

احیای رشته‌های فراموش

شده هنرستان هنرهای زیبای اصفهان

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان با اشاره به ظرفیت تاریخی این استان در حوزه هنر و صنایع خلاق، گفت: احیای رشته‌های هنری و صنایع دستی در هنرستان هنرهای زیبای اصفهان با همکاری وزارت آموزش و پرورش و شورای عالی انقلاب فرهنگی در حال پیگیری است.

سیدمهدی سیدین‌یا ضمن اشاره به پیشینه آموزش هنر به شیوه استاد و شاگردی در اصفهان، اظهار داشت: در گذشته، رشته‌هایی مانند نگارگری، سفالگری، منبت و معرق در کنار سایر رشته‌های هنری، زمینه تربیت هنرمندان و تولید آثار ارزشمند را فراهم می‌کردند و هنرآموزان در قالب برنامه‌های آموزشی مشخص، مهارت‌های لازم را فرا می‌گرفتند. او ادامه داد: با گذشت زمان، تغییراتی در نظام آموزشی هنر ایجاد شد و در کنار رشته‌های سنتی، رشته‌هایی مانند انیمیشن، موسیقی، سینما، نمایش و گرافیک نیز گسترش یافتند. سیدین نیا گفت: در سال‌های اخیر استقبال خانواده‌ها از برخی رشته‌های هنرهای دستی کاهش یافته است که بخشی از آن به وضعیت بازار کار و مشکلات اقتصادی این حوزه بازمی‌گردد. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان با تأکید بر ضرورت حفظ رشته‌های هنری و صنایع دستی تصریح کرد: این رشته‌ها علاوه بر برخورداری از ارزش فرهنگی و تاریخی، از ظرفیت‌های مهم صنایع خلاق به شمار می‌روند و می‌توانند با پیوند میان میراث هنری و نیازهای روز، به رونق اقتصاد هنر کمک کنند. او خاطرنشان کرد: وجود مراکز آموزشی سابقه‌ای، در جمله هنرستان هنرهای زیبای اصفهان، بیانگر اهمیت آموزش سازمان‌یافته هنر در این استان است و این هنرستان اسسال نودمین سال تأسیس خود را پشت سر می‌گذارد و در طول فعالیت خود نقش مهمی در آموزش و پرورش استعدادهای هنری داشته است. سیدین‌یا افزود: اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان از حدود ۲ سال گذشته پیگیری‌هایی را برای حفظ و احیای این رشته‌ها آغاز کرده و در همین راستا، موضوع از طریق مکاتبه با شورای عالی انقلاب فرهنگی و رازبانی با مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت آموزش و پرورش در سطوح مختلف دنبال شده است. او با بیان اینکه پیگیری‌ها برای دریافت مجوزهای لازم ادامه دارد، اظهار داشت: امیدواریم با همکاری دبیر خانه شورای عالی انقلاب فرهنگی، وزارت آموزش و پرورش و اداره کل آموزش و پرورش استان اصفهان، زمینه احیای رشته‌های هنری کیم رونق شده و بازگشت شیوه آموزش استاد و شاگردی فراهم شود. رویکردی که استاد محمود فرشچیان نیز بر اهمیت آن تأکید داشت. مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان در ادامه با رد برخی اظهارنظر‌ها

درباره تعطیلی هنرستان هنرهای زیبای اصفهان گفته این هنرستان همچنان فعال است و فعالیت آن ادامه دارد؛ با این حال بخشی از رشته‌هایی که در گذشته در آن ارائه می‌شد متوقف شده است و تلاش می‌کنیم با همکاری دستگاه‌های مسوول زمینه احیای این رشته‌ها و بازگرداندن جایگاه تاریخی هنرستان را فراهم کنیم. او همچنین با اشاره به آغاز به کار رویداد «هلوین» در اصفهان، افزود: این رویداد اتفاق مبارکی در حوزه صنایع خلاق است. حوزه‌ای که فعالیت‌های هنری، فرهنگی و صنایع فرهنگی را دربر می‌گیرد و می‌تواند زمینه‌ساز شکل‌گیری فعالیت‌های نوآورانه و توسعه اقتصاد هنر باشد. او با بیان اینکه اصفهان از دیرباز یکی از کانون‌های مهم هنر و تربیت هنرمندان در ایران و جهان بوده است، افزود: پیشینه تاریخی این شهر در آموزش، تولید آثار هنری و پرورش نیروهای خلاق، یکی از دلایل جایگاه برجسته اصفهان در عرصه فرهنگ و هنر است. ظرفیتی که در دوره صفویه نیز در انتقال پایتخت به این شهر و شکل‌گیری تمدنی جدید نقش داشت.

