



**در قالب کنگره ۲۴ هزار شهید پایتخت انجام شد**

### ساخت فیلم کوتاه از زندگی ۴ شهید

**■ صبار رهگذر**

چهار فیلم کوتاه در خصوص شهید بهشتی، شهید همت، شهید وزویی و شهید متوسلیان در قالب کنگره ملی ۲۴هزار شهید پایتخت با مشارکت سازمان هنری اوج ساخته و پخش شد.

شهرام صدیقی نیا، دبیر کمیته تولیدات هنری کنگره ملی ۲۴ هزار شهید پایتخت با بیان این مطلب اظهار داشت: پخشی این تولیدات علاوه بر شبکه‌های یک تا پنج تلویزیون در بستر فضای آموزشی از طریق کانال‌های تلگرام، روبیکا و ایتا برای عموم قابل دسترسی است. هم‌اکنون نیز در حال رایزنی با هم‌راه اول هستتیم تا این تولیدات از آن طریق هم قابل دسترسی باشد.

وی با بیان اینکه تولید فیلم از زندگینامه ۳۵شهید را در دستور کار داریم، افزود: در حال حاضر هفت فیلم سینمایی در زائر دفاع مقدس و اجتماعی در دست اقدام است که دو فیلمنامه آن از طریق مؤسسه اوج و روایت فتح در مراحل پایانی است.

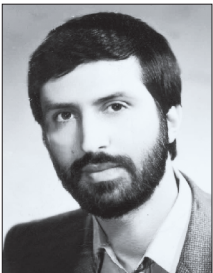
دبیر کمیته تولیدات هنری کنگره ملی ۲۴ هزار شهید پایتخت در ادامه اظهار داشت: سرریال ۳۰قسمتی صاعقه نیز از دیگر تولیدات این سازمان است که در مرحله پیش تولید است.

رئیس سازمان بسیج هنرمندان تهران بزرگ در خصوص کارگاه‌های آموزشی این سازمان در قالب کنگره ۲۴ هزار شهید پایتخت تصریح کرد: در مراسم اختتامیه یا افتتاحیه کنگره یک کارگاه آموزشی را با حضور کارگردانان و تولیدکنندگان در برنامه داریم. البته در طول سال هم کارگاه‌های آموزشی در بازه زمانی مختلف در زمینه تولید و نقد فیلم برگزار شده است.

### دست‌نوشته

**یادی از شهید مهدی رجب بیگی**

## دلنوشته‌های شهادت



شهید «مهدی رجب بیگی» از شهدای ترور در تهران است که خود به یادگار گذاشته است. او در روز پنجم مهر ۱۳۳۶ متولد شد و

با زندگی در محله‌های فقیرنشین تهران، طعم فقر و محرومیت را

چشید و با تمامی مشکلات و کمبودها تحمیلات ابتدایی و متوسطه را با موفقیت تمام پشت‌سر گذاشت.

او در همه مراحل تحصیل کارگرمی ممتاز و همواره مشتاق مطالعه به ویژه در زمینه کتب مذهبی بود و شخصیت والایش با تأثیر از اینگونه مطالعات شکل گرفت. به مستضعفان محبتی خاص داشت و این ویژگی در طول دوران زندگی‌اش به خوبی بارز بود.

او در سال ۱۳۵۴ به دانشکده فنی دانشگاه تهران راه یافت و پس از انجام تحصیلات مقدماتی در سال ۱۳۵۴ به دانشکده فنی دانشگاه تهران راه پیدا کرد و در رشته مهندسی راه و ساختمان به تحصیل پرداخت. او به عضویت شوروی دانشجویی انتخاب شد و از اعضای فعال دانشجویان پیرو خط امام بود که در تسخیر سفارت آمریکا نیز نقش داشت.

وی سپس مشغل معلمی را برای خود برگزید و سرانجام در ۵ مهر ۱۳۶۰ از سوی اعضای مجاهدین خلق در خیابان صبا جنوبی تهران ترور شد و به شهادت رسید. در ادامه یکی از دلنوشته‌های این شهید را درباره شهادت می‌خوانید.

خدایا! چه رنج بزرگی است!

تو می‌دانی که ما چه دردی می‌کشیم، پنداری که چون شمع آب می‌شویم، ما از مرگ نمی‌هراسیم، اما می‌ترسیم که بعد از ما ایمان را سرب ببرند و اگر دل از سوختن برگیریم، روشنایی ناپود شود و جای خود را دوباره به شب بسپارد، پس چه باید کرد؟

از یک‌سوی باید بمانیم تا شهید آینده شویم و از سوی دیگر باید شهید شویم تا آینده بماند! هم باید امروز شهید شویم تا فردا بماند و هم باید امروز بمانیم تا فردا شهید نشود! عجب دردی! کاش راهی بود تا امروز شهید شویم و فردا باز زنده گردیم تا دوباره شهید شویم.

