ضمایر [او]

اکران آبان ماهی «خون شد»

تازه‌ترین اثر سینمایی مسعود کیمیایی از چند روز دیگر به سینماها می‌آید

کرونا بدجور برنامه سینماها را به‌هم ریخت، همان‌طور که همه برنامه‌های زندگی را... خیلی از ما هم صبر کردیم و منتظر ماندیم تا این ویروس بدقلق برود و دوباره همه‌چیز به روال عادی بازگردد، اتفاقی که می‌دانیم لااقل تا الان نیفتاده و ما مانده ایم و کرونایی که مدام خط و نشان می‌کشد که حالا حالاها هست...

اگر به روال هر سال سینما بودیم تا الان خیلی از فیلم‌های جشنواره فجر سال گذشته یا اکران شده بودند یا در صف اکران با هم رقابت می‌کردند اما شرایط این روزها جور دیگری است و خودمان هم می‌دانیم در ایران و بسیاری از کشورهای جهان کمتر کسی سینما می‌رود و کمتر تهیه‌کننده‌ای هم رغبتی به اکران فیلمش برای سالن‌های تقریبا خالی از جمعیت دارد.

با این حال چند فیلم اکران خود را امسال پشت سر گذاشتند و برخی فیلم‌های دیگر هم اکران‌هایی کم‌جان در سینماها یا به‌صورت آنلاین داشتند و تلاش کردند چراغ سینماها خاموش نشود. روز گذشته امیرحسین حیدری، مدیر شرکت پخش نمایش گستران هم اعلام کرد قصد دارد به فهرست تهیه‌کنندگانی بپیوندد که ریسک اکران فیلم‌هایشان را می‌پذیرند، بنا به این تصمیم هم آبان ماه یعنی چند روز دیگر «خون شد» به کارگردانی مسعود کیمیایی اکران خود را آغاز خواهد کرد.

او در گفت‌وگو با مهر درباره اکران آنلاین این فیلم و دیگر فیلم‌هایی که پخش آنها را برعهده دارند، گفت: اکنون برای این فیلم‌ها گزینه اکران آنلاین نداریم و باید تهیه‌کننده این فیلم‌ها برای اکران آنلاین آنها تصمیم بگیرند. البته این را باید بگویم که طبق قراری که در شورای صنفی نمایش گذاشته شده است، فیلم‌ها باید دو هفته اکران عمومی شود و بعد از آن برای اکران آنلاین آن تصمیم گرفته شود.

«خون شد» در جشنواه فجر سال گذشته به نمایش درآمد و بازتاب متفاوتی هم داشت. برخی فیلم را دوست داشتند و آن را یکی از آثار موفق کیمیایی دانستند، در حالی که برخی دیگر آن را جزو ضعیف‌ترین آثار جشنواره دانستند و طیف متفاوتی از اظهارنظرها را پیرامون این فیلم شکل دادند.

کیمیایی خودش داستان فیلم «خون شد» را این‌طور تعریف می‌کند: داستان خون شد به‌مثابه خانه‌ای قدیمی است که همه چراغ‌هایش خاموش بوده و هیچ‌کس نیز در اتاق‌هایش ساکن نیست. در این میان یکی از ساکنان این خانه می‌آید و همه چراغ‌ها را روشن می‌کند. در «خون شد» سعید آقاخانی، نسرین مقانلو، سیامک صفری، لیلا زارع، سیامک انصاری و هومن برق‌نورد بازی می‌کنند.

چاپ هفتاد و سوم «آب هرگز نمی‌میرد»

کتاب «آب هرگز نمی‌میرد» نوشته حمیدحسام شامل خاطرات جانباز میرزا محمد سلگی، فرمانده گردان ابوالفضل (ع) در سال‌های دفاع مقدس به‌تازگی توسط نشر ۲۷ بعثت به چاپ هفتاد و سوم رسیده‌است. حاج میرزا محمد سلگی راوی کتاب آب هرگز نمی‌میرد روز ۱۴ فروردین امسال بر اثر عوارض جانبازی به شهادت رسید./ فارس

اروپایی‌ها میزبان «جنایت بی‌دقت»

همزمان با اعلام حضور «جنایت بی‌دقت» تازه‌ترین ساخته شهرام مکری در جشنواره ویناله مجله سینمایی «ددلاین» در آمریکا از واگذاری حقوق پخش این فیلم به کمپانی «تریگون فیلم» خبر داد. این فیلم به تهیه‌کنندگی نگار اسکندرفر و محصول موسسه فرهنگی هنری کارنامه در قراردادی بین کمپانی «دریم لب» با مدیریت نسرین میرشب و تریگون فیلم برای نمایش در سه کشور آلمان، سوئیس و اتریش آماده می‌شود./ مهر

