجتماعی محسوب می‌شود. شخصیت‌های ساده و دوست‌داشتنی دنیای کارتون برای مخاطبان کودک و نوجوانان به آسانی به عنوان الگو پذیرفته می‌شوند و کودکان سعی می‌کنند از رفتارها و برخورد های آنان تقلید کنند. به عقیده مایا گوتر، پژوهشگر تلویزیون خیال به سبب ارتباطی که با خلاقیت دارد، سرمایه‌ای در کودک است که نیاز به پرورش و رشد دارد. چنین فعالیت‌های ذهنی خیالپردازانه‌ای به ویژه از آن جهت برای کودکان حائز اهمیت‌است‌که برای آنها امکانی را برای شبیه‌سازی و روبه‌رو شدن با آنچه در واقعیت رخ می‌دهد، به وجود می‌آورند. در نتیجه با کمک خیال، کودکان قادر خواهند بود برداشت‌های فردی خود از جهان و دورنمای آینده‌شان را گسترش دهند.

وجود همین قابلیت‌های مهم، سبب شده تا امروزه بحث نفوذ ارش‌ها از طریق انیمیشن‌ها به عنوان یکی از دغدغه‌های مهم دولت‌ها و خانواده‌ها شناخته شود. موضوعی که به نظر می‌رسد آن گونه که باید در کشور مورد توجه قرار نمی‌گیرند و برخی پلنفرم‌ها بدون نظارت اقدام به انتشار کارتون‌هایی می‌کنند که حتی برخی آنها در کشورهای دیگر ممنوع است.

انیمیشن Light year نمونه‌ای از این آثار است؛ انیمیشنی

حضور دارد. «کَت وُمَن» اولین فیلم کوتاه هادی شبیبانی پیش از حضور در بخش رقابتی این سه جشنواره معتبر، از جشنواره فیفاک تونس، جایزه بهترین فیلم داستانی را از قدیمی‌ترین جشنواره آفریقا کسب کرده و در بیست و دومین دوره جشنواره فیلم جهان زنان در برلین و بیستمین دوره جشنواره مولیزه ایتالیا و جشنواره فریلم کوزوو نیز به نمایش درآمده‌است. شبیبانی، سال ۲۰۱۹ در دوره آموزشی آکادمی فیلم آسیا شهر

هادی شبیبانی، کارگردان فیلم کَت وُمَن، در جشنواره بین‌المللی فیلم کوتاه تهران، ۱۳۹۱

تلغن همراه و رایانه به دلیل پایین بودن وسع مالی بسیاری از خانواده‌ها و از همه مهم‌تر استفاده افسارگسیخته از فیلترشکن‌ها در کشور، حرکت کودکان ونوجوانان را در جاده دوزدن محدودیت‌ها آسان کرده است و همین مسأله وظیفه خانواده‌ها را حتی فراتر از وظایف دولت و بیش از پیش افزایش می‌دهد. متأسفانه ناتوانایی در کنترل کودکان ونوجوانان در فضای مجازی به دلیل نبود آگاهی‌های لازم درباره این فضا، به یک دغدغه مشترک بین بسیاری از خانواده‌های ایرانی تبدیل شده؛ تا آنجا که آنها را به ورطه افراط و تفریط کشانده است. عده‌ای فرزندان خود را به‌طور کامل از این فضا دور می‌سازند و برخی نیز بدون هیچ کنترلی کودکان را در این فضا رها کرده‌اند. ارتقای سواد رسانه‌ای در کنار نظارت دولت بر خانواده‌ها دو مقوله‌ای است که بی‌شک نباید به‌راحتی از کنار آنها گذشت. سواد رسانه‌ای در حقیقت دانش تفسیر محتوای رسانه‌هاست که موجب می‌شود مخاطب در استفاده از پیام‌ها مسئولیت بیشتر احساس کند و دقت نظر داشته باشد. امروزه لازم است تا به انحای مختلف خانواده‌ها را با عملکرد رسانه‌ها و نحوه برخورد با آنها آشنا کرد. پدر و مادرها باید بدانند که در راس هرم حفاظت از فرزندان آنها قرار دارند و لازم است که اطلاعات جامعی از هر رسانه‌ای که فرزندان با آن ارتباط دارند داشته باشند. آنها باید بدانند زمان استفاده والدین از فضای مجازی در میزان استفاده کودکان از این وسایل نقش دارد. آنها باید بدانند بخشی از ارتباط فرزندان با محتوا به‌دلیل داشتن گوشی مشترک اغلب فرزندان با پدران و مادران شان، به نوع رفتار پدرومادر در شبکه‌های اجتماعی برمی‌گردد چراکه الگوریتم‌های شبکه‌های اجتماعی مانند اینستاگرام، عمدتاً پست‌هایی مشابه با پست‌های مشاهده‌شده را به مخاطب پیشنهاد می‌دهند. پدر و مادرها باید بدانند که زمان و میزان استفاده و نوع محتوایی که فرزندان استفاده می‌کنند تحت کنترل آنهاست و... .

