

گروه موسیقی «لیان» بوشهر در تازه‌ترین فعالیت‌های اجرایی خود با برگزاری چند کنسرت موسیقایی با همراهی احسان عبدی پور میزبان مخاطبان خود در شهرهای تورنتو و ونکوور کانادا بود.

احسان عبدی پور کارگردان و فیلمنامه‌نویس مطرح بوشهری و خالق آثاری چون «تنهای تنهای تنها» و «تیک‌آف» است. او در این کنسرت به عنوان مهمان گروه لیان، به داستان خوانی

### ساز ناداستان در کانادا

بازی هم از نکات روان‌شناسی برای انزجار از ایرانی‌ها استفاده شده‌است، به طوری که در آن مشاهده می‌شود وقتی این فرد به ایرانی‌ها شلیک می‌کند، ایرانی‌ها با صدای بسیار بلندی فریاد می‌زنند: «یا مهدی» و «یا ...»؛ این فریادها طوری طراحی شده‌است که باعث انزجار کودکان از اسلام شود و به طور شرطی می‌آموزد هرچا این کلمات را شنید، بی‌اختیار شلیک کند. این اثر در جهان در مراکز فروش بازی‌های رایانه‌ای به نام بازی «یا مهدی» مرسوم است.

### قیح زدایی از شرارت

جنگ نفت، بلک‌لیست، نجات‌گروگان‌های

عناصر مشترک تمامی این بازی‌ها این است که کاربر، در نقش یک سرباز شجاع و زنده غربی برای گسترش آزادی‌های فردی، دموکراسی، مبارزه با گروه‌ها و سازمان‌های تروریستی دولتی یا غیردولتی یا حتی موجودات فضایی یا تخیلی که بشر را به سوی نابودی می‌کشاند، وارد عمل می‌شود و هدفی جز مبارزه و نابودی تروریست‌ها و نجات بشر ندارد. آمریکا می‌کوشد با این برنامه‌های فرهنگی، تجاوزه‌های نظامی خود را در میان ملت آمریکا و حتی دیگر ملت‌های امری‌عادی، انساندوستانه و به منظور گسترش صلح و دموکراسی در سطح

مؤسسه فرهنگی تیبان نیز با همین رویکرد از سال ۸۵ کار خود را در توسعه بازی‌های رایانه‌ای در ایران آغاز کرد و بازی‌های مختلفی چون نجات بندر، مقاومت، افسانه توروز و کوهنورد را تولید کرد. تأسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۸۶ و ساخت بازی‌هایی مثل آسمان دژ، انتقام، گرشاسب و... را به شک باید یک گام رو به جلو در تولید بازی بدانیم؛ به خصوص بازی گرشاسب را که با تمرکز بر یکی از قهرمانان اسطوره‌ای ایرانیان ساخته و با استقبال مواجه شد.

توانمند کردن نیروی انسانی متخصص، ارتقای کیفی و فنی امکانات، گسترش شرکت‌های بازی‌ساز و از همه مهم‌تر ورود نیروهای مددغه‌مند به این حوزه، باعث شد بازی‌سازان در مقابل حمله بازی‌هایی که در صدد تخریب فرهنگ و جایگاه ایران بودند، بانک

مقابل را در دستور کار قرار دهند.

بازی تمام ایرانی «نجاتگر» از اولین بازی‌هایی بود که سال ۹۱ با هدف شناسایی و از بین بردن فعالیت‌های غیرانسانی توسط آمریکا و اسرائیل و پرده‌برداری از فعالیت‌های هسته‌ای غریقایونی، تجاوز و گروگانگیری در کشورهای مختلف جهان توسط شرکت سینا دیتا و با سرمایه شخصی و حمایت انجمن بازی‌سازان انقلاب اسلامی به همراه مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال ساخته شد. «خلیج‌عدن» بازی دیگری بود که علیه پروپاگاندا غربی ساخته شد و خبیرگزاری فارس دو روز پس از سرنگونی دولت یمن توسط شورشیان حوثی منتشر کرد. این بازی به کاربر اجازه می‌دهد تا حضور قدرت دریایی ایران در آب‌های بین‌المللی را تجربه کند و از طریق آواتار یکی از خدمه‌های ایرانی با نیروهای موجود در خلیج عدن بجنگد.

