

جهاد تبیین با این آثار فرهنگی

بازی‌های رایانه‌ای از حیث مقایسه با رسانه‌های هنری دیگر، ویژگی‌هایی دارند که باعث شده در نوک هرم تأثیرگذاری رسانه‌های باشند. در واقع بازی‌های رایانه‌ای یکی از کارآمدترین رسانه‌ها جهت اثرگذاری و شکل‌دهی افکار عمومی و همراه کردن ذهن مخاطبین، به خصوص کودکان و نوجوانان به عنوان مخاطبان اصلی، با اهداف نظام‌های سلطه است.

اگر جنگ نرم را تصرف ذهن و فکر بدانیم، غرب سعی دارد با به‌کارگیری قابلیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای، آذهنان کودکان، نوجوانان و جوانان را تصرف کند.

آنچه واضح به نظر می‌رسد این موضوع است که بخش زیادی از کاربرد بازی‌های رایانه‌ای برای غرب کارکردهای فرهنگی دارد. جهان این بازی‌ها مملو از موجودات مخوف و خرافی مانند جادوگران، اشباح و ارواح خبیثه است و موضوعات مذهبی مانند بهشت و دوزخ یا شیاطین و فرشتگان نیز در این بازی‌ها دستمایه قرار می‌گیرند و در کنار عناصر خرافی به کار گرفته می‌شوند تا به عنوان خرافه در ذهن تثبیت شوند.

تثبیت مفاهیم معنوی در ذهن مخاطب به شکل خرافه دقیقاً هدف و آرمان فرهنگ غرب است. غرب دیدگاه خود برترینانه نسبت به دیگر فرهنگ‌ها برای خود قائل است و برای همین در پی ترویج فرهنگ خود در میان فرهنگ‌های دیگر به ویژه جوامع دینی است. آنها بازی‌های رایانه‌ای را ابزاری مناسب برای القای ارزش‌های خود می‌دانند و قصد تأثیرگذاری به شکل ناخودآگاه در ذهن مخاطب دارند. بخشی از این ارزش‌ها ترویج برهنگی، رقص، موسیقی غربی و مسائل جنسی در دل بازی‌ها برای مخاطب کودک و نوجوان است و برخی دیگر از اهدافشان مشخصاً اسلام‌هراسی و ایران‌هراسی را دنبال می‌کند.

فضای مسلط امروز بازی‌های رایانه‌ای اکثریت قریب به اتفاق در فضای گفتمان غرب ساخته می‌شود و بنیادهای آن بر اساس پذیرش سلطه آمریکا بر جهان استوار است. اکثر بازی‌های غربی در مواجهه با پدیده اسلام صرفاً به نشانه‌های ناخودآگاه در گوشه و کنار فضاهای طراحی شده بازی‌ها اکتفا نمی‌کنند و اسلام‌هراسی را در ذیل گفتمان اصلی خود قرار داده‌اند؛ همان‌طور که ساموئل هانتینگتون نظریه پرداز غربی می‌گوید که مشکل ریشه‌ای غرب، بنیادگرایی اسلامی نیست، بلکه مسأله اصلی خود اسلام است به عنوان تمدنی متفاوت که مردم آن به برتری فرهنگ خویش ایمان و باور دارند. هانتینگتون اسلام را به عنوان تهدید اصلی بعد از کمونیست ذکر می‌کند. در کل این ایده هانتینگتون عموماً به عنوان پارادایمی تلقی شده که قصد دارد دنیای پس از جنگ سرد را تبیین نماید.

با توجه به بحثی که صورت گرفت این بازی‌ها جولانگاه سرویس‌های اطلاعاتی غرب هستند. در این بازی‌ها سعی می‌شود آذهنان مردم دنیا و مخاطبین، به گونه‌ای شکل دهی شود که سیاست‌ها و حتی تجاوزات به دیگر کشورها را توجیه کند و حتی زمینه قبول آنها را به وجود آورد.

در مقابل این تهاجم جمهوری اسلامی ایران به دلیل برخورداری از فرهنگ غنی اسلامی و رویارویی تمام‌عیار در صحنه‌های سیاسی با غرب، محور ویژه تهاجم بسیاری از این بازی‌هاست. همین مسأله باعث شده که در ایران نیز محور مقاومت در جهت مقابله با این تهاجمات از سوی بازی‌سازان داخلی شکل بگیرد.

این درحالی است که جامعه غرب با توجه به بازی‌های تولیدشده ایرانی و گسترش آنها در منطقه، این روزها با ایجاد بستری‌های پروپاگاندایی در رسانه‌های خبری خود تلاش می‌کند که این مقابله به مثلاً در جنگ نرم، را رویدادی پروپاگاندایی جلوه دهند. با وجود چنین تبلیغات سونی از جانب غرب به نظر می‌رسد که باید بازی‌سازان ایرانی با رشد دادن کیفیت آثار خود و تبلیغات آثارشان از سوی نهادهای دولتی در منطقه و حتی کشورهای غرب در جهت جهاد تبیین با این آثار فرهنگی اقدام کنند.