لذا سواد رسانه‌ای مهم‌ترین ابزاری است که خانواده‌های امروز باید به آن تجهیز شوند. فراموش نکنیم در آمریکا، اگر والدین به کودک خود دسترسی غیرمجاز در فضای مجازی بدهند، دولت فدرال امکان سلب حضانت فرزند آنها را خواهد داشت. بسیاری از کاربران آمریکایی پیش از استفاده از فضای وب باید چهره‌نگاری شوند. این امر به‌خصوص در مورد کودکان و نوجوانان با جدیت بیشتری دنبال می‌شود.



بوسان کره جنوبی پذیرفته و علاوه بر تجربه تولید فیلم در بوسان یا نگارش فیلمنامه «کلکسیون خوشبختی» منتخب مسابقه پیچینگ آسیا پاسیفیک شده است. همچنین در سال ۲۰۲۲ به‌عنوان اولین و تنها نماینده ایران، بورسیه اقامتی انجمن بین‌المللی تدوینگران فیلم را دریافت کرد. در خلاصه داستان فیلم «کَت وُمَن» آمده است: «کَت وُمَن» آن قدر ضعیف شده که دیگر نمی‌تواند کسی را نجات دهد./ ایلنا



## ترویج همجنس‌بازی در یک انیمیشن پرمخاطب

این روزها با توجه به موضوع فرزندآوری در کشور، برخی رسانه‌ها و پلنفرم‌ها تلاش می‌کنند آثاری مناسب با این موضوع پیدا کنند، اما این مدیران همه ابعاد یک انیمیشن تولید شده در آن سوی مرزها را در نظر نمی‌گیرند.

این روزها سریال انیمیشنی «خانواده لاد» که در ایران با عناوینی چون «خانواده سلوغ پلوغ» یا «پر سر و صدا» به صورت گسترده در پلنفرم‌های مثل آپارات، نماوا، تماشا و ... قابل دسترسی است. این انیمه که یک خانواده پرجمعیت را با ۱۱ کودک نشان می‌دهد اگرچه در نگاه نخست مروج ازدیاد جمعیت است اما در لایه زیرین خود یک نوع زندگی آمریکایی را ترویج می‌دهد. این کارتون که یکی از جدیدترین انیمیشن‌های ترجمه شده در ایران در حوزه کودک و نوجوان و محصول سال ۲۰۲۱ از شرکت نتفلیکس است داستانش درباره پسرک موسفید و بانمکی به نام لینکلن و ۱۰ خواهرش همراه پدرومادرشان در یک خانه نسبتاً کوچک زندگی می‌کنند. هرکدام از دختران خانواده یک استعداد خاص و منحصر به فرد دارند و لینکلن شخصیت اصلی و تنها پسر خانواده، عادی‌ترین فرد خانواده محسوب می‌شود.

سریال در اولین ماه پخش خود به برترین سریال انیمیشنی کودک در تلویزیون آمریکا تبدیل شد و خیلی زود هم عرصه جهان را در نورددید. نوع نگاه لینکلن به زندگی، عدم تلاش برای دیده شدن برخلاف خواهرانش که هر کدام در یک حوزه قهرمان و مدال آورند، تلاش و جدیت او برای کمک به مردم و از همه آنها مهم‌تر پشتکار و جدیتش باعث شده در نگاه اول این انیمیشن را به چشم یک برنامه آموزشی و سرگرم‌کننده برای کودکان نگاه کرد که مفاهیم رقابت خواهر و برادر، حمایت از نزدیک‌ترین افراد و اتحاد خانوادگی را به خوبی به کودکان یاد می‌دهد.

اما نکته حائز اهمیت در این انیمیشن هم وجود دوست سیاهپوست لینکلن است. او فرزندخوانده دومرد همجنس‌با‌زاست که آنها در قسمت‌های زیادی از این انیمیشن دیده می‌شوند. حتی در یک قسمت کلاید مک براید فکر می‌کند خانواده‌اش قرار است بچه‌دار شوند و وقتی موضوع را با آنها مطرح می‌کند آنها یک بچه گریه به او می‌دهند.

