

۱۳۹۶/۰۷/۲۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست

- ۱ دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد
- ۲ سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد
- ۳ سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد
- ۴ سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد
- ۵ ایرانی ها عاشق بازی های موبایلی هستند
- ۶ سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد
- ۷ سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد
- ۸ سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد
- ۹ بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد
- ۱۰ سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد
- ۱۱ سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد
- ۱۲ تایپ رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس تاکید کرد: باید قهرمان های ملی، نقش اول بازی های دیجیتال باشند
- ۱۳ خبر
- ۱۴ باید قهرمان های ملی، نقش اول بازی های دیجیتال باشند
- ۱۵ کشف بیش از ۷۸۰۰۰ بازی رایانه ای غیر مجاز از دو تولیدکننده بزرگ
- ۱۶ دولتی یا خصوصی بودن پیاده ملی بازی های رایانه ای هنوز مطرح نیست/ تشکیل معاونت های اصلی در پیاده
- ۱۷ «راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم»
- ۱۸ «راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم»
- ۱۹ «راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم»
- ۲۰ راهی برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم

راهکاری برای فیلترینگ عادلانه

۳۷

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت

۳۰

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت

۳۰

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت

۳۱

راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم»

۳۱

راهکارهای سلبی برای کنترل فضای مجازی بس نتیجه است

۳۴

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت

۳۷

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت

۳۷

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت

۳۸

مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه DGRC پنج روز دیگر به اتمام می رسد

۳۸

مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه DGRC پنج روز دیگر به اتمام می رسد

۳۸

امکان حضور گیمرها در جشنواره بازیهای رایانه ای فراهم شد

۳۹

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت

۳۹

مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه DGRC پنج روز دیگر به اتمام می رسد

۴۰

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت

۴۰

معرفی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

۴۰

امکان حضور گیمرها در جشنواره بازیهای رایانه ای فراهم شد

۴۰

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت

۴۱

تعداد محتوا : ۳۷



روزنامه

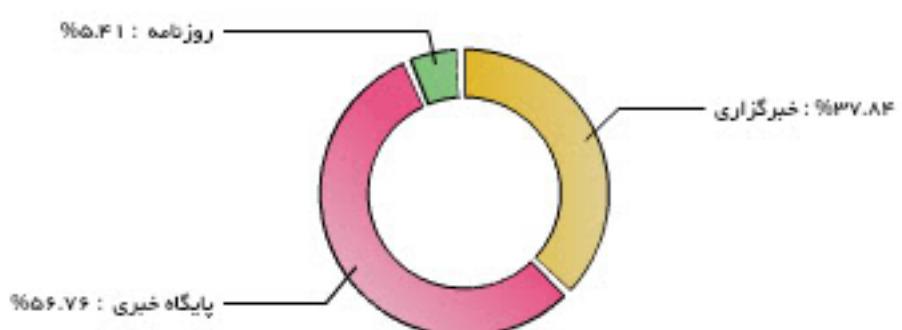
۲

پایگاه خبری

۲۱

خبرگزاری

۱۴



رسالت

دیبر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد

سید محمدعلی سیدحسینی، دیبر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام کرد: بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد. سید محمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود گفت: بازی های جدی هدف خاصی را دنبال می کنند و در کنار جذابیتی که دارند برای مصارف خاصی مثل آموزش، سلامت، تبلیغات و... طراحی می شوند و از این نوع از بازی ها در کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم دارد تا با برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی»، همو بازی سازان را تشویق به فعالیت در این بخش کند و هم جامعه و مستوان نهادهای مختلف را با این دست از بازی ها بیشتر آشنا کند. سیدحسینی درباره اهداف برگزاری این مسابقه گفت: مسابقه جایزه بازی های جدی به منظور شناسایی و حمایت از بازی سازان فعال در این حوزه با رویکرد توسعه این بخش است و هدف دیگر آن اتصال دانشگاه، صنعت و تقویت این دو برای تجاری سازی بازی های جدی است.



دیبر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد (۱۴۰۷-۰۷-۰۷)

سید محمدعلی سیدحسینی، دیبر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام کرد: بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد

به گزارش هتلریوز، سید محمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود گفت: بازی های جدی هدف خاصی را دنبال می کنند و در کنار جذابیتی که دارند برای مصارف خاصی مثل آموزش، سلامت، تبلیغات و... طراحی می شوند.

وی افزود: برای ارتقا سطح این نوع از بازی ها در کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم دارد تا با برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی»، هم بازی سازان را تشویق به فعالیت در این بخش کند و هم جامعه و مستوان نهادهای مختلف را با این دست از بازی ها بیشتر آشنا کند. سیدحسینی درباره اهداف برگزاری این مسابقه گفت: مسابقه جایزه بازی های جدی به منظور شناسایی و حمایت از بازی سازان فعال در این حوزه با رویکرد توسعه این بخش است و هدف دیگر آن اتصال دانشگاه، صنعت و تقویت این دو برای تجاری سازی بازی های جدی است.

وی افزود: تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی و الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی با معرفی و حمایت از بازی سازان فعال از دیگر اهداف این مسابقه است.

سیدحسینی با اشاره به اینکه جلب سرمایه گذاران برای تأمین بحث مالی این نوع از بازی ها یکی دیگر از اهداف این رقابت است گفت: ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست گذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان مستعد نیز می توان از دیگر موارد تائیرگذاری این مسابقه باشد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره تحوله برگزاری این رقابت ها اظهار کرد: فراخوان این مسابقه از اول مهرماه آغاز شده است و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند تا ۳۰ مهرماه، بازی های خود را به دیبرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخش داوری بازی های نیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

وی یاد آورد: همانطور که گفته شد سازندگان بازی های برتر این رقابت برنده جایزه ۲۰ میلیون تومانی خواهند بود که ممکن است بخشی از آن به طور نقدی و بخش از آن به صورت انتشار در اختیار بازی سازان قرار گیرد.

سیدحسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه درنظر گرفته شده است؛ اما اگر بازی های خوبی وارد این رقابت شوند، برای رتبه های دوم و سوم نیز جوایزی در نظر گرفته خواهد شد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نکته مهمی که وجود دارد این است که الزامی نیست که بازی ها به طور کامل ساخته شده باشند و محصولاتی که طراحی آن ها هنوز کامل نشده است و در مرحله دمو قرار دارند نیز می توانند در این رقابت شرکت کنند.

وی ادامه داد: نظر به اینکه تخصصین دوره مسابقه «جایزه بازی های جدی» است، هیچ محدودیتی برای زمان ساخت بازی ها درنظر گرفته نشده است یعنی اگر اتری به عنوان مثال ۱۰ سال پیش نیز ساخته شده باشد می تواند در این مسابقه شرکت داده شود.

سیدحسینی افزود: این مسابقه ۶ بخش اصلی دارد که بازی سازان با توجه به آن می توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «سایر» درنظر گرفته شده است که اگر بازی هایی با موضوعات خاص شرکت کرددند در این بخش گنجانده شوند.

بخش های اصلی این مسابقه جایزه بزرگ به شرح ذیل است:

آموزش نظری:

ماهیت غوطه ورسازی بازی های دیجیتال، کمک می کند تا لز طرقیت این بازی ها برای آموزش علمی و نظری در دوره پیش از مدرسه، مدرسه و دانشگاه استفاده شود. دامنه این آموزش ها از آموزش علوم پایه مثل ریاضی و فیزیک تا آموزش زبانهای خارجی تا مبانی نظری مرتبط با شاخه های مختلف علمی گسترده است.

آموزش مهارتی:

از بازی های دیجیتال می توان برای کسب مهارت های مختلف استفاده نمود. مهارت های فنی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، (ادامه دارد...).

(ادامه خبر) - شغلی، اجتماعی و... همگی از این دست هستند. این مهارت‌ها از آموزش مهارت دفاع نظامی، مدیریت بحران در شرایط جنگ، بلایای طبیعی و... انجام مشاغل گوناگون و برقراری ارتباطات میان فردی تا نحوه صحیح خواندن نماز و آموزش مسواک زدن به کودکان را در برمی‌گیرند.

تبليفات و اقانع:
از بازی‌های ديجيتال می‌توان برای تبلیفات استفاده کرد. اگرچه در اینجا منظور از تبلیفات، درآمدزایی به کمک تبلیغ نیست. بلکه ساخت بازی از ابتداء برای تبلیغ یک موضوع مثل یک برنده یا محصول تجاری، یک شخصیت سیاسی، ترویج مذهبی... است.

اصلاحات اجتماعی و ترویج رفاه‌های جامعه پسند:
هر جامعه‌ای برای رشد، نیاز به الگوسازی برای بهبود و یا تغییر وضعیت اجتماعی خود دارد. به کمک بازی‌های ديجيتال می‌توان در حوزه‌های گوناگون اجتماعی مانند مسئله محیط زیست، حفاظت از میراث فرهنگی، بهداشت عمومی، مستولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفاه‌های اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

هدف از ساخت برخی بازی‌های جدی این است که از طریق سرگرمی، ازمشکلاتی مانند چاقی، دیابت، اختیار و... جلوگیری کرده و با ارائه رژیم‌های غذایی صحیح و تعریف‌های ورزشی روزانه، تدریستی و تناسب اندام را ترویج دهد و بازی‌هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می‌شوند.

بازی‌های ديجيتال ابزاری ارتباطی برای درمان و توانبخشی هستند در حال حاضر از بازی‌های جدی برای درمان بیماری‌های مثل دیابت، سرطان، اوتیسم، افسردگی، قویبا و بسیاری از دیگر بیماری‌های روانی و جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکته مغزی، اختلالات ذهنی و حرکتی و... استفاده می‌شود. علاقه‌مندان به شرکت در این مسابقه می‌توانند با مراجعته به آدرس اینترنیت <https://ewnd.co/e8e41> اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند. شایان ذکر است که دبیرخانه مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» با شماره تلفن ۰۸۸۳۱۰۲۲۲ و داخلی‌های ۳۴۱، ۳۴۲ و ۳۴۵ آماده پاسخگویی به سوالات علاقه‌مندان و شرکت کنندگان در این رویداد است.

باشگاه خبرنگاران

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی‌های جدی ایرانی باید افزایش باید

سید محمدعلی سیدحسینی، دبیر کنفرانس تحقیقات بازی‌های ديجيتال اعلام کرد: بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ سید محمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به اینکه این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی‌های ديجيتال برگزار می‌شود گفت: بازی‌های جدی هدف خاصی را دنبال می‌کنند و در کنار جذابیتی که دارند برای مصاريف خاصی مثل آموزش، سلامتی، تبلیفات و... طراحی می‌شوند.

وی افزود: برای ارتقا سطح این نوع از بازی‌ها در کشور، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصمیم دارد تا با برگزاری مسابقه «جایزه بازی‌های جدی»، هم بازی‌سازان را تشویق به فعالیت در این بخش کند و هم جامعه و مستولان نهادهای مختلف را با این دست از بازی‌ها بیشتر آشنا کند.

سیدحسینی درباره اهداف برگزاری این مسابقه گفت: مسابقه جایزه بازی‌های جدی به منظور شناسایی و حمایت از بازی‌سازان فعال در این حوزه با رویکرد توسعه این بخش است و هدف دیگر آن اتصال دانشگاه، صنعت و تقویت این دو برای تجاری سازی بازی‌های جدی است.

وی افزود: تحول در نظام‌های آموزشی، درمانی، اجتماعی و الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی‌های جدی با معرفی و حمایت از بازی‌سازان فعال از دیگر اهداف این مسابقه است.

سیدحسینی با اشاره به اینکه جلب سرمایه گذاران برای تامین بحث مالی این نوع از بازی‌ها یکی دیگر از اهداف این رقابت است گفت: ترویج نگاه کارآمد به

مقوله بازی در میان سیاست‌گذاران، مصرف‌کنندگان و سایر مخاطبان صنعتی نیز می‌توان از دیگر موارد تائیرگذاری این مسابقه باشد. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره نحوه برگزاری این رقابت‌ها اظهار کرد: فراخوان این مسابقه از اول مهرماه آغاز شده است و علاقه‌مندان به شرکت در آن می‌توانند تا ۳۰ مهرماه، بازی‌های خود را به دبیرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخش داوری بازی‌های نیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی‌های ديجيتال برگزار خواهد شد.

وی یادآور شد: همانطور که گفته شد سازندگان بازی برتر این رقابت برند جایزه ۲۰ میلیون تومانی خواهند بود که معکن است بخشی از آن به حقوق نقدی و بخش

از آن به صورت اعتبار در اختیار بازی‌سازان قرار گیرد.

سیدحسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه درنظر گرفته شده است: اما اگر بازی‌های خوبی وارد این رقابت شوند، برای رتبه‌های دوم و سوم نیز جوایزی در نظر گرفته خواهد شد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: نکته مهمی که وجود دارد این است که الزامی نیست که بازی‌ها به طور کامل ساخته شده باشند و محصولاتی که طراحی آن‌ها هنوز کامل نشده است و در مرحله دمو قرار دارند نیز می‌توانند در این رقابت شرکت کنند.

وی ادامه داد: نظر به اینکه تخفیف دوره مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» است، هیچ محدودیتی برای زمان ساخت بازی‌ها درنظر گرفته نشده است یعنی اگر اتری به عنوان مثال ۱۰ سال پیش تیز ساخته شده باشد می‌تواند در این مسابقه شرکت داده شود.

سیدحسینی افزود: این مسابقه عبخش اصلی دارد که بازی سازان با توجه به آن می‌توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم تیز با عنوان (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) «سایر» در تظری گرفته شده است که اگر بازی هایی با موضوعات خاص شرکت کردند در این بخش گنجانده شوند. بخش های اصلی این مسابقه جایزه بزرگ به شرح ذیل است:

آموزش نظری:

ماهیت غوطه ورسازی بازی های دیجیتال، کمک می کند تا لز طرقیت این بازی ها برای آموزش علمی و نظری در دوره پیش از مدرسه، مدرسه و دانشگاه استفاده شود. دامنه این آموزش ها از آموزش علوم پایه مثل ریاضی و فیزیک تا آموزش زبانهای خارجی تا مبانی نظری مرتبط با شاخه های مختلف علمی گسترده است.

آموزش مهارتی:

از بازی های دیجیتال می توان برای کسب مهارت های مختلف استفاده نمود. مهارت های فی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، شفیعی، اجتماعی و ... همگی از این دست هستند. این مهارت ها از آموزش مهارت دفاع نظامی، مدیریت بحران در شرایط جنگ، پلایای طبیعی و ...، انجام مشاغل گوناگون و برقراری ارتباطات میان فردی تا نحوه صحیح خواندن نماز و آموزش مسوک زدن به کودکان را در برمی گیرند.

تبیینات و اتفاق:

از بازی های دیجیتال می توان برای تبلیقات استفاده کرد. اگرچه در اینجا منظور از تبلیقات، درآمدزایی به کمک تبلیغ نیست. بلکه ساخت بازی از ابتدا برای تبلیغ یک موضوع مثل یک برند یا محصول تجاری یک شخصیت سیاسی، ترویج مذهبی ... است.

اصلاحات اجتماعی و ترویج رفاههای جامعه پسند:

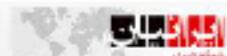
هر جامعه ای برای رشد، نیاز به الگویاری برای پیشود و یا تغیر وضعیت اجتماعی خود دارد. به کمک بازی های دیجیتال می توان در حوزه های گوناگون اجتماعی مانند مسئله محیط زیست، حفاظت از میراث فرهنگی، پهنشت عمومی، مستولیت پذیری اجتماعی، تغیر رفاههای اجتماعی و ... اصلاحات انجام داد.

تئدرستی:

هدف از ساخت برخی بازیهای جدی این است که از طریق سرگرمی، از مشکلاتی مانند چاقی، دیابت، اعتیاد و ... جلوگیری کرده و با ارائه رژیم های غذائی صحیح و تمرین های ورزشی روزانه، تدرستی و تناسب اندام را ترویج دهد و بازی هایی که باعث تداوم سلامت افراد می شوند درمان و توانبخشی:

بازی های دیجیتال ابزاری اریختش برای درمان و توانبخشی هستند در حال حاضر از بازی های جدی برای درمان بیماری هایی مثل دیابت، سرطان، اوتیسم، افسردگی، فوبیا و سیاری از دیگر بیماری های روانی و جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکته مغزی، اختلالات ذهنی و حرکتی و ... استفاده می شود. علاقه مندان به شرکت در این مسابقه می توانند با مراجعت به آدرس اینترنتی <https://evnd.co/est41> اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند. شایان ذکر است که دیگرخانه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با شماره تلفن ۸۸۳۱۰۲۲۲ و داخلی های ۳۴۱، ۳۴۳ و ۳۴۵ آماده پاسخگویی به سوالات علاقه مندان و شرکت کنندگان در این رویداد است.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



دیگر کنفرانس تحقیقات بازی های جدی ابرانی باید افزایش باید (۰۷/۰۷/۰۷-۰۷/۰۷/۰۸)

ایرانیان سید محمدعلی سیدحسینی، دیگر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام کرد: بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان سید محمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود گفت: بازی های جدی هدف خاصی را دنبال می کنند و در گزارش جذابیتی که دارند برای مصارف خاصی مثل آموزش، سلامت، تبلیغات و ... طراحی می شوند.

وی افزود: برای ارتقا سطح این نوع از بازی ها در کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم دارد تا با برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی»، هم بازی سازان را تشویق به فعالیت در این بخش کند و هم جامعه و مستولان نهادهای مختلف را با این دست از بازی های بیشتر آشنا کند.

سیدحسینی درباره اهداف برگزاری این مسابقه گفت: مسابقه جایزه بازی های جدی به منظور شناسایی و حمایت از بازی سازان فعال در این حوزه با رویکرد توسعه این بخش است و هدف دیگر آن اتصال دانشگاه، صنعت و تقویت این دو برای تجاری سازی بازی های جدی است.

وی افزود: تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی و الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی با معرفی و حمایت از بازی سازان فعال از دیگر اهداف این مسابقه است.

سیدحسینی با اشاره به اینکه جلب سرمایه گذاران برای تأمین بحث مالی این نوع از بازی ها یکی دیگر از اهداف این رقابت است گفت: ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست گذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان صنعتی تیز می توان از دیگر موارد تأثیرگذاری این مسابقه باشد.

دیگر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره توجه برگزاری این رقابت ها اظهار کرد: فراخوان این مسابقه از لول مهرماه آغاز شده است و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند تا ۲۰ مهرماه، بازی های خود را به دیگرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخش داوری بازی های تیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) وی یادآور شد: همانطور که گفته شد سازندگان بازی برتر این رقابت برندۀ جایزه ۲۰ میلیون تومانی خواهند بود که ممکن است بخشی از آن به طور نقدی و بخش از آن به صورت انتشار در اختیار بازی سازان قرار گیرد. سیدحسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه درنظر گرفته شده است؛ اما اگر بازی های خوبی وارد این رقابت شوند، برای رتبه های دوم و سوم نیز جوایزی در نظر گرفته خواهد شد. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نکته مهمی که وجود دارد این است که الزامی نیست که بازی ها به طور کامل ساخته شده باشند و محصولاتی که طراحی آن ها هنوز کامل نشده است و در مرحله دمو قرار دارند نیز می توانند در این رقابت شرکت کنند. وی ادامه داد: نظر به اینکه نخستین دوره مسابقه «جایزه بازی های جدی» است، هیچ محدودیت برای زمان ساخت بازی ها درنظر گرفته نشده است یعنی اگر اتری به عنوان مثال ۱۰ سال پیش نیز ساخته شده باشد می تواند در این مسابقه شرکت داده شود. سیدحسینی افزود: این مسابقه ۶ بخش اصلی دارد که بازی سازان با توجه به آن می توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «سایر» درنظر گرفته شده است که اگر بازی هایی با موضوعات خاص شرکت کرددند در این بخش گنجانده شوند.

بخش های اصلی این مسابقه جایزه بزرگ به شرح ذیل است:

آموزش نظری:

مهارت غوطه ورسازی بازی های دیجیتال، کمک می کند تا از ظرفیت این بازی ها برای آموزش علمی و نظری در دوره پیش از مدرسه، مدرسه و دانشگاه استفاده شود. دامنه این آموزش ها از آموزش علوم پایه مثل ریاضی و فیزیک تا آموزش زبانهای خارجی تا مبانی نظری مرتبط با شاخه های مختلف علمی گسترده است.

آموزش مهارتی:

از بازی های دیجیتال می توان برای کسب مهارت های مختلف استفاده نمود. مهارت های فنی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، شفطی، اجتماعی و... همگی از این دست هستند. این مهارت ها از آموزش مهارت دفاع نظامی، مدیریت بحران در شرایط جنگ، بلایای طبیعی و...، انجام مشاغل گوناگون و برقراری ارتباطات میان فردی تا نحوه صحیح خواندن نماز و آموزش مسوک زدن به کودکان را در بر می گیرند.

تبليقات و اقناع:

از بازی های دیجیتال می توان برای تبلیقات استفاده کرد. اگرچه در اینجا منظور از تبلیقات، درآمدزایی به کمک تبلیغ تیست. بلکه ساخت بازی از ابتدا برای تبلیغ یک موضوع مثل یک برند یا محصول تجاری، یک شخصیت سیاسی، ترویج مذهبی و... است.

اصلاحات اجتماعی و ترویج رفتارهای جامعه پسند:

هر جامعه ای برای رشد، نیاز به الگوسازی برای بهبود و یا تغییر وضعیت اجتماعی خود دارد. به کمک بازی های دیجیتال می توان در حوزه های گوناگون اجتماعی مانند مسئله محیط زیست، حفاظت از میراث فرهنگی، پهنانش عمومی، مستولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

تدریستی:

هدف از ساخت برخی بازیهای جدی این است که از طریق سرگرمی، ازمشکلاتی مانند چاقی، دیابت، اعیاند و... جلوگیری کرده و با ارائه رزیم های غذایی صحیح و تمرین های ورزشی روزانه، تدریستی و تناسب اندام را ترویج دهند و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می شوند.

درمان و توانبخشی:

بازی های دیجیتال ابزاری برای درمان و توانبخشی هستند در حال حاضر از بازی های جدی برای درمان بیماری هایی مثل دیابت، سرطان، اوتیسم، افسردگی، قوبیا و پسیاری از دیگر بیماری های روانی و جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکته مغزی، اختلالات ذهنی و حرکتی و... استفاده می شود. علاقه مندان به شرکت در این مسابقه می توانند با مراجعت به آدرس اینترنتی <https://evnd.co/esf41> اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند.

شایان ذکر است که دیگرخانه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با شماره تلفن ۸۸۳۱۰۲۲۲ و داخلی های ۳۴۱، ۳۴۲ و ۳۴۵ آماده پاسخگویی به سوالات علاقه مندان و شرکت کنندگان در این رویداد است.

اقتصاد نیوز

ایرانی ها عاشق بازی های موبایلی هستند

گزارش آماری شرکت Superdata نشان می دهد در سال ۲۰۱۶ درآمد بازی های موبایلی در دنیا، معادل ۶۰ میلیارد دلار بوده که بیشترین سهم نیز با درآمد تخمینی ۲۶۸ میلیارد دلار در اختیار قاره آسیا است.

براساس این گزارش، تعداد تقریبی بازیکنان موبایلی در دنیا ۲ میلیارد و ۸۰۰ میلیون نفر در سال ۲۰۱۶ است که به طور میانگین حدود ۳۰ دقیقه در روز بازی می کنند.

طبق گزارش دایرک، تقریباً ۲۰ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر بازیکن موبایلی در سال ۹۶ در کشور وجود دارد که به طور میانگین روزانه ۷۴ دقیقه بازی می کنند یعنی میانگین روزانه ما در بازی های موبایلی از میانگین دنیا بیشتر است. همچنین بازیکنان ایرانی، در مجموع ۱۳۹ میلیارد و ۹۰۰ میلیون تومان را در سال ۹۶ صرف بازی های موبایلی کرده اند. این عدد، هزینه های سخت افزار را دربر نمی گیرد و فقط شامل پرداخت برای بازی ها می شود. جالب این که اگر به تفکیک سنی آمار به دست آمده نگاه کنیم بیش از ۵۵ درصد کهنسالان، خریدار هستند.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) توجه به رده پندی سئی

آمارها نشان می دهند توجه به نشان رده پندی سئی در کشور رو به رشد است، در میان بازی بازار موبایلی، میزان توجه به رده پندی سئی به این تفکیک است.^{۴۱}

در صد توجه زیادی دارند، ۳۴ در صد تاخذودی توجه دارند و ۲۵ در صد اصلاً توجه به این رده پندی ها می گوید: «این مورد

هادی جمیعی منفرد، مدیر نظرارت بر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با کلیک درباره توجه به این رده پندی ها می گوید: «این مورد بسیار حائز اهمیت است که خانواده ها با مفهوم رده پندی سئی و ضرورت آن آشنا باشند و توجه به رده مناسب بازی برای هر گروه سئی داشته باشد، به همین دلیل راه اندیزی و مسایت اسراء برگزاری بوده که نسخه آزمایشی آن به پهنه برداری رسیده و در حال انجام تست های مختلف برای نسخه نهایی آن هستیم که امیدواریم این مهیا در قسم جاری اتفاق بیافتد در این سایت خانواده ها با مفهوم رده پندی و ضرورت آن آشنا می شوند و همچنین بازی های مناسب برای هر رده سئی به همراه اطلاعات کامل آن و توصیه های کارشناسان نظام رده پندی را مشاهده خواهند کرد.»

بازی های دیجیتال؛ سومین رسانه بالاهمیت برای بازی بازار موبایلی کشور (چه مرد، چه زن) می بینیم هر دو گروه بازی های دیجیتال را به عنوان سومین رسانه ای که برایش وقت می گذراند انتخاب کرده اند.

این جایگاه بازی های دیجیتال در میان بازی بازها که حتی جلوتر از کتابه سینما، روزنامه و مجله قرار گرفته است، نشان می دهد باید مواطن محتوایی که در قالب آن عرضه می شود بود. سید حسینی، مدیرعامل دایرک در مورد این نگرانی می گوید: «جون بازی های موبایلی توزیع دیجیتال دارند، برخلاف بازی های بی سی و کنسولی که بیشتر فیزیکی توزیع می شوند، نظرارت بر بازی های موبایلی بهتر است. از طرف دیگر بازی های موبایلی به دلیل گرافیک و داستان پردازی ساده تر، خیلی محتوایی آسیب رسان ندارند. بسیاری از بازی های ایرانی مطابق با فرهنگ ما ساخته می شود، به همین دلیل محتوای مفید در آنها زیاد است. از طرف دیگر بحث بازی های جدی (بازی هایی که با هدف اولیه غیر از سرگرمی صرف ساخته می شوند) مطرح شده که ما هم سعی کردیم آنها را برای همه پلتفرم ها در قالب مسابقات مطرح کنیم.»

انسان تنها

در حالی که دلیل اصلی بیشتر بازی بازار کودک و توجوی برای بازی کردن، لذت بخش بودن بازی است، جوانان، میانسالان و کهنسالان برای پر کردن اوقات تنهایی به بازی روی می اورند از سوی دیگر یکی از ایراداتی که به بازی ها گرفته می شود این است که انسان ها را تنهایی می کنند، ولی آمارها نشان می دهد ۴۹ در صد از گیمرهای ایرانی با دیگران بازی می کنند و با توجه به این که این آمار در ایالات متحده آمریکا ۵۴ در صد است، چندان وضعیت متفاوتی با دنیا نداریم. سید حسینی، مدیرعامل دایرک در این باره توضیح می دهد: «مامهیت رسانه های جدید به گونه ای است که سعی می کنند ارتباطات را افزایش دهند، ولی لزوماً کیفیت ارتباطات افزایش نصی یابد. غنای رسانه ای (ابزارهایی که در ارتباط می توان استفاده کرد) در بازی ها یا شبکه های اجتماعی بسیار کمتر است. به عنوان مثال شما احساسات را به صورت رو در رو بهتر می توانید منتقل کنید، ولی در شبکه های اجتماعی بیشتر به وسیله اموجی ها (شکل ها) می توانید این کار را انجام دهید. بنابراین در رسانه هایی مانند بازی های دیجیتال هرچند کمیت بالاتر است، اما سطح ارتباطات کاهش پیدا می کند. تلویزیون نیز به همین شکل عمل می کند، در گذشته افراد وقتی دور هم می نشستند با یکدیگر صحبت می کردند، ولی اکنون دور هم می نشینند و سریال نگاه می کنند. بازی های دیجیتال انواع مختلفی دارند و آنها باید بازی های آنلاین انجام می دهند، بازیکنان آنلاین دیگر که معمولاً نمی شناسند بازی می کنند. عده دیگری بازی های چند نفره با کنسول خانگی انجام می دهند که کیفیت ارتباط در آن پهت است. حتی تحقیقات نشان می دهد این بازی ها در تحکیم روابط خانوادگی نیز موثر است. بسیاری از بازی های موبایلی به صورت آنلاین و خانوادگی انجام می شوند، مثلاً بازی ایرانی کوییز آو کینگز در جمع خانوادگی نیز طرفدار دارد.»

چه برنامه ای برای آینده داریم؟

با توجه به درآمدزا بودن صنعت بازی در دنیا و تاثیر آن در آموزه ها و تفکر افراد، اگر از آن غافل شویم، هم فرهنگ و هم حجم زیادی از سرمایه خود را از دست داده ایم، بنابراین لزوم داشتن یک برنامه منسجم برای ورود به صنعت بازی در ایران لمس می شود.

هادی جمیعی منفرد، مدیر نظرارت بر تحول سازمانی درباره برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: «بنیاد در سال جاری دو برنامه کلان را در کنار برنامه هایی که سال گذشته داشته بیکاری می کنند، در واقع علاوه بر برنامه های حمایت از بازی های صادرات محور که از سال پیش شروع شد امسال در نظر داریم سند جامع حمایت از بازی های رایانه ای را تدوین و تهیی کنیم (تحت عنوان هرم حمایت) به گونه ای که حمایت از بازی سازان کاملاً ضایعه مند، جامع و تعالی بخش باشد که با اجرایی شدن آن از سال آینده امیدواریم تحولی در حمایت از بازی سازان رخ دهد.» او در ادامه ضمن اشاره به توزیع بازی های PC از طریق پست دیجیتال می گوید: «برای تحریک تقاضا سمت مصرف کننده هم لازم است اقدامات لازم صورت گیرد به همین دلیل طراحی کمپین حمایت از بازی های ایرانی را نیز در دستور کار داریم.»



دیجیتالیزه کنفرانس تحقیقات بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد (۰۷/۰۷/۲۰۲۰)

خبر ایران: سید محمدعلی سیدحسینی، دیجیتالیزه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام کرد: بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد.

سید محمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود گفت: بازی های جدی هدف خاصی را دنبال می کنند و در کنار جذابیتی که دارند برای مصارف خاصی مثل آموزش، سلامت، تبلیغات (ادامه دارد...)

(ادامه خبر) ... طراحی می شود وی افزود: برای ارتقا سطح این نوع از بازی ها در کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم دارد تا برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی»، هم بازی سازان را تشویق به فعالیت در این بخش کند و هم جامعه و مستولان نهادهای مختلف را با این دست از بازی ها بیشتر آشنا کند.

سید حسینی درباره اهداف برگزاری این مسابقه گفت: مسابقه جایزه بازی های جدی به منظور شناسایی و حمایت از بازی سازان فعال در این حوزه با رویکرد توسعه این بخش است و هدف دیگر آن اتصال دانشگاه، صنعت و تقویت این دو برای تجاری بازی های جدی است. وی افزود: تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی و الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی با معرفی و حمایت از بازی سازان فعال از دیگر اهداف این مسابقه است.