حمله موشکی از دیگر بازی‌های موفق ایرانی بود که براساس توانمندی‌های نظامی ایران ساخته و خیلی

درباره پیشینه بوشهر و رویدادهای تاریخی این شهر با همراهی موسیقی زنده پرداخت. این اجرای متفاوت در سه بخش مجزا با روایت داستان‌ها و ترانه‌هایی به لهجه بوشهری ایفا و با استقبال مخاطبان روبه‌رو شد. برنامه با نوازندگی لیانا شریفیان؛ تنها بانوی نوازنده این گروه به عنوان نوازنده نی‌اینان آغاز شد و سپس اعضای گروه موسیقی با سازهای خود وارد صحنه شدند و این نوای سنج و دمام بود که مخاطب را تا هزاران کیلومتر

جهان نشان دهد. آنها می‌کوشند این موضوع القا شود که آمریکا نماد خلیج مطرح در جهان است و هر فرد، گروه یا دولتی که متخلف او و ارزش‌هایش باشد محوره‌های شرارت و شیطان‌اند.

### بانک به موقع ایران در برابر تهاجم فرهنگی

موضوع تهاجم فرهنگی که از سوی رهبر معظم انقلاب طی سه دهه اخیر بارها تکرار شده، باعث شده تا در برابر این حمله سنگین، باز هم ایران پرچمدار جبهه مقابله با این جنگ نرم در خاورمیانه شود و در مقابل این یورش‌های فرهنگی دست به عماره نرود.

ایران که هوشمندانه در مقابل این حمله سینه سپر کرده، ابتدا در پاسخ به این حملات، حالت دفاعی گرفت و تلاش کرد از سویی جلوی تکثیر این بازی‌ها را در کشور بگیرد و از سویی با حمایت از توسعه و تولید بازی‌های رایانه‌ای متناسب با فرهنگ و سنت ایرانی و اسلامی، کودکان و نوجوانان را که مخاطبان اصلی این بازی‌ها هستند، از تبلیغات ضد ایرانی دور نگه داشته و با فرهنگ غنی کشورشان آشنا کند. برای این منظور اواسط دهه ۷۰ توجه به بازی‌سازی پارانه‌ای را در دستور کار قرار گرفت. اولین تلاش‌های جدی در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای داخلی سال ۷۵ با تولید بازی «شکارچی تانک» آغاز شد. داستان بازی نیز الهام گرفته از قهرمانان دوران دفاع مقدس بود که بازی‌کننده در نقش یک رزمنده باید با آرمی‌جی تانک‌های مقابل را هدف

قرار می‌داد.

این بازی که بزرگ‌ترین پروژه تاریخی - مذهبی ایران در حوزه بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود، «کیان» در «مختارنامه» داوود میرباقری، این بار در «سفیر عشق» در قد قامت «مهران» حاضر شده است. مهران کاربر را همراه داستان خود می‌کند تا او را به کوفه سال ۶۱ هجری و زمان حضور مسلم بن عقیل (ع) در این شهر ببرد و روایت مستند و تاریخی دیگری از عاشورا را مابین چشم مخاطبان قرار دهد.

### روایت تاریخ اسلام با بازی‌های رایانه‌ای

عماد رحمانی، مدیر پروژه و کارگردان بازی سفیر عشق درباره ساخت این بازی گفت: ایده اولیه ساخت پروژه سفیرعشق از سال ۹۳ مطرح شد، طرح و ایده را با مهدی جعفری، مدیر مرکز تولید و نشر دیجیتال انقلاب اسلامی (متنا) در میان گذاشتم و از این ایده استقبال کرد و کم‌کم فرآیند تولید شروع شد.

سال‌های ۹۴ و ۹۵ را به تحقیقات خیلی جدی در این خصوص گذراندم چون قرار بود «سفیر عشق» اولین بازی‌ای باشد که تاریخ اسلام می‌رود و خوب این موضوع حساسیت‌های زیادی داشت. تحقیقات گسترده‌ای انجام شد و با رازینی و همراهی مرکز تولید و نشر دیجیتال انقلاب اسلامی، مجوزهای لازم در سطوح عالی گرفته شد تا این بازی یک کار مجوزدار و صاحب‌تأیید باشد و خط قرمز را زیر پا نگذارد که بعد از انتشار دچار مشکل شود. سال ۹۵ پس از اخذ مجوزهای لازم و کامل شدن سناریو، پیش‌تولید کار شروع شد که حدود دو سال طول کشید، وی درباره علت انتخاب شخصیت مسلم بن عقیل (ع) برای ساخت اولین نسخه این مجموعه گفت: داستان مسلم بن عقیل (ع) یک ویژگی خیلی مهم دارد که همان بحث نبرد آذنی خیر و شر است که درونمایه هر قصه‌ای برای فهم بیشتر مخاطب است.

