نگاهی به فعالیت‌های بسیج در فضای مجازی در گفت‌وگوی «جوان» با مسئول مرکز تولید و نشر دیجیتال انقلاب اسلامی

«نبرد آمرلی» خط‌شکنی بسیج در تولید بازی‌های رایانه‌ای است

مرکز متنا چه رسالت و مأموریتی بر عهده دارد و چه کارهایی را انجام می‌دهد؟

این مرکز سر واژه نامی تحت عنوان مرکز تولید و نشر دیجیتال انقلاب اسلامی است و به عنوان یکی از مراکز زیرمجموعه فضای مجازی بسیج فعالیت می‌کند. حوزه فعالیت این مرکز تولید محتوای دیجیتال و فاخر برای فضای مجازی در زمینه‌های مختلف و راهبرد اصلی‌اش هم ایجاد نهضت تولید محتوای دیجیتال بومی است. مرکز متنا ۳۲ نمایندگی در سراسر کشور دارد و این مراکز به تبع ساختاری که در مرکز دارند فعالیت‌شان تولید محتوای تخصصی برای فضای مجازی است. این مراکز مطابق با مأموریت‌هایی که دارند و متناسب با مأموریت‌های بومی خودشان فعالیت می‌کنند. کنترل عملیاتی این مراکز با مرکز متناست و هدایت، راهبردی، سیاستگذاری، آموزش و ارتقای سطح توانمندی این مراکز توسط مرکز متنا اتفاق می‌افتد. تولید آثار برای مراسم و مناسبت‌های مختلف و در جهت گفتمان جبهه انقلاب اسلامی در بستر فضای مجازی در قالب آثاری مثل انیمیشن، بازی، نماهنگ، تیزر، پوستر و ... از مأموریت‌های مرکز است. بخشی از کار نیز در حوزه فعالیت‌های جدید است که شامل واقعیت مجازی و واقعیت افزوده می‌شود.

این مرکز از چه سالی شروع به کار کرده و شاخص‌ترین کارهایی که انجام داده‌اید در چه حوزه‌ای بوده است؟

مرکز متنا با شکل‌گیری سازمان فضای مجازی بسیج شکل گرفت و از سال ۹۶،۹۷ تشکیل شد. سرعت رشد خیلی خوبی داشته و همگام با رشد فضای مجازی در کشور پیش رفته است. از شاخص‌ترین آثاری که در این مرکز تولید شده می‌توان به بازی رایانه‌ای سفیر عشق اشاره کرد که در آذر سال گذشته رونمایی و در بهمن ماه وارد بازار شد. بازی رایانه‌ای سفیر عشق، روایت حضور مسلم‌بن‌عقیل در کوفه و اتفاقات پس از آن است و از زاویه دید یک سردار ایرانی به نام مهران ایرانی روایت می‌شود. در این بازی یک کاراکتری را خلق و شخصیت‌پردازی کردیم و آن دوران را در قالب یک بازی فاخر و بزرگ به تصویر کشیدیم. به لحاظ کیفیت و بزرگی کار، بازی سفیر عشق در نوع خودش در میان آثار ایرانی کم‌نظیر است و با استقبال خیلی خوبی هم مواجه شد. همچنین در حال به دست آوردن توفیقاتی در بازار بین‌المللی هستیم و چون هنوز کار نهایی نشده نمی‌توانم جزئیاتش را اعلام کنم. قطعاً سال آینده شاهد حضور این بازی در بازار جهانی خواهیم بود. کار بعدی‌مان بازی مختار، فصل قیام بود که در آستانه اربعین حسینی در سال ۱۴۰۰ رونمایی و عرضه شد. این بازی هم با استقبال خوبی مواجه شد. نام بازی هم کاملاً مشخص است که به بازروایت قیام مختار ثقفی پس از شهادت امام حسین(ع) می‌پردازد. این بازی یک فصل دیگری به نام مختار، فصل انتقام دارد که هنوز مراحل تولیدش به پایان نرسیده و قرار است در تابستان سال آینده عرضه شود که به فصل حکومت مختار در کوفه و انتقامش از قاتلین سیدالشهدا برمی‌گردد. مجموعه ما یک بازی دیگر، به عنوان یکی از آثار شاخصش تولیده کرده که فرمانده مقاومت، نبرد آمرلی نام دارد و یک بازی فاخر با موضوع حاج‌قاسم سلیمانی و خاطره‌ای که مقام معظم رهبری از رشادت ایشان در شهر آمرلی است. ساخت این بازی با واکنش‌هایی از سوی رسانه‌های فارسی زبان مواجه شد. اوایل که هیچ تصویری از بازی نیامده بود کار را مسخره می‌کردند و با بعضی آثار کم‌کیفیت و بی‌کیفیتی که قبلاً تولید شده مقایسه می‌کردند. پس از اینکه تیزر بازی منتشر شد، سیاست‌هایشان را تغییر دادند و بازی را با آثار باکیفیت خارجی مقایسه کردند و با عصبانیت می‌گفتند که مقام معظم رهبری در حال خط‌دهی بازی برای جوانان است.