کلمات نقاشی می‌کند؛ کتابی برای دسترس‌پذیری هنر

کتاب «کلمات نقاشی می‌کند؛ اصول توصیف شنیداری در هنرهای پویا و ایست» تألیف و ترجمه جواد سقا، با هدف معرفی اصول حرفه‌ای توصیف شنیداری و بهبود دسترسی افراد نابینا و کمبینا به آثار هنری، از سوی انتشارات دانشگاه صدا و سیما منتشر شد. این کتاب در ۳۳۲ صفحه و شمارگان ۵۰۰ نسخه، حاصل پژوهش درباره خلأ منابع فارسی در زمینه توصیف شنیداری فیلم و ضرورت ارتقای کیفیت این شیوه دسترس‌پذیری است. توصیف شنیداری با تبدیل عناصر بصری به کلمات، به مخاطبانی که امکان مشاهده مستقیم تصاویر را ندارند کمک می‌کند تا شخصیت‌ها، کنش‌ها و جزئیات آثار هنری را بهتر درک کنند و تجربه کامل‌تری از تماشای فیلم و مواجهه با هنر داشته باشند. نویسنده با تأکید بر اهمیت این حرفه تخصصی، به مهارت‌های زبانی، دانش میزان‌رشتگی و شناخت ساختارهای هنری مورد نیاز توصیف‌گران می‌پردازد. اگرچه تمرکز اصلی کتاب بر فیلم، سینما و تلویزیون است، اصول مطرح‌شده در آن می‌تواند برای توسعه توصیف شنیداری در تئاتر، موزه‌ها و دیگر حوزه‌های هنری نیز کاربرد داشته باشد. این اثر در ۹ فصل تنظیم شده و موضوعاتی مانند تاریخچه جهانی توصیف شنیداری، فرایند تولید استانداردهای بین‌المللی، تجربه مخاطبان نابینا و کمبینا و وضعیت این حوزه در ایران را بررسی می‌کند. همچنین، با ارزیابی محصولات ایرانی بر اساس معیارهای جهانی، راهکارهایی برای ارتقای کیفیت توصیف شنیداری ارائه می‌دهد. کلمات نقاشی می‌کند، می‌تواند به‌عنوان منبعی آموزشی و پژوهشی برای توصیف‌گران، پژوهشگران و فعالان حوزه دسترس‌پذیری رسانه، زمینه‌ساز گسترش فرصت برابر برای پهرمندی از هنر و فرهنگ باشد.

سیمرغ‌نامه؛ تلاشی برای بازسازی مرزهای فرهنگی ایران



اصفهان را برپا کرد. دادیه با اشاره به طرح جامع شهر اصفهان که به گفته او در سال ۱۰۰۰ هجری قمری و با تأیید بزرگان ایران تصویب شد، اظهار داشت: انتخاب این سال نیز اهمیت ویژه‌ای دارد؛ زیرا در حافظه ایرانی، باور به ظهور منجی جایگاهی مهم داشته است. او اصفهان را آخرین شهری دانست که در ایران با روح شهر ایرانی ساخته شده و تصریح کرد: در این شهر مکان‌هایی شکل گرفته‌اند که در آن‌ها بیرون از نهاد قدرت، لایه‌های گوناگون اجتماعی با یکدیگر تلاقی می‌کردند. چهارباغ، میدان نقش جهان، پل خواجه، قهوه‌خانه‌ها و بازارها از جمله فضاهایی بودند که برای حضور اجتماعی، تعامل و شادی مردم شکل گرفته بودند؛ ویژگی‌ای که غرب بعدها به آن دست یافت.