سید حسینی با اشاره به اینکه جلب سرمایه گذاران برای تامین بحث مالی این نوع از بازی ها یکی دیگر از اهداف این رقابت است گفت: ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست گذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان صنعتی تیز می توان از دیگر موارد تأثیرگذاری این مسابقه باشد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره تحویه برگزاری این رقابت ها اظهار کرد: فراخوان این مسابقه از اول مهرماه آغاز شده است و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند تا ۳۰ مهرماه، بازی های خود را به دیگرانه این مسابقه ارسال کنند و بخش داوری بازی های تیز در سوم آزماده در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

وی یادآور شد: همانطور که گفته شد سازندگان بازی برتر این رقابت برند جایزه ۲۰ میلیون تومانی خواهند بود که ممکن است بخشی از آن به طور نقدی و بخش از آن به صورت اعیان در اختیار بازی سازان قرار گیرد.

سید حسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه درنظر گرفته شده است؛ اما اگر بازی های خوبی وارد این رقابت شوند، برای رتبه های دوم و سوم نیز جایزی در نظر گرفته خواهد شد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نکته مهمی که وجود دارد این است که الزامی نیست که بازی ها به طور کامل ساخته شده باشند و محصولاتی که طراحی آن ها هنوز کامل نشده است و در مرحله دمو قرار دارند تیز می توانند در این رقابت شرکت کنند.

وی ادامه داد: نظر به اینکه نخستین دوره مسابقه «جایزه بازی های جدی» است، هیچ محدودیت برای زمان ساخت بازی ها درنظر گرفته نشده است اما اگر از این به عنوان مثال ۱۰ سال پیش تیز ساخته شده باشد می تواند در این مسابقه شرکت کده شود.

سید حسینی افزود: این مسابقه ۶ بخش اصلی دارد که بازی سازان با توجه به آن می توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «سایر» درنظر گرفته شده است که اگر بازی هایی با موضوعات خاص شرکت کرددند در این بخش گنجانده شوند.

بخش های اصلی این مسابقه جایزه بزرگ به شرح ذیل است:

آموزش نظری:

مهارت غوطه ورسازی بازی های دیجیتال، کمک می کند تا از ظرفیت این بازی ها برای آموزش علمی و نظری در دوره پیش از مدرسه، مدرسه و دانشگاه استفاده شود. دامنه این آموزش ها از آموزش علوم پایه مثل ریاضی و فیزیک تا آموزش زبانهای خارجی تا مبانی نظری مرتبط با شاخه های مختلف علمی گسترده است.

آموزش مهارتی:

از بازی های دیجیتال می توان برای تبلیغات استفاده کرد. اگرچه در اینجا منظور از تبلیغات، درآمدزایی به کمک تبلیغ نیست. بلکه ساخت بازی از ابتداء برای تبلیغ همگی از این دست هستند. این مهارت ها از آموزش مهارت دفاع نظامی، مدیریت بحران در شرایط جنگ، بلایای طبیعی و...، انجام مشاغل گوناگون و برقراری ارتباطات میان فردی تا تحویه صحیح خواندن نماز و آموزش مسوک زدن به کودکان را در برمی گیرند.

تبلیغات و اقایاع:

از بازی های دیجیتال می توان برای تبلیغات استفاده کرد. اگرچه در اینجا منظور از تبلیغات، درآمدزایی به کمک تبلیغ نیست. بلکه ساخت بازی از ابتداء برای تبلیغ یک موضوع مثل یک برنده یا محصول تجاری، یک شخصیت سیاسی، ترویج مذهبی و... است.

اصلاحات اجتماعی و ترویج رفاههای جامعه پسند:

هر جامعه ای برای رشد، نیاز به الگوسازی برای بهبود و یا تغییر وضعیت اجتماعی خود دارد. به کمک بازی های دیجیتال می توان در حوزه های گوناگون اجتماعی مانند مسئله محیط زیست، حفاظت از میراث فرهنگی، پهادشت عمومی، مسئولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفاههای اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

تلدرستی:

هدف از ساخت برخی بازیهای جدی این است که از طریق سرگرمی، ازمشکلاتی مانند چاقی، دیابت، اعتیاد و... جلوگیری کرده و با ارائه رژیم های غذائی صحیح و تمرین های ورزشی روزانه، تندرنشی و تناسب اندام را ترویج دهند و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می شوند درمان و توانبخشی:

بازی های دیجیتال ابزاری ارزیخشن برای درمان و توانبخشی هستند در حال حاضر از بازی های جدی برای درمان بیماری هایی مثل دیابت، سرطان، اوتیسم، افسردگی، قویبا و بسیاری از دیگر بیماری های روانی و جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکته مغزی، اختلالات ذهنی و حرکتی و... استفاده می شود.

علاقة مندان به شرکت در این مسابقه می توانند با مراجعت به آدرس اینترنتی <https://evnd.co/e#41> اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند. شایان ذکر است که دیگرانه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با شماره تلفن ۰۲۲۲-۰۸۸۱-۰۷۴۱ و داخلی های ۳۴۱، ۳۴۲ و ۳۴۵ آماده باسخنگویی به سوالات علاقه مندان و شرکت کنندگان در این رویداد است.



دیبر گنفرانس تحقیقات بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد (۰۰۰۵-۰۶/۰۷/۲۲)

سید محمدعلی سیدحسینی، دیبر گنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام کرد: بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد.

به گزارش پانا، سید محمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه این مسابقه در حاشیه گنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود گفت: بازی های جدی هدف خاصی را دنبال می کنند و در کنار جذابیتی که دارند برای مصارف خاصی مثل آموزش، سلامت، تبلیغات و... طراحی می شوند.

وی افزود: برای ارتقا سطح این نوع از بازی ها در کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم دارد تا با برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی»، هم بازی سازان را تشویق به فعالیت در این بخش کند و هم جامعه و مستوان نهادهای مختلف را با این دست از بازی ها بیشتر آشنا کند.

سیدحسینی درباره اهداف برگزاری این مسابقه گفت: مسابقه جایزه بازی های جدی به منظور شناسایی و حمایت از بازی سازان فعال در این حوزه با رویکرد توسعه این بخش است و هدف دیگر آن اتصال دانشگاه، صنعت و تقویت این دو برای تجاری سازی بازی های جدی است.

وی افزود: تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی و الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی با معروفی و حمایت از بازی سازان فعال از دیگر اهداف این مسابقه است.

سیدحسینی با اشاره به اینکه جلب سرمایه گذاران برای تامین بحث مالی این نوع از بازی ها یکی دیگر از اهداف این رقابت است گفت: ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست گذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان صنعتی تیز می توان از دیگر موارد تائیزگذاری این مسابقه باشد. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره تحوجه برگزاری این رقابت ها اظهار کرد: فراخوان این مسابقه از اول مهرماه آغاز شده است و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند تا ۳۰ مهرماه، بازی های خود را به دیپرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخش داوری بازی های تیز در سوم آذرماه در حاشیه گنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

وی یادآور شد: همانطور که گفته شد سازندگان بازی برتر این رقابت برند جایزه ۲۰ میلیون تومانی خواهند بود که ممکن است بخشی از آن به طور نقدی و بخش از آن به صورت اعتبار در اختیار بازی سازان قرار گیرد.

سیدحسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه درنظر گرفته شده است؛ اما اگر بازی های خوبی وارد این رقابت شوند، برای رتبه های دوم و سوم نیز جایزی در نظر گرفته خواهد شد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تکنله مهمی که وجود دارد این است که بازی ها به طور کامل ساخته شده باشند و محصولاتی که طراحی آن ها هنوز کامل نشده است و در مرحله دمو قرار دارند تیز می توانند در این رقابت شرکت کنند.

وی ادامه داد: نظر به اینکه تحسین دوره مسابقه «جایزه بازی های جدی» است، هیچ محدودیتی برای زمان ساخت بازی ها درنظر گرفته نشده است یعنی اگر اتری به عنوان مثال ۱۰ سال پیش تیز ساخته شده باشد می تواند در این مسابقه شرکت کند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «سایر» سیدحسینی افزود: این مسابقه ۶ بخش اصلی دارد که بازی سازان با توجه به آن می توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «سایر» درنظر گرفته شده است که اگر بازی هایی با موضوعات خاص شرکت کرند در این بخش گنجانده شوند.

بخش های اصلی این مسابقه جایزه بزرگ به شرح ذیل است:

آموزش نظری:

مهارت غوطه ورسازی بازی های دیجیتال، کمک می کند تا از ظرفیت این بازی های آموزش علمی و نظری در دوره پیش از مدرسه، مدرسه و دانشگاه استفاده شود. دامنه این آموزش ریاضی و فیزیک تأمیزش زیانهای خارجی تا مبانی نظری مرتبی با شاخه های مختلف علمی گسترده است.

آموزش مهارتی:

از بازی های دیجیتال می توان برای کسب مهارت فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، اجتماعی و... همگی از این دست هستند. این مهارت دفاعی، مدیریت بحران در شرایط جنگ، بلاایی طبیعی و... انجام مشاغل‌گوگاری و برقراری ارتباطات میان فردی تا توجه صحیح خواندن نماز و آموزشمسواک زدن به کودکان را در برمی گیرند.

تبلیغات و اقناع:

از بازی های دیجیتال می توان برای تبلیغات استفاده نمود. مهارت‌های فنی، شخصی، این مهارت را از ابتداء برای تبلیغ یک موضوع مثل یک برنده یا محصول تجاری، یک شخصیت سیاسی، ترویج‌گذهی و... است.

اصلاحات اجتماعی و ترویج رفتارهای جامعه پسند:

هر جامعه ای برای رشد، نیاز به الگوسازی برای پیشود و یا تغییر وضعیت اجتماعی خود دارد. به کمک بازی های دیجیتال می توان در حوزه های گوناگون اجتماعی مانند مسئله محیط زیست، حفاظت از میراث فرهنگی، پهداشتمامی، مسئولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

تلدرستی:

هدف از ساخت برخی بازیهای جدی این است که از طریق سرگرمی، ارتشکالاتی مانند چاقی، دیابت، اعتیاد و... جلوگیری کرده و با ارائه رژیم هایمنایی صحیح و تمرین های ورزشی روزانه، تدریستی و تناسب اندام را ترویج دهد و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می شوند. درمان و توانبخشی (دامنه دارد ...).

(ادامه خبر ...) بازی های دیجیتال ابزاری ارتباطی برای درمان و توانبخشی هستند در حال حاضر از بازی های جدی برای درمان بیماری های روانی و

جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکته مغزی، اختلالات ذهنی و حرکتی و... استفاده می شود.

علاقه مندان به شرکت در این مسابقه می توانند با مراجعت به آدرس اینترنتی <https://evnd.co/est#41> قدم به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند. شایان ذکر است که دیگرانه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با شماره تلفن ۰۸۸۱۰۲۲۲ و داخلی های ۳۴۱، ۳۴۳ و ۳۴۵ آماده پاسخگویی به سوالات علاقه مندان و شرکت کنندگان در این رویداد است.

ساخت افزار

بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد (۰۷/۰۷/۰۷-۰۷/۰۷/۲۲)

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اینکه این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود گفت: بازی های جدی هدف خاصی را دنبال می کنند و در کنار جذابیتی که دارد برای مصارف خاصی مثل آموزش، سلامت، تبلیغات و طراحی می شوند.

وی افزود: برای ارتقا سطح این نوع از بازی ها در کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم دارد تا با برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی»، هم بازی سازان را تشویق به فعالیت در این بخش کند و هم جامعه و مسئولان نهادهای مختلف را با این دست از بازی ها بیشتر آشنا کند.

سید حسینی درباره اهداف برگزاری این مسابقه گفت: مسابقه جایزه بازی های جدی به منظور شناسایی و حمایت از بازی سازان فعال در این حوزه با رویکرد توسعه این بخش است و هدف دیگر آن اتصال دانشگاهی، صنعت و تقویت این دو برای تجاری سازی بازی های جدی است.

وی افزود: تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی و الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی با معرفی و حمایت از بازی سازان فعال از دیگر اهداف این مسابقه است.

سید حسینی با اشاره به اینکه جلب سرمایه گذاران برای تامین بحث مالی این نوع از بازی ها یکی دیگر از اهداف این رقابت است گفت: ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست گذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان صنعتی تیز می توان از دیگر موارد تأثیرگذاری این مسابقه باشد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره توجه برگزاری این رقابت ها اظهار کرد: فراخوان این مسابقه از اول مهرماه آغاز شده است و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند تا ۲۰ مهرماه، بازی های خود را به دیگرانه این مسابقه ارسال کنند و بخش داوری بازی های تیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

وی یادآورد شد: همانطور که گفته شد سازندگان بازی برتر این رقابت برتره جایزه ۲۰ میلیون تومانی خواهند بود که ممکن است بخشی از آن به طور نقدی و بخش از آن به صورت انتیار در اختیار بازی سازان قرار گیرد.

سید حسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه درنظر گرفته شده است؛ اما اگر بازی های خوبی وارد این رقابت شوند، برای رتبه های دوم و سوم نیز جایزی در نظر گرفته خواهد شد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: نکته مهمی که وجود دارد این است که الزامی نیست که بازی ها به طور کامل ساخته شده باشند و محصولاتی که طراحی آن ها هنوز کامل نشده است و در مرحله دمو قرار دارند تیز می توانند در این رقابت شرکت کنند.

وی ادامه داد: نظر به اینکه تحسین دوره مسابقه «جایزه بازی های جدی» است، هیچ محدودیت برای زمان ساخت بازی ها درنظر گرفته نشده است یعنی اگر اتری به عنوان مثال ۱۰ سال پیش تیز ساخته شده باشد می تواند در این مسابقه شرکت کردد.

سید حسینی افزود: این مسابقه ۶ بخش اصلی دارد که بازی هایی با موضوعات خاص شرکت کردن در این بخش شرکت کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «سایر» درنظر گرفته شده است که اگر بازی هایی با موضوعات خاص شرکت کردن در این بخش گنجانده شوند.

بخش های اصلی این مسابقه جایزه بزرگ به شرح ذیل است:

آموزش نظری:

ماهیت غوطه ورسازی بازی های دیجیتال، کمکی کند تا از ظرفیت این بازی ها برای آموزش علمی و نظری در دوره پیش از مدرسه، مدرسه و دانشگاه استفاده شود. دامنه این آموزش ها از آموزش علوم پایه مثل ریاضی و فیزیک تا آموزش زبانهای خارجی تا مبانی نظری مرتبط با شاخه های مختلف علمی گسترده است.

آموزش مهارتی:

از بازی های دیجیتال می توان برای کسب مهارت های مختلف استفاده نمود. مهارت های فنی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، اقتصادی، اجتماعی و همگنی از این دست هستند. این مهارت ها از آموزش مهارت دفاع نظامی، مدیریت بحران در شرایط جنگ، بلایای طبیعی، انجام مشاغل گوناگون و برقراری ارتباطات میان فردی تا توجه صحیح خواندن نماز و آموزش مسواک زدن به کودکان را دربرمی گیرند.

تبلیغات و اقتصاد:

از بازی های دیجیتال می توان برای تبلیغات استفاده کرد. اگرچه در اینجا منتظر از تبلیغات در آمدزایی به کمک تبلیغ نیست. بلکه ساخت بازی از ابتدا، برای تبلیغ یک موضوع مثل یک برنده یا محصول تجاری، یک شخصیت سیاسی، ترویج مذهبی و... است.

اصلاحات اجتماعی و ترویج رفاه راهی جامعه هستند:

هر جامعه ای برای رشد نیاز به الگوسازی برای بینهود و یا تغییر وضعیت اجتماعی خود دارد. به کمک بازی های دیجیتال می توان در حوزه (ادامه دارد ...)

سخت افزار

(ادامه خبر ...) هایگوناگون اجتماعی مانند مستله محیط زیست، حفاظت از میراث فرهنگی، پدالش عمومی، مستولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

تدریستی:

هدف از ساخت برخی بازیهای جدی این است که از طریق سرگرمی، از مشکلاتی مانند چاقی، دیابت، اعتیاد و... جلوگیری کرده و با لایه‌ریزی های غذایی صحیح و تمرین های ورزشی، تدریستی و تناسب اندام را ترویج دهد و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افرادی شوند درمان و توانبخشی:

بازی های دیجیتال ابزاری ارتباش برای درمان و توانبخشی هستند در حال حاضر از بازی های جدیدی برای درمان بیماری هایی مثل دیابت، سرطان، اوتیسم، افسردگی، قویا و بسیاری از دیگر بیماری های روانی و جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکته مغزی، اختلالات ناهنی و حرکتی و... استفاده می شود علاقه مندان به شرکت در این مسابقه می توانند با مراجمه به آدرس اینترنتی <https://enpd.co/es441> اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند. شایان ذکر است که دیپرخانه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با شماره تلفن ۰۸۸۲۱۰۲۲۲ و داخلی های ۳۴۱، ۳۴۲ و ۳۴۵ آماده پاسخگویی به سوالات علاقه مندان و شرکت کنندگان در این رویداد است.

آسما

سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد

سید محمدعلی سیدحسینی، مدیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام کرد: بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد.

سید محمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود گفت: بازی های جدی هدف خاصی را دنبال می کنند و در کنار جذابیت که دارند برای مصارف خاصی مثل آموزش، سلامت، تبلیغات و... طراحی می شوند.

وی افزود: برای ارتقا سطح این نوع از بازی ها در کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم دارد تا با برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی»، هم بازی سازان را تشویق به فعالیت در این بخش کند و هم جامعه و مستهان مخاطبان صنعتی مختلف را با این دست از بازی های پیشتر آشنا کند. سیدحسینی درباره اهداف برگزاری این مسابقه گفت: مسابقه جایزه بازی های جدی به منظور شناسایی و حمایت از بازی سازان فعال در این حوزه با رویکرد توسعه این بخش است و هدف دیگر آن انصال دانشگاه، صنعت و تقویت این دو برای تجاری سازی بازی های جدی است.

وی افزود: تحول در نظام های آموزشی، درمانی، اجتماعی و الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی های جدی با معنی و حمایت از بازی سازان فعال از دیگر اهداف این مسابقه است.

سیدحسینی با اشاره به اینکه جلد سرمایه گذاران برای تأمین بحث مالی این نوع از بازی ها یکی دیگر از اهداف این رقابت است گفت: ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست گذاران، مصرف کنندگان، سایر مخاطبان صنعتی نیز می توان از دیگر موارد تائیرگذاری این مسابقه باشد. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره تحوه برگزاری این رقابت ها اظهار کرد: فراخوان این مسابقه از لول مهرماه آغاز شده است و علاقه مندان به شرکت در آن می توانند تا ۲۰ مهرماه، بازی های خود را به دیپرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخش داوری بازی های نیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

وی یاد آورد: همانطور که گفته شد سازندگان بازی برتر این رقابت برند جایزه ۲۰ میلیون تومانی خواهند بود که ممکن است بخشی از آن به طور نقدی و بخشی از آن به صورت انتشار در اختیار بازی سازان قرار گیرد.

سیدحسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه درنظر گرفته شده است: اما اگر بازی های خوبی وارد این رقابت شوند، برای رتبه های دوم و سوم نیز جایزی در نظر گرفته خواهد شد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تکته مهمی که وجود دارد این است که الزامی نیست که بازی ها به طور کامل ساخته شده باشند و محصولاتی که طراحی آن ها هنوز کامل نشده است و در مرحله دمو قرار دارند نیز می توانند در این رقابت شرکت کنند.

وی ادامه داد نظر به اینکه نخشین دوره مسابقه «جایزه بازی های جدی» است: هیچ محدودیتی برای بازی های دنیا نظر گرفته شده است این اگر از

این به عنوان مثال ۱۰ سال پیش نیز ساخته شده باشد می تواند در این مسابقه شرکت کند.

سیدحسینی افزود: این مسابقه ۶ بخش اصلی دارد که بازی سازان با توجه به آن می توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «سایر» درنظر گرفته شده است که اگر بازی هایی با موضوعات خاص شرکت کرددند در این بخش گنجانده شوند.

بخش های اصلی این مسابقه جایزه بزرگ به شرح ذیل است:

آموزش نظری:

ماهیت غوطه ورسازی بازی های دیجیتال، کمک می کند تا از ظرفیت این بازی ها برای آموزش علمی و نظری در دوره پیش از مدرسه، مدرسه و دانشگاه استفاده شود. دامنه این آموزش ها از آموزش علوم پایه مثل ریاضی و فیزیک تا آموزش زبانهای خارجی تا مبانی نظری مرتبط با شاخه های مختلف علمی گسترده است.

آموزش مهارتی:

از بازی های دیجیتال می توان برای کسب مهارت های مختلف استفاده نمود. مهارت های فنی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، (ادامه دارد ...)

آشیانی

(ادامه خبر ...) شغلی، اجتماعی و ... همگی از این دست هستند این مهارت‌ها از آموزش مهارت دفاع نظامی، مدیریت بحران در شرایط جنگ، بلایار طبیعی و ... انجام مشاغل گوناگون و برقراری ارتباطات میان فردی تا نحوه صحیح خواندن تماز و آموزش مسوّاک زدن به کودکان را در برمی‌گیرند.

تبليفات و اقنان:
از بازی‌های ديجيتال می‌توان برای تبلیفات استفاده کرد. اگرچه در اینجا منظور از تبلیفات، درآمدزایی به کمک تبلیغ نیست. بلکه ساخت بازی از ابتدا برای تبلیغ یک موضوع مثل یک برنده یا محصول تجاری یک شخصیت سیاسی، ترویج مذهبی و ... است.

هر جامعه‌ای برای رشد، نیاز به الگوسازی برای پهلوو و یا تغییر وضعیت اجتماعی خود دارد. به کمک بازی‌های ديجيتال می‌توان در حوزه‌های گوناگون اجتماعی مانند مسئله محیط زیست، حفاظت از میراث فرهنگی، بهداشت عمومی، مستولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و ... اصلاحات انجام داد.

تندروستی:
هدف از ساخت پرخی بازی‌های جدی این است که از طریق سرگرمی، ازمشکلاتی مانند چاقی، دیابت، اعتیاد و ... جلوگیری کرده و با لایه رژیم‌های غذایی صحیح و تعریف های ورزشی روزانه، تندروستی و تناسب اندام را ترویج دهد و بازی‌هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می‌شوند.

درمان و توانبخشی:
بازی‌های ديجيتال ابزاری اریختش برای درمان و توانبخشی هستند. در حال حاضر از بازی‌های جدی برای درمان بیماری‌هایی مثل دیابت، سرطان، اوتیسم، افسردگی، فوبیا و بسیاری از دیگر بیماری‌های روانی و جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکته مغزی، اختلالات ذهنی و حرکتی و ... استفاده می‌شود.



دیبر کنفرانس تحقیقات بازی‌های جدی ایرانی باید افزایش باید

خبرگزاری شبستان: دیبر کنفرانس تحقیقات بازی‌های ديجيتال اعلام کرد: بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، سید محمدعلی سیدحسینی، مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به اینکه این مسابقه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی‌های ديجيتال برگزار می‌شود گفت: بازی‌های جدی هدف خاصی را دنبال می‌کنند و در کنار جذابیتی که دارند برای مصارف خاصی مثل آموزش، سلامت، تبلیفات و ... طراحی می‌شوند.

وی افزود: برای ارتقا سطح این نوع از بازی‌ها در کشور، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصمیم دارد تا با برگزاری مسابقه «جایزه بازی‌های جدی»، هم بازی سازان را تشویق به فعالیت در این بخش کند و هم جامعه و مستولان تهددهای مختلف را با این دست از بازی‌ها بیشتر آشنا کند.

سیدحسینی درباره اهداف برگزاری این مسابقه گفت: مسابقه جایزه بازی‌های رایانه‌ای به منظور شناسایی و حمایت از بازی‌سازان فعال در این حوزه با رویکرد توسعه این بخش است و هدف دیگر آن اتصال دانشگاه، صنعت و تقویت این دو برای تجاری سازی بازی‌های جدی است.

وی افزود: تحول در نظام‌های آموزشی، درمانی، اجتماعی و الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی‌های جدی با معرفی و حمایت از بازی‌سازان فعال از دیگر اهداف این مسابقه است.

سیدحسینی با اشاره به اینکه جلب سرمایه گذاران برای تامین بحث مالی این نوع از بازی‌ها یکی دیگر از اهداف این رقابت است گفت: ترویج نگاه کارآمد به مقلوه بازی در میان سیاست‌گذاران، مصرف کنندگان و سایر مخاطبان صنعتی نیز می‌توان از دیگر موارد تائیرگذاری این مسابقه باشد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره نحوه برگزاری این رقابت‌ها اظهار کرد: فراخوان این مسابقه از اول مهرماه آغاز شده است و علاقه مندان به شرکت در آن می‌توانند تا ۳۰ مهرماه، بازی‌های خود را به دیبرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخش داوری بازی‌های نیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی‌های ديجيتال برگزار خواهد شد.

وی یادآور شد: همانطور که گفته شد سازندگان بازی برتر این رقابت برند جایزه ۲۰ میلیون تومانی خواهند بود که معکن است بخشی از آن به حقوق نقدی و بخش از آن به صورت انتشار در اختیار بازی‌سازان قرار گیرد.

سیدحسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه درنظر گرفته شده است؛ اما اگر بازی‌های خوبی وارد این رقابت شوند، برای رتبه‌های دوم و سوم نیز جوایزی در نظر گرفته خواهد شد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: نکته مهمی که وجود دارد این است که الزامی نیست که بازی‌ها به طور کامل ساخته شده باشند و محصولاتی که طراحی آن‌ها هنوز کامل نشده است و در مرحله دمو قرار دارند نیز می‌توانند در این رقابت شرکت کنند.

وی ادامه داد: نظر به اینکه تخفیف دوره مسابقه «جایزه بازی‌های جدی» است، هیچ محدودیتی برای زمان ساخت بازی‌ها درنظر گرفته نشده است اگر اتری به عنوان مثال ۱۰ سال پیش نیز ساخته شده باشد می‌تواند در این مسابقه شرکت داده شود.

سیدحسینی افزود: این مسابقه ع پخش اصلی دارد که بازی‌سازان باتوجه به آن می‌توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «ساپر» درنظر گرفته شده است که اگر بازی‌هایی با موضوعات خاص شرکت کردن در این بخش گنجانده شوند.

بخش‌های اصلی این مسابقه جایزه بزرگ به شرح ذیل است:

آموزش نظری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ماهیت غوطه ورسازی بازی های دیجیتال، کمک می کند تا از ظرفیت این بازی ها برای آموزش علوم و نظری در دوره پیش از مدرسه، مدرسه و دانشگاه استفاده شود. دامنه این آموزش ها از آموزش علوم پایه مثل ریاضی و فیزیک تا آموزش زبانهای خارجی تا مبانی نظری مرتبط با شاخه های مختلف علمی گسترده است.

آموزش مهارتی:

از بازی های دیجیتال می توان برای کسب مهارت های مختلف استفاده نمود. مهارت های فنی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، شفیعی، اجتماعی و ... همگی از این دست هستند. این مهارت ها از آموزش مهارت دفاع نظامی، مدیریت بحران در شرایط جنگ، پلایای طبیعی و ...، انجام مشاغل گوناگون و برقراری ارتباطات میان فردی تا نحوه صحیح خواندن نماز و آموزش مسواک زدن به کودکان را در برمی گیرند.

تبیینات و اتفاق:

از بازی های دیجیتال می توان برای تبلیغات استفاده کرد. اگرچه در اینجا منظور از تبلیغات، درآمدزایی به کمک تبلیغ نیست. بلکه ساخت بازی از ابتدا برای تبلیغ یک موضوع مثل یک برند یا محصول تجاری، یک شخصیت سیاسی، ترویج مذهبی ... است.

اصلاحات اجتماعی و ترویج رفتارهای جامعه پسند:

هر جامعه ای برای رشد، نیاز به الگوی سازی برای بهبود و یا تغییر وضعیت اجتماعی خود دارد. به کمک بازی های دیجیتال می توان در حوزه های گوناگون اجتماعی مانند مسئله محیط زیست، حفاظت از میراث فرهنگی، پهنانش عمومی، مستولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و ... اصلاحات انجام داد.

تئدرستی:

هدف از ساخت برخی بازی های جدی این است که از طریق سرگرمی، ازمشکلاتی مانند چاقی، دیابت، اعتیاد و ... جلوگیری کرده و با اینه رژیم های غذائی صحیح و تعریف های ورزشی روزانه، تئدرستی و تناسب اندام را ترویج دهد و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می شوند.

درمان و توانبخشی:

بازی های دیجیتال ایزولی اثربخش برای درمان و توانبخشی هستند. در حال حاضر پایان پیام ۳۱



نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس تاکید کرد: باید قوهای انتظامی را ملزم کنیم تا اولین بازی های دیجیتال باشند

۱۴۰۰-۰۷-۰۷

نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس گفت: چهت گیری که بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد، این است که شخصیت ها و قهرمانان ملی را موضوع بازی های خودش قرار دهد.

برنامه "گفت و گوی اجتماعی" رادیو گفت و گو با موضوع نظام توزیع بازی های رایانه ای و با حضور دکتر جمشید چمرپور نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی به روی آنلاین رفت.

دکتر جمشید چمرپور با اشاره به ایجاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در چهت ساماندهی، سازماندهی و سیاست گذاری بازی های رایانه ای به ویژه ساخت داخل، بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند سال پیش توسط شورای عالی انقلاب فرهنگی پایه گذاری شد و اساس نامه اش به تصویب رسید و به عنوان واحدی در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار کرده است و تا به حال هم کیفیت و کمیت کارها تا حدود بسیار زیادی قابل قبول بوده است.

وی با تاکید بر نقش بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشته: قرار این است که این بنیاد، یک بنیاد حمایتی باشد مهندسین جوان و با استعدادی را داریم که با حمایت بنیاد از آنها بتوانند خودشان بازی ها را طراحی و به بازار عرضه کنند.

نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس یادآور شد: زمانی که بنیاد تشکیل شد، فقط دو بازی رایانه ای داخلی داشتیم و الان قطعاً بیش از صد بازی در دسترس عموم است و البته این تعداد هم کافی نیست و باید با حمایت هایی که انجام می دهد بازی ها را همگام با آخرين فناوری ها به بازار عرضه کنند.

وی در پاسخ به این سوال که چه سیاست گذاری محتوایی بر روی بازی ها وجود دارد؟ گفت: چهت گیری که بنیاد در این خصوص دارد و البته قابل تکمیل شدن است، این است که شخصیت ها و قهرمانان های ملی و اسلامی را قهرمان بازی های خودش قرار دهد و حوادث غرور آفرینی مثل جنگ و انقلاب را موضوع بازی های خودش قرار دهد.

چمرپور در خصوص وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: بنیاد وظیفه معرفی بازی های مضر و خطرناک را دارد و به اضافه اینکه از ورود آنها جلوگیری شود اما در حوزه بازی ها مثل خیلی از کالاهایی که قاچاق هستند و به وفور در دسترس مردم قرار می گیرند متأسفانه بازی های قاچاق در بازار است و مورد اقبال نوجوانان و جوانان قرار گرفته اند.

وی در خصوص حل این معضل گفت: این مصل را در جاهای مختلف فناوری ها و فضاهای مجازی هم داریم و باید در بستر کلی تری تصمیم گیری و سیاستگذاری شود.