آری، یاران همه به سوسی مرگ رفته‌اند، در حالی که نگران «فردا» بودند.

خدایا نکند وارثان خون این شهیدان در راهشان گام نزنند؟ نکند شیطان‌های کوچک با «خون» یا «خان» شوند؟ نکند «جانمایه»‌ها برای «جسی مایه‌ها»ی دون «سرمایه» مقام شود...

نکند زمین «خون‌رنگ» به تسخیر هسواداران «نیرنگ» در آید؟

نکند شهادت آنها پایگاه‌ها «دنائت» آنها بشود؟

نکند میوه درخت «فداکاری» یا «ایمان را «صاحب» ریا کاری» بچینند؟

نکند جنگ یارانمان به جنگ «فرنگی مسلکان» افتد؟ نکند «خوینن کفتسان» در غربت بمیرند تا «خوش باوران غرب» کام بگیرند؟

### گزارش فائزه مقدم

به باور روانشناسان، بازی بهترین وسیله برای رشد و شکوفایی احساسات و پرورش هیجان‌ها و عواطف در کودکان و نوجوانان است. بازی‌ها از طریق آشناکردن کودکان و نوجوانان با الگوها و هنجارهای جامعه و درونی‌سازی ارزش‌های اجتماعی آنها را برای ورود به دنیای بزرگ‌تر آماده می‌کنند. این روزها بازی‌های رایانه‌ای سهم زیادی در پرکردن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان دارند، اما سؤال اساسی اینجااست که بازی‌ها چقدر است و تا چه اندازه بازی‌سازان ایرانی توانسته‌اند در این مسیر گام بردارند. در این راستا گفت‌وگویی با محسن بحبی، مدیر مرکز تولیدات دیجیتال شهید مهدی ثامنیراد بنیاد فرهنگی هنری شهید همت داشتیم.

ایشان از سال ۸۲ در زمینه تولید بازی، اینمیشن و شبیه‌سازی نظامی در حوزه بازی و سرگرمی فعال هستند که برخی از این تولیدات قرار است در کنگره ۲۴هزار شهید پایتخت رونمایی شود. در ادامه بخش‌هایی از این گفت‌وگورا می‌خوانید.

■■■■

### وضعیت تولید بازی در زمینه شهدا و دفاع مقدس چگونه است؟

در ایران تولید بازی‌های رایانه‌ای اولین بار حدود ۲۰ سال پیش تقریباً در سال ۸۲ کلید خورد. در آن زمان بازی‌های کامپیوتری بیشتر مدنظر بود، بنابراین در همان سال تولید بازی در مورد دفاع‌مقدس را شروع کردیم که اولین بازی در این حوزه بازی «مقاومت» بود. پس از آن موارد مختلفی از سوی ارگان‌های مختلف تولید شد که تا تولید بنا به سفارش‌ی که داده می‌شد، بازی‌هایی را تولید می‌کردند که تعداد آنها کمتر از بحث دفاع‌مقدس خارج شویم و به طور کلی مبارزه با اسرائیل، مدافع حرم، شهدای امنیت و... را در نظر بگیریم، بازی‌های زیادی است مثل بازی خلیج عدن که رهبری چند بار به آن اشاره کردند و بنده مدیر پروژه آن بودم؛ پس از آن بازی‌های مختلف چون لانه شیطان، ذوالفقار، عملیات والفجر ۸ ساخته شد، ولی این تولیدات انطور که شایسته است نتوانست ماندن بازی‌های شهری چون کال آف دیوتی و دیگر بازی‌هایی که برای ارتش امریکا تولید می‌شود، جریان‌سازی کند، زیرا در کشور ما در این زمینه خیلی پرکنده کار شده و هر ارگان و مؤسسه‌ای که بودجه‌ای در زمینه فرهنگی داشته در این مورد هزینه کرده است، ولی بعد از ساخت بازی آن جریان‌سازی فرهنگی که باید بعد از آن انجام می‌شد، به طور مثال اینمیشن، عروسک و لوازم‌التحریر و... از شخصیت‌های بازی را بسازند، در حوزه بازی‌های دفاع مقدس و نظامی ایرانی اصلاً تاکنون چنین کاری برای هیچ کدام از بازی‌های تولیدی انجام نشده است.

