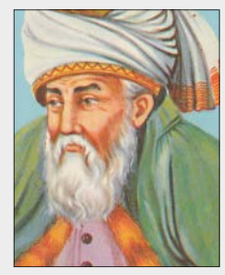
واقعه

هستی یکپارچه جهان



امروز سالمرگ مولانا در تقویم میلادی است

حالا مانده تا سالروز درگذشت مولانا برسد، اما اگر تاریخ درگذشت او را به میلادی حساب کنید، می‌شود هفدهم دسامبر؛ یعنی همین امروز و چون او یکی از جهانی‌ترین شاعران تاریخ ادبیات جهان است، امروز هم به زبان گاه‌شماری بین‌المللی، روز مهمی برای مولوی‌پژوهان غربی محسوب می‌شود. بالاخره آنها تقویم روی میزشان شمسی یا قمری نیست و میلادی است.

گفتیم مولانا شاعری جهانی است. این را مایی می‌گوییم که مولانا را شاعری اساسا ایرانی می‌دانیم و البته جز این هم نیست، اما در این هم تردید نداریم او متعلق به همه جهان است، چون خودش یکی از مهم‌ترین چهره‌های گفتمان تقریب ملل بوده است.

همین حالا که این سطرها را می‌نویسیم، ترک‌ها که در یکی دو دهه گذشته، بر صدر ستایشگران مولانا نشسته‌اند و از مدفون‌بودن شاعر ایرانی در خاک خود نهایت بهره را می‌برند، از یک شاعر ایرانی دعوت کرده‌اند در بزرگداشت امسال مولانا در قونیه شرکت کند. مسعود میر، خبرنگار ایرانی نیز به دعوت آنها راهی قونیه شده تا ببیند آنجا چه خبر است. درباره این دعوت‌ها چند روز پیش هم در جام‌جم نوشتیم.

نکته قابل توجه این است که لابد می‌دانید ما و ترک‌ها در هفته اخیر، روزهایی توفانی را در روابط فرهنگی و سیاسی خود از سر گذرانده‌ایم و اظهارنظر رئیس جمهوری جنجال‌دوست آنها حسابی چند روزی شهر را شلوغ کرده است. در این میان هنر و ادبیات کاری به این نزاع‌ها که مربوط به دیپلماسی است و دخلی به مقولاتی که ذاتا فرهنگی هستند، ندارد. ادبیات کاری به این جدل‌ها ندارد و مسیر خودش را می‌پیماید. مولانا مولاناست و کاری به این حواشی ندارد.

او قرن‌ها پیش، پیام جهانی خود را برای آیندگان مخابره کرده است؛ پیامی که حاوی کوچک‌ترین شائبه در نگاه او به هستی یکپارچه جهان نیست. اهل کلمه، مرز ندارند. مولانا، امروز به تقویم میلادی، چشم از جهان فرومی‌بندد، اما هنوز هم این اوست که می‌تواند به این بحث‌ها خاتمه دهد. ستایشگران او، بی‌توجه به اظهارنظرهای خام و نپخته اهالی سیاست، این روزها در قونیه به عشق او غزل می‌خوانند و با او یکدلی می‌کنند.

تازه‌ترین آمار در رابطه با اشتغال به کار فارغ‌التحصیلان نشان می‌دهد جایگاه علوم انسانی چندان خوب نیست. سراغ چند رشته تحصیلی مرتبط با مقولات فرهنگ رفته‌ایم تا ببینیم وضع چقدر خراب است

بیکارهای با فرهنگ!

فارغ‌التحصیلان رشته علوم انسانی در بازار کار به اندازه دانشگاه موفق نیستند

۱۰

بازی ایرانی که رتبه دوم بازی‌های جدی پارسال را به دست آورد در جشنواره گالای فرانسه برگزیده شد