کشف ۷۸ هزار لوح فشرده غیرمجاز بازی

از اینبار دو کارخانه بزرگ ناشر بازی های رایانه ای پیش از ۷۸ هزار لوح فشرده بازی غیرمجاز کشف و به مراجع قضایی تحويل شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این دو کارخانه از عوامل اصلی تولید و توزیع بازی های غیر مجاز در سطح کشور بوده اند که محل فعالیت یکی از آن ها واقع در استان سمنان است. آقای خسرو کرد میهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز اعلام کرد: از یک ابیار ۳۰۸۰۰ عنوان بازی و از دیگری ۴۸۰۰۰ بازی کشف، ضبط و تحويل مراجع قضایی شدند و در حال حاضر نیز پرونده قضایی برای آن ها تشکیل شده است. وی خاطرنشان کرد: مدت زمان زیادی صرف بازرسی این دو مجموعه و در نهایت محل فعالیت های غیرمجاز آن ها مشخص شد و چنین بازرسی هایی باشد پیشتری روی دیگر ناشران نیز ادامه خواهد یافت.

سرمایه گذاری یک میلیارد دلاری گوگل

گوگل به تازگی اعلام کرده است که می خواهد ۱ میلیارد دلار کمک پسر دوستانه به منظور توسعه مهارت های حرفه ای شغلی پیردازی گزارش تسنیم، مدیر اجرایی گوگل «ساندرا پیچای» بر تامه جدید این شرکت به نام «رشد با گوگل» را معرفی کرد که هدف از تهیه آن، ارائه خدمات آموزشی به افرادی است که به دنیال شغل هستند. در این طرح به عنوان مثال، کارمندان داوطلب این شرکت، در مجموع بیش از یک میلیون ساعت از زمان خود را صرف آموزش به سازمان هایی می کنند که مشکلاتی در زمینه استفاده از فناوری دارند. یکی دیگر از بخش هایی که گوگل از این یک میلیارد دلار در آن هزینه می کند، حمایت از مؤسسه های غیر انتفاعی است که قصد به کارگیری سیستم های پادگیری دیجیتال برای داش آموزان را دارند. مشابه این بر تامه در ماه جولای توسط همین شرکت به نام «گوگل برای نیجریه» برای کمک به آفریقاییان در پادگیری مهارت های اینترنت و کامپیوتر به منظور پیشود فرست های شغلی، انجام شد. در این برنامه حدود ۱۰ میلیون آفریقایی و ۱۰۰ هزار توسعه دهنده نرم افزار در کنیا، آفریقای جنوبی و نیجریه این آموزش ها را دریافت کردند. گوگل اظهار داشت که یکی از کمک های اولیه این شرکت، کمک به شرکت Goodwill است که اخیراً ۱۰ میلیون دلار کمک مالی و ۱۰۰۰ نفر داوطلب گوگل برای آموزش را دریافت کرده و قرار است پلتفرم خود را برای کمک به آمریکایی ها در زمینه توسعه مهارت های دیجیتالی آماده کند.

افتتاح نمایشگاه تله کام

هتجدهمین نمایشگاه بین المللی صنایع مخابرات و اطلاع رسانی (ایران تله کام ۲۰۱۷) دو شنبه ۲۴ مهرماه توسط وزیر ارتباطات افتتاح می شود. به گزارش مهر «نمایشگاه ایران تله کام ۲۰۱۷» از ۲۴ تا ۲۷ مهرماه جاری در قضایی بالغ بر ۳۲ هزار مترمربع در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران برگزار می شود. در این نمایشگاه که به عنوان بزرگ ترین رویداد مخابراتی کشور شناخته می شود، ابرآوردها، شرکت های داخلی و خارجی، تولیدکنندگان و صاحبان کسب و کار در حوزه سیستم ها، تجهیزات و سرویس های مخابراتی و ارتباطات، آخرین دستاوردها و توانمندی های خود را معرفی کرده و در معرض نمایش می گذارند. براساس آخرين آمار اعلام شده، نمایشگاه ایران تله کام ۲۰۱۷ با حضور ۲۲۵ شرکت داخلی و ۹۳ شرکت خارجی برگزار خواهد شد که شرکت های خارجی یا نمایندگان آنان از ۱۵ کشور اسلوونی، انگلیس، آلمان، تایوان، چین، روسیه، زاین، سوئیس، فرانسه، فنلاند، قرقیستان، کانادا، لتونی، ترزا و یونان در این نمایشگاه مشارکت دارند. حضور شرکت های متبر خارجی در این نمایشگاه، با هدف انتقال داش فنی و فناوری روز جهان به کشور و ایجاد فرصتی برای ارتقای صنایع مخابراتی ایران تسهیل شده است.

قرار است در این افتتاحیه این نمایشگاه، آقای محمدجواد آذری چهرمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات حضور داشته باشد. همین حال و هم‌زمان با برگزاری نمایشگاه تله کام ۲۰۱۷، پنل های تخصصی این حوزه به پیشنهاد و با حضور وزیر ارتباطات و معاونان وی برگزار می شود در نهضتین پنل تخصصی، بعدازظهر دو شنبه ۲۴ مهرماه، پنل تخصصی اقتصاد دیجیتالی با حضور محمدجواد آذری چهرمی برگزار می شود.

متهمن شدن کره شمالی در حمله سایبری و آنکارای

مشاور امور حقوقی شرکت مایکروسافت اعلام کرده است که در حمله سایبری اخیر موسوم به باج افزار واناکرای، ردیابی هکرهای کره شمالی دیده می شود. به گزارش ایستا، حمله سایبری در سال گذشته به وسیله باج افزار و بدافزار معروفی بنام واناکرای (WannaCry) به کشورها، سازمان ها و شرکت های سایبری حمله کرد و خسارات جبران نایذری را برای آنها بر جای گذاشت.

حمله سایبری باج افزار و بدافزار واناکرای به طور قطعی یکی از مهملک ترین حملاتی است که در سال های اخیر صورت گرفته است. به عنوان مثال، باج افزار مذکور توانست بخش های سلامت و بهداشت و خدمات بیمارستان های انگلستان را برای چندین روز از کار بیندازد و عمل های جراحی بسیاری از شهروندان را مختل کرده باشد. تمهین این حمله از اینها را به تعویق بیندازد. این مسئول امور حقوقی شرکت مایکروسافت (با شناسایی هويت عوامل این حمله، انگشت اتهام را به سوی هکرهای کره شمالی به نشانه رفته است و در واقع این کشور را مسؤول و عامل حمله واناکرای اعلام کرده است.

طبق گزارش های منتشر شده، بد افزار واناکرای حدود ۲۰۰ هزار رایانه و سیستم را در بیش از ۱۵۰ کشور در جهان مورد حمله قرار داده و اطلاعات خصوصی و محرومانه آنها را به سرقت برده با از آنها سوءاستفاده کرده است. پس از حمله بد افزار واناکرای، نیل مهتا (پژوهشگر و محقق حوزه امنیت شرکت گوگل) نیز اظهار کرده است که میان کد مورد استفاده در این بد افزار و ایزار هک گروه لازاروس متعلق به کره شمالی، شباهتی کشف شده است.

جعفریور تاکید کرد: باید قهرمان‌های ملی، نقش اول بازی‌های دیجیتال باشند (۱۴۰۲-۰۷-۲۵)

نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی، گفت: جهت گیری که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دارد، این است که شخصیت‌ها و قهرمانان ملی را موضوع بازی‌های خودش قرار دهد.

به گزارش خبرگزاری خانه ملت، برنامه "گفت و گوی اجتماعی" رادیو گفت و گو با موضوع نظام توزیع بازی‌های رایانه‌ای و با حضور دکتر جمشید جعفریور نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی به روی آتن رفت.

نماینده مردم لارستان، خلچ و گرگان در مجلس شورای اسلامی، با اشاره به ایجاد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در جهت ساماندهی، سازماندهی و سیاست گذاری بازی‌های رایانه‌ای به ویژه ساخت داخل، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای چند سال پیش توسط شورای عالی انقلاب فرهنگی پایه گذاری شد و اساس نامه اتش به تصویب رسید و به عنوان واحدی در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار کرده است و تا به حال هم کیفیت و کمیت کارها تا حدود بسیار زیادی قابل قبول بوده است.

وی با تاکید بر نقش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اظهار داشت: قرار این است که این بنیاد، یک بنیاد حمایتی باشد مهندسین جوان و با استعدادی را داریم که با حمایت بنیاد از آنها بتوانند خودشان بازی‌ها را طراحی و به بازار عرضه کنند.

نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس يادآور شد: زمانی که بنیاد تشکیل شد، فقط دو بازی رایانه‌ای داخلی داشتیم و الان قطعاً بیش از صد بازی در دسترس عموم است و البته این تعداد هم کافی نیست و باید با حمایت هایی که انجام می‌دهد بازی‌ها را همگام با آخرين فناوری ها به بازار عرضه کنند.

این نماینده مردم در مجلس دهم، در پاسخ به این سوال که چه سیاست گذاری محتوازی بر روی بازی‌ها وجود دارد؟ گفت: جهت گیری که بنیاد در این خصوص دارد و البته قابل تکمیل شدن است، این است که شخصیت‌ها و قهرمان‌های ملی و اسلامی را قهرمان بازی‌های خودش قرار دهد و حوادث غرور آفرینی مثل جنگ و انقلاب را موضوع بازی‌های خودش قرار دهد.

جهت گذاری در خصوص وظایف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: بنیاد وظیفه معرفی بازی‌های مضر و خطرناک را دارد و به اضافه اینکه از ورود آنها جلوگیری شود اما در حوزه بازی‌ها ممثل خیلی از کالاهایی که قاجاق هستند و به وفور در دسترس مردم قرار می‌گیرند متأسفانه بازی‌های قاجاق در بازار است و مورد اقبال نوجوانان و جوانان قرار گرفته اند.

به گزارش رادیو گفت و گو، نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی، در خصوص حل این معضل گفت: این معضل را در جاهای مختلف فناوری‌ها و فضاهای مجازی هم داریم و باید در ستر کلی تری تصمیم‌گیری و سیاستگذاری شود.

باشگاه خبرنگاران

از دو عامل اصلی تولید و توزیع بازی‌های غیر مجاز در گشور؛ کشف بیش از ۷۸۰۰۰ بازی رایانه‌ای غیر مجاز از دو تولیدکننده بزرگ

دو کارخانه بزرگ تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای بیش از ۷۸۰۰۰ بازی غیر مجاز در اینبار داشتند.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضایی مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ از اینار دو کارخانه بزرگ تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای بیش از ۷۸۰۰۰ بازی غیر مجاز کشف و به مراجع قضایی تحويل شد.

این دو کارخانه از عوامل اصلی تولید و توزیع بازی‌های غیر مجاز در سطح کشور بوده اند که محل فعالیت یکی از آن‌ها واقع در استان سمنان است. خسرو کردپیهن رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیر مجاز اعلام کرد: از یک اینار ۳۰۸۰۰ عنوان بازی و از دیگری ۴۸۰۰۰ بازی کشف، ضبط و تحويل مراجع قضایی شد و در حال حاضر نیز پرونده قضایی برای آن‌ها تشکیل شده است.

وی خاطرنشان کرد: ددت زمان زیادی صرف بازرسی این دو مجموعه شد تا در نهایت محل فعالیت‌های غیرمجاز آن‌ها مشخص گردید و چنین بازرسی‌هایی باشد بیش تری بر روی دیگر تولیدکننگان نیز ادامه خواهد یافت.

منبع: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

گریمی قدوسی: دولتی با خصوصی بودن بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز مطرح نیست / تشکیل معاونت های اصلی در بنیاد

گروه فناوری اطلاعات: مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به این موضوع که دولتی با خصوصی بودن بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز مطرح نیست، گفت: تا پایان سال تغییر و تحول اساسی در بنیاد را شاهد خواهیم بود.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکانا)، با اشاره به این موضوع که سایت اسراء نظام رده بندی متنی بازی های رایانه ای) به زودی تشکیل خواهد شد گفت: سایت رده بندی متنی بازی های رایانه ای به نوعی والدین را در کنترل فرزندان شان کمک می کند تا در جریان محتوای بازی ها قرار گیرند. در این سایت، قابلیت جستجوی بازی ها قرار داده شده تا والدین عکس ها، فیلم ها و محتوا را مشاهده و در صورت تأیید اجازه بازی آن را به فرزندان شان بدهند. وی افزود: سایت اسراء به نشانی www.asra.org.ir در آینده ای تزدیک رونمایی خواهد شد. این سایت اطمینان خاطری به والدین می دهد تا خانواده ها در حوزه بازی های رایانه ای به سهولت بتوانند کنترل شان کنند. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به تغییر ساختار بنیاد ملی بازی های رایانه ای را اصلاح کنیم، اما تا کنون ۷۰ درصد کار تکمیل شده است. همچنین با معاونت های مختلف های مختلف مذاکره داریم و در نهایت تلاش مان این است تا نتایج تصمیم مان خرد جمیع باشد. وی بیان کرد: تمام جوانب را بررسی کرده ایم تا تصمیم درست را اخذ کنیم. همچنین پنج معاونت اصلی در بنیاد خواهیم داشت که بر اساس اهداف و وظایف مان بوده و یکی از آن معاونت ها در حوزه هدایت و آموزش است؛ آموزش شامل آموزش بازی سازان و مردم می شود که همه اینها در در قالب یک معاونت مجتمع می شود و توجه ویژه ویژه تری به آن خواهد شد. کریمی قدوسی اظهار کرد: هنوز دولتی با خصوصی بودن بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح نشده و حتی شاید بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سابق پالند و تغییری حاصل نشود. این موضوع، تصمیمی فراتر از تصمیم گیری بنیاد است و باید توسط وزارت ارشاد، هیأت امناء، شورای عالی انقلاب فرهنگی و شورای عالی فضای مجازی انجام شود. شاید صلاح‌خواه این باشد که ساختار فعلی بماند. وی یادآور شد: هم اکنون بر ساختارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای تظری داریم و در حال تصمیم گیری هستیم اما هنوز به فرم حقوقی بنیاد نرسیده ایم و قطعاً تا پایان سال تغییر و تحول انجام خواهد شد.

نیشن دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای در ایسنا «راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم»

دیرکل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به اینکه هر کشوری برای فضای مجازی خود مدل سیاست گذاری فرهنگی دارد، به طرح این پروشن پرداخت که «اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا ارائه نمی شود؟» او سپس تصریح کرد: «بنیاد نهاد می دهد که ما در حوزه طراحی مدل سیاستگذاری فرهنگی برای فضای مجازی صحف داریم، ما هنوز یک نظام جامع رسانه ای و فضای مجازی نداریم.»

علی متقیان (مدیر عامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صادق افراسایی (رئیس انجمن سواد رسانه ای ایران و دیرکل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، بهزاد تموریور (رئیس فرهنگسرای رسانه و شبکه های اجتماعی و دیربخش نشست و کارگاه های دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، سمانه ناظریان (عضو هیات مدیره انجمن سواد رسانه ای ایران و دیربخش شورای فرهنگی و اطلاع رسانی دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای) و شفاقی مهاجری (مدیر روابط عمومی دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای) در نشست خبری دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای که در محل خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا) برگزار شد، حضور داشتند.

در بخش تخصص این نشست، محمدصادق افراسایی به بخش های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه نگاری» ویژه نخبگان، استادی و دانشجویان و علاقه مندان به حوزه کارآفرینی است که تجربه موفق و ناموفق سواد رسانه ای هر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور پیگیری می شود و دیر این بخش دکتر لخوان رئیس انجمن علمی مدیریت دانش کشور است. ما همچنین بخش نشست ها و کارگاه های ویژه عموم مردم در این همایش را داریم. بخش ویژه ما در همایش، بازی های رایانه ای است که دیر این سید محمد علی سیدحسینی است. او با اشاره به کار ویژه دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: کار ویژه ما در همایش سواد رسانه ای، فضای مجازی و بازی های رایانه ای است. در واقع در حال حاضر فضای مجازی به زیست یوم زندگی مردم کار ویژه شده است که در آن فعالیت می کنیم. به این جهت شمار این دوره همایش، سواد رسانه ای و فضای مجازی سالیان، این و مفید است. ما در سال گذشته شمار خود را سواد رسانه ای و مسوولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسوولیت پذیری همه اشار جامعه تاکید داشتیم، البته مسوولیت پذیری همچنان در این دوره هم به کشور ما به نتیجه نصی و رسید و باید راهکارهای ایجادی را (ادامه رئیس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلیمانی در کشور ما به نتیجه نصی رسید و باید راهکارهای ایجادی را (ادامه

(ادامه خبر...) انجام دهیم؛ برای مثال کشور چین مدل متفاوتی را تجربه کرده است اما هر کشوری مدل بومی خود را دارد. ایران هم مدل بومی خود را باید پیدا کند. به دلیل اینکه ایران را کشورهایی دیگر جهان متفاوت است و مردم در کشور ما به اختصار نظر، مشارکت، تعیین سروش و اراده قوی تعامل دارند. او ادامه داد؛ برای مثال مردم ما زمانی پوش تحریم خرد خود را در کشور راه اندازی کردن که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پوش دیگری با عنوان تخریبن کفش های خارجی و چنی را داشتیم که در شهر تبریز اجرا شد این کار هم موفق شد و قدرت مردم ما را نشان می دهد در فضای واقعی و فضای دوم (فضای مجازی) مردم با اراده هستند و نمی توانیم سخنه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید بینیم که در ایران چه سخنه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد.

افراسیابی با بیان اینکه راهکار سلیمانی در کشور ما پاسخ نمی دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلترشکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی کنند بنابراین باید راهکاری درستی با سلیقه مردم پیدا کنیم. اینه من دغدغه کسانی که راهکار سلیمانی ایجاد می کنند را من فهمم به دلیل اینکه همه ما دغدغه داریم که فضای مجازی سالم، مفید و ایمن را ایجاد کنیم. خانواده ها نگران هستند که فرزندانشان در فضای مجازی آلوه نشوند و همچنین مسوولان نگرانند.

دیگر کل دومین همایش بین المللی سعاد رسانه ای ادامه داد؛ مهمترین راهکارهای ایجادی در کشور، آموزش است. کاستلر در کتاب «قدرت ارتباطات» بیان می کند که در حوزه جامعه شبکه ای، آموزش مهم است یعنی وظیفه ای که دولت ها می توانند در حوزه جامعه شبکه ای داشته باشند، آموزش است. اینترنت در فضایی مانند آمریکا متولد شد که در همین فضا اندیشه‌مندان غربی معتقدند که باید بحث آموزش را در این حوزه پیگیری کنیم؛ بنابراین مهمترین راهکار در فضای مجازی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای، بحث آموزش است. ما حتی در حوزه فنی می توانیم اقدامات خوبی انجام دهیم، ما بحث شبکه ملی اطلاعات را داریم که می تواند راهکاری موثر برای کاهش آسیب ها باشد.

او با بیان اینکه آموزش یک رکن فرهنگی و اجتماعی در کشور است تا مردم بدانند چگونه از فضای مجازی استفاده کنند، اضافه کرد: آیا در سایر حوزه های فنی، فناوری، قانون گذاری و ... با آموزش می توان نیازها را رفع کرد؟ آیا سعاد رسانه ای می تواند تمام دردهای جامعه را درمان کند؟ پاسخ ما خیر است. ما به سیاست گذاری منسجم برای این حوزه نیاز داریم. مجلس، دستگاه های قانون گذاری و شورای عالی فضای مجازی باید به قانون گذاری منسجم دست پیدا کنند. هر کشوری مدل سیاست گذاری فرهنگی برای فضای مجازی خود را دارد. اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا لاره نمی شود؟ پس این مساله نشان می دهد که ما در این حوزه یک نظام جامع رسانه ای و فضای مجازی تداریم. هر کشوری برای خودش الگو و مدل سیاست گذاری فرهنگی خودش را دارد، اما در کشور ما این مدل وجود ندارد.

افراسیابی ادامه داد؛ اگر به سیاست گذاری کلان فرهنگی برسیم قطعاً بحث افزایش سعاد رسانه ای و فضای مجازی یکی از مهمترین اقدامات ماست و حوزه آموزش را پوشش می دهد. کاستلر بیان می کند کاری که حکومت ها و دولت ها در فضای مجازی باید انجام دهند، آموزش است. نقطه مشترک میان تمام گروه ها و طبقه های مختلف کشور، حوزه آموزش است. آموزش می تواند نقطه وحدتی در کشور ایجاد کند که ما باید روی آن سرمایه گذاری کنیم.

او با اشاره به فیلترینگ در کشور ایران گفت: فیلترینگ ایرادهای زیادی دارد؛ برای مثال اگر سایت فیلتر شود کسی که از دامنه خارجی آن سایت بهره می برد می تواند با فیلترشکن کارهایی وارد شود و کسی که از دامنه ها و هاست های داخلی (۱۲) استفاده می کند، دچار ضرر می شود. ما حتی باید راهکاری پیدا کنیم که فیلتر عادلانه باشد. در همه کشورها فیلترینگ وجود دارد اما این تایید قابل دور زدن نیست. اگر سایتی برای منافع ملی مضر است هیچ کس نیاید به آن دسترسی پیدا کند. دیگر کل دومین همایش بین المللی سعاد رسانه ای با اشاره به همکاری تهدادها و سازمان های کشور در حوزه سعاد رسانه ای اضافه کرد: در حوزه سیاستگذاری فرهنگی، آموزش و پرورش کارهایی باید انجام دهد و نقدهایی به کتاب سعاد رسانه ای (قطعه دهم متوسطه) وارد است و نکات مثبتی هم دارد برای مثال در گذشته متفقون سعاد رسانه ای در خانواده ها نهاده های این تدبیر اهمیت دارد. همچنین صداوسیما برنامه زیزی در حوزه سعاد رسانه ای را در دستور کار قرار داده است که بعضی شبکه های مانند دو سیما بی طرفانه تر و کارشناسانه تر به موضوع سعاد رسانه ای پرداختند اما شبکه های دیگر خیلی موفق شدند و ما اعلام کردیم که حاضریم به آن ها مشاوره دهیم تا بهتر کار خود را انجام دهند. در میان شبکه های رادیویی؛ رادیو جوان، ایران، سلامت، فرهنگ و گفت و گو به امر سعاد رسانه ای توجه ویژه و کارشناسی داشتند اما یقینه توانستند در این حوزه فعالیت خوبی داشته باشند و باید در دستور کارشان قرار بگیرد.

او ادامه داد؛ وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ترجیح داد به جای اینکه خودش حرکتی را به تهابی انجام بدهد محور فعالیت هایی قرار بگیرد که در حال انجام است؛ بنابراین دومین همایش سعاد رسانه ای با همکاری و حضور سایر دستگاه ها مانند آموزش و پرورش، سازمان فرهنگی هنری شهرداری، خانه شهریاران جوان، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت فناوری و اطلاعات و صداوسیما انجام شد. ما در همایش دوم سعاد رسانه ای می خواهیم کتاب سعاد رسانه ای را تقویت و از لحاظ علمی تقد و بررسی کنیم، همان طور که در همایش اول این کار را انجام دادیم، ما امسال با همکاری دانشگاه جامع علمی و کاربردی و فرهنگسرای رسانه رشته دانشگاهی تک پوelman در دانشگاه جامع علمی و کاربردی با عنوان تربیت مردمی سعاد رسانه ای و مهارت های سعاد رسانه ای برای کمک به آموزش و پرورش ایجاد کردیم.

افراسیابی با اشاره به محورهای دومین همایش سعاد رسانه ای بیان کرد: محور اول؛ سعاد اطلاعاتی و تربیت خانوادگی است که نقش خانواده در افزایش توانمندی استفاده موثر از اطلاعات را آوردیم تا بیان کنیم خانواده ها باید چه کاری انجام دهند تا در افزایش توانمندی استفاده از اطلاعات ایفای نقش داشته باشند. ما علاوه بر این در محور اول، موضوع سعاد رسانه ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را داریم تا بفهمیم باعث چه نوع شکاف نسلی شده و چه باید کرد و سعاد رسانه ای چه تقسی در این راستا دارد. همچنین رویکرد دهای تربیتی به سعاد رسانه ای در فضای مجازی - نقش سرگرم آموزی (Edutainment) و سود باری های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی بینه تمامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سعاد رسانه ای، وظایف و تمهدات خانواده - مستولیت اجتماعی والدین در نهادینه مازی سعاد رسانه ای - ضرورت توجه خانواده ها به نشان دار بودن فضای مجازی (شامد) و رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن زیر مجموعه محور اول هستند. همچنین راهکارهای ایفای نقش اولیه و مربیان در استفاده بینه از فضای مجازی مورد دیگری است که ما سعی کردیم به آموزش و پرورش کمک کنیم.

او درباره محور دوم این همایش بیان کرد؛ سعاد رسانه ای، سعاد اطلاعاتی و سبک زندگی است و ایرادی که همایش اول داشت این بود که به موضوع سعاد اطلاعاتی توجه نشده بود. همچنین کتاب سعاد رسانه ای هم این ایراد را دارد. ما باید یک عقب ماندگی چندین ساله را در این حوزه جبران کنیم (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) چون امروز باید سواد اطلاعاتی، دیجیتالی و رسانه ای را لحاظ کنیم و سواد رسانه ای همه این موارد را پوشش نمی دهد. این سه حوزه متفاوتند و باید متفاوت بررسی شوند. یکی از زیر مجموعه های این محور سواد رسانه ای، رویکرد تقاضانه به اطلاعات و زندگی سالم است که باید به مردم آموزش دهیم اطلاعاتی که به دستشان می رسد را تحلیل و پردازش کنند. گوگل یک موتور جستجوی عمومی است که معلمان، دانش آموزان، استادی و مردم از آن استفاده می کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالار و دیگر صایت های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می دهد در حوزه سواد رسانه ای مشکل داریم؛ تأثیر این باید نگاه تقاضانه به اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسایی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشموده: سواد رسانه ای، خانواده و اوقات فراغت - سواد رسانه ای، خانواده و جامعه پذیر کردن فرزندان - والدین و انتشار تصاویر کودکان در شبکه های اجتماعی؛ تعاب و تدوین میارها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن - سواد رسانه ای و هویت در فضای مجازی.

دیگر کل دومن همایش بین المللی سواد رسانه ای به محور سوم این همایش اشاره کرد و گفت: محور سوم «مدیریت مصرف رسانه ای و اطلاعاتی در فضای مجازی» است که زیرمجموعه های آن شامل رژیم مصرف رسانه ای و توانایی جستجوی هدفمند اطلاعات در خانواده - سواد رسانه ای خانواده و تاثیر آن بر مدیریت مصرف رسانه ای فرزندان - نقش تقلاتی خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان - نقش هدایت خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان - مقایسه تطبیقی کشورهای توسعه یافته درخصوص چگونگی نظارت خانواده در فضای مجازی - سواد رسانه ای و بنافرارها است.

او با اشاره به محور چهارم همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: آموزش، سواد رسانه ای و سواد اطلاعاتی محور چهارم است که زیر مجموعه آن - بررسی شیوه های آموزش ۱۶ ممnonیت تولید و انتشار محتوا دیجیتال در فضای مجازی است که تکمیل کننده کار وزارت فرهنگ و ارشاد است و اگر انتشار پیدا کند جرم است. باید جرایم را آموزش دهیم تا افراد ناخواسته جرائم رایانه ای را مرتكب نشوند.

افراسایی ادامه داد: زیر مجموعه دیگر این محور آموزش مهارت های سواد رسانه ای در فضای مجازی برای بزرگسالان و نقد و بررسی کتاب تفکر و سواد رسانه ای پایه دهم متوسطه است که این کتاب باید در آموزش و پرورش اصلاح شود ایرادی که به کتاب وارد است این است که از استادی که در حوزه روابط مردمی دارند، استفاده نمی شود و باید این مشکل حل شود. چرا ما از استادی سرشناس استفاده نکنیم؟ یعنی هدایت داریم یک دیپرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این استادی بیانند تا کتاب را اصلاح کنیم و آموزش و پرورش هم اعلام آمادگی اولیه کرده است.

او اضافه کرد: سیاستگذاری در زمینه آموزش سواد رسانه ای زیر مجموعه دیگری است. باید بدانیم کشورهای دیگر چگونه سواد رسانه ای را به خانواده ها نشان داده اند و این امر را بررسی کنیم.

ریس انجمن سواد رسانه ای با بیان اینکه محور پنجم «اخلاق و سواد رسانه ای» است، گفت: ضرورت توجه به اخلاق حرفة ای در سیاست گذاری ها و تصمیم سازی های حوزه سواد رسانه ای امروز چالش اصلی ما در حوزه تولید محتوا و فضای مجازی است. کمال ها حاضرند هر مطلبی را منتشر کنند تا مخاطب جذب کنند. همچنین سواد رسانه ای در آموزه های دینی بحث دیگری است. ادیان شامل دین اسلام و ادیان توحیدی است و ما باید از تجربه های مایر ادیان استفاده کنیم تا بدانیم چه کاری برای سواد رسانه ای انجام داده اند.

او ادامه داد: ما امسال از سه ماه قبل جلسات متعددی را برگزار کردیم تا بتوانیم برای فرداخوان همایش به یک نتیجه مطلوب برسیم. در کنار فرداخوان، ما در برنامه کاری خود عصرانه های سواد رسانه ای را داریم که روزهای چهارشنبه ساعت ۴ تا ۶ بعدازظهر در فرهنگسرای سواد رسانه ای برگزار می شود. ما تشکیت های تجربه نگاری را نیز در دستور کار خود داریم.

بهزاد تیمورپور، ریس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور هاست که کشور انگلیس پیش رو آن بود ما در ترجمه سواد رسانه ای مشکل داریم به این معنی که سواد رسانه ای را مطرح می کنیم اما اطلاعات دقیقی ممکن است از آن تکثیر و این تگرائی ماست. همچنین گاهی تبلیغات را با اطلاع رسانی اشتباه می گیریم و در حوزه سواد رسانه ای این مشکل را داریم. او ادامه داد: ما فهمیدیم بخشی از گیرمها (بازی کنندگان) بر اساس آمار مرکز رسانه ای دیجیتال دختران دیراستانی هستند. ما نگران این مساله هستیم که این دختران پنج سال بعد باید وارد خانواده و نقش مادری شوند این امر دغدغه ملی است و آینده کشور را درگیر می کند. ما باید نسبت به این مسائل حساس باشیم. رسانه ها می توانند در جریان مطالبه گزی موثر و فعال باشند.

دیگر نشست ها و کارگاه های دومن همایش ملی سواد رسانه ای با بیان اینکه بازی های خوب، کم تولید می شوند، گفت: در حوزه های مدیریتی بازی های رایانه ای، اولویت بندی وجود تاریز یا ضعیف است. دوستان در یک ماموریت قدم برمی دارند که اگر استادی داشتگاه وارد بررسی این ماموریت شوند ۵۰ درصد اتحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد بتوانند اتحراف مأموریت را کم کنند. مسؤولانی که در این امور هستند می توانند محتوا جلسات را گوش دهند و با بودجه ای که در اختیار دارند بازی خوب تولید کنند. متأسفانه در دوره برخی مدیران گفته می شود که قلان بازی باید در دوره من رونمایی شود. به همین دلیل زمان ساخت این بازی ها کم می شود و گفت آن کاهش پیدا می کند.

تیمورپور با اشاره به خطر بازی های آن لاین گفت: شاید میلیون ها دلار از کشور ما به خاطر بازی های آن لاین خارج می شود در واقع یک پولشویی و جریان مالی اتفاق می افتد اما حساسیتی بر روی آن نیست. تولید محتوا نیز در کشور ما کمتر از ۱۰ درصد در فضای مجازی اتفاق می افتد. نکته ای که اهمیت دارد این است که تولید محتوا باید سالم، ارزان و به هنگام باشد. فرهنگسرای رسانه توائمه است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرای اینفوگرافی، موسن گرافی، فیلم، اینیشن و ... داشته ایم که مخاطبان نیز از آن استقبال کرند. اما با این حال تولیدات ما در این زمینه کم است و امیدوارم که در آینده نزدیک بهتر فعالیت کنیم.