### از نظر شما دلیل اینکه جریان سازی فرهنگی مغفول مانده چیست و چه موثعی در این مسیر وجود داشته است؟

در بعضی از سال‌ها مسئولان این حوزه آنقدر منفعل بوده‌اند که عملاً هیچ برنامه‌ای در این زمینه نداشته‌اند. بعضی مسئولان نیز برنامه‌هایی داشته‌اند، ولی فرصت کافی برای آن دست ندهاد است و تا مدیر منصوب شده، کمبودها را بررسی کرده‌د و بر برنامه قرار داده و زیرساخت‌ها آماده شده چهار سال گذشته و مسئولان تغییر کرده و مدیر بعدی نیز هیچ گاه اقدامات مدیر قبلی را پیگیری نکرده است.

### به نظر می‌رسد یکی دیگر از مشکلاتی که در این زمینه وجود دارد، این است که هر چند بازی‌های خوبی تولید شده، اما هیچ کدام نتوانسته‌اند

# روزنامه جوان

ارتباط با ما : ۰۲۶۰۰۳۸۵۲۳



### مدیر مرکز تولیدات دیجیتال بنیاد فرهنگی شهید همت خبر داد

# رونمایی از ۴ بازی عملیات‌های دفاع مقدس در کنگره ۲۴هزار شهیدپایتخت

**همچون بازی‌های پرطرفدار خارجی در ایران به طور مثال همان بازی کال آف دیوتی که اشاره کردید، طرفدار داشته باشند و بیشتر دنبال کثرت بوده‌ایم تا کمیت. نظر شما در این مورد چیست؟**

برای تولید یک بازی موفق یک مثلث را در نظر بگیرید که اضلاع آن نیروی انسانی، بودجه و زمان است. معمولاً وقتی می‌خواهید کار خوبی انجام شود، همیشه در یکی از این اضلاع مشکل داریم. ما در سال‌های گذشته نیروی انسانی این حوزه خوبی داشته‌ایم که متأسفانه نسبت به پنج سال قبل، بیشتر متخصصان این حوزه به خاطر فاصله قیمت ریاال یا دلار مهاجرت کرده‌اند. وقتی فردی می‌تواند به عنوان مثال حداقل ماهی ۳هزار دلار از این راه کسب کند و ما به عنوان تولیدکننده نمی‌توانیم چنین دستمزدی را برای او در نظر بگیریم، مهاجرت شکل می‌گیرد.

در حال حاضر برای رفع این ماتبه بهترین کار تربیت نیرو است که ما معمولاً در این زمینه مشکل خاصی نداریم. اما در بحث بودجه که شامل حمایت و سرمایه‌گذاری خصوصی می‌شود،

با پیوست‌های فرهنگی تولید کنیم، خوب است. علت این پراکندگی بودجه چیست؟

به دلیل آن است که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ساختار کاملاً دولتی ندارد و صرفاً با مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی تشکیل شده که ۵۰درصد بودجه آن دولتی و ۵۰درصد آن خصوصی است. آن ۵۰درصدی که دولت‌ها باید پرداخت کنند نیز گاهی به درستی پرداخت نمی‌شود، به نظر بنده اگر این سازمان بودجه‌اش به درستی پرداخت می‌شد و قوی کار می‌کرد، این حوزه تولیدات بسیار بهتر و قوی‌تری داشت که متأسفانه این اتفاق تاکنون نیفتاده است، چراکه بنیاد آنگونه که باید مورد پذیرش باشد، نیست و مجلس با آن سلیقه‌ای برخورد می‌کند و تنها در بعضی از سال‌ها برای آن بودجه‌ای در نظر می‌گیرد.

**آماری از بازی‌های که هر سال ساخته می‌شود، وجود دارد؟ به‌طور مثال مشخص است که امسال چند بازی تولید شده‌است؟**

در حال حاضر دیگر نمی‌توان آمار دقیقی در این حوزه داد، زیرا به دلیل اینکه نمی‌توانیم حمایت مالی مناسبی از فعالان این عرصه داشته باشیم، بسیاری از سازندگانی که در ایران حضور دارند، به صورت دور کاری سفارش‌های کشورهای دیگر پذیرفته و برای خارج از کشور کار می‌کنند.