در ایام شیوع ویروس کووید-۱۹ اقبال جهانی به بازی‌های رایانه
بیشتر شده است؛ نگاهی انداختیم به وضعیت این بازی‌ها در ای

جنگ رایانه‌ای با کرونا

آذر مهاجر

ادبیات و هنر

اطلاعات در دنیای امروز ثروت است و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مجموعه از اطلاعات مفید و کاربردی، درباره بازی‌ها رایانه‌ای منتشر کرده که مربوط به بازار تولید و مصرف بازی دیجیتال در سال ۱۳۹۸ است. البته این اولین بار نیست که بنیاد چنین اطلاعاتی را در اختیار فعالان بازار بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌دهد؛ در ۱۰ سال گذشته، تقریبا هر دو سال این اتفاق رخ داده ولی این بار داده‌های تحقیقاتی پرده از حقایق جذابی برداشته‌اند؛ این‌که بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۸ و نیز در دوران شیوع ویروس کرونا رونق گرفته و افق‌های تازه‌ای پیش روی طراحان بازی‌های رایانه‌ای، عرضه‌کنندگان ابزارهای بازی قرار داده است. اگرچه این گزارش آماری منتشر شده و لابد به دست فعالان عرصه بازی‌های رایانه‌ای رسیده اما مقایسه و تحلیل داده‌های مطرح شده در آن برای هر کسی که کمی به بازی‌های رایانه‌ای علاقه‌مند باشد هم خالی از لطف نیست چون به هر حال بازی‌های رایانه‌ای روی سبک زندگی ما تاثیر گذاشته‌اند، نظام ارزشی جامعه را می‌توانند تغییر بدهند و حتی با اقتصاد خانوار و طبقات مختلف سنی و اجتماعی هم ارتباط دارند.

پیمایش «نمای باز» چطور انجام شد؟

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سال ۱۳۸۵ صاحب اساسنامه شده و از دو سال بعد از آن هم فعالیتش را آغاز کرده است. یکی از مهم‌ترین اهداف بنیاد، پیمایش و تحلیل داده‌های آماری است برای این‌که تصویر روشنی از صنعت بازی‌های رایانه‌ای ارائه شود. آخرین پیمایش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۸ با مطالعه بیش از ۹۲۰۰ خانوار و مصاحبه با ۳۰۰۰ کاربر بازی‌های یارانه‌ای انجام شده است.

محمدرضا صیدی سرپرست تجزیه و تحلیل آماری بنیاد، توضیح داده که پیمایش «نمای باز» محدود به شهر تهران نبوده ولی به دلیل شیوع ویروس کرونا برای اولین بار به صورت تلفنی انجام شده.

این پیمایش شاخص‌ترین اطلاعات مصرفی بازیکنان ایرانی را تا انتهای سال ۱۳۹۸ گزارش می‌دهد به این معنا که می‌توان جواب سوال‌های مختلف درباره بازی‌های رایانه‌ای را در نتیجه این پیمایش پیدا کرد؛ مثلا این‌که چند نفر در ایران بازی رایانه‌ای می‌کنند؟ زنان بیشتر بازی می‌کنند یا مردان؟ کدام گروه‌های سنی به این بازی‌ها بیشتر علاقه دارند؟ کدام بازی‌ها برای مخاطبان جذاب‌تر هستند؟ بازی‌های ایرانی چقدر طرفدار دارند؟ وضعیت تولید بازی‌های رایانه‌ای چطور است و این‌که کرونا چه تاثیری بر صنعت بازی‌های رایانه‌ای داشته است.

مهم‌ترین نتایج «نمای باز» چه بود؟

به طور خلاصه مهم‌ترین نکاتی که از پیمایش بازی‌های رایانه‌ای به دست آمده این است که این صنعت در ایران رو به رشد است، جمعیت قابل توجهی به بازی‌های رایانه‌ای روی آورده‌اند و این تعداد در دوران شیوع ویروس کرونا و قرنطینه خانگی بیشتر هم شد. همچنین از مهم‌ترین نتایج این پیمایش رسیدن به این نکته بود که مردم ما در کنار استفاده از گوشی تلفن همراه و کمی هم تبلت و رایانه به کنسول‌های بازی روی آورده‌اند.

البته هنوز استفاده از این پلت‌فرم در مقایسه با بقیه ابزارها خیلی کمتر است اما دارد اوج می‌گیرد. حامد نصیری معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معتقد است مهم‌ترین اتفاق این دوره اوج گیری استفاده از کنسول بازی بوده که در ادامه می‌تواند منجر به پیش‌گرفتن بازیکنان کنسولی از سایر بازیکنان شود و با توجه به افزایش نرخ ارز هزینه‌های بیشتر روی دست بازیکنان بگذارد. البته که این موضوع، خلق و طراحی بازی‌های کنسولی بیشتری را هم می‌تواند به دنبال داشته باشد.