نگاه زیرپوستی دست‌اندرکاران سریال خانواده لاد به پدید همجنس‌بازی در این انیمیشن جذاب و خطی با خلق وصله ناچوری به نام پدرهای کلاید قابل تامل است، چون بی‌شک در ناخودآگاه ذهن جست‌وجوگر و کنجکاو کودک ماندگار خواهد شد.

از سوی دیگر، آرامان لینکلن داشتن خانواده کم جمعیت کلاید مک براید است. زیرا او تنهاست و پدر و مادرش وقت زیادی را صرف او می‌کند. اما نکته دیگر منفی این مجموعه، همین شخصیت کلاید مک براید است. او دوست لینکلن است و همیشه در خانه آنها وقت می‌گذراند. اما این وقت‌گذرانی بیشتر برای خواهران لینکلن است. او به تنهایی عاشق تمامی خواهران دوستش است و در هر فرصتی از ابراز علاقه به خانواده استفاده می‌کند.

تاکید این سریال انیمه به مصرف‌گرایی توسط خواهران لینکلن یکی دیگر از مواردی است که در هر قسمت از این مجموعه به آن پرداخته می‌شود که این اثر را برای مخاطب ایرانی نامناسب می‌کند. اما این روزها شاهد هستیم این اثر بین نسل خردسال و کودک به شکل گسترده دیده می‌شود.

### ایجاد زیست دوگانه

بدون شک یکی از غول‌های دنیای بازی‌های ویدئویی کمپانی Rockstar است که سال ۱۹۹۸ در نیویورک بنا شد. از بزرگ‌ترین دلایل پیشرفت این شرکت انقلاب آن در سبک بازی‌های open world بود که به معنای جهان باز شناخته می‌شود. در این سبک از بازی، بازیکن بیشترین آزادی را تجربه می‌کند. در واقع منظور از جهان باز یعنی این‌که شما توانایی تجربه یک زندگی واقعی را در یک بازی خواهید داشت؛ مانند زندگی کردن در یک کشور، انتخاب لباس، خوردن غذا، ورزش کردن و انجام هر عمل دیگری که می‌توانید فکر می‌کنید.

بازی‌هایی همچون جنگجویان، شکار انسان، مکس پین، گِردن کلفت (bully)، سرقت بزرگ خودروRed Dead، Grand Theft Auto)، Red Redemption و... از جمله معروف‌ترین آثار این غول بازی‌های ویدئویی است که عمده آنها به ترویج خشونت می‌پردازد. در این‌گونه آثار، فرد در یک فضای هیجانی و احساسی با رها تکرار می‌کند که

چطور از جاقو و اسلحه استفاده کند، چطور در درگیری‌های خیابانی زد و خورد کند، چطور با پلیس درگیر شود و چطور باند تبهکاری ایجاد کند. این موضوعات در بازی‌های آنلاین وضعیت وخیم‌تری دارد که باید به آنها توجه شود. شرکت راک استار برای تولید این بازی‌ها هزینه‌های بسیار هنگفتی می‌پردازد؛ برای نمونه یک نسخه از بازی GTA رقمی حدود ۴۵ میلیون دلار چیزی بیش از کل بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ایران در یک سال هزینه می‌کند.

نتیجه این هزینه، تولید یکی از مخاطب‌پسندترین بازی‌های رایانه‌ای است که در تمام جهان نفوذ می‌کند. جالب آن‌که در بیشتر نسخه‌های این بازی، بازیکنان در قالب آواتاری که خلافاً و جزو طبقه پایین دست جامعه است حلول می‌کنند که باید مأموریت‌های مختلفی مانند سرقت اتومبیل، دزدی از خانه‌ها، کشتار دیگر اوباشان و تصرف محله آنها، درگیری با پلیس و تجاوز جنسی به زنان در حال عبور از خیابان را انجام دهند تا به ثروت و قدرت ایده‌آل برسند. مجموعه‌های مختلف بازی سرقت بزرگ اتومبیل جزو پرفروش‌ترین بازی‌های دیجیتال در سراسر دنیا بوده است، به گونه‌ای که تمام نسخه‌های این بازی بیش از ۲۲۵ میلیون نسخه در آمریکا و انگلستان فروش داشته است. یکی از پرفروش‌ترین نسخه‌های این بازی، «سرقت بزرگ اتومبیل: سان آندریاس» است که تا قبل از شروع سال ۲۰۱۸ بیش از ۴۳ میلیون نسخه در سراسر دنیا فروش داشته است.

