

123
SESAME STREET

شماره ۱۱۹
فیرماه ۱۴۰۱

پسند فشریه تخصصی رسانه

شماره ۱۱۹
فیرماه ۱۴۰۱

پسند فشریه تخصصی رسانه



فهرست

CABSAT ۲۰۲۲

۱۵

امیررضا شفاعی

۳ سخن سر دپیر

احد رجایی

۲۱ کنتراست

اکبر رادی

۴ داستان خیابان سیمی

سعید آتشین

ریتم

روح الله امیرتیمور

۹

سخن سردبیر



بعد از نمایشگاه ibc یکی از بزرگ ترین رویدادهای دنیای برودکست برگزاری نمایشگاه cabsat است که هر سال در کشور امارات متحده عربی برگزار می شود. دوست عزیزمان مهندس امیررضا شفاعی که امسال به صورت شخصی در این رویداد مهم حضور داشته گزارش هایی برایمان آماده کرده است که از این شماره اولین قسمت آن را ملاحظه می کنید. از ایشان بابت ارسال این مطالب به نشریه سپاسگزاریم.

احمد رجایی

زیر نظر هیأت تحریریه

مسئول اجرایی:

مرضیه احمدی

طراح جلد:

سعید آتشین

ویراستار و صفحه آرا:

احمد رجایی

basamad_magazine



basamad.magazines@gmail.com

[@gmail.com](mailto:basamad.magazines@gmail.com)



www.nakaktv.com



۶۶۱۲۶۱۲۲



سعید آتشین کارگردان و کارشناس تولید



داستان خیابان سیمی

شبی از شبهای سال ۱۹۶۶ در یکی از محلات نیویورک، نزدیک پارک گرمرسی (Gramercy Park) یک مهمانی کوچک شام به میزبانی جوآن (Joan Ganz Cooney) و شوهرش (Tim Cooney) برگزار شده بود. وقتی که جوآن به حضار از ایده‌اش برای تولید برنامه‌های آموزشی کودک گفت هیچکس فکرش را هم نمی‌کرد که او بتواند پربیننده‌ترین برنامه تلویزیونی کودکان را تولید کند. مباحثی که در آن مهمانی کوچک درباره قابلیت رسانه تلویزیون برای آموزش به کودکان مطرح شد در نهایت به تشکیل «کارگاه تلویزیون کودک» (CTW: Children's Television Workshop) در همان سال انجامید. جوآن که تهیه‌کننده برنامه‌های مستند آموزشی بود به عنوان مدیر اجرایی این کارگاه منصوب شد.



Joan Ganz Cooney
خالق برنامه «خیابان سیمی»

او به برنامه‌ای برای کودکان پیش دبستانی فکر می‌کرد که هم سرگرم‌کننده و هم آموزنده باشد. او به این می‌اندیشید که آیا تلویزیون می‌تواند کودکان ۳ تا ۵ ساله‌ای که محروم از امکانات آموزشی هستند را

برای ورود به مهدکودک آماده کند؟ و بالاخره سه سال بعد برنامه‌ای تولید کرد که در نوع خود بی نظیر و هدفش آموزش الفبا و اعداد به خردسالان بود. انتصاب او در CTW به عنوان اولین مدیر اجرایی زن، یکی از مهمترین تحولات دهه ۶۰ تلویزیون آمریکا بود.

ایده پردازی ؛

ظاهرا ایده اولیه آن از برنامه «خنده روآن و مارتین» (Rowan and Martin's Laugh-In) که یک جنگ نمایشی محبوب در تلویزیون دهه ۱۹۶۰ آمریکا بود، گرفته شده است. اما بهترین ساختار برای آموزش‌های سرگرم‌کننده به خردسالان چه می‌توانست باشد؟ بله! استفاده از عروسک (Puppet) و راز موفقیت او در همین بود. جوآن به سراغ جیم هنسون (Jim Henson) رفت که یک عروسک‌ساز حرفه‌ای بود. هنسون خانواده‌ای از عروسک‌ها



را ساخت که شخصیت‌های اصلی برنامه را تشکیل دادند. البته فرمول این برنامه ترکیبی از اجرای عروسکی، بازیگر و انیمیشن بود که در قالب آیتم‌های کوتاه و مفرح ساخته می‌شد و علاوه بر آموزش الفبا و اعداد، حاوی پیام‌های مثبت اجتماعی بود. ماجراهای شخصیت‌های این برنامه که از قومیت‌های مختلف هستند در یک محله خیالی در نیویورک می‌گذرد که شامل خیابان، فروشگاه، ایستگاه مترو و... است.