نصیری بر این نکته هم تاکید دارد که برای تصمیم‌گیری درباره سرمایه‌گزاری برای تولید، نشر و سایر فعالیت‌های حوزه بازی‌های رایانه‌ای، اطلاعات این پیمایش کافی نیست و باید نگاه کلی و فراگیر به این حوزه داشت.

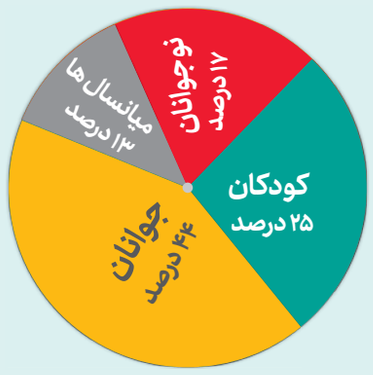
کرونا روی بازی‌های رایانه‌ای چه تاثیری داشت؟

خانه‌نشینی اجباری در دوره پاندومی کرونا بیشتر از همیشه توجه کاربران را به بازی‌های رایانه‌ای جلب کرده و به نقل از مجله فوربس ماه مارس سال ۲۰۲۰ که تقریبا مصادف با اسفند سال ۱۳۹۸ بوده، پردرآمدترین ماه برای فعالان بازی‌های رایانه‌ای در تاریخ بوده است. به عنوان نمونه فقط بازی انیمال کراسینک بیش از ۵ میلیون نسخه در این ماه به فروش رفته است. از آنجایی که این بازی نوعی تعامل اجتماعی را ایجاد می‌کند، طراحان و عرضه کنندگان بازی در جهان را به این نتیجه رسانده که در دوران قرنطینه و کم شدن ارتباطات و تعاملات اجتماعی، این بازی به نوعی پاسخگوی نیاز مردم جهان هم بوده است.

در ایران هم کرونا به بازار بازی‌های رایانه‌ای رونق داده و بر اساس گزارش کافه بازار از ابتدای سال ۱۳۹۸ تا ۱۵ فروردین سال ۱۳۹۹ که علاوه بر قرنطینه تعطیلی نوروز را هم شامل می‌شد، ۳۱۴ میلیون بار برنامه و بازی در ایران بازرگزاری یا به روزرسانی شده است. این تعداد حتی نسبت به هفته‌های قبل ۳۳ درصد رشد را نشان می‌دهد. ضمن این‌که در بهار سال ۹۹ نیز بر اساس آمارهای بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ۴۴ درصد استودیوهای بازی‌سازی اعلام کردند شیوع کرونا باعث افزایش درآمدشان شده‌است.

جنسیت بازیکن‌ها

۳۸ درصد آمار زنانی است که سرشان را با بازی‌های رایانه‌ای گرم می‌کنند و طبیعی است تعداد مردان بازیکن می‌شود ۶۲ درصد.

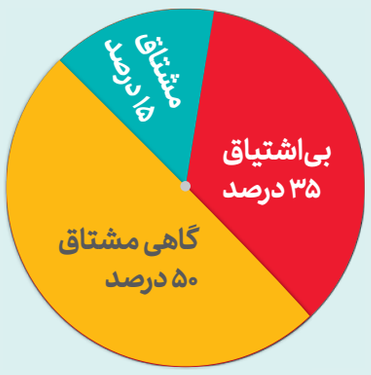


رده سنی بازیکن‌ها

۲۲ سال میانگین سنی کسانی است که بازی دیجیتال انجام می‌دهد، ۲۲ سال است؛ البته دقت کنیم که این عدد میانگین است و اگر دقیق‌تر بخواهید کودکان ۲۵ درصد بازیکنان را تشکیل می‌دهند، نوجوانان ۱۷ درصد، جوانان ۴۴ درصد، میانسال‌ها ۱۳ درصد و در نهایت کهنسالان یک درصد جمعیت بازیکنان را شامل می‌شوند.

ابزار بازیکن‌ها

۹۲ درصد جمعیت بازیکنان ایران با تلفن‌همراه بازی می‌کنند که از این تعداد ۱۳ درصد از تبلت و ۸۷ درصد هم از گوشی هوشمند بهره می‌گیرند. همین طور ۲۰ درصد بازیکنان از رایانه و ۲۲ درصد هم از کنسول‌های خانگی یا دستی استفاده می‌کنند.



