





# نسلی که آینده را پس می زند

۴۹ درصد از جوانان نسل زد در آمریکا می گویند پس انداز بی فایده است

نسل زد یا همان جوانانی که میان سال های ۱۹۹۷ تا ۲۰۱۲ به دنیا آمده اند، در ابتدای زندگی بزرگسالی خود با ترکیبی از فشارهای مالی، بدبینی نسبت به آینده و بحران اعتماد به ساختارهای اقتصادی روبه‌رو هستند. طبق یک نظر سنجی از مؤسسه «کردیت کارما»، ۴۹ درصد یا به عبارت دیگر، حدود نیمی از اعضای بالغ این نسل معتقدند که «برنامه‌ریزی مالی برای آینده بی فایده است». این نگرش نه تنها یک نشانه هشدارآمیز برای سلامت روانی-اقتصادی این نسل است، بلکه می تواند پیامدهای گسترده‌ای برای آینده اقتصادی جوامع در پی داشته باشد. کورتنی آلو، کارشناس امور مصرف کننده در کردیت کارما، این وضعیت را «افسردگی مالی» توصیف می کند و می گوید: «این نسل به مرلهای رسیده که با خود می گوید: چرا باید پس انداز کنم وقتی حتی نمی دانم فردا چه می شود؟» این تفکر که به «ذهنیت یولو (YOLO)» یا ذهنیت «فقط یکبار زندگی می کنی» شهرت یافته، بسیاری از جوانان را به خرج کردن بی محابا سوق داده است؛ بی آنکه در آمد پایدار، پشتوانه پس انداز یا برنامه بازنشستگی داشته باشند.

## خرج کردن بی پان در دنیای دیجیتال

بحران به همین جا ختم نمی شود. نسل زد در فضای دیجیتالی بزرگ شده که در آن خرج کردن نه تنها آسان، بلکه اغلب برپنده است. رشد خدمات «لان یخر، بعدا پرداخت کن» نظیر «فترپی» و «کلارنا» باعث شده درصد بالایی از جوانان بدون داشتن در آمد مشخص، به خرید اقساطی روی بیاورند. در نظر سنجی کردیت کارما، ۷۷ درصد از کاربران این خدمات از نسل زد اعتراف کرده اند که این سرویس های فروش قسطی، آن ها را به خرج کردن بیشتر از توان مالی شان ترغیب کرده است. همچنین طبق گزارش بانک فدرال نیویورک، نرخ نکل (عدم پرداخت به موقع) در کارت های اعتباری نسل زد سریع تر از دیگر نسل ها در حال افزایش است؛

## جوان بیکار، بدهکار، سرخورده

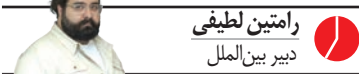
این ناامیدی بی ریشه نیست. بازار کار در سال های اخیر، به ویژه پس از پاندمی کرونا و با شدت گرفتن اتوماسیون، فشار زیادی بر نیروهای جوان وارد کرده است. در حالی که نرخ رسمی بیکاری در آمریکا در مارس ۲۰۲۵ حدود ۴.۲ درصد گزارش شده، این نرخ برای گروه سنی ۲۲ تا ۲۷ سال بسیار بالاتر است: ۵.۸ درصد برای فارغ التحصیلان دانشگاهی و ۶.۹ درصد برای کسانی با دانشگاهی هستند یا دیپلمه.

## پنگه دنیا

# آتش در شهر فرشتگان

لس آنجلس در چهارمین روز اعتراضات علیه سیاست های مهاجرتی سختگیرانه

دونالد ترامپ، به میدان نبردی تمام عیار بدل شده است



رامین لطیفی دبیر بین الملل

همه چیز از روز جمعه، ۶ ژوئن ۲۰۲۵، با تجمع چند صد نفری در واکنش به عملیات بازداشت ۱۱۸ تن از مهاجران توسط اداره مهاجرت و گمرک (ICE)، آغاز شد. تا روز یکشنبه، جمعیت معترضان به هزاران نفر رسید که بزرگراه ۱۰۱ کالیفرنیا را مسدود کردند و چند خودروی خودران را به آتش کشیدند. روز دوشنبه، معترضان مقابل یک بازداشتگاه تجمع کردند و فریاد «همه را آزاد کنید» سر دادند. اما اوضاع به سرعت از کنترل خارج شد: تصاویر نشان دهنده تخریب فروشگاه هایی مثل آدیداس و چند مرکز تجاری، حمله به خودروهای پلیس و آتش زدن تاکسی های خودران است. برخی معترضان نقابدار با پرچم های مرکزیک و حتی اتحاد جماهیر شوروی دیده شدند که به گفته مقامات، پنهانای برای سرکوب با داعای «شورش بیگانگان» فراهم کرده است. شرایط وخیم است و تقابل رفته رفته تشدید می شود.

## خبرنگاران در تیررس

در میانه این آشوب، خبرنگاران نیز از خشونت در امان نماندند. لورن توماسی، گزارشگر شبکه ۶ نیوز استرالیا، روز یکشنبه حین پخش زنده در نزدیکی بازداشتگاه قرار گرفت. ویدیوی این حادثه نشان می دهد که یک افسر پلیس از فاصله نزدیک به سمت توماسی شلیک می کند، در حالی که او با میکروفون در دست به وضوح به عنوان خبرنگار قابل شناسایی بود. توماسی با فریاد درد ساقی پایش را گرفت اما به عوالمش اطمینان داد که حالش خوب است. نخست وزیر استرالیا، آنتونی آلبانیز، این اقدام را «هولناک» خواند و گفت موضوع را با دولت ترامپ مطرح کرده است. همزمان، جیسون کارول، خبرنگار سی ان ان، روز دوشنبه هنگام معرفی خود به پلیس در جریان پوشش زنده اعتراضات بازداشت شد. او ساعاتی بعد آزاد شد اما این حادثه نگرانی ها درباره ایمنی رسانه ها را تشدید کرد. همچنین، یک عکاس بریتانیایی به نام نیک استرن در منطقه پارامونت لس آنجلس با اصابت گلوله اسفنجی ۱۴ میلی متری زخمی شد و تحت عمل جراحی اضطراری قرار گرفت.

## لشکر کشی نظامی و جدال سیاسی

دونالد ترامپ که معترضان را «آشوبگر و شورشی»

## کیوسک

چاینا دیلی چین، تیترا اصلی خود را به موضوع تولید مبتنی بر فناوری اختصاص داد و آن را کلید رشد سریع اقتصادی کشور خواند.

## ←

نیویورک پست، تیترا و عکس اصلی خود را به اعتراضات لس آنجلس و ماجرای به آتش کشیدن پرچم آمریکا و پرتاب آب دهان به آن اختصاص داد.



جشنواره ونیز امسال با اهدای شیر طلایی افتخاری به کیم نوک، ستایشگر زنی شده که نماد استقلال در هالیوود دهه ۵۰ بود؛ بازیگری که زیبایی خیره کننده اش در فیلم «سرگیجه» هیچکاک ماندگار شد اما هیچگاه اسیر زرق و برق لس آنجلس نشد. نوک که با نام واقعی مریلین پالین وارد سینما شد، به خاطر شباهتش با مرلین مونرو مجبور شد نامش را عوض کند. او نه تنها در برابر کلیشه های زنانه نظام استودیویی ایستاد، بلکه با تأسیس شرکت فیلمسازی مستقلش، برای برابری دستمزد زنان مبارزه کرد. حالا در ۹۱ سالگی، مستند «سرگیجه کیم نوک» به زندگی و افسانه او نگاهی دوباره انداخته و جشنواره ونیز، این ستاره بی بدیل و سازش ناپذیر را در نقطه ای که بیش از شش دهه پیش از آن دور شد، دوباره به صحنه می آورد.

## عکس روز

# باران سیاه بر آسمان اوکراین

در بزرگ ترین یورش روسیه، ۴۷۹ پهپاد و ۲۰ موشک بر آسمان اوکراین فرود آمد؛ زایشگاه اودسا

و محله های مسکونی در کی یف هدف قرار گرفتند



بامداد دوشنبه، اوکراین صحنه گسترده ترین حمله هوایی روسیه از آغاز جنگ سه ساله بود؛ حمله ای مر کب از ۴۷۹ پهپاد انتحاری و ۲۰ موشک که مناطق مر کزی، غربی و پایتخت این کشور را لرزاند. نیروی هوایی اوکراین اعلام کرد موفق به رهگیری ۲۷۷ پهپاد و ۱۹ موشک شده و تنها حدود ۱۰ هدف توانسته اند از سپر دفاعی عبور کنند. همزمان، در موج دیگری از حملات شامگاه دوشنبه، روسیه ۳۲۲ پرتابه هوایی دیگر، از جمله ۳۱۵ پهپاد انتحاری، دو موشک بالستیک و پنج موشک کروزر اسکندر را روانه آسمان اوکراین کرد. پدافند هوایی، ۲۸۴ هدف را ساقط کرد؛ اما موشک ها و پهپادهایی که به زمین رسیدند، آسیب هایی گسترده به جا گذاشتند: از تخریب کامل ساختمان اورژانس اودسا و آسیب به زایشگاه این شهر تا اصابت به محله های مسکونی در کی یف، دنیپرو و چرنیهیف. در این حملات، دو کوه دانه: روسیه با پیشروی های تازه در جبهه های شرقی و حملات هوایی شبانه زلنسکی، رئیس جمهور اوکراین، این عملیات را یکی از سهمگین ترین حملات به پایتخت خواند و مدعی شد که دو موشک بالستیک ساخت کره شمالی نیز در این حمله به کار رفته اند. نشانه ای نگران کننده از گسترش ابعاد بین المللی جنگ.

## نبردی در سایه بن بست

این حملات در حالی رخ داد که تلاش های دیپلماتیک میان کی یف و مسکو به جایی نرسیده و دو دور گفت و گو در استانبول، جز تبادل اسرا، دستاوردی نداشته اند. در مقابل، هر دو طرف میدان نبرد را تشدید

کوه دانه: روسیه با پایگاه دونبو در ریون به عنوان یکی از این پاسخ هانام برده است.

## آتش زیر خاکستر صلح

همزمان با گسترش نبرد زمینی و هوایی، «دعواهای کودکانه» تشبیه کرده بود و اکنون گفته احتمال دارد که «بگذارند ادامه یابد»، نگرانی هایی را در کی یف درباره تضعیف حمایت غربی ها بر انگیزخته است. با وجود این ابهامات، یک چیز روشن است: جنگی که با الحاق کریمه در ۲۰۱۴ آغاز شد و از ۲۰۲۲ وارد مرحله ای تمام عیار شد، اکنون در سومین سال خود، نه تنها نشانی از پایان ندارد، بلکه هر شب آسمان تاریک تری بر سر اوکراین می گستراند.

