



فراخوان جمع‌آوری خاطرات مردمی شهدای خدمت منتشر شد

سازمان بسیج هنرمندان از انتشار فراخوان خاطرات و سیره شهدای خدمت با عنوان «خاطرات خدمت از خادمان ملت» خبر داد.

سازمان بسیج هنرمندان کشور، فراخوان «خاطرات خدمت از خادمان ملت» را در بزرگداشت سیره‌ی شهدای خدمت و به منظور جمع‌آوری خاطرات مردمی شهدای خدمت آیت الله سیدابراهیم رئیسی، حسین امیر عبداللّه‌یان، آیت الله سیدمحمدعلی آل هاشم، مالک رحمتی و سید مهدی موسوی منتشر نموده تا در نخستین سالگرد این شهیدان، علاوه بر انتشار کتاب، به جمع‌آوری منابع سوزه برای بهره‌برداری داستان‌نویسان و تبیین سیره‌ی شهدای خدمت پرداخته شود. برای نفر برگزیده هفت میلیون تومان، نفر دوم پنج میلیون تومان و نفر سوم سه میلیون تومان و نیز برای نفرات چهارم تا بیستم نیز هر کدام دو میلیون تومان جایزه در نظر گرفته شده است.

کلاف سر در گم تولید «بازی‌های فکری» در میان بی‌برنامگی مسئولان!



فکری می‌گذرد حتی یک آیین‌نامه مشخص و دقیق برای اخذ مجوز وجود ندارد. هنگام تولید بزرگیم باید نزد شورای نظارت بر اسباب‌بازی برویم و نمونه اولیه را ارائه دهیم تا مجوز تولید اولیه صادر شود و آنها به هر دلیلی می‌توانند مجوز ندهند؛ به عنوان مثال ما یک بازی «هنج» با عنوان Black Dog منتشر کردیم که یکی از مهره‌های آن یک سگ بود که مهره‌ها را تعقیب می‌کرد و در واقع با این‌کار قصد افزایش جذابیت کار را داشتیم ولی چون روی جعبه بازی عکس سگ طراحی شده بود، در فرایند صدور مجوز مشکلاتی به وجود آمد و نتوانستیم مجوز بگیریم. انقدر جزئیات در این زمینه زیاد است که نمی‌دانیم چه چیزی مجوز می‌گیرد و چه چیزی مجوز نمی‌گیرد و با یک کلاف سردرگم مواجه هستیم.

توقع دارند ولی خبری از حمایت نیست

فتوت ادامه داد: از طرفی با وجود اینکه هیچ حمایت خاصی از تولیدکنندگان صورت نمی‌گیرد، اما وقتی بحث کار به میان بیاید از نهادهای و ارگان‌های مختلف ما را صدا می‌کنند که چرا در بازی‌ها کار فرهنگی نمی‌کنید؟ چرا از اسباب‌بازی در این استفاده نمی‌کنید؟ و در واقع از ما انتظار دارند به فکر ترویج فرهنگ ایرانی اسلامی باشیم اما کاری برای برآوردن شدن انتظار انجام نمی‌دهند. هرچند ما معتقدیم که کار فرهنگی می‌کنیم، اما گویی برای خودمان هستیم و کسی کاری به کارمان ندارد.

نظارت سلیقه‌ای بر محتوای بازی‌های فکری

او در پاسخ به این سوال که وظیفه نظارت بر محتوای بازی‌های فکری تولید شده با کدام نهاد است، بیان کرد: شورای نظارت بر اسباب‌بازی در این زمینه فعالیت می‌کند، البته بعد از آیین مهدی‌زاده _ رئیس سابق دبیرخانه شورای نظارت بر اسباب‌بازی _ ما حتی اطلاع نداریم چه کسی مسئولیت را بر عهده گرفته است؛ یعنی در فضایی کار می‌کنیم که حتی نمی‌دانیم متولی ارگان نظارتی امور مرتبط با ما چه کسی است. بعدا شاید اگر تخطی انجام شود به سراغ ما بیایند، اما عموما اطلاع‌رسانی کافی صورت نمی‌گیرد و این به جز تصمیم‌های سلیقه‌ای است که در این زمینه گرفته می‌شود. این کارشناس بازی‌های فکری ادامه داد: با وجود سالیان طولانی که از آغاز به کار دبیرخانه شورای نظارت بر اسباب‌بازی کانون پرورش

خود بازگردیم و به یاد داشته باشیم که دشمن اصلی ما کسانی هستند که سعی می‌کنند اسلام و مسلمانان را تضعیف کنند.