تماشاگران

جالب است بدانید که ۱۵ درصد ایرانی‌ها به‌شدت علاقه دارند که بازی کردن دیگران را تماشا کنند. البته ۵۰ درصد دیگر گاهی این کار را می‌کنند و فقط ۳۵ درصد افراد هستند که به بازی کردن دیگران کاری ندارند!

همه آنچه می‌خواهید درباره بازار و کسب وکار بازی‌های آنلاین در ایران بدانید

عطف [کتاب داستان]

ترجمه جشن همگانی مجید قیصری به انگلیسی

«جشن همگانی» نوشته مجید قیصری به زبان انگلیسی ترجمه شد. افشین شحنه‌تبار، مدیر انتشارات شمع و مه دراین باره به فارس گفت: مجموعه داستانی جشن همگانی مجید قیصری با نام A Veiled Box به مرحله چاپ رسید و در ماه نوامبر سال جاری روی سایت آمازون قرار خواهد گرفت. او با بیان این‌که پس از این مراحل، کتاب در داخل و بیرون از کشور توزیع خواهد شد، اضافه کرد: این کتاب با ترجمه ساجده اثنی عشری و ویراست لیزا نوریس، ویراستار و مترجم نام آشنای آمریکایی به زبان انگلیسی ترجمه و برگردان شده است. نسخه فارسی این کتاب سال ۹۵ توسط نشر افق به چاپ رسیده و شامل ۱۶ داستان کوتاه متفاوت از مجید قیصری است. داستان‌های این کتاب مضامین متنوعی دارند. در کتاب نویسنده جشن همگانی سوژه‌های دینی، اسطوره‌ها، وقایع تاریخی، باورهای بومی ایرانی، مسائل و آسیب‌های اجتماعی را دستمایه قرار داده و مواجهه انسان سنتی با موقعیت‌هایی ویژه در جهان مدرن را ترسیم کرده است. زوجی مسلمان که می‌خواهند به خارج مهاجرت کنند، نوازنده‌ای که تارش را آلت لهو دانسته و آن را شکسته است، پیرزنی که همیشه در پارک جلوی مجتمع می‌نشیند و صدایی می‌شنود که دیگران نمی‌شنوند، یک دکوراتور که برای بوتیک‌های زنانه طراحی می‌کرده و حالا تحت بازجویی پلیس است و سوژه‌هایی از این دست به مجموعه تنوع بخشیده‌اند.

راش [سینمای جهان]

همسورث؛ صورت زخمی تازه سینما

«فیوروسا» اسپین‌آفی بر «مدمکس: جاده خشم» است

کیکاووس زیاری

سینمای جهان

آیا باید باور کرد که کریس همسورث، ابرقهرمان داستان‌های کمیک‌استریپی شرکت مارول قرار است در ماجراجویی‌های مربوط به شخصیت مکس دیوانه/ مدمکس حضور داشته باشد؟ جورج میلر، فیلمساز و تهیه‌کننده استرالیایی تبار سینما که خالق مجموعه اکشن و آینده‌نگرانه «مکس دیوانه/ مدمکس» است، خبر بازی این بازیگر استرالیایی‌تبار در نسخه پیش‌درآمد و اسپین‌آف این فیلم را تایید کرده است. قبل از این اعلام شده بود میلر قصد دارد داستان فیلم معروف دهه ۸۰ میلادی خود را به دورانی قبل از شروع داستان این اکشن منتقل کند. حالا معلوم شده که همسورث یکی از دو نقش اصلی این فیلم را که با نام «فیوروسا» جلوی دوربین می‌رود، بازی خواهد کرد.

داستان فیوروسا ماجراهای زندگی شخصیت همان زن جوانی را دنبال می‌کند که در نسخه احیا شده سال ۲۰۱۵ توسط شارلیز ترون بازی شد. اما ترون در فیوروسا بازی ندارد. داستان فیلم تازه، ماجراهایش را به دوران جوانی شخصیت فیوروسا می‌برد و برای همین، یک بازیگر زن جوان باید نقش او را جلوی دوربین به‌عهده بگیرد. قبل از این گفته شده بود آنا تیلور جوی نقش شخصیت فیوروسا را در این اکشن آخرزمانی بازی خواهد کرد. میلر در کنار اعلام نام همسورث، خبر فوق را هم تایید کرده‌است. در عین حال، یحیی عبدل متین هم در فیوروسا حضور دارد.

ماجراهای اسپین آف مدمکس به دو دهه قبل از شروع داستان این مجموعه فیلم برمی‌گردد. در این داستان که فیلمنامه‌اش را میلر با همکاری نیکو لاتوریس (نویسنده «مدمکس: جاده خشم»)