## ترندهای پنج کشور جهان در گوگل



## ۱۳ کیلو اضافه وزن برای ستاره مشت زنی!

سیدنی سوئینی، ستاره سریال «سر خوشی»، در جدیدترین نقش خود نه با لباس های براق فرش قرمز، بلکه با دستکش بوکس و بدنی ۱۳ کیلو سنگین تر، چهره ای متفاوت از همیشه به نمایش می گذارد. او برای ایفای نقش کریستی مارتین، اسطوره زن بوکس آمریکا، وارد دنیای تمرینات سخت، نفسگیری و نظامی وار شد؛ روزی سه نوبت تمرین، رژیم پر کالری و ظاهری تازه با کلاه گیس تیره و لنز قهوه ای. مارتین که در دهه ۹۰ به «راکی مؤنث» شهرت یافت، نخستین زنی بود که با پروموتور افسانه ای، دان کینگ، قرارداد بست و تصویرش روی جلد اسپورتس ایلوستریتد چاپ شد. اما پشت قهرمانی هایش، زندگی ای پر از خشونت خانگی، کشمکش های جنسیتی و مبارزه برای بقا پنهان بود. سوئینی که هم اکنون یکی از چهره های پرطرفدار نسل جدید هالیوود است، می گوید این نقش قدرتی به او داده که هیچ وقت در زندگی خود تجربه اش نکرده بود: «هم از نظر فیزیکی و هم روحی، قوی تر شدم.» فیلم جدید او روایتی تلخ و الهام بخش از زنی است که در رینگ و بیرون آن جنگید.

## تیرزن







## قاتل الهه جنون دارد؟

متمم جوان که الهه حسین نژاد را به قتل رسانده بود برای بررسی صحت روانی اش به پزشکی قانونی منتقل شد. ۴ خرداد امسال او با ناپدید شدن دختر جوان، تحقیقات نیمه‌جایی برای یافتن او آغاز شد. ۱۹ روز پس از ناپدید شدن الهه حسین نژاد او را دستگیر شد و مدعی شد به عنوان مسافر دختر جوان را در مقصد میدان آزادی به واسطه سفر سوار خودرو کرد. در میان مسیر با چاقویی که به همراه داشت ضرباتی را به قفسه سینه‌اش وارد کرد. او ادامه داد: بعد از جنایت جسد را در میان‌های اطراف فرودگاه امام خمینی (ره) رها کرد و یک گوشی‌های تلفن موقوت و کیفی را در همان حوالی دور انداخت. متهم دوم را از زندک به روز قبل از دستگیری در سراسر پنهان‌سازی ترمینال انداخت. او گفتی که در تکب دهم‌م پنهان‌م و دلم نمی‌خواست هرگز او را به قتل برسانم. با اعتراف متمم جوان به قتل و کشف جسد دختر جوان، به دستور بازپرس احسان شکیب نژاد، دستور انتقال صحت روانی متمم جوان به پزشکی قانونی را صادر کرد. متخصصان پزشکی قانونی، پس از بررسی صحت روانی متمم، وضعیت او را به بازپرس شعبه دهم دادسرای امور جنایی پایتخت گزارش خواهند کرد.

## دستگیری زورگیران خشن حین ارتکاب جرم

سرکلاکتور دوم پلیس پیشگیری پایتخت از دستگیری سارقان زورگیری که با سلاح سر  
اقدام به زورگیری می کردند خبر داد. سرهنگ محمدافشار در تشریح این خبر بیان  
داشت: با توجه به وقوع چند فقره سرقت در روزهای گذشته با استفاده از سلاح سرد  
حسابیت بالای موضوع، پیشگیری این پرونده در دستور کار تیم عملیات کلاکتوری ۱۳۳  
شهزیا قرار گرفت. سرهنگافشار در ادامه افزود: مأموران با مراجعه به محل های که  
در آن ها سرقت رخ داده بود و با استفاده از شهروندان نوین پلیسی موفق به شناسایی  
هویت دو نفر سارق شدند و با مشاهده ظواهری خاص آن ها را از اختیار مأموران واحدهای  
گشت قرار دادند. این مقام انتظامی اضافه کرد: چنین گشت نوین می تواند هدفمند، مأموران  
گشت متهمان را در حال زورگیری از یکی از شهروندان مشاهده کردند و سریعاً جهت  
دستگیری آن ها اقدام کردند. متهمان با مشاهده مأموران سوار بر خودرو و در محلی  
متوسطی شدند که در ادامه با استفاده از تفنگ به کارگیری سلاح و ایجاد طرح مهار  
خودرو متوقف و متهمان زمینگیر و ساقبند شدند. سرکلاکتور دوم پلیس پیشگیری  
پایتخت خاطر نشان کرد: در بازرسی های اولیه از خودرو متهمان چهار قبضه سلاح  
سرد و یک قبضه سلاح بادی کشف و بهراره آن ها به پایتخت منتقل شدند. متهمان به  
جرم خود صحنی بر سرپایه زورگیری اعتراف کردند. تاکنون ۱۴ نفر از شکات  
این سارقان شناسایی شده اند و شناسایی شکات دیگر در دستور کار پلیس قرار دارد.

## صحنه‌سازی برای قتل‌یدر

پسر جوان که پدرش را به قتل رسانده بود سعی داشت به همراه خانواده او صحنه سزای جنایت را فکترگیری نشان دهد. گزارش این جنایت یک خرداد اسامال به مأموران اداره دهم پلیس آمد. با انتشار اعلام شد و تیم بررسی صحنه جرم به اطلاع از این خبر اراهی می شد. با حضور در محل آنها با چند جوانی در می میاسال مقابل در ورودی مواجه شدند. خانواده مرد ۲۰ ساله در تحقیقات عنوان کردند: سیروس مدام به مسافرت می رفت و شب حداد قرار بود به خانه بیاید که رنگ خانه به صدا درآمد. در را باز کردیم سیروس را دیدیم. او قربانی فکترگیری شده بود. در حالیکه که خانواده در میاسال مدعی بودند او قربانی فکترگیران شده است اما از آنجایی که هیچ کدام از اموال سیروس به سرقت نرفته بود و از سویی تحقیقات میدانی نشان می داد در محل درگیری رخ نداده است، احتمال جنایت خانواده او را بازداشت بدین ترتیب این احتمال مطرح شد تنها پسر خانواده جنایت اراقم زده او را بازداشت شد. پس از گذشت ۱۸ روز از جنایت درتهای پسر جوان به قتل پدرش اعتراف کرد و پدرش ما را ترک کرده بود و هر چند وقت یکبار به خانه می آمد. از دست او عصبانی بودیم و زمانی که متوجه شدیم او به خانه می آید، به محض اینکه در را باز کرد جفاور برداشته و ضربه به او زد. ما با اعتراف پسر جوان به قتل، راه تحقیقات تکمیلی به دستور بازپرس پرونده، مهتم در اختیار کارآگاهان اداره دهم پلیس اهلی قرار داده شد.

## جدول و سرگرمی

# روایتی از خشم، پشیمانی و بخشش

- قاتل فراری پس از دو سال از افغانستان به ایران بازگشت و توسط پلیس دستگیر شد
- پدر مقتول بخشش را تنها با شرط عدم بازگشت قاتل به افغانستان پذیرفت

مرد افغان که مقابل فروشگاه راه ماهی لایوتی خود را به قتل رسانده بود و دو سال پس از حیات دستگیر شده بود بخشیده شد تا پائانی باشد برای درگیری های قومی و قبیله ای و شخص دیگری سرالین است اختلافات قومی رسیدگی به این پرونده از ۱۱ فوریه سال ۱۴۰۰ به دنبال گزارش قتل پسر جوانی پشت فروشگاههای بزرگ در غرب تهران آغاز شد. با حضور تیم جنایی در محل آنها به پیکرهای پسران جوان در حالی مواجه شدند که با ضربات چاقو به قتل رسانیده بودند.

کارآگاهان در ادامه تحقیقات به بازبینی دوربین‌های مدار بسته اطراف محل جنایت و تحقیق از شاهدان پرداختند. در تحقیقات مشخص شد لحظاتی قبل از جنایت، سه مرد سوار بر خودرویی سد راه پسر جوان شده و پس از درگیری مرگبار متواری شده بودند.

دو سال بعد

در ادامه تحقیقات زمانی که تصاویر نظیر به خانواده‌اش نشان داده شد، آنها، مردان خودروسوار را شناسایی کردند. آنها از هم و پتی‌های مقتول بودند که از مردها قبل با نظیر اختلاف داشتند. دستگیر شد و اتهامات سه نفر از افرادی که در درگیری حضور داشتند، دستگیر شده و اتهام‌ها در دادگاه جنایت مردی به نام فیض و برادر ناتنی یکی از متهنایی است که دستگیر شده است. تحقیقات تیم جنایی برای دستگیری فیض ادامه داشت تا اینکه دو سال پس از قتل، کارآگاهان اداره دهم پلیس آگاهی پایتخت بی‌بروند دستمتم که مخفیانه کشور را ترک کرده و افغانستان رفته باشند، به صورت غیر قانونی و تنش را ترک کرده و دوباره به ایران بازگشته است.

با مشخص شدن این موضوع کارآگاهان وارد عمل شده و مرد افغان را دستگیر کردند. متهم جوان در تحقیقات اولیه به قتل هموطنی‌اش اعتراف کرد و گفت: «اتفاق تلخی که رقم خورده به شدت پشیمانم و دلم می‌خواست زمان به عقب برمی‌گشت، من واقعا قصدم قتل نبود، می‌خواستم مقتول را تنبیه کنم و طوری او را کتک بزنیم که ناقص شود. اما به جای آن انتقام ما خویشین شده و او به قتل رسیده.

وی در خصوص انگیزه‌اش برای انتقام گفت: مدت‌ها قبل مقتول و خانواده‌اش در افغانستان داماد ما را در کربلای معلی قتل رساندند و همین موجب شد تا من و برادر ناتنی‌ام از مقتول و خانواده‌اش جدا شویم. من با بگیرییم. آنها پس از قتل بر ایران کار کردند و ما که از راه‌های گاهی برای کار به ایران سفر می‌کردیم، تصمیم گرفتیم به سراغ مقتول و خانواده‌اش برویم تا از انتقام بگیریم. پیش از این یک بار آنها را در یک مراسم عروسی در تهران دیدیم. بگرییم تا بزرگواران را در تالار درگیر شد و او آن شب حسایی پدرم را کتک می‌زد. این اتفاق کینه‌ا را بیشتر کرد و به دنبال راهی بودیم تا او را

تنبیه کنیم.