کاشهره تسامح دینی اصفهان تاریخی در جایگاه جهانی دادیه همچنین تسامح دینی را از ویژگی‌های برجسته اصفهان دانست و گفت: این ویژگی در جهان کم‌نظیر بوده است. چنین تسامحی در تیسفون باستان نیز وجود داشته و مستشرقان غربی هم در نوشته‌های خود به آن اشاره کرده‌اند. برخی از آنان

خطرناک‌تر است زیرا منجر به از دست رفتن مختصات هویتی می‌شود. ما امروز نیاز داریم دوباره تاریخ خوینیم و با نگاهی هوشمندانه، روایت خود را از تمدنمان بازسازی کنیم. دادیه تأکید کرد: هر تمدن متناسب با آگاهی تاریخی خود، کلان‌روایتش را شکل می‌دهد؛ این روایت نیز نمی‌تواند ثابت بماند؛ چنان‌که در تاریخ ایران، در هر دوره و متناسب با نیازهای زمانه، بازسازی شده است.

کاصفهان، آخرین شهری که با روح ایرانی بنا شد این پژوهشگر در ادامه، با اشاره به جایگاه اصفهان در تاریخ فرهنگی ایران گفت: در دوره‌های مختلف تاریخی، مکان‌هایی در ایران به کانون گروه‌های بزرگان فرهنگ هنر و علم تبدیل شده‌اند؛ چنان‌که اصفهان در دوره دوم پادشاهی شاه عباس چنین جایگاهی داشته است.

او با تأکید بر نقش خاطره در شکل‌گیری هویت فرهنگی افزود: اما ایرانیان حدود یک قرن است که کلان‌روایت خود را فراموش کرده‌اند. او تصریح کرد: این اتفاق، حتی از تهافت‌های نظامی نیز آریاسپ دادیه با تأکید بر اهمیت سیمرغ‌نامه و اینکه این طرح را نمی‌توان یک انبار مجازی تلقی کرد، گفت: موزه‌ها یکی از اجزای نهاد مدرن‌اند و متولیان آن‌ها، همچون دیگر نهادهای فرهنگی مدرن، به‌عنوان وجدان‌های مستقل و نگهدارندگان تمدن مدرن شکل گرفته‌اند. موزه‌ها کلان‌روایتی تازه را، جدا از دیگر کلان‌روایت‌های تاریخ بشر، به صورت حضوری و دیداری در اختیار مردم قرار می‌دهند. به گفته او کلان‌روایت حافظه‌ای جمعی ایجاد می‌کند که به تلاوم خاطرات یک تمدن می‌انجامد اما ایرانیان حدود یک قرن است که کلان‌روایت خود را فراموش کرده‌اند. او تصریح کرد: این اتفاق، حتی از تهافت‌های نظامی نیز

صنعت بازی ایران؛ مهره‌های آماده، زمین ناهموار



توسعه این صنعت تنها به تأمین مالی تولید وابسته نیست، بلکه حمایت از کسب‌وکارهای مستقل، تقویت شبکه‌های توزیع بین‌المللی، حفظ استقلال محتوایی، توسعه رسانه‌های تخصصی و فراهم‌کردن زمینه حضور مستمر در رقابت‌های جهانی را نیز می‌طلبد. این چالش‌ها در نشست جایگاه صنعت بازی در اقتصاد کشور از مجموعه مانوین تاکس، به همت معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش‌نپیان ریاست‌جمهوری و در حاشیه رویداد ملی صنایع خلاق مانوین در اصفهان بررسی شد.