سعید سجادی افراری

رئیس سازمان بسیج در آیین رونمایی یکی از بازی‌های رایانه‌ای

■ آرمان شریف

فضای مجازی در سال‌های اخیر رشد چشمگیری داشته و توانسته مخاطبان زیادی را در حوزه‌های مختلف به خود جذب کند. تعلل و کم‌کاری در این حوزه عواقب جبران‌ناپذیری را برای مردم و کشور خواهد داشت. مجموعه بسیج با توجه به اهمیت این موضوع، چند سالی است که به طور جدی وارد صحنه شده و سعی کرده است با آثار فاخر و باکیفیت، خلأهای موجود در زمینه تولید آثار بومی متناسب با سلیقه و سبک زندگی مردم را پر کند. تولید بازی و انیمیشن‌های مختلف بخشی از این کارها بوده که توسط مرکز «متنا» انجام شده است. با مهدی جعفری، مسئول مرکز تولید و نشر دیجیتال انقلاب اسلامی (متنا) گفت‌وگویی درباره فعالیت‌های بسیج در فضای مجازی انجام دادیم که در ادامه می‌خوانید.

استقبال از بازی‌ها به چه شکل است و مردم استقبال می‌کنند؟

سال ۱۳۵۷ که انقلاب اسلامی به پیروزی رسید روزنامه‌ها و نشریات بین‌المللی در آن زمان عناوین و اسامی مختلفی به انقلاب اسلامی اطلاق کردند که یکی از این اسامی انقلاب نوار کاست بود. این یعنی حضرت امام آن زمان با به‌روزترین ابزار انتقال پیام با مردم حرف می‌زد. آن زمان نوار کاست جدیدترین ابزار بود و بسیار در میان مردم مورد استفاده قرار می‌گرفت. چندین سال بعد و در سال ۱۳۷۴ مقام معظم رهبری در دیدار با طلاب حوزه علمیه اهواز فرمودند: «روحانیت شیعه باید مدرن‌ترین شیوه‌های تبلیغ را برای رساندن پیام حق خود به دیگران مورد استفاده قرار دهد.» این نگاه از دیدگاه امامین انقلاب را ببینید که معتقد به استفاده از به‌روزترین ابزار برای صحبت با مخاطبان هستند. حالا آمار مصرف بازی در ایران را مشاهده کنید که بیش از ۳۲ میلیون نفر در ایران به عنوان مصرف‌کننده بازی هستند و به طور میانگین بیش از ۹۳ دقیقه در روز وقت‌شان در این صنعت صرف می‌شود. این یعنی رسانه بازی، جذابیت‌ها و مخاطب زیادی در کشورمان دارد که عدد قابل توجهی گردش مالی هم دارد. بیشترین جوامعی که با این صنعت سروکار دارند، جوامع جوان و نوجوان هستند. اگر با ادبیات همین قشر با آنها صحبت کنید و بخواهید پیام و محتوایی را منتقل کنید باید از چنین ابزاری استفاده شود که خوششان بیاید و آن را بپذیرند. ما این تجربه را در بازی سفیر عشق و مختار به دست آوردیم و دیدیم مخاطب به شدت از محتوای خوب و با کیفیت استقبال می‌کند. حتی این آثار قابل رقابت و مقایسه با برخی آثار جهانی است و همین امر موجب شد ما متقاعد شویم این مسیر را ادامه دهیم و نسخه‌های دیگر را هم بسازیم.

