«قصه‌های ما مثل شد» به چین رفت

ترجمه چینی کتاب «قصه‌های ما مثل شد» اثر محمد میرکیانی با شمارگان ۵۰۰۰ نسخه، ۳۹۸ صفحه و بهای ۶۸ یوان توسط انتشارات هواوین و با مشارکت مرکز انتشارات فرهنگی جاده ابریشم و رایزنی فرهنگی ایران در چین، منتشر شد. مترجمان این کتاب خانم‌ها ما شیویان و گوان یوان هستند. نویسنده این اثر، مجموعه ۱۱۰ قصه را از متون فارسی استخراج کرده و درباره مایه قصه‌ای آنها سخن گفته است. / جام جم دیلی

فینیکس «ناپلئون» شد

واکین فینیکس، بازیگر نقش اصلی فیلم موفق «جوکر» قرار است در یک درام تاریخی در نقش ناپلئون بناپارت، نخستین امپراتور فرانسه نقش‌آفرینی کند. فینیکس پیشتر در فیلم گلادیاتور با ریدلی اسکات همکاری کرده بود و این دومین تجربه همکاری این دو چهره سینمایی است. این فیلم به زندگی ناپلئون و رابطه‌اش با همسرش ژوزفین، نبردهای مهم، بلندپروازی بی‌حد و اندازه و ذهن استراتژیک او می‌پردازد. / ایسنا

سیدصادق پژمان، مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در گفت‌وگو با جام جم:

بازی‌های ایرانی پرطرفدار می‌شوند

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یک مرجع برنامه‌ریزی و بسترسازی برای فعالان عرصه بازی‌های رایانه‌ای است و تنظیم راهبردها و سیاست‌ها، برنامه‌ریزی و طراحی‌های کلان، سیاست‌های حمایتی، ظرفیت‌سازی و مواردی از این جمله را دنبال می‌کند. یکی از اقدامات بنیاد برای حمایت از طراحان و عرضه‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای، ارائه پیمایش‌هایی است که تصویر روشنی از اکوسیستم بازی‌های رایانه‌ای ترسیم کند تا فعالان این حوزه بتوانند راه و روش دقیق‌تر و مناسب‌تری را برای ادامه فعالیت در پیش بگیرند.

سید صادق پژمان که تقریبا از دو سال پیش مدیریت این بنیاد را برعهده دارد، پیش از مدیرعاملی بنیاد، عضو هیات مدیره آن بوده و قبل از آن هم در سمت‌هایی چون معاون برنامه‌ریزی و توسعه سازمان فرهنگی - هنری شهرداری تهران، معاون اقتصادی و بازرگانی شرکت برج میلاد، معاون اجرایی مرکز ارتباطات و امور بین‌الملل شهرداری تهران و رئیس فرهنگسرای رسانه فعالیت کرده است. با او درباره نتایج پیمایش جدید بنیاد گفت‌وگو کرده‌ایم و این‌که بنیاد چه کارها و برنامه‌هایی بر اساس این پیمایش پیش رو خواهند داشت.

نتایج پیمایش سال ۹۸ بنیاد، در اختیار طراحان بازی قرار می‌گیرد یا خود بنیاد هم برای تولید بازی وارد میدان می‌شود؟

اصولا هدف اصلی بنیاد از تدوین و انتشار این دست از گزارش‌ها، افزایش هوشمندی توسعه‌دهندگان بازی است. به همین دلیل نه تنها نتایج این پیمایش‌ها و سایر تحقیقات بنیاد در اختیار بازی‌سازان قرار می‌گیرد بلکه در مواردی که به شکل موردی بازی‌سازان سوالات و دغدغه‌های پژوهشی بیشتری داشته باشند، با آنها تعامل و به حل آن مسائل کمک می‌کند.

ماموریت اصلی بنیاد حکمرانی در حوزه بازی‌های ویدئویی است، بنابراین به عنوان تنظیم‌گر برای اکوسیستم عمل می‌کند. به همین دلیل به شکل مستقیم به تولید بازی ورود ندارد، اگرچه تجارب موفقی در اتصال دستگاه‌های صاحب دغدغه در این حوزه به تیم‌های بازی‌سازی و نظارت کیفی بر تولید بازی داشته است. مرکز رشد بنیاد نیز نمونه‌های موفقی از بازی‌های پرمخاطب را با راهنمایی استادان انستیتو تولید کرده است.

