

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



فهرست



۲	دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد	رسالت
۲	سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد	پایگاه خبری هنر honarnews.com
۳	سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد	باشگاه خبرنگاران
۴	سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد	ایران آنلاین
۵	ایرانی ها عاشق بازی های موبایلی هستند	اقتصادنیوز
۶	سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد	گفتگو
۸	سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد	خبرگزاری پانا
۹	بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های جدی» 20 میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد	سخت افزار
۱۰	سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد	آسیا
۱۱	سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد	تسن
۱۲	نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس تاکید کرد: باید قهرمان های ملی ، نقش اول بازی های دیجیتال باشند	پایگاه اطلاع رسانی راه
۱۳	خبر	صبح نو
۱۴	باید قهرمان های ملی، نقش اول بازی های دیجیتال باشند	خاتمه
۱۴	کشف بیش از ۷۸۰۰۰ بازی رایانه ای غیر مجاز از دو تولیدکننده بزرگ	باشگاه خبرنگاران
۱۵	دولتی یا خصوصی بودن بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز مطرح نیست/ تشکیل معاونت های اصلی در بنیاد	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۵	«راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم»	خبرگزاری و انجمن ایران ISNA
۱۸	«راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم»	ECONews
۲۱	«راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم»	هشدارنیوز
۲۴	راهی برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم	لای

۲۷	راهکاری برای فیلترینگ عادلانه	تدبیر 24 پایگاه خبری تدبیر
۳۰	هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت	در یاباری
۳۰	هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت	ایران ۲۴ پایگاه خبری
۳۱	هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۳۱	«راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم»	حسره گزاری آریا
۳۴	راهکارهای سلبی برای کنترل فضای مجازی بی نتیجه است	کسترتش
۳۷	هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت	خبرگزاری مهر
۳۷	هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت	بلخبرای پیرا
۳۸	هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت	بیابک
۳۸	مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه DGRC پنج روز دیگر به اتمام می رسد	خبرگزاری مهر
۳۸	مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه DGRC پنج روز دیگر به اتمام می رسد	بیابک
۳۹	امکان حضور گیمرها در جشنواره بازیهای رایانه ای فراهم شد	خبرگزاری فارس
۳۹	هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت	ECONews
۳۹	مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه DGRC پنج روز دیگر به اتمام می رسد	ECONews
۴۰	هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت	تست
۴۰	معرفی دبیر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	فانور
۴۰	امکان حضور گیمرها در جشنواره بازیهای رایانه ای فراهم شد	خبرگزاری فارس
۴۱	هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت	خبرگزاری دانشگاه آنا Azad News Agency (AZNA)

تعداد محتوا : ۳۷



روزنامه

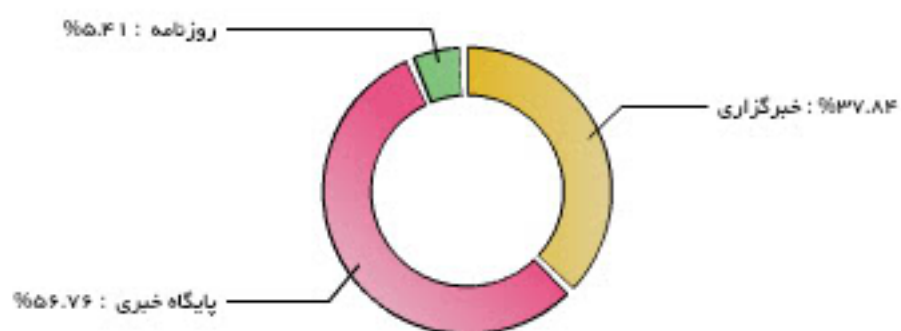
۲

پایگاه خبری

۲۱

خبرگزاری

۱۴



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

سید محمدعلی سیدحسینی، دبیر 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. 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. 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.

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

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

به گزارش هنرنیوز، 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 مسئولان 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 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 نیز می توان از دیگر موارد تاثیرگذاری این مسابقه باشد. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نحوه 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 دبیرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخش داوران بازی ها نیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

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

سیدحسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه در نظر 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 محدودیتی برای زمان ساخت بازی ها در نظر گرفته نشده است یعنی اگر اثری 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 باتوجه به آن می توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «سایر» در نظر 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 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. مهارتهای فنی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شغلی، 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 مسواک زدن به کودکان را در برمی گیرند.

تبلیغات و اقناع:
از بازی های دیجیتال می توان برای تبلیغات استفاده کرد. اگر چه 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 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، بهداشت عمومی، مسئولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

تندرستی:
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 غذایی صحیح و تمرین های ورزشی روزانه، تندرستی و تناسب اندام را ترویج دهند و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می شوند.

درمان و توانبخشی:
بازی های دیجیتال ابزاری اثربخش برای درمان و توانبخشی هستند. در حال حاضر از بازی های جدی برای درمان بیماری هایی مثل دیابت، سرطان، اوتیسم، افسردگی، فوبیا و بسیاری از دیگر بیماری های روانی و جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکنه مغزی، اختلالات ذهنی و حرکتی و... استفاده می شود. علاقه مندان به شرکت در این مسابقه می توانند با مراجعه به آدرس اینترنتی <https://evmd.co/evf1> اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند. شایان ذکر است که دبیرخانه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با شماره تلفن ۸۸۳۱۰۲۲۲ و داخلی های ۲۴۱، ۲۴۲ و ۲۴۵ آماده پاسخگویی به سوالات علاقه مندان و شرکت کنندگان در این رویداد است.



دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۰۷-۰۱)

سید محمدعلی سیدحسینی، دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام کرد: بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های 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 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 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 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.