> سال ۱۳۵۷ که انقلاب اسلامی به پیروزی رسید روزنامه‌ها و نشریات بین‌المللی در آن زمان عناوین و اسامی مختلفی به انقلاب اسلامی اطلاق کردند که یکی از این اسامی انقلاب نوار کاست بود. این یعنی حضرت امام آن زمان با به‌روزترین ابزار انتقال پیام با مردم حرف می‌زد

آثار تولیدشده قابلیت رقابت با نمونه‌های خارجی را دارد؟

طبیعتاً نمی‌توانیم این آثار را با یک اثری که بیش از ۹۰ میلیون دلار هزینه تولیدش شده مقایسه کنیم ولی در قد و قواره خودش به آثار خارجی طعنه می‌زند و مردم و مخاطبان را به شدت امیدوار کرده که ما می‌توانیم آثار باکیفیت‌تر در حد جهانی تولید کنیم. همین که شرکت‌های مطرح نشر جهانی پذیرفته‌اند بازی را سال آینده وارد بازار جهانی کنند مؤید این است که این بازی توانسته نظر شرکت‌های خارجی را به خودش جلب کند و این پیام‌آور این است که ما می‌توانیم و باید بهتر از این هم کار کنیم.

قبل از تولید بازی، نیازسنجی‌ها درباره نیازهای مخاطب داخلی را انجام می‌دهید؟

ذائقه‌شناسی مخاطب در صنعت بازی باید الهام گرفته از ژانرشناسی باشد. ژانرهایی که مخاطبان ایرانی خیلی به آن علاقه دارند به جز حوزه ورزشی عموماً جنس بازی‌های قصه‌گو و روایت‌محور یا سبک بازی‌های جنگی شمشیربازی و سلاح‌های گرم و سنگین است. سفیر عشق و مختار در بخش سبک اکشن شمشیربازی است و بازی جنگی با اسلحه را در فرمانده مقاومت می‌بینیم.

> بعد از عرضه بازی سفیر و مختار به بازار، یک خودباوری در تولیدکنندگان داخلی به وجود آمد که می‌توانند این صنعت را در کشور احیا کنند. من از مجموعه‌های دیگر خبر دارم که با تأسی از مرکز متنا فعالیت‌های قابل توجهی را انجام می‌دهند و به زودی اتفاقات بهتری در این زمینه خواهد افتاد

خودتان بر اساس چه نیازهایی بازی را طراحی می‌کنید؟

بدیهی است که بدون استراتژی وارد میدان شدن یک خطای راهبردی غیرقابل جبران است. نمی‌توان بدون استراتژی وارد میدان شد. پشتوانه مرکز متنا تجربه دو دهه فعالیت توسط یک تیم کاملاً حرفه‌ای است. مطالعات عمیقی در حوزه مخاطب‌شناسی شده و تجربه خوبی در جنس فعالیت در بازار داخلی و خارجی وجود دارد که متناسب با ذائقه مخاطب خودش راهبردی چهار ساله برایش طراحی شده و به مرور محصولاتش وارد بازار خواهد شد. مثلاً برای مخاطب کودک و نوجوان سریال ۵۲ قسمتی تخم‌مرغ‌های رنگی را در قالب انیمیشن می‌سازیم که آموزش سبک زندگی و رفتارهای اجتماعی را آموزش می‌دهد. این حوزه طیف گسترده‌ای دارد و بر مبنای یک اتاق فکر و شورای راهبردی در حوزه محتوا طرح‌ریزی می‌شود.

می‌توان گفت ضعف‌های فرهنگی در صنعت بازی و انیمیشن با فعالیت‌های مرکز متنا تا حدودی برطرف شده است؟

فلسفه بسیج پر کردن خلأهای موجود در جمهوری اسلامی ایران در هر حوزه‌ای است. هر زمان خلأیی به وجود می‌آید بسیج پای کار آمده و فعالیت کرده است. در بحث محرومیت‌زدایی، کارهای خدماتی، پزشکی، فرهنگی و ... بسیج آمده و فعالیت خودش را انجام داده است. مسلماً در این حوزه خلأ جدی وجود داشته که بسیج وارد میدان شده و گوشه‌ای از کار را در دست گرفته است. بسیج سعی می‌کند به بهترین شکل ممکن مأموریتش را انجام دهد. ما بازی و انیمیشن را همزمان پیش می‌بریم و انیمیشن‌های خوبی در مجموعه ما تولید شده است. منتها چون از بازی‌هایی که تولید کرده‌ایم زودتر رونمایی شده بازی‌هایمان بیشتر دیده شده است. بعد از عرضه بازی سفیر و مختار به بازار، یک خودباوری در تولیدکنندگان داخلی به وجود آمد که می‌توانند این صنعت را در کشور احیا کنند. من از مجموعه‌های دیگر خبر دارم که با تأسی از مرکز متنا فعالیت‌های قابل توجهی را انجام می‌دهند و به زودی اتفاقات بهتری در این زمینه خواهد افتاد. همچنین انیمیشن‌هایی با مضامین ملی در مورد رستم، دوران خشایارشاه و عمو نوروز در حال تولید است. در زمینه دفاع مقدس هم یک سریال و فیلم سینمایی و دو بازی ارزشمند در دست تولید داریم که به مرور وارد بازار خواهند شد.