نمایشگاه برندگان «تئودور سیوس گیزل»

کتابخانه مرجع کانون پرورش فکری در نمایشگاه اردیبهشت خود منتخبی از کتاب‌های برنده جایزه «تئودور سیوس گیزل» را با عنوان نمایشگاه دکتر «ژئوس» به نمایش می‌گذارد.

جایزه تئودور سیوس گیزل به نویسندگان و تصویرگرانی اهدا می‌شود که برجسته‌ترین کتاب برای نوجوانان به زبان انگلیسی در آمریکا منتشر کرده‌اند. آثار برنده این جایزه باید دارای ارزش ادبی و هنری بوده و از تخیل و خلاقیت بالایی برخوردار باشند.

ضمن این‌که نوجوانان را به خواندن تشویق کنند. این جایزه به نام تئودور سیوس گیزل معروف به دکتر ژئوس، یکی از نویسندگان برجسته ادبیات کودک آمریکا نام‌گذاری شده‌است و برندگان آن یک مدال برنز دریافت می‌کنند و کتاب برنده در کنفرانس سالانه انجمن کتابخانه‌های آمریکا (A.L.A) معرفی می‌شود. این جایزه در سال ۲۰۰۴ بنیانگذاری شد و از سال ۲۰۰۶ هرساله اهدا می‌شود. علاقه‌مندان به بازدید از این

نمایشگاه می‌توانند تا پایان اردیبهشت ۱۴۰۲ روزهای شنبه تا چهارشنبه از ساعت ۸ تا ۱۷ به کتابخانه مرجع کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان واقع در خیابان شهید بهشتی، خیابان خالد اسلامی، پلاک ۲۴، مجتمع فرهنگی هنری شهید ملک‌شماران کانون مراجعه‌کنند. کتابخانه مرجع کانون پرورش فکری در ماه اردیبهشت به مناسبت روز بزرگداشت سعدی نیز نمایشگاهی از کتاب‌های این شاعر نامدار برگزار کرده‌است.



غرب نگران تبدیل شدن ایران به قطب تولید بازی‌های رایانه‌ای است

پاتک سنگین در جنگ روایت‌ها



علی غییمی، گروه فرسنگ و هنر

بازی‌های رایانه‌ای گونه نوظهوری از رسانه‌ها هستند که به واسطه ویژگی‌های منحصر به فردی چون دنیای رنگارنگ، فضای جذاب و پرکشش، رهایی از دنیای حقیقی با تمام چالش‌هایش و از همه مهم‌تر ماهیت روایتگر و تعاملی بودن، ضریب تأثیرگذاری و نفوذ خود را از پرمخاطب‌ترین رسانه‌ها همچون سینما و تلویزیون نیز بیشتر کرده‌اند و امروز در جایگاه ویژه‌ای در بین تمامی اقشار جوامع قرار گرفته‌اند.

بر اساس آخرین پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۴۰۰، فقط در ایران ۳۴ میلیون گیمر فعال هستند که ۵۸ درصد آنها به شکل آنلاین بازی می‌کنند.

امروزه دیگر در هیچ کجای دنیا به بازی رایانه‌ای به چشم یک سرگرمی و برای وقت‌گذرانی و پر کردن اوقات فراغت نگاه نمی‌کنند. آنها حکم یک رسانه قوی را پیدا کرده‌اند که مخاطب‌شان را به شدت با خود همراه می‌کند.

همین همراهی هم عاملی شده تا در سال‌های اخیر صنعت بازی‌سازی به یکی از پر رونق‌ترین صنایع نرم و سرگرمی‌ساز جهان بدل گردد به طوری که پیش‌بینی می‌شود طی سال جاری میلادی صنعت بازی‌های رایانه‌ای موجب خلق درآمدی بالغ بر ۲۶۵ میلیارد دلار در سطح جهانی شود.

همسوزی افکار در مسیر اهداف سیاسی

کار مستقل، مداومت در بازی، لذت بردن از بازی، ابتکار سیر داستان، کنجکاوی، پیچیدگی و تخیل، منطق، حافظه، بازتاب‌ها، مهارت‌های ریاضی، چالش حل مسأله و تجسم، مشارکت فعال، تعامل مشارکتی، ساختار گروهی، یادگیری، رقابت با همکاری گروهی و فرصت‌های برابر در بازی از جمله عواملی هستند که میلیون‌ها انسان را در سراسر جهان مجذوب خود کرده و هر روز هم بر شمار مخاطبان آن افزوده می‌شود. این استقبال باعث شده تا دولت‌ها برای تأثیرگذاری بر رفتار دیگران و رسیدن به نتایج مطلوب خود، در کنار فیلم و انیمیشن، سرمایه‌گذاری ویژه‌ای روی این ابزار داشته باشند.