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 نیز می توان از دیگر موارد تاثیرگذاری این مسابقه باشد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نحوه 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 دبیرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخشی داور بازی های نیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

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

سیدحسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه در نظر 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 محدودیتی برای زمان ساخت بازی ها در نظر گرفته نشده است یعنی اگر اثری به عنوان مثال ۱۰ سال پیش نیز ساخته شده باشد می تواند در این مسابقه شرکت داده شود.

سید حسینی افزود: این مسابقه ۶ بخش اصلی دارد که بازی سازان باتوجه به آن می توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) «سایر» در نظر 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 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 زیست های 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، شغلی، 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 مسواک زدن به کودکان را در برمی گیرند.

تبلیغات و اقناع:

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 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، بهداشت عمومی، مسئولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

تندرستی:

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 غذایی صحیح و تمرین های ورزشی روزانه، تندرستی و تناسب اندام را ترویج دهند و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می شوند.

درمان و توانبخشی:

بازی های دیجیتال ابزاری اثربخش برای درمان و توانبخشی هستند. در حال حاضر از بازی های جدی برای درمان بیماری هایی مثل دیابت، سرطان، اوتیسم، افسردگی، فوبیا و بسیاری از دیگر بیماری های روانی و جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکنه مغزی، اختلالات ذهنی و حرکتی و... استفاده می شود. علاقه مندان به شرکت در این مسابقه می توانند با مراجعه به آدرس اینترنتی <https://evmd.co/evf1> اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند.

شایان ذکر است که دبیرخانه 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.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



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

ایرانیان سید محمدعلی سیدحسینی، دبیر 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 کنار جذابیتی که دارند برای مصارف خاصی مثل آموزش، سلامت، تبلیغات و... طراحی می شوند.

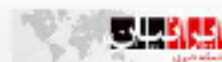
وی افزود: برای ارتقا سطح این نوع از بازی ها در کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصمیم دارد تا با برگزاری مسابقه «جایزه بازی های جدی»، هم بازی سازان را تشویق به فعالیت در این بخش کند و هم جامعه و مسئولان نهادهای مختلف را با این دست از بازی ها بیشتر آشنا کند.

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 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 نیز می توان از دیگر موارد تاثیرگذاری این مسابقه باشد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نحوه 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 دبیرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخشی داور بازی ها نیز 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 برنده 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: درحال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه در نظر 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 محدودیتی برای زمان ساخت بازی ها در نظر گرفته نشده است یعنی اگر اثری 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» در نظر 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 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 زیتهای 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. مهارتهای فنی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، شغلی، 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.

تبلیغات و اقناع:

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 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، بهداشت عمومی، مسئولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

تندرستی:

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 غذایی صحیح و تمرین های ورزشی روزانه، تندرستی و تناسب اندام را ترویج دهند و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می شوند.

درمان و توانبخشی:

بازی های دیجیتال ابزاری اثربخش برای درمان و توانبخشی هستند. در حال حاضر از بازی های جدی برای درمان بیماری هایی مثل دیابت، سرطان، اوتیسم، افسردگی، فوبیا و بسیاری از دیگر بیماری های روانی و جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکنه مغزی، اختلالات ذهنی و حرکتی و... استفاده می شود. علاقه مندان به شرکت در این مسابقه می توانند با مراجعه به آدرس اینترنتی <https://evmd.co/est41> اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند.

شایان ذکر است که دبیرخانه 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.



اقتصادنیوز

ایرانی ها عاشق بازی های موبایلی هستند (۱۰۸۴۴-۵۶/۱۲/۲۲۲)

گزارش آماری شرکت Superdata نشان می دهد در سال ۲۰۱۶ درآمد بازی های موبایلی در دنیا، معادل ۴۰۶ میلیارد دلار بوده که بیشترین سهم نیز با درآمد تخمینی ۲۴۸ میلیارد دلار در اختیار قاره آسیاست.

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 ۹۴ 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 ۹۴ 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 بندی سنی

آمارها نشان می دهند توجه به نشان رده بندی سنی در کشور رو به رشد است. در میان بازی بازان موبایلی، میزان توجه به رده بندی سنی به این تفکیک است: ۴۱ درصد توجه زیادی دارند، ۲۴ درصد تاحدودی توجه دارند و ۲۵ درصد اصلا توجهی ندارند.

هادی جعفری منفرد، مدیر نظارت بر تحول سازمانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با کلیک درباره توجه به این رده بندی ها می گوید: «این مورد بسیار حائز اهمیت است که خانواده ها با مفهوم رده بندی سنی و ضرورت آن آشنا باشند و توجه به رده مناسب بازی برای هر گروه سنی داشته باشند، به همین دلیل راه اندازی وبسایت اسرا از برنامه های جدی بنیاد در سال جاری بوده که نسخه آزمایشی آن به بهره برداری رسیده و در حال انجام تست های مختلف برای نسخه نهایی آن هستیم که امیدواریم این مهم در فصل جاری اتفاق بیافتد. در این سایت خانواده ها با مفهوم رده بندی و ضرورت آن آشنا می شوند و همچنین بازی های مناسب برای هر رده سنی به همراه اطلاعات کامل آن و توصیه های کارشناسان نظام رده بندی را مشاهده خواهند کرد.»

بازی های دیجیتال: سومین رسانه بااهمیت

با نگاه به پنج رسانه بااهمیت برای بازی بازان موبایلی کشور (چه مرد، چه زن) می بینیم هر دو گروه بازی های دیجیتال را به عنوان سومین رسانه ای که برای وقت می گذارند انتخاب کرده اند.