او گفت: ۲۰ درصد فرهنگسرایها در حوزه آموزش سواد رسانه ای کار می کنند و این امر از طرف سازمان فرهنگی و هنری شهرداری تهران مطالبه می شود. محمد صادق افراسایی ادامه داد: میزان رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) مهیج است. آموزش و پرورش در کتاب سواد رسانه ای، صداوسیما و خبرگزاری ها باید بحث رتبه بندی را به مردم اطلاع بدهند زیرا بسیاری از مردم این رتبه بندی ها را نمی شناسند. برخی از بازی هایی که در کشور ما موجود است مفایر با سبک ایرانی و اسلامی خوبی دارند. این بازی ها یا مناسب نیستند یا رژیم مصرف آن ها رعایت نشده، یعنی رده سنی مناسبی آن ها را استفاده نمی کنند. بحث رتبه بندی اگر خوب بیان نشود خطرناک است و در آینده با افرادی رویه رو خواهیم شد که از لحاظ شخصیتی دچار مشکل آندازند. تأثیرگذارترین (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) رسانه در کوتاه‌ترین زمان، بازی های رایانه ای است. ۷۰ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازار ایران ۳۰ درصد نامناسب را درآورد و ۹۰ درصد از این بازی ها با قایق‌پردازی وارد کشور می شوند.

او با اشاره به نقش خاتواده ها در استفاده درست از بازی های رایانه ای گفت: خاتواده ها سواد پایه‌ی در بازی های رایانه ای دارند. اگر خاتواده ها اسرا را می شناختند هر بازی را برای فرزندگان داخلی بازی های رایانه ای بیان کرد: برعکس از تولیدکنندگان داخلی در حال ورشکستگی هستند زیرا سواد رسانه ای و ارتباطی افراسیابی با اثارة به تولیدکنندگان داخلی بازی های رایانه ای بیان کرد: برعکس از تولیدکنندگان داخلی در حال ورشکستگی هستند. متأسفانه سیاستگذاران و قانون پاییز دارند. ما در کشور بازی خوب و مهم هم داریم اما به دلیل نبود پرورشیگری و اطلاع رسانی آن ها نمی توانند خود را تبلیغ کنند. متأسفانه سیاستگذاران و قانون گذاران، دستگاه ها و تهدادها، سواد رسانه ای پاییز دارند و به این امر اهمیت نمی دهند. ما باید در مجلس و شورای عالی فضای مجازی و تهدادهای قانون گذار به این امر توجه کنیم. بازی های رایانه ای در کشورهای خارجی فروخته نمی شود مگر اینکه آن ها کارت ملی خود را از این بدنه داشته باشند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضای هیأت امنی آن، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزارت علوم، صداوسیما، سازمان تبلیفات، شورای اطلاع رسانی دولت است اما این نهادها این بنیاد را به هال خود رها کرده اند و فقط وزارت ارشاد در این بنیاد بار دستگاه های دیگر را به دوش می کشد.

دیگر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای در پایان گفته حوزه های مضر در این راستا ترویج پیدا کرده اند و حوزه های خوب منقول مانده اند. ما نیازمند یک حرکت جهادی هستیم. ما فرهنگسرای رسانه و شبکه اجتماعی را کنار خود داریم و با خبرگزاری دانشجویان ایران نیز یک سال است که همکاری داریم. این خبرگزاری در جریان همایش اول نشان داد که متفاوت از اغلب رسانه ها عمل می کند این خبرگزاری از طرفی خوب خبرنگاران پرخوردار است که سواد رسانه ای بالایی دارند و به مطالبی که توشه می شود، دقت می کنند. همچنین در این راستا سازمان صداوسیما، وزارت فرهنگ و اطلاعات کارهای خوبی را تشکیل داده اند. همچنین دولت پاژدهم و دوازدهم فراغتی عمل کرد و نخبگان را شناسایی کرد و توجه نکرد که این نخبه چه گزایش سیاسی دارد و ما اعتنای را در این دو دولت دیدیم. امیدواریم که شهردار جدید آقای تحققی نیز این گونه عمل کند و دوازدهم دوستی را انتقال داده باشد و بتواند از افراد مختلف اصول گرا و اصلاح طلب استفاده کند. نباید مسائل سیاسی به تخصص گرایی ترجیح داده شود لازمه کار ما توجه به تخصص گرایی فارغ از رویکرد سیاسی و جنایی است. ما در انجمن سواد رسانه ای عملکرد صداوسیما، شهرداری و آموزش و پرورش را رصد می کنیم و تا به امروز سه کارگروه با صداوسیما، آموزش و پرورش و سازمان فرهنگی هنری شهرداری و خانه شهریاران جوان داشته ایم. از زیانی ما از فرهنگسرای رسانه خوب بوده است و این فرهنگسرا از گروه های مختلف سیاسی استفاده کرده است.

به گزارش ایستاده در جریان این نشست همچنین تفاهم نامه ای میان پیژاد تیموریور (رئیس فرهنگسرای رسانه) و محمد صادق افراسیابی (رئیس انجمن سواد رسانه ای) با هدف تعامل بیشتر میان فرهنگسرای رسانه و انجمن سواد رسانه ای با محوریت فضای مجازی و بازی های رایانه ای امضا شد.
انتهای پیام



«راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم» (۱۴۰۲-۰۵-۰۷)

اقتصاد ایران: دیگر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به اینکه هر کشور برای فضای مجازی خود مدل سیاست گذاری فرهنگی دارد به طرح این پرسش پرداخت که «اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا ارائه نمی شود؟» او سپس تصريح کرد: «این مساله نشان می دهد که ما در حوزه طراحی مدل سیاستگذاری فرهنگی برای فضای مجازی ضعف داریم. ما هنوز یک نظام جامع رسانه ای و فضای مجازی تداریم.»

علی متنبیان (مدیر عامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صادق افراسیابی (رئیس انجمن سواد رسانه ای ایران) و دیگر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای، پیژاد تیموریور (رئیس فرهنگسرای رسانه و شبکه های اجتماعی و کارگاه های دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، سمانه ناظریان (عضو هیات مدیره انجمن سواد رسانه ای ایران و دیگر شورای فرهنگی و اطلاع رسانی دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای) و شقایق مهاجری (مدیر روابط عمومی دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای) در نشست خبری دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای که در محل خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا) برگزار شد، حضور داشتند.

در پخش نخست این نشست، محمد صادق افراسیابی به پخش های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: پخش «تجربه نگاری» و پیزه نخبگان، اساتید و دانشجویان و علاقه مندان به حوزه کارآفرینی است که تجربه موفق و ناموفق سواد رسانه ای هر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور پیشگیری می شود و دیگر این پخش دکتر لخوان رئیس انجمن علمی مدیریت دانش کشور است. ما همچنین پخش نشست ها و کارگاه های پیزه عموم مردم در این همایش را داریم. پخش پیزه ما در همایش، بازی های رایانه ای است که دیگر آن سید محمد علی سیدحسینی است.

او با اشاره به کار پیزه دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: کار پیزه ما در همایش سواد رسانه ای، فضای مجازی و بازی های رایانه ای است. در واقع در حال حاضر فضای مجازی به زیست یوم دور زندگی مردم تبدیل شده است که در آن فعالیت می کنیم. به این جهت شمار این دوره همایش، سواد رسانه ای و فضای مجازی سالم، این و مفید است. ما در سال گذشته شمار خود را سواد رسانه ای و مسوولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسوولیت پذیری همه اشاره جامعه تأکید داشتیم. البته مسوولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در فضای مجازی مسوولیت پذیری باشیم.

رئیس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلیمانی در کشور ما به توجه نمی رسد و باید راهکارهای ایجادی را انجام دهیم؛ برای مثال گشود چین مدل متفاوت را تجربه کرده است اما هر کشوری مدل بومی خاص خود را دارد. ایران هم مدل بومی خود را باید پیدا کند. به دلیل اینکه ایران با کشورهای دیگر جهان متفاوت است و مردم در کشور ما به اظهار نظر، مشارکت، تعیین سرنوشت و اراده قوی تعاون دارند (ادامه دارد...).

(ادامه خبر...) لو ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پوش تحريم خرید خودرو را در کشور راه اندازی کردند که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پوش دیگری با عنوان نخریدن کفش های خارجی و چنی را داشتیم که در شهر تبریز اجرا شد. این کار هم موفق شد و قدرت مردم ما را نشان می دهد. در فضای اقتصادی و فضای دوم (فضای مجازی) مردم با اراده هستند و نمی توانیم نسخه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید بیانیم که در ایران چه نسخه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد.

افراسیابی با بیان اینکه راهکار سلیمانی در کشور ما پاسخ نمی دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلترشکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی کنند. بنابراین باید راهکاری درستی با سلیمه مردم بپدا کنیم. البته من دغدغه کسانی که راهکار سلیمانی ایجاد می کنند را من فهمم به دلیل اینکه همه ما دغدغه داریم که فضای مجازی سالم، مفید و ایمن را ایجاد کنیم. خانواده ها نگران هستند که فرزندانشان در فضای مجازی آلووه نشوند و همچنین مسوولان نگرانند.

دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای ادامه داد: مهمترین راهکارهای ایجادی در کشور، آموزش است. کاستلر در کتاب «قدرت ارتباطات» بیان می کند که در حوزه جامعه شبکه ای، آموزش مهم است یعنی وظیفه ای که دولت ها می توانند در حوزه جامعه شبکه ای داشته باشند، آموزش است. اینترنت در فضایی مانند آمریکا متولد شد که در همین فضا اندیشمندان غربی معتقدند که باید بحث آموزش را در این حوزه پیگیری کنیم؛ بنابراین مهمترین راهکار در فضای مجازی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای، بحث آموزش است. ما حتی در حوزه فنی می توانیم اقدامات خوبی انجام دهیم، ما بحث شبکه ملی اطلاعات را داریم که می تواند راهکاری موثر برای کاهش آسیب ها باشد.

او با بیان اینکه آموزش یک رکن فرهنگی و اجتماعی در کشور است تا مردم بدانند چگونه از فضای مجازی استفاده کنند، اضافه کرد: آیا در سایر حوزه های فنی، فناوری، قانون گذاری و ... با آموزش می توان نیازها را رفع کرد؟ آیا سواد رسانه ای می تواند تمام دردهای جامعه را درمان کند؟ پاسخ ما خیر است. ما به سیاست گذاری منسجم برای این حوزه نیاز داریم. مجلس، دستگاه های قانون گذاری و شورای عالی فضای مجازی باید به قانون گذاری منسجمی دست پیدا کنند. هر کشوری مدل سیاست گذاری فرهنگی برای فضای مجازی خود را دارد. اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا لزانه نمی شود؟ پس این مساله نشان می دهد که ما در این حوزه ضعف داریم. ما هنوز یک نظام جامع رسانه ای و فضای مجازی تداریم، هر کشوری برای خودش الگو و مدل سیاست گذاری فرهنگی خودش را دارد، اما در کشور ما این مدل وجود ندارد.

افراسیابی ادامه داد: اگر به سیاست گذاری کلان فرهنگی پرسیم فقط بحث افزایش سواد رسانه ای و فضای مجازی یکی از مهمترین اقدامات ماست و حوزه آموزش را پوشش می دهد. کاستلر بیان می کند کاری که حکومت ها و دولت ها در فضای مجازی باید انجام دهند، آموزش است. نقطه مشترک میان تمام گروه ها و طبقه های مختلف کشور، حوزه آموزش است. آموزش می تواند نقطه وحدتی در کشور ایجاد کند که ما باید روی آن سرمایه گذاری کنیم.

او با اشاره به فیلترینگ در کشور ایران گفت: فیلترینگ ایرادهای زیادی دارد؛ برای مثال اگر سایت فیلتر شود کسی که از دامنه خارجی آن سایت بهره می برد می تواند با فیلترشکن وارد شود و کسی که از دامنه ها و هاست های داخلی (۱۴۲) استفاده می کند، دچار ضرر می شود. ما حتی باید راهکاری پیدا کنیم که فیلتر عادلانه باشد. در همه کشورها فیلترینگ وجود دارد اما تایید قابل دور زدن باشد. اگر سایتی برای منافع ملی مضر است هیچ کس تایید به آن دسترسی پیدا کند. دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به همکاری تهادها و سازمان های کشور در حوزه سواد رسانه ای اضافه کرد: در حوزه سیاستگذاری فرهنگی، آموزش و پرورش کارهایی باید انجام دهد و نقدهایی به کتاب سواد رسانه ای (مقطع دهم متوسطه) وارد است و نکات مثبتی هم دارد برای مثال در گذشته مفهوم سواد رسانه ای در خانواده ها مهتم بود اما امروز اهمیت دارد. همچنین صداوسیما برنامه ریزی در حوزه سواد رسانه ای را در دستور کار قرار داده است که بعضی شبکه های مانند دو سیما بی طرفانه تر و کارشناسانه تر به موضوع سواد رسانه ای اشاره کرد: در این حوزه سیاستگذاری که حاضریم به آن ها مشاوره دهیم تا بهتر کار خود را انجام دهند. در میان شبکه های رادیویی: رادیو جوان، ایران، سلامت، فرهنگ و گفت و گو به امر سواد رسانه ای توجه ویژه و کارشناسی داشتند اما یقینه توانستند در این حوزه فعالیت خوبی داشته باشند و باید در دستور کارشان قرار بگیرد.

او ادامه داد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ترجیح داد به جای اینکه خودش حرکتی را به تهابی انجام بدهد محور فعالیت هایی قرار بگیرد که در حال انجام است: بنابراین دومین همایش سواد رسانه ای با همکاری و حضور سایر دستگاه های مانند آموزش و پرورش، سازمان فرهنگی هنری شهرداری، خانه شهریاران جوان، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت فناوری و اطلاعات و صداوسیما انجام شد ما در همایش دوم سواد رسانه ای می خواهیم کتاب سواد رسانه ای را تقویت و از لحاظ علمی نقد و بررسی کنیم، همان طور که در همایش اول این کار را انجام دادیم، ما امسال با همکاری دانشگاه جامع علمی و کاربردی و فرهنگسرای رسانه رئیسه دانشگاهی تک پودمان در دانشگاه جامع علمی و کاربردی با عنوان تربیت هری سواد رسانه ای و مهارت های سواد رسانه ای برای کمک به آموزش و پرورش ایجاد کردیم.

افراسیابی با اشاره به محورهای دومین همایش سواد رسانه ای بیان کرد: محور اول: سواد اطلاعاتی و تربیت خانوادگی است که نقش خانواده در افزایش توانمندی استفاده موتور از اطلاعات را آورده است. توانمندی استفاده از اطلاعات ایفای نقش داشته باشد. ما علاوه بر این در محور اول، موضوع سواد رسانه ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را داریم تا یقه همیم باعث چه نوع شکاف نسلی شده و چه باید کرد و سواد رسانه ای چه نقشی در این راستا دارد. همچنین رویکردهای تربیتی به سواد رسانه ای در فضای مجازی - نقش سرگرم آموزی (*Eduainment*) و سواد بازی های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی پیوسته تماطل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه ای، وظایف و تمہدات خانواده - مستولیت اجتماعی والدین در نهادینه مجازی سواد رسانه ای - ضرورت توجه خانواده ها به تشان دار بودن فضای مجازی (شامد) و رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن زیر مجموعه محور اول هستند. همچنین راهکارهای ایفای نقش اولیاء و مریبان در استفاده پیوسته از فضای مجازی مورد دیگری است که ما سعی کردیم به آموزش و پرورش کمک کنیم.

او درباره محور دوم این همایش بیان کرد: سواد اطلاعاتی و سبک زندگی است و ایرادی که همایش اول داشت این بود که به موضوع سواد اطلاعاتی توجه نشده بود. همچنین کتاب سواد رسانه ای هم این ایراد را دارد. ما باید یک عقب ماندگی چندین ساله را در این حوزه جبران کنیم چون امروز باید سواد اطلاعاتی، دیجیتالی و رسانه ای را لحاظ کنیم و سواد رسانه ای را موارد را پوشش نمی دهد. این سه حوزه متفاوتند و باید متفاوت بررسی شوند. یکی از زیر مجموعه های این محور سواد رسانه ای، رویکرد نقادانه به اطلاعات و زندگی سالم است که باید به مردم آموزش دهیم اطلاعاتی که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به دستشان می رسد را تحلیل و پردازش کنند. گوگل یک موتور جستجوی عمومی است که معلمان، دانش آموزان، اساتید و مردم از آن استفاده می کنند در حالی که برای حوزه شخصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالار و دیگر سایت های شخصی استفاده کنند. این امر نشان می دهد در حوزه سواد رسانه ای مشکل داریم؛ بنابراین باید نگاه نقادانه به اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسایی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشمرد سواد رسانه ای، خاتواده و لوقات فراخست - سواد رسانه ای، خاتواده و جامعه پذیر کردن فرزندان - والدین و انتشار تصاویر کودکان در شبکه های اجتماعی؛ تعابات و تدوین معيارها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن - سواد رسانه ای و هویت در فضای مجازی

دیگر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای به محور سوم این همایش اشاره کرد و گفت: محور سوم «مدیریت مصرف رسانه ای و اطلاعاتی در فضای مجازی» است که زیرمجموعه های آن شامل رژیم مصرف رسانه ای و توانایی جستجوی هدفمند اطلاعات در خاتواده - سواد رسانه ای خاتواده و تائیز آن بر مدیریت مصرف رسانه ای فرزندان - نقش ناظری خاتواده در مصرف رسانه ای فرزندان - نقش هدایت خاتواده در مصرف رسانه ای فرزندان - مقایسه تطبیقی کشورهای توسعه یافته درخصوص چگونگی نظارت خاتواده در فضای مجازی - سواد رسانه ای و بنازارها است.

او با اشاره به محور چهارم همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: آموزش، سواد رسانه ای و سواد اطلاعاتی محور چهارم است که زیر مجموعه آن - بررسی شیوه های آموزش ۶۰ ممنوعیت تولید و انتشار محتوا در فضای مجازی است که تکمیل کننده کار وزارت فرهنگ و ارشاد است و اگر انتشار پیدا کند جرم است. باید جرایم را آموزش دهیم تا الفراد ناخواسته جرائم رایانه ای را مرتکب نشوند.

افراسایی ادامه داد: زیر مجموعه دیگر این محور آموزش مهارت های سواد رسانه ای در فضای مجازی برای بزرگسالان و نقد و بررسی کتاب تفکر و سواد رسانه ای پایه دهم متوسطه است که این کتاب باید در آموزش و پرورش اصلاح شود. ایرادی که به کتاب وارد است این است که در حوزه ارتباطات مرجحیت دارند، استفاده نمی شود و باید این مشکل حل شود. چرا ما از اساتید سرشناس استفاده نکنیم؟ پیشنهاد دادیم یک دیوارخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این اساتید بیانیت کتاب را اصلاح کنیم و آموزش و پرورش هم اعلام آمادگی اولیه کرده است.

او اضافه کرد: سیاستگذاری در زمینه آموزش سواد رسانه ای زیرمجموعه دیگری است. باید بدانیم کشورهای دیگر چگونه سواد رسانه ای را به خاتواده ها نشان داده اند و این امر را بررسی کنیم.

ریس انجمن سواد رسانه ای با بیان اینکه محور پنجم «اخلاق و سواد رسانه ای» است، گفت: ضرورت توجه به اخلاق حرفة ای در سیاست گذاری ها و تسمیم سازی های حوزه سواد رسانه ای آموزش چالش اصلی ما در حوزه تولید محتوا و فضای مجازی است. کمال ها حاضرند هر مطلبی را منتشر کنند تا مخاطب جذب کنند. همچنین سواد رسانه ای در آموزه های دینی بحث دیگری است. ادیان شامل دین اسلام و ادیان توحیدی است و ما باید از تجربه های سایر ادیان استفاده کنیم تا بدانیم چه کاری برای سواد رسانه ای انجام داده اند.

او ادامه داد: ما امسال از سه ماه قبل جلسات متمددی را برگزار کردیم تا بتوانیم برای فراخوان همایش به یک نتیجه مطلوب برسیم در کتاب فراخوان، ما در برنامه کاری خود عصرانه های سواد رسانه ای را داریم که روزهای چهارشنبه ساعت ۴ تا ۶ بعدازظهر در فرهنگسرای سواد رسانه ای برگزار می شود. ما نشست های تجربه نگاری را نیز در دستور کار خود داریم.

پهزاد تیموریور، ریس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور ماست که کشور انگلیس پیش رو آن بود ما در ترجمه سواد رسانه ای مشکل داریم به این معنی که سواد رسانه ای را مطرح می کنیم اما اطلاعات دقیقی ممکن است ازانه تکین و این نگرانی ماست. همچنین گاهی تبلیغات را با اطلاع رسانی اشتباہ می کنیم و در حوزه سواد رسانه ای این مشکل را داریم.

او ادامه داد: ما فهمیدیم بخشی از گیمزها (بازی کننده ها) بر اساس آمار مرکز رسانه های دیجیتال دختران دیرستاني هستند. ما نگران این مساله هستیم که این دختران پنج سال بعد باید وارد خاتواده و نقش مادری شوند. این امر دغدغه ملی است و اینده کشور را درگیر می کند. ما باید تسبیب به این مسائل حساس باشیم. رسانه ها می توانند در جریان مطالبه گزی موتور و فعال باشند.

دیگر نشست ها و کارگاه های دومین همایش ملی سواد رسانه ای با بیان اینکه بازی های خوب، کم تولید می شوند، گفت: در حوزه های مدیریتی بازی های رایانه ای، اولویت پندی وجود تدارد یا ضعیف است. دوستان در یک ماموریت قدم برمی دارند که اگر اساتید دانشگاه وارد بررسی این ماموریت شوند ۵۰ درصد اتحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد بتوانند اتحراف مأموریت را کم کنند. مسؤولانی که در این امور هستند می توانند محتوا جلسات را گوش دهند و با بودجه ای که در اختیار دارند بازی خوب تولید کنند. متأسفانه در دوره پرخی مدیران گفته می شود که قلان بازی باید در دوره من رونمایی شود. به همین دلیل زمان ساخت این بازی ها کم می شود و کیفیت آن کاهش پیدا می کند.

تیموریور با اشاره به خطر بازی های آن لاین گفت: شاید میلیون ها دلار از کشور ما به خاطر بازی های آن لاین خارج می شود در واقع یک پولشویی و جریان مالی اتفاق می افتد اما حساسیتی بر روی آن نیست. تولید محتوا نیز در کشور ها کمتر از ۱۰ درصد در فضای مجازی اتفاق می افتد. نکته ای که اهمیت دارد این است که تولید محتوا باید سالم، ارزان و به هنگام باشد. فرهنگسرای رسانه توائیست است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، اینیمیشن و ... داشته ایم که مخاطبان نیز از آن استقبال کردند. اما با این حال تولیدات ما در این زمینه کم است و امیدوارم که در آینده نزدیک بهتر فعالیت کنیم.

او گفت: ۲۰ درصد فرهنگسراها در حوزه آموزش سواد رسانه ای کار می کنند و این امر از طرف سازمان فرهنگی و هنری شهرداری تهران مطالبه می شود. محمد صادق افراسایی ادامه داد: میزان رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) بهمچو اساتید، آموزش و پرورش در کتاب سواد رسانه ای، صداوسیما و خبرگزاری ها باید بحث رتبه بندی را به مردم اطلاع بدهند زیرا بسیاری از مردم این رتبه بندی ها را نمی شناسند. برخی از بازی هایی که در کشور ما موجود است مغایر با سیک اپراتی و اسلامی خریداری می شود. این بازی ها یا مناسب نیستند با رژیم مصرف آن ها را غایبت نشده، یعنی رده سنی مناسبی آن ها را استفاده نمی کنند. بحث رتبه بندی اگر خوب بیان شود خطروتک است و در آینده با افرادی روبه رو خواهیم شد که از لحاظ شخصیتی دچار مشکل اند. تأثیرگذارترین رسانه در کوتاه ترین زمان، بازی های رایانه ای است. ۷ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازار ایران ۳۰ درصد نامناسب و داراست و ۹۰ درصد از این بازی ها با قاچاق وارد کشور می شوند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) او با اشاره به نقش خاتواده ها در استفاده درست از بازی های رایانه ای گفت: «خاتواده ها سواد پایینی در بازی های رایانه ای دارند. اگر خاتواده ها اسرا را می شناختند هر بازی را برای فرزندان خود نمی خریدند. بازی های رایانه ای موضوع مهمی است که نیازمند افزایش سواد بازی های رایانه ای است. افراسایی با اشاره به تولیدکنندگان داخلی بازی های رایانه ای بیان کرد: «برخی از تولیدکنندگان داخلی در حال ورشکستگی هستند زیرا سواد رسانه ای و ارتباطی پایین دارند. ما در کشور بازی خوب و مهم هم داریم اما به دلیل نبود برندینگ و اطلاع رسانی آن ها نمی توانند خود را تبلیغ کنند. متأسفانه سیاستگذاران و قانونگذاران، دستگاه ها و نهادها، سواد رسانه ای پایینی دارند و به این امر اهمیت نمی دهند. ما باید در مجلس و شورای عالی فضای مجازی و نهادهای قانونگذاری، به این امر توجه کنیم. بازی های رایانه ای در کشورهای خارجی فروخته نمی شود مگر اینکه آن ها کارت ملی خود را از ارائه بدستند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضای هیات امنی آن، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزارت علوم، صداوسیما، سازمان تبلیغات، شورای اطلاع رسانی دولت است اما این نهادها این بنیاد را به حال خود رها کرده اند و فقط وزارت ارشاد در این بنیاد بار دستگاه های دیگر را به دوش می کشد.»

دیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای در پایان گفت: «مفسر در این راستا تربیت پیدا کرده اند و حوزه های خوب متفقون مانده اند. ما نیازمند یک حرکت جهادی هستیم. ما فرهنگسرای رسانه و شبکه اجتماعی را کنار خود نداریم و با خبرگزاری دانشجویان ایران نیز یک سال است که همکاری داریم. این خبرگزاری در جریان همایش اول نشان داد که متفاوت از اغلب رسانه ها عمل می کند این خبرگزاری از ظرفیت خوب خبرنگاران برخوردار است که سواد رسانه ای بالایی دارند و به مطالubi که توشه می شود، دقت می کنند. همچنین در این راستا سازمان صداوسیما، وزارت فناوری و اطلاعات کارهای خوبی را تشکیل داده اند. همچنین دولت پازدهم و دوازدهم فراغناحی عمل کرد و نخبگان را شناسایی کرد و توجه نکرد که این تعبیه چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتنال را در این دو دولت دیدیم. امیدواریم که شهربار جدید آقای نجفی نیز این گونه عمل کند و اعتنال را مانند دولت پازدهم و دوازدهم رعایت کنند و بتوانند از افراد مختلف اصول گرا و اصلاح طلب استفاده کنند. نایاب مسائل سیاسی به تخصص گرانی ترجیح داده شود. لازمه کار ما توجه به تخصص گرانی فارغ از رویکرد سیاسی و جنابی است. ما در این من سواد رسانه ای عملکرد صداوسیما، شهرداری و آموزش و پرورش را رصد می کنیم و تا به امروز سه کارگروه با صداوسیما، آموزش و پرورش و سازمان فرهنگی هنری شهرداری و خانه شهریاران جوان داشته ایم. ارزیابی ما از فرهنگسرای رسانه خوب بوده است و این فرهنگسرا از گروه های مختلف سیاسی استفاده کرده است.

به گزارش ایسنا در جریان این نشست همچنین تفاهم نامه ای میان پهزاد تیموریور (ریس فرهنگسرای رسانه) و محمد صادق افراسایی (ریس انجمن سواد رسانه ای) با هدف تعامل بیشتر میان فرهنگسرای رسانه و انجمن سواد رسانه ای با محوریت فضای مجازی و بازی های رایانه ای امضا شد. انتهای پیام

هشدارنیوز

«راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم»

دیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به اینکه هر کشوری برای فضای مجازی خود مدل سیاست گذاری فرهنگی دارد، به طرح این پرسش پرداخت که «اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا از این نمی شود؟» او سپس تصریح کرد: «این مساله نشان می دهد که ما در حوزه طراحی مدل سیاستگذاری فرهنگی برای فضای مجازی ضعف داریم. ما هنوز یک نظام جامع رسانه ای و فضای مجازی نداریم.»

علی متنیان (مدیر عامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صادق افراسایی (ریس انجمن سواد رسانه ای ایران و دیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، پهزاد تیموریور (ریس فرهنگسرای رسانه و شبکه های اجتماعی و دیر بخش نشست و کارگاه های دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، سمانه ناظریان (عضو هیات مدیره انجمن سواد رسانه ای ایران و دیر شورای فرهنگی و اطلاع رسانی دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای) و شقایق مهاجری (مدیر روابط عمومی دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای) در نشست خبری دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای که در محل خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا) برگزار شد، حضور داشتند.

در بخش نشست این نشست، محمدصادق افراسایی به بخش های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: «بخش «تجربه نگاری» و بیزه نخبگان، اساتید و دانشجویان و علاقه مندان به حوزه کارآفرینی است که تجربه موفق و ناموفق سواد رسانه ای هر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور پیگیری می شود و دیر این بخش دکتر لخوان ریس انجمن علمی مدیریت دانش کشور است. ما همچنین بخش نشست ها و کارگاه های ویژه عموم مردم در این همایش را داریم. بخش ویژه ما در همایش، بازی های رایانه ای است که دیر آن سید محمد علی سید حسینی است.

او با اشاره به کار ویژه دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: «کار ویژه ما در همایش سواد رسانه ای، فضای مجازی و بازی های رایانه ای است. در واقع در حال حاضر فضای مجازی به زیست یوم دوم زندگی مردم کشور شده است که در آن فعالیت می کنیم. به این جهت شمار این دوره همایش، سواد رسانه ای و فضای مجازی سالم، ایمن و مفید است. ما در سال گذشته شمار خود را سواد رسانه ای و مسوولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسوولیت پذیری همه اشار جامعه تاکید داشتیم. البته مسوولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در فضای مجازی مسوولیت پذیری باشیم.

ریس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: «تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلیمانی در کشور ما به توجه نمی رسد و باید راهکارهای ایجادی را انجام دهیم؛ برای مثال کشور چین مدل متفاوت را تجربه کرده است اما هر کشوری مدل یومی خاص خود را دارد. ایران هم مدل یومی خود را باید پیدا کند. به دلیل اینکه ایران با کشورهای دیگر جهان متفاوت است و مردم در کشور ما به اظهار نظر، مشارکت، تبیین سرنوشت و اراده قوی تعاون دارد.

او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پویش تحریم خرد خود را در کشور راه اندازی کردند که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پویش دیگری با عنوان تخریبن کفش های خارجی و چینی را داشتیم که در شهر تبریز اجرا شد. این کار هم موفق شد و قدرت مردم ما را نشان می دهد. در فضای واقعی و فضای دوم (فضای مجازی) مردم با اراده هستند و نمی توانیم تسلیخ ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید بیسینم که در ایران چه نسخه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد. (ادامه دارد...)

هشدار فیوز

(ادامه خبر) - افراسیابی با بیان اینکه راهکار سلیمانی در کشور ما پاسخ نمی دهد، گفت: اگر برای یک روز جنی میل را فیلتر کنند مردم از فیلترشکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی کنند بنابراین باید راهکاری درستی را سلیمانی مردم بیندازیم، البته من دغدغه کسانی که راهکار سلیمانی ایجاد می کنند را می فهمم به دلیل اینکه همه ما دغدغه داریم که فضای مجازی سالم، مفید و این را ایجاد کنیم، خانواده ها نگران هستند که فرزندانشان در فضای مجازی آلوه نشوند و همچنین مسوولان نگرانند.