حکمرانی بنیاد به حمایت از طراحان بازی و پژوهش و پیمایش منحصر می‌شود یا موارد عملیاتی را هم در بر می‌گیرد؟

اساسا هر آنچه در بنیاد اتفاق می‌افتد، از آموزش و پژوهش تا ساختار حمایتی بنیاد که با عنوان همگرا شناخته می‌شود، همگی در راستای حمایت از توسعه اکوسیستم بازی طراحی شده است. حتی در بحث نظارت که یک بخش تنظیم‌گر در بنیاد محسوب می‌شود، نظام رده‌بندی سنی اسرا را داریم که خدمتی است و جنبه ترویجی و حمایتی از مخاطب دارد.

به شکل خاص، ساختار حمایتی همگرا با یک سازوکار هوشمند و با مشارکت دستگاه‌های متعدد حاکمیتی، بر اساس میزان توانمندی بازی‌سازان به آنها حمایت‌هایی را اختصاص می‌دهد که طیف وسیعی از خدمات، از آموزش و مشاوره تا کمک به صادرات بازی را در بر می‌گیرد و عملا پنجره ارائه خدمات توانمندسازی حاکمیت به بازی‌سازان است.

شیوع ویروس کرونا و افزایش استفاده از انواع بازی‌های رایانه‌ای افق تازه‌ای برای صنعت بازی‌سازی گشوده یا خیر؟

اگرچه شیوع این بیماری در حوزه بازی و بازی‌سازی جهانی نیز بعضا چالش‌هایی را به همراه داشته است، مثل کاهش درآمدهای حاصل از ورزش‌های الکترونیک یا کاهش حجم تولید محصولات جدید؛ اما در مجموع دوره کرونا، پردرآمدترین دوره برای صنعت بازی‌سازی بوده و حتی در داخل کشور نیز نتایج تحقیقات بنیاد نشان می‌دهد در مجموع استودیوهای ایرانی با افزایش تعداد مخاطب و درآمد مواجه بوده‌اند.

برای این ظرفیت تازه برنامه‌ریزی کرده‌اید؟

بدون شک، این شرایط فضای توسعه را برای این اکوسیستم باز کرده و نکته قابل تاکیدی که در اینجا وجود دارد این است که بر اساس گزارش‌های موجود در ایران و جهان، استقبال از بازی‌های آنلاین و اجتماعی در این دوره به‌شدت افزایش داشته است. به همین دلیل برنامه‌های بنیاد در این دوره در راستای تقویت زیرساخت‌های آنلاین برای بازی کردن بوده است. برای مثال می‌توان به مسابقه آنلاینی اشاره کرد که در تابستان و با همکاری پلتفرم آپارات برگزار شد و در آن نزدیک به ۵۰۰۰ نفر به صورت مجازی شرکت کردند.

هیچ برنامه عملیاتی بر اساس پیمایش سال ۹۸ صورت گرفته یا قرار است انجام شود؟

بنیاد برای تدوین برنامه‌های سالانه خود ورودی‌هایی از اسناد مختلف دارد که این اسناد شامل طیفی از اسناد و مقررات بالادستی سیاستگذاری تا آمارهای مصرف و همچنین بازخوردهای فعالان اکوسیستم است. لذا نه‌تنها در مورد این پیمایش، بلکه در موج‌های قبلی نیز نتایج پیمایش یکی از ورودی‌های اصلی برای ریل‌گذاری و نظام برنامه‌ای بنیاد بوده است. در این دوره نیز نتایج ویژه پیمایش، مانند رشد مصرف بازی‌های بومی، رشد قابل توجه بازیکنان آنلاین، رشد بازیکنان کنسولی، رشد سهم بازیکنان خانم یا افزایش میانگین سنی بازیکنان مبنای تصمیم‌گیری‌های آتی خواهد بود.

ضمن آن‌که نتایج پیمایش در مواردی خبر از میزان موفقیت یا عدم موفقیت برنامه‌های قبلی بنیاد می‌دهند. مثلا افزایش میزان توجه به رده‌بندی سنی خبر خوبی است که بنیاد را در ادامه مسیر خود در راستای ترویج نظام رده‌بندی سنی اسرا مصمم‌تر می‌کند.