این جایگاه بازی های دیجیتال در میان بازی بازها که حتی جلوتر از کتاب، سینما، روزنامه و مجله قرار گرفته است، نشان می دهد باید مواظب محتوایی که در قالب آن عرضه می شود بود. سید حسینی، مدیرعامل دایرک در مورد این نگرانی می گوید: «چون بازی های موبایلی توزیع دیجیتال دارند، برخلاف بازی های پی سی و کنسولی که بیشتر فیزیکی توزیع می شوند، نظارت بر بازی های موبایلی بهتر است. از طرف دیگر بازی های موبایلی به دلیل گرافیک و داستان پردازی ساده تر، خیلی محتوای 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 بازان کودک و نوجوان برای بازی کردن، لذت بخش بودن بازی است، جوانان، میانسالان و کهنسالان برای پر کردن اوقات تنهایی به بازی روی می آورند. از سوی دیگر یکی از ایراداتی که به بازی ها گرفته می شود این است که انسان ها را تنها تر می کنند، ولی آمارها نشان می دهد ۴۹ درصد از گیرندهای ایرانی با دیگران بازی می کنند و یا توجه به این که این آمار در ایالات متحده آمریکا ۵۴ درصد است، چندان وضعیت متفاوتی با دنیا نداریم. سیدحسینی، مدیرعامل دایرک در این باره توضیح می دهد: «ماهیت رسانه های جدید به گونه ای است که سعی می کنند ارتباطات را افزایش دهند، ولی لزوما کیفیت ارتباطات افزایش نمی 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 (شکلک 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 یا یکدیگر صحبت می کردند، ولی اکنون دور هم می نشینند و سریال نگاه می کنند. بازی های دیجیتال انواع مختلفی دارند و آنهایی که بازی های آنلاین انجام می دهند، با بازیکنان آنلاین دیگر که معمولا نمی شناسند بازی می کنند. عده دیگری بازی های چند نفره با کنسول خانگی انجام می دهند که کیفیت ارتباط در آن بهتر 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، مثلا بازی ایرانی کونیز او 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 جعفری منفرد، مدیر نظارت 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 پیگیری می کند. 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 نهایی کنیم (تحت عنوان هرم حمایت) به گونه ای که حمایت از بازیسازان کاملا ضابطه مند، جامع و تعالی بخش باشد که با اجرایی شدن آن از سال آینده امیدواریم تحولی در حمایت از بازیسازان رخ دهد.» او در ادامه ضمن اشاره به توزیع بازی های PC از طریق بستر 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.»



گنجینه دیجیتال
ایران

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

خبرایران: سید محمدعلی سیدحسینی، دیر 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 ...) 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 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.

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 نیز می توان از دیگر موارد تاثیرگذاری این مسابقه باشد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نحوه 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 دبیرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخشی داوری بازی ها نیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

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

سید حسینی افزود: درحال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه در نظر 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 محدودیتی برای زمان ساخت بازی ها در نظر گرفته نشده است یعنی اگر اثری به عنوان مثال ۱۰ سال پیش نیز ساخته شده باشد می تواند در این مسابقه شرکت داده 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» در نظر 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 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. مهارتهای فنی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، شغلی، 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 مسواک زدن به کودکان را در برمی گیرند.

تبلیغات و اقناع:

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 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، بهداشت عمومی، مسئولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

تندرستی:

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 غذایی صحیح و تمرین های ورزشی روزانه، تندرستی و تناسب اندام را ترویج دهند و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می شوند.

درمان و توانبخشی:

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

علاقه مندان به شرکت در این مسابقه می توانند با مراجعه به آدرس اینترنتی <https://evnd.co/es41> اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند.

شایان ذکر است که دبیرخانه 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.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

سید محمدعلی سیدحسینی، دبیر کنفرانس 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 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 مسئولان 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 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 نیز می توان از دیگر موارد تاثیرگذاری این مسابقه باشد. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نحوه 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 دبیرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخشی داوری بازی ها نیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

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

سیدحسینی افزود: درحال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه در نظر 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 محدودیتی برای زمان ساخت بازی ها در نظر گرفته نشده است یعنی اگر اثری 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» در نظر 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 از ظرفیت این بازی ها برای آموزش علمی و نظری در دوره پیش از مدرسه، مدرسه و دانشگاه استفاده شود. دامنه این آموزش

ریاضی و فیزیک تآملی 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. مهارتهای فنی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، شغلی، اجتماعی و... همگی از این دست هستند. این مهارت

مهارت دفاعنظامی، 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 برمی گیرند.

تبلیغات و اقناع:

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 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، بهداشت عمومی، مسئولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

تندرستی:

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 غذایی صحیح و تمرین های ورزشی روزانه، تندرستی و تناسب اندام را ترویج دهند و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می شوند.

درمان و توانبخشی: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های دیجیتال ایزاری اثربخش برای درمان و توانبخشی هستند در حال حاضر از بازی های جدی برای درمان بیماری هایی مثل دیابت، سرطان، اوتیسم، افسردگی، قویا و بسیاری از دیگر بیماری جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکنه مغزی، اختلالات ذهنی و حرکتی و... استفاده می شود. علاقه مندان به شرکت در این مسابقه می توانند با مراجعه به آدرس اینترنتی <https://evmd.co/es441> اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند. شایان ذکر است که دبیرخانه مسابقه «جایزه بازی های جدی» با شماره تلفن ۸۸۳۱۰۲۲۲ و داخلی های ۲۴۱، ۲۴۲ و ۲۴۵ آماده پاسخگویی به سوالات علاقه مندان و شرکت کنندگان در این رویداد است.

سخت افزار

بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد (۱۳۹۶/۰۷/۰۶-۱۳۹۶/۰۷/۰۶)

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 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 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.

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 نیز می توان از دیگر موارد تاثیرگذاری این مسابقه باشد. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نحوه 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 ۳۰ مهرماه، بازی های خود را به دبیرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخشی داوری بازی ها نیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

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

سید حسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه در نظر 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 محدودیتی برای زمان ساخت بازی ها در نظر گرفته نشده است یعنی اگر اثری به عنوان مثال ۱۰ سال پیش نیز ساخته شده باشد می تواند در این مسابقه شرکت داده شود.

سید حسینی افزود: این مسابقه ۶ بخش اصلی دارد که بازی سازان باتوجه به آن می توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «سایر» در نظر 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، کمکمی 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 باشاخه های مختلف علمی گسترده است.