مسلمانان در برابر این دشمنان می‌توانند منجر به قدرتی عظیم و تحقق اهداف مشترک اسلامی شوند.

عدم حضور کشورهای اسلامی در حمایت از مظلومان

البته با وجود تلاش‌های مصلحان و ناهای وحدتی که به‌طور مداوم در سطح جهانی مطرح می‌شود، این اختلافات همچنان به عنوان چالشی جدی باقی مانده است. ناهای که به بازگشت به مشترکات اسلامی و تلاش برای حل مشکلات بر اساس اصول مشترک دعوت می‌کنند، به‌طور عملی با مشکلات و موانع بزرگی مواجه هستند.

دلایل مختلفی برای این وضعیت وجود دارد که یکی از مهمترین عوامل موضوعات سیاسی

و منطقه‌ای است. بسیاری از درگیرها تحت تأثیر عوامل سیاسی، قدرتهای خارجی و منافع استراتژیک قرار دارند. این عوامل می‌توانند به تداوم و تشدید اختلافات دامن بزنند و تلاش‌های وحدتی را به چالش بکشند.

همچنین افزایش شدت اختلافات مذهبی و قومی در این موضوع اثرگذار است. به این دلیل که با گذشت زمان، اختلافات مذهبی و قومی در برخی مناطق به شدت افزایش یافته و به نزاع‌های مسلحانه تبدیل شده است. این درگیری‌ها می‌توانند به‌طور جدی بر تلاش‌های وحدتی تأثیر بگذارند.

ضعف نهادهای وحدت‌بخش عامل دیگری در

نداشتن اتحادیه تخصصی و نبود نهاد متولی مشخص، مهم‌ترین چالش برای صنعت بازی و سرگرمی کشور است؛ موضوعی که حتی باعث می‌شود تولیدکنندگان بازی‌های فکری یا مجبور شوند در دسته صنف «بسته‌بندی کاران» قرار گیرند و یا با تولیدکنندگان درب و پنجره‌های پلاستیکی در یک رسته شغلی دیده شوند. با این وجود اینها تنها چالش‌های موجود نیست و یک تولیدکننده و توزیع کننده بازی‌های فکری توضیحات بیشتری در این زمینه به ایسنا ارائه داده است.

هانی فتوایی‌ترین چالش حوزه تولید بازی‌های فکری را نداشتن اتحادیه مشخص بیان کرد و گفت: این چالش سبب بروز حواشی دیگری می‌شود که بخشی از آن در عدم تخصیص تخفیف‌های مالیاتی نمود پیدا می‌کند. تولیدکنندگان بازی‌های فکری باید شرکت خود را با عنوان شرکت تجاری ثبت کنند چون نمی‌توانند به اداره دارایی ثابت کنند که تولیدکننده هستند، از این رو هنگام پر کردن اظهارنامه‌های مالیاتی نه مشمول تخفیف می‌شوند و نه اتحادیه‌ای وجود دارد تا به این موارد رسیدگی کند.

از اونجا مونده، از اینجا رونده!

او با اشاره به اینکه بازی و بزرگیم از کاغذ و پلاستیک، چوب، فلز و... تولید می‌شود، اظهار کرد: همه اینها در یک بازی فکری استفاده می‌شود اما نیاز به آنها خیلی بالا نیست و من به عنوان تولیدکننده، حجم تولید آنچنان بالایی ندارم که بخواهم اقدام به تأسیس چاپخانه کنم یا در گوشه کارگاه ماشین تزریق پلاستیک و ماشین‌آلات چوب‌بری بگذارم؛ بنابراین ۱۰ درصد کار به صورت تولیدی و ۹۰ درصد به صورت برون‌سپاری انجام می‌شود. تعریف کار صنعتی متفاوت با کار ما است از طرفی کارمان با انتشاراتی‌ها هم متفاوت است بنابراین در هیچ بُعدی پذیرفته نمی‌شویم. تولیدکنندگان بازی‌های فکری را نه فرهنگی می‌دانند و نه صنعتی.