برخی از شخصیت‌های عروسکی «خیابان سسمی»

برخی از شخصیت‌های عروسکی این برنامه که اکثرا از نوع سردهانی (Muppet) هستند: برت (Bert)، ارنی (Ernie)، هیولای کلوچه‌ای (Cookie Monster)، اسکارگرغرو (Oscar the Grouch)، گورور (Gorver)، پرنده بزرگ (Big Bird) و... البته در طی دوره‌های مختلف، شخصیت‌های دیگری نیز به این مجموعه اضافه شده‌اند حتی موضوعات مطرح شده در آیتم‌ها نیز با گذشت زمان متحول شده‌اند. بطور مثال در سال ۲۰۰۲ در نسخه‌ای از این برنامه که با نام (Takalani Sesame) در کشور آفریقای جنوبی تولید می‌شود یک شخصیت عروسکی ۵ ساله به نام کامی (Kami) اضافه شد که HIV مثبت است و به کودکانی که مبتلا هستند پیام‌های دلگرم‌کننده می‌داد. در سال ۲۰۰۶ یک شخصیت عروسکی به نام آبی کادابی (Abby Cadabby) به خانواده سسمی اضافه شد که نخستین شخصیت دختر در این برنامه بود و تبدیل به یک الگوی رفتاری برای دختران شد. در سال ۲۰۱۹ از یک شخصیت عروسکی رونمایی شد که مادرش در حال مبارزه با اعتیاد است و کودکان را با بحران مواد مخدر آشنا می‌کرد.

سسیمی موفق شو!

در بهار ۱۹۶۹ هنگامی که قرار بود کنفرانس مطبوعاتی برنامه برگزار شود هنوز اسمی برای آن انتخاب نشده بود. در آنونس‌های تبلیغاتی نیز نام برنامه را «نمایش تلویزیونی آموزشی پیش دبستانی» اعلام می‌کردند. حتی از کارکنان و همکارانی که در کارگاه تلویزیون کودک فعالیت می‌کردند خواسته شد تا نام‌های پیشنهادی خود را ارائه کنند. در نهایت نویسنده برنامه ویرجینیا شون (Virginia Schone) عنوان «خیابان سسمی» را پیشنهاد داد. سسمی کنایه‌ای بود از داستان علی‌بابا و چهل دزد در افسانه هزارویک‌شب که وقتی رئیس دزدها عبارت جادویی «سسیمی باز شو!» را می‌گفت، دهانه غار باز می‌شد و دزدان می‌توانستند مخفی شوند. سسمی بیانگر هیجان و ماجراجویی بود و از آنجا که دکور و صحنه اصلی برنامه یک خیابان بود، ترکیب این دو کلمه می‌توانست نامی پست مدرن برای برنامه باشد. تقریباً هیچ کدام از کارکنان از این اسم خوشش نیامد زیرا این نگرانی وجود داشت که کودکان خردسال نتوانند آنرا درست تلفظ کنند. جوآن می‌گوید «ما با عنوان خیابان

سسمی (Sesame Street) شروع کردیم چون بدترین اسم بود!» اما با پخش اولین قسمت برنامه در ۱۰ نوامبر ۱۹۶۹ همه نگرانی‌ها ناپدید شد. بدین ترتیب خیابان سسمی با آهنگ به یاد ماندنی‌اش «می‌توانی به من بگویی چگونه به خیابان سسمی بروم» به پربیننده‌ترین برنامه کودک در جهان تبدیل شد. تلویزیون بسیاری از کشورها آنرا پخش کردند و میلیون‌ها کودک انگلیسی زبان از چند نسل متوالی به تماشای آن نشستند.



دکور اولین سری برنامه - ۱۹۶۹



دکور فعلی برنامه - ۲۰۲۱

«خیابان سسمی» که یکی از طولانی‌ترین برنامه‌های تاریخ تلویزیون محسوب می‌شود از آغاز (۱۹۶۹) در تلویزیون عمومی ملی ایالات متحده PBS پخش شده است. از سال ۲۰۱۶ به کانال HBO منتقل و سپس در سال ۲۰۲۰ از سرویس HBO Max پخش شد. تا سال ۲۰۰۶ نسخه‌های تولید مشترک از این برنامه در ۲۰ کشور تولید و پخش شد. در سال ۲۰۰۱ نسخه‌های مختلف بین‌المللی آن بیش از ۱۲۰ میلیون نفر بیننده داشت و در چهلمین سال تولدش (۲۰۰۹) در بیش از ۱۴۰ کشور جهان در حال پخش بود.

یک نظرسنجی در سال ۱۹۹۶ نشان داد که ۹۵ درصد کودکان پیش دبستانی آمریکایی آن را در سن ۳ سالگی تماشا کرده‌اند. در سال ۲۰۱۸ تخمین زده شد که ۸۶ میلیون آمریکایی این برنامه را در دوران کودکی دیده‌اند. تا سال ۲۰۲۱ برنامه «خیابان سسمی» برنده ۲۰۵ جایزه امی (Emmy Awards) و ۱۱ جایزه گرمی (Grammy Awards) شده است. (بیش از هر برنامه تلویزیونی کودکان مورد تقدیر قرار گرفته است.)