با توجه به رشد ۹ برابری تعداد بازیکنان آنلاین، صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران چقدر جای رشد دارد و کدام مرجع باید برای آن برنامه‌ریزی کند؟

خوشبختانه در فضای آنلاین که بیشتر در اختیار بازی‌های موبایلی است، بازی‌های ایرانی خوبی داریم که طرفداران پروپاقرصی دارند. حتی در مواردی بازی‌های آنلاین ایرانی از بازی‌های خارجی مشابه بیشتر مخاطب دارند. کما این‌که در نتایج این پیمایش در جمع پرطرفدارترین عناوین بازی در میان بازیکنان ایرانی به‌عنوان بازی‌های پرطرفدار نیز دیده می‌شود. طبعا در این حوزه بنیاد متولی محسوب می‌شود و هم از حیث نظارت بر فضای آنلاین بازی‌ها و هم از منظر توانمندسازی بازی‌سازان برای تولید این دسته از بازی‌ها مرجع است.

در این باره بنیاد چه کرده و چرا هنوز بازی‌های خارجی با اقبال بیشتری از سوی کاربران ایرانی روبه‌رو می‌شوند. این معادله می‌تواند یا اصلا لازم است که تغییر کند؟

باید این نکته را در نظر داشت که سابقه ساخت بازی در برخی از کشورهای جهان چندین برابر کشور ما است. این موضوع در کنار محدودیت‌هایی که مسائلی مانند تحریم‌های ظالمانه نظام سلطه، سرعت توسعه بازار محصولات بومی را کاهش می‌دهد. با این حال نتایج پیمایش مشخص می‌کند تمایل بازیکنان به مصرف محصولات بومی روبه‌رشد است و مثلا در پلتفرم موبایل با شیبی اگرچه ملایم، سهم بازی‌های بومی در حال افزایش بوده است. درعین‌حال علاوه‌بر اقدامات بنیاد برای نظارت و توانمندسازی در بازار داخل، سایر نهادها نیز باید در موضوع تقنین و ترویج بازی‌های ایرانی نقش خود را ایفا کنند.

آیا بازی‌های رایانه‌ای ایرانی توانسته‌اند در فرهنگسازی نقش داشته باشند؛ مثلا افزایش مسؤولیت‌پذیری، آشنایی با مشاغل متعدد، ایجاد شوق کارآفرینی و...؟

به شکل خاص در پلتفرم موبایل، بازی‌های ایرانی جای خود را در سبد مصرف فرهنگی خانواده‌ها باز کرده و از این جهت نقش خوبی در اثرگذاری فرهنگی داشته و دارد. علاوه‌براین ما در کشور تولیدکنندگان بازی‌های جدی یا هدفمند را داریم که ساخت بازی را نه برای صرف سرگرم‌کنندگی که برای آموزش، فرهنگ‌سازی یا حتی درمان پی می‌گیرند و با توجه به نرخ رو به رشد تولید این بازی‌ها در کشور می‌توان امیدوار بود که اثرگذاری بازی‌های ایرانی بر عادات و سبک زندگی ایرانیان بیشتر نیز بشود.

پژمان:
در مجموع دوره کرونا، پردرآمدترین دوره برای صنعت بازی‌سازی بوده و حتی در داخل کشور نیز نتایج تحقیقات بنیاد نشان می‌دهد در مجموع استودیوهای ایرانی با افزایش تعداد مخاطب و درآمد مواجه بوده‌اند

۳۲/۰۰۰/۰۰۰ نفر

این تعداد افرادی است که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند. با این حساب ۳۸ درصد جمعیت ۸۳ میلیون نفری ایران، وقت‌شان را حداقل یک ساعت در هفته به بازی رایانه‌ای اختصاص می‌دهند.

۲/۰۰۰/۰۰۰ نفر

تعداد تقریبی افرادی است که به صورت آنلاین بازی می‌کنند. این رقم معادل ۶۵ درصد از بازیکنان است که می‌شود حدود ۲۰ میلیون نفر.

۱۵/۰۰۰/۰۰۰ نفر

بیشتر از ۱۵ میلیون نفر از بازیکنان ایرانی هر روز بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند که این می‌شود معادل ۴۹ درصد از کل ۳۲ میلیون بازیکن ایرانی.

۴۴ درصد

شرکت‌های طراحی بازی که در دوره کرونا اعلام افزایش درآمد کرده‌اند، ۴۴ درصد هستند؛ یعنی چیزی یک به نصف شرکت‌های طراحی بازی.

۹۳ دقیقه

میانگین مشغولیت

بازیکنان به صورت متوسط ۹۳ دقیقه در هر روز بازی می‌کنند.

۳۱۴/۰۰۰/۰۰۰

تعداد دانلود

در اولین دوره قرنطینه یا به عبارت دقیق‌تر از ابتدای اسفند سال ۱۳۹۸ تا نیمه فروردین سال ۱۳۹۹ بازیکن‌های ایرانی ۳۱۴ میلیون بار بازی رایانه‌ای دانلود یا به روز رسانی کرده‌اند.