او ادامه داد: چند روزی می‌شد که مقبول را زیر نظر گرفته بودیم. روزی قرار بر این بود که آسیب جدی به او وارد کنیم، من بعد از زدن ضربه‌ها فرار کردم و برادرانم بعداً با خیرم کرد که قتل رخ داده‌است. در تمام این مدت در خانه یکی از دوستانم بودم و از ترس اینکه توسط اقوام و دوستان مقنول شناسایی نشوم بیرون نیامدم.

با گذشت دو سال با این فرض که دیگر پلیس به دنبال من نیست و از طرفی به خاطر دلتنگی به خانواده‌ام به ایران بازگشتم.

## بخشش با یک شرط

با اعتراف متهم جوان به جنایت، او به بازسازی صحنه جنایت پرداخت. با تکمیل تحقیقات و صدور کیفرخواست، متهم جوان در دادگاه کیفری یای میز محاکمه رفت و به درخواست اولیای دم به قصاص محکوم شد. با گذشت ۴ سال از جنایت در حالی که گناه حقیف در لیست محکومان به قصاص قرار گرفته بود، اولیای دم در جلسه صلح سازشی که از سوی قاضی سید محمد رضوی، شد، دوم اجرای احکام دادسرای امور جنایی پایتخت به برگزار نشده بود، شرکت کرده و در نهایت بدو در یافت مبلغ و تنها به یک شرط از قصاص قانان گذشت کرد.

پدر مقتول زمانی که می‌خواست برگه رضایت اراضی، کند گفت: مدت‌هاست که بین دو طایفه درگیری و دعواست و دلم می‌خواهد این درگیری‌ها که منجر به جنایت شده به پایان برسد. می‌خواهم از قاتل که تحت هیچ شرایطی به افغانستان نبرگردد چرا که ممکن است اقوام و آشنایان او را ببینند و به خاطر ناظران او را به قتل برسانند و این تنها شرط برای بخشش است. ما با این بخشش می‌خواهیم بین دو طایفه صلح و آشتی برقرار شود و در حقیقت پایی برای قتل‌ها نباشد. این رضایت خون بین دو طایفه باشد.

با بخشش اولیای دم متهم جوان به زودی از جنبه عمومی جرم در دادگاه کیفری استان تهران محاکمه خواهد شد.



## معمای مرگ خانم

## دانشجوی نخبه در بزرگراه

اجرای واژگونی خودرو، مرگ دختر دانشجوی ۲۰ ساله  
احتمال تصادف ساختگی در حالی به دادگاه کیفری  
استان تهران رسید که پیش‌تر متهم ۳۰ به‌خاطر  
راتحه‌راندگی به‌قتل یک‌سده عهده‌متهم شده بود. ۱۹ سفید  
۱۴ گزارش واژگونی یک خودرو پوز در بزرگراه  
غزل‌الغوری به مرکز فوریت‌های پلیسی اعلام شد. پس  
آن‌ماوراء به محل سانحه اعزام شدند. بررسی‌های  
یک‌نشان می‌داد که راننده خودرو و ۳۰ ساله  
نام کامیار است. زخم‌های سطحی برپشته و در مقابل  
نرئشین خودرو که دختری ۲۰ ساله به نام پارمیدا بود،  
در دم جان باخته‌است. از آنجا که گزارش اولیه پلیس  
سانحه‌راندگی غیر عمد و بدست سانحه هم واژگونی خودرو قید  
نموده بود برای کامیار به اتهام قتل غیر عمد کیفرخواست  
مادرو برپونده‌برای رسیدگی به دادگاه کیفری دو تهران  
ارسال‌شده. در این میان خانواده پارمیدا به مراجعه به  
دادسرا و ارائه برخی مستندات و ادله اظهار کردند که  
رابطه دوستانه بین دخترشان با کامیار دارای اشکالاتی  
بود و چه به لحاظ عینی و چه به لحاظ فرهنگی باشد  
سختی نداشته‌اند. مادر پارمیدا در بخشی از اظهاراتش  
تفت: کامیار در حوزه املاک فعالیت می‌کند و دختر من  
انجوشی نخه یکی از بهترین‌ترین دانشگاه‌های کشور است. او  
سال ۱۳۸۰ از دخترم بزرگ‌تر که به نظر می‌رسد او دخترم را  
ریب داده بود. ضمن اینکه اگر سانحه تا این حد شدید بود  
به‌پارمیدا در دم جان ببازد چرا کامیار آسیبی ندیده‌است.  
بدیش اظهارات خانواده پارمیدا برپونده‌برای رسیدگی  
شعبه ۱۰ دادگاه کیفری دو استان تهران قرار داده شد.  
پارمیدا کامیار نیز به اتهام قتل عمد کیفرخواست صادر شد.

در دادگاه

ابتدای این جلسه اولیای دم برای مهمن در خواست: قضات کردند. سپس مادر پارمیدا را جایگاه رفت و فصل: همانطور که مادر پارمیدا را ارائه دادیم بر این باور هستیم که با احتمال زیاد مهمن دخترمان را ربوده و در یک تصادف ساختمی خواسته طوری انهد کند که پارمیدا بر اثر سانحه جان باخته است. پس از آن مهمن به جایگاه رفت و ضمن رد اتهام قتل مدعت: همانطوری که بارها تاکید کردم پارمیدا را سانحه فوت کرد و من می گناهم. او درباره چگونگی شایبای اش با پارمیدا گفت: من یک دفتر املاک دارم از چند ماه قبل از حادثه حسابدارم که من هم سیر بود را به نزدیکی خانه شان می راندم. زمانی که حسابدار می خواست پیاده شود دختری را می دیدم که کم کم به او علاقمند شدم. او پارمیدا بود و یک روز با هم کلام شدم و بعد از شنیدن حرف های بدرفتار به او هم دوست باشیم. آن روز در حال دور زن بود شنیدیم بودیم که بیکاره کنترل خود را در دستم خارج و واژگون شد. پس از اظهارات متهم، قضات دستور تحقیقات بیشتر در خصوص سانحه و ابعاد صافه را از سوی کارشناسان صادر کردند تا بعد از اتم گزارش تکمیلی توسط کارشناسان، با صدور رای درباره متهم اعلام نظر کنند.

طراح: حمید رضا محمد رضایی

جدول کلمات متقاطع

## عمودی

- ۱- ویزیتور- یار محفل شمع و گل
- ۲- شهر چینی - جوان به شکلی ادبی - از فزات اربابوکتیو
- ۳- دشت بی آب و علف- رنگین کمان - قید تاکید
- ۴- فر و شکوه- نام دیگر سوره بنی اسرائیل - فرمانده و حاکم
- ۵- بی سر و پا- آژنگ- رشوه گیر و باج گیر- عدد ورزشی
- ۶- ازاد و رها- ریشه دار- عدد ۴ یونانی
- ۷- علم فونتیک- سوری و اردن قدیم
- ۸- از دروس نوشتنی- اقدام کننده به کاری- قاضی اموات در باور هندیان
- ۹- واگیر و بیماری- خودکشی ژاپنی
- ۱۰- صاحب شدن چیزی- چوب گازران- نشانه مفعلی
- ۱۱- اثر پا- چوب نواختن ویولون- رنجور- می خزد و گاهی می گزد!
- ۱۲- شاعر فرانسوی- سردتر- به هم پیوستن
- ۱۳- انداختن در صندوق انتخابات- مقدم- مغازه
- ۱۴- این و آن- شهر تاج محل- موجود خیالی ترسناک
- ۱۵- ساگرد کلاس اول دبستان- از بازیگران نامدار کمدی جهان

- ۱- گامویش- از شهرهای استان قزوین
- ۲- فرمانروایان و پیشوایان -اولین پادشاه مادها
- ۳- دیدار از اماکن متبرکه -جمع والی -اندک و کم
- ۴- جسم و بدن - مؤمن - خدای باستانی دریاها
- ۵- مقابل زیر -علم و فضل -مخترع بمب هیدروژنی -رودخانه فرانسه
- ۶- چپن و چروک پوست -بانو -دهقان و بزرگن
- ۷- معادل فارسی ار گانیک- از بت ها
- ۸- از شهرهای اسپانیا- از گروه های موسیقی سنتی -گسترش یافتن
- ۹- دیوار کوتاه -فیلمی از حسن فتحی
- ۱۰- صیقل نهایی فرش -پدر خانه- خبسی
- ۱۱- ضرورت توسعه اقتصادی- فرمان تیراندازی- جذاب و دلربا- سرخ مکررنگ
- ۱۲- دوستی و محبت- از آتشکده های هفتگانه -دشمن سخت
- ۱۳- روزها- علم سرشماری -گدا و سائل
- ۱۴- مایوس و دلسرد- از بازیگران سریال گناه فرشته
- ۱۵- بازیگر فقید زن سریال ترانه مادری- سیاره هفتم منظومه ما

|           |                         |                                |                        |                               |                                          |   |
|-----------|-------------------------|--------------------------------|------------------------|-------------------------------|------------------------------------------|---|
| غیر معطمن | مادر پدر یا<br>مادر پسر | مادر در                        | از شهرهای<br>و این     | باغ انکور                     | کنسوری<br>آمریکایی<br>از جزایر<br>اندوئی | ← |
| ↓         | ↓                       | ↓                              |                        |                               | ←                                        |   |
|           |                         |                                |                        |                               | ←                                        |   |
|           | صدای<br>کلفت            |                                |                        |                               | ←                                        |   |
|           | اسیری                   |                                |                        |                               | ←                                        |   |
|           | ↓                       | لایه امنسفر<br>باهوش و<br>زیرک |                        |                               | ←                                        |   |
| هدایت     |                         |                                | راندده                 | معادل<br>فارسی<br>مانیوس      | ←                                        |   |
| ↓         |                         |                                | از دوران<br>زمین شناسی | ←                             |                                          |   |
|           |                         |                                |                        |                               | ←                                        |   |
|           | از گیاهان<br>دارویی     |                                |                        | از الفبا<br>چمنی<br>فاطمه (س) | ←                                        |   |
| ↓         |                         |                                |                        | سند و ورزشی                   | ←                                        |   |
|           |                         | میوه های<br>گر میسری           |                        | ←                             |                                          |   |
|           |                         | پشت سر                         |                        | ←                             |                                          |   |
|           |                         | ↓                              |                        | فازی<br>نفسی<br>پیاپاز        | ←                                        |   |
|           |                         | آگاه باش<br>از حیوانات         |                        | ←                             |                                          |   |
|           | گریز آهو                | ↓                              |                        | ←                             |                                          |   |
|           | گیاه<br>فیلکونسی        | ↓                              |                        |                               | ←                                        |   |
|           |                         |                                |                        | نویس بدل<br>موتور سیکلت       | ←                                        |   |
|           |                         |                                |                        | چه چیزی؟                      | ←                                        |   |
|           |                         |                                | چرم براق               | ←                             |                                          |   |
|           |                         |                                |                        | ←                             |                                          |   |
|           |                         |                                |                        | مقابل                         | ←                                        |   |
|           |                         |                                |                        | پر رنگی                       | ←                                        |   |