این تولیدکننده بازی‌های فکری گفت: به همین خاطر نه کسی ما را به عنوان تولیدکننده گردن می‌گیرد، نه پورانه رهبررداری به ما می‌دهند، نه در اتحادیه‌ای ما را به عنوان تولیدکننده قبول می‌کنند و نه حتی می‌توانیم در شهر کهای صنعتی کار تولیدی انجام دهیم. او با تأکید بر اینکه فعالان حوزه تولید بازی‌های فکری بالاخره باید یک عنوان داشته باشند، اظهار کرد: شخما

دلایل سکوت کشورهای اسلامی در حمایت از مسلمانان مظلوم



عدم تحقق وحدت حقیقی و فقدان حضور تمام کشورهای اسلامی در حمایت از مردم کشور فلسطین و لبنان است.

سازمان‌ها و نهادهایی که به‌طور نظری وظیفه هماهنگ کردن و ایجاد وحدت میان مسلمانان را بر عهده دارند، ممکن است به دلایل مختلف با جمله عدم قدرت اجرایی، اختلافات داخلی یا عدم حمایت کافی، نتوانند به‌طور مؤثر عمل کنند .

در این میان نباید تأثیر رسانه‌ها و تبلیغات را نادیده گرفت. چون به هر حال رسانه‌ها و تبلیغات منفی نیز می‌توانند به تشدید اختلافات و ایجاد تفرقه کمک کنند، به ویژه

«عبدالحسین کلانتری» برای معاون فرهنگی وزارت ارشاد معارفه شد



شعاعی سپرد. محسن پرویز هم معاون انتخابی محمدحسین صفارهندی بود. در زمان تصدی سیدمحمد حسینی بر مسند وزارت، بهمن درّی و علی اسماعیلی معاونان فرهنگی او بودند. علی جنتی و سیدرضا صالحی امیری نیز، عباس

مدیرکل پژوهش‌های رادیو، معاون آموزش و پژوهش دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران و رئیس پژوهشگاه فضای مجازی کشور در کارنامه کاری وی دیده می‌شود.

به گزارش ایسنا، در زمان ناصر میناچی (وزیر ارشاد دولت موقت) وزارت ارشاد، معاون فرهنگی نداشت و بنابراین نخستین معاون فرهنگی وزارت ارشاد پس از پیروزی انقلاب اسلامی ایران، بیژن زنگنه بود که در این دوره سکان وزارت ارشاد را عباس دودزوانی در دست داشت. البته در دوره روابط عمومی وزارت بیژن زنگنه، معاون فرهنگی بود.

در دوره‌ای که سیدمحمد خاتمی وزیر ارشاد بود، به ترتیب فریروزاده، صباح زنگنه و احمد مسجدجامعی سمت معاونت را برعهده داشتند. در زمان وزارت علی اردشیر لاریجانی هم احمد مسجد جامعی معاون فرهنگی بود. احمد مسجدجامعی در دوره وزارت مظفری میرسلیم هم معاون فرهنگی بود. البته در این دوره علیرضا برازش نیز مدتی معاون فرهنگی بود. علیرضا مهاجرانی نیز احمد مسجدجامعی را به عنوان معاون فرهنگی خود انتخاب کرد و احمد مسجدجامعی وزیر نیز، سکان معاونت را به علی‌اصغر رمضان‌پور و بعد محمدعلی

آئین تکریم و معارفه یاسر احمدوند، معاون فرهنگی پیشین و عبدالحسین کلانتری، معاون فرهنگی جدید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.

آئین تکریم، و معارفه معاون فرهنگی پیشین و جدید وزارت فرهنگ، با حضور سیدعباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی امروز شنبه (۲۸ مهر) برگزار شد.

محمد مهدی احمدی مشاور عالی وزیر فرهنگ و مدیرکل حوزه وزارتی، نیکنام حسینی‌پور رئیس مرکز روابط عمومی وزارت فرهنگ و برخی از مدیران معاونت فرهنگی از حاضران در جلسه بودند.

در این مراسم از زحمات یاسر احمدوند تقدیر و عبدالحسین کلانتری به عنوان معاون فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منصوب شد. عبدالحسین کلانتری، متولد سال ۱۳۵۶ در ساری، دارای دکتری تخصصی جامعه‌شناسی، عضو هیئت علمی و دانشیار دانشگاه تهران است. کلانتری معاون فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری در دولت سیزدهم بوده است.