۴۳۰۰ میلیارد تومان

هزینه بازی

مجموع هزینه‌ای که بازیکنان ایرانی برای تهیه سخت‌افزار نرم‌افزارهای بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۸ پرداخت کرده‌اند ۴۳۰۰ میلیارد تومان بوده که از این رقم ۴۰۰۰ میلیارد تومان برای کنسول و ۲۹۰ میلیارد تومان برای تهیه تلفن‌همراه بوده است.

ضمایر [او]

آخرین یادگاری از موریکونه

نخستین آلبوم آهنگساز افسانه‌ای سینما پس از مرگ منتشر می‌شود

نخستین آلبوم پس از مرگ انیو موریکونه، آهنگساز شاخص و افسانه‌ای فیلم‌های برتر تاریخ سینما به‌زودی آماده انتشار می‌شود. آهنگسازی که در ایران هم طرفداران پرو پا قرصی داشت و دارد که احتمالا از همین حالا منتظر انتشار آن در ایران و شنیدنش خواهند بود.

چهار ماه پس از درگذشت این آهنگساز افسانه‌ای برنده جایزه اسکار در ماه جولای، لیبل موریکونه در ایتالیا یعنی دِکارکوردز و کم شوگر با هم شریک شده‌اند تا آلبوم «Morricone Segreto» را منتشر کنند. این آلبوم مجموعه‌ای از قطعاتی است که از اواخر دهه ۶۰ تا اوایل دهه ۸۰ میلادی ساخته شده و هفت قطعه که قبلا منتشر نشده بودند آن گرد آمده است.

این آلبوم روز ششم نوامبر، یعنی چند روز پیش از نود و دومین سال تولد این استاد بزرگ منتشر می‌شود. آلبوم به‌صورت دیجیتال و همچنین سی‌دی و وایینل در دسترس خواهد بود.

آن‌طور که مهر نوشته، این کلکسیون که از آثار کمتر شناخته شده تجربی و نوآورانه موریکونه برای فیلم‌های سینمایی تشکیل شده، در تبلیغات به‌عنوان «سفری سمعی درون صداهای مرموز، گیتارهای عجیب، سیم‌های فضایی، سینتی‌سایزرهای ترسناک و صوت‌های مدرن از آهنگسازی که همیشه جلوتر از زمان خود بود و سبک را به شیوه خودش دیکته می‌کرد» توصیف شده است.

فیلیپو شوگر، مدیرعامل «شوگر موزیک» گفت: داریم آهنگ‌های چند فیلم را ارائه می‌کنیم که ممکن است خیلی موفق نبوده باشند اما به این معنی نیست که موسیقی آنها از اهمیت کمی برخوردار بودند.

پیرپائولو دو سانکتیس، متخصص و تهیه‌کننده موسیقی ایتالیایی که مسؤولیت جمع‌آوری مجموعه «Morricone Segreto» را داشته به این نکته اشاره کرد که با وجود این‌که بسیاری از آثار موریکونه طی یک دهه اخیر بازنشر شده، چیزی که کم بوده، آن بخش از چهره این آهنگساز بوده که او را برای نسلی از موزیسین‌ها نمادین کرد و روی آنها اثر گذاشت.

او گفت: درباره موسیقی الکترونیک، هیپ هاپ و آلترناتیو راک صحبت می‌کنم. ایده این بود که ببینیم چرا موریکونه امروز هم در میان علاقه‌مندان موسیقی که بسیار دور از دنیای آهنگ‌های فیلم‌های سینمایی هستند بسیار محبوب است.

در میان آهنگ‌های این آلبوم جدید یک نسخه متفاوت از تم موسیقی شناخته شده فیلم «دسته سیسیلی‌ها» هم وجود دارد. این فیلم یک پروژه مافیایی موفق محصول سال ۱۹۶۹ هنری ورنویی، کارگردان فرانسوی بود که آلن دلون در آن نقش‌آفرینی می‌کرد. خانواده موریکونه از ابتکار انتشار این آلبوم پس از مرگ هنرمند حمایت کرده‌اند.