کابازی‌ساز ایرانی؛ موفق در جهان، تنها در خانه مهدی صدری، فعال حوزه بازی‌های رایانه‌ای، نبود سازوکارهای مؤثر حمایت مالی و سرمایه‌گذاری را از حلقه‌های مقفوده اقتصاد بازی در ایران دانست و بر ضرورت پیوند میان برنامه‌های حمایتی، سرمایه‌گذاری و حضور در بازارهای جهانی تأکید کرد. او با اشاره به تجربه حضور در برنامه نتایجچی تأکید کرد که این کشور، حمایت از بازی‌سازان شامل کمک‌های مالی بلاعوض، تسهیل ثبت شرکت، برگزاری کارگاه‌های آموزشی و فراهم‌کردن امکان حضور رایگان در نمایشگاه‌های تخصصی بود.

همچنین ارتباط با ناشران بین‌المللی، زمینه معرفی محصولات و توسعه فعالیت تجاری شرکت‌ها را فراهم می‌کرد. این فعال صنعت بازی با انتقاد از دشواری معرفی محصولات ایرانی در بازارهای جهانی گفت: برخی بازی‌سازان برای دیده‌شدن اثر خود ناچارند آن‌ها را با پرچم کشورهای دیگر عرضه کنند. به گفته وی، تلاوم حضور ایران در نمایشگاه‌های معتبر بین‌المللی و حمایت از بازی‌سازان برای شرکت در این رویدادها می‌تواند فرصت‌های تجاری تازه‌ای ایجاد کند. صدری با اشاره به سازوکارهای حمایتی اتحادیه اروپا افزود: در برخی برنامه‌ها، شرکت‌های منتخب امکان دریافت کمک بلاعوض از سقف ۲۰۰ هزار یورو را دارند.

حمایت‌هایی که بدون دخالت در محتوای بازی، بر آموزش، تسهیل فعالیت اقتصادی و ارتباط با ناشران متمرکز است، او تفاوت این رویکرد با برخی تجربه‌های داخلی را در تقویت توان رقابتی بازی‌سازان، بدون تحمیل تغییرات محتوایی، دانست و تصریح کرد: بازی‌های رایانه‌ای به دلیل قابلیت عرضه در بازارهای جهانی و نیاز کمتر به زیرساخت‌های حمل‌ونقل فیزیکی، ظرفیت مهمی برای توسعه صادرات کشور دارند و می‌توانند به فرصتی اقتصادی در شرایط محدودیت تجارت بین‌المللی تبدیل شوند.

بازی‌سازان ایرانی پشت دیوار وعده‌های حمایتی

سامان کاظمی، کارشناس و فعال حوزه بازی‌های رایانه‌ای، با انتقاد از محقق‌نشدن وعده‌های حمایتی در ایران اظهار کرد: برخی وعده‌های سرمایه‌گذاری به پرداخت منابع مالی منجر نشد و این مسئله به فعالیت تیم‌ها و استودیوهای بازی‌سازی آسیب زد. به گفته وی، تأخیر طولانی در پرداخت جوایز و مشکلاتی مانند قطعی اینترنت نیز ادامه فعالیت تولیدکنندگان، به‌ویژه در شهرهای خارج از مراکز اصلی، را دشوار کرده است. او با اشاره به تجربه برخی کشورهای اروپایی در حمایت از کسب‌وکارهای کوچک گفت: اختصاص منابع مالی برای تکمیل پروژه‌های می‌تواند انگیزه تولیدکنندگان را افزایش دهد و زمینه رشد شرکت‌های بازی‌سازی را فراهم کند. کاظمی با بیان اینکه نگرش مخاطبان ایرانی به خرید بازی در سال‌های اخیر تغییر کرده است، تجربه عرضه محصول ایرانی در بازارهای بین‌المللی را فرصتی برای ارزیابی حرفه‌ای کیفیت تولیدات دانست، او افزود: بر خلاف برخی نگاه‌های داخلی که صرفاً ایرانی‌بودن محصول را نقطه قوت می‌دانند، مخاطبان خارجی بازی‌ها را بر اساس معیارهای حرفه‌ای و در مقایسه با نمونه‌های جهانی ارزیابی می‌کنند؛ موضوعی که به شناسایی ضعف‌ها و بهبود کیفیت محصولات کمک می‌کند. این کارشناس تأکید کرد: ظرفیت اقتصادی و فرهنگی بازی‌سازی تصریح کرد: در جهان، برخی بازی‌ها درآمدهای در مقیاس صد میلیون دلار ایجاد کرده‌اند؛ ماهوز بخشی از تصمیم‌گیران داخلی این حوزه را فعالیت‌های جدی اقتصادی و فرهنگی نمی‌دانند. او در پایان خاطرنشان کرد: بازی‌سازان ایرانی از دانش و توان تولید محصولات رقابتی برخوردارند، اما بهره‌گیری از این ظرفیت به حمایت مؤثر، فراهم‌شدن شرایط مناسب فعالیت و دسترسی به بازارهای بین‌المللی وابسته است.