«کیپ استپ» چشم‌انتظار سرمایه‌گذار

سعیده محبی
روزنامه‌نگار

وقتی کیپ استپ از طرف دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز برای شرکت در جشنواره گالا به لاوال فرانسه ارسال شد، گروه سازنده‌اش تقریبا مطمئن بودند نام این بازی در میان فینالیست‌های بخش آکادمیک این رویداد قرار می‌گیرد و خواهد درخشید. اتفاقی که افتاد و کیپ استپ نه‌تنها به همراه دیگر بازی ایرانی ارسال‌شده به این جشنواره یعنی «تیزران» در بین سه بازی برتر آکادمیک جشنواره بین‌المللی گالا در فرانسه قرار گرفت که با دریافت جایزه نهایی این جشنواره به موفقیتی جهانی دست پیدا کرد. به گزارش اداره ارتباطات و امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، کیپ استپ به نمایندگی از حوزه بازی‌های جدی در صنعت گیم ایران در حالی به این موفقیت جهانی دست پیدا کرد که این بازی ساخته‌شده توسط دانشجویان و فارغ‌التحصیلان با استعداد دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز در جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۸ که هرساله توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شود، رتبه دوم بخش جشنواره را از آن خودکرده بود و حالا کسب افتخاری در حد و اندازه برنده نهایی بخش آکادمیک جشنواره گالا که هرساله توسط انجمن بازی‌های جدی (Serious Game Society) در یکی از کشورهای اروپایی برگزار می‌شود، مسیر دیگری را پیش روی این بازی و گروه طراح و سازنده‌اش قرار می‌دهد؛ مسیری که اگر با توسعه و تجاری‌سازی کیپ استپ همراه شود، درخشان‌تر خواهد شد.

دستاوردی بی‌سابقه برای بازیسازهای ایران

قرارگرفتن نام کیپ استپ درمیان نامزدهای جشنواره گالاو در ادامه انتخابش به‌عنوان برنده جایزه نهایی اتفاقی کاملا مورد انتظار برای گروه سازنده این بازی یعنی دکتر یونس سخاوت و دکتر سکینه گلجاریان و زهرا امیری بود که به گفته امیری، تمام استانداردهای موردنیاز در طراحی این بازی رعایت شده بود: «بازی‌های جدی استانداردهایی دارند و ما تمام مراحل آن را از پژوهش و طراحی تا آزمایش‌ها انجام دادیم. یک بخش جشنواره هم در خصوص خلاقیت درباره رابطه انسان و رایانه بود و چون پروژه من بر اساس پلتفرم بازی پروجکشن-مپینگ انتخاب‌شده و به نوع خاصی از این ارتباط که بسیار هم جدید است، پرداخته انتظار نامزد شدن به‌عنوان منتخبان نهایی و درنهایت کسب جایزه نهایی را داشتم.»

این‌که حضور این بازی در جشنواره گالا چه دستاوردی برای سازنده‌اش و البته سایر سازندگان بازی‌های جدی در ایران به ارمغان خواهد آورد، سؤالی است که امیری درباره‌اش می‌گوید: «جشنواره گالا یکی از مهم‌ترین جشنواره‌هایی است که در خصوص بازی‌های جدی (Serious Game Society) هرساله در اروپا برگزار می‌شود و بهترین جایزه‌ای که می‌شود در این حوزه در بخش دانشگاهی گرفت مربوط به همین جشنواره است. دریافت چنین جایزه‌ای تا به‌حال در ایران سابقه نداشته و ازاین‌رو دستاورد بسیار بزرگی برای کل جامعه بازیساز ایران و به‌طور ویژه کسانی است که در این حوزه به‌صورت دانشگاهی کار می‌کنند. این موفقیت می‌تواند مسیری برای شناسایی بازار بازی ایران و معرفی ظرفیت دانشجویان ایرانی و دانشگاه‌های ایران در عرصه‌های جهانی باشد.»

یک بازی برای توانبخشی بیماران ام‌اس

نسخه اولیه این بازی پایان‌نامه فوق‌لیسانس امیری بوده که بعد از دفاع با توسعه و اضافه کردن بازی‌های بیشتر، بهبود الگوریتم‌های هوش مصنوعی داخل بازی‌ها و تغییر محیط بازی و بهتر شدن کیفیت، نسخه نهایی و تکامل‌یافته کیپ استپ متولد شد. KeepStep مجموعه‌ای از چند بازی کوچک دو بعدی است که باهدف توانبخشی و بهبود پارامترهای مربوط به تعادل و راه رفتن در بیماران ام‌اس ساخته‌شده و به گفته سازنده‌اش مخاطبان اصلی این بازی بیماران ام‌اس هستند: «این بازی برای این گروه طراحی‌شده است. ما برای طراحی بازی علاوه بر متخصصان طراحی بازی از یک گروه متخصص بین‌رشته‌ای در حوزه‌های مختلف استفاده کردیم. گروهی از متخصصان فیزیوتراپی، مددکاری، روان شناسان و متخصصان Neuroscience استفاده کردیم. البته به دلیل تشابه میان بیماری ام‌اس با بیماری‌های پارکینسون و Stroke می‌تواند برای آنها هم قابل استفاده باشد. طراحی این مدل بازی‌ها خیلی خاص بوده و این‌گونه نیست که هر بازی‌ای برای توانبخشی بیمار ام‌اس مفید باشد و بتوانیم به آنها ارائه دهیم. از این جهت ما یک سری تمرینات فیزیوتراپی مرسوم آنها را به یک گیم‌پلی ساده دوبعدی تبدیل کردیم. درواقع از حرکات توانبخشی بیماران ام‌اس الهام گرفتیم و آنها را تبدیل به بازی کردیم و در این فرآیند از برخی الگوریتم‌های هوش مصنوعی نیز استفاده نمودیم تا هر بازی را متناسب با توانایی بیمار تنظیم یا شخصی‌سازی کند و یا براساس واکنش بیمار به بازی مراحل بازی را برایش سخت‌تر یا آسان‌تر نماید.»