بستر روایت ما حضور مسلم بن عقیل (ع) در کوفه است اما داستان اصلی سفیرعشق درباره جوانمردی یک ایرانی به نام مهران است که از یک ترومای سنگین روحی رنج می‌برد. مهران که در رکاب امام حسن (ع) جنگیده، پس از صلح ایشان سرخورده از بنیاد امویان به زادگاهش ری برمی‌گردد. پس از گذر زمان با افزایش فشار بر شیعیان حضرت علی (ع)، مهران عازم کوفه می‌شود. سفیر عشق؛



روز واقع روایتگر روزهایی از زندگی مهران است که با داستان مسلم بن عقیل (ع) همراه می‌شود. در واقع روایت اصلی، روایت مهران است و دیالکتیکی که او با خودش برای درک خیانت کوفیان به مسلم (ع) و وقوع جنگ در روز عاشورا دارد.

### گسترش فرهنگ عاشورایی با بازی‌سازی

دومین بازی از سه‌گانه سفیر عشق «فصل قیام: مختار» است که قصه‌اش از همان زندان شه‌کوفه که مختار به دستور این‌زاد اسیر یکی از سلول‌های مخوف و تاریکش است، آغاز می‌شود و تا رسیدن مختار به امارت کوفه در قامت رهبری بزرگ‌ترین قیام خونخواهی سیدالشهدا ادامه پیدا می‌کند. رحمانی در خصوص دومین نسخه این بازی نیز گفت: «مختار: فصل قیام» نیز با تحقیقات وسیع و مشورت با کارشناسان مذهبی تدوین شده‌است تا در یک روایت تعاملی مخاطبان گسترده بازی‌های رایانه‌ای را با فضای تاریخ اسلام از منظر متفاوت، جذاب و تاثیرگذار آشنا کند. وی با اشاره به پیشرفت‌های جدید فصل دوم این بازی نسبت به فصل اول گفت: فصلی بسیار هیجان‌انگیز، پر از صحنه‌های صادگاری و شرایط فنی، فصل دوم پیشرفت‌های قابل توجهی داشته است. وی افزود: با آزادی مختار از زندان این فصل شروع می‌شود تا به پیروزی قیام برسد و فصل انتقام، پایان بخش این سه‌گانه خواهد بود.

### اعتراف به شکست در برابر بازی‌های ایرانی

با وجودی که بازی‌های دیجیتال یکی از ابزار تاثیرگذار در زمینه قدرت نرم به شمار می‌آید و قدرت‌های جهان می‌کوشند به بهترین شکل از این ابزار در مسیر پیگیری اهداف خود استفاده کنند اما به بازی‌های محدود تولید شده در ایران بیشتر حساس شده‌اند و از آن به عنوان ابزاری سیاسی و پروپاگاندا یاد می‌کنند. بانک سنگین ایران در جنگ روایت‌ها باعث شده مراکز پژوهشی غرب به طرق مختلف به بررسی آن بپردازند.

مرکز منابع آشکار (OSC) وابسته به سیادگرگاری که پس از تولید بازی خلیج عدن ارائه داد، این بازی را «تلافی» انتشار یک بازی ویدئویی به نام «میدان نبرد ۲» دانست که در آن به ایران حمله نظامی می‌شد.

این مرکز در واکنش به بازی حمله موشکی نیز آن را یک‌بازی ویدئویی ضد صهیونیسم معرفی کرد که در آن به بازی‌کنندگان آموزش داده می‌شود چطور موشک‌های ایران را به شهرهای اسرائیل شلیک کنند. مرکز منابع آشکار سازمان سیادگرگاری بر این بازی چنین عنوان کرده‌است: این بازی ضد اسرائیلی، «تازه‌ترین سری بازی‌های ویدئویی سیاسی ایران است که روایتی افراطی دارد؛ ظاهراً این نوع بازی‌ها تلاشی از سوی ایران برای گسترش پیام سیاسی خود در میان جوانان ایرانی است.» ایران اینترنشنال نیز در واکنش به ورود ایران به بازی‌های رایانه‌ای در گزاری‌های این مقدمه به بحث ورود می‌کند که آیا بازی‌های کامپیوتری ابزاری برای تبلیغات سیاسی جمهوری اسلامی هستند، این رسانه معاند در جمع‌بندی گزارش خود بیان می‌کند: «می‌شود گفت جمهوری اسلامی تلاش می‌کند بخشی از تبلیغات سیاسی‌اش را از جمله قهرمان‌سازی از فرماندهان سپاه، جنگ سوریه و حجاب به‌وسیله ابزار و واژگان جدید به ذهن گمبرها و علاقه‌مندان بازی‌های کامپیوتری تزریق کند.»