کاصفهان بازی؛ حلقه گمشده اقتصاد گیم ایران میثم خلیلی، فعال رسانه‌ای حوزه بازی‌های رایانه‌ای، با تأکید بر نقش رسانه‌های تخصصی در اقتصاد این صنعت اظهار کرد: توسعه صنعت بازی تنها به بازی‌سازان، ناشران و محل عرضه

منابع شخصی و چشم‌پوشی از بخشی از اولویت‌های زندگی خود، پژوهش‌هاشان را پیش می‌برند؛ در حالی که تضمینی برای بازگشت سرمایه وجود ندارد. او با اشاره به محدودیت‌های بازی‌های خارجی افزود: بازی‌سازان برای عرضه بین‌المللی محصولات، به خدمات حقوقی، مالیاتی و تجاری و امکان حضور در نمایشگاه‌ها و جشنواره‌های جهانی نیاز دارند. اما نبود دسترسی مناسب به این امکانات، هزینه و پیچیدگی فعالیت را افزایش می‌دهد. همچنین عرضه بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر رایانه شخصی در بازارهای جهانی با دشواری‌های بیشتری نسبت به بازار تلفن همراه همراه است. مصطفوی با اشاره به تجربه شخصی خود در راه‌اندازی یک رسانه تخصصی گفت: حدود ۱۰ سال برای این فعالیت از منابع شخصی هزینه کردم، اما مشکلات اقتصادی امکان ادامه مستقل آن را از بین برد. به گفته وی، چالش‌های مالی تنها به بازی‌سازان محدود نیست و رسانه‌های تخصصی این حوزه را نیز درگیر کرده است. این فعال صنعت بازی با تأکید بر ظرفیت اقتصادی این بازار بیان کرد: فروش حدود یک میلیون دلاری یک بازی ایرانی و درآمد حدود ۲۰۰ میلیارد تومانی محصولی دیگر طی چند هفته، نشان‌دهنده توان درآمدزایی این صنعت است. او همچنین جمعیت بیش از ۲۰ میلیون نفری بازیکنان در ایران، بازاری گسترده برای توسعه کسب‌وکار و اشتغال ایجاد کرده است. او در پایان تأکید کرد: بهره‌گیری از این ظرفیت مستلزم رفع موانع حقوقی، توسعه زیرساخت‌های تجاری و تسهیل دسترسی تولیدکنندگان به بازارهای بین‌المللی است.

کاصفهان بازی‌های رایانه‌ای در کمین اینترنت

نایاپادار

حسن یاجانی، بازیکن حرفه‌ای بازی‌های رایانه‌ای و قهرمان رقابت‌های آسیایی و جهانی، با اشاره به تأثیر محدودیت‌های اینترنت بر فعالیت حرفه‌ای بازیکنان اظهار کرد: مشکلاتی مانند تأخیر ارتباطی، نوسان کیفیت اتصال و محدودیت سرعت اینترنت را عاملی برای از دست‌رفتن فرصت‌های بین‌المللی دانست و افزود: اختلالات ارتباطی می‌تواند مذاکرات تجاری، معرفی محصولات به شرکت‌های خارجی، انتقال نسخه‌های آزمایشی و به‌روزرسانی بازی‌ها را مختل کند. خلیلی در پایان تأکید کرد: نادیده‌گرفتن جایگاه اقتصادی رسانه‌های مستقل، یکی از مسیرهای اصلی معرفی و شناختنشان محصولات را تضعیف می‌کند؛ بنابراین توسعه پایدار صنعت بازی مستلزم توجه ههزمان به تولیدکنندگان، رسانه‌های تخصصی و زیرساخت‌های ارتباطی است.