روح‌الله امیر تیمور تدوینگر - کارشناس تدوین تلویزیونی

ریتم

در خصوص ریتم یک اثر هنری نظرات و گفتارهای فراوانی وجود دارد. چون این واژه از موسیقی در گونه‌های دیگر هنری نمود فراوانی پیدا کرده است. تمپو در زبان ایتالیایی که زبان موسیقیست به معنای "زمان" است. به زبان ساده، تمپو عبارت است از تندی یا کندی اجرای یک قطعه‌ی موسیقی، و ریتم الگوی منظم و مکرری است که از کل کار شنیده می‌شود. هر تپش قلب و فاصله‌ی آن با بعدی نمایانگر تمپو است و مجموع تپش‌ها ریتم ضربان قلب را می‌سازند. تمپو لزوماً در یک قطعه موسیقی ثابت نیست، بلکه بر اساس حس و حال ملودی، می‌توان بخش‌هایی از یک قطعه را سریع و بخش‌هایی را کند اجرا کرد. سینما و تلویزیون نیز به ریتم و شاخصه‌های آن وابسته‌اند و ما با اصطلاحات مختلفی همانند ریتم - تمپو - و Pacing یا زمانبندی یا ضربآهنگ مواجه می‌شویم. استاد ضابطی جهرمی مثال زیبایی در این زمینه دارند - اگر ریتم فیلم را به حرکت یک

دوچرخه تشبیه کنیم تمپو به میزان پدال زدن دوچرخه سوار و ریتم سرعتی است که دوچرخه به خود می‌گیرد.



به شکل معمول پلان‌های بلند، ریتم کندتر و پلان‌های کوتاه ریتم تندتری ایجاد می‌کنند. پدال زدن آرام هم باعث می‌شود سرعت دوچرخه کمتر شود و به همین ترتیب پدال زدن سریع سرعت را بالا می‌برد.

توجه کنید که این کلمات در دنیا به جای هم به کار می‌روند و صحیح هستند. یعنی مکانی نبوده که تدوینگران دنیا در آن جمع شوند و برای یک موضوع لغت یا اصطلاح خاصی را تصویب کنند و همه‌ی کشورها از آن استفاده کنند. برای همین کلمات مختلف در دنیای سینمایی کشورهای مختلف در معانی گوناگون اما نزدیک به هم به کار برده می‌شوند. مثلاً ما در ایران اصطلاح Pacing را به کار نمی‌بریم. اما این لغتی معمول در سینما و تلویزیون آمریکاست. به همان معنای سرعت و زمانبندی نماها.

فارغ از معنای لغوی، ریتم و تمپوی یک نما، **درونی و بیرونی** است.

تمپو درونی مربوط به عناصر دیداری و شنیداری درون تصویر است. میزان حرکتی که در نما وجود دارد، اندازه‌ی نما، جزئیات تصویر و همچنین صداهایی که به همراه آن شنیده می‌شوند.

و تمپوی بیرونی زمانبندی‌ای است که ما در تدوین برای دیده شدن یک نما تعیین می‌کنیم. آن را سریع تر و یا کندتر برش می‌زنیم. ببینید نمایی از درختان ساکن و درختان به هنگامی که طوفان می‌وزد. به هنگام طوفان علاوه بر تکان‌های درخت در باد صدای باد، حرکت ابرها و . . . نیز باعث تندتر شدن تمپوی درونی نما می‌شوند.



به هنگام تدوین نمی‌توانیم این دو نما را به یک اندازه استفاده کنیم، مگر اینکه منظوری دراماتیک برای کار خود داشته باشیم! نمای سمت چپ سریع تر دیده می‌شود و حس و حال آن درک می‌شود. اما نمای سمت راست به دلیل حرکت درونی و صدا نمی‌تواند به همان اندازه نمای اول دیده شود چون جزئیات آن مشخص نمی‌شود. همچنین در تدوین به این نکته توجه داریم که یک نمای بسته بسیار سریع تر از یک نمای باز با جزئیات فراوان دیده می‌شود. بنابراین طول ماندن آنها روی صفحه نمایش متفاوت خواهد بود.

نمی‌توانیم به شکل متریک این نماها را تدوین کنیم. یعنی نمی‌توانیم مثلاً بگوییم برای هر کدام سه ثانیه در نظر می‌گیریم - سه ثانیه برای یکی زیاد و برای دیگری کم است. اهمیت موضوعی که در کادر است و صدایی که شنیده می‌شود را نادیده نگیرید.



این مشکل در بسیاری از نماهنگ‌های تلویزیون دیده می‌شود. تدوینگر تمپوی درونی نما را در نظر نمی‌گیرد و بر اساس ضرب موسیقی، نماها را به هم برش می‌زند که سرعت نامناسب و عدم درک بصری محتوای نماها باعث آزار بیننده خواهد شد. به یک مثال با اغراق توجه بفرمایید؛ آیا ارزش دیداری این دو نما با هم برابر است؟ آیا می‌توانیم هر دو این نماها را به یک اندازه در فیلم نگاه‌داریم؟



همچنین یک نما در بخشی از فیلم به یک اندازه کافی است. اما در جای دیگری از همان فیلم، نما باید بیشتر دیده شود. مثلاً ابتدای فیلم و یا یک سکانس معمولاً با نماهای طولانی‌تر شروع می‌شود. اما همان نما در میانه‌ی سکانس معمولاً کوتاه‌تر است. تدوین خیلی سریع باعث گیج شدن مخاطب می‌شود و تدوین آهسته او را خسته می‌کند. اما در دنیای امروز بهتر است سریع‌تر مونتاژ کنید تا آهسته -هیچ چیزی بدتر از خسته کردن مخاطب نیست.