دیبر کل دومین همایش بین المللی سعاد رسانه ای ادامه داد مهتمرين راهکارهای ایجابی در کشور، آموزش است. کاستلر در کتاب «قرت ارتباطات» بیان می کند که در حوزه جامعه شبکه ای، آموزش مهم است یعنی وظیفه ای که دولت ها می توانند در حوزه جامعه شبکه ای داشته باشند، آموزش است. اینترنت در فضایی مانند آمریکا متولد شد که در همین فضای اندیشه‌مندان غیری معتقدند که باید بحث آموزش را در این حوزه پیگیری کنیم؛ بنابراین مهتمرين راهکار در فضای مجازی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای، بحث آموزش است. ما حتی در حوزه فنی می توانیم اقدامات خوبی انجام دهیم، ما بحث شبکه ملی اطلاعات را داریم که می تواند راهکاری موثر برای کاهش آسیب ها باشد.

او با بیان اینکه آموزش یک رکن فرهنگی و اجتماعی در کشور است تا مردم بدانند چگونه از فضای مجازی استفاده کنند، اضافه گردید: آیا در سایر حوزه های فنی، فناوری، قانون گذاری و ... با آموزش می توان نیازها را رفع کرد؟ آیا سعاد رسانه ای می تواند تمام دردهای جامعه را درمان کند؟ پاسخ ما خیر است. ما به سیاست گذاری منسجم براي این حوزه نیاز داریم، مجلس، دستگاه های قانون گذاری و شورای عالی فضای مجازی باید به قانون گذاری منسجم دست بینا کنند. هر کشوری مدل سیاست گذاری فرهنگی براي فضای مجازی خود را دارد. اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا لارنه نمی شود؟ پس این مساله نشان می دهد که ما در این حوزه نیاز یک نظام جامع رسانه ای و فضای مجازی تاریخی هر کشوری برای خودش الکترونیک و مدل سیاست گذاری فرهنگی خودش را دارد، اما در کشور ما این مدل وجود ندارد.

افراسیابی ادامه داد: اگر به سیاست گذاری کلان فرهنگی برسیم قطعاً بحث افزایش سعاد رسانه ای و فضای مجازی یکی از مهتمرين اقدامات ماس و حوزه آموزش را پوشش می دهد. کاستلر بیان می کند کاری که حکومت ها و دولت ها در فضای مجازی باید انجام دهند، آموزش است. نقطه مشترک میان تمام گروه ها و طبقه های مختلف کشور، حوزه آموزش است. آموزش می تواند نقطه وحدتی در کشور ایجاد کند که ما باید روی آن سرمایه گذاری کنیم.

او با اشاره به فیلترینگ در کشور ایران گفت: فیلترینگ ایرادهای زیادی دارد؛ برای مثال اگر سایت فیلتر شود کسی که از دامنه خارجی آن سایت بهره می برد می تواند با فیلترشکن وارد شود و کسی که از دامنه ها و هاست های داخلی (۲۵٪) استفاده می کند، دچار ضرر می شود. ما حتی باید راهکاری بیندازیم که فیلتر عادلانه باشد. در همه کشورها فیلترینگ وجود دارد اما اتاپلاید قابل دور زدن باشد. اگر سایتی برای منافع ملی مضرور است هیچ کس نباید به آن دسترسی بیندازد. دیبر کل دومین همایش بین المللی سعاد رسانه ای با اشاره به همکاری تهادها و سازمان های کشور در حوزه سعاد برای این مدل وجود ندارد، اما مدل میان این فرهنگی، آموزش و پرورش کارهای باید انجام دهد و نقدهایی به کتاب سعاد رسانه ای (قطعه دهم متوسطه) وارد است و نکات بینی هم دارد برای مثال در گذشته مفهوم سعاد رسانه ای در خانواده ها نمی تبود اما امروز اهمیت دارد. همچنین صداوسیما برنامه ریزی در حوزه سعاد رسانه ای را در دستور کار قرار داده است که بعضی شبکه ها مانند دو سیما بی طرفانه تر و کارشناسانه تر به موضوع سعاد رسانه ای پرداختند اما شبکه های دیگر خیلی موفق نشدند و ما اعلام کردیم که حاضریم به آن ها مشاوره دهیم تا بهتر کار خود را انجام دهند. در میان شبکه های رادیویی: رادیو جوان، ایران، سلامت، فرهنگ و گفت و گو به امر سعاد رسانه ای توجه ویژه و کارشناسی داشتند اما یقینه توانستند در این حوزه فعالیت خوبی داشته باشند و باید در دستور کارشناس قرار بگیرد.

او ادامه داد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ترجیح داد به جای اینکه خودش حرکتی را به تهابی انجام بدهد محور فعالیت هایی قرار بگیرد که در حال انجام است: بنابراین دومین همایش سعاد رسانه ای با همکاری و حضور سایر دستگاه ها مانند آموزش و پرورش، سازمان فرهنگی هنری شهریاران جوان، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت فناوری و اطلاعات و صداوسیما انجام شد. ما در همایش دوم سعاد رسانه ای می خواهیم کتاب سعاد رسانه ای را تقویت و از لحاظ علمی نقد و بررسی کنیم، همان طور که در همایش اول این کار را انجام دادیم، ما امسال با همکاری دانشگاه جامع علمی و کاربردی و فرهنگسرای رسانه رشته دانشگاهی تک پودمان در دانشگاه جامع علمی و کاربردی با عنوان تربیت مردمی سعاد رسانه ای و مهارت های سعاد رسانه ای برای کمک به آموزش و پرورش ایجاد کردیم.

افراسیابی با اشاره به محورهای دومین همایش سعاد رسانه ای بیان کرد: محور اول: سعاد اطلاعاتی و تربیت خانوادگی است که نقش خانواده در افزایش توانمندی استفاده موتور از اطلاعات را آوردیم تا بین کنیم خانواده ها باید چه کاری انجام بدهند تا در افزایش توانمندی استفاده از اطلاعات ایفای نقش داشته باشند. ما علاوه بر این در محور اول، موضوع سعاد رسانه ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را داریم تا بهفهمیم باعث چه نوع شکاف نسلی شده و چه باید کرد و سعاد رسانه ای چه نقشی در این راستا دارد. همچنین رویکرد های تربیتی به سعاد رسانه ای در فضای مجازی - نقش سرگرم آموزی (Edutainment) و سعاد بازی های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی بهینه تعامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سعاد رسانه ای، وظایف و تمہدات خانواده - مستولیت اجتماعی والدین در نهادینه مجازی سعاد رسانه ای - ضرورت توجه خانواده ها به نشان دار بودن فضای مجازی (شامد) و رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و این زیر مجموعه محور اول هستند. همچنین راهکارهای ایقای نقش اولیه و مریبان در استفاده بهینه از فضای مجازی مورد دیگری است که ما سعی کردیم به آموزش و پرورش کمک کنیم.

او درباره محور دوم این همایش بیان کرد: سعاد رسانه ای، سعاد اطلاعاتی و سبک زندگی است و ایرادی که همایش اول داشت این بود که به موضوع سعاد اطلاعاتی توجه نشده بود. همچنین کتاب سعاد رسانه ای هم این ایراد را دارد. ما باید یک عقب ماندگی چندین ساله را در این حوزه جبران کنیم چون امروز باید سعاد اطلاعاتی، دیجیتالی و رسانه ای را لحاظ کنیم و سعاد رسانه ای همه این موارد را پوشش نمی دهد. این سه حوزه متفاوتند و باید متفاوت بررسی شوند. یکی از زیر مجموعه های این محور سعاد رسانه ای، رویکرد تقدانه به اطلاعات و زندگی سالم است که باید به مردم آموزش دهیم اطلاعاتی که به دستشان می رسد را تحلیل و پردازش کنند. گوگل یک موتور جستجوی عمومی است که معلمات، دانش اموزان، استادی و مردم از آن استفاده می کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالار و دیگر سایت های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می دهد در حوزه سعاد رسانه ای مشکل داریم؛ بنابراین باید تگاه تقدانه به اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسیابی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشمود سعاد رسانه ای، خانواده و اوقات فراغت - سعاد رسانه ای، خانواده و جامعه پذیر (ادامه دارد ...)

هشدارنیوز

(ادامه خبر...) کو در فرزندان - والدین و انتشار تصاویر کودکان در شبکه های اجتماعی؛ تبعات و تدوین میارها - جایگاه قدرت در ک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مقید و ایمن - سواد رسانه ای و هویت در فضای مجازی

دیگر کل دومن همایش بین المللی سواد رسانه ای به محور سوم «مدیریت مصرف رسانه ای و اطلاعاتی در فضای مجازی» است که زیرمجموعه های آن شامل رژیم مصرف رسانه ای و توانایی جستجوی هدفمند اطلاعات در خانواده - سواد رسانه ای خانواده و تأثیر آن بر مدیریت مصرف رسانه ای فرزندان - نقش نظارتی خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان - نقش هدایتی خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان - مقایسه تطبیقی کشورهای توسعه یافته درخصوص چگونگی نظارت خانواده در فضای مجازی - سواد رسانه ای و بناهای آن است.

او با اشاره به محور چهارم همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: آموزش، سواد رسانه ای و سواد اطلاعاتی محور چهارم است که زیر مجموعه آن - بوسی شیوه های آموزش ۶۰ متنوعیت تولید و انتشار محتوای دیجیتال در فضای مجازی است که تکمیل کننده کار وزارت فرهنگ و ارشاد است و اگر انتشار پیدا کند جرم است. باید جراجم را آموزش دهم تا الفراد ناخواسته جراجم را بایان کرد: آموزش، سواد رسانه ای و بناهای آن را مرتكب نشوند.

افراسیابی ادامه داد: زیر مجموعه دیگر این محور آموزش مهارت های سواد رسانه ای در فضای مجازی برای بزرگسالان و نقد و برسی کتاب تفکر و سواد رسانه ای پایه دهم متوسطه است که این کتاب باید در آموزش و پرورش اصلاح شود. ایرادی که به کتاب وارد است این است که از اساتیدی که در حوزه ارتباطات مرجحیت دارند، استفاده نمی شود و باید این مشکل حل شود. چرا ما از اساتید سرشناس استفاده نکنیم؟ پیشنهاد دادیم یک دیپلم مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این اساتید بیانند تا کتاب را اصلاح کنیم و آموزش و پرورش هم اعلام آمادگی اولیه کرده است.

او اضافه کرد: سیاستگذاری در زمینه آموزش سواد رسانه ای زیرمجموعه دیگری است. باید بدانیم کشورهای دیگر چگونه سواد رسانه ای را به خانواده ها نشان داده اند و این امر را برسی کنیم.

ریس انجمن سواد رسانه ای با بیان اینکه محور پنجهم «الخلق و سواد رسانه ای» است، گفت: ضرورت توجه به اخلاق حرفه ای در سیاست گذاری ها و تصمیم سازی های حوزه سواد رسانه ای امروز چالش اصلی ما در حوزه تولید محتوا و فضای مجازی است. کمال ها حاضرند هر مطلبی را منتشر کنند تا مخاطب جذب کنند. همچنین سواد رسانه ای در آموزه های دینی بحث دیگری است. ادیان شامل دین اسلام و ادیان توحیدی است و ما باید از تجربه های مایر ادیان استفاده کنیم تا بدانیم چه کاری برای سواد رسانه ای انجام داده اند.

او ادامه داد: ما امسال از سه ماه قبل جلسات متمددی را برگزار کردیم تا بتوانیم برای فراخوان همایش به یک نتیجه مطلوب برسیم. در کتاب فراخوان، ما در برنامه کاری خود عصرانه های سواد رسانه ای را داریم که روزهای چهارشنبه ساعت ۴ تا ۶ بعدازظهر در فرهنگسرای سواد رسانه ای برگزار می شود. ما نشست های تجربه نگاری را نیز در دستور کار خود داریم.

بهزاد تیمورپور، ریس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور داشت که کشور انگلیس پیش رو آن بود ما در ترجمه سواد رسانه ای ممکن است مشکل داریم به این معنی که سواد رسانه ای را مطرح ممکن است از آن نکنیم و این نگرانی ماست. همچنین گاهی تبلیغات را با اطلاع رسانی اشتباہ می گیریم و در حوزه سواد رسانه ای این مشکل را داریم. او ادامه داد: ما فهمیدیم بخشی از گیمراه (بازی کنندگان) بر اساس آمار مرکز رسانه ای دیجیتال دختران دیگرستانی هستند. ما نگران این مساله هستیم که این دختران یعنی سال بعد باید وارد خانواده و نقش مادری شوند. این امر دغدغه ملی است و اینده کشور را درگیر می کند. ما باید نسبت به این مسائل حساس باشیم. رسانه ها می توانند در جریان مطالبه گری موثر و فعال باشند.

دیگر نشست ها و کارگاه های دومن همایش ملی سواد رسانه ای با بیان اینکه بازی های خوب، کم تولید می شوند، گفت: در حوزه های مدیریتی بازی های رایانه ای، اولویت بندی وجود ندارد یا ضعیف است. دوستان در یک ماموریت قدم بر می دارند که اگر اساتید دانشگاه وارد برسی این ماموریت شوند ۵۰ درصد اتحراف اولویت ماموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد پتوانند اتحراف ماموریت را کم کنند. مسوولانی که در این امور هستند می توانند محتوا جلسات را گوش دهند و با بودجه ای که در اختیار دارند بازی خوب تولید کنند. متأسفانه در دوره برگزینی مدیران گفته می شود که قلان بازی باید در دوره من رونمایی شود. به همین دلیل زمان ساخت این بازی ها کم می شود و گیفت آن کاهش پیدا می کند.

تیمورپور با اشاره به خطر بازی های آن لاین گفت: شاید میلیون ها دلار از کشور ما به خاطر بازی های آن لاین خارج می شود در واقع یک پولشویی و جریان مالی اتفاق می افتد اما حساسیت بر روی آن نیست. تولید محتوا نیز در کشور ما کمتر از ۱۰ درصد در فضای مجازی اتفاق می افتد نکته ای که اهمیت دارد این است که تولید محتوا باید سالم، ارزان و به هنگام باشد. فرهنگسرای رسانه توائمه است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، اینیمیشن و ... داشته ایم که مخاطبان نیز از آن استقبال کرند. اما با این حال تولیدات ما در این زمینه کم است و ایندوارم که در اینده نزدیک بهتر فعالیت کنیم.

او گفت: ۲۰ درصد فرهنگسراها در حوزه آموزش سواد رسانه ای کار می کنند و این امر از طرف سازمان فرهنگی و هنری شهرداری تهران مطالبه می شود. محمد صادق افراسیابی ادامه داد میزان رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) مهم است. آموزش و پرورش در کتاب سواد رسانه ای، صداوسیما و خبرگزاری ها باید بحث رتبه بندی را به مردم اطلاع بدهند زیرا بسیاری از مردم این رتبه بندی ها را نمی شناسند. برخی از بازی هایی که در کشور ممکن است مفایر با سبک ایرانی و اسلامی خوبی دارند. این بازی ها یا مناسب نیستند یا رژیم مصرف آن ها را غایب نموده، یعنی رده سنی مناسبی آن ها را استفاده نمی کنند. بحث رتبه بندی اگر خوب بیان نشود خطرتاک است و در اینده با افرادی رویه رو خواهیم شد که از لحاظ شخصیتی دچار مشکل اند. تأثیرگذارترین رسانه در کوتاه ترین زمان، بازی های رایانه ای است. ۷۰ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازار ایران ۳۰ درصد نامناسب را درآورد و ۶۰ درصد از این بازی ها با قاچاق وارد کشور می شوند.

او با اشاره به نقش خانواده ها در استفاده درست از بازی های رایانه ای گفت: خانواده ها سواد پایینی در بازی های رایانه ای دارند. اگر خانواده ها اسرا را می شناختند هر بازی را برای فرزندان خود نمی خردند. بازی های رایانه ای موضوع مهم است که تیازمند افزایش سواد بازی های رایانه ای است. افراسیابی با اشاره به تولید کنندگان داخلی بازی های رایانه ای بیان کرد: برخی از تولید کنندگان داخلی در حال ورشکستگی هستند زیرا سواد رسانه ای و ارتباطی باشیں دارند. ما در کشور بازی خوب و مهیج هم داریم اما به دلیل تبود برندینگ و اطلاع رسانی آن ها نمی توانند خود را تبلیغ کنند. متأسفانه (ادامه دارد...)

هشدارنیوز

(ادامه خبر ...) سیاستگذاران و قانون‌گذاران، دستگاه‌ها و نهادها، سواد رسانه‌ای پایینی دارند و به این امر اهمیت نمی‌دهند ما باید در مجلس و شورای عالی قضایی مجازی و نهادهای قانون‌گذاری به این امر توجه کنیم، بازی های رایانه‌ای در کشورهای خارجی فروخته نمی‌شود مگر اینکه آن‌ها کارت هی خود را از این بدنه‌ند اما در ایران این قوانین را نداریم، ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای داریم که اعضاً هیات امنی آن، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزارت علوم، صداوسیما، سازمان تبلیغات، شورای اطلاع رسانی دولت است اما این نهادها این بنیاد را به حال خود رها کرده‌اند و فقط وزارت ارشاد در این بنیاد بار دستگاه‌های دیگر را به دوش می‌کشند.

دیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه‌ای در پایان گفت: حوزه‌های مضر در این راستا تربیت پیدا کرده‌اند و حوزه‌های خوب منقول مانده اند ما نباید این یک حرکت جهادی هستیم، ما فرهنگسرای رسانه و شبکه اجتماعی را کنار خود داریم و با خبرگزاری دانشجویان ایران نیز یک سال است که همکاری داریم، این خبرگزاری در جریان همایش اول نشان داد که متفاوت از اغلب رسانه‌ها عمل می‌کند این خبرگزاری از ظرفیت خوب خبرنگاران برخوردار است که سواد رسانه‌ای بالایی دارند و به مطالبی که توشه نمی‌شود، دقت می‌کنند همچنین در این راستا سازمان صداوسیما، وزارت فناوری و اطلاعات کارهای خوبی را تشکیل داده‌اند همچنین دولت پازدهم و دوازدهم فراغناحی عمل کرد و نخبگان را شناسایی کرد و توجه نکرد که این توجه چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتنال را در این دو دولت دیدیم، امیدواریم که شهید راجد جدید آقای تجفی تیز این گونه عمل کند و اعتنال را مانند دولت پازدهم و دوازدهم رعایت کنند و بتوانند از افراد مختلف اصول گرا و اصلاح طلب استفاده کنند، نباید مسائل سیاسی به تخصص گرانی ترجیح داده شود لازمه کار ما توجه به تخصص گرانی فارغ از رویکرد سیاسی و جنابی است، ما در انجمن سواد رسانه‌ای عملکرد صداوسیما، شهرداری و آموزش و پرورش را رصد می‌کنیم و تا به امروز سه کارگروه با صداوسیما، آموزش و پرورش و سازمان فرهنگی هنری شهرداری و خانه شهریاران جوان داشته‌ایم، ارزیابی ما از فرهنگسرای رسانه خوب بوده است و این فرهنگسرای از گروه‌های مختلف سیاسی استفاده کرده است.

در جریان این نشست همچنین تفاهم نامه‌ای میان پژوه تیمورپور (رئیس فرهنگسرای رسانه) و محمد صادق افراصیانی (رئیس انجمن سواد رسانه‌ای) با هدف تعامل بیشتر میان فرهنگسرای رسانه و انجمن سواد رسانه‌ای با محوریت قضایی مجازی و بازی های رایانه‌ای امضا شد.

انتهای پیام

۲۴



راهی برای فیلترینگ عادلانه قضای مجازی پیدا کنیم

دیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه‌ای با اشاره به اینکه هر کشوری برای قضای مجازی خود مدل سیاست گذاری فرهنگی دارد، به طرح این پرسش پرداخت که «اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا از این نمی‌شود؟» او سپس تصریح کرد «این مساله نشان می‌دهد که ما در حوزه طراحی مدل سیاستگذاری فرهنگی برای قضای مجازی ضعف داریم، ما هنوز یک نظام جامع رسانه‌ای و قضای مجازی نداریم.»

به گزارش صنای ایران، علی هنفیان (مدیر عامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صادق افراصیانی (رئیس انجمن سواد رسانه‌ای ایران و دیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه‌ای)، پژوه تیمورپور (رئیس فرهنگسرای رسانه) و شبکه های اجتماعی و شبکه های دانشجویان ایران می‌دانند که در حوزه طراحی مدل سیاستگذاری فرهنگی برای قضای مجازی (عضو هیات مدیره انجمن سواد رسانه‌ای ایران و دیر کشوری فرهنگی و اطلاع رسانی دومین همایش بین المللی سواد رسانه‌ای) و شایاقی مهاجری (مدیر روابط عمومی دومین همایش بین المللی سواد رسانه‌ای) در نشست خبری دومین همایش بین المللی سواد رسانه‌ای که در محل خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا) برگزار شد، حضور داشتند.

در بخش تخصص این نشست، محمدصادق افراصیانی به بخش‌های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه‌ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه نگاری» و پژوه نخبگان، اسناید و دانشجویان و علاقه مندان به حوزه کارآفرینی است که تجربه موفق و ناموفق سواد رسانه‌ای هر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور پیگیری می‌شود و دیر این بخش دکتر لخوان رئیس انجمن علمی مدیریت دانش کشور است، ما همچنین بخش تخصص ها و کارگاه‌های پژوه عموم مردم در این همایش را داریم، بخش پژوه ما در همایش، بازی های رایانه‌ای است که دیر آن سید محمد علی سیدحسینی است.

او با اشاره به کار پژوه دومین همایش بین المللی سواد رسانه‌ای بیان کرد: کار پژوه ما در همایش سواد رسانه‌ای، قضای مجازی و بازی های رایانه‌ای است، در واقع در حال حاضر قضای مجازی به زیست يوم زندگی مردم تبدیل شده است که در آن فعالیت می‌کنیم، به این جهت شمار این دوره همایش، سواد رسانه‌ای و قضای مجازی سالم، این و مفید است، ما در سال گذشته شمار خود را سواد رسانه‌ای و مسؤولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسؤولیت پذیری همه اشار جامعه تاکید داشتیم، البته مسؤولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در قضای مجازی مسؤولیت پذیر باشیم.

رئیس انجمن سواد رسانه‌ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلیمانی در کشور ما به تجربه نمی‌رسد و باید راهکارهای ایجادی را انجام دهیم؛ برای مثال کشور چین مدل متفاوتی را تجربه کرده است اما هر کشوری مدل بومی خاص خود را دارد ایران هم مدل بومی خود را پیدا کند به دلیل اینکه ایران با کشورهای دیگر جهان متفاوت است و مردم در کشور ما به اظهار تنظر، مشارکت، تبیین سرنوشت و اراده قوی تمایل دارد.

او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پویش تحریم خرد خود را در کشور راه اندیزی کردن که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند همچنین پویش دیگری با عنوان تخریبن کفش‌های خارجی و چینی را داشتیم که در شهر تبریز اجرا شد این کار هم موفق شد و قدرت مردم ما را نشان می‌دهد در قضای واقعی و قضای دوم (قضای مجازی) مردم با اراده هستند و نمی‌توانیم تسلیه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم، بر همین اساس باید بینیم که در ایران چه تسلیه ای برای سیاستگذاری قضای مجازی جواب می‌دهد.

افراسیانی با بیان اینکه راهکار سلیمانی در کشور ما پاسخ نمی‌دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلترشکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی‌کنند بنابراین باید راهکار درستی با سلیمانی مردم بیدا کنیم، البته من دغدغه کسانی که راهکار سلیمانی ایجاد می‌کنند را من فهمم به دلیل اینکه همه ما دغدغه داریم که قضای مجازی سالم، مفید و این را ایجاد کنیم، خاتمده ها نگران هستند که فرزندانشان در قضای مجازی آلوده نشوند و (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) همچنین مسوولان نگرانند.

دیر کل دومن همایش بین المللی سواد رسانه ای ادامه داد: مهمترین راهکارهای ايجابی در کشور، آموزش است. کاستلر در کتاب «قدرت ارتباطات» بیان می کند که در حوزه جامعه شبکه ای، آموزش مهم است یعنی وظیفه ای که دولت ها می توانند در حوزه جامعه شبکه ای داشته باشند، آموزش است. اینترنت در فضای مانند آمریکا متولد شد که در همین فضا اندیشمندان غربی معتقدند که باید بحث آموزش را در این حوزه پیگیری کنیم؛ بنابراین مهمترین راهکار در فضای مجازی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای، بحث آموزش است. ما حتی در حوزه فنی می توانیم اقدامات خوبی انجام دهیم، ما بحث شبکه ملی اطلاعات را داریم که می تواند راهکاری موثر برای کاهش اسیب ها باشد.

او با بیان اینکه آموزش یک رکن فرهنگی و اجتماعی در کشور است تا مردم بدانند چگونه از فضای مجازی استفاده کنند، اضافه کرد: آیا در سایر حوزه های فنی، فناوری، قانون گذاری و ... با آموزش می توان نیازها را رفع کرد؟ آیا سواد رسانه ای می تواند تمام دردهای جامعه را درمان کند؟ پاسخ ما خیر است. ما به سیاست گذاری منسجم برای این حوزه نیاز داریم، مجلس، دستگاه های قانون گذاری و شورای عالی فضای مجازی باید به قانون گذاری منسجم دست پیدا کنند. هر کشوری مدل سیاست گذاری فرهنگی برای فضای مجازی خود را دارد. اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا لایه نمی شود؟ پس این مساله نشان می دهد که ما در این حوزه ضعف داریم، ما هنوز یک نظام جامع رسانه ای و فضای مجازی تداریم. هر کشوری برای خودش الگو و مدل سیاست گذاری فرهنگی خودش را دارد، اما در کشور ما این مدل وجود ندارد.

افراسیانی ادامه داد: اگر به سیاست گذاری کلان فرهنگی برسیم قطعاً بحث افزایش سواد رسانه ای و فضای مجازی یکی از مهمترین اقدامات ماست و حوزه آموزش را پوشش می دهد. کاستلر بیان می کند کاری که حکومت ها و دولت ها در فضای مجازی باید انجام دهند، آموزش است. تقطه مشترک میان تمام گروه ها و طبقه های مختلف کشور، حوزه آموزش است. آموزش می تواند نقطه وحدتی در کشور ایجاد کند که ما باید روی آن سرمایه گذاری کنیم.

او با اشاره به فیلترینگ در کشور ایران گفت: فیلترینگ ایرادهای زیادی دارد؛ برای مثال اگر سایت فیلتر شود کسی که از دامنه خارجی آن سایت بهره می برد می تواند با فیلتر شکن وارد شود و کسی که از دامنه ها و هاست های داخلی (۱۲) استفاده می کند، دچار ضرر می شود. ما حتی باید راهکاری پیدا کنیم که فیلتر عادلانه باشد. در همه کشورها فیلترینگ وجود دارد اما تایید قابل دور زدن باشد. اگر سایتی برای منافع ملی مضرر است هیچ کس نباید به آن دسترسی پیدا کند. دیر کل دومن همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به همکاری تهدادها و سازمان های کشور در حوزه سواد رسانه ای اضافه کرد: در حوزه سیاستگذاری فرهنگی، آموزش و پرورش کارهایی باید انجام دهد و نقددهایی به کتاب سواد رسانه ای (قطعه دهم متوسطه) وارد است و نکات مثبتی هم دارد برای مثال در گذشته مفهوم سواد رسانه ای در خانواده ها نمود امروز اهمیت دارد. همچنین صداوسیما برنامه ریزی در حوزه سواد رسانه ای را در دستور کار قرار داده است که بعضی شبکه ها مانند دو سیما بی طرفانه تر و کارشناسانه تر به موضوع سواد رسانه ای پرداختند اما شبکه های دیگر خیلی موفق نشند و ما اعلام کردیم که حاضریم به آن ها مشاوره دهیم تا بهتر کار خود را انجام دهند. در میان شبکه های رادیویی؛ رادیو جوان، ایران، سلامت، فرهنگ و گفت و گو به امر سواد رسانه ای توجه ویژه و کارشناسی داشتند اما یقینه توانستند در این حوزه فعالیت خوبی داشته باشند و باید در دستور کارشناسان قرار بگیرد.

او ادامه داد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ترجیح داد به جای اینکه خودش حرکتی را به تهیی انجام بدهد محور فعالیت هایی قرار بگیرد که در حال انجام است: بنابراین دومن همایش سواد رسانه ای با همکاری و حضور سایر دستگاه ها مانند آموزش و پرورش، سازمان فرهنگی هنری شهریاران جوان، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت فناوری و اطلاعات و صداوسیما انجام شد ما در همایش دوم سواد رسانه ای می خواهیم کتاب سواد رسانه ای را تقویت و از لحاظ علمی نقد و بررسی کنیم، همان طور که در همایش اول این کار را انجام دادیم، ما امسال با همکاری دانشگاه جامع علمی و کاربردی و فرهنگسرای رسانه رشته دانشگاهی تک پوستان در دانشگاه جامع علمی و کاربردی با عنوان تربیت مردمی سواد رسانه ای و مهارت های سواد رسانه ای برای کمک به آموزش و پرورش ایجاد کردیم.

افراسیانی با اشاره به محورهای دومن همایش سواد رسانه ای بیان کرد: محور اول: سواد اطلاعاتی و تربیت خانوادگی است که نقش خانواده در افزایش توانمندی استفاده موتور از اطلاعات را آوردیم تا بین کنیم خانواده ها باید چه کاری انجام دهند تا در افزایش توانمندی استفاده از اطلاعات ایفای نقش داشته باشند. ما علاوه بر این در محور اول، موضوع سواد رسانه ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را درآوریم تا یقهیم باعث چه نوع شکاف نسلی شده و چه باید کرد و سواد رسانه ای چه نقشی در این راستا دارد. همچنین رویکرد های تربیتی به سواد رسانه ای در فضای مجازی - نقش سرگرم آموزی (Edutainment) و سواد بازی های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی یهینه تعامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه ای، وظایف و تعبیهات خانواده - مستولیت اجتماعی والدین در نهادینه مازی سواد رسانه ای - ضرورت توجه خانواده ها به نشان دار بودن فضای مجازی (شامد) و رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن زیر مجموعه محور اول هستند. همچنین راهکارهای ایقای نقش اولیه و مریان در استفاده یهینه از فضای مجازی مورد دیگری است که ما سعی کردیم به آموزش و پرورش کمک کنیم.

او درباره محور دوم این همایش بیان کرد: سواد رسانه ای، سواد اطلاعاتی و سبک زندگی است و ایرادی که همایش اول داشت این بود که به موضوع سواد اطلاعاتی توجه نشده بود. همچنین کتاب سواد رسانه ای هم این ایراد را دارد. ما باید یک عقب ماندگی چندین ساله را در این حوزه جبران کنیم چون امروز باید سواد اطلاعاتی، دیجیتالی و رسانه ای را لحاظ کنیم و سواد رسانه ای این موارد را پوشش نمی دهد. این سه حوزه متفاوتند و باید متفاوت بررسی شوند. یعنی از زیر مجموعه های این محور سواد رسانه ای، رویکرد تقدیمه به اطلاعات و زندگی سالم است که باید به مردم آموزش دهیم اطلاعاتی که به دستشان می رسد را تحلیل و پردازش کنند. گوگل یک موتور جستجوی عمومی است که معلمان، دانش آموzan، اساتید و مردم از آن استفاده می کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالار و دیگر سایت های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می دهد در حوزه سواد رسانه ای مشکل داریم؛ بنابراین باید تگاه تقدیمه به اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسیانی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشمود: سواد رسانه ای، خانواده و اوقات فراغت - سواد رسانه ای، خانواده و جامعه پذیری کردن فرزندان - والدین و انتشار تصاویر کودکان در شبکه های اجتماعی؛ تبعات و تدوین میارها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن - سواد رسانه ای و هویت در فضای مجازی.