آموزش مهارتی:

از بازی های دیجیتال می توان برای کسب مهارت های مختلف استفاده نمود. مهارتهای فنی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، شغلی، اجتماعی و... همگی 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 نحوه صحیح خواندن نماز و آموزش مسواک زدن به کودکان را دربرمی گیرند.

تبلیغات و اقناع:

از بازی های دیجیتال می توان برای تبلیغات استفاده کرد. اگرچه در اینجا منظور از تبلیغات، درآمدزایی به کمک تبلیغ نیست، بلکه ساختن 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 (ادامه دارد ...)



سخت‌افزار

(ادامه خبر ...) هایگوناگون اجتماعی مانند مسئله محیط زیست، حفاظت از میراث فرهنگی، بهداشت عمومی، مسئولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

تندرستی:

هدف از ساخت برخی بازیهای جدی این است کهاز طریق سرگرمی، از مشکلاتی مانند چاقی، دیابت، اعتیاد و... جلوگیری کرده و با ارائه رژیم های غذایی صحیح و تمرین های ورزشی، تندرستی و تناسب اندام را ترویج دهند و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افرادی شوند.

درمان و توانبخشی:

بازی های دیجیتال ابزاری اثربخش برای درمان و توانبخشی هستند. در حال حاضر از بازی هایجدی برای درمان بیماری هایی مثل دیابت، سرطان، اوتیسم، افسردگی، فوبیا و بسیاری از دیگر بیماری های روانی و جسمانی و همچنین توانبخشی به قربانیان سکنه مغزی، اختلالات ذهنی و حرکتی و... استفاده می شود. علاقه مندان به شرکت در این مسابقه می توانند با مراجعه به آدرس اینترنتی <https://evnd.co/es441> اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود کنند. شایان ذکر است که دبیرخانه 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.



آسیا

سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۲۲)

سید محمدعلی سیدحسینی، دبیر 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، تبلیقات 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 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.

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 نیز می توان از دیگر موارد تاثیرگذاری این مسابقه باشد. مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نحوه 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 دبیرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخشی داوری بازی ها نیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

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

سیدحسینی افزود: در حال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه در نظر 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 محدودیتی برای زمان ساخت بازی ها در نظر گرفته نشده است یعنی اگر اثری به عنوان مثال ۱۰ سال پیش نیز ساخته شده باشد می تواند در این مسابقه شرکت داده شود.

سید حسینی افزود: این مسابقه ۶ بخش اصلی دارد که بازی سازان باتوجه به آن می توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «سایر» در نظر 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 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 زیتهای 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. مهارتهای فنی، شخصی، فرهنگی، مذهبی، سیاسی، نظامی، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شغلی، 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 مسواک زدن به کودکان را در برمی گیرند. تبلیغات و اقناع:

از بازی های دیجیتال می توان برای تبلیغات استفاده کرد. اگر چه 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 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، بهداشت عمومی، مسئولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و ... اصلاحات انجام داد. تندرستی:

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 غذایی صحیح و تمرین های ورزشی روزانه، تندرستی و تناسب اندام را ترویج دهند و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می شوند. درمان و توانبخشی:

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



دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: سطح کیفی بازی های جدی ایرانی باید افزایش یابد (۱۳۹۱-۹۵/۷/۲۲)

خبرگزاری شبستان: دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام کرد: بازی برتر در مسابقه «جایزه بازی های جدی» ۲۰ میلیون تومان جایزه دریافت خواهد کرد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از بنیاد بازی های رایانه ای، 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 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 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.

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 نیز می توان از دیگر موارد تاثیرگذاری این مسابقه باشد.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نحوه 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 ۳۰ مهرماه، بازی های خود را به دبیرخانه این مسابقه ارسال کنند و بخش داوری بازی ها نیز در سوم آذرماه در حاشیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

وی یادآور شد: همانطور که گفته شد سازندگان بازی 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 اعتبار در اختیار بازی سازان قرار گیرد.

سیدحسینی افزود: درحال حاضر فقط برای برترین اثر جایزه در نظر 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 محدودیتی برای زمان ساخت بازی ها در نظر گرفته نشده است یعنی اگر اثری به عنوان مثال ۱۰ سال پیش نیز ساخته شده باشد می تواند در این مسابقه شرکت داده شود.

سید حسینی افزود: این مسابقه ۶ بخش اصلی دارد که بازی سازان باتوجه به آن می توانند آثار خود را ارسال کنند. البته یک بخش هفتم نیز با عنوان «سایر» در نظر 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 زیاتهای 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، شغلی، 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 مسواک زدن به کودکان را در برمی گیرند.

تبلیغات و اقناع:

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 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، بهداشت عمومی، مسئولیت پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و... اصلاحات انجام داد.

تندرستی:

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 غذایی صحیح و تمرین های ورزشی روزانه، تندرستی و تناسب اندام را ترویج دهند و بازی هایی که باعث تداوم سلامتی افراد می شوند.

درمان و توانبخشی:

بازی های دیجیتال ابزاری اثربخش برای درمان و توانبخشی هستند. در حال حاضر

پایان پیام/۳۱



نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس تاکید کرد: باید قهرمان های ملی، نقش اول بازی های دیجیتال باشند

(۱۴۰۵-۱۲/۱۲/۹۶)

نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس گفت: جهت 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 جعفرپور نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی به روی آنتن رفت.

دکتر جمشید جعفرپور با اشاره به ایجاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در جهت 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 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 بازی ها را طراحی و به بازار عرضه کنند.

نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس یادآور شد: زمانی که بنیاد تشکیل شد، فقط دو بازی یارانه ای داخلی داشتیم و الان قطعا 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 آخرین فناوری ها به بازار عرضه کنند.

وی در پاسخ به این سوال که چه سیاست گذاری محتوایی بر روی بازی ها وجود دارد؟ گفت: جهت گیری که بنیاد در این خصوص دارد و البته قابل تکمیل شدن است، این است که شخصیت ها و قهرمان 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.