بازی‌های ویدئویی با محتوای نامناسب برای کودکان

## انتشار نماآهنگ «عطر پرچم»

همزمان با آغاز جام جهانی فوتبال ۲۰۲۲ قطر، نماآهنگ «عطر پرچم» از سوی دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی انتشار یافت. این نماآهنگ به سفارش دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی و با همکاری مرکز شعر و موسیقی حوزه هنری تولید و منتشر شدو است. این نماآهنگ با ترانه‌ای از میلاد عرفان‌پور و با صدای ستار سهرابی در استودیو پرواک به مرحله تولید و انتشار رسیده است و آن طور که از شنیده‌ها برمی‌آید شور و هیجان بسیاری بر آن حاکم است و صلح، دوستی و عشق را در کنار هیجان‌نا بسیار نوید می‌دهد.

# جام جم

## فرهنگ

یکشنبه ۲۹ آبان ۱۴۰۱ شماره ۶۳۶۰

### روی دیوار

نگاهی به بازنشر گزارش «جام‌جم»

در رسانه‌های اصلاحات

## مسئولیت اجتماعی رسانه را فراموش نکنیم

پنجشنبه گذشته روزنامه جام‌جم در مسیر فرهنگ‌سازی و ارتقای سواد رسانه‌ای به مخاطبان، گزارشی با عنوان بهترین روش جداکردن دوغ و دوشاب دنیای مجازی «سلب‌ریتی‌های

سخیف، بدون روتوش» را در صفحه ۸ و ۹ خود منتشر کرد. در این گزارش تحلیلی ضمن تعریف سواد رسانه‌ای به‌عنوان توانایی و آرس‌ی و تحلیل پیام‌هایی که روزانه به ما اطلاع می‌دهند، سرگرم می‌کنند و می‌فروشند، هدف از آن را دسترسی به رسانه‌ها به‌عنوان ابزارهای درک جامعه برای مشارکت مردمی و ارتقای مهارت‌های تحلیل انتقادی پیام‌های رسانه‌ای، همچنین ترغیب افراد برای ایجاد متون رسانه‌ای، خلاقیت و تعامل در حوزه‌های مختلف ارتباطات رسانه‌ای و گسترش ارزیابی انتقادی پیام‌ها به‌منظور تقویت فعالت‌ه توانایی‌های افراد و کاربران عنوان می‌کند.

با این توضیح، نویسنده با اذعان بر این‌که سلب‌ریتی‌ها نقش مؤثری در انسجام اجتماعی، امیدبخشی، عبور از بحران، نظم عمومی یا بسیج عمومی دارند، آنها به‌راحتی بر افکار مسلط می‌شوند و آنها را هدایت می‌کنند و با بهره‌گیری از مسئولیت اجتماعی که به آنها واگذار شده، ذهن مردم جامعه را سمت‌وسوی صحیح در راستای نظام فرهنگی کشور خود می‌دهند، با بیان این‌که برخی سلب‌ریتی‌ها در مسیر دیده‌شدن فارغ از این‌که در موضوعی تخصص دارند یا خیر، درخصوص آنها اظهارنظر می‌کنند، آنها را سلب‌ریتی‌های سخیف خواند؛

«... امروزه این افراد در صفحات مجازی خود تجویز دارو می‌کنند، در امور دستگاه قضایی و احکام دادگاه‌ها کمپین به راه می‌اندازند، خطوط هوایی را تحریم می‌کنند، سگ‌گردانی را رواج می‌دهند، در محیط زیست، سیاست، ورزش و اقتصاد دخالت دارند، قمار را ترویج می‌کنند، مواضع شریعت را تضعیف می‌کنند، بدون توجه به اخبار واقعی، دامن در تضعیف امکانات و نخبگان کشور عمل می‌کنند و حتی در شرایط بحرانی به‌جای هلال احمر از مردم پول جمع‌آوری می‌کنند؛ موضوعی که نه تنها کمک‌کننده نیست، بلکه به جرأت باید اذعان کرد که روحیه و اعتمادبه‌نفس جامعه را به‌شدت تحت‌تاثیر قرار داده‌است...».

این یادداشت گرچه با استقبال مخاطبان و رسانه‌ها روبه‌رو شد و برخی از آنها به انحای مختلف در انتشار آن همت گماردند اما رسانه‌هایی هم بودند که مغرضانه این مطلب را تفسیر و با سوءاستفاده از فضای متهلب جامعه، تلاش کردند این گزارش را به حوادث اخیر مرتبط سازند و سوزه جدید راه بیندازند.

اعتمادآل‌این و پایگاه خبری آفتاب ازجمله رسانه‌هایی بودند که انصاف را در این تحلیل رعایت نکردند.