تدوینگران آماتور معمولاً صحنه‌ها را بیش از اندازه‌ای که لازم است در فیلم نگه می‌دارند و متوجه هوش مخاطبان امروزی و فرم‌های جدیدی که تجربه کرده‌اند نیستند. اما تدوینگران حرفه‌ای به کوتاه شدن پلان‌ها توجه می‌کنند. آنها کات‌های پویایی می‌زنند بدون اینکه فهم مخاطب از صحنه دچار مشکل شود.

ریتم داستان و ریتم تدوین

گاهی ممکن است ریتم برش‌ها، موسیقی، صدا و حرکت درونی پلان بسیار تند باشد. اما تماشاگر از دیدن کار خسته شود. Pacing یا ریتم همیشه به سرعت کات‌های شما و حرکت درون پلان بستگی ندارد. بلکه در فیلم‌نامه به معنای سرعت ارائه اطلاعات داستانی در فیلم است. با مونتاژ و ارائه‌ی ریتم سریع تدوین نمی‌توانید یک فیلم یا محتوای دیداری را که موضوع جذابی ندارد را به مخاطب تحمیل کنیم! هزار برش به یک سخنرانی بی محتوا و خسته کننده کمکی نمی‌کند.

حتی در فیلم های اکشن هم با این موضوع مواجه می شویم. مثلاً در یک صحنه درگیری، دقایق زیادی صرف نمایش نبرد دو نیروی خیر و شر می شود. اما با وجود اینکه تصاویر بدیع و جلوه های ویژه ی پر خرجی در فیلم وجود دارد، تماشاگر خسته می شود. این به آن علت است که با وجود اینکه تصاویر با ریتم سریعی به هم مونتاژ شده اند اما ریتم داستانی اشکال دارد و تماشاگر انگیزه ای برای ادامه صحنه ی اکشن ندارد و می خواهد سریع تر ببیند چه کسی در پایان پیروز می شود. و حتی در مواقعی این صحنه ها را با دور تند تماشا می کند!

ضمناً در فیلم های داستانی معمولاً کشمکش بیرونی ضربآهنگ تدوین را بالا می برد و کشمکش و درگیری درونی ضربآهنگ تدوین را کند می کند. نتیجه اینکه ریتم داستان از ریتم تدوین مهم تر است و نمی توان داستان بی اهمیتی را با آب و رنگ تصویر و تدوین به کاری ماندگار تبدیل کرد.



امیررضا شفاعی
مهندس فنی

CABSAT ۲۰۲۲

یکی از مهم ترین رویدادهای پیشرو حوزه رسانه های دیجیتال و فناوری اطلاعات ، نمایشگاه رسانه های دیجیتال دبی یا CABSAT است. این رویداد همه ساله در شهر دبی با حضور بزرگ ترین شرکت های فعال در حوزه رسانه های دیجیتال، فناوری اطلاعات و ماهواره برگزار می گردد. بعد از نمایشگاه های جهانی IBC SHOW - NABSHOW نمایشگاه CABSAT از اعتبار بسیار بالایی خصوصاً در منطقه آسیا، خاورمیانه و آفریقا برخوردار است. امسال یعنی سال ۲۰۲۲ میلادی بیش از ۲۸۰ غرفه دار جهانی و ۱۰۰۰۰ بازدیدکننده از ۱۲۰ کشور دنیا در دبی دور هم جمع شدند تا در کنار رهبران فکری و تکنولوژی این حوزه با یکدیگر همکاری و از نوآوری های این حوزه اطلاع پیدا کنند. شهر دبی در سال های گذشته به عنوان قطب نمایشگاه های معتبر بین المللی لقب گرفته، از این رو شرکت های بزرگ دنیا به روزترین تکنولوژی های خود را در دبی به نمایش می گذارند. به فاصله کمتر از دو ماه از برگزاری نمایشگاه Expo ۲۰۲۰ دبی که به دلیل پاندمی کرونا به تعویق افتاده بود، شاهد برگزاری نمایشگاه رسانه های دیجیتال، ارتباطات و ماهواره دبی بودیم.

البته تعداد غرفه داران نسبت به سال ۲۰۱۴ و دوران قبل از کرونا که بیش از ۵۰۰ شرکت حضور پیدا کرده بودند ، کمتر بود که دلیلش را می توان به اثرات پاندمی کوئید بر بازار جهانی دانست.

CABSA با شعار بیاموزید، شبکه سازی کنید ، شناسایی کنید، قدرتمند ظاهر شوید و الهام بخش خلاقیت باشید به دنبال ارائه راهکار هایی است تا بتواند فعالان این حوزه را گرد هم بیاورد تا با آخرین تکنولوژی های این صنعت و محصولات جدید آن آشنا شوند.

CABSAT رویداد نهایی برای صنعت ماهواره، رسانه و سرگرمی است که نوآوری های نوآورانه و راه حل های قدرتمند را برای حرفه ای ها به نمایش می گذارد که به دنبال ایجاد، مدیریت، ارائه و کسب درآمد از محتوا در هر پلتفرمی هستند.

نمایشگاه رسانه های دیجیتال، ارتباطات و ماهواره دبی CABSAT بزرگ ترین نمایشگاه خاورمیانه در این صنایع پر سود و در حال رشد است و آخرین نوآوری های رسانه های دیجیتال، تجهیزات ضبط و فیلم برداری، فناوری ماهواره و همچنین تلویزیون های اینترنتی و کابلی در آن عرضه می شود. این رویداد که اولین دوره برگزاری آن به سال ۱۹۹۵ باز میگردد فرصتی مناسب برای همکاری تولید کنندگان پیشرو با همه بخش های مربوط به پخش و مدیریت پخش ایجاد می کند.