دیر کل دومن همایش بین المللی سواد رسانه ای به محور سوم اشاره کرد و گفت: محور سوم «مدیریت مصرف رسانه ای و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اطلاعاتی در فضای مجازی است که زیرمجموعه های آن شامل رژیم مصرف رسانه ای و توانایی جستجوی هدفمند اطلاعات در خانواده - سواد رسانه ای خانواده و تأثیر آن بر مدیریت مصرف رسانه ای فرزندان - نقش نظارتی خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان - نقش هدایتی خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان - مقایسه تطبیقی کشورهای توسعه یافته درخصوص چگونگی نظارت خانواده در فضای مجازی - سواد رسانه ای و بنازارها است. او با اشاره به محور چهارم همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: آموزش، سواد رسانه ای و سواد اطلاعاتی محور چهارم است که زیرمجموعه آن - بوسی شیوه های آموزش ۱۶ ممنوعیت تولید و انتشار محتوا دیجیتال در فضای مجازی است که تکمیل کننده کار وزارت فرهنگ و ارشاد است و اگر انتشار پیدا کند جرم است. باید جراجم را آموزش دهیم تا الفراد ناخواسته جراجم راینه ای را مرتکب نشوند.

افراسیابی ادامه داد: زیرمجموعه دیگر این محور آموزش مهارت های سواد رسانه ای در فضای مجازی برای بزرگسالان و نقد و برسی کتاب تفکر و سواد رسانه ای پایه دهم متوجه است که این کتاب باید در آموزش و پرورش اصلاح شود ایرادی که به کتاب وارد است این است که از اساتیدی که در حوزه ارتباطات مرجعیت دارند، استفاده نمی شود و باید این مشکل حل شود. چرا ما از اساتید سرشناس استفاده نکنیم؟ پیشنهاد دادیم يك دیپرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این اساتید بیانند تا کتاب را اصلاح کنیم و آموزش و پرورش هم اعلام آمادگی اولیه کرده است. او اشارة کرد: سیاستگذاری در زمینه آموزش سواد رسانه ای زیرمجموعه دیگری است. باید بدانیم کشورهای دیگر چگونه سواد رسانه ای را به خانواده ها نشان داده اند و این امر را برسی کنیم.

ریس انجمن سواد رسانه ای با بیان اینکه محور پنج‌ج 『اخلاق و سواد رسانه ای』 است، گفت: ضرورت توجه به اخلاق حرفه ای در سیاست گذاری ها و تصمیم سازی های حوزه سواد رسانه ای آموزش چالش اصلی ما در حوزه تولید محتوا و فضای مجازی است. کمال ها حاضرند هر مطلبی را منتشر کنند تا مخاطب جذب کنند. همچنین سواد رسانه ای در آموزه های دینی بحث دیگری است. ادیان شامل دین اسلام و ادیان توحیدی است و ما باید از تجربه های مایر ادیان استفاده کنیم تا بدانیم چه کاری برای سواد رسانه ای انجام داده اند.

او ادامه داد: ما امسال از سه ماه قبل جلسات متمددی را برگزار کردیم تا یتوانیم برای فراخوان همایش به یک نتیجه مطلوب برسیم در کتاب فراخوان، ما در برنامه کاری خود عصرانه های سواد رسانه ای را داریم که روزهای چهارشنبه ساعت ۴ تا ۶ بعدازظهر در فرهنگسرای سواد رسانه ای برگزار می شود. ما نشست های تجربه نگاری را نیز در دستور کار خود داریم.

یهزاد تیموریبور، ریس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور هاست که کشور انگلیس پیش رو آن بود ما در ترجمه سواد رسانه ای مشکل داریم به این معنی که سواد رسانه ای را بطرح ممکن است از آن نکنیم و این نگرانی ماست. همچنین گاهی تبلیفات را با اطلاع رسانی اشتباہ می گیریم و در حوزه سواد رسانه ای این مشکل را داریم. او ادامه داد: ما فهمیدیم بخشی از گیرمها (بازی کنندگان) بر اساس آمار مرکز رسانه ای دیجیتال دختران دیرستانی هستند. ما نگران این مساله هستیم که این دختران پنج سال بعد باید وارد خانواده و نقش مادری شوند این امر دغدغه ملی است و آینده کشور را درگیر می کند. ما باید نسبت به این مسائل حساس باشیم. رسانه ها می توانند در جریان مطالبه گری موثر و فعال باشند.

دیرنشست ها و کارگاه های دومنی همایش ملی سواد رسانه ای با بیان اینکه بازی های خوب، کم تولید می شوند، گفت: در حوزه های مدیریتی بازی های رایانه ای، اولویت پندی وجود ندارد یا ضعیف است. دوستان در یک ماموریت قدم بر می دارند که اگر اساتید دانشگاه وارد برسی این ماموریت شوند ۵۰ درصد اتحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد پتوانند اتحراف مأموریت را کم کنند. مسؤولانی که در این امور هستند می توانند محتوا جلسات را گوش دهند و با بودجه ای که در اختیار دارند بازی خوب تولید کنند. متأسفانه در دوره برعکس مدیران گفته می شود که قلان بازی باید در دوره من رونمایی شود. به همین دلیل زمان ساخت این بازی ها کم می شود و گیفت آن کاهش پیدا می کند.

تیموریبور با اشاره به خطر بازی های آن لاین گفت: شاید میلیون ها دلار از کشور ما به خاطر بازی های آن لاین خارج می شود در واقع یک پوششی و جریان مالی اتفاق می افتد اما حساسیتی بر روی آن نیست. تولید محتوا نیز در کشور ها کمتر از ۱۰ درصد در فضای مجازی اتفاق می افتد. نکته ای که اهمیت دارد این است که تولید محتوا باید سالم، ارزان و به هنگام باشد. فرهنگسرای رسانه توائیسته است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرای اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، اینیمیشن و ... داشته ایم که مخاطبان نیز از آن استقبال کردن. اما با این حال تولیدات ما در این زمینه کم است و ایندوارم که در آینده نزدیک بهتر فعالیت کنیم.

او گفت: ۲۰ درصد فرهنگسرایها در حوزه آموزش سواد رسانه ای کار می کنند و این امر از طرف سازمان فرهنگی و هنری شهرداری تهران مطالبه می شود. محمد صادق افراسیابی ادامه داد: میزان رتبه پندی بازی های رایانه ای (اسرا) مهم است. آموزش و پرورش در کتاب سواد رسانه ای، صداوسیما و خبرگزاری ها باید بحث رتبه پندی را به مردم اطلاع بدهند زیرا بسیاری از مردم این رتبه پندی ها را نمی شناسند. برخی از بازی هایی که در کشور ما موجود است مغایر با سبک ایرانی و اسلامی خردباری می شود. این بازی ها یا مناسب نیستند یا رژیم مصرف آن ها رعایت نشده، یعنی رده سنی مناسبی آن ها را استفاده نمی کنند. بحث رتبه پندی اگر خوب بیان نشود خطناک است و در آینده با افرادی رویه رو خواهیم شد که از لحاظ شخصیتی دچار مشکل اند. تأثیرگذارترین رسانه در کوتاه ترین زمان، بازی های رایانه ای است. ۷۰ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازار ایران ۳۰ درصد تامناسب و اداریست و ۹۰ درصد از این بازی ها با قاچاق وارد کشور می شوند.

او با اشاره به نقش خانواده ها در استفاده درست از بازی های رایانه ای گفت: خانواده ها سواد پایینی در بازی های رایانه ای دارند. اگر خانواده ها اسرا را می شناختند هر بازی را برای فرزندان خود نمی خردند. بازی های رایانه ای موضع مهم است که تیازمند افزایش سواد بازی های رایانه ای است. افراسیابی با اشاره به تولیدکنندگان داخلی بازی های رایانه ای بیان کرد: برخی از تولیدکنندگان داخلی در حال ورشکستگی هستند زیرا سواد رسانه ای و ارتباطی باشیں دارند. ما در کشور بازی خوب و مهم هم داریم اما به دلیل نبود پندیگ و اطلاع رسانی آن ها نمی توانند خود را تبلیغ کنند. متأسفانه سیاستگذاران و قانونگذاران، دستگاه ها و تهاده ها، سواد رسانه ای پایینی دارند و به این امر اهمیت نمی دهند. ما باید در مجلس و شورای عالی فضای مجازی و تهاده های قانون گذار به این امر توجه کنیم. بازی های رایانه ای در کشورهای خارجی فروخته نمی شود مگر اینکه آن ها کارت ملی خود را از آن بدستگاهی داشته باشند. قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضای هیات امنی آن، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزارت علوم، صداوسیما، سازمان (ادامه دارد ...).



(ادامه خبر...) تبلیغات، شورای اطلاع رسانی دولت است اما این نهادها این بنیاد را به حال خود رها کرده اند و فقط وزارت ارشاد در این بنیاد بار دستگاه های دیگر را به دوش می کشد.

دیگر کل دوین همایش بین المللی سواد رسانه ای در پایان گفت: حوزه های مضر در این راستا ترویج پیدا کرده اند و حوزه های خوب منقول مانده اند ما نیازمند یک حرکت جهادی هستیم. ما فرهنگسرای رسانه و شبکه اجتماعی را کنار خود داریم و با خبرگزاری داشتچیویان ایران نیز یک سال است که همکاری داریم، این خبرگزاری در جریان همایش اول نشان داد که متفاوت از اغلب رسانه ها عمل می کند این خبرگزاری از طرفیت خوب خبرنگاران برخوردار است که سواد رسانه ای بالایی دارند و به مطالبی که توشه می شود، دقت می کنند همچنین در این راستا سازمان صداوسیما، وزارت فناوری و اطلاعات کارهای خوبی را تشکیل داده اند. همچنین دولت پازدهم و دوازدهم فراغتی عمل کرد و تغییرات را شناسایی کرد و توجه نکرد که این تغییر چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتنال را در این دو دولت دیدیم. ایندواریم که شهردار جدید آقای تجفی تیز این گونه عمل کند و اعتنال را مانند دولت پازدهم و دوازدهم رعایت کنند و بتوانند از افراد مختلف اصول گرا و اصلاح طلب استفاده کنند. نباید مسائل سیاسی به تخصص گرانی ترجیح داده شود. لازمه کار ما توجه به تخصص گرانی فارغ از رویکرد سیاسی و جنابی است. ما در انجمن سواد رسانه ای عملکرد صداوسیما، شهرداری و آموزش و پرورش را رصد می کنیم و تا به امروز سه کارگروه با صداوسیما، آموزش و پرورش و سازمان فرهنگی هنری شهرداری و خانه شهریاران جوان داشته ایم. ارزیابی ما از فرهنگسرای رسانه خوب بوده است و این فرهنگسرا از گروه های مختلف سیاسی استفاده کرده است.

در جریان این نشست همچنین تفاهم نامه ای میان پیزاد تیمورپور (رئیس فرهنگسرای رسانه) و محمد صادق افراصایی (رئیس انجمن سواد رسانه ای) با هدف تعامل بیشتر میان فرهنگسرای رسانه و انجمن سواد رسانه ای با محوریت قضایی مجازی و بازی های رایانه ای امضا شد.

تدبیر 24

راهکاری برای فیلترینگ عادلانه

دیگر کل دوین همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به اینکه هر کشوری برای قضایی مجازی خود مدل سیاست گذاری فرهنگی دارد، به طرح این پرسش پرداخت که «اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا ارائه نمی شود؟» او سپس تصریح کرد: «ین مساله نشان می دهد که ما در حوزه طراحی مدل سیاستگذاری فرهنگی برای قضایی مجازی ضعف داریم. ما هنوز یک نظام جامع رسانه ای و قضایی مجازی نداریم.»

تدبیر ۲۴ «علی متقیان (مدیر عامل خبرگزاری داشتچیویان ایران)، محمد صادق افراصایی (رئیس انجمن سواد رسانه ای ایران و دیگر کل دوین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، پیزاد تیمورپور (رئیس فرهنگسرای رسانه و شبکه های اجتماعی و دیگر بخش نشست و کارگاه های دوین همایش بین المللی سواد رسانه ای)» سمانه تاظریان (عضو هیات مدیره انجمن سواد رسانه ای ایران و دیگر شورای فرهنگی و اطلاع رسانی همایش بین المللی سواد رسانه ای) و شفاقی مهاجری (مدیر روابط عمومی دوین همایش بین المللی سواد رسانه ای) در نشست خبری دوین همایش بین المللی سواد رسانه ای که در محل خبرگزاری داشتچیویان ایران (ایسنا) برگزار شد، حضور داشتند.

در بخش تخته این نشست، محمدصادق افراصایی به بخش های مختلف دوین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه نگاری» و بیزه نخبگان، اسناید و داشتچیویان و علاقه مندان به حوزه کارآفرینی است که تجربه موفق و ناموفق سواد رسانه ای هر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور پیگیری می شود و دیگر این بخش دکتر لخوان رئیس انجمن علمی مدیریت دانش کشور است. ما همچنین بخش نشست ها و کارگاه های ویژه عموم مردم در این همایش را داریم. بخش ویژه ما در همایش، بازی های رایانه ای است که دیگر آن سید محمد علی سیدحسینی است.

او با اشاره به کار ویژه دوین همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: کار ویژه ما در همایش سواد رسانه ای، قضایی مجازی و بازی های رایانه ای است. در واقع در حال حاضر قضایی مجازی به زیست یوم زندگی مردم تبدیل شده است که در آن فعالیت می کنیم. به این جهت شمار این دوره همایش، سواد رسانه ای و قضایی مجازی سالیانه ایمن و مفید است. ما در سال گذشته شعار خود را سواد رسانه ای و مسوولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسوولیت پذیری همه اشار

چارمه تأکید داشتیم. البته مسوولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در قضایی مجازی سوپرولیت پذیری باشیم.

رئیس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلیمانی در کشور ما به تجربه نمی رسد و باید راهکارهای ایجادی را انجام

دهیم؛ برای مثال کشور چین مدل متفاوتی را تجربه کرده است اما هر کشوری مدل بومی خاص خود را دارد. ایران هم مدل بومی خود را باید پیدا کند به دلیل

اینکه ایران با کشورهای دیگر جهان متفاوت است و مردم در کشور ما به اظهار نظر، مشارکت، تبیین سرنوشت و اراده قوی تمایل دارند.

او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پویش تحریر خرد خود را در کشور راه اندازی کردن که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پویش دیگری با عنوان تخریبدن کفش های خارجی و چنی را داشتیم که در شهر تبریز اجرا شد این کار هم موفق شد و قدرت مردم ما را نشان می دهد در قضایی واقعی و قضایی دوم (قضایی مجازی) مردم با اراده هستند و نمی توانیم نسخه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید بیسین که

در ایران چه نسخه ای برای سیاستگذاری قضایی مجازی جواب می دهد.

افراسایی با بیان اینکه راهکار سلیمانی در کشور ما پاسخ نمی دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلترشکن استفاده خواهند کرد و تحمل نصیحت کنند بنابراین باید راهکاری درستی با سلیمانه مردم پیدا کنیم. البته من دغدغه کسانی که راهکار سلیمانی ایجاد می کنند را من فهمم به دلیل اینکه همه ما دغدغه داریم که قضایی مجازی سالیانه ایمن و ایمن را ایجاد کنیم. خاتمدها نگران هستند که فرزندانشان در قضایی مجازی آلوود نشوند و همچنین مسوولان نگرانند.

دیگر کل دوین همایش بین المللی سواد رسانه ای ادامه داد: مهمترین راهکارهای ایجادی در کشور، آموزش است. کاستلز در کتاب «قدرت (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) ارتباطات « بيان می کند که در حوزه جامعه شبکه ای، آموزش مهم است یعنی وظیفه ای که دولت ها می توانند در حوزه جامعه شبکه ای داشته باشند، آموزش است. اینترنت در فضای مانند آمریکا متولد شد که در همین فضا اندیشمندان غربی معتقدند که باید بحث آموزش را در این حوزه پیگیری کنیم؛ بنابراین مهتمرين راهکار در فضای مجازی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای، بحث آموزش است. ما حتی در حوزه فنی می توانیم اقدامات خوبی انجام دهیم، ما بحث شبکه ملی اطلاعات را داریم که می تواند راهکاری موثر برای کاهش آسیب ها باشد.

او با بیان اینکه آموزش یک رکن فرهنگی و اجتماعی در کشور است تا مردم بدانند چگونه از فضای مجازی استفاده کنند، اضافه کرد: آیا در سایر حوزه های فنی، فناوری، قانون گذاری و ... توان نیازها را رفع کرد؟ آیا سواد رسانه ای می تواند تمام دردهای جامعه را درمان کند؟ باسخ ما خیر است. ما به سیاست گذاری منسجم برای این حوزه نیاز داریم. مجلس، دستگاه های قانون گذاری و شورای عالی فضای مجازی باید به قانون گذاری منسجم دست پیدا کنند. هر کشوری مدل سیاست گذاری فرهنگی برای فضای مجازی خود را دارد. اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا لازمه نمی شود؟ پس این مساله تثابن می دهد که ما در این حوزه ضعف داریم. ما هنوز یک نظام جامع رسانه ای و فضای مجازی نداریم، هر کشوری برای خودش الگو و مدل سیاست گذاری فرهنگی خودش را دارد، اما در کشور ما این مدل وجود ندارد.

افراسایی ادامه داد: اگر به سیاست گذاری کلان فرهنگی برسیم قطعاً بحث افزایش سواد رسانه ای و فضای مجازی یکی از مهمترین اقدامات ماست و حوزه آموزش را پوشش می دهد. کاستلر بیان می کند کاری که مانند آمریکا در فضای مجازی باید انجام دهند، آموزش است. نقطه مشترک میان تمام گروه ها و طبقه های مختلف کشور، حوزه آموزش است. آموزش می تواند نقطه وحدتی در کشور ایجاد کند که ما باید روی آن سرمایه گذاری کنیم.

او با اشاره به فیلترینگ در کشور ایران گفتند: فیلترینگ ایرانی دارد؛ برای مثال اگر سایت فیلتر شود کسی که از دامنه خارجی آن سایت بهره می برد می تواند با فیلترشکن وارد شود و کسی که از دامنه ها و هاست های داخلی (۱۴) استفاده می کند، دچار ضرر می شود. ما حتی باید راهکاری پیدا کنیم که فیلتر عادلانه باشد. در همه کشورها فیلترینگ وجود دارد اما نباید قابل دور زدن باشد. اگر سایتی برای منافع ملی مضر است هیچ کس نباید به آن دسترسی پیدا کند. دیگر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به همکاری نهادها و سازمان های کشور در حوزه سواد رسانه ای اضافه کرد: در حوزه سیاستگذاری فرهنگی، آموزش و پرورش کارهایی باید انجام دهد و نقدهایی به کتاب سواد رسانه ای (قطعه دهم متوسطه) وارد است و نکات مثبتی هم دارد برای مثال در گذشته مفهوم سواد رسانه ای در خانواده ها کارشناسانه تر و کارشناسانه تر به موضوع سواد رسانه ای را در دستور کار قرار داده است که بعضی شبکه ها مانند دو سیما بی طرفانه تر و کارشناسانه تر به موضوع سواد رسانه ای پرداختند اما شبکه های دیگر خیلی موقوف شدند و ما اعلام کردیم که حاضریم به آن ها مشاوره دهیم تا بهتر کار خود را انجام دهند. در میان شبکه های رادیویی: رادیو جوان، ایران، سلامت، فرهنگ و گفت و گو به امر سواد رسانه ای توجه ویژه و کارشناسی داشتند اما بقیه توانستند در این حوزه فعالیت خوبی داشته باشند و باید در دستور کارشان قرار بگیرد.

او ادامه داد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ترجیح داد به جای اینکه خودش حرکتی را به تهابی انجام بدهد محور فعالیت هایی قرار بگیرد که در حال انجام است: بنابراین دومین همایش سواد رسانه ای با همکاری و حضور سایر دستگاه ها مانند آموزش و پرورش، سازمان فرهنگی هنری شهرداری، کاته شهرباران جوان، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت فناوری و اطلاعات و صداوسیما انجام شد ما در همایش دوم سواد رسانه ای می خواهیم کتاب سواد رسانه ای را تقویت و از لحاظ علمی نقد و بررسی کنیم، همان طور که در همایش اول این کار را انجام دادیم، ما اسلحه با همکاری داشتگاه جامع علمی و کاربردی و فرهنگسرای رسانه رشته دانشگاهی تک پودمان در داشتگاه جامع علمی و کاربردی با عنوان تربیت مریم سواد رسانه ای و مهارت های سواد رسانه ای برای کمک به آموزش و پرورش ایجاد کردیم.

افراسایی با اشاره به محورهای دومن همایش سواد رسانه ای بیان کرد: محور اول: سواد اطلاعاتی و تربیت خانوادگی است که نقش خانواده در افزایش توانمندی استفاده موتور از اطلاعات را آوردیم تا بیان کنیم خانواده ها باید چه کاری انجام دهند تا در افزایش توانمندی استفاده از اطلاعات ایفای نقش داشته باشند. ما علاوه بر این در محور اول، موضوع سواد رسانه ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را داریم تا بهمراه باعث چه نوع شکاف نسلی شده و چه باید کرد و سواد رسانه ای چه نقشی در این راستا دارد. همچنین رویکردهای تربیتی به سواد رسانه ای در فضای مجازی - نقص سرگرم آموزی (Edutainment) و سواد بازی های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی پیوسته تعامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه ای، وظایف و تمہدات خانواده - مستولیت اجتماعی والدین در نهادینه مجازی سواد رسانه ای - ضرورت توجه خانواده ها به نشان دار بودن فضای مجازی (شامد) و زیبی بندی بازی های رایانه ای (اسرا) برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و این زیر مجموعه محور اول هستند. همچنین راهکارهای ایفای نقش اولیاء و مریمان در استفاده پیوسته از فضای مجازی مورد دیگری است که ما سعی کردیم به آموزش و پرورش کمک کنیم.

او درباره محور دوم این همایش بیان کرد: سواد رسانه ای، سواد اطلاعاتی و سبک زندگی است و ایرادی که همایش اول داشت این بود که به موضوع سواد اطلاعاتی توجه نشده بود. همچنین کتاب سواد رسانه ای هم این ایراد را دارد. ما باید یک عقب ماندگی چندین ساله را در این حوزه جبران کنیم چون امروز باید سواد اطلاعاتی، دیجیتالی و رسانه ای را لحاظ کنیم و سواد رسانه ای همه این موارد را پوشش نمی دهد. این سه حوزه متفاوتند و باید متفاوت بررسی شوند. یعنی از زیر مجموعه هایی این محور سواد رسانه ای، رویکرد تقدیم اینه به اطلاعات و زندگی سالم است که باید به مردم آموزش دهیم اطلاعاتی که به دستشان می رسد را تحلیل و پردازش کنند. گوگل یک موتور جستجوی عمومی است که معلمان، دانش آموزان، استاید و مردم از آن استفاده می کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالار و دیگر سایت های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می دهد در حوزه سواد رسانه ای مشکل داریم؛ بنابراین باید نگاه تقدیم اینه به اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسایی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشمودت سواد رسانه ای، خانواده و اوقات فراغت - سواد رسانه ای، خانواده و جامعه پذیر کردن فرزندان - والدین و انتشار تصاویر کودکان در شبکه های اجتماعی؛ تعبات و تدوین معیارها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و این سواد رسانه ای و هویت در فضای مجازی

دیگر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای به محور سوم این همایش اشاره کرد و گفت: محور سوم «مدیریت مصرف رسانه ای و اطلاعاتی در فضای مجازی» است که زیرمجموعه هایی آن شامل رژیم مصرف رسانه ای و توانایی جستجوی هدفمند اطلاعات در خانواده - سواد رسانه ای خانواده و تاثیر آن بر مدیریت مصرف رسانه ای فرزندان - نقش هدایتی خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان (ادامه دارد ...).

(ادame خبر ...) - مقایسه تطبیقی کشورهای توسعه یافته درخصوص چگونگی نظارت خانواده در فضای مجازی - سواد رسانه ای و بدافزارها است. او با اشاره به محور چهارم همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: آموزش، سواد رسانه ای و سواد اطلاعاتی محور چهارم است که زیر مجموعه آن - بررسی شیوه های آموزش عالی منوعیت تولید و انتشار محتوا دیجیتال در فضای مجازی است که تکمیل گشته کار وزارت فرهنگ و ارشاد است و اگر انتشار پیدا کند جرم است. باید جراجم را آموزش دهیم تا افراد ناخواسته جراجم را بایه ای را مرتکب نشوند.

افراسیابی ادامه داد: زیر مجموعه دیگر این محور آموزش مهارت های سواد رسانه ای در فضای مجازی برای بزرگسالان و نقد و بررسی کتاب تفکر و سواد رسانه ای بایه دهم منوطه است که این کتاب باید در آموزش و پرورش اصلاح شود. ابرادی که به کتاب وارد است این است که از استایدی که در حوزه ارتباطات مرجیعت دارند، استفاده نمی شود و باید این مشکل حل شود. چرا ما از استاید سرشناس استفاده نکنیم؟ پیشنهاد داریم یک دیپرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این استاید بیانیت تا کتاب را اصلاح کنیم و آموزش و پرورش هم اعلام آمادگی اولیه کرده است.

او اضافه کرد: سیاستگذاری در زمینه آموزش سواد رسانه ای زیر مجموعه دیگری است. باید بدانیم کشورهای دیگر چگونه سواد رسانه ای را به خانواده ها نشان داده اند و این امر را بررسی کنیم.

ریس انجمن سواد رسانه ای بایان اینکه محور پنجم «اخلاق و سواد رسانه ای» است، گفت: ضرورت توجه به اخلاق حرفة ای در سیاست گذاری ها و تصمیم سازی های حوزه سواد رسانه ای امروز چالش اصلی ما در حوزه تولید محتوا و فضای مجازی است. کمال ها حاضرند هر مطلب را منتشر کنند تا مخاطب چذب کنند. همچنین سواد رسانه ای در آموزه های دینی بحث دیگری است. ادیان شامل دین اسلام و ادیان توحیدی است و ما باید از تجربه های سایر ادیان استفاده کنیم تا بدانیم چه کاری برای سواد رسانه ای انجام داده اند.

او ادامه داد: ما امسال از سه ماه قبل جلسات متعددی را برگزار کردیم تا بتوانیم برای فراخوان همایش به یک نتیجه مطلوب برسیم. در کنار فراخوان، ما در برنامه کاری خود عصرانه های سواد رسانه ای را داریم که روزهای چهارشنبه ساعت ۴ تا ۶ بعدازظهر در فرهنگسرای سواد رسانه ای برگزار می شود. ما نشست های تجربه نگاری را نیز در دستور کار خود داریم.

بهزاد تیموریور، ریس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور هاست که کشور انگلیس پیش رو آن بود. ما در ترجمه سواد رسانه ای مشکل داریم به این معنی که سواد رسانه ای را مطرح می کنیم اما اطلاعات دقیقی ممکن است از آن تکثیم و این نگرانی هاست. همچنین گاهی تبلیغات را با اطلاع رسانی اشتباہ می کنیم و در حوزه سواد رسانه ای این مشکل را داریم.

او ادامه داد: ما فقهیدیم بخشی از گیمراها (بازی کنندگان) بر اساس آمار مرکز رسانه ای دیجیتال دختران دیپرستانی هستند. ما نگران این مسالة هستیم که این دختران پنج سال بعد باید وارد خانواده و نقش مادری شوند. این امر دغدغه ملی است و آینده کشور را درگیر می کند. ما باید نسبت به این مسائل حساس باشیم.

رسانه ها می توانند در جریان مطالبه گری موثر و قابل باشند. دیپرخست ها و کارگاه های دومین همایش ملی سواد رسانه ای با اینکه بازی های خوب، کم تولید می شوند، گفت: در حوزه های مدیریتی بازی های رایانه ای، اولویت پندی وجود ندارد یا ضعیف است. دوستان در یک ماموریت قدم بر می دارند که اگر استاید دانشگاه وارد بررسی این ماموریت شوند ۵ درصد انحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد پتوانند اخراج مأموریت را کم کنند. مسؤولانی که در این امور هستند می توانند محتوا جلسات را گوش دهند و با بودجه ای که در اختیار دارند بازی خوب تولید کنند. متأسفانه در دوره برعکس مدیران گفته می شود که قلان بازی باید در دوره من رونمایی شود. به همین دلیل زمان ساخت این بازی ها کم می شود و کیفیت آن کاهش پیدا می کند.

تیموریور با اشاره به خطر بازی های آن لاین گفت: شاید میلیون ها دلار از کشور ما به خاطر بازی های آن لاین خارج می شود در واقع یک پولشویی و جریان مالی اتفاق می افتد اما حساسیت بر روی آن نیست. تولید محتوا نیز در کشور ما کمتر از ۱۰ درصد در فضای مجازی اتفاق می افتد نکته ای که اهمیت دارد این است که تولید محتوا باید سالم، ارزان و به هنگام باشد. فرهنگسرای رسانه توائسته است تولید محتوا را در اولویت کار خود درهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، اینیمیشن و ... داشته ایم که مخاطبان نیز از آن استقبال کردد. اما با این حال تولیدات ما در این زمینه کم است و امیدوارم که در آینده نزدیک بهتر فعالیت کنیم.

او گفت: ۲۰ درصد فرهنگسراها در حوزه آموزش سواد رسانه ای کار می کنند و این امر از طرف سازمان فرهنگی و هنری شهرداری تهران مطالبه می شود. محمد صادق افراسیابی ادامه داد: میزان رتبه پندی بازی های رایانه ای (اسرا) مهم است. آموزش و پرورش در کتاب سواد رسانه ای، صداوسیما و خبرگزاری ها باید بحث رتبه پندی را به مردم اطلاع بدهند زیرا بسیاری از مردم این رتبه پندی ها را نمی شناسند. برخی از بازی هایی که در کشور ما موجود است ممکن است بسیار ایرانی و اسلامی خوبی داشته باشند. این بازی ها یا مناسب نیستند یا رژیم مصرف آن ها را غایبت نشده، یعنی رده سنی مناسبی آن ها را استفاده نمی کنند. بحث رتبه پندی اگر خوب بیان نشود خطرناک است و در آینده با افرادی روبه رو خواهیم شد که از لحاظ شخصیتی دچار مشکل اند. تأثیرگذارترین رسانه در کوتاه ترین زمان، بازی های رایانه ای است. ۷ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازار ایران ۲۰ درصد نامناسب را داراست و ۹۰ درصد از این بازی ها با قاچاق وارد کشور می شوند.

او با اشاره به نقش خانواده ها در استفاده درست از بازی های رایانه ای گفت: خانواده ها سواد پاییشی در بازی های رایانه ای دارند. اگر خانواده ها اسرا را می شناختند هر بازی را برای فرزندان خود نمی خریدند. بازی های رایانه ای موضوع مهم است که تیازمند افزایش سواد بازی های رایانه ای است. افراسیابی با اشاره به تولید کنندگان داخلی بازی های رایانه ای بیان کرد: برخی از تولید کنندگان داخلی در حال ورشکشگی هستند زیرا سواد رسانه ای و ارتباطی پایین دارند. ما در کشور بازی خوب و مهم هم داریم اما به دلیل نبود برندیستگ و اطلاع رسانی آن ها نمی توانند خود را تبلیغ کنند. متأسفانه سیاستگذاران و قانون گذاران، دستگاه ها و تهاده ها، سواد رسانه ای پاییشی دارند و به این امر اهمیت نمی دهند. ما باید در مجلس و شورای عالی فضای مجازی و تهاده های قانون گذار به این امر توجه کنیم. بازی های رایانه ای در کشورهای خارجی فروخته نمی شود مگر اینکه آن ها کارت ملی خود را از این بدهند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضا هایی را از این رسانی آن، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزارت علوم، صداوسیما، سازمان تبلیغات، شورای اطلاع رسانی دولت است اما این نهادها این بنیاد را به حال خود رها کرده اند و فقط وزارت ارشاد در این بنیاد بار دستگاه های دیگر را به دوش می کشد.