**امسال در مرکز تولیدات شهید ثامنیراد که شما مسئول آن هستید، چند بازی ساخته شده، از لحاظ کیفیت و پلتفرم چگونه‌است؟**

ما امسال چهار بازی در زمینه عملیات‌های دفاع‌مقدس از سری بازی‌های «سرباز ابدی» تولید کردیم که عبارتند از بازی «سرباز ابدی» مربوط به عملیات فتح‌المبین با محوریت حاج احمد متوسلیان، سازی عملیات خیبر با نام «هیزره مجنون» با محوریت شهید همت، بازی کربلای ۵ با نام «کانال ماهی» و بازی والفجر ۸ با نام «خروس اروند». در تولید این بازی‌ها استانداردهای بین‌المللی رعایت شده و سبک آن نیز تیرانداز اول شخص است. از نظر گرافیک نیز طوری طراحی شده که بتواند گوشی‌های اندروید در حد متوسط موجود در بازار را هم جواگوباشد. البته عملیات فتح‌المبین در مراسم یادواره شهید حاج احمد متوسلیان رونمایی شد و در حال حاضر در کافه بازار موجود است و افراد از این طریق می‌توانند به آن دسترسی داشته باشند.

و چندین سال فقط هزینه‌های خودش را می‌داد داشت، اما از میانه سال ۹۰ بودجه آن قطع شد و چندین سال فقط هزینه‌های خودش را می‌داد تا بتواند در حوزه بازی‌سازی سیاستگذاری کند و نمی‌توانست تولیدی در این حوزه داشته باشد و در حال حاضر هم معاونت حمایت خودش را منحل کرده است، یعنی نمی‌تواند هیچ حمایتی از تولیدکنندگان بازی داشته باشد.

در این حوزه داشته و در حال حاضر هم معاونت حمایت خودش را منحل کرده است، یعنی نمی‌تواند هیچ حمایتی از تولیدکنندگان بازی داشته باشد. در این حوزه شیعه‌سازی نظامی از دیگر تولیدات این مرکز است. در حال حاضر عملیات‌های دفاع مقدس و یک بازی سبک زندگی را در دست تولید داریم.

### در آمد بازی‌های رایانه‌ای برای سازندگان چطور است؟

چند سالی است که تولید بازی‌های آنلاین وارد حوزه درآمدزایی شده است و دیگر لزومی ندارد که از سوی سازمان و ارگانی حمایت شوند و به خوبی می‌توانند هزینه‌های خودشان را تأمین کنند. در حال حاضر ۱۰۰بازی اول پرفروش‌های کافه بازار، بازی‌های ایرانی آنلاین هستند. ناگفته نماند که سری بازی «سرباز ابدی» به همین چهار بازی محدود نمی‌شود و تولید ۱۰ بازی از عملیات‌های دفاع مقدس را در برنامه داریم.

### بسیج مریم اصغری

## برگزاری یادواره شهدا در ۲۴۰۰ مدرسه تهران



از دانش آموزان داریم که می‌تواند تبدیل به یک کتاب شود.

سعید نوروزی با اشاره به دیگر اقدامات این سازمان در راستای کنگره اظهار داشت: به هر یک از مناطق آموزش و پرورش یک شهید دانش آموز معرفی شده که دانش آموزان در مورد آن تحقیق و بررسی کرده که همه این تحقیقات جمع آوری و در نهایت در کتابی با عنوان ۳۱ شهید منتشر خواهد شد.

نوروزی از دیگر اقدامات این سازمان را روایتگری کلاسی عنوان کرد و افزود: در این

### کتاب سرا



روایت زندگی شهید آرمان علی‌وردی

## «آرمان عزیز» کتاب شد

این کتاب سی‌وچهارمین کتاب از مجموعه بیست‌وهفتی‌هاست که به روایت‌هایی مستند از زندگی شهید آرمان علی‌وردی به قلم مجید محمدولی است که از سوی انتشارات ۲۷ بعثت چاپ و روانه بازار نشر شده است. آرمان همواره در خط مقدم جهاد فرهنگی و علمی بوده و خاطرات دوستان و خانواده نشان می‌دهد او برای اینکه به شهادت برسد تلاشی مخلصانه و مداوم داشته است.

آرمان از جمله جوانانی بود که در محیط مسجد و بسیج رشد پیدا کرد و خود در نوجوانی به یک جهادگر و مرسی توانمند تبدیل شد. او از دانشگاه انصراف می‌دهد و راه خود را برای خودسازی و دیگر سازی در طبلگی می‌یابد. به همین خاطر وارد حوزه علمیه آیتالله مجتهدی در تهران می‌شود و خیلی زود در کنار تحصیل دشمنان داخلی و خارجی در آتش فتنه می‌سوخ‌ت آرمان وظیفه خود دانست که از مردم و بیت‌المال در مقابل این آشوب‌طلبان محافظت کند و در این مسیر بسیار زود شربت شهادت را از دست اباعبدهالحسین (ع) نوشید.