کسانی که با شما همکاری می‌کنند حتماً باید عضو بسیج باشند یا از طیف‌های گوناگون جامعه می‌توانند همکاری کنند؟

مجموعه متعلق به بسیج است و بدیهی است که قشر غالبی که با ما همکاری می‌کنند بسیجی‌های ساختاری هستند. اما کسانی که با مجموعه ما تجربه همکاری داشته‌اند می‌دانند ما محدودیتی برای اینکه مجموعه‌های مختلف با ما همکاری داشته باشند نداشته و نداریم.

یادکرد

مروری بر زندگی شهید علی‌اصغر اسدی که در سوم آذر ۱۳۶۰ آسمانی شد

می‌گفت من از سال ۵۳ آماده شهادت بودم!

■ روزبه فکور

شهید علی‌اصغر اسدی در بهمن ماه ۱۳۲۶ به دنیا آمد و از همان کودکی به مسائل دینی علاقه‌مند شد. در اوقات فراغت به مسجد می‌رفت و علاقه زیادی به قرآن و دعا داشت. می‌گفت: «هر وقت قرآن می‌خوانم، روحیه‌ام عوض می‌شود.» قبل از انقلاب، ساواک او را به خاطر پخش اعلامیه‌های امام دستگیر کرد و به زندان تایباد برد. مدتی را نیز در تهران و در زندان اوین گذراند.

برادر شهید درباره فعالیت‌های علی‌اصغر در دوران انقلاب چنین می‌گوید: «در ایام محرم و صفر نوارهای سخنرانی شخصیت‌های در خط امام را تهیه و ضبط می‌کردیم و افراد طرفدار انقلاب در منزل ما آن نوارها را گوش می‌کردند. من یک بار نوار وصیتنامه شیخ احمد کافی را تهیه کردم و ما دو نفری آن را گوش می‌کردیم. جایی که کافی نامی از امام زمان(عج) یا امام خمینی می‌برد، شهید با سوزدل گریه می‌کرد.»

پس از پیروزی انقلاب با تشکیل کمیته انقلاب اسلامی، ابتدا عضو کمیته و سپس عضو سپاه پاسداران شد. او از معدود افرادی بود که کمیته انقلاب اسلامی را در نیشابور تشکیل داد و از بنیانگذاران سپاه در نیشابور بود. با شروع جنگ تحمیلی، برای دفاع از اسلام و میهن و تبعیت از فرمان امام به جبهه رفت و رفتن به جبهه را وظیفه شرعی و دینی‌اش می‌دانست. شهید جنگ تحمیلی عراق را جنگی نابرابر و ناجوانمردانه از سوی جهان کفر و استکبار جهانی شرق و غرب می‌دانست.

شهید به همراه برادر و دوستانش اولین گروه بسیجی بود که از نیشابور عازم جبهه شد.

> شهید اسدی در جبهه همیشه با وضو بود و نماز شبش هیچ وقت ترک نشد. قبل از شهادت به همسرش گفته بود: «این دفعه که به جبهه بروم، دیگر برنمی‌گردم. یا سرم به کربلا می‌رود یا خودم.»

شهید اسدی قبل از اعزام به جبهه به مادرش گفته بود: «من به برادرم حسادت می‌کنم که از من کوچک‌تر است و اولین نفری است که به جبهه رفت و ما عقب ماندیم.» بعد از چند ماه به جبهه در گیلانغرب رفت و همانجا به شهادت رسید. بعد از پیروزی انقلاب اسلامی بارها گفته بود: «من از سال ۱۳۵۳ آماده شهادت بوده‌ام.»