دیپر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای در پایان گفت: حوزه های مقرر در این راستا ترویج پیدا کرده اند و حوزه های خوب مقول مانده (ادame دارد ...)

(ادامه خبر ...) اند. ما نیازمند یک حرکت جهادی هستیم. ما فرهنگسرای رسانه و شبکه اجتماعی را کنار خود داریم و با خبرگزاری دانشجویان ایران نیز یک سال است که همکاری داریم. این خبرگزاری در جریان همایش اول تنان داد که متفاوت از اغلب رسانه ها عمل می کند. این خبرگزاری از ظرفیت خوب خبرنگاران برخوردار است که سواد رسانه ای بالایی دارند و به مطالبی که نوشتند می شود، دقت می کنند. همچنین در این راستا سازمان صداوسیما، وزارت فناوری و اطلاعات کارهای خوبی را تشکیل ناده اند. همچنین دولت یازدهم و نخبگان راشناسایی عمل کرد و توجه نکرد که این نخبه چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتنال را در این دو دولت دیدیم. امیدواریم که شهردار جدید آقای نجفی نیز این گونه عمل کند و اعتنال را مانند دولت یازدهم و دوازدهم رعایت کند و بتواند افراد مختلف اصول گرا و اصلاح طلب استفاده کند. نباید مسائل سیاسی به تخصص گرامی ترجیح داده شود. لازمه کار ما توجه به تخصص گرامی فارغ از رویکرد سیاسی و جنابی است. ما در اجمن سواد رسانه ای عملکرد صداوسیما، شهرداری و آموزش و پرورش را رصد می کنیم و تا به امروز سه کارگروه با صداوسیما، آموزش و پرورش و سازمان فرهنگی هنری شهرداری و خانه شهریاران جوان داشته ایم. ارزیابی ما از فرهنگسرای رسانه خوب بوده است و این فرهنگسرا از گروه های مختلف سیاسی استفاده کرده است.

به گزارش ایسنا در جریان این نشست همچنین تفاهم نامه ای میان پیهزاد تیمورپور (رییس فرهنگسرای رسانه) و محمد صادق افراصیابی (رییس اجمن سواد رسانه ای) با هدف تعامل بیشتر میان فرهنگسرای رسانه و اجمن سواد رسانه ای با محوریت فضای مجازی و بازی های رایانه ای امضا شد.

دریگیری

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت (۱۳۹۴-۰۷-۲۵)

«محمد حاجی میرزا لی» طی حکمی از سوی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منصب شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هفتمین دوره این جشنواره همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه ای و حمایتی جشنواره برای فروش محصولات شان در تعطیلات سال نو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزا لی دبیر این دوره از جشنواره، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و سابقه ای طولانی در صنعت بازی های رایانه ای دارد.

براساس برنامه ریزی های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رویکرد حمایت از بازی های ایرانی جدی تر از سال های گذشته خواهد بود. مدت زمانی برگزاری جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. در واقع هدف از برگزاری جشنواره امسال تنها به برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی شود. همچنین همزمان با جشنواره، برنامه مفصل حمایت و فروش بازی های موبایلی و بی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.



طی حکمی از سوی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت (۱۳۹۴-۰۷-۲۵)

ایرانیان «محمد حاجی میرزا لی» طی حکمی از سوی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منصب شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هفتمین دوره این جشنواره همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه ای و حمایتی جشنواره برای فروش محصولات شان در تعطیلات سال نو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزا لی دبیر این دوره از جشنواره، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و سابقه ای طولانی در صنعت بازی های رایانه ای دارد.

براساس برنامه ریزی های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رویکرد حمایت از بازی های ایرانی جدی تر از سال های گذشته خواهد بود. مدت زمانی برگزاری جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. در واقع هدف از برگزاری جشنواره امسال تنها به برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی شود. همچنین همزمان با جشنواره، برنامه مفصل حمایت و فروش بازی های موبایلی و بی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت (۱۳۹۴-۰۷-۲۵)

تهران- ایرنا- طی حکمی از سوی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای محمد حاجی میرزاچی به عنوان دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منصوب شد.

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار فرهنگی ایرانا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هفتمین دوره این جشنواره همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه ای و حمایتی جشنواره برای فروش محصولاتشان در تعطیلات سال تو پره برداری کنند. محمد حاجی میرزاچی دبیر این دوره از جشنواره، عضو هیات مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و سابقه ای طولانی در صنعت بازی های رایانه ای دارد. براساس برنامه ریزی های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رویکرد حمایت از بازی های ایرانی جدی تر از سال های گذشته خواهد بود. مدت زمانی برگزاری جشنواره امسال تنها به برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی شود. در واقع هدف از برگزاری جشنواره امسال تنها به برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی شود. همچنین همزمان با جشنواره، برنامه حمایت و فروش بازی های موبایلی و بی سی ایرانی اجرای می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.

هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای اسفند ماه ۹۶ برگزار می شود
فراغتگاری ۱۰۵۵۰۹۳۳۸**

«راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم» (۱۳۹۴-۰۷-۲۵)

خبرگزاری آریا - دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به اینکه هر کشوری برای فضای مجازی خود مدل سیاست گذاری فرهنگی دارد، به طرح این پرسش پرداخت که «اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا ازانه نمی شود؟» او سپس تصریح کرد: «این مساله نشان می دهد که ما در حوزه طراحی مدل سیاستگذاری فرهنگی برای فضای مجازی ضعف داریم. ما هنوز یک نظام جامع رسانه ای و فضای مجازی نداریم.» علی متقیان (مدیر عامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صالح افراستیابی (ریس انجمن سواد رسانه ای ایران و دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، بهزاد تموریور (ریس فرهنگسرای رسانه و شبکه های اجتماعی و دبیر بخش نشست و کارگاه های دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، سمانه ناظریان (عضو هیات مدیره انجمن سواد رسانه ای ایران و دبیر شورای فرهنگی و اطلاع رسانی دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای) و شقایق مهاجری (مدیر روابط عمومی دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای) در نشست خبری دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای که در محل خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا) برگزار شد، حضور داشتند.

در بخش نشست این نشست، محمدصادق افراستیابی به بخش های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه تکاری» و پژوهشگران، اساتید و دانشجویان و علاقه مندان به حوزه کارآفرینی است که تجربه کارآفرینی در آن فعالیت موقق و ناموفق سواد رسانه ای هر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور پیگیری می شود و دبیر این بخش دکتر لخوان ریس انجمن علمی مدیریت دانش کشور است. ما همچنین بخش نشست ها و کارگاه های ویژه عموم مردم در این همایش را داریم. بخش ویژه ما در همایش، بازی های رایانه ای است که دبیر آن سید محمد علی سیدحسینی است.

او با اشاره به کار ویژه دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: کار ویژه ما در همایش سواد رسانه ای، فضای مجازی و بازی های رایانه ای است. در واقع در حال حاضر فضای مجازی به زیست بوم دوم زندگی مردم تبدیل شده است که در آن فعالیت می کنیم. به این جهت شعار این دوره همایش، سواد رسانه ای و فضای مجازی سالم، ایمن و مفید است. ما در سال گذشته شعار خود را سواد رسانه ای و مسؤولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسؤولیت پذیری همه اقوام جامعه تأکید داشتیم. البته مسؤولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در فضای مجازی مسؤولیت پذیری باشیم.

ریس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلیمانی در کشور ما به تجربه نمی رسد و باید راهکارهای ایجادی را انجام دهیم؛ برای مثال کشور چین مدل متفاوت را تجربه کرده است اما هر کشوری مدل بومی خاص خود را دارد ایران هم مدل بومی خود را باید پیدا کند به دلیل اینکه ایران با کشورهای دیگر جهان متفاوت است و مردم در کشور ما به اظهار نظر، مشارکت، تبیین سرنوشت و اراده قوی تمايل دارند.

او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی بپوش تحریر خرید خود را در کشور راه اندازی کردند که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین بپوش دیگری با عنوان تخریدن کفش های خارجی و چنی را داشتیم که در شهر تبریز اجرا شد این کار هم موفق شد و قدرت مردم ما را نشان می دهد در فضای واقعی و فضای دوم (فضای مجازی) مردم با اراده هستند و نمی توانیم نسخه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید بینیم که در ایران چه نسخه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد.

افراستیابی با بیان اینکه راهکار سلیمانی در کشور ما پاسخ نمی دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلترشکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی کنند. بنابراین باید راهکاری درستی با سلیمانی مردم پیدا کنیم. البته من دغدغه کسانی که راهکار سلیمانی ایجاد می کنند را من فهمم به دلیل اینکه همه ما دغدغه داریم که فضای مجازی سالم، مفید و ایمن را ایجاد کنیم. خانواده ها نگران هستند که فرزندانشان در فضای مجازی آلوده نشوند و همچنین مسوولان نگرانند (ادامه دارد ...).

(ادامه خیر...) دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای ادامه داد: مهمندین راهکارهای ایجادی در کشور، آموزش است. کاستلز در کتاب «قدرت ارتباطات» بیان می کند که در حوزه جامعه شبکه ای، آموزش مهم است یعنی وظیفه ای که دولت ها می توانند در حوزه جامعه شبکه ای داشته باشند، آموزش است. اینترنت در فضایی مانند امریکا متولد شد که در همین فضای اندیشه‌مندان غربی معتقدند که باید بحث آموزش را در این حوزه پیگیری کنند؛ بنابراین مهمندین راهکار در فضای مجازی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای، بحث آموزش است، ما حتی در حوزه فنی می توانیم اقدامات خوبی انجام دهیم، ما بحث شبکه ملی اطلاعات را داریم که می تواند راهکاری موثر برای کاهش آسیب ها باشد.

او با بیان اینکه آموزش یک رونق فرهنگی و اجتماعی در کشور است تا مردم بدانند چگونه از فضای مجازی استفاده کنند، اضافه کرد: آیا در سایر حوزه های فنی، فناوری، قانون گذاری و ... با آموزش می توان نیازها را رفع کرد؟ آیا سواد رسانه ای می تواند تمام دردهای جامعه را درمان کند؟ پاسخ ما خیر است. ما به سیاست گذاری منسجم برای این حوزه نیاز داریم. مجلس، دستگاه های قانون گذاری و شورای عالی فضای مجازی باید به قانون گذاری منسجم دست پیدا کنند. هر کشوری مدل سیاست گذاری فرهنگی برای فضای مجازی خود را دارد. اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا لاره نمی شود؟ پس این مساله تشان می دهد که ما در این حوزه ضعف داریم، ما هنوز یک نظام جامع رسانه ای و فضای مجازی تداریم، هر کشوری برای خودش الگو و مدل سیاست گذاری فرهنگی خودش را دارد، اما در کشور ما این مدل وجود ندارد.

افراسیابی ادامه داد: اگر به سیاست گذاری کلان فرهنگی برسیم قطعاً بحث افزایش سواد رسانه ای و فضای مجازی یکی از مهمندین اقدامات ماست و حوزه آموزش را پوشش می دهد. کاستلز بیان می کند کاری که حکومت ها و دولت ها در فضای مجازی باید انجام دهند، آموزش است. نقطه مشترک میان تمام گروه ها و طبقه های مختلف کشور، حوزه آموزش است. آموزش می تواند نقطه وحدتی در کشور ایجاد کند که ما باید روی آن سرمایه گذاری کنیم.

او با اشاره به فیلترینگ در کشور ایران گفت: فیلترینگ ایرانی زیادی دارد؛ برای مثال اگر سایت فیلتر شود کسی که از دامنه کارچین آن سایت بهره می برد می تواند با فیلترشکن وارد شود و کسی که از دامنه ها و هاست های داخلی (۱۲۰) استفاده می کند، دچار ضرر می شود. ما حتی باید راهکاری پیدا کنیم که فیلتر عادلانه باشد. در همه کشورها فیلترینگ وجود دارد اما تایید قابل دور زدن باشد اگر سایتی برای منافع ملی مضر است هیچ کس تایید به آن دسترسی پیدا کند. دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به همکاری تهادها و سازمان های کشور در حوزه سواد رسانه ای اضافه کرد: در حوزه سیاست‌گذاری فرهنگی، آموزش و پرورش کارهایی باید انجام دهد و نقدهایی به کتاب سواد رسانه ای (قطعه دهم متوسطه) وارد است و نکات مثبتی هم دارد برای مثال در گذشته مفهوم سواد رسانه ای در خانواده ها مهیم بود اما آموزش اهمیت دارد. همچنین صداوسیما برنامه زیزی در حوزه سواد رسانه ای را در دستور کار قرار داده است که بعضی شبکه ها مانند دو سیما بی طرفانه تر و کارشناسانه تر بموقع سواد رسانه ای پرداختند اما شبکه های دیگر خیلی موفق نشدند و ما اعلام کردیم که حاضریم به آن ها مشاوره دهیم تا بهتر کار خود را انجام دهند. در میان شبکه های رادیویی، رادیو جوان، ایران، سلامت، فرهنگ و گفت و گو به امر سواد رسانه ای توجه ویژه و کارشناسی داشتند اما بقیه توانستند در این حوزه فعالیت خوبی داشته باشند و باید در دستور کارشان قرار بگیرد.

او ادامه داد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ترجیح داد به جای اینکه خودش حرکتی را به تهایی انجام بدهد محور فعالیت هایی قرار بگیرد که در حال انجام است؛ بنابراین دومین همایش سواد رسانه ای با همکاری و حضور سایر دستگاه ها مانند آموزش و پرورش، سازمان فرهنگی هنری شهرداری، خانه شهریاران جوان، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت فناوری و اطلاعات و صداوسیما انجام شد. ما در همایش دوم سواد رسانه ای می خواهیم کتاب سواد رسانه ای را تقویت و از لحاظ علمی نقد و بررسی کنیم، همان طور که در همایش اول این کار را انجام دادیم، ما امسال با همکاری دانشگاه جامع علمی و کاربردی و فرهنگسرای رسانه رشته دانشگاهی تک پودمان در دانشگاه جامع علمی و کاربردی با عنوان تربیت مریم سواد رسانه ای و بهارت های رادیویی؛ رادیو جوان، ایران، سلامت، فرهنگ و گفت و گو به امر سواد رسانه ای توجه ویژه و کارشناسی داشتند اما بقیه توانستند در این حوزه فعالیت خوبی داشته باشند و باید در دستور کارشان قرار بگیرد.

افراسیابی با اشاره به محورهای دومین همایش سواد رسانه ای بیان کرد: محور اول: سواد رسانه ای، سواد اطلاعاتی و تربیت خانوادگی است که نقش خانواده در افزایش توانمندی استفاده موتور از اطلاعات را آوردیم تا بیان کنیم خانواده ها باید چه کاری انجام دهند تا در افزایش توانمندی استفاده از اطلاعات ایفای نقش داشته باشند. ما غالباً بر این در محور اول، موضوع سواد رسانه ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را در افزایش تأثیرگذاری موقتاً می خواهیم باعث چه نوع شکاف نسلی شده و چه باید کرد و سواد رسانه ای چه نقشی در این راستا دارد. همچنین رويکردهای تربیتی به سواد رسانه ای در فضای مجازی - نقش سرگرم آموزی (Edutainment) و سواد بازی های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی پهنه تعلیم خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه ای، وظایف و تمهدات خانواده - مستولیت اجتماعی والدین در نهادینه مجازی سواد رسانه ای - ضرورت توجه خانواده ها به تشنان دار بودن فضای مجازی (شامد) و رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و این زیر مجموعه محور اول هستند. همچنین راهکارهای ایفای نقش اولیاء و مربیان در استفاده پهنه از فضای مجازی مورد دیگری است که ما سعی کردیم به آموزش و پرورش کمک کنیم.

او درباره محور دوم این همایش بیان کرد: سواد رسانه ای، سواد اطلاعاتی و سبک زندگی است و ایرادی که همایش اول داشت این بود که به موضوع سواد اطلاعاتی توجه نشده بود. همچنین کتاب سواد رسانه ای هم این ایراد را دارد. ما باید یک عقب ماندگی چندین ساله را در این حوزه جبران کنیم چون امروز باید سواد اطلاعاتی، دیجیتالی و رسانه ای را لحاظ کنیم و سواد رسانه ای را توانیم زندگی کنیم. این سه حوزه متفاوتند و باید متفاوت برسی شوند. یعنی از زیر مجموعه های این محور سواد رسانه ای، رويکردهای تقدیمه به اطلاعات و زندگی سالم است که باید به مردم آموزش دهیم اطلاعاتی که به دستشان می رسد را تحلیل و پردازش کنند. گوگل یک موتور جستجوی عمومی است که معلمان، دانش آموزان، استادی و مردم از آن استفاده می کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالار و دیگر سایت های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می دهد در حوزه سواد رسانه ای مشکل داریم؛ بنابراین باید تکه تکه این را آموزش دهیم.

افراسیابی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشمودت سواد رسانه ای، خانواده و اوقات فراغت - سواد رسانه ای، خانواده و جامعه پذیر کردن فرزندان - والدین و انتشار تصاویر کودکان در شبکه های اجتماعی؛ تبعات و تدوین میارها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و این - سواد رسانه ای و هویت در فضای مجازی

دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای به محور سوم این همایش اشاره کرد و گفت: محور سوم «مدیریت مصرف رسانه ای و اطلاعاتی در فضای مجازی» است که زیرمجموعه های آن شامل رژیم مصرف رسانه ای و توانایی جستجوی هدفمند اطلاعات در خانواده - سواد رسانه ای (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) خاتواده و تائیر آن بر مدیریت مصرف رسانه ای فرزندان - نقش ناظارتی خاتواده در مصرف رسانه ای فرزندان - نقش هدایتی خاتواده در مصرف رسانه ای فرزندان - مقایسه تطبیقی کشورهای توسعه یافته درخصوص چگونگی نظارت خاتواده در فضای مجازی - سواد رسانه ای و بداعزارها است.

او با اشاره به محور چهارم همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: آموزش، سواد رسانه ای و سواد اطلاعاتی محور چهارم است که زیر مجموعه آن - برسی شیوه های آموزش ۱۶ ممنوعیت تولید و انتشار محتواهای دیجیتال در فضای مجازی است که تکمیل کننده کار وزارت فرهنگ و ارشاد است و اگر انتشار پیدا کند

جرم است. باید جزایم را آموزش دهیم تا افراد ناخواسته جرائم رایانه ای را مرتکب نشوند.

افراسیابی ادامه داد: زیر مجموعه دیگر این محور آموزش مهارت های سواد رسانه ای در فضای مجازی برای بزرگسالان و نقد و برسی کتاب تفکر و سواد رسانه ای پایه دهم متوسطه است که این کتاب باید در آموزش و پرورش اصلاح شود ایرادی که به کتاب وارد است این است که در حوزه ارتباطات مرجبیت داردند استفاده نمی شود و باید این مشکل حل شود. چرا ما از اسایید سرشناس استفاده نکنیم؟ پیشنهاد داریم یک دیپرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این اسایید تا کتاب را اصلاح کنیم و آموزش و پرورش هم اعلام آمادگی اولیه کرده است.

او اضافه کرد: سیاستگذاری در زمینه آموزش سواد رسانه ای زیر مجموعه دیگری است. باید بدانیم کشورهای دیگر چگونه سواد رسانه ای را به خاتواده ها نشان داده اند و این امر را برسی کنیم.

ریس انجمن سواد رسانه ای با بیان اینکه محور پنجم «اخلاق و سواد رسانه ای» است، گفت: ضرورت توجه به اخلاق حرفه ای در سیاست گذاری ها و تصمیم سازی های حوزه سواد رسانه ای امروز چالش اصلی ما در حوزه تولید محتوا و فضای مجازی است. کانال ها حاضرند هر مطلبی را منتشر کنند تا مخاطب جذب کنند. همچنین سواد رسانه ای در آموزه های دینی بحث دیگری است. ادیان شامل دین اسلام و ادیان توحیدی است و ما باید از تجربه های سایر ادیان استفاده کنیم تا بدانیم چه کاری برای سواد رسانه ای انجام داده اند.

او ادامه داد: ما امسال از سه ماه قبل جلسات متعددی را برگزار کردیم تا بتوانیم برای فرداخوان همایش به یک نتیجه مطلوب برسیم. در کنار فرداخوان، ما در برنامه کاری خود عصرانه های سواد رسانه ای را داریم که روزهای چهارشنبه ساعت ۴ تا ۶ بعدازظهر در فرهنگسرای سواد رسانه ای برگزار می شود. ما تششت های تجربه نگاری را نیز در دستور کار خود داریم.

بهزاد تمورپور، ریس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور هاست که کشور انگلیس پیش رو آن بود ما در ترجمه سواد رسانه ای مشکل داریم به این معنی که سواد رسانه ای را مطرح می کنیم اما اطلاعات دقیقی ممکن است از آنکه نکنیم و این تگرگنی هاست. همچنین گاهی تبلیغات را با اطلاع رسانی اشتباه می گیریم و در حوزه سواد رسانه ای این مشکل را داریم.

او ادامه داد: ما فهمیدیم بخشی از گیرمه (بازی کننده ها) بر اساس آمار مركز رسانه های دیجیتال دختران دیرستانی هستند. ما نگران این مساله هستیم که این دختران پنج سال بعد باید وارد خاتواده و نقش مادری شوند. این امر دغدغه ملی است و اینده کشور را درگیر می کند. ما باید نسبت به این مسائل حساس باشیم. رسانه ها می توانند در جریان مطالبه گری موثر و قابل باشند.

دیبر نشست ها و کارگاه های دومین همایش ملی سواد رسانه ای با بیان اینکه بازی های خوب، کم تولید می شوند، گفت: در حوزه های مدیریتی بازی های رایانه ای، اولویت بندی وجود تدارد با ضعیف است. ووستان در یک مأموریت قدم بر می دارند که اگر اسایید دانشگاه وارد بررسی این مأموریت شوند ۵۰ درصد اتgraf اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد بتوانند اتgraf مأموریت را کم کنند. مسؤولانی که در این امور هستند می توانند محتواهی جلسات را گوش دهند و با بودجه ای که در اختیار دارند بازی خوب تولید کنند. متأسفانه در دوره برعکس مدیران گفته می شود که قلان بازی باید در دوره من رونمایی شود. به همین دلیل زمان ساخت این بازی ها کم می شود و گفته آن کاهش پیدا می کند.

تمورپور با اشاره به خطر بازی های آن لاین گفت: شاید میلیون ها دلار از کشور ما به خاطر بازی های آن لاین خارج می شود در واقع یک پولشویی و جریان مالی اتفاق می افتد اما حساسیتی بر روی آن نیست. تولید محتوا نیز در کشور ما کمتر از ۱۰ درصد در فضای مجازی اتفاق می افتد نکته ای که اهمیت دارد این است که تولید محتوا باید سالم، ارزان و به هنگام باشد. فرهنگسرای رسانه توئنسته است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، اینیشن و ... داشته ایم که مخاطبان نیز از آن استقبال کرند. اما با این حال تولیدات ما در این زمینه کم است و امیدوارم که در آینده نزدیک بهتر فعالیت کنیم.

او گفت: ۲۰ درصد فرهنگسراها در حوزه آموزش سواد رسانه ای کار می کنند و این امر از طرف سازمان فرهنگی و هنری شهرداری تهران مطالبه می شود. محمد صادق افراسیابی ادامه داد: میزان رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) مهم است. آموزش و پرورش در کتاب سواد رسانه ای، صداوسیما و خبرگزاری ها باید بحث رتبه بندی را به مردم اطلاع بدهند زیرا بسیاری از مردم این رتبه بندی ها را نمی شناسند. برخی از بازی هایی که در کشور ما موجود است مفایر با سبک ایرانی و اسلامی خوب را می نشود. این بازی ها یا مناسب نیستند یا رژیم مصرف آن ها را غایب نمایند. یعنی رده سنی مناسبی آن ها را استفاده نمی کنند. بحث رتبه بندی اگر خوب بیان نشود خطربناک است و در آینده با افرادی روبه رو خواهیم شد که از لحاظ شخصیتی دچار مشکل اند. تأییدگذارترین رسانه در کوتاه ترین زمان، بازی های رایانه ای است. ۷۰ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازی های این حال تولیدات ما در این زمینه کم است و امیدوارم که درصد نزدیک از این بازی ها با قابلاق وارد کشور می شوند.

او با اشاره به نقش خاتواده ها در استفاده درست از بازی های رایانه ای گفت: خاتواده ها سواد پایینی در بازی های رایانه ای دارند. اگر خاتواده ها اسرا را می شناختند هر بازی را برای فرزندان خود نمی خریدند. بازی های رایانه ای مفیدند اما موضع مهمی ندارند. بازی های رایانه ای است.

افراسیابی با اشاره به تولید کنندگان داخلی بازی های رایانه ای بیان کرد: برخی از تولید کنندگان داخلی در حال ورشکستگی هستند زیرا سواد رسانه ای و ارتباطی پایین دارند. ما در کشور بازی خوب و مهم هم داریم اما به دلیل نبود برندیگ و اطلاع رسانی آن ها نمی توانند خود را تبلیغ کنند. متأسفانه سیاستگذاران و قانون گذاران، دستگاه ها و تهدادها، سواد رسانه ای پایینی دارند و به این امر اهمیت نمی دهند. ما باید در مجلس و شورای عالی فضای مجازی و تهدادهای قانون گذار به این امر توجه کنیم. بازی های رایانه ای در کشورهای خارجی فروخته نمی شود مگر اینکه آن ها کارت ملی خود را از آن بدهند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضا هیات امنی آن، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزارت علوم، صداوسیما، سازمان تبلیغات، شورای اطلاع رسانی دولت است اما این نهادها این بنیاد را به حال خود رها کرده اند و فقط وزارت ارشاد در این بنیاد بار دستگاه های دیگر را به دوش می کشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) - دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای در پایان گفته: حوزه های مضر در این راستا ترویج پیدا کرده اند و حوزه های خوب متفوپ مانده اند. ما نیازمند یک حرکت جهادی هستیم. ما فرهنگسرای رسانه و شبکه اجتماعی را کنار خود باریم و با خبرگزاری دانشجویان ایران نیز یک سال است که همکاری داریم، این خبرگزاری در جریان همایش اول نشان داد که متفاوت از اغلب رسانه ها عمل می کند. این خبرگزاری از ظرفیت خوب خبرنگاران برخوردار است که سواد رسانه ای بالایی دارند و به مطالعی که نوشته می شود، دقت می کنند. همچنین در این راستا سازمان صداوسیما، وزارت فناوری و اطلاعات کارهای خوبی را تشکیل داده اند. همچنین دولت پارادهم و دوازدهم فرانجاحی عمل کرد و نخبگان را شناسایی کرد و توجه نکرد که این نخبه چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتنای را در این دولت دیدیم. امیدواریم که شهردار جدید آقای نجفی نیز این گونه عمل کند و اعتنای را مانند دولت پارادهم و دوازدهم رعایت کنند و بتوانند از افراد مختلف اصول گرا و اصلاح طلب استفاده کنند. تباید مسائل سیاسی به تخصص گرایی ترجیح داده شود. لازمه کار ما توجه به تخصص گرایی فارغ از رویکرد سیاسی و جنابی است. ما در این راستا این عملکرد صداوسیما، شهرداری و آموزش و پرورش را رصد می کنیم و تا به امروز سه کارگروه با صداوسیما، آموزش و پرورش و سازمان فرهنگی هنری شهرداری و خانه شهریاران جوان داشته ایم. ارزیابی ما از فرهنگسرای رسانه خوب بوده است و این فرهنگسرای از گروه های مختلف سیاسی استفاده کرده است.

به گزارش ایستاد در جریان این نشست همچنین تفاهم نامه ای میان پیزاده تیمورپور (رئیس فرهنگسرای رسانه) و محمد صادق افراصیابی (رئیس انجمن سواد رسانه ای) با هدف تعامل بیشتر میان فرهنگسرای رسانه و انجمن سواد رسانه ای با محوریت فضای مجازی و بازی های رایانه ای امضا شد.

نتیجه ایام
منبع خبر: ایستاد

کیسترن

۳۴

نشست دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای راهکارهای سلیمانی برای کنترل فضای مجازی بی تیجه است

(۱۴۰۰-۰۵-۲۷/۲۸)

دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به اینکه هر کشوری برای فضای مجازی خود مدل سیاست گذاری فرهنگی دارد به طرح این پرسش پرداخت که «اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد چرا از این تمی شود؟» تصریح کرد: «این مساله نشان می دهد که ما در حوزه طراحی مدل سیاستگذاری فرهنگی برای فضای مجازی ضعف داریم.

به گزارش پایگاه خبری گسترش به نقل از ایستاد، علی متنیان (مدیر عامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صادق افراصیابی (رئیس انجمن سواد رسانه ای ایران) و دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای، پیزاده تیمورپور (رئیس فرهنگسرای رسانه و شبکه های اجتماعی و دبیر بخش نشست و کارگاه های دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، سمانه ناظربایان (عضو هیات مدیره انجمن سواد رسانه ای ایران و دبیر شورای فرهنگی و اطلاع رسانی دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای) و شقایق مهاجری (مدیر روابط عمومی دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای) در نشست خبری دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای حضور داشتند.

در بخش تخته این نشست، محمدصادق افراصیابی به بخش های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه نگاری» و پیزه نخبگان، اساتید و دانشجویان و علاقه مندان به حوزه کارآفرینی است که تجربه موفق و ناموفق سواد رسانه ای هر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور پیگیری می شود و دبیر این بخش دکتر لخوان رئیس انجمن علمی مدیریت دانش کشور است. ما همچنین بخش نشست ها و کارگاه های پیزه عموم مردم در این همایش را داریم. بخش و پیزه ما در همایش، بازی های رایانه ای است که دبیر آن سید محمد علی سیدحسینی است.

او با اشاره به کار و پیزه دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: کار و پیزه ما در همایش سواد رسانه ای، فضای مجازی و بازی های رایانه ای است. در واقع در حال حاضر فضای مجازی به زیست يوم زندگی مردم زندگی مردم زندگی شده است که در آن فضایی و ناموفق سواد رسانه ای هر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور ای و فضای مجازی سالم، ایمن و مفید است. ما در سال گذشته شمار خود را سواد رسانه ای و مسوولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسوولیت پذیری همه اشار جامعه تاکید داشتیم، البته مسوولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در فضای مجازی مسوولیت پذیری باشیم.

رئیس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلیمانی در کشور ما به تیجه نمی رسد و باید راهکارهای ایجادی را انجام دهیم؛ برای مثال کشور چین مدل متفاوت را تجربه کرده است اما هر کشوری مدل بومی خاص خود را دارد. ایران هم مدل بومی خود را باید پیدا کند به دلیل اینکه ایران با کشورهای دیگر جهان متفاوت است و مردم در کشور ما به اظهار نظر، مشارکت، تبیین سرنوشت و اراده قوی تمایل دارند.

او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پویش تحریم خرد خود را در کشور راه اندازی کردن که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پویش دیگری با عنوان تخریبدن کفش های خارجی و چنی را داشتیم که در شهر تبریز اجرا شد این کار هم موفق شد و قدرت مردم ما را نشان می دهد. در فضای واقعی و فضای دوم (فضای مجازی) مردم با اراده هستند و نمی توانیم تسلیه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید بینیم که در ایران چه تسلیه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد.