بازار بیست میلیارد دلاری رسانه های دیجیتال و ارتباطات ماهواره ای در منطقه، شرکت بزرگ ترین و معتبرترین کمپانی های تولید کننده و فعال این صنایع را در این رویداد اجتناب ناپذیر می کند.

بر اساس گزارش مورد اینتلیجنس انتظار می رود بازار رسانه و سرگرمی خاورمیانه در دوره پیش بینی (۲۰۲۱ - ۲۰۲۶) با CAGR تقریباً ۱۲٫۷۹٪ رشد کند.

ارزش بازار خاورمیانه در سال ۲۰۲۰ به ۳۵٫۱۱ میلیارد دلار رسید و انتظار می رود تا سال ۲۰۲۶ به ۶۹٫۸۳ میلیارد دلار برسد.

معنی CAGR: نرخ بازدهی است که برای رشد سرمایه گذاری از تعادل ابتدایی تا پایانی آن لازم است.

یکی از مهم ترین ویژگی‌های نمایشگاه cabsat ۲۰۲۲ دبی گستردگی مشاغل و شرکت‌هایی بود که در آن حضور داشتند. از شرکت‌های مطرح تولیدکننده تجهیزات سینمایی گرفته تا تولیدکنندگان نرم‌افزارهای کامپیوتری تولید و پخش تصویر هر ساله در این رویداد شرکت می‌کنند.

در فرهنگ کسب و کار نوین و آغاز فعالیت استارت‌آپ‌های تخصصی در حوزه مدیا و انتقال اطلاعات، CABSAT جایبی است که می‌توانید کسب‌وکار خود را تقویت کنید، نوآورانه‌ترین راه‌حل‌ها را از رهبران جهانی در فناوری‌های پخش، AV و ماهواره‌ای بیابید که به شما مزیت رقابتی می‌دهند و آخرین تجربه‌ها را در بهترین نمایشگاه بین‌المللی دریافت کنید. طبق آخرین گزارش از لیست غرفه‌های شرکت‌کننده می‌توان به کمپانی‌های حوزه ماهواره IPTV، SATELLITE، OTT و VOD رسانه‌های دیجیتال، رادیو، تولید موسیقی، پخش و انتقال، انتشار، کانال‌های تلویزیونی - محلی و منطقه‌ای، تلویزیون‌های پولی و رایگان، تولیدکنندگان ورزشی و سرگرمی‌ها، اخبار و اجراکنندگان بخش زنده و لایو استریم، نمایشگرها و تجهیزات اصلی استودیویی در حوزه برودکست و برودبند اشاره نمود.

یکی از شلوغ‌ترین غرفه‌ها و شاید نوآورانه‌ترین موضوعات در نمایشگاه امسال بحث ESPORTS بود.

در ابتدا ممکن است این سوال مطرح شود که ESPORTS چیست؟ به صورت خلاصه، در پاسخ می‌توانیم بگوییم مجموعه‌ای مسابقات با حضور برترین گیمرهای هر سبک و بازی را Esports می‌گویند. شاید این سوال برایتان پیش بیاید که وجود بازی‌های رقابتی به سال‌ها پیش بازمی‌گردد و حال چه تفاوتی میان مسابقات بزرگ و پرهزینه Esports و رقابت‌های آنلاین ساده وجود دارد؟

Esports محفلی است برای رویارویی حرفه‌ای‌ترین گیمرهای جهان. گیمرهایی مانند نینجا، شرود، چاکوتاکو و... که به واسطه ظهور سرویس‌های استریم مانند توییچ، یوتیوب لایو و... توانستند خارج از محیط مسابقات Esports نیز خودی نشان دهند و حسابی معروف شوند.



در واقع اولین رویداد esports در سال ۱۹۷۲ برگزار شد، زمانی که دانشجویان دانشگاه استنفورد در بازی Spacewar با یکدیگر رقابت کردند! جایزه چه بود؟ اشتراک یک ساله مجله رولینگ استون.

Esports مانند یک مسابقه فوتبال در بالاترین سطح جهانی، چیزی مانند الکلاسیکو، فضایی را ایجاد می‌کند تا این گیمرهای شناخته شده رو در روی یکدیگر قرار گیرند.



معمولا این مسابقات با جوایز چشمگیری همراه هستند و موجب می‌شوند فرد یا تیم برنده، با جیبی پر از پول راهی خانه‌شان شوند. البته نباید از این مسئله گذشت که بسیاری از این گیمرها زیر نظر موسسات یا ارگان‌های مختلفی فعالیت می‌کنند و در صورت پیروزی در مسابقات، مجبورند به واسطه حمایت پشتوانه‌هایشان مقداری از جایزه را به آن‌ها واگذار کنند.