هزینه‌های سخت‌افزاری، مانع تجاری‌سازی

توسعه و تجاری‌سازی این بازی که حالا مدال افتخار جشنواره‌ای جهانی را نیز بر سینه دارد، حتما جزو علاقه‌مندی‌ها و اهداف سازنده این بازی است، هدفی که دست‌یافتن به آن با یک اما و اگر بزرگ مواجه است؛ یعنی پیدا کردن سرمایه‌گذار. امیری می‌گوید: «تجاری‌سازی این بازی نیاز به سرمایه‌گذار دارد. چالشی که در خصوص طراحی این بازی وجود دارد، هزینه زیاد سخت‌افزارهای آن است. پلتفرم این بازی پروجکشن- مپینگ است، به این معنی که بازی‌ها با استفاده از یک دستگاه پروژکتور روی زمین نشان داده می‌شوند. از طرفی از یک دستگاه کینکت هم استفاده شده که حرکات بیمار را کشف و به سیستمی با پردازنده مناسب ارسال می‌کند. زمانی که ما شروع به ساخت این پروژه کردیم، هزینه‌ها این‌قدر زیاد نبود ولی الان هزینه سخت‌افزارها به قدری زیاد است که هزینه کل محصول در نهایت این‌قدر زیاد می‌شود که نمی‌توانیم انتظار داشته باشیم بیماران ام‌اس یا Neuroscience با هزینه خود این تجهیزات را خریداری کنند. بنابراین نیاز به سرمایه‌گذار است و اگر این بخش تامین شود امکان تجاری‌سازی و حتی توسعه آن وجود دارد. ما بازی‌های بیشتری طراحی کرده بودیم که تعداد محدودی از آنها پیاده‌سازی و برای جشنواره‌های مختلف ارسال شد. اگر منابع مالی مورد نیاز آن تامین شود، بازی حتما قابلیت تجاری‌سازی و جذب مشتری‌هایی از کلینیک‌های مخصوص بیماران ام‌اس و حتی بیماران Stroke و پارکینسون و دانشکده‌های علوم پزشکی را دارد.»

توانمندی حضور در عرصه‌های جهانی

این بازی در جایزه بازی‌های جدی سال ۹۸ علاوه‌بر کسب رتبه دوم بخش جشنواره، جوایز ستاد توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی و موسسه نیماد (به‌عنوان نهادهای حامی این رویداد) را نیز به خود اختصاص داد. این‌که رویداد جایزه بازی‌های جدی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای چقدر در ایجاد انگیزه برای ساخت بازی‌های جدی باکیفیت و قابل رقابت در عرصه‌های جهانی تاثیرگذار است، موضوعی است که زهرا امیری درباره‌اش گفت: «جایزه بازی‌های جدی (Serious Game) یکی از بهترین رویدادهایی است که در حال حاضر در زمینه بازی در بخش آکادمیک در کشور برگزار می‌شود و از این جهت می‌تواند انگیزه بسیار خوبی برای بازی‌سازان باشد. چراکه داوری‌های فنی و دقیقی در سطح کیفی بالایی روی آثار انجام می‌شود. به نظر من بازی‌هایی که به مرحله نهایی این جایزه راه پیدا می‌کنند توانمندی حضور در عرصه‌های رقابتی جهانی را دارند.