در اوایل جنگ به منطقه کردستان اعزام شد و در مقابل حرکت‌های منافقین استقامت کرد. او فرماندهی بسیار شجاع بود و با نیروها خوش‌رفتاری می‌کرد. بیشتر از همه زحمت می‌کشید و در مأموریت‌های خطرناک پیشقدم بود. در پشت جبهه در سازماندهی نیروهای بسیج فعالیت می‌کرد و حضوری فعال در جبهه و پشت جبهه داشت. در هنگام گرفتاری و مشکلات همواره این جمله را تکرار می‌کرد: «صبر کنید. خدا صابرین را دوست دارد.» و دیگران را به خواندن قرآن و دعا نصیحت می‌کرد.

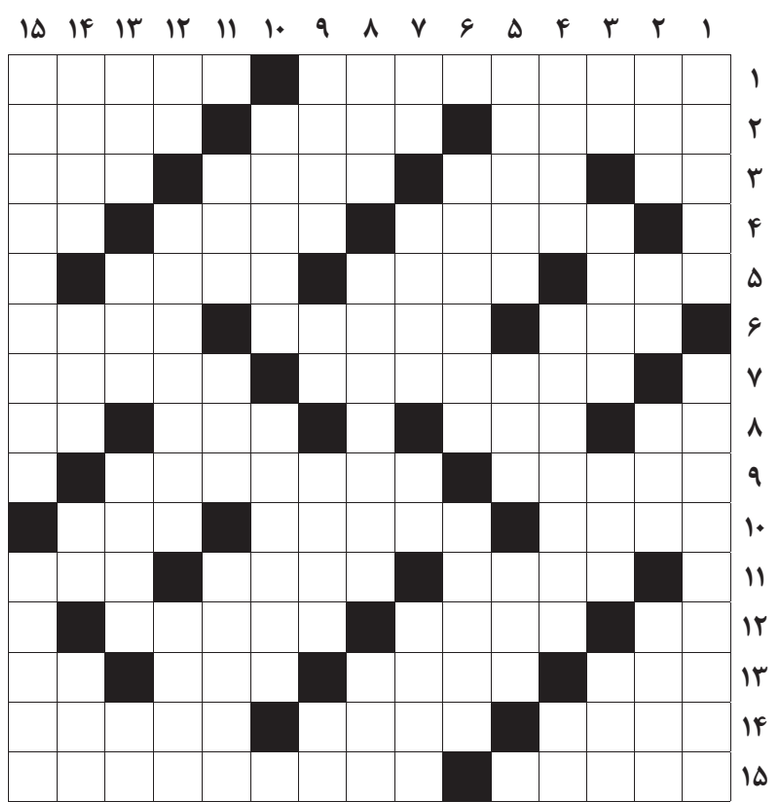
شهید اسدی قبل از شهادت فرماندهی گردان در لشکر ۵ نصر را بر عهده داشت. او یک نظامی متفکر بود که همواره سعی داشت بیشترین تلفات را از نیروهای بعثی بگیرد. با نیروهای تحت امر خود مثل فرزندانش رفتار می‌کرد. اگر رزمنده‌ای مشکل داشت با تمام وجود مشکلش را حل می‌کرد و در شادی و غم آنها شریک بود. همرزمان شهید درباره نقش شهید می‌گویند: «وقتی که ما امکانات نداشتیم، شهید اسدی تلاش و فعالیت زیادی برای نیروها انجام می‌داد که بتواند برای آنها وسایلی فراهم کند. در هوای سرد حرف‌ها و نصیحت‌هایش گرمی خاصی به ما می‌داد.»

شهید اسدی در جبهه همیشه با وضو بود و نماز شبش هیچ وقت ترک نشد. قبل از شهادت به همسرش گفته بود: «این‌دفعه که به جبهه بروم، دیگر برنمی‌گردم. یا سرم به کربلا می‌رود یا خودم.» همسر شهید ادامه می‌دهد: «همانطور هم شد. وقتی که به شهادت رسید و جنازه‌اش را آوردند، یک قسمت از سرش از بین رفته بود.»

علی‌اصغر اسدی در تاریخ ۱۳۶۰/۹/۳ و در گیلانغرب بر اثر اصابت ترکش به شهادت رسید و پیکر مطهر ایشان پس از حمل به زادگاهش در گلزار مشترک روستای قلعه و چشمه خسرو به خاک سپرده شد.