در آمدهای جهانی

محمدرضا مصطفوی، فعال صنعت بازی‌های رایانه‌ای، با اشاره به موانع حقوقی و اقتصادی این صنعت در ایران اظهار کرد: مشکلات مربوط به رعایت حقوق مالکیت فکری و نبود سازوکارهای مؤثر برای رفع موانع بازار، فعالیت بازی‌سازان را دشوار کرده است. به گفته وی، بسیاری از تولیدکنندگان با صرف

بزرگ‌ترین ضعف تئاتر کودک و نوجوان، نبود متن خوب است

مرزیه برومند دبیر سی‌ویکمین جشنواره بین‌المللی تئاتر کودک و نوجوان، با انتقاد از ضعف متن و کمبود خلاقیت در آثار نمایشی کودک و نوجوان، تأکید کرد که هنرمندان نباید منتظر سفارش و برگزاری جشنواره باشند، بلکه باید با شناخت دغدغه‌های کودکان، به تولید آثار خلاقانه و اثرگذار بپردازند.

پوستر سی‌ویکمین جشنواره بین‌المللی تئاتر کودک و نوجوان که بهمن‌ماه امسال در همدان برگزار می‌شود، با حضور مرزیه برومند، اتابک نادری، مدیرکل هنرهای نمایشی، مدیران فرهنگی استان و جمعی از کودکان رونمایی شد. همزمان با این مراسم، نشست‌ها و دیدارهایی با مسئولان استانی و هنرمندان برگزار شد که در آن‌ها موضوعاتی مانند کیفیت آثار نمایشی، زیرساخت‌های تئاتر، دسترسی کودکان به فعالیت‌های فرهنگی و آینده تئاتر کودک و نوجوان مورد بررسی قرار گرفت. برومند در مراسم رونمایی از پوستر جشنواره، با اشاره به اهمیت توجه به وضعیت کودکان و ضرورت ایجاد فضایی سرشار از شادی و آرامش برای آنان، ابراز امیدواری کرد که کودکان و نوجوانان در این دوره شاهد نمایش‌هایی جذاب و باکیفیت باشند. او با یادکرد از کودکانی که در جنگ جان خود را از دست داده‌اند، بر ضرورت برگزاری صلح و آرامش در ایران و جهان تأکید کرد و گفت: حال خوب کودکان امروز، با آینده بهتر کشور ارتباط مستقیم دارد. دبیر سی‌ویکمین جشنواره بین‌المللی تئاتر کودک و نوجوان با تأکید بر ضرورت حفظ اعتبار این رویداد، گفت جشنواره‌ها در سراسر جهان بخشی از اعتبار شهرها به شمار می‌روند و باید تلاش کرد جایگاه جشنواره تئاتر کودک و نوجوان هر سال ارتقا یابد. او با اشاره به شرایط اجتماعی و اقتصادی کشور، برگزاری جشنواره را در وضعیت کنونی نیز ضروری دانست و تأکید کرد که این رویداد باید با کیفیت مناسب و بازتاب گسترده‌تری برگزار شود. در نظر برومند، جشنواره نباید صرفاً برنامه‌ای سالانه باشد، بلکه می‌تواند فرصتی برای تقویت ارتباطات اجتماعی، ایجاد نشاط عمومی و گسترش دسترسی کودکان به هنرهای نمایشی فراهم کند. او همچنین بر لزوم فراهم کردن امکان حضور کودکان مناطق اطراف همدان در سالن‌های نمایش تأکید کرد تا فرصت تماشای آثار جشنواره تنها در اختیار گروه محدودی از کودکان قرار نگیرد. برومند در دیدار با شهردار همدان، وضعیت سالن‌های تئاتر این شهر را نیز مورد توجه قرار داد و معتقد بود که بهبود شرایط آن‌ها بیش از هر چیز به دلسوزی، توجه و همت مسئولان نیاز دارد.