رایج‌ترین ژانرهای بازی ویدیویی مرتبط با Esports عبارتند از: استراتژی بلادرنگ RTS، تیراندازی اول شخص FPS، مبارزه و عرصه نبرد آنلاین چند نفره MOBA

در حال حاضر و با توجه به گزارش غرفه های ورزش و سرگرمی بازی های محبوب برای Esports عبارتند از:

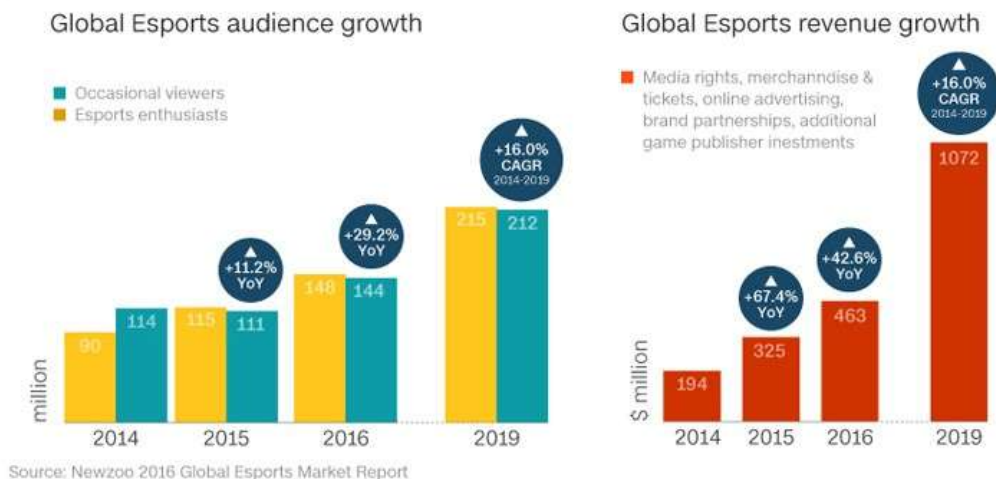
Call of Duty، Counter-Strike: Global Offensive، Dota ۲، League of Legends، Fortnite، Battle Royale، PlayerUnknown's Battlegrounds، Overwatch، Duty StarCraft II. و Royale

شرکت هایی مانند دیزنی، ESPN، ABC، Nielsen و غیره در حال امضای قراردادهایی برای تضمین حقوق پخش مسابقات Esports هستند و آینده درخشانی را در این حوزه با توجه به رشد متاورس ها می بینند.

درآمد جهانی Esports در سال ۲۰۱۸ بالغ بر ۹۰۶ میلیون دلار بوده است و در انتهای سال ۲۰۱۹ نزدیک به یک میلیارد دلار رسید. در پایان سال ۲۰۲۱، ارزش بازار جهانی ورزش های الکترونیکی چیزی بیش از ۱٫۰۸ میلیارد دلار آمریکا رسید.

The global esports market

Audience and revenue projections 2014-2019



پول هایی که به این مسابقات سرازیر می شوند چندین منشا دارند:

۱- کمک هزینه جوایز توسط شرکت های سازنده بازی ها.

۲- استفاده از تبلیغات در این مسابقات.

۳- فروش بلیط ورودی.

۴- حق پخش تلویزیونی یا اینترنتی.

Esports معمولاً از طریق پلتفرم های پخش ویدئو مانند Twitch ، YouTube یا Mixer پخش می شود. هر سه مورد از طریق مرورگر وب و به عنوان برنامه برای دستگاه های iOS و Android در دسترس هستند.





کنتراست

کنتراست، در پی آن است که طیفی از تجربیات تلخ و شیرین را از پیشکسوتانی که سال‌ها تجربه اندوخته‌اند، کسب کند و به نسل‌های جدیدتر پیشکش نماید. کنتراست، تجربه‌نگاری سازمانی را دنبال می‌کند و این پیشکسوتان را متعلق به رنگین‌کمانی از ایده‌ها و باورهای کاری و تخصصی و عناوین شغلی مختلف می‌داند و پست سازمانی آن‌ها را در زمان اشتغال به کار، ملاک با ارزش‌تر بودن تجربیاتشان نمی‌داند. ضمن آن‌که از این رهگذر، از کسانی که سال‌ها تلاش نموده‌اند و زحمت کشیده‌اند نیز یادی در خاطره‌ها به جا می‌گذارد.

در این شماره، یادی می‌کنیم از **زنده یاد اکبر رادی، پدر نمایشنامه‌نویسی نوین ایران**

اکبر رادی در ۱۰ مهر ۱۳۱۸ در شهر رشت زاده شد. فرزند سوم بین شش برادر و خواهر بود. پدرش حسن و مادرش ام‌البنین نام داشت. چهار سال اول ابتدایی را در دبستان عنصری رشت گذراند. در سال ۱۳۲۹، به‌علت ورشکستگی پدر، که یک کارخانه کوچک قندریزی داشت، به‌همراه خانواده به تهران مهاجرت کرد. دو کلاس آخر ابتدایی را در دبستان صائب تهران گذراند و دوره متوسطه را در دبیرستان فرانسوی رازی به سال ۱۳۳۸ به پایان رساند. وی در همین سال وارد دانشگاه تهران شد و به تحصیل در رشته علوم اجتماعی پرداخت. بعد از اخذ مدرک کارشناسی، تحصیل در مقطع کارشناسی ارشد را در همان دانشگاه آغاز کرد، اما پس از مدتی آن را نیمه‌کاره گذاشت و بعد از طی دوره تربیت معلم در سال ۱۳۴۱، به کار معلمی روی آورد.