این جایگاه باعث شد تا قدرت‌های بزرگ کارکرد پنهانی برای بازی‌ها بازتعریف کنند و از آنها به عنوان ابزاری برای تهدید، تطمیع، سلطه و حتی در مسیر همسو کردن افکار در مسیر تغییر حکومت‌ها بهره بگیرند. نمونه‌های منحصر به فرد آن را می‌توان در توجیه

هجمه بازی‌های ضد ایرانی

ایران از جمله کشورهایی است که به‌طور ویژه در نوک پیکان حمله فرهنگی و جنگ نرم آمریکا با بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد. اگر از فیلم‌هایی نظیر سیزده و آژو که تصویری مخدوش از ایران نشان می‌دهند، بگذریم در سال‌های اخیر بازی‌های رایانه‌ای ضد ایرانی متعددی هم توسط آمریکا ساخته شده‌است.

یکی از این بازی‌های رایانه‌ای ضد ایرانی، بازی جنگی «بتل فیلد» است. در نسخه سوم این بازی بازی ایران به میان کشیده می‌شود. این بار دیگر نبرد با تروریست‌های عقب‌مانده افغانی یا عراقی نیست؛ این بار نبرد با ایران است؛ کشوری که در این بازی به سلاح هسته‌ای دست پیدا کرده و از آن مهم‌تر این‌که از این سلاح استفاده و جان ۸۰ هزار انسان را در فرانسه گرفته‌است. داستان از اینجا شروع می‌شود که ایران قرار است این کار را در آمریکا نیز تکرار کند؛ ولی

نظامیان آمریکایی موفق می‌شوند جلوی این کار را بگیرند و جان هزاران انسان را نجات دهند.

در بازی رایانه‌ای حمله به ایران که شرکت آمریکایی «کوما» آن را تهیه کرده‌است، سربازان آمریکایی وظیفه دارند ضمن حمله به تأسیسات هسته‌ای نظنز، دانشمندان ایرانی را از بین ببرند و یک دانشمند را زندانی کنند. شرکت سازنده این بازی ادعا کرده‌است که برای تبدیل شدن ایران به دومین کشور اسلامی دارنده بمب اتم (پس از پاکستان) و جلوگیری از حمله نظامی گسترده به ایران به دلیل در تیررس بودن منابع نفتی خاورمیانه، یک عملیات نظامی کوچک به منظور نابودی پایگاه هسته‌ای و فناوری اتمی ایران، می‌تواند مانع دستیابی این کشور به بمب اتمی شود.

فریب دادن به وسیله رسانه‌های معاند

کیت هالبر، مدیر شرکت کوما رالتی گیمز (سازنده بازی) درباره علت ساخت بازی حمله به ایران، به سایت بی‌بی‌سی گفت: هنوز خیلی از آمریکایی‌ها از برنامه هسته‌ای ایران نگرانند، برای همین ما به بازآفرینی موقعیت‌ها دست می‌زنیم تا بحث‌های مرتبط را پوشش دهیم. کاربران زیادی با ارسال طومار اینترنتی به ما گفتند که این بازی را به دلایل سیاسی دوست ندارند، ولی ما یک مؤسسه سیاسی نیستیم؛ این بازی فرصتی ایجاد می‌کند که ما به برنامه اتمی ایران فکر کنیم.

«در جهنم خلیج فارس» مشهور به بازی یا مهدی (عج) نیز داستان یک آمریکایی را روایت می‌کند که با

یک پایانه نفتی به خلیج فارس آمده‌است تا با عملیاتی چند گروهان آمریکایی را که در آنجا اسیرند، آزاد کند. در این



نکته

تولید بازی‌های رایانه‌ای را جدی بگیریم

حملات رسانه‌ای متعدد به بازی‌های تولید شده در ایران حاکی از هدف‌گذاری دقیق و تأثیرگذاری آن در عرصه داخلی و بین‌المللی است که نشان از گام‌های بلند و مقتدرانه کشورمان در عرصه تولید بازی‌های رایانه‌ای است که می‌تواند شاهدهی بر اثبات توانمندی‌های نیروهای متعهد و متخصص کشور در تولید بازی‌های بومی باشد. بر این اساس توجه به ظرفیت‌های رسانه بازی‌های رایانه‌ای و حمایت از تولیدکنندگان این بازی‌ها از موضوعات مهمی است که باید به آن توجه کرد.