نشریه ویژه فناوری وایرد، یکی دیگر از رسانه‌هایی است که نسبت به تولید بازی در ایران واکنس نشان داد. این نشریه در گزارشی بازی‌های موبایلی و کامپیوتری ساخته شرکت امنیتی - رسانه‌ای منادیان ایران به‌عنوان ابزار پروپاگاندا جمهوری اسلامی خواند و به این موضوع پرداخت که چگونه جمهوری اسلامی طی دو دهه اخیر روی صنعت تولید بازی‌های کامپیوتری در ایران خیمه زده و می‌کوشد با استفاده از آن، آیدئولوژی خود را در میان نسل جوان گسترش دهد.

# جام جم

## بازی GAME

چهارشنبه ۶ اردیبهشت ۱۴۰۲ شماره ۶۴۷۲

### نکته

### بصیرت در بازی سازی

در کشور ما نهادها و سازمان‌های فرهنگی بسیاری در زمینه انتقال مفاهیم و ارزش‌های ملی و مذهبی در قالب آثار هنری و بازی‌های رایانه‌ای فعال هستند اما کمتر موسسه‌های همچون منادیان بصیرت وجود دارد که به خوبی زبان و زمان مناسب برای ارتباط‌گیری درست با نسل نو را شناخته است و در مسیر تبیین هنجارها و ارزش‌ها، هویت‌سازی و ارتقای روحیه ملی‌گرایی در کشور کوشا باشد.

این موسسه فعالیت خود را با هدف احیای زیست‌بوم بازی‌های ویدئویی و رونق اقتصاد پویانمایی کار خود را آغاز کرد و با تولید و عرضه شش بازی ویدئویی و بیش از هزار دقیقه انیمیشن خیلی سریع توانست در میان مخاطبان جایز کند.

یکی از اقدامات ارزشمند این موسسه که تا حدودی از نگاه سایر موسسات همسو دور مانده است، توجه به سیر زنجیره محتوای فرهنگی است. به عبارتی وقتی یک بازی ساخته می‌شود موسسه انیمیشن آن را نیز در بازار عرضه می‌کند و برعکس همین شیوه در جذب مخاطب بسیار موفق بوده است. به طور مثال منادیان بصیرت بازی «تک‌تیرانداز» را براساس زندگی رزمی شهید عبدالرسول زرین ساخت. بازی‌ای که تکمیل‌کننده فیلم سینمایی «تک‌تیرانداز»، به کارگردانی علی‌غفاری با بازی کامیوزدیرباز بود.

بازی فصل قیام نیز براساس سریال مختار اثر داوود میرباقری ساخته شده و حتی در شخصیت‌سازی نیز تلاش کرده از شکل و شمایل مختار و کیان در آن سریال الگو برداری کند.

بر این اساس، چندی پیش مؤسسه فرهنگی - هنری منادیان بصیرت بازی «فصل قیام» را با موضوع قیام مختار ترقی تولید و به بازار عرضه کرده است. این بازی که یکی از جدیدترین محصولات مستقل داخلی است، دومین نسخه از سه‌گانه «سفیر عشق» محسوب می‌شود که در پی انتشارش به سرعت توانست جای خود را میان کودکان و نوجوانان ایرانی باز کند.

توجه به طیف مخاطبان نوجوان، جوان، بزرگسال و ... نیز یکی دیگر از برنامه‌های ویژه‌ای است که مدنظر سیاستگذاران این موسسه قرار دارد. مثلا بازی و انیمیشن «تخم مرغ رنگی‌ها» برای بچه‌های زیر هفت سال و بازی «تیغ و خورشید» برای بچه‌های بالای ۱۸ سال در نظر گرفته شده است.

از دیگر فعالیت‌های این موسسه که حالا چون تیری بر چشم دشمنان فرو رفته است توجه به نشر و معرفی ارزش‌ها و فرهنگ ملی و مذهبی ایران به سایر کشورها از جمله کشورهای همسایه است. حضور در اولین نمایشگاه بین‌المللی کودک و نوجوان عراق که خرداد سال گذشته در بغداد برگزار شد و عرضه نسخه عربی بازی «فرمانده مقاومت: نبرد آمرلی» با محوریت شخصیت سردار قاسم سلیمانی از آن جمله است.