🔴 کلمات راهنما: کاریو، داکرون، هیتال، لارناکا، گاستریت، فرانکلین، راتب

ضایح

بنیادی که بر اساس تعداد رقم دسته‌بندی شده‌اند باید در جای مناسب خود در جدول قرار گیرند. ما باید با توجه به راهنمای جدول که برایتان قرار داده‌ایم؛ جای اعداد را حدس بزنید و در جدول بگذارید.

|                |                |                |                |
|----------------|----------------|----------------|----------------|
| <b>رقمی: ۷</b> | ۸۱۴۱۴          | <b>رقمی: ۵</b> | <b>رقمی: ۳</b> |
| ۷۷۷۷۳۵۹        | ۸۲۴۸۸          | ۱۴۸۷۸          | ۱۲۸۸۸          |
| ۶۸۸۴۹۵۷        | ۸۹۳۴۴          | ۱۴۵۴۳          | ۱۹۸۸۸          |
|                | ۹۱۶۱۹          | ۱۸۸۴۹          | ۳۹۸۸۸          |
| <b>رقمی: ۸</b> | ۹۵۵۱۲          | ۳۸۱۵۱          | ۵۱۸۸۸          |
| ۷۴۹۴۸۵۵        | <b>رقمی: ۶</b> | ۴۸۱۷۶          | ۸۱۲۸۸          |
| ۳۳۷۶۹۵۵        | ۴۶۱۱۸۸         | ۵۳۶۹۷          | ۸۳۲۸۸          |
| ۹۳۵۲۹۴۴        | ۵۴۴۹۶۱         | ۶۴۶۳۳          | ۸۹۲۸۸          |
| ۲۴۵۱۶۳۲        | ۷۱۸۵۵۵         | ۶۷۳۴۹          | ۹۶۲۸۸          |
|                | ۹۱۴۷۵۵         | ۶۸۸۹۳          |                |

سودو کو

- سودوکوی سامواری با نام سودوکوی ۵ تای، ۵ قلو یا تو در تو نیز شناخته می شود. ترکیبات دو تای و سه تای از این نوع سودوکو نیز مرسوم است اما نوع ۵ در آن دارای جذابیت بیشتری است
- در این نوع سودوکو یک مربع ۹ در ۹ در وسط قرار دارد و با چهار مربع ۹ در ۹ دیگر در ارتباط است
- هر جدول سودوکو دارای اعداد اولیه مربوط به خود است اما نکته اصلی اینجااست که هیچ یک از جدول های سودوکو به تنهایی حل نمی شوند
- برای حل سودوکوی سامواری باید اعداد را در هر جدول سودوکو بدست یابورید، اینصورت برخی از این اعداد با مربع میانی مشترک خواهند شد و سبب مشخص شدن اعدادی در مربع میانی می شوند، همین روند باید به طور مستمر ادامه یابد تا از هر جدول سودوکو عددی پیدا شود
- قانون سودوکوی معمولی تنها راه حل سودوکوی سامواری است. دقت کنید سودوکوی سامواری نیز تنها تئاری یک جواب منحصر به فرد است.

|   |   |   |   |   |   |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   | 1 | 5 |   |   | 9 |   |  | 9 |   |   | 3 | 4 |   |   |
|   |   | 6 |   | 7 |   | 1 |   |  |   | 1 | 5 |   |   | 3 |   |
|   | 9 | 1 |   |   | 7 |   |   |  |   |   |   |   | 4 | 7 |   |
| 4 |   |   | 7 | 2 | 1 | 6 |   |  |   |   |   |   |   |   | 4 |
| 2 |   |   | 9 |   | 5 |   |   |  |   |   |   | 3 |   |   | 6 |
|   | 5 |   | 6 | 4 | 3 |   | 2 |  |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   | 3 | 4 |  |   |   |   |   |   | 7 |   |
|   | 4 |   | 5 |   |   | 9 |   |  | 7 |   |   |   | 2 |   | 9 |
| 1 |   |   |   | 3 | 9 |   |   |  | 2 |   |   |   | 9 | 5 |   |

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   | V | S |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   | I | P |   |   | A | F |   |   |   |   |
|   |   |   |   | F |   |   | Q |   |   |   |   |   |   |
| Y |   |   |   | F | O |   |   |   |   | F | V |   | A |
|   | I |   | P |   |   | Y |   |   | P |   |   | W | P |
|   |   | A |   |   |   | I | P |   |   |   |   |   |   |
|   | V |   | O | A | W |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Q |   |   | Y |   | V |   |   |   |   |   |   |   | P |
| A |   |   | Q | P | F |   | W |   |   |   |   |   | V |
|   | P |   |   |   |   | F |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   | V |   |   | P |   | Q |   |   |   | V | O |   |
|   |   |   | W | Y |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   | V |   |   |   | P |   | Q | O |

## پاسخ‌های شماره قبل

[illegible][illegible]

پ د ا ش م ن د  
ر و ی د ا د  
ا س ت و ا ن ک  
ا ر ا د ا ر  
ع ل و م ک پ  
ن ک ی ر  
ض ی و ن س  
ب ی ا ی ی  
م ی ن ا م ل  
ت ر ا د ن ی  
س ی ن ی ن ی  
ک ت ک ل ی  
ا س ک ی م و  
ا ن و ر ی م

|    |    |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ۱۵ | ۱۴ | ۱۳ | ۱۲ | ۱۱ | ۱۰ | ۹ | ۸ | ۷ | ۶ | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ |
| و  | پ  | ل  | ع  | ر  | م  | ر | ش | ک | ا | و | ی | و | ا | و |
| ر  | ا  | ر  | ب  | ا  | ن  | ج | ز | ی | ا | م | ی | ح | ر | ا |
| ا  | ر  | ی  | ا  | م  | ا  | ش | ر | ی | ا | و | ر | ی | و | ا |
| و  | ن  | ا  | د  | ا  | ن  | ب | ل | ا | ن | ی | ف | ا | ن | ا |
| ا  | ت  | د  | م  | ا  | ک  | ی | ب | ج | ی | ا | ن | ا | ش | ا |
| ا  | س  | ا  | ا  | ل  | ب  | ر | ا | ل | ی | ل | د | ل | ا | و |
| ز  | ه  | ج  | م  | ر  | ا  | ن | ر | ب | ش | ر | ن | ک | ن | ا |
| ا  | ر  | ن  | ت  | ر  | ن  | ا | ر | ه | ا | ر | ا | ن | ا | و |
| پ  | ت  | ر  | و  | م  | س  | ی | ا | س | ا | ا | ر | ا | ت | ا |
| ر  | ا  | ر  | و  | د  | ا  | م | ا | ت | ا | ن | ب | و | ا | و |
| س  | م  | ل  | ر  | ی  | ف  | ط | ی | م | ی | ت | ن | ی | ا | و |
| ا  | م  | ی  | ا  | ن  | س  | ی | ا | ن | د | ب | ا | ی | ا | و |
| ن  | ی  | ا  | د  | ن  | ا  | م | ا | ر | م | ا | و | و | ا | و |
| ا  | ر  | ا  | م  | ب  | ز  | م | ا | ج | ا | ن | ا | ر | ا | و |
| ا  | ن  | ر  | س  | ت  | ا  | ه | ن | ا | ل | و | د | ب | ی | ا |



هفت بازی کلاسیک با گرافیک و طراحی مدرن بازسازی شده‌اند تا تجربه‌ای نوستالژیک و امروزی به گیمرها هدیه دهند

# افسانه‌ها باز گشتند مدرن‌تر، زیباتر و زنده‌تر

نسل جدید با گرافیکی مدرن و حال و هوای نوستالژیک، به دنیای بازی‌های کلاسیک قدم می‌گذارد. بازسازی‌هایی که خاطرات قدیمی را زنده کرده و تجربه‌ای تازه برای همه گیمرها رقم زده‌اند

## بازگشت یک افسانه

### FINAL FANTASY



وقتی نام فاینال فانتزی ۷ به میان می‌آید، بسیاری از گیمرها به یاد روزهایی می‌افتند که روی پلی استیشن یک، با گرافیکی ساده اما داستانی پر پیچ و خم، غرق جهان میدگارد می‌شدند. نسخه اصلی این بازی نقش‌آفرینی ژاپنی در سال ۱۹۹۷ منتشر شد و به سرعت به یک اثر انقلابی بدل گشت. دو دهه بعد، شرکت اسکورت انیکس با عرضه نسخه بازسازی شده آن روی پلی استیشن ۴، موفق شد بار دیگر موجی از شگفتی و هیجان در میان طرفداران قدیمی و تازه ایجاد کند.

تفاوت میان نسخه کلاسیک و مدرن در همان نخستین دقیق تجربه آشکار می‌شود. در حالی که نسخه اولیه با گرافیک سه‌بعدی ابتدایی و پس‌زمینه‌های ایستا ساخته شده بود، فاینال فانتزی ۷ ریمیک با گرافیک واقع‌گرایانه و محیط‌های سه‌بعدی پویا، جهان میدگارد را به شکلی تازه و باشکوه بازآفرینی می‌کند. حتی سیستم مبارزات نوبتی قدیمی جایش را به نبردهای اکشن همزمان داده و سرعت، هیجان و چالشی جدید به بازی بخشیده است. با این همه، سازندگان به دقت کوشیده‌اند عناصر روایی و احساسی نسخه اصلی را با ظرافتی کم‌نظیر بازآفرینی کنند؛ کاراکترهایی همچون کلاود، آرپت و سَیفِر وِث با همان هویت و جذابیت گذشته، اما در قالبی زنده‌تر و انسانی‌تر به نمایش درآمده‌اند.

یکی از نکات مهم در حفظ نوستالژی، موسیقی بی‌نظیر و به یادماندنی بازی است که با تنظیم‌های جدید و اجرای ارکسترال، هنوز همان تم‌های خاطره‌انگیز را به گوش می‌رساند. صحنه‌های ماندگار نسخه کلاسیک، مانند بمب‌گذاری در راکتور ماکو با لحظات حماسی داستان، با جزئیاتی فوق‌العاده بازسازی شده‌اند و همچنان اشک و لبخند را همزمان به چهره بازیکن می‌آورند.