جعفرپور 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 معضل 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 انبار دو کارخانه بزرگ ناشر بازی های رایانه ای بیش از ۷۸ هزار لوح فشرده بازی غیرمجاز کشف و به مراجع قضایی تحویل شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این دو کارخانه از عوامل اصلی تولید و توزیع بازی های غیرمجاز در سطح کشور بوده اند که محل فعالیت یکی از آن ها واقع در استان سمنان است. آقای خسرو کردمبین، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز اعلام کرد: از یک انبار ۲۰۸۰۰ عنوان بازی و از دیگری ۴۸۰۰۰ بازی کشف، ضبط و تحویل 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 با شدت بیشتری 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 بزرگ دوستانه به منظور توسعه مهارت های حرفه ای شغلی بپردازد. به گزارش تسنیم، مدیر اجرایی گوگل «ساندرا پیچای» برنامه جدید این شرکت به نام «رشد با گوگل» را معرفی کرد که هدف از تهیه آن، ارائه خدمات آموزشی به افرادی است که به دنبال 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 یادگیری دیجیتال برای دانش آموزان را دارند. مشابه این برنامه در ماه جولای توسط همین شرکت به نام «گوگل برای نیجریه» برای کمک به آفریقاییان در یادگیری مهارت های اینترنت و کامپیوتر به منظور بهبود فرصت 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

هجدهمین نمایشگاه بین المللی صنایع مخابرات و اطلاع رسانی (ایران تله کام ۲۰۱۷) دوشنبه ۲۴ مهرماه توسط وزیر ارتباطات افتتاح می شود. به گزارش مهر «نمایشگاه ایران تله کام ۲۰۱۷» از ۲۴ تا ۲۷ مهرماه جاری در فضایی 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، اپراتورها، 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 آخرین آمار اعلام شده، نمایشگاه ایران تله کام ۲۰۱۷ با حضور ۲۲۵ شرکت داخلی و ۹۳ شرکت خارجی خواهد شد که شرکت های خارجی یا نمایندگان آنان از ۱۵ کشور اسلونی، انگلیس، آلمان، تایوان، چین، روسیه، ژاپن، سوئیس، فرانسه، فنلاند، قزاقستان، کانادا، لتونی، نروژ و یونان در این نمایشگاه مشارکت دارند. حضور شرکت های معتبر خارجی در این نمایشگاه، با هدف انتقال دانش فنی و فناوری روز جهان به کشور و ایجاد فرصتی برای ارتقای صنایع مخابراتی ایران تسهیل شده است.

قرار است در آیین افتتاحیه این نمایشگاه، آقای محمدجواد آذری جهرمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات حضور داشته باشند. در همین حال و همزمان با برگزاری نمایشگاه تله کام ۲۰۱۷، پتل های تخصصی این حوزه به پیشنهاد و با حضور وزیر ارتباطات و معاونان وی برگزار می شود. در نخستین پتل تخصصی، بهدازظهر دوشنبه ۲۴ مهرماه، پتل تخصصی اقتصاد دیجیتالی با حضور محمدجواد آذری جهرمی برگزار می شود.

متهم شدن کره شمالی در حمله سایبری واناکرای

مشاور امور حقوقی شرکت مایکروسافت اعلام کرده است که در حمله سایبری اخیر موسوم به باج افزار واناکرای، ردپای هکریهای کره شمالی دیده می شود. به گزارش ایسنا، حمله سایبری در سال گذشته به وسیله باج افزار و بدافزار معروفی بنام واناکرای (WannaCry) به کشورهای، سازمان ها و شرکت های بسیاری حمله کرد و خسارات جبران ناپذیری را برای آنها برجای گذاشت.

حمله سایبری باج افزار و بد افزار واناکرای به طور قطع یکی از مهلک 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 یا به تعویق بیندازد. دیر اسمیت (مشاور امور حقوقی شرکت مایکروسافت) با شناسایی هویت عوامل این حمله، انگشت اتهام را به سوی هکریهای کره شمالی به نشانه رفته است و در واقع این کشور را مسوول 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 محرمانه آنها را به سرقت برده یا 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 ابزار هک گروه لائاروس متعلق به کره شمالی، شباهتی کشف شده است.

**جعفرپور تاکید کرد: باید قهرمان های ملی، نقش اول بازی های دیجیتال باشند** (۱۳۹۵/۰۷/۲۴-۱۳۹۵/۰۹/۰۲)

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

به گزارش خبرنگاری خانه ملت، برنامه "گفت و گوی اجتماعی" رادیو گفت و گو با موضوع نظام توزیع بازی های رایانه ای و با حضور دکتر جمشید جعفرپور نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی به روی آنتن رفت.

نماینده مردم لارستان، خنج و گراش در مجلس شورای اسلامی، با اشاره به ایجاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در جهت 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 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 بازی ها را طراحی و به بازار عرضه کنند.

نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس یادآور شد: زمانی که بنیاد تشکیل شد، فقط دو بازی یارانه ای داخلی داشتیم و الان قطعا 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 آخرین فناوری ها به بازار عرضه کنند.

این نماینده مردم در مجلس دهم، در پاسخ به این سوال که چه سیاست گذاری محتوایی بر روی بازی ها وجود دارد؟ گفت: جهت گیری که بنیاد در این خصوص دارد و البته قابل تکمیل شدن است، این است که شخصیت ها و قهرمان 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.

جعفرپور 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 قاچاقی 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 فناوری ها و فضاهای مجازی هم داریم و باید در بستر کلی تری تصمیم گیری و سیاستگذاری شود.