دیگر باید بپذیریم که موسسه منادیان بصیرت یکی از قطب‌های تولید بازی و انیمیشن کشور است و با این روند سیاستگذاری با کمی حمایت می‌تواند منادی خوبی برای حراست از ارزش‌های ملی و مذهبی ایران در جهان باشد.

### قاب



### انتشار

#### «خروس جنگی ۲»

بازی «خروس جنگی ۲»، دومین نسخه از بازی خروس جنگی، یک بازی آنلاین در سبک استراتژی است. گیم‌پلی این بازی تقریباً مشابه بازی کلتش رویال است و دو بخش داستانی و رقابت آنلاین دارد. علاوه بر گیم‌پلی جذاب، گرافیک چشم‌نواز آن است. کیفیت تمامی ساختمان‌ها و حتی تصاویر درون بازی فوق‌العاده است. درون مبارزات نیز به همین شکل، کیفیت نیرو و محیط پس‌زمینه همگی باعث زیبایی چندبرابر خروس جنگی ۲ شده‌اند. زینب‌تین بخش مبارزات حمله کردن نیروهای به یکدیگر است. تمامی حرکت نیروها با پرتاب سلاح آنها به خوبی طراحی شده‌است.

### پوش

### «پاراگراف طلایی» همزمان با نمایشگاه کتاب

مجید صحاف، مدیر کمیته روابط عمومی سی و چهارمین نمایشگاه بین‌المللی کتاب تهران از برگزاری پوش «پاراگراف طلایی» همزمان با سی و چهارمین نمایشگاه بین‌المللی کتاب تهران خبر داد و گفت: هدف از برگزاری این پوش، مشارکت مخاطبان



از سراسر کشور در نمایشگاه کتاب تهران است.

وی افزود: در این پوش نوجوانان باید یک پاراگراف از کتابی را که دوست داشتند و به نظرشان زیبا بوده، انتخاب و در قالب فایل ویدئویی بخوانند. این ویدئوها باید از طریق اپلیکیشن شاد و پیام‌رسان بله ارسال شوند. صحاف با بیان این مطلب که شبکه‌های تلویزیونی امید و پویا نیز در برگزاری این پوش مشارکت دارند، گفت: ویدئوهای ارسالی هر روز از ساعت ۱۰ و ۳۰ دقیقه تا ۱۸ و ۳۰ دقیقه در شبکه اینترنتی کتاب پخش خواهد شد. در پایان هر روز به ویدئویی که بیشتر توسط مردم پسندیده شده باشد، جایزه اهدا می‌شود. در پایان مسابقه هم به سه نفر برتر در مجموع ۲۰ میلیون تومان اهدا می‌شود. علاقه‌مندان برای شرکت در این پوش می‌توانند با ارسال عدد ۱۰ به ۱۰۰۵۸۸۲ عضو کانال شبکه کتاب در پیام‌رسان بله به آدرس ketab.tv شوند.

### گالری کردی

#### نمایشگاه

#### «نو نگاره‌های نستعلیق»

نمایشگاه «نو نگاره‌های نستعلیق» با نمایش ۴۰ اثر از هنرمند خوشنویس، بنفشه مصری پور از ۸ تا ۱۶ اردیبهشت برگزار می‌شود. در این نمایشگاه علاقه‌مندان می‌توانند تابلوهایی با خط نستعلیق و دانگ درشت را مشاهده کنند. موضوع این تابلوها آیات قرآنی، اشعار حافظ و سبک آن نیز دارای گرافیک خاص و منحصر به فرد است. مراسم افتتاحیه این نمایشگاه روز جمعه ۱۸ اردیبهشت در محل مجموعه فرهنگی هنری آسمان در خیابان ولیعصر (عج)، خیابان شهید فلاحی (زعفرانیه) نیش فیروزکوه خواهد بود. پیش از این نیز بنفشه مصری پور، نمایشگاه انفرادی نقاشی خط (آب حیات) در فرهنگسرای نیابور، نمایشگاه انفرادی نقاشی خط (چراغی) در گالری نقش و خط و نمایشگاه انفرادی خوشنویسی (ضیافت نستعلیق) در گالری گویا را نیز در بین سال‌های ۹۵ تا ۹۸ برگزار کرده است. همچنین حضور در نمایشگاه جمعی نقاشی و نقاشی خط ۱۴۰۱ گالری نوبل، اورنج کانتی، کالیفرنیا و برگزیده جشنواره ملی خوشنویسی در کارنامه این هنرمند است.