رادی شغل معلمی را از کلاس سوم دبستان مدرسه بامشاد و سپس ششم دبستان مدرسه شهرام در جنوب شهر تهران آغاز کرد و طی ۳۲ سال، به تدریس ادبیات در دبیرستان، ادبیات نمایشی انستیتو مربیان امور هنری، نمایشنامه‌نویسی مقطع کارشناسی دانشگاه تهران و نمایشنامه‌نویسی پیشرفته کارشناسی ارشد دانشگاه هنر تهران پرداخت. وی در سال ۱۳۷۳ بازنشسته شد. رادی در پنجم دی‌ماه ۱۳۸۶ درگذشت. او پیش از مرگ یادداشتی به بهرام بیضایی نوشت با نام «تو آن درخت روشنی». روز مرگ رادی که مصادف با تولد بیضایی بود، بیضایی یادداشتی در سوگ وی نوشت و مرگ او را به بستگان و همسر او تسلیت گفت. در این یادداشت رادی را به «سرچشمه‌ای» مانند می‌کند و شکوه نوشته‌هایش را به «غرش رودی . . . که از زیر سرانگشتان وی جاری بود. بیضایی همچنین نمایش افرا(۱۳۸۶) را به رادی تقدیم کرده‌است.

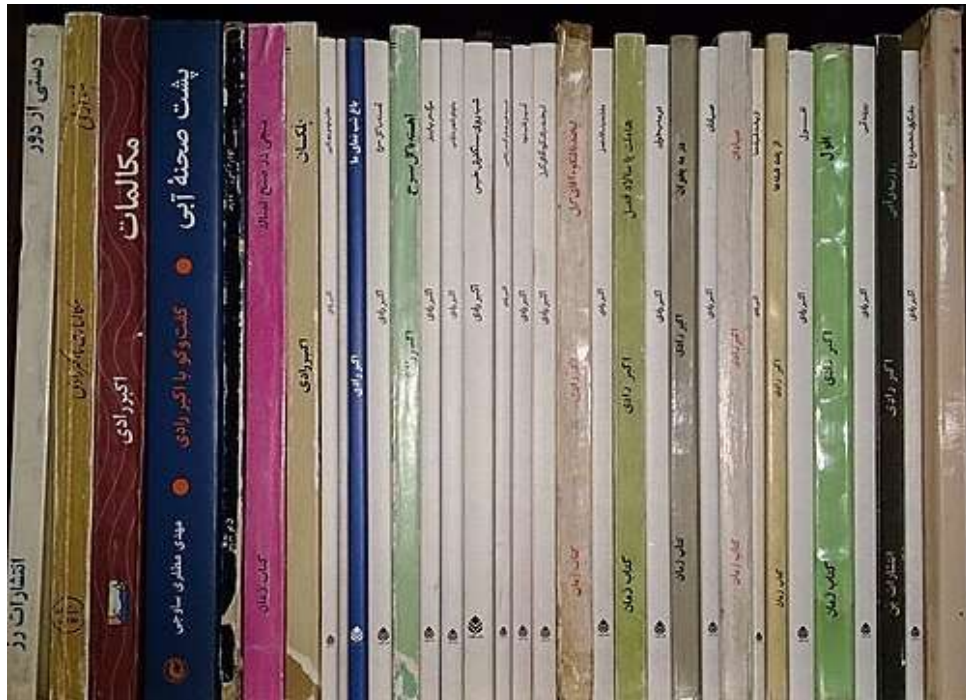
اکبر رادی پیش از انقلاب، موفق به نوشتن متن‌های مرگ در پاییز، از پشت شیشه‌ها، ارثیه ایرانی، صیادان، لبخند باشکوه آقای گیل، در مه بخوان و هاملت با سالاد فصل شد. پس از انقلاب هم نمایشنامه‌های پلکان، آهسته با گل سرخ، شب روی سنگفرش خیس، آمیزقلمدون، باغ شب نمای ما، پایین گذر سقاخانه، ملودی شهر بارانی، جناب کنت و

آهنگ‌های شکلاتی را نوشت که همه این متون از سوی هادی مرزبان به علاوه دو متن هاملت با سالاد فصل و لبخند باشکوه آقای گیل در تهران اجرا شده‌اند. خانمچه و مهتابی، تانگوی تخم‌مرغ داغ، جناب کنت، مجموعه داستان جاده و چندین مجموعه مقالات از جمله آثار به جای مانده از این نمایشنامه‌نویس معاصر به شمار می‌رود. علاوه بر مرزبان، مسعود دلخواه، میکائیل شهرستانی و مسعود طیبی از جمله کارگردانانی هستند که به متون اکبر رادی توجه نشان داده و آثاری از این نمایشنامه‌نویس را به صحنه آورده‌اند.