این دو رسانه بدون توجه به فحوائی گزارش، با تیتیر «روزنامه جام‌جم هنرمندان و ورزشکاران حامی اعتراضات را «سلب‌ریتی‌های سخیف» خواند؛ بازپچه آنها نشویم»، در چند پاراگراف تلاش کردند مفهوم سلب‌ریتی سخیف را به کل سلب‌ریتی‌های جامعه تعمیم دهند. درحالی‌که اشاره ما در این گزارش به بخش محدودی از سلب‌ریتی‌ها بود. ایسران‌رین نیز در شرح این گزارش عنوان «حمله تند جام جم به ترانه، مدبری ۳۰ میلیاردی، ارزنگ، شبنم، بهاره/ سلب‌ریتی‌های سخیف» را انتخاب کرد و بدون توجه به هدف نویسنده نوشت: «روزنامه جام‌جم در مطلبی دو صفحه‌ای و بلند با تیتیر «سلب‌ریتی‌های سخیف، بدون روتوش» به نقد سلب‌ریتی‌های سخیف» و آنها را مصداق سخیف دانسته است.» بی‌شک باید بپذیریم این‌گونه برخورد‌ها از سوی رسانه‌های رسمی و حرفه‌ای به‌عنوان مراجع اصلی اطلاع‌رسانی در جامعه توقع چنین برخورد‌های زرد و سخیفی نمی‌رود. بیاییم در مسیر خدمتگزاری به مخاطب، مسئولیت اجتماعی مان را فراموش نکنیم....

### قاب



### نقاشی

## حراج نقاشی رمان پرفروش کودکان

یکی از نقاشی‌هایی که توسط «ای.اچ. شپرد»

تصویرگر انگلیسی برای رمان «باد در درختان بید» خلق شده و اخیراً در یک خانه روستایی کشف شده است به‌زودی در یک حراجی به فروش گذاشته می‌شود. «شپرد» این نقاشی را با استفاده از مداد و جوهر طراحی کرده و

در آن «آقای تاد» حین پایین آمدن از پله‌ها و سه نفر از شخصیت‌های داستان در پایین پلکان به تصویر کشیده شده است. تصویرگر این نقاشی در حاشیه‌های آن دستورالعمل و توصیه‌هایی را برای جایگز کتاب نوشته است. این نقاشی به مدت ۶۹ سال در مجموعه خصوصی مالک کنونی آن نگهداری شده‌است و اخیراً در حالی کشف شد که در دیوار یک خانه روستایی آویخته شده بود. این نقاشی در هفتم دسامبر به ارزش تخمینی ۸ تا ۱۲ هزار پوند به مزایده گذاشته می‌شود. سال ۲۰۱۸، یکی از طراحی‌های مربوط به داستان «پو خرسه» که توسط «ای.اچ. شپرد» خلق شده است به قیمت ۴۳۰ هزار پوند فروخته شد و رکورد جدیدی را در فروش نقاشی یک کتاب به ثبت رساند./ ایسنا



### جایزه

## یک جایزه برای نویسنده مطرح کتاب کودک

هیات داوران جایزه ادبی «بیلی جیفورد» «کانرین راندل» را برای نگارش کتابی درباره «جان دان» شاعر انگلیسی به‌عنوان برنده جایزه ۵۰ هزار پوندی مختص کتاب‌های غیرداستانی معرفی کردند.

راندل که بیشتر برای نگارش رمان‌های حوزه کودک ونوجوان شناخته می‌شود، اعلام کرده است نگارش کتاب «فرایی نهایت: تغییرات جان دان» ۱۰ سال زمان برده است. راندل در این کتاب به زندگی جان دان پرداخته است که علاوه بر شاعر، به‌عنوان وکیل، دربان‌ورد و کشیش نیز فعالیت داشته است. این نویسنده حین دریافت جایزه اعلام کرد، مبلغ نقدی آن را بین خیریه‌های امور پناهجویان و خیریه‌های فعال در حوزه مقابله با تغییرات اقلیمی تقسیم خواهد کرد. راندل بیشتر در سال ۲۰۱۳ برای نگارش کتاب «پام‌نشینان» برنده جایزه کتاب کودک «واتر استونز» شد و برای رمان «جست‌وجوگر» نیز به‌عنوان برگزیده کتاب کودک کاستا انتخاب شد. جایزه ۵۰ هزار پوندی بیلی جیفورد که معتبرترین جایزه ادبی بریتانیا برای آثار غیرداستانی محسوب می‌شود، کتاب‌هایی با تمام موضوعات غیرداستانی، از تاریخ و طبیعت گرفته تا زندگی‌نامه و خاطرات را در برمی‌گیرد و تا چند سال پیش با نام «ساموئل جانسون» شناخته می‌شد./ ایسنا