افراصیابی با بیان اینکه راهکار سلیمانی در کشور ما پاسخ نمی دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلترشکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی کنند بنابراین باید راهکاری درستی با سلیمه مردم بیندازیم. البته من دغدغه کساتی که راهکار سلیمانی ایجاد می کنند را من فهمم به دلیل اینکه همه ما دغدغه داریم که فضای مجازی سالم، مفید و ایمن را ایجاد کنیم. خاتمدها نگران هستند که فرزندانشان در فضای مجازی آلوود نشوند و همچنین مسوولان نگرانند.

دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای ادامه داد: مهمترین راهکارهای ایجادی در کشور، آموزش است. کاستلز در کتاب «قدرت (ادامه دارد...)

کیسترن

(ادامه خبر ...) ارتباطات « بیان می کند که در حوزه جامعه شبکه ای، آموزش مهم است یعنی وظیفه ای که دولت ها می توانند در حوزه جامعه شبکه ای داشته باشند، آموزش است. اینترنت در فضای مانند آمریکا متولد شد که در همین فضا اندیشمندان غربی معتقدند که باید بحث آموزش را در این حوزه پیگیری کنیم؛ بنابراین مهتمترین راهکار در فضای مجازی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای، بحث آموزش است. ما حتی در حوزه فنی می توانیم اقدامات خوبی انجام دهیم، ما بحث شبکه ملی اطلاعات را داریم که می تواند راهکاری موثر برای کاهش آسیب ها باشد.

او با بیان اینکه آموزش یک رکن فرهنگی و اجتماعی در کشور است تا مردم بدانند چگونه از فضای مجازی استفاده کنند، اضافه کرد: آیا در سایر حوزه های فنی، فناوری، قانون گذاری و ... توان نیازها را رفع کرد؟ آیا سواد رسانه ای می تواند تمام دردهایی جامعه را درمان کند؟ باسخ ما خیر است. ما به سیاست گذاری منسجم برای این حوزه نیاز داریم. مجلس، دستگاه های قانون گذاری و شورای عالی فضای مجازی باید به قانون گذاری منسجمی دست پیدا کنند. هر کشوری مدل سیاست گذاری فرهنگی برای فضای مجازی خود را دارد. اگر کشور ما مدل سیاست گذاری دارد، چرا لازمه نمی شود؟ پس این مساله تثانی می دهد که ما در این حوزه ضعف داریم، ما هنوز یک نظام جامع رسانه ای و فضای مجازی نداریم، هر کشوری برای خودش الگو و مدل سیاست گذاری فرهنگی خودش را دارد، اما در کشور ما این مدل وجود ندارد.

افراسایی ادامه داد: اگر به سیاست گذاری کلان فرهنگی برسیم قطعاً بحث افزایش سواد رسانه ای و فضای مجازی یکی از مهمترین اقدامات ماست و حوزه آموزش را پوشش می دهد. کاستلر بیان می کند کاری که می تواند تمام دردهایی جامعه را در این حوزه باید انجام دهنده، آموزش است. نقطه مشترک میان تمام گروه ها و طبقه های مختلف کشور، حوزه آموزش است. آموزش می تواند نقطه وحدتی در کشور ایجاد کند که ما باید روی آن سرمایه گذاری کنیم.

او با اشاره به فیلترینگ در کشور ایران گفتند: فیلترینگ ایرادهای زیادی دارد؛ برای مثال اگر سایت فیلتر شود کسی که از دامنه خارجی آن سایت بهره می برد می تواند با فیلترشکن وارد شود و کسی که از دامنه ها و هاست های داخلی (۱۴) استفاده می کند، دچار ضرر می شود. ما حتی باید راهکاری پیدا کنیم که فیلتر عادلانه باشد. در همه کشورها فیلترینگ وجود دارد اما نباید قابل دور زدن باشد. اگر سایتی برای منافع ملی مضر است هیچ کس نباید به آن دسترسی پیدا کند. دیگر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به همکاری نهادها و سازمان های کشور در حوزه سواد رسانه ای اضافه کرد: در حوزه سیاستگذاری فرهنگی، آموزش و پرورش کارهایی باید انجام دهد و نقددهایی به کتاب سواد رسانه ای (قطعه دهم متوسطه) وارد است و نکات مثبتی هم دارد برای مثال در گذشته مفهوم سواد رسانه ای در خانواده ها کارشناسانه تر و کارشناسانه تر به موضوع سواد رسانه ای را در دستور کار قرار داده است که بعضی شبکه ها مانند دو سیما بی طرفانه تر و کارشناسانه تر به موضوع سواد رسانه ای پرداختند اما شبکه های دیگر خیلی موفق نشدند و ما اعلام کردیم که حاضریم به آن ها مشاوره دهیم تا بهتر کار خود را انجام دهند. در میان شبکه های رادیویی: رادیو جوان، ایران، سلامت، فرهنگ و گفت و گو به امر سواد رسانه ای توجه ویژه و کارشناسی داشتند اما بقیه توانستند در این حوزه فعالیت خوبی داشته باشند و باید در دستور کارشان قرار بگیرد.

او ادامه داد: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ترجیح داد به جای اینکه خودش حرکتی را به تهابی انجام بدهد محور فعالیت هایی قرار بگیرد که در حال انجام است: بنابراین دومین همایش سواد رسانه ای با همکاری و حضور سایر دستگاه ها مانند آموزش و پرورش، سازمان فرهنگی هنری شهرداری، کاته شهرباران جوان، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت فناوری و اطلاعات و صداوسیما انجام شد ما در همایش دوم سواد رسانه ای می خواهیم کتاب سواد رسانه ای را تقویت و از لحاظ علمی نقد و بررسی کنیم، همان طور که در همایش اول این کار را انجام دادیم، ما اسلحه با همکاری داشتگاه جامع علمی و کاربردی و فرهنگسازی رسانه رشته دانشگاهی تک پودمان در داشتگاه جامع علمی و کاربردی با عنوان تربیت مریم سواد رسانه ای و مهارت های سواد رسانه ای برای کمک به آموزش و پرورش ایجاد کردیم.

افراسایی با اشاره به محورهای دومن همایش سواد رسانه ای بیان کرد: محور اول: سواد اطلاعاتی و تربیت خانوادگی است که نقش خانواده در افزایش توانمندی استفاده موقت از اطلاعات را آوردیم تا بیان کنیم خانواده ها باید چه کاری انجام دهند تا در افزایش توانمندی استفاده از اطلاعات ایفای نقش داشته باشند. ما علاوه بر این در محور اول، موضوع سواد رسانه ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را داریم تا بهمراه باعث چه نوع شکاف نسلی شده و چه باید کرد و سواد رسانه ای چه نقشی در این راستا دارد. همچنین رویکردهای تربیتی به سواد رسانه ای در فضای مجازی - نقص سرگرم آموزی (Edutainment) و سواد بازی های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی پیوسته تعامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه ای، وظایف و تمہدات خانواده - مستولیت اجتماعی والدین در نهادینه مجازی سواد رسانه ای - ضرورت توجه خانواده ها به نشان دار بودن فضای مجازی (شامد) و زیبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و این زیر مجموعه محور اول هستند. همچنین راهکارهای ایفای نقش اولیاء و مریمان در استفاده پیوسته از فضای مجازی مورد دیگری است که ما سعی کردیم به آموزش و پرورش کمک کنیم.

او درباره محور دوم این همایش بیان کرد: سواد رسانه ای، سواد اطلاعاتی و سبک زندگی است و ایرادی که همایش اول داشت این بود که به موضوع سواد اطلاعاتی توجه نشده بود. همچنین کتاب سواد رسانه ای هم این ایراد را دارد. ما باید یک عقب ماندگی چندین ساله را در این حوزه جبران کنیم چون امروز باید سواد اطلاعاتی، دیجیتالی و رسانه ای را لحاظ کنیم و سواد رسانه ای همه این موارد را پوشش نمی دهد. این سه حوزه متفاوتند و باید متفاوت بررسی شوند. یعنی از زیر مجموعه هایی این محور سواد رسانه ای، رویکرد تقدیم این اطلاعات و زندگی سالم است که باید به مردم آموزش دهیم اطلاعاتی که به دستشان می رسد را تحلیل و پردازش کنند. گوگل یک موتور جستجوی عمومی است که معلمان، دانش آموزان، استاید و مردم از آن استفاده می کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالار و دیگر سایت های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می دهد در حوزه سواد رسانه ای مشکل داریم؛ بنابراین باید نگاه تقدیم این اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسایی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشمودت سواد رسانه ای، خانواده و اوقات فراغت - سواد رسانه ای، خانواده و جامعه پذیر کردن فرزندان - والدین و انتشار تصاویر کودکان در شبکه های اجتماعی؛ تیمات و تدوین میارها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و این سواد رسانه ای و هویت در فضای مجازی

دیگر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای به محور سوم این همایش اشاره کرد و گفت: محور سوم «مدیریت مصرف رسانه ای و اطلاعاتی در فضای مجازی» است که زیرمجموعه هایی آن شامل رژیم مصرف رسانه ای و توانایی جستجوی هدفمند اطلاعات در خانواده - سواد رسانه ای خانواده و تاثیر آن بر مدیریت مصرف رسانه ای فرزندان - نقش هدایتی خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان (ادامه دارد ...).

کیستن

(ادامه خبر ...) - مقایسه تطبیقی کشورهای توسعه یافته درخصوص چگونگی نظارت خانواده در فضای مجازی - سواد رسانه ای و بدافزارها است. او با اشاره به محور چهارم همایش بین المللی سواد رسانه ای بیان کرد: آموزش، سواد رسانه ای و سواد اطلاعاتی محور چهارم است که زیر مجموعه آن - بررسی شیوه های آموزش عالی منوعیت تولید و انتشار محتواهای دیجیتال در فضای مجازی است که تکمیل گشته کار وزارت فرهنگ و ارشاد است و اگر انتشار پیدا کند جرم است. باید جراحت را آموزش دهیم تا افراد ناخواسته جراحت را بینه ای را متوجه نشوند.

افراسیابی ادامه داد: زیر مجموعه دیگر این محور آموزش مهارت های سواد رسانه ای در فضای مجازی برای بزرگسالان و نقد و بررسی کتاب تفکر و سواد رسانه ای باید دهم منوطه است که این کتاب باید در آموزش و پرورش اصلاح شود. ابرادی که به کتاب وارد است این است که از استایدی که در حوزه ارتباطات مرجیعت دارند، استفاده نمی شود و باید این مشکل حل شود. چرا ما از استاید سرشناس استفاده نکنیم؟ پیشنهاد داریم یک دبیرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این استاید بیانیت تا کتاب را اصلاح کنیم و آموزش و پرورش هم اعلام آمادگی اولیه کرده است.

او اضافه کرد: سیاستگذاری در زمینه آموزش سواد رسانه ای زیر مجموعه دیگری است. باید بدانیم کشورهای دیگر چگونه سواد رسانه ای را به خانواده ها نشان داده اند و این امر را بررسی کنیم.

ریس انجمن سواد رسانه ای بیان اینکه محور پنجم «اخلاق و سواد رسانه ای» است، گفت: ضرورت توجه به اخلاق حرفة ای در سیاست گذاری ها و تصمیم سازی های حوزه سواد رسانه ای آمروز چالش اصلی ما در حوزه تولید محتوا و فضای مجازی است. کمال ها حاضرند هر مطلب را منتشر کنند تا مخاطب چذب کنند. همچنین سواد رسانه ای در آموزه های دینی بحث دیگری است. ادیان شامل دین اسلام و ادیان توحیدی است و ما باید از تجربه های سایر ادیان استفاده کنیم تا بدانیم چه کاری برای سواد رسانه ای انجام داده اند.

او ادامه داد: ما امسال از سه ماه قبل جلسات متمددی را برگزار کردیم تا بتوانیم برای فراخوان همایش به یک تیجه مطلوب برسیم. در کنار فراخوان، ما در برنامه کاری خود عصرانه های سواد رسانه ای را داریم که روزهای چهارشنبه ساعت ۴ تا ۶ بعدازظهر در فرهنگسرای سواد رسانه ای برگزار می شود. ما نشست های تجربه نگاری را نیز در دستور کار خود داریم.

پهزاد تیموریور، ریس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور هاست که کشور انگلیس پیش رو آن بود. ما در ترجمه سواد رسانه ای مشکل داریم به این معنی که سواد رسانه ای را مطرح می کنیم اما اطلاعات دقیقی ممکن است از آن تکثیر و این نگرانی هاست. همچنین گاهی تبلیغات را با اطلاع رسانی اشتباہ می کنیم و در حوزه سواد رسانه ای این مشکل را داریم.

او ادامه داد: ما فقهیدیم بخشی از گیمراها (بازی کنندگان) بر اساس آمار مرکز رسانه ای دیجیتال دختران دیبرستانی هستند. ما نگران این مسالة هستیم که این دختران پنج سال بعد باید وارد خانواده و نقش مادری شوند. این امر دغدغه ملی است و آینده کشور را درگیر می کند. ما باید نسبت به این مسائل حساس باشیم.

رسانه ها می توانند در جریان مطالبه گری موثر و قابل باشند. دبیر نشست ها و کارگاه های دومین همایش ملی سواد رسانه ای با بیان اینکه بازی های خوب، کم تولید می شوند، گفت: در حوزه های مدیریتی بازی های رایانه ای، اولویت پندی وجود تدارد یا ضعیف است. دوستان در یک ماموریت قدم بر می دارند که اگر استاید دانشگاه وارد بررسی این ماموریت شوند ۵ درصد انحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد بتوانند اخراج مأموریت را کم کنند. مسؤولانی که در این امور هستند می توانند محتواهی جلسات را گوش دهند و با بودجه ای که در اختیار دارند بازی خوب تولید کنند. متأسفانه در دوره برعکس مدیران گفته می شود که قلان بازی باید در دوره من رونمایی شود. به همین دلیل زمان ساخت این بازی ها کم می شود و کیفیت آن کاهش پیدا می کند.

تیموریور با اشاره به خطر بازی های آن لاین گفت: شاید میلیون ها دلار از کشور ما به خاطر بازی های آن لاین خارج می شود در واقع یک پولشویی و جریان مالی اتفاق می افتد اما حساسیت بر روی آن نیست. تولید محتوا نیز در کشور ما کمتر از ۱۰ درصد در فضای مجازی اتفاق می افتد نکته ای که اهمیت دارد این است که تولید محتوا باید سالم، ارزان و به هنگام باشد. فرهنگسرای رسانه توائمه است تولید محتوا را در اولویت کار خود درهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، اینیمیشن و ... داشته ایم که مخاطبان نیز از آن استقبال کرند. اما با این حال تولیدات ما در این زمینه کم است و امیدوارم که در آینده نزدیک بهتر فعالیت کنیم.

او گفت: ۲۰ درصد فرهنگسراها در حوزه آموزش سواد رسانه ای کار می کنند و این امر از طرف سازمان فرهنگی و هنری شهرداری تهران مطالبه می شود. محمد صادق افراسیابی ادامه داد: میزان رتبه پندی بازی های رایانه ای (اسرا) مهم است. آموزش و پرورش در کتاب سواد رسانه ای، صداوسیما و خبرگزاری ها باید بحث رتبه پندی را به مردم اطلاع بدهند زیرا بسیاری از مردم این رتبه پندی ها را نمی شناسند. برخی از بازی هایی که در کشور ما موجود است متأسفانه نمی کنند. بحث رتبه پندی اگر خوب بیان نشود خطرناک است و در آینده با افرادی روبه رو خواهیم شد که از لحاظ شخصیتی دچار مشکل اند. تأثیرگذارترین رسانه در کوتاه ترین زمان، بازی های رایانه ای است. ۷ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازار ایران ۲۰ درصد نامناسب را داراست و ۹۰ درصد از این بازی ها با قاچاق وارد کشور می شوند.

او با اشاره به نقش خانواده ها در استفاده درست از بازی های رایانه ای گفت: خانواده ها سواد پاییشی در بازی های رایانه ای دارند. اگر خانواده ها اسرا را می شناختند هر بازی را برای فرزندان خود نمی خریدند. بازی های رایانه ای موضوع مهم است که تیازمده افزایش سواد بازی های رایانه ای است. افراسیابی با اشاره به تولید کنندگان داخلی بازی های رایانه ای بیان کرد: برخی از تولید کنندگان داخلی در حال ورشکشگی هستند زیرا سواد رسانه ای و ارتباطی پایین دارند. ما در کشور بازی خوب و مهم هم داریم اما به دلیل نبود برندیستگ و اطلاع رسانی آن ها نمی توانند خود را تبلیغ کنند. متأسفانه سیاستگذاران و قانون گذاران، دستگاه ها و نهادهای سواد رسانه ای پایینی دارند و به این امر اهمیت نمی دهند. ما باید در مجلس و شورای عالی فضای مجازی و نهادهای قانون گذار به این امر توجه کنیم. بازی های رایانه ای در کشورهای خارجی فروخته نمی شود مگر اینکه آن ها کارت ملی خود را از این نهادهای بدهند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضا هایی را از این ها می خواهیم و وزارت ارشاد اسلامی، وزارت علوم، صداوسیما، سازمان تبلیغات، شورای اطلاع رسانی دولت است اما این نهادها این بنیاد را به حال خود رها کرده اند و فقط وزارت ارشاد در این بنیاد بار دستگاه های دیگر را به دوش می کشد.

دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای در پایان گفت: حوزه های مقرر در این راستا ترویج پیدا کرده اند و حوزه های خوب مقول مانده (ادامه دارد ...)

کیسترن

(ادامه خبر ...) اند. ما نیازمند یک حرکت جهادی هستیم. ما فرهنگسرای رسانه و شبکه اجتماعی را کنار خود داریم و با خبرگزاری دانشجویان ایران نیز یک سال است که همکاری داریم. این خبرگزاری در جریان همایش اول تنان داد که متفاوت از اغلب رسانه ها عمل می کند. این خبرگزاری از ظرفیت خوب خبرنگاران برخوردار است که سواد رسانه ای بالایی دارند و به مطالبی که نوشتند می شود، دقت می کنند. همچنین در این راستا سازمان صداوسیما، وزارت فناوری و اطلاعات کارهای خوبی را تشکیل ناده اند. همچنین دولت یازدهم و دوازدهم فراغناحی عمل کرد و نخبگان را شناسایی کرد و توجه نکرد که این نخبه چه گرایش سیاسی دارد و ما انتقال را در این دو دولت دیدیم. امیدواریم که شهردار جدید آقای نجفی نیز این گونه عمل کند و انتقال را مانند دولت یازدهم و دوازدهم رعایت کند و بتواند افراد مختلف اصول گرا و اصلاح طلب استفاده کند. نباید مسائل سیاسی به شخصیت گرامی ترجیح داده شود. لازمه کار ما توجه به شخصیت گرامی فارغ از رویکرد سیاسی و جنابحی است. ما در انجمن سواد رسانه ای عملکرد صداوسیما، شهرداری و آموزش و پرورش را رصد می کنیم و تا به امروز سه کارگروه با صداوسیما، آموزش و پرورش و سازمان فرهنگی هنری شهرداری و خانه شهریاران جوان داشته ایم. ارزیابی ما از فرهنگسرای رسانه خوب بوده است و این فرهنگسرا از گروه های مختلف سیاسی استفاده کرده است.

در جریان این نشست همچنین تفاهم نامه ای میان پیزد زیرمیرپور (رئیس فرهنگسرای رسانه) و محمد صادق افراصیابی (رئیس انجمن سواد رسانه ای) با هدف تعامل بیشتر میان فرهنگسرای رسانه و انجمن سواد رسانه ای با محوریت قضایی مجازی و بازی های رایانه ای امضا شد.

برگزاری حسنه

طی حکمی از سوی مدیر عامل بنیاد؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت (۱۴۰۰/۰۷/۲۵)

محمد حاجی میرزاگی طی حکمی از سوی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منصوب شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هفتمین دوره این جشنواره همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه ای و حمایتی جشنواره برای فروش محصولات شان در تعطیلات سال تو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزاگی دبیر این دوره از جشنواره، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و سابقه ای طولانی در صفت بازی های رایانه ای دارد.

براساس برنامه ریزی های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رویکرد حمایت از بازی های ایرانی جدی تر از سال های گذشته خواهد بود. مدت زمانی برگزاری جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. در واقع هدف از برگزاری جشنواره امسال تنها به برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی شود.

همچنین همزمان با جشنواره، برنامه مفصل حمایت و فروش بازی های موبایلی و بی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.

شنبه های رسانه

هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت (۱۴۰۰/۰۷/۲۵)

به گزارش شبکه خبری ایرانا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هفتمین دوره این جشنواره همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه ای و حمایتی جشنواره برای فروش محصولات شان در تعطیلات سال تو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزاگی دبیر این دوره از جشنواره، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و سابقه ای طولانی در صفت بازی های رایانه ای دارد.

براساس برنامه ریزی های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رویکرد حمایت از بازی های ایرانی جدی تر از سال های گذشته خواهد بود. مدت زمانی برگزاری جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. در واقع هدف از برگزاری جشنواره امسال تنها به برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی شود.

همچنین همزمان با جشنواره، برنامه مفصل حمایت و فروش بازی های موبایلی و بی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.



هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت (۰۷/۰۶/۲۵-۰۷/۰۶/۲۵)

محمد حاجی میرزاگی طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منصوب شد.

محمد حاجی میرزاگی طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منصوب شد. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هفتمین دوره این جشنواره همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه ای و حماقیت جشنواره برای فروش محصولات شان در تعطیلات سال نو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزاگی دبیر این دوره از جشنواره، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و سابقه ای طولانی در صنعت بازی های رایانه ای دارد.

براساس برنامه ریزی های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رویکرد حمایت از بازی های ایرانی جدی تر از سال های گذشته خواهد بود. مدت زمانی برگزاری جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. در واقع هدف از برگزاری جشنواره امسال تنها برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی شود.

همچنین همزمان با جشنواره، برنامه مفصل حمایت و فروش بازی های موبایلی و بی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیشتر این بازی ها منجر شود.



مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه DGRC پنج روز دیگر به اتمام می رسد (۰۷/۰۶/۲۵-۰۷/۰۷/۲۵)

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، امسال در تاریخ دوم آذرماه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار مهر، این کنفرانس که هر سال با همکاری یکی از دانشگاه های فعال کشور در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می شود، با هدف فعال سازی ظرفیت های پژوهشی و دانشگاهی کشور و راستای اتصال صنعت با دانشگاه است.

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در ۹ خوشه و در حوزه های علوم انسانی، اجتماعی، فنی و مهندسی، هنر و علوم پزشکی، با رویکرد خلق هسته های پژوهشی در زمینه بازی های دیجیتال در کشور برگزار می شود.

با توجه به استقبال پژوهشگران به منظور ارسال مقالات به نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، مهلت ارسال آثار به دبیرخانه این کنفرانس تا ۳۰ مهرماه تمدید شد.

از مهلت اعلام شده، تنها ۵ روز زمان باقی است و این زمان مجدداً تمدید نخواهد شد.



مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه DGRC پنج روز دیگر به اتمام می رسد (۰۷/۰۶/۲۵-۰۷/۰۷/۲۵)

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، امسال در تاریخ دوم آذرماه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار بی باک، این کنفرانس که هر سال با همکاری یکی از دانشگاه های فعال کشور در زمینه بازی های دیجیتال برگزار می شود، با هدف فعال سازی ظرفیت های پژوهشی و دانشگاهی کشور و راستای اتصال صنعت با دانشگاه است.

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در ۹ خوشه و در حوزه های علوم انسانی، اجتماعی، فنی و مهندسی، هنر و علوم پزشکی، با رویکرد خلق هسته های پژوهشی در زمینه بازی های دیجیتال در کشور برگزار می شود.

با توجه به استقبال پژوهشگران به منظور ارسال مقالات به نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، مهلت ارسال آثار به دبیرخانه این کنفرانس تا ۳۰ مهرماه تمدید شد.

از مهلت اعلام شده، تنها ۵ روز زمان باقی است و این زمان مجدداً تمدید نخواهد شد.



امکان حضور گیمرها در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فراهم شد (۱۴۰۲-۰۷-۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، دبیر هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران را منصوب کرد؛ مدت زمانی برگزاری این جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می‌توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند.

به گزارش سرویس علمی پاشگاه خبرنگاران پویا، هفتمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می‌شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه‌ای و حمایتی جشنواره برای فروش محصولاتشان در تعطیلات سال تو پره بزدایی کنند.

محمد حاجی میرزاگی که به عنوان دبیر این دوره از جشنواره منصوب شده، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. وی عنوان کرده که براساس برنامه ریزی‌های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، رویکرد حمایت از بازی‌های ایرانی جدی تر از سالهای گذشته خواهد بود.

به گزارش تسنیم، مدت زمانی برگزاری این جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می‌توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. همچنین همزمان با جشنواره، حمایت و فروش بازی‌های موبایلی و رایانه‌ای ایرانی اجرایی می‌شود تا به توسعه بازار و فروش بیشتر این بازی‌ها منجر شود.



هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران دبیر خود را شناخت (۱۴۰۲-۰۷-۲۵)

اقتصاد ایران: محمد حاجی میرزاگی طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان دبیر هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران منصوب شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، هفتمین دوره این جشنواره همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می‌شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه‌ای و حمایتی جشنواره برای فروش محصولاتشان در تعطیلات سال تو پره بزدایی کنند.

محمد حاجی میرزاگی دبیر این دوره از جشنواره، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است و سابقه ای طولانی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای دارد.

براساس برنامه ریزی‌های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران رویکرد حمایت از بازی‌های ایرانی جدی تر از سال‌های گذشته خواهد بود مدت زمانی برگزاری جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می‌توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. در واقع هدف از

برگزاری جشنواره امسال تنها برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی‌شود. همچنین همزمان با جشنواره، برنامه مفصل حمایت و فروش بازی‌های موبایلی و بی‌سی ایرانی اجرایی می‌شود تا به توسعه بازار و فروش بیشتر این بازی‌ها منجر شود.



مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه DGRC پنج روز دیگر به انمام می‌رسد (۱۴۰۲-۰۷-۲۵)

اقتصاد ایران: کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال، امسال در تاریخ دوم آذرماه توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می‌شود.

این کنفرانس که هر سال با همکاری یکی از دانشگاه‌های فعال کشور در زمینه بازی‌های دیجیتال برگزار می‌شود، با هدف قابل سازی ظرفیت‌های پژوهش و دانشگاهی کشور و راستای اتصال صنعت با دانشگاه است.

کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در ۹ حوزه و در حوزه‌های علوم انسانی، اجتماعی، فنی و مهندسی، هنر و علوم پزشکی، با رویکرد خلق هسته‌های پژوهشی در زمینه بازی‌های دیجیتال در کشور برگزار می‌شود.

با توجه به استقبال پژوهشگران به منظور ارسال مقالات به نخستین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال، مهلت ارسال آثار به دبیرخانه این کنفرانس تا ۳۰ مهرماه تمدید شد.

از مهلت اعلام شده، تنها ۵ روز زمان باقی است و این زمان مجددًا تمدید نخواهد شد.

تیکستان

خبرگزاری نیستان موزه‌شن

طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت (۰۷/۰۷/۲۰۱۵-۰۷/۰۷/۲۰۱۶)

خبرگزاری نیستان: «محمد حاجی میرزاگی» طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منصوب شد.

به گزارش خبرگزاری نیستان به نقل از بنیاد بازی های رایانه ای، هفتمین دوره این جشنواره همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه ای و حمایت جشنواره برای فروش محصولاتشان در تعطیلات شان در تعطیلات سال تو پهله برداری کنند.

محمد حاجی میرزاگی دبیر این دوره از جشنواره، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و سابقه ای طولانی در صنعت بازی های رایانه ای دارد.

براساس برنامه ریزی های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رویکرد حمایت از بازی های ایرانی جدی تر از سال های گذشته خواهد بود. مدت زمانی برگزاری جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. در واقع هدف از برگزاری جشنواره امسال تنها به برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی شود. همچنین همزمان با جشنواره، برنامه مفصل حمایت و فروش بازی های موبایلی و بی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.

با این پیام ۳۱

نمایش

معرفی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۰۷/۰۷/۲۰۱۵-۰۷/۰۷/۲۰۱۶)

طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منصوب شد.

به گزارش فاتوس، هفتمین دوره این جشنواره همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه ای و حمایتی جشنواره برای فروش محصولاتشان در تعطیلات سال تو پهله برداری کنند.

محمد حاجی میرزاگی دبیر این دوره از جشنواره، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و سابقه ای طولانی در صنعت بازی های رایانه ای دارد.

براساس برنامه ریزی های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رویکرد حمایت از بازی های ایرانی جدی تر از سال های گذشته خواهد بود. مدت زمانی برگزاری جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند.

در واقع هدف از برگزاری جشنواره امسال تنها به برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی شود همچنین همزمان با جشنواره، برنامه حمایت و فروش بازی های موبایلی و بی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.

هشتمین جشنواره بازی های رایانه ای اسفند ماه ۹۶ برگزار می شود.

منبع: ایرانا

انتهای پیام /

بررسی

امکان حضور گیمرها در جشنواره بازی های رایانه ای فراهم شد (۰۷/۰۷/۲۰۱۵-۰۷/۰۷/۲۰۱۶)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را منصوب کرد؛ مدت زمانی برگزاری این جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند.

هفتمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه ای و حمایتی جشنواره برای فروش محصولاتشان در تعطیلات سال تو پهله برداری کنند.

محمد حاجی میرزاگی که به عنوان دبیر این دوره از جشنواره منصوب شده، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است (ادامه دارد...).



(از ادامه خبر...) وی عنوان کرده که براساس برنامه ریزی‌های انجام شده، در هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، رویکرد حمایت از بازی‌های ایرانی جدی تر از سال‌های گذشته خواهد بود.

به گزارش تسنیم، مدت زمانی پرگزاری این جشنواره بیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می‌توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. همچنین هم‌زمان با جشنواره، حمایت و فروش بازیهای موبایلی و رایانه‌ای ایرانی اجرای می‌شود تا به توسعه بازار و فروش بیشتر این بازیها مندرج شود.



خطی حکمی از سوی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دیر خود را شناخت

محمد حاجی میزبانی طی حکمی از سوی مدیر عامل پیشاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر هفتمین چشمواره بازی های رایانه ای تهران منصوب شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هفتمین دوره این جشنواره همانند سال گذشته در پایان سال برگزار می شود تا بازی سازان بتوانند از جریان رسانه ای و خدمات جشنواره برای فروش محصولات شان در تعطیلات سال نو بهره ببردای کنند.

محمد حاجی میرزاگی دبیر این دوره از جشنواره، عضو هیات مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و سابقه ای طولانی در صنعت بازی های رایانه ای دارد.

براساس برنامه ریزی های انجام شده، در هفتمنی جشنواره بازی های رایانه ای تهران رویکرد حمایت از بازی های ایرانی جدی تر از سال های گذشته خواهد بود. مدت زمانی برگزاری جشنواره پیش از یک ماه است و علاوه بر بازی سازان، گیمرها نیز می توانند در جشنواره شرکت کنند و جایزه بگیرند. در واقع هدف از برگزاری جشنواره امسال تهبا به برگزاری یک مراسم اختتامیه و اهدای جوایز به بازی سازان ختم نمی شود. همچنین همزمان با جشنواره، برنامه مفصل حمایت و فروش بازی های موبایلی و بی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش پیش تر این بازی ها مسخر شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروز رسانی

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

جهت گیری محتوا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۷/۲۵