محبوبیت مجدد فاینال فانتزی ۷ ریمیک نه فقط حاصل تکنولوژی برتر، بلکه نتیجه عشق و احترام به میراث یک افسانه است. این بازی نه تنها با استقبال میلیونی و جوایز متعددی روبه‌رو شد، بلکه راه را برای ادامه پروژه بازسازی و قسمت‌های جدید هموار کرد. امروز فاینال فانتزی ۷ با شکوهی مدرن، همچنان در قلب بازی‌بازان جای دارد و نشان می‌دهد نوستالژی اگر با نوآوری همراه شود، افسانه‌ها را دوباره زنده می‌کند.



## وحشت کلاسیک در کالبدی مدرن

### RESIDENT EVIL 2



دوباره می‌بخشد.

محبوبیت مجدد رزیدنت اویل ۲ ریمیک فراتر از یک موفقیت تجاری بوده؛ این بازی بار دیگر ثابت کرد ترکیب نوستالژی و تکنولوژی می‌تواند اثری جاودان بیافریند. رکورد فروش تاریخی، جوایز متعدد و رضایت طرفداران نسل‌های مختلف، آن را به الگویی درخشان برای بازسازی آثار کلاسیک بدل ساخت. امروز رزیدنت اویل ۲ بازسازی‌شده نه تنها خاطره‌ای دوباره برای قدیمی‌هاست، بلکه تجربه‌ای فراموش‌نشدنی برای تازه‌واردهاست.

## نوستالژی اسکیت سرعت مدرن

### TONY HAWK'S PRO SKATER



دهه نود میلادی برای دوست‌داران اسکیت‌بورد، دوران طلایی بود. سری Tony Hawk's Pro Skater با معرفی مکانیک‌های منحصر به فرد و موسیقی‌هایی که خاطره هر بازیکنی را می‌سازد، تحولی در بازی‌های ورزشی ایجاد کرد. بازسازی کامل دو نسخه نخست این سری در قالب Tony Hawk's Pro Skater 1+2 در سال ۲۰۲۰، بازگشت باشکوه این فرنچایز به اوج بود.

## شعله

### جاودان جهنم

### DIABLO II: RESURRECTED



نسخه اصلی، تجربه‌ای خالص از یک بازی افسانه‌ای را در قالبی مدرن به گیمرها تقدیم می‌کند. موفقیت این بازسازی و استقبال گسترده نشان داد که کلاسیک‌ها، اگر با احترام و عشق بازسازی شوند، همیشه شانس دوباره برای درخشش خواهند داشت.

## ملک میرمهدی

هفت صبح

در روزگاری که دنیای بازی‌های دیجیتال هر روز با نوآوری و تکنولوژی‌های تازه ما را شگفت‌زده می‌کند، بازگشت آثار کلاسیک با لباس مدرن پدیده‌ای است که هم‌نسل قدیم را به وجد می‌آورد و هم نسل جدید را با میراث طلایی گذشته آشنا می‌کند. صنعت بازی‌سازی در پنج سال اخیر به خوبی نشان داده است که ارزش نوستالژی کمتر از نوآوری نیست و حتی ترکیب این دو، گاهی موفق‌تر از هر ایده تازه‌ای می‌شود. امروز موج بازسازی (Remake) و انتشار نسخه‌های مدرن از شاهکارهای دهه‌های پیش، بازار بازی‌های ویدیویی را تسخیر کرده و خاطرات میلیون‌ها نفر را زنده نگه داشته است. در این گزارش، سراغ هفت بازی کلاسیک رفته‌ایم که نسخه‌های بازسازی‌شده با مدرن‌شان طی سال‌های اخیر، با استقبال کم‌نظیر مخاطبان روبه‌رو شده‌اند. هر کدام از این بازی‌ها روایت گر ماجرای هستند؛ هم از نظر فنی و هنری و هم از منظر حس و خاطره‌ای که برای

## سه‌گانه‌ای با طعم کودکی در چهره‌ای نو

### CRASH BANDICOOT



برای بسیاری از گیمرهای دهه هفتاد و هشتاد، نام کراش باندیکوت مترادف با بازی‌های پلتفرمر و ماجراجویی است؛ شخصیتی که با حرکات بامزه، مراحل چالش‌برانگیز و طنز خاص خود به قلب‌ها راه یافت. پس از سال‌ها، بازگشت این روباه بازیگوش با نسخه بازسازی‌شده N. Sane Trilogy در سال ۲۰۱۷ موجی از نوستالژی و شادی را به راه انداخت. این مجموعه بازسازی‌شده نه تنها گرافیک سه‌گانه اصلی را از صفر با جزئیات و افکت‌های امروزی بازسازی کرده، بلکه روح مراحل، چالش‌ها، راه‌های میان‌بر و حتی موسیقی‌های خاطره‌انگیز را عیناً حفظ کرده است. بازی باز قدیمی هنگام تجربه N. Sane Trilogy همان حس کودکی را تجربه می‌کند، اما این بار با تصاویری رنگارنگ، انیمیشن‌های نرم و افکت‌های تصویری و صوتی به‌روز، نکته جالب افزودن امکانات جدیدی چون امکان بازی با کوکو (خواهر کراش) در تمام مراحل است که در نسخه اصلی محدودتر بود. همچنین بافت صدا و موسیقی، ترکیب هوشمندانه‌ای از تنظیم جدید و ملودی‌های کلاسیک است که شادابی خاصی به بازی می‌بخشد. موفقیت N. Sane Trilogy نه تنها کراش را دوباره به یک ستاره محبوب تبدیل کرد، بلکه راه را برای انتشار بازی‌های جدیدتر و بازسازی دیگر عناوین این مجموعه هموار ساخت. امروز کراش باندیکوت با لباسی مدرن، اما با همان شوق و شیطنت قدیمی، همچنان قلب بازیکنان را می‌رباید و یادآور این نکته است که بازی‌های خوب، همیشه زنده می‌مانند.

## تمدن‌ها بر فراز تکنولوژی

### AGE OF EMPIRES II



اگر در اواخر دهه هفتاد یا اوایل دهه هشتاد با کامپیوتر بازی می‌کردید، احتمالاً شب‌هایی را با Age of Empires II و ساخت تمدن‌های باشکوه سپری کرده‌اید. این بازی استراتژیک، با گیم‌پلی عمیق و داستان‌های تاریخی، استانداردهای تازه‌ای برای سبک استراتژی هم‌زمان تعریف کرد. بازسازی نسخه Definitive Edition در سال ۲۰۱۹ نه تنها گرافیک و امکانات بازی را به روز کرد، بلکه به معنای واقعی، روح عصر طلایی استراتژی را به دوران مدرن آورد. گرافیک ۴K، مدل‌سازی و انیمیشن‌های جدید، هوش مصنوعی پیشرفته و بسته‌های الحاقی متعدد، عصر امپراتوری‌ها ۲ را به اثری کامل‌تر و به‌روزتر بدل کرده است. با وجود این، اصل گیم‌پلی، استراتژی‌ها و حس رقابت دست‌نخورده باقی مانده و حتی موسیقی‌های ارکسترال جدید، همان تم‌های حماسی کلاسیک را تداعی می‌کند. یکی از نقاط قوت نسخه جدید، جامعه فعال آنلاین و رقابت‌های جهانی است که با پشتیبانی رسمی مایکروسافت، هر سال گسترده‌تر می‌شود. نسل‌های مختلف، چه با خاطره قدیمی و چه با عطش تجربه جدید، حالا در یک میدان دیجیتال یک ساخت امپراتوری‌ها رقابت می‌کنند. این بازسازی نه تنها یک احیای فنی، بلکه احیای یک حس تاریخی، حماسی و جمعی است که کمتر بازی‌ای در تاریخ توانسته مشابه آن را تکرار کند.

## روایه‌های رنگی با طعم عروسکی

### THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING



سری افسانه زلدا از آن آثار کمیاب است که تقریباً هر نسخه‌اش خاطره‌ساز است. اما Link's Awakening که ابتدا در ۱۹۹۳ برای گیم‌بوی عرضه شد، داستانی متفاوت و رنگارنگ در دل جهان زلدا تعریف کرد. بازسازی آن برای کنسول سوئیچ در سال ۲۰۱۹، نه تنها یادآور اصالت و سادگی بازی‌های دستی، بلکه ترکیبی هنرمندانه از گرافیک مدرن، موسیقی اورکسترال و طراحی عروسکی منحصر به فرد بود. سبک گرافیکی دیوراما (ماکت سه‌بعدی) این نسخه، جهان کولهپنات را مانند یک اسباب‌بازی زنده و جادویی به نمایش می‌گذارد. مراحل، معماها و روایت بازی تقریباً موبه‌مو از نسخه اصلی پیروی می‌کند، اما روانی انتقال بین بخش‌ها و امکانات کنترلی مدرن، تجربه‌ای بی‌نقص برای بازیکن خلق می‌کند. موسیقی بازی که با سازهای کلاسیک و افکت‌های دیجیتال بازتنظیم شده، احساس کودکی و فانتزی بازی را دوچندان می‌کند. حتی بخش‌های کوچک و ارجاعات پنهان به دیگر عناوین نینتندو، همه و همه لذت بازآفرینی یک روایت قدیمی را به اوج رسانده است. فوق‌العاده، نقدهای مثبت و استقبال بی‌نظیر طرفداران نسل قدیم و جدید، Link's Awakening را به یکی از نمونه‌های موفق بازسازی در تاریخ بازی تبدیل کرده؛ نشانه‌ای از آن که بازی خوب، هرگز کهنه و فراموش نمی‌شود.





بررسی جایگاه گرافیک ایران در گفت‌وگوی تحلیلی با ابراهیم حقیقی، طراح گرافیک، عکاس و کارگردان هنری

# هوش مصنوعی و طرح‌های بی‌روح وهمسان

- آموزش گرافیک در ایران از سنت استاد-شاگردی به سمت پلتفرم‌های سطحی و کلیشه‌ساز حرکت کرده است
- ورود هوش مصنوعی به گرافیک، باعث تکرار و تولید خروجی‌های مشابه شده و اصالت را تهدید می‌کند



بابک نبی  
هفت صبح

در روزگاری که تصویر همه‌چیز را دربر گرفته و هر لحظه، هزاران طرح و رنگ در فضای مجازی و واقعی چشم را پر می‌کند، جایگاه گرافیک ایران کجاست؟ ابراهیم حقیقی، طراح گرافیک، عکاس و کارگردان هنری با نگاهی موشکافانه از زنجیرهای سن می‌گوید که بدون هم‌افزایی حلقه‌های آن خلایقیت به مقصد نمی‌رسد. این گفت‌وگو سفری است از پشت پرده‌های طراحی جلد کتاب تا بیلپوردهای شهری و از نقش گرافیک در صادرات تا اعتبار جهانی پوستر تئاتر.