جشنواره GALA 2020 که امسال به دلیل شیوع کرونا، به‌صورت آنلاین و در محیط Virtual World Laval برگزار شد، مراسم نهایی و اهدای جوایز به برندگان هم به صورت واقعیت مجازی اجرا شد: «مراسم نهایی در محیط شبیه‌سازی شده برگزار شد که بسیار جالب بود و رقابت سختی هم در بخش آکادمیک وجود داشت. از دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز سه بازی، KeepStep، TizRun و Saray به این جشنواره فرستاده شده بود که دو بازی KeepStep و TizRun در بخش آکادمیک این رقابت جزو سه نامزد دریافت جایزه شدند. در انتخاب نهایی نیز هر دو بازی سطح کیفی خوبی داشتند و به لحاظ داوری به هم نزدیک بودند؛ اما به دلیل برخی ویژگی‌های متفاوت که در بازی من وجود داشته، در نهایت کیپ استپ انتخاب شد.»

کاغذ اخبار

جشنواره «تجسمی فجر» فیزیکی یا مجازی؟

معاون امور هنری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره چگونگی برگزاری سیزدهمین جشنواره هنرهای تجسمی فجر توضیحاتی ارائه و تاکید کرد در این جشنواره، انتخاب فردی تبدیل به انتخاب فرآیندی شده است.

سید محمدمجتبی حسینی، معاون امور هنری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی درباره برپایی سیزدهمین دوره جشنواره تجسمی فجر باتوجه به شرایط ناشی از کرونا گفت: حتما ما تکلیف خودمان می‌دانیم که به رویدادهای درجه یک مرتبط با هنرهای مختلف با دیده برگزاری نگاه کنیم؛ البته این موضوع ناشی از یک طرح پژوهشی است که دو سال انجام شده است. در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ۴۴۸ جشنواره فرهنگی و هنری برگزار می‌شد که بیش از ۲۶۰ جشنواره مورد حمایت معاونت هنری بود. وی ادامه داد: در عین حالی که جشنواره‌ها می‌توانند فرصت باشند، اگر زیاد باشند یا نتوانند اهداف‌شان را محقق کنند می‌توان به عنوان یک تهدید نیز آن‌ها را بررسی کرد. فکر می‌کنم در پاره‌ای از رشته‌ها، تعدد جشنواره‌ها بیش از اینکه فرصت آفریده باشد منجر به نوسانی شده و پالایش و رسیدن به جشنواره‌های ارزشمند و تأثیرگذار، مهم و مؤثر است؛ بنابراین نظام ارزیابی جشنواره‌ها به‌عنوان یک پروژه انجام و جشنواره‌ها دسته‌بندی شدند و رویدادهایی مثل جشنواره‌های هنری فجر بر اساس نمایه‌ای که از عملکردشان استخراج می‌شود، جشنواره‌های تأثیرگذاری شمرده می‌شوند و بنای ما نیز بر این است که این جشنواره‌ها برگزار شوند.

معیار چه بود

وی با بیان اینکه برنامه‌ریزی برای برگزاری جشنواره‌های هنری فجر صورت گرفته، اظهار کرد: دبیران، اعضای شوراهای سیاستگذاری و مشورتی جشنواره‌ها مشخص شده‌اند؛ آیین‌نامه‌هایی که طی سه سال تصویب شد و به اجرا رسید در حال تحقق است و بنای ما بر این است که این ظرفیت هم به صورت فیزیکی و هم به صورت مجازی، قابلیت اجرا داشته باشند. حسینی توضیح داد: طبیعتا اگر شرایط ناشی از کرونا در جامعه رو به بهبود باشد، جشنواره‌ها به صورت قابل بازدید هم برگزار شوند اما اگر شرایط دشوار باشد ظرفیت مجازی کم از ظرفیت در دسترس نیست کما اینکه پیش از این کشور دچار ابتلا به کرونا نشده بود که بگوییم تجربه اجرایی در این زمینه داشتیم و در رویدادهایی که در ۱۰ ماه گذشته برگزار شد توانستیم برخی از خطاهای ناگزیر را بشناسیم و موفق بر تصحیح و ترمیم آن‌ها شویم. برای مثال، برای جشنواره موسیقی جوان و موسیقی نواحی، پاره‌ای از ایرادهایی که متصور بودیم برطرف شد و در همین جشنواره موسیقی نواحی، تعداد افرادی که از طریق مجازی از اجراها بازدید کردند حداقل ۴ برابر وقتی بود که در سالن اجرا وجود داشت.