او پیش از این مسئولیت‌های اجرایی مختلفی در حوزه فرهنگی اجتماعی داشته است.

روزنامه صبح ایران / سال دهم - شماره ۱۵۴۸

۲۹ مهر ماه ۱۴۰۳ / با ما همراه شوید

www.serajonline.com – @serajname

فرهنگ و هنر

یک تصمیم‌گیری سخت در عملیاتی کوهستانی



در این محورها استحکامات و استعداد نیروهای دشمن بیشتر بوده با وجود این، موفق شدند یال‌های ارتفاعات خلوزه را تصرف کنند و راه را برای ورود و تسلط دشمن ببندند و به‌این‌ترتیب فرماندهان موظف بودند تا انسجام نیروها را حفظ کنند تا مسیر را گم نکنند. از طرف ما این ارتفاعات، راه ماشین‌رو نداشت و راه ماشین‌رو از طرف آن‌ها هم برای ما قابل‌استفاده نبود؛ چون در دید دشمن بود.

هدف از اجرای عملیات «الفجر ۴» که از تاریخ ۷/۷/۱۳۶۲ الی ۳۰/۸/۱۳۶۲ به طول انجامید، تصرف دره شیر بود که در این صورت معابر ورودی عناصر ضائقالاقاب از عراق به ایران مسدود می‌شد.

این عملیات با فرماندهی سپاه و ارتش در دو محور بانه و میوان انجام شد و درنتیجه آن، اغلب ارتفاعات موردنظر در هر دو محور به تصرف درآمد، لیکن برادر پاتک‌های دشمن‌روی شده است. تبلیغاتی که برای بازی‌ها انجام می‌شود بسیار کم است.

بازی‌ها تاریخ انقضاء ندارند

فتوت در پاسخ به این سوال که آیا می‌توان گفت بازی‌های فکری تاریخ انقضا دارند و باید به شکل دوره‌ای بازی جدید تهیه کرد؟، گفت: بازی‌ها اصلا تاریخ انقضا ندارند، می‌توان با یک برد گیم بیش از ۵۰۰ بار هم بازی کرد و هر بار هم از آن لذت برد. بازی‌های فکری به این صورت هستند که هرچه بیشتر با آنها بازی کنید مهارتتان در آن بیشتر می‌شود و به دنبال آن لذت بیشتری از بازی می‌برید و این با تفریحات یکبار مصرف متفاوت است. یک فیلم سینمایی و یک سریال جذاب را شاید دو یا سه بار ببینید و یا یک کتاب را دو بار بخوانید، اما بازی‌ها اینگونه نیستند و می‌توانید به دفعات از آن لذت ببرید.

مسیر، طولانی و مارپیچ و پوشیده از درختان بلوط بود، به‌طوری‌که شاخه‌های درختان، زنجیره نیروهای ما را از هم پاره می‌کرد و فرماندهان موظف بودند تا انسجام نیروها را حفظ کنند تا مسیر را گم نکنند. از طرف ما این ارتفاعات، راه ماشین‌رو نداشت و راه ماشین‌رو از طرف آن‌ها هم برای ما قابل‌استفاده نبود؛ چون در دید دشمن بود.

هدف از اجرای عملیات «الفجر ۴» که از تاریخ ۷/۷/۱۳۶۲ الی ۳۰/۸/۱۳۶۲ به طول انجامید، تصرف دره شیر بود که در این صورت معابر ورودی عناصر ضائقالاقاب از عراق به ایران مسدود می‌شد.

این عملیات با فرماندهی سپاه و ارتش در دو محور بانه و میوان انجام شد و درنتیجه آن، اغلب ارتفاعات موردنظر در هر دو محور به تصرف درآمد، لیکن برادر پاتک‌های دشمن‌روی شده است. تبلیغاتی که برای بازی‌ها انجام دست‌به‌دست شد و در نهایت در اشغال دشمن باقی ماند.

درعین حال، این عملیات با نتایجی همچون آزادسازی، تصرف منطقه وسیع دشت شیر و در نتیجه انسداد تعدادی دیگر از معابر مهم تردد ضائقالاقاب و نیز اشراق خودی بر شهر پنجویں و چندین روستای عراق پایان یافت.