**در بخشی از این کتاب می‌خوانیم:**

چشم‌مان به جاده و اطرافش بود که احساس کردیم به همان جایی رسیدیم که منزل آرمان افتاده است، پیاده شدیم. با کمی جست‌وجو توانستیم صندل را پیدا کنیم. خواستیم به محل قرار با دوستان برگردیم که چشم آرمان به حمامی که آنجا ساخته بودند، افتاد. پیشنهاده داد یک حمام درت و حسابی برویم.

می‌گفت دیگر حمامی به این خوبی نصیبمان نمی‌شود. حمام خوب و تمیزی بود و دوش‌های زیاد با تجهیزات کامل داشت. یکی بسته شامل شامپو صابون و حوله هم به زائران می‌دادند. رقیتم زیر دوش و حمام کردیم. آرمان زیر دوش مرتب داد می‌زد: «زونا محترم سل زيارت حرم مطهر ابا عبدالله فراموش نشه» به او گفتیم: «بابا همه همیدیم. چیه مرتب مثل پیام بارز گانی هی این جمله رو تکرار میکنی؟» گفت: «غسل زیارت ثواب داره و مستحبه اگه کسی یادش رفته باشه و با صدای من به یاد غسل بیفته. انجام بده من هم در توش شریکیم. این بدیه» که از حمام خارج شدیم و پس از آن یک لیوان شربت آب لیموی تگری هم به ما دادند که خیلی چسبیده. به سمت محل قرار با دو همسفرمان راه افتادیم، وقتی رسیدیم آنها از دیر کردن ما گلگه داشتند، ماجرا را برایشان تعریف کردیم.

### خاطرات تفحص



## شهید امام رضایی

اوایل سال ۲۲ بود و گرمای فکه. در منطقه عملیاتی والفجر مقدماتی بین کانال اول و دوم مشغول کار بودیم. چند روزی می‌شد که شهید پیدا نکرده بودیم. هر روز صبح زیارت عاشورا می‌خواندیم و کار را شروع می‌کردیم. گره و مشکل کار را در خود می‌حسّتیم. مطمئن بودیم در توسل هایمان اشکالی وجود دارد. آن روز صبح کسی که زیارت عاشورا می‌خواند، توسلی پیدا کرد به امام رضاع) و شروع کرد به ذکر مصائب امام‌هشتم و کرامات او. می‌خواند و همه زار زار گریه می‌کردیم. در میان مداحی از امام رضاع) طلب کرد که دست ما را خالی بر نگرداند. ما که در این دنیا همه خواسته و خواهشمان فقط بازگردداندن این شهدا به آغوش خانواده‌هایشان است و... هنگام غروب بود و هنگام تعطیل کردن کار و برگشتن به مقر. دیگر داشتیم ناامید می‌شدیم. خورشید می‌رفت تا پشت تپه ماهورهای روپهرو پنهان بشود. آخرین بیل‌ها که در زمین فرو رفت، تک‌های لباس توچهمان را جلب کرد. همه سراسیمه خود را به آنجا رساندند.

با احترام و قداست شهید را از خاک در آوردیم. روزی‌ای بود که آن روز نصیبمان شده بود.

شهیدی آرام خفته به خاک. یکی از جیب‌های نظامی‌اش را که باز کردیم تا کارت شناسایی و مدارکش را خارج کنیم، در کمال حیرت و نابوری دیدیم که یک آینه کوچک که پشت آن تصویری نقاشی شده از تعال امام رضاع) نقش بسته به چشم می‌خورد. از آن آینه‌هایی که در مشهد اطراف ضریح مطهر می‌فروشد.

گره‌یمان در آمد. همه اشک می‌ریختند.

جانب‌تر و سوزناک‌تر از همه زمانی بود که از روی کارت شناسایی‌اش فهمیدیم نامش سیدرضاست. شور و حال عجیبی بر چپه‌ها حکمفرما شد. اشک از چشمان همه جاری شده بود و همه شتر هم صلوات می‌فرستادند.

شهید را که به شهرستان ورامین بردند، چپه‌ها رفتند پیش مادرش تا سر این مسئله را دریابند. مادر بدون اینکه اطلاعی از این امر داشته باشد، گفت: پسر من علاقه و ارادت خاصی به حضرت امام رضاع) داشت.