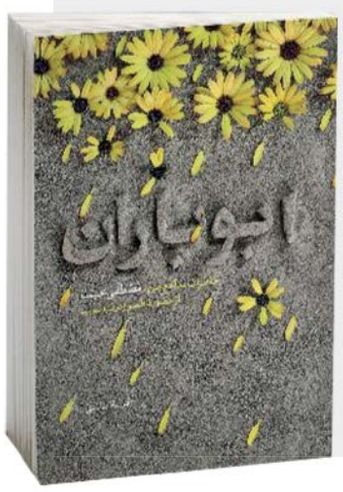
با بازی ترون) نوشته، زندگی شخصیت فیوروسا در دورانی به تصویر کشیده می‌شود که هنوز با مکس روکاتانسکی ملاقات نکرده و به تنهایی در جست‌وجوی عدالت است، اما هنوز مشخص نیست فیوروسای جوان با چه مشکلاتی دست و پنجه نرم خواهد کرد و قرار است با کدام موجودات و شخصیت‌های منفی مبارزه کند. تا اینجا مشخص شده که همسورث در قالب مردی با نام دمنتوس در فیلم ظاهر می‌شود که زخمی بزرگ روی صورتش دارد. هنوز معلوم نیست این صورت زخمی ماجرا، در مقابل فیوروسا قرار می‌گیرد یا همراه اوست.

شرکت برادران وارنر که فیوروسا را با هزینه‌ای ۹۰ میلیون دلاری تولید می‌کند، هنوز زمانی برای شروع کار فیلمبرداری آن اعلام نکرده است. دلیل این امر نه مشکلات مربوط به کرونا و ضرورت رعایت پروتکل‌های بهداشتی که جدول پر و خالی از زمان کریس همسورث است! این بازیگر حداقل تا یک‌سال آینده زمانی برای حضور در کارها و پروژه‌های جدید ندارد، اما میلر و مدیران برادران وارنر گفته‌اند مشغول مذاکره با او هستند تا بتوانند زمانی را در اوایل سال جدید میلادی برای شروع کار فیلمبرداری فیوروسا پیدا کنند.

مدمکس: جاده خشم با بازی شارلیز ترون با استقبال بالای منتقدان و تماشاگران روبه‌رو شد و ۳۷۵ میلیون دلار در آمریکا و بقیه کشورهای دنیا فروش کرد. اهل فن پیش‌بینی می‌کردند میلر خیلی زود قسمت بعدی این اکشن ماجراجویانه را با حضور ترون جلوی دوربین خواهد برد، اما اعلام خبر تولید فیوروسا بدون حضور ترون، تعجب هر دو گروه منتقدان و تماشاگران را به همراه داشت. / کولیدر

عطف [کتاب خاطرات]

چاپ دوم ابوباران



«ابوباران» کتاب خاطرات مصطفی نجیب، جانشین فرمانده و بنیانگذار تیپ فاطمیون که هفته گذشته منتشر شد در کمتر از یک هفته به چاپ دوم رسید. ابوباران با توجه به جذاب بودن خاطرات مخاطب را جذب می‌کند. انتشارات خط مقدم، جدیدترین عنوان خود را به قلم زهرا سادات ثابتی منتشر کرده است. این کتاب خاطرات شهید مصطفی نجیب، دفتردار علیرضا توسلی معروف به ابوحامد، فرمانده و بنیانگذار تیپ فاطمیون را روایت می‌کند.

تدوین این خاطرات با قلم روان زهرا سادات ثابتی، شکل جذاب و تأثیرگذارتری به آنها بخشیده و خواندنی‌ترشان کرده است. نویسنده در بخش‌هایی از کتاب شهادت رزمنده‌ها و دوستان شخصیت اصلی را به تصویر می‌کشد و تلاش می‌کند با قلمی پر از توصیف‌های گیرا و اثرگذار مخاطب را در فضای مبارزات مصطفی نجیب مشارکت دهد. روایت پیکرهای بر زمین مانده شهدا، عملیات‌هایی که نه در دشت‌ها و جاده‌ها بلکه در میان خانه‌های متروکه مردم سوریه انجام می‌شوند و مخاطرات مهیبی که زنان و کودکان پناهجو را تهدید می‌کند، از جمله صحنه‌های تأثیرگذاری است که این نویسنده پیش روی مخاطب این کتاب خلق می‌کند. از نویسنده ابوباران همچنین کتابی با عنوان «متولد نهم دی» (زندگینامه داستانی شهیده فاطمه امیری) نیز به چاپ رسیده است. انتشارات خط مقدم، جدیدترین عنوان خود را در شمارگان ۱۰۰۰ نسخه و قطع رقعی، به بهای ۴۴ هزار تومان روانه بازار نشر کرده است.