بنیاد فراموش کرد که هم اکنون بازی‌های رایانه‌ای در جهان با استقبال زیادی همراهند و این رسانه ظرفیت بسیار زیادی در راستای مدیریت افکار عمومی دارد. متأسفانه با وجود این اهمیت هنوز در کشور از این ابزار به عنوان سرگرمی صرف یاد می‌کنند که نشان می‌دهد از تحول در بازی‌های رایانه‌ای نیاز جدی به حمایت دارد و همان‌گونه که غربی‌ها برای بازی میلیاردها دلار هزینه می‌کنند در کشور نیز مسئولان باید نقشه راه ویژه‌ای برای آن تهیه و در لحظه به لحظه تولید پای کار باشند.

پیشخوان

گزیده اشعار شاعران ایرانی در صربستان



نخستین کتاب دوزبانه صربی - فارسی «گزیده اشعار شاعران ایرانی بعد از انقلاب اسلامی ایران» در صربستان منتشر شده‌است. این کتاب توسط انتشارات اوکرونی و با حمایت رایزنی فرهنگی سفارت جمهوری اسلامی ایران در صربستان و مرکز ساماندهی ترجمه و نشر سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی منتشر شده‌به بازار کتاب صربستان راه یافت. در مقدمه کتاب آمده‌است: با شکل‌گیری انقلاب اسلامی ایران در سال ۱۹۷۹ میلادی شعر، نقشی تأثیرگذار در رشد آگاهی اجتماعی داشت. در این کتاب تلاش شده جریان‌ها و سبک‌های ادبی مختلف شعر معاصر مورد توجه قرار گیرند و به ذائقه مخاطب صرب نیز توجه شود. ناشر نیز در معرفی کتاب نوشته‌است: صدای روشن صبح اولین گلچین شعر معاصر فارسی به زبان صربی است. این نسخه که متن فارسی هم دارد با معرفی آثار حدود ۶۰ شاعر، بیش‌تر از جریان‌های معاصر شعر فارسی - که با پیروزی انقلاب اسلامی در سال ۱۳۵۷ آغاز شد و تا امروز ادامه دارد - به ما می‌دهد. ترجمه اشعار را پتار یاناچکویویچ و الکساندر دراگوویچ از مترجمان شناخته‌شده صرب انجام داده‌اند.

نشر

«بچه‌های کوچی شهناز» منتشر شد



کتاب «بچه‌های کوچی شهناز» نوشته علی باباجانی، نویسنده متعهد و خوشفکر در ۱۸۵ صفحه و با شمارگان ۲۰۰ نسخه توسط نشر روان منتشر شد.

سرمان بچه‌های کوچی شهناز با نگاهی به زندگی شهید سپهبد قرنی به مبارزات مردمی قبل از انقلاب و ورود امام خمینی (ره) به ایران می‌پردازد. همچنین سبک زندگی مردم پیش از انقلاب را هم در این رمان می‌توان دید. علاوه بر این به برخی از چهره‌ها و شخصیت‌های مبارز و مذهبی قبل از انقلاب از جمله مرجع عالیقدر شیعیان، آیت‌ا...، شیخ عبدالنبی عراقی و اولین شهید مشروطه عبدالحمید سجادی می‌پردازد. در بخشی از این کتاب می‌خوانیم:

فتیله چراغ خوراک‌پزی را بالا کشید و به محمد گفت: «خدا پدرت را بیمارزد. مرا نجات دادی از دود چوب و زغال.» محمد لیخند زد و آرام گفت: «سلامت باشی منصور جان. یک کم آرام‌تر باید حرف بزیم که کسی صدای ما را نشنود.» خودش را به حلقه دوستانش نزدیک‌تر کرد و آرام ماجرای دزدی تیمور را به دوستانش گفت و نقشه‌اش را برای آنها تعریف کرد.

قاب

۱۰ قصه جدید مجموعه بازی‌های قرآنی



مجموعه «قصه‌ها و بازی‌های قرآنی» با ارائه تازه‌ترین به‌روزرسانی خود، ۱۰ قصه جدید در اختیار کودکان قرار داد.

این محصول در استودیو بازی‌سازی و سرگرمی‌های ایرانی اسلامی «مهاد» با هدف آشنایی کودکان سه تا ۱۰ سال و خانواده‌ها با داستان‌های قرآن کریم و پیامبران الهی و ارائه مفاهیم و تعالیم اسلامی به کودکان با زبانی شیوا و به شیوه تعامل کودک با اجزای داستان تولید شده‌است. این مجموعه در ۲۰ داستان جذاب و تعاملی قرآن کریم و ۹۰ مینی‌گیم و ۱۲ بازی قرآنی درون برنامه‌ای و به شیوه بازی و قصه‌های تعاملی - ماجراجویی با روایتی دلنشین و جذاب طراحی و تولید شده‌است.