او خود اعتراف می‌کرد که بیش از همه به چخوف و ایبسن علاقه دارد و تاثیر زیادی از آن‌ها گرفته است. اما این اعتراف دلیل بر تقلید کورکورانه نیست که او به زیبایی و خلاقانه در پی بیان دردها، درک و دریافت‌های یک درام‌نویس ایرانی از جامعه پیرامون خود است. رادی دوران پس از کودتای مرداد ۱۳۳۲ خورشیدی را لمس کرده بود، بنابراین بخشی از آدم‌های درام‌های او روشنفکران سرخورده و منفعل‌اند. گاهی نیز به عدالت اجتماعی در چارچوب جغرافیای ایرانی و حکومت‌های فئودالی می‌پردازد و راه پیشرفت را برداشتن این نظام اقتصادی منحط تلقی می‌کند. گاهی به نقد حکومت‌ها می‌پردازد و گاهی نگاهی به انقلاب ۱۳۵۷ خورشیدی و انقلاب مشروطه می‌اندازد و گاهی از جنگ می‌گوید. او عاشق است و بارانی. مرگ هم همیشه برای او یک رکن بوده است. پس آگاهانه آمده تا جاودانگی خود را با تحمل وسواس‌ها و سختی‌های همیشگی‌اش ممکن کند.

اکبر رادی درباره نخستین نمایشنامه‌اش می‌نویسد: زمستان ۱۳۴۰ خورشیدی من نمایشنامه روزنه آبی را برای آخرین مرتبه پاک‌نویس کرده بودم و مدتی بود در هوای انتشار آن در راسته شاه‌آباد پرسه می‌زدم که بورس ناشران فربه تهران بود. من روزنه آبی را به شاملو دادم که نسخه پیشین آن را در ۱۳۳۹ خورشیدی دیده بود و مرا به شاهین سرکیسیان هم معرفی کرده بود که در معنی معاصر کلمه رویای تئاتر ملی در سر پخته می‌کرد و در به در به دنبال یک نمایشنامه مایه‌دار ایرانی می‌گشت. شاملو این بار هم

دست مرا گرفت و روزنه آبی را به آل احمد سپرد؛ با این تاکید که به قصد قربت بخواند و چنانچه مناسب دید، در کتاب ماه چاپش کند.



۱۳۴۵ خورشیدی سالی است که از پشت شیشه‌ها بر قلم اکبر رادی جاری و در پیام نوین هم چاپ و منتشر می‌شود. رادی این بار متفاوت می‌نماید و زندگی را با تمام واقعیت ممکنش درمی‌نوردد تا حقیقت دردناکی را پیش روی مخاطبش جاری کند.

بهرام بیضایی این متن را برای کارگردانی پسندید و قول و قرارهایی هم با رادی گذاشت، اما نشد. رکن‌الدین خسروی در ۱۳۴۸ خورشیدی آن را به صحنه آورد و پس از ۴۰ سال دوباره در تابستان ۱۳۸۸ خورشیدی مصطفی عبداللهی خاطره این اجرا را زنده کرد.

بیضایی درباره این متن با ارسال نامه‌ای به رادی می‌نویسد: از پشت شیشه‌های بسیار غم‌انگیز و بسیار قشنگت را خواندم و پیش از هر چیز می‌خواهم صمیمانه بهت تبریک بگویم... حرف آخر اینکه من نمایشنامه را خیلی می‌پسندم، به خاطر عدم طمطراق در جمله بافی‌هایش و عدم بازی‌های روشنفکرانه در کلام و اینکه حق مطلب را یک کل ادا می‌کند نه هر جمله به تنهایی و به اصرار و با تاکید بسیار و باز به نظر من اجرای این

نمایش به همان علت اصلی که گفتم (کمی تحرک، غیرصحنه‌ای بودن) بسیار سخت است و توفیق یافتن در آن بی‌نهایت مشکل، چه برای بازیگر و چه برای کسی که مسئولیت روی صحنه آوردنش را می‌پذیرد.

تلویزیون نیز از آثار اکبر رادی بی بهره نمانده و در ایام درخشان پخش تله تئاتر از شبکه چهار سیما، برخی آثار او مانند ملودی شهر بارانی به تصویر کشیده شده است. اکبر رادی، غلامحسین ساعدی و بهرام بیضایی مثلث طلایی درام نویسی ایرانی را شکل می‌دهند. متن‌های رادی هر یک به نوعی برای مخاطبانش از ارزش و اعتبار خاصی برخوردارند؛ اعتباری که از دل آدم‌ها، گفت‌وگوها، واقع‌گرایی، زبان و اندیشه می‌آید. رادی دست خط خود را تعمیم می‌دهد تا با خلق آثار متنوع بتواند بر وسعت نگاهش بیفزاید و این گونه دامنه حضور فراگیر خود را اعلام کند. او زیر بار نصیحت‌های آل‌احمد نرفت تا بر تک روی‌های هنرمندانه و زیبایی‌شناسانه‌اش، با بهره‌مندی از تعهد اجتماعی، تاکید کند و هیچگاه سیاست‌زده نشد. قصه زندگی اکبر رادی در هفته نخست دی ۱۳۸۶ خورشیدی تمام شد. اما خودش هنوز داستانی است ناتمام برای ادبیات و هنر و فرهنگ ایران زمین، زیرا یکی از بنیانگذاران ادبیات و هنر این سرزمین است و هر که از گرد راه می‌رسد، به ناچار باید مروری دقیق بر آثار این نویسنده داشته باشد تا بتواند در این راه طی طریق کند.



www.
navaktv
a hand cursor icon
.com