جدول

طراح: علیرضا سجادی فر ■ شماره ۶۳۵۵



از راست به چپ

■ ۱-امر غیر منتظره و عجیب و به شدت تأثیرگذار-رب‌النوع قدرت در افسانه‌های قدیم یونان ■ ۲-بازیکن دفاع آزاد-حاشیه سفید دور کتاب-صدمه و گزند ■ ۳-از نت‌های موسیقی-نیزه؛ خار درخت خرما-درد کهنه-نیستی ۴-دگمه تکرار در تلفن-ساز چنگ-تکرار حرفی ■ ۵-نازک و لطیف-مردن بر اثر حادثه-آسان ■ ۶-از واحدهای نظامی-عمومی انگلیسی‌زبان-از اسامی دختران ■ ۷-نوازنده و رامشگر-تیراندازی پیاپی ■ ۸-رفوزه-گرو گذاشتن-خرس آذری-شلوار جین ■ ۹-وارسی و رسیدگی-از ایلات ایران و نام مقامی در یکی از دستگاه‌های موسیقی ایران ■ ۱۰-قانون مغولی-دلیری و جرئت-از گربه‌سانان تیزپا ■ ۱۱-اشاره به مکان دور-شیون-بلندترین استخوان بدن ■ ۱۲-خدای دروغین-حج ماه ذی‌حجه-فنی در کشتی ■ ۱۳-درآمد-از انجیل‌های چهارگانه-واحد شمارش گردو-مادر تازی ■ ۱۴-کمربند-عقیم و سترون-نوعی تلفن ■ ۱۵-مار آذری-لازم و شایسته است

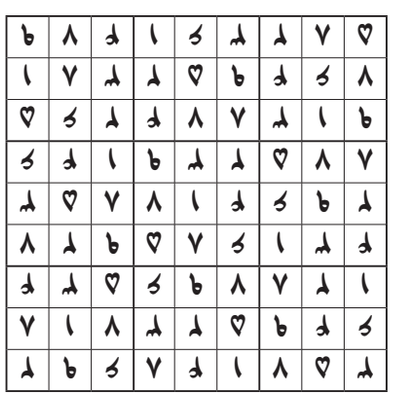
از بالا به پایین

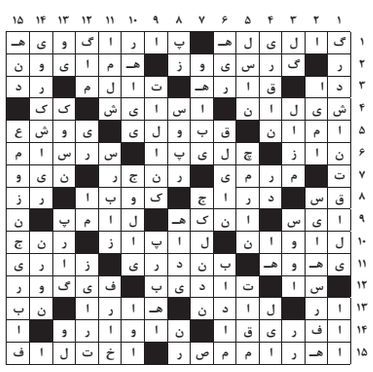
■ ۱-جمع تلف-درس ورزش دانشگاه‌ها ■ ۲-مرزبان-اسب تبریزی-زنگ-تجاوز از حد خود ■ ۳-حسرت کوبر-نظام حکومتی-صدای کافی-بی‌زبان ■ ۴-درختی سوزنی برگ با چوب صنعتی-حق دلالی در گویش بیگانه-تکرارش با لی‌لی می‌آید ■ ۵-پرونده-آفرین-از جنگ‌های مولا علی ■ ۶-شهر سفال و سرامیک همدان-دسته پیستون ■ ۷-جواب مأیوس کننده-شهری در فرانسه-میوه مربایی-پادشاه پرنده‌ها ■ ۸-جانور اهلی-بنیانگذار سلسله زندیه-برابر و مقابل ■ ۹-صد و چهارمین سوره قرآن-یک لحظه-ارتباط تلفنی-حرف خطاب ■ ۱۰-تصویر بزرگان دینی و مذهبی-اتحاد حزبی و به هم پیوستن ■ ۱۱-پرستار-دورویی-موسس سلسله ماد ■ ۱۲-حرف انتخاب-از قدیم گفته‌اند مقدم بر درمان است-سعی و کوشش ■ ۱۳-توانایی مالی-شک و تردید-پول واحد اروپایی-علامت مفعول ■ ۱۴-رهبر حزب-از بخشش کم نمی‌شود-به دنیا آوردن-آینده ■ ۱۵-از بیماری‌های چشم-مأیوس

جدول سودوکو

ارقام ۱ تا ۹ را طوری قرار دهید که در هر ردیف، ستون و مربع‌های کوچک سه در سه فقط یک بار به کار روند.

	۵					۶		
				۲	۳			
	۲					۵		
۴							۲	۷
				۱	۷			
۸		۵					۴	
۹			۸					
		۴	۹				۸	
							۷	۹



جدول کلمات متقاطع

پاسخ جدول شماره ۶۳۵۴