سردار جانباز، کریم نصر اصفهانی، فرمانده تیپ قمر بنی‌هاشم (ع) در دوران دفاع مقدس در گفتارهایی که با خبرنگار فارس در تهران داشت، به تشریح مراحل چهارگانه این عملیات پرداخته است. وی روایت می‌کند:

مرحله اول عملیات

شب عملیات فرارسید. طبق معمول هر عملیات، منویت بین بچه‌ها موج می‌زد و هرکدام به کاری مشغول بودند تا رمز عملیات اعلام شود. یکی وصیت‌نامه می‌نوشت، یکی دعا می‌خواند و اشک می‌ریخت و یکی اسلحه تمیز می‌کرد.

نماز را که خواندیم، شام شب عملیات را که تدارک دیده بودیم، خوردیم و نیروهای پیشرو را فرستادیم تا مین‌ها را خنثی کنند. بچه‌های اطلاعات هم باید می‌رفتند تا به‌وسیله شب نما مسیر را علامت‌گذاری کنند.

سنگر اصلی تیپ ۴۴ قمر بنی‌هاشم (ع) و تیپ سه لشکر ۲۸ در خرنو کنار مستقر بود و سیف‌الله حیدر پور، معاون، همراه من در سنگر فرماندهی حضور داشت. حشمت‌الله زارع پور، مسئول ستاد تیپ قمر بنی‌هاشم (ع)، هم در کنار ما مستقر شد.

بچه‌های تدارکات، ادوات، مهندسی، پشتیبانی، تخریب و نیروهای بهداری همه آماده‌باش بودند. بچه‌ها دیدبانی هم در محل‌های موردنظر مستقرشده بودند تا هر جا نیاز شد، آتش بریزند. سمت راست ما در دشت شیر بچه‌های احمد کاظمی عمل می‌کردند و سمت چپمان بچه‌های قاسم سلیمانی و لشکر ۴ امام حسین (ع).

مسیر، طولانی و مارپیچ و پوشیده از درختان بلوط بود، به‌طوری‌که شاخه‌های درختان، زنجیره نیروهای ما را از هم پاره می‌کرد و فرماندهان موظف بودند تا انسجام نیروها را حفظ کنند تا مسیر را گم نکنند. از طرف ما این ارتفاعات، راه ماشین‌رو نداشت و راه ماشین‌رو از طرف آن‌ها هم برای ما قابل‌استفاده نبود؛ چون در دید دشمن بود.

پس از طی آن مسیر، به دشت و سپس به ارتفاعات می‌رسیدیم. گردان‌ها باقدرت و در سکوت کامل جلو می‌رفتند، به‌طوری‌که هسان شب اول، هشتاد درصد از اهداف را گرفتیم. من لحظه‌به‌لحظه گزارش پیشروی بچه‌ها را به محسن رضایی و علی‌رضاییان می‌دادم. البته بدون گزارش ما هم قرارگاه مرکزی با استفاده از آنتن‌های بلند، مکالمات بین گردان‌ها را رصد می‌کردند و در جریان پیشروی‌ها بودند.

وقتی بچه‌ها نزدیک ارتفاعات مارو رسیدند به میدان مین برخوردند. بچه‌های تخریب سریع وارد عمل شدند. در همین حین، عراقی‌ها که متوجه تحکرات ما شده بودند، شروع به شلیک کردند. با گوله‌های توپ و خمپاره دشمن، یک معبر اتفاقی برامون باز شد و با گفتن الله‌اکبر، عملیات رو شروع کردیم و کوه مارو و پاسگاه کخلان فتح شد و فقط چند مجروح داشتیم و اسیر هم گرفتیم. با شنیدن این خبر، خدا را شکر کردم و نگرانی‌هایم پودر شد.

هوا داشت روشن می‌شد، به نورالدین بحرینی گفتیم: محسن رضایی و عراقی‌هایی را که قایم شده‌اند، بگیرند. گردان‌های محمدعلی باغبان و اصغر توکلی در محور دوم یعنی خلوزه یک و هفت توانان با تمام توان حرکت کردند.

منبع:

مساج، مرتضی، به ارونند رسیدیم (جلد دوم)، سپاه پاسداران انقلاب اسلامی، مرکز اسناد و تحقیقات دفاع مقدس، تهران ۱۴۰۲، صص ۴۱، ۴۲، ۴۳، ۴۴، ۴۵، ۴۶، ۴۷