در ابتدای این گفت‌وگو با طرح پرسشسی که ذهن هر کنجکاو عرصه هنرهای تصویری را مشغول می‌کند، مسیر بحث را به سوی جایگاه گرافیک ایران در مقیاس جهانی می‌بریم. سؤال اصلی این است: اگر فضای امروز گرافیک ایران را با دنیای بیرون مقایسه کنیم، یا حرفی برای گفتن داریم؟ تا چه اندازه توانسته‌ایم در این عرصه پیشروی کنیم و نامی به عنوان یک شاخص جهانی برای خود بسازیم؟

ابراهیم حقیقی با همان دقت و وضوح همیشگی، مرزهای گفت‌وگو را روشن می‌کند و اصرار دارد که ابتدا باید تعریف خود از «گرافیک» را روشن کنیم: «وقتی از گرافیک صحبت می‌کنیم، باید میان گرافیک آرت و گرافیک دیزاین تمایز قائل شویم. شخصاً وقتی از گرافیک حرف می‌زنم، مقصودم گرافیک دیزاین است، نه گرافیک آرت. گرافیک آرت مبتنی بر سفارش و مخاطب نیست و هنرمند بیشتر بر اساس میل شخصی و دغدغه درونی خود کار می‌کند. در حالی که گرافیک دیزاین، کاملاً وابسته به سفارش، بازار و مخاطب مشخص است. حتی وقتی در تاریخ هنر هم به نمونه‌های گرافیک نگاه می‌کنیم، معمولاً صحبت از طراحی‌هایی است که بر بستر سفارش، برای هدفی مشخص و با در نظر گرفتن مخاطب شکل گرفته‌اند.»

در ادامه، حقیقی این تمایز بنیادین را با مثال‌هایی از تجربه‌های شخصی خود ملموس‌تر می‌کند: «فرض کنید جلد یک کتاب کودک را طراحی می‌کنم. این طراحی از دل سفارش بیرون می‌آید، مخاطب آن مشخص است و همه اجزای اثر، از رنگ تا فرم، باید با توجه به دنیای کودک انتخاب شود. حالا اگر همین طراحی برای جلد یک کتاب شعر یا یک مجله ورزشی باشد، زبان بصری و فضای کار کاملاً عوض می‌شود. پس داریم از گرافیک دیزاین صحبت می‌کنیم؛ فرآیندی که از سفارش‌دهنده شروع می‌شود، از فیلتر شناخت و دانش طراح عبور می‌کند و با رسانه مناسب به دست مخاطب می‌رسد.»

در این میان، چند حلقه حیاتی دیده می‌شود که حذف یا تضعیف هر کدام، خروجی کار را از مسیر اصلی دور می‌کند. حقیقی در این خصوص می‌گوید: «ما با پنج رکن اساسی طرییم که عبارتند از سفارش، سفارش‌دهنده، طراح، رسانه و مخاطب. حلقه‌های واسط، یعنی سفارش‌دهنده و رسانه، این ارکان نقش تعیین‌کننده‌ای در سر نوشت اثر دارند. گاهی سفارش‌دهنده حضور پررنگی دارد و حتی روند را هدایت یا در برخی موارد تحمیل می‌کند. گاهی هم از سفارش‌دهنده حضوری در میان نیست؛ مثلاً در این حلقه جلد کتاب، طراح خودش می‌تواند با خواندن اثر و شناخت مخاطب، مسیر را پیدا کند اما وقتی پای محصولات تجاری یا تبلیغات بیلپوردی به میان می‌آید، سفارش‌دهنده و حتی سرمایه‌گذار وارد میدان می‌شود و طبیعتاً نگاه و دغدغه‌های او جریان طراحی را تحت تأثیر قرار می‌دهد.»

حقیقی، سپس بحث را به مقایسه با فضای جهانی و روندهای توسعه‌یافته می‌کشاند و به یک واقعیت اقتصادی اشاره می‌کند که در تحلیل جایگاه گرافیک ایران نباید از آن غافل شد:

«گرافیک دیزاین، ذاتاً با بازار، تجارت و رقابت در فروش گره خورده است. تا پیش از دوران سازندگی، بازار ایران بازاری بسته بود و اساساً نیازی به بسته‌بندی، طراحی و تبلیغات مدرن احساس نمی‌شد. کالاهایه شیوه سهمیه‌بندی یا کوپنی به دست مردم می‌رسید و حتی برای بسته‌بندی هم ضرورتی وجود نداشت. اجناس ساده، بی‌زرق‌وبرق و در بسته‌بندی‌های ابتدایی عرضه می‌شدند. با آغاز صادرات و تلاش برای ورود به بازارهای جهانی، تولیدکننده ایرانی متوجه شد که بدون بسته‌بندی حرفه‌ای طراحی جذاب، شانسش در رقابت ندارد. محصولاتی با بازگردانده می‌شد یا روی شلف باقی می‌ماند و کسی سراغش نمی‌رفت.»

در همین جا، حلقه‌ای دیگر از زنجیره پیچیده تولید تا مصرف مطرح می‌شود: «گرافیک دیزاین در خدمت بسته‌بندی و تبلیغات، تنها زمانی تأثیرگذار می‌شود که زیرساخت فروش و چرخه توزیع هم فعال و منسجم باشد. اگر صادرات به دلیل مشکلات مالی یا تحریم‌ها دچار اختلال شود، اگر خریدار و فروشنده در بازار نباشد یا کالا نتواند به دست مخاطب برسد، حتی بهترین طراحی‌ها و نوآوری‌های گرافیکی هم بی‌ثمر می‌ماند. موفقیت گرافیک، نتیجه یک زنجیره به هم پیوسته است؛ زنجیری که از سفارش‌دهنده آگاه، طراح حرفه‌ای، سیستم توزیع چابک و زیرساخت فروش سالم تغذیه می‌کند.»

ابراهیم حقیقی با ذکر نمونه‌هایی از دل واقعیت، ابعاد این زنجیره را روشن‌تر می‌سازد: «فرض کنید کارخانه‌ای در یکی از شهرهای ایران، ماست با شیر تولید می‌کند و از لحاظ کیفیت و حتی بسته‌بندی، بی‌رقیب است اما اگر سیستم توزیع ضعیف باشد و محصول در به بازار برسد، رقبایی که زودتر کالا را می‌رسانند، بازار را در دست می‌گیرند و تلاش گرافیک و طراح هم به نتیجه مطلوب نمی‌رسد. حتی در محصولات غذایی مثل میوه، نبود سیستم حمل‌ونقل مناسب باعث فساد محصول

گرافیک اشاره می‌کند؛ «نسل جدید، حالا بیشتر از آنکه به نفس استاد و حضور در کارگاه یا آتلیه تکیه کند، چشم به پلتفرم‌ها و آموزش‌های آنلاین دوخته. اپلیکیشن‌ها و شبکه‌های اجتماعی، روند آموزش را متحول کرده‌اند. آموزش مجازی، در دسترس همگان است و سرعت یادگیری را بالا برده. اما باید به یک نکته اساسی توجه داشت: آنهایی که در دانشگاه‌های معتبر و زیر نظر استادان باتجربه درس خوانده‌اند، معمولاً سریع‌تر و حرفه‌ای‌تر وارد عرصه کار و بازار هنر شده‌اند.» حقیقی میان هنر و دیزاین تفاوت قائل می‌شود.

«در مورد گرافیک، همیشه بحث بر سر این بوده که دیزاین را می‌شود آموزش داد اما آن چیزی که شاگرد را به طراح واقعی بدل می‌کند، فقط یادگیری تکنیک و نرم‌افزار نیست. چرخه و ذوق، همان نیرویی است که از درون می‌جوشد و با آموزش اصولی در محیطی پویا و متفکرانه، فرصت رشد پیدا می‌کند. چهار سال حضور در دانشگاه، تجربه به‌خوردن با معلمان مختلف، شنیدن حرف‌ها و نقدهای اساتید، فهمیدن راه و رسم کار، چیزی است که هیچ کلاس مجازی نمی‌تواند جایگزینش باشد.»

او هشدار می‌دهد که تب آموزش‌های پلتفرمی، عوارض جدی به همراه داشته است: «وقتی بیشتر یادگیری‌ها از طریق فضای مجازی و اپلیکیشن‌ها باشد، نتیجه‌اش را در شهر به‌خوبی می‌بینیم: بیلپوردها شبیه هم شده‌اند، استوری‌ها یک فرم تکراری پیدا کرده‌اند. دیگر فرقی نمی‌کند طراح تبلیغ ناخن باشد یا شامپو؛ همه دارند همان الگوهای موفق و کلیشه‌ای را تکرار می‌کنند. از آن طرف، این موج یکنواختی فضای صصری شهر را هم تحت‌الشعاع قرار داده؛ هر گوشه همان ترکیب رنگ، همان تاپوگرافی و همان مدل عکس.»

در پایان، حقیقی دوباره به نقش دانشگاه‌ها می‌گردد و اهمیت حضور اساتید را یادآور می‌شود: «دانشگاه، برای دانشجوی هنر یا گرافیک، حکم راهنمایی را دارد که به او کمک می‌کند از این سیل کلیشه‌های تکراری، راه تازه‌ای پیدا کند. مواجهه با استاد و محیط دانشگاه، دانش‌آموخته را تشویق می‌کند مسیر متفاوتی برگزیند و طرحی نو دراندازد؛ خلاف جریان شنا کند و خلایقیت را به عرصه آورد. اینجاست که ارزش سنت استاد-شاگردی دوباره معنا پیدا می‌کند؛ حتی در دل جهان دیجیتال و پلتفرم‌محور امروز.»

ورود هوش مصنوعی به گرافیک؛ فرصت یا تکرار کلیشه؟ در ادامه گفت‌وگو، موضوع روز دنیای گرافیک مطرح می‌شود: موج فراگیر هوش مصنوعی و ابزارهای تازه‌ای که نه فقط در ایران که در سراسر جهان چهره‌های تصویری را دگرگون کرده است. ابراهیم حقیقی، با نگاهی تجربه‌محور، فضای کنونی را با گذشته مقایسه می‌کند و خطرات ورود کامپیوتر به دنیای طراحی را به یاد می‌آورد: «آن روزها که کامپیوتر وارد شد، نخستین کاربردهایش در حسابداری و امور اداری بود. اما با آمدن نرم‌افزارها، طراحان چاره‌ای جز آموختن کار با این ابزار جدید نداشتند. لیتوگرافی دگرگون شده بود؛ دیگر نمی‌شد مثل گذشته با آرت‌ورک و عکاسی کار را پیش برد. باید کارها را روی فلاپی می‌پریدیم لیتوگرافی و سرعت خروجی و کیفیت، با عصر آنالوگ قابل مقایسه نبود.»