او همچنین بر نقش شهرداری در حمایت از جشنواره و ضرورت همکاری دستگاه‌های مختلف برای برگزاری مطلوب آن تأکید کرد. اتابک نادری، مدیرکل هنرهای نمایشی، نیز جشنواره همدان را سرمایه‌گذاری برای آینده تئاتر ایران دانست و با اشاره به سابقه طولانی برگزاری این رویداد، حفظ پیوند جشنواره با شهر همدان را مهم ارزیابی کرد. او بر ضرورت ایجاد ساختار مناسب برای توسعه تئاتر و اختصاص بودجه متناسب با نیازهای این حوزه تأکید داشت. سیدمسعود حسینی، شهردار همدان، نیز با اشاره به ارتباط فرهنگ و اقتصاد، از تلاش برای مشارکت نهادهای مختلف در برگزاری جشنواره خبر داد. به گفته او، برنامه‌های برای پیوند جشنواره با گردشگری فرهنگی و معرفی ظرفیت‌های همدان در نظر گرفته شده است. در نشست هم‌اندیشی هنرمندان تئاتر کودک و نوجوان استان همدان، مطالبات متعددی درباره سیاست‌گذاری و کیفیت برگزاری جشنواره مطرح شد. یسپرد پژوهش در کنار ابراهامی نمایشی، حضور گروه‌های حرفه‌ای خارجی، استفاده از دیدگاه اعضای انجمن نمایش، اختصاص سالن به تئاتر خردسال و پرورش نیروهای جوان از جمله موضوعات این نشست بود. یکی از مهم‌ترین محورهای سخنان مرزیه برومند در نشست هم‌اندیشی، وضعیت تولید آثار تئاتر کودک و نوجوان بود. او با اشاره به شرایط روحی و اقتصادی مردم در سال گذشته، ابراز تردید کرد که کیفیت آثار این دوره تفاوت چشمگیری با دوره قبل داشته باشد. برومند با طرح این پرسش که جوانان چه جایگاهی در تئاتر کودک و نوجوان دارند و تا چه اندازه خود را در قبال این حوزه مسئول می‌دانند، یادآور شد که هنرمندان نسل او از حدود ۶۰ فعالیت در عرصه کودک و نوجوان را مسئولیتی فرهنگی می‌دانستند. او نیز پذیرش دیری جشنواره را ناشی از احساس مسئولیت خود نسبت به این حوزه عنوان کرد. دبیر جشنواره با صراحت گفت: بزرگ‌ترین ضعف تئاتر کودک و نوجوان این است که اغلب متن‌های خوبی ندارد. او با انتقاد از شباهت محتوایی برخی آثار توضیح داد: گاهی پس از طرح موضوعی مشخص برای هنرمندان، متن‌هایی با نگاه و محتوای کمابیش مشابه تولید می‌شوند. در نظر برومند، چنین روندی فرصت بروز خلاقیت را محدود می‌کند؛ درحالی‌که هنرمند باید شخصاً به دنبال دغدغه‌های خود برود و برای مسائل و نیازهای کودکان، ایده‌های تازه‌ای خلق کند. او همچنین مسئولیت هنرمندان را در آشنایی کودکان با تاریخ و سرزمینشان یادآور شد و کمبود اطلاعات درست کودکان درباره گذشته و ارزش‌های سرزمین خود را مسئله‌ای دانست که بخشی از مسئولیت آن متوجه فعالان فرهنگی و هنری است. برومند در ادامه، نابرابری در دسترسی به محتوای فرهنگی را یکی از مشکلات جدی کشور معرفی کرد و بر ضرورت فراهم شدن فرصت‌های بیشتر برای پهرمندی کودکان از محصولات فرهنگی و هنری تأکید داشت.