**از دو عامل اصلی تولید و توزیع بازی های غیر مجاز در کشور؛ کشف بیش از ۷۸۰۰۰ بازی رایانه ای غیر مجاز از دو تولیدکننده بزرگ** (۱۳۹۵/۰۷/۲۴-۱۳۹۵/۰۹/۰۲)

دو کارخانه بزرگ تولیدکننده بازی های رایانه ای بیش از ۷۸۰۰۰ بازی غیر مجاز در انبار داشتند.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه قضایی مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ از انبار دو کارخانه بزرگ تولیدکننده بازی های رایانه ای بیش از ۷۸۰۰۰ بازی غیر مجاز کشف و به مراجع قضایی تحویل شد.

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. خسرو کردمیهن رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز اعلام کرد: از یک انبار ۳۰۸۰۰ عنوان بازی و از دیگری ۴۸۰۰۰ بازی کشف، ضبط و تحویل مراجع قضایی شد و در حال حاضر نیز پرونده قضایی برای آن ها تشکیل شده است.

وی خاطرنشان کرد: مدت زمان زیادی صرف بازرسی این دو مجموعه شد تا در نهایت محل فعالیت های غیرمجاز آن ها مشخص گردید و چنین بازرسی هایی با شدت بیش تری بر روی دیگر تولیدکنندگان نیز ادامه خواهد یافت.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



کریمی قدوسی: دولتی یا خصوصی بودن بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز مطرح نیست / تشکیل معاونت های اصلی در بنیاد (۱۴/۷/۹۵-۱۴/۸/۹۵)

گروه فناوری اطلاعات: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به این موضوع که دولتی یا 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، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به این موضوع که سایت اسرا/انظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای) به زودی تشکیل خواهد شد، گفت: سایت رده بندی سنی بازی های رایانه ای به نوعی والدین را در کنترل فرزندان شان کمک می کند تا در جریان محتوای بازی ها قرار بگیرند. 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 اسرا به نشانی www.asra.org.ir در آینده ای نزدیک رونمایی خواهد شد. این سایت اطمینان خاطر می دهد تا خانواده ها در حوزه بازی های رایانه ای به سهولت بتوانند کنترل شان کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به تغییر ساختار بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: قول داده بودیم تا پایان شهریور ساختار بنیاد ملی بازی های رایانه ای را اصلاح کنیم، اما تا کنون ۷۰ درصد کار تکمیل شده است. همچنین با معاونت های مختلف مذاکره داریم و در نهایت تلاش مان این است تا نتایج تصمیم مان خرد جمعی باشد.

وی بیان کرد: تمام جوانب را بررسی کرده ایم تا تصمیم درستی 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 قالب یک معاونت مجتمع می شود و توجه ویژه تری به آن خواهد شد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: هنوز دولتی یا خصوصی بودن بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح نشده و حتی شاید بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچون سابق باشد 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 صلاحدید این باشد که ساختار فعلی بماند.

وی یادآور شد: هم اکنون بر ساختارهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای نظر داریم و درحال تصمیم گیری هستیم اما هنوز به فرم حقوقی بنیاد نرسیده ایم و قطعا تا پایان سال تغییر و تحول انجام خواهد شد.



نشست دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای در ایسنا «راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم» (۱۴/۷/۹۵-۱۴/۸/۹۵)

دبیرکل 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 ارائه 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 (مدیرعامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صادق افراسیابی (رییس انجمن سواد رسانه ای ایران) و دبیرکل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای، بهزاد تیمورپور (رییس فرهنگسرای رسانه و شبکه های اجتماعی و دبیر بخش نشست و کارگاه های دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، سمانه ناظریان (عضو هیأت 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 نخست این نشست، محمدصادق افراسیابی به بخش های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه نگاری» ویژه 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 اخوان رییس 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 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 اقشار جامعه تاکید داشتیم. البته مسوولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در فضای مجازی مسوولیت پذیر باشیم.

رییس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلیبی در کشور ما به نتیجه نمی رسد و باید راهکارهای ایجابی را (ادامه

(ادامه خبر ...) 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، تعیین سرنوشت و اراده قوی تمایل دارند. او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پوشش تحریم خرید خودرو را در کشور راه اندازی کردند که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پوشش دیگری با عنوان نخریدن 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 نسخه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید ببینیم که در ایران چه نسخه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد.

افراسیابی با بیان اینکه راهکار سلیبی در کشور ما پاسخ نمی دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلتر شکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی کنند. بنابراین باید راهکاری درستی با سلیقه مردم پیدا کنیم. البته من دغدغه کسانی که راهکار سلیبی ایجاد می کنند را می 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.

دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای ادامه داد: مهمترین راهکارهای ایجابی 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 ارائه 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 نداریم. 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 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 طیف 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 سایتی 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 (IR) 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.

دبیر 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 (مقطع دهم متوسطه) وارد است و نکات مثبتی هم دارد برای مثال در گذشته مفهوم سواد رسانه ای در خانواده ها مهم نبود اما امروز اهمیت دارد. همچنین صداوسیما برنامه ریزی در حوزه سواد رسانه ای را در دستور کار قرار داده است که بخشی 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 نتوانستند 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 تنهایی 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 شهرواران 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 مربی 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 رسانه ای، سواد 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 سواد رسانه ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را داریم تا بفهمیم 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 (Edutainment) و سواد بازی های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی بهینه تعامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه ای، وظایف و تعهدات خانواده - مسئولیت اجتماعی والدین در نهادینه سازی 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 ایفای نقش اولیا و مربیان 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: 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 (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 نقادانه 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 مطمئن، دانش آموزان، اساتید و مردم از آن استفاده می کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالر و دیگر سایت های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می دهد در حوزه سواد رسانه ای مشکل داریم؛ بنابراین باید نگاه نقادانه به اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسیابی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشمرد: 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 معیارها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن - 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 خانواده و تاثیر 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 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 ۱۶ ممنوعیت 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 جرایم 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 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 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 یک دبیرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این اساتید بیایند 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 بررسی کنیم.