او می‌گوید همین الزام باعث شد نسل تازه‌ای از طراحان سربرآورند؛ «اگر پیش‌تر برای طراحی یک پوستر چندین روز یا حتی هفته کار لازم بود، حالا با ورود نرم‌افزار، گاهی همان کار در یک روز تمام می‌شد! البته اجرای کار نه ایده‌پردازی. کسانی که ترس را کنار گذاشتند و با این موج همراه شدند، زودتر موفق شدند؛ وارد بازار کار شدند و سفارش گرفتند. مثل ورود اتومبیل به زندگی که دیگر کسی حاضر نبود سوار درشک شود.»

حقیقی حال و هوای امروز را بسیار شبیه آن روزها می‌بیند؛ «امروزه با هوش مصنوعی هم همین وضعیت را داریم. همه ذوق‌زده و مشتاقی با چند کلمه یا یک رمزگذاری ساده، فکر می‌کنند می‌توانند خروجی خلاقانه‌ای بگیرند. اما مشکل دقیقاً از همین‌جا شروع می‌شود: اگر قرار باشد همه از یک الگو، یک مدل و یک هوش استفاده کنند، خروجی‌ها به سرعت شبیه هم می‌شوند. همین حالا در جشنوارها می‌بینیم که پوسترهایی با هوش مصنوعی ساخته شده‌اند؛ کاراکترهایی با چشمان درشت و چهره‌هایی زیبا که تفاوتی با هم ندارند. حتی پس‌زمینه‌ها، ترکیب رنگ‌ها و فرم‌ها هم تکراری شده‌اند.»

او تجربه‌ای عینی روایت می‌کند: «چند وقت پیش دو پوستر دیدم، یکی برای بیسکویت و دیگری برای یک بانک. هر دو خروجی یکسان، کاراکتر دختر و پسری بودند که در خیابان قدم می‌زدند و هیچ تفاوتی با هم نداشتند. این یعنی همان کلیشه‌های قبلی، حالا فقط با ابزاری سریع‌تر و جذاب‌تر بازتولید می‌شوند.»

حقیقی معتقد است این اشکالات، مقطعی است و هوش مصنوعی، با گذشت زمان باگ‌هایش را رفع می‌کند و هوشمندتر می‌شود. با این حال تأکید دارد: «در نهایت، خلایقیت و اصالت اثر همچنان در دست طراح است. هوش مصنوعی فقط یک دستیار است؛ دستاری سریع، توانا و هوشمند. اما این نگاه و ذهنیت طراح است که باید مسیر را تعیین کند و خروجی متمایز و درخور را رقم بزند. هوش مصنوعی می‌تواند کار را ساده‌تر کند اما جان و روح اثر را انسان به آن می‌دهد.»

## ◀ دوران غول‌ها؛ پایان یک عصر یا آغاز زیست تازه؟

می‌داند: «جوان‌ها آمده‌اند و فضای خودشان را دارند. آموزه‌های تازه، ابزارهای تازه و نگاه تازه‌ای به جهان. اینکه دیگر قلمه‌های تکرارناشدنی ظهور نمی‌کنند، شاید به دلیل همان شتاب و تغییرات بی‌درپی باشد. بازار هنر و سلیقه‌ها هم مدام تغییر می‌کند: گاهی سطحی، گاهی ژرف، بسته به اینکه چه زمینه‌ای برای رشد و پرورش استعدادها فراهم شود.»

در همین حال، اشاره می‌کند به فضای نمایش و تئاتر؛ جایی که هنوز هم به رغم همه دگرگونی‌ها، خلایقیت و کیفیت اصیل دیده می‌شود: «تئاتر ایران همچنان موفق است؛ به جز برخی استثناها و آثار کم‌دی بازاری، اکثر نمایش‌ها کیفیت و اعتبار دارند و مخاطب جدی خود را حفظ کرده‌اند. اما سینما، بیش از هر زمان دیگری گرفتار تولیدات سفارشی و تکراری شده. مثل بازار امروز که همه‌چیز باید سریع و بی‌درنگ عرضه شود. در پایان، به اخلاق کاری و رفتار نسل جدید با همان نسل زد اشاره می‌کند: «نسل قبل صبوری بیشتری داشت. برای رسیدن به نتیجه، زمان صرف می‌کرد، منتظر می‌ماند و با حوصله کار را به سرانجام می‌رساند. جوان‌های امروز، باهوش‌ترند اما شتاب‌زده‌تر هم هستند. جهان امروز این ویژگی را به همه نسل‌ها تحمیل کرده. حالا کار باید زود تمام شود، باید سریع به نتیجه برسد و بی‌درنگ به سراغ پروژه بعدی بروند. شاید خودشان هم ندانند که سرانجام این شتاب به کجای می‌رسد. ما اما به رسم گذشته، هنوز منتظریم و صبر می‌کنیم؛ شاید فردا، داستانی دیگر نوشته شود.»

گفت‌وگو به پایان می‌رسد اما دغدغه‌ها و امیدها همچنان باقی است. گفت‌وگویی با طعم صبر و تجربه و نگاهی که آینده را همچنان با امید و دقت می‌نگرد.





به بهانه انتخاب امید روانخواه  
به عنوان سرمربی تیم فوتبال امید

## داستان غم انگیز فوتبال ایران و صعود به المپیک

سعید احمدیان  
هفت صبح

سراپتام یکشنبه شب  
تکلیف نیمکت تیم فوتبال  
امید مشخص شد و پس  
از ماه‌ها انتظار نام امید روانخواه به عنوان سرمربی جدید تیم  
فوتبال امید از آستین فدراسیون فوتبال بیرون آمد. ماموریت  
مهم او و تیمش صعود به المپیک لس آنجلس و موفقیت در  
بازی‌های آسیایی ناگو با است؛ اما شرایط به‌شکلی است که  
بسیاری آن را ماموریت غیرممکن می‌دانند.

۵۰ سال آخرین روزهایی که فوتبال توانست  
در بزرگترین جشن ورزشی دنیا به میدان برود،  
می‌گذرد. حسن حبیبی آخرین مربی‌ای است  
که تیم امید را به المپیک رساند. تیم امید سال  
۵۸ به هدایت او به المپیک ۱۹۸۰ مسکو صعود  
کرد اما تحریم سیاسی این مسابقات سبب شد  
تا کاروان ایران به روسیه اعزام نشود و مونترال  
همچنان آخرین حضور فوتبال در المپیک باشد.

باز هم فرصت سوزی و انتخاب دقیقه‌نودی  
تابستان ۱۴۰۲ در تاشکند، آخرین تلاش امیدها  
برای صعود به المپیک به نتیجه نرسید. حالا  
روانخواه در شرایطی حکم سرمربیگری تیم  
فوتبال امید را دریافت کرد که تا اولین رقابت  
رسمی امیدها کمتر از سه ماه باقی مانده است.  
تیم فوتبال امید شهرپور امسال در مرحله  
مقدماتی جام ملت‌های زیر ۲۳ سال آسیا باید  
در روزهای ۱۵، ۱۲ و ۱۸ شهریور به ترتیب با  
تیم‌های هنگ کنگ، گوام و امارات بازی کند.  
این مسابقات اولین قدم فوتبال در راه المپیک  
خواهد بود.

فرصت کمتر از ۳ ماهه تیم امید برای مسابقات  
مقدماتی، بزرگترین چالش روانخواه برای  
آماده‌سازی امیدهاست. امیدهایی که نزدیک به  
۲۰ ماه فرصت را از مهر ۱۴۰۲ تا امروز از دست  
دادند و حالا در فاصله کمتر از ۹۰ روز باید آماده  
برداشتن قدم اول شوند. البته این چالش با توجه  
به انتخاب‌های دقیقه‌نودی و فرصت‌سوزی  
فدراسیون فوتبال ناگزیر ندارد و درد مشترک  
روانخواه و مربیان قبلی است.  
روانخواه در آستانه ۴۰ سالگی میراث‌دار  
بزرگان زیادی است که روی نیمکت امیدها  
نشسته‌اند اما با وجود تمام تجربه‌ای که  
داشته‌اند، نتوانسته‌اند طلسم صعود به  
المپیک را بشکنند.



فهرست تقابل‌های تاریخی ایران و برزیل:

|                                              |                                             |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------|
| ۱۹۹۱ (جام جهانی) .... ایران - صفر - برزیل ۳  | ۲۰۱۷ (لیگ جهانی) ..... ایران ۱ - برزیل ۳    |
| ۲۰۰۹ (جام قهرمانان) ..... ایران ۱ - برزیل ۳  | ۲۰۱۷ (جام قهرمانان). ایران - صفر - برزیل ۳  |
| ۲۰۱۱ (جام جهانی) ..... ایران - صفر - برزیل ۳ | ۲۰۱۸ (لیگ ملت‌ها) ..... ایران ۱ - برزیل ۳   |
| ۲۰۱۳ (جام قهرمانان) ..... ایران ۱ - برزیل ۳  | ۲۰۱۹ (لیگ ملت‌ها) ..... ایران ۲ - برزیل ۳   |
| ۲۰۱۴ (لیگ جهانی) ..... ایران ۲ - برزیل ۳     | ۲۰۱۹ (لیگ ملت‌ها) ..... ایران ۲ - برزیل ۳   |
| ۲۰۱۴ (لیگ جهانی) ..... ایران ۳ - برزیل ۳     | ۲۰۱۹ (جام جهانی) ..... ایران ۱ - برزیل ۳    |
| ۲۰۱۴ (لیگ جهانی) ..... ایران ۳ - برزیل ۲     | ۲۰۲۱ (لیگ ملت‌ها) ..... ایران ۱ - برزیل ۳   |
| ۲۰۱۴ (لیگ جهانی) ..... ایران ۲ - برزیل ۳     | ۲۰۲۲ (لیگ ملت‌ها) ... ایران - صفر - برزیل ۳ |
| ۲۰۱۴ (لیگ جهانی) ..... ایران ۳ - برزیل ۱     | ۲۰۲۲ (قهرمانی جهان) ایران - صفر - برزیل ۳   |
| ۲۰۱۶ (لیگ جهانی) ..... ایران - صفر - برزیل ۳ | ۲۰۲۳ (انتخابی المپیک) ایران - صفر - برزیل ۳ |
| ۲۰۱۶ (لیگ جهانی) ..... ایران ۱ - برزیل ۳     | ۲۰۲۴ (لیگ ملت‌ها) ..... ایران ۱ - برزیل ۳   |

فهرست بازیکنان تیم ملی والیبال ایران در هفته نخست لیگ ملت‌ها:  
عرشیا بهنژاد، جواد کریمی، امین اسماعیل‌نژاد، بردیا سعادت، پوریا  
آریاخواه، مرتضی شریفی، پوریا حسین‌خانزاده، علی حق پرست، احسان  
دانش‌دوست، متین احمدی، یوسف کاظمی، عیسی ناصری، شایان  
محرابی، آرمان صالحی و محمدرضا حضرت‌پور.