رییس 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. کاتال 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 فراخوان همایش به یک نتیجه مطلوب برسیم. در کنار فراخوان، ما در برنامه کاری خود عصرانه های سواد رسانه ای را داریم که روزه های چهارشنبه ساعت ۴ تا ۶ به مدت نظر در فرهنگسرای سواد رسانه ای برگزار می شود. ما نشست های تجربه نگاری را نیز در دستور کار خود داریم.

بهزاد تیموریور، رییس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور ماست که کشور انگلیس پیشرو 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 ارائه نکنیم و این نگرانی 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 گیرها (بازی کننده ها) بر اساس آمار مرکز رسانه های دیجیتال دختران دبیرستانی 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.

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 بندی وجود ندارد یا ضعیف است. دوستان در یک مأموریتی قدم برمی دارند که اگر اساتید دانشگاه وارد بررسی این مأموریت شوند ۵۰ درصد انحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد بتوانند انحراف مأموریت را کم کنند. مسوولانی که در این امور هستند می توانند محتوای 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 فلان 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 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 توانسته است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، انیمیشن 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 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 معایر یا سبک ایرانی و اسلامی خریداری 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 بندی اگر خوب بیان نشود خطرناک است و در آینده با افرادی روبه رو خواهیم شد که از لحاظ شخصیتی دچار مشکل اند. تاثیر گذارترین (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رسانه در کوتاه‌ترین زمان، بازی‌های رایانه‌ای است. ۷۰ درصد بازی‌های رایانه‌ای مفیدند اما بازار ایران ۳۰ درصد نامناسب را داراست و ۹۰ درصد از این بازی‌ها با قاچاق وارد کشور می‌شوند.

او با اشاره به نقش خانواده‌ها در استفاده درست از بازی‌های رایانه‌ای گفت: خانواده‌ها سواد پایینی در بازی‌های رایانه‌ای دارند. اگر خانواده‌ها اسرا را می‌شناختند هر بازی را برای فرزندان خود نمی‌خریدند. بازی‌های رایانه‌ای موضوع مهمی است که نیازمند افزایش سواد بازی‌های رایانه‌ای است. افراسیابی با اشاره به تولیدکنندگان داخلی بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: برخی از تولیدکنندگان داخلی در حال ورشکستگی هستند زیرا سواد رسانه‌ای و ارتباطی پایین دارند. ما در کشور بازی خوب و مهم هم داریم اما به دلیل نبود برندینگ و اطلاع‌رسانی آن‌ها نمی‌توانند خود را تبلیغ کنند. متأسفانه سیاستگذاران و قانون‌گذاران، دستگاه‌ها و نهادهای سواد رسانه‌ای پایینی دارند و به این امر اهمیت نمی‌دهند. ما باید در مجلس و شورای عالی فضای مجازی و نهادهای قانون‌گذار به این امر توجه کنیم. بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای خارجی فروخته نمی‌شود مگر اینکه آن‌ها کارت ملی خود را ارائه بدهند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داریم که اعضای هیات امنای آن، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزارت علوم، صداوسیما، سازمان تبلیغات، شورای اطلاع‌رسانی 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 می‌کشد.

دبیر کل دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای در پایان گفت: حوزه‌های مضمر در این راستا ترویج پیدا کرده‌اند و حوزه‌های خوب مغفول مانده‌اند. 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 رسانه‌ها عمل می‌کند. این خبرگزاری از ظرفیت خوب خبرنگاران برخوردار است که سواد رسانه‌ای بالایی دارند و به مطالبی که نوشته می‌شود، دقت می‌کنند. همچنین در این راستا سازمان صداوسیما، وزارت فناوری و اطلاعات کارهای خوبی را تشکیل داده‌اند. همچنین دولت یازدهم و دوازدهم فراخوانی عمل کرد و نخبگان را شناسایی کرد و توجه نکرد که این نخبه چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتدال را در این دو دولت دیدیم. امیدواریم که شهردار جدید آقای نجفی نیز این گونه عمل کند و اعتدال را مانند دولت یازدهم و دوازدهم رعایت کنند و بتواند از افراد مختلف اصول‌گرا و اصلاح‌طلب استفاده کند. نباید مسائل سیاسی به تخصص‌گرایی ترجیح داده شود. لازمه کار ما توجه به تخصص‌گرایی فارغ از رویکرد سیاسی و جناحی 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 شهرواران جوان داشته‌ایم. ارزیابی ما از فرهنگسرای رسانه خوب بوده است و این فرهنگسرا از گروه‌های مختلف سیاسی استفاده کرده است.

به گزارش ایسنا، در جریان این نشست همچنین تقاهم نامه‌ای میان بهزاد تیمورپور (رئیس فرهنگسرای رسانه) و محمد صادق افراسیابی (رئیس انجمن سواد رسانه‌ای) با هدف تعامل بیشتر میان فرهنگسرای رسانه و انجمن سواد رسانه‌ای با محوریت فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای امضا شد. انتهای پیام



«راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم»

اقتصاد ایران: دبیرکل دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای با اشاره به اینکه هر کشوری برای فضای مجازی خود مدل سیاست‌گذاری فرهنگی دارد، به طرح این پرسش پرداخت که «اگر کشور ما مدل سیاست‌گذاری دارد، چرا ارائه نمی‌شود؟» او سپس تصریح کرد: «این مسأله نشان می‌دهد که ما در حوزه طراحی مدل سیاست‌گذاری فرهنگی برای فضای مجازی ضعف داریم. ما هنوز یک نظام جامع رسانه‌ای و فضای مجازی نداریم.»

علی متقیان (مدیرعامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صادق افراسیابی (رئیس انجمن سواد رسانه‌ای ایران) و دبیرکل دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای، بهزاد تیمورپور (رئیس فرهنگسرای رسانه) و شبکه‌های اجتماعی و دبیر بخش نشست و کارگاه‌های دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای، سمانه ناظریان (عضو هیات مدیره انجمن سواد رسانه‌ای ایران) و دبیر شورای فرهنگی و اطلاع‌رسانی دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای) و شقایق مهاجری (مدیر روابط عمومی دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای) در نشست خبری دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای که در محل خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا) برگزار شد، حضور داشتند.