فهرست بازیکنان تیم ملی والیبال برزیل در هفته نخست لیگ ملت‌ها:  
فرناندو کرلینگ، رندریک رسلو، متئوس برازیلیا، متئوس پینتا، تیری  
ناسیمنتو، جودسون نونز، فلاویو گالبرتو، آلان سوزا، دارلان سوزا، جیزوبو  
نوس، لوکاس برگمن، آرتور بنتو، هنریکه هونوراتو، مایکون فرانکا، آدریانو  
خاویر، مایکه ریس ناسیمنتو، الکساندر الیاس.

از ته جدول و سقوط روی نیمکت هوادار نشست،  
روی نیمکت تیمی که تا پایان هفته سیزدهم  
تنها یک برد کسب کرده بود. با او اما ورق برای  
هوادر برگشت، و در ۱۷ بازی هدایت این تیم را  
برعهده داشت ۹ باخت، ۵ مساوی و ۳ برد کسب  
کرد. هوادار در نهایت با هدایت روانخواه به دسته  
اول سقوط کرد، عملکردی که البته نتیجه کار  
مشترک او و رحمتی بود.

نیمکتی که دافعه دارد



انتخاب سرمربی جدید تیم فوتبال امید نشان  
می‌دهد کارنامه و سبک کاری کمترین اهمیت  
ممکن را برای مسئولان فدراسیون فوتبال داشته  
است. این رویکرد به خصوص در انتخاب‌های  
اخیر که برای تیم امید رخ داده، به خوبی آشکار  
است؛ تیمی که زمانی زلاتکو کرانچار با تجربه  
یا فرهاد مجیدی محبوب را داشت و همیشه  
دنبال مربیان درجه یک (خارجی) دست به  
چنین انتخاب‌هایی می‌زد. از نظر برخی نگاه  
درجه دویی و اولویت نداشتن تیم فوتبال امید  
که هم از نظر بودجه و هم امکانات در حاشیه قرار

### درباره روانخواه

امید روانخواه که تجربه سرمربیگری در تیم‌های  
سایپا، پارس جنوبی، پیکان و البته هوادار را دارد،  
سوم دی سال گذشته به عنوان سرمربی تیم  
فوتبال هوادار انتخاب و جایگزین مهدی رحمتی  
شد. او برای تغییر شرایط هوادار و نجات این تیم

## جدال بی‌پایان والیبال ایران و برزیل شروع سخت؛ مسیر طولانی

نبرد نیمه‌شب در ریودوژانیرو؛ آیا وقت انتقام رسیده؟

همواره از جمله مسابقات جذاب و پُرالتهاپ  
دنیا والیبال بوده است. تاکنون دو تیم ۲۲  
بار برابر یکدیگر قرار گرفته‌اند که حاصل آن  
۳ پیروزی برای ایران و ۱۹ پیروزی برای  
برزیل بوده است. آخرین تقابل این دو تیم  
در مرحله مقدماتی لیگ ملت‌های ۲۰۲۴  
رقم خورد که طی آن، تیم ایران با نتیجه ۳  
بر ۱ مغلوب برزیل شد. تیم ملی ایران، این‌بار  
با ترکیبی از جوانان انگیزه و ستارگان  
باتجربه و با هدایت مربی سرشناس  
ایتالیایی‌ال‌اصل خود، برای خلق شگفتی  
و مقابله با یکی از قدرتمندترین تیم‌های  
جهان مهبای نبردی سخت است. در سوی  
دیگر، برزیل با هدایت برناردو زرنده، یکی از  
نامدارترین مربیان تاریخ والیبال، بار دیگر به  
میدان آمده تا سلطه خود را بر والیبال جهان  
تثبیت کند. تیم ملی ایران پیش از سفر به  
ریودوژانیرو، اردوی آماده‌سازی خود را در  
کشور ایتالیا برگزار کرد و طی آن، در دو  
دیدار تدارکاتی برابر تیم ملی والیبال ایتالیا،  
به یک پیروزی و یک شکست دست یافت.



در بندرانزلی برگزار می‌شود. اردوها خیلی خوب هستند، شرایط و تمرینات  
عالی است. خانواده‌ام خیلی کمک کردند. اگر حمایت‌های‌شان نبود، به اینجا  
نمی‌رسیدم. اصلی‌ترین نقش را مربی‌ام داشت که همیشه حمایت کرد. واقعا  
از او ممنونم.

بزرگ‌ترین افتخار ورزشی‌تان تا این لحظه چه بوده؟  
توانستم برای اولین بار در مسابقات جهانی زیر ۲۳ سال به فینال A بروم و  
چهارم جهان شوم. به خاطر هزارم ثانیه مدال را از دست دادم. امیدوارم در  
مسابقات جهانی بعدی بدرخشم و مدال بگیرم.

چه چالش‌هایی در این رشته وجود دارد؟  
در این رشته کمبودهایی هست، مثل همه رشته‌ها اما با این کمبودها کنار  
می‌آیم. این مسائل نمی‌توانند جلوی کار ما را بگیرند. مثلاً قایق‌ها قدیمی  
هستند و باید به‌روز شوند. فدراسیون در تلاش است تا قایق‌های به‌روز بخرد.  
از دکتر سهرابیان، رئیس فدراسیون، خیلی تشکر می‌کنم. در این سال‌ها  
همیشه حامی ما بوده‌اند.

اهداف آینده‌تان چیست؟  
هدفم مدال طلای بازی‌های آسیایی است و بعد از آن کسب سهمیه  
المپیک و سپس بهترین نتیجه در المپیک.

چه توصیه‌ای برای دختران و خانم‌های علاقه‌مند به ورزش دارید؟  
توصیه‌ام به همه دختران سرزمینم و تمام خانم‌ها این است که ورزش کنند.  
اگر به قایقرانی علاقه دارند، بیایند و شروع کنند. عالی است، می‌توانند موفق  
شوند. همه چیز به تلاش و پشتکار خودشان و حمایت اطرافیان بستگی دارد.  
خیلی وقت‌ها ما هم کم آوردیم اما خانواده، دوستان و مربی‌مان حمایت‌مان  
کردند و به اینجا رسیدیم.

چقدر از اخبار روز مطلع هستید؟  
آنقدر درگیر فشار تمرینات هستم که چیز زیادی روی روانم تأثیر نمی‌گذارد.  
هدف‌مان بزرگ است و می‌خواهیم بهترین نتایج را بگیریم. اخبار را زیاد دنبال  
نمی‌کنم، می‌شنوم اما توجه نمی‌کنم. تمام تمرکز من روی تمرینات است.

بیشتر هزینه‌های‌تان صرف چه چیزهایی می‌شود؟  
خرج من بیشتر برای مکمل، غذا و سلامت بدن است.

اگر جایزه بزرگی ببرید، اولین کاری که انجام می‌دهید، چیست؟  
اگر جایزه بزرگی ببرم، اولین کاری که می‌کنم این است که به بچه‌های  
بی‌سپرست کمک کنم. بعد از آن، چون به حیوانات خیلی علاقه دارم، دوست  
دارم به حیوانات مشکل‌دار و آسیب‌دیده کمک کنم.

در زمان‌های آزاد چه کارهای انجام می‌دهید؟  
اگر وقت آزاد داشته باشم، استراحت می‌کنم. اگر زمان باشد، لب ساحل می‌روم  
یا کنار رودخانه در جنگل می‌نشینم.

نگاه‌تان به وضعیت جوانان و آینده ورزش چیست؟  
خیلی از جوان‌های ما به خاطر فشار جامعه و تأثیرات منفی، به مسیرهای  
اشتباهی کشیده می‌شوند. خانواده‌ها خیلی می‌توانند روی فرزندان‌شان تأثیر  
بگذارند. از سن پایین، ورزش‌های مختلف را امتحان کنند. برای هر بچه‌ای،  
پایه باید ژیمناستیک و شنا باشد تا آمادگی بدنی‌اش بالا برود. بعد با یک ورزش  
سرگرم شود تا با کمک خانواده و مربی، ورزش در دست‌را انتخاب کند و به  
قهرمانی برسد.

خودتان را در جامعه ورزشی چگونه می‌بینید؟  
ما کوچک مردم هستیم و قهرمان‌های ایران. خیلی‌ها از ما الهام می‌گیرند.  
انگیزه و الگوی خیلی از بچه‌های این دوره و زمانه هستیم. امیدوارم الگوی  
خوبی برای‌شان باشم.

چه بازخوردی از اطرافیان‌تان می‌گیرید؟  
اطرافیانم زیاد می‌گویند چیزهایی از تسو یاد می‌گیریم و می‌خواهیم مثل تو  
شویم. امیدوارم همه مردم به بچه‌های‌شان کمک کنند تا در زمینه‌ای که  
استعداد دارند، فعالیت کنند و از حاشیه دور بمانند.

در نهایت، چه پیامی برای مردم دارید؟  
اخبار بد و خوب همیشه هست. باید توجه نکنیم و درگیر کار خودمان باشیم.  
سعی می‌کنیم خیلی چیزها را نشنویم و نبینیم.



لطفاً خودتان را معرفی کنید و بگویید چگونه وارد رشته قایقرانی  
شدید؟

من الاز شفیعیان هستم، عضو تیم ملی آب‌های آرام در رشته کایاک و از سال  
۸۹ به شکل حرفه‌ای این ورزش را شروع کردم. خواهرم باعث حضورم در این  
رشته بود. برای استعدادیابی به مدرسه‌اش رفته بودند و او را انتخاب کردند. من  
هم همراه او رفتم و تمرینات را شروع کردم. اولش برایم فان بود، فکر نمی‌کردم  
که روزی به اینجا برسم.

چه زمانی وارد سطح حرفه‌ای و تیم ملی شدید؟  
بعدا که در مسابقات کشوری شرکت کردم و از سال ۹۲ وارد اردوهای ملی  
شدم، توانستم با قهرمان‌های نامدار و بزرگ‌تر و بهتر از خودم رقابت کنم. آنها  
هم در پیشرفت من خیلی کمک کردند و باعث شدند به این جایگاه برسم.

الان در چه مرحله‌ای از آمادگی هستید و تمرینات‌تان چگونه است؟  
در حال حاضر برای مسابقات بازی‌های آسیایی آماده می‌شوم. یک سال تا  
بازی‌های آسیایی وقت داریم. اردوهای‌مان هم نزدیک به دو سال است که