در بخش نخست این نشست، محمدصادق افراسیابی به بخش‌های مختلف دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه‌نگاری» ویژه نخبگان، اساتید و دانشجویان و علاقه‌مندان به حوزه کارآفرینی است که تجربه موفق و ناموفق سواد رسانه‌ای هر ماه در شورای فرهنگ عمومی کشور پیگیری می‌شود و دبیر این بخش دکتر اخوان رئیس انجمن علمی مدیریت دانش کشور است. ما همچنین بخش نشست‌ها و کارگاه‌های ویژه عموم مردم در این همایش را داریم. بخش ویژه ما در همایش، بازی‌های رایانه‌ای است که دبیر آن سید محمد علی سیدحسینی است.

او با اشاره به کار ویژه دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای بیان کرد: کار ویژه ما در همایش سواد رسانه‌ای، فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای است. در واقع در حال حاضر فضای مجازی به زیست بوم دوم زندگی مردم تبدیل شده است که در آن فعالیت می‌کنیم. به این جهت شعار این دوره همایش، سواد رسانه‌ای و فضای مجازی سالم، ایمن و مفید است. ما در سال گذشته شعار خود را سواد رسانه‌ای و مسوولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسوولیت‌پذیری همه اقشار جامعه تأکید داشتیم. البته مسوولیت‌پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در فضای مجازی مسوولیت‌پذیر باشیم.

رئیس انجمن سواد رسانه‌ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلبی در کشور ما به نتیجه نمی‌رسد و باید راهکارهای ایجابی 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، تعیین سرنوشت و اراده قوی تمایل دارند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پوشش تحریم خرید خودرو را در کشور راه اندازی کردند که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پوشش دیگری با عنوان نخریدن 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 نسخه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید ببینیم که در ایران چه نسخه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد.

افراسیابی با بیان اینکه راهکار سلبی در کشور ما پاسخ نمی دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلتر شکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی کنند. بنابراین باید راهکاری درستی با سلیقه مردم پیدا کنیم. البته من دغدغه کسانی که راهکار سلبی ایجاد می کنند را می 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.

دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای ادامه داد: مهمترین راهکارهای ایجاد 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 ارائه 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 نداریم. 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 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 طیف 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 سایتی 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 (IR) 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. دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای با اشاره به همکاری نهادهای 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 مهم نبود اما 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 نشدند و ما اعلام کردیم که حاضرییم 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 نتوانستند 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 تنهایی 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 شهرواران 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 مربی 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 رسانه ای، سواد اطلاعاتی و تربیت خانوادگی است که نقش خانواده در افزایش توانمندی استفاده موثر از اطلاعات را آورده 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 بفهمیم 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 (Edutainment) و سواد بازی های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی بهینه تعامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه ای، وظایف و تعهدات خانواده - مسئولیت اجتماعی والدین در نهادینه سازی 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 ایفای نقش اولیا و مربیان 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: 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. 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 تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالر و دیگر سایت های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می دهد در حوزه سواد رسانه ای مشکل داریم؛ بنابراین باید نگاه نقادانه به اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسیابی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشمرد: 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 معیارها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن - سواد رسانه ای و هویت در فضای مجازی

دیر 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 خانواده و تاثیر 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 پدافزارها 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 ممنوعیت 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 جرایم 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 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 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 یک دبیرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این اساتید بیایند 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 بررسی کنیم.

رییس 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. کاتال 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 اسال 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، رییس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور ماست که کشور انگلیس پیشرو 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 ارائه نکنیم و این نگرانی 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 گیرها (بازی کننده ها) بر اساس آمار مرکز رسانه های دیجیتال دختران دبیرستانی 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.

دیر 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 ندارد یا ضعیف است. دوستان در یک مأموریتی قدم برمی دارند که اگر اساتید دانشگاه وارد بررسی این مأموریت شوند ۵۰ درصد انحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد بتوانند انحراف مأموریت را کم کنند. مسوولانی که در این امور هستند می توانند محتوای 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 فلان 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 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 توانسته است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، انیمیشن 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 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 منافی با سبک ایرانی و اسلامی خریداری 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 بندی 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. ۷۰ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازار ایران ۳۰ درصد نامناسب را داراست و ۹۰ درصد از این بازی ها با قاچاق وارد کشور می شوند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 سرا 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. 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 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 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 ارائه بدهند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضای هیات امنای 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. دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای در پایان گفت: حوزه های مضر در این راستا ترویج پیدا کرده اند و حوزه های خوب مغفول 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 ظرفیت خوب خبرنگاران برخوردار است که سواد رسانه ای بالایی دارند و به مطالبی 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 یازدهم و دوازدهم قرائتی عمل کرد و نخبگان را شناسایی کرد و توجه نکرد که این نخبه چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتدال را در این دو دولت دیدیم. امیدواریم که شهردار جدید آقای نجفی نیز این گونه عمل کند و اعتدال را مانند دولت یازدهم و دوازدهم رعایت کنند 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 جناحی 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 شهروندان جوان داشته ایم. ارزیابی ما از فرهنگسرای رسانه خوب بوده است و این فرهنگسرا از گروه های مختلف سیاسی استفاده کرده است. به گزارش ایستا، در جریان این نشست همچنین تقاهم نامه ای میان بهزاد تیموریور (رییس فرهنگسرای رسانه) و محمد صادق افراسیابی (رییس 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»

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 ارائه 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 صادق افراسیابی (رییس انجمن سواد رسانه ای ایران) و دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای، بهزاد تیموریور (رییس 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 (ایستا) برگزار شد، حضور داشتند.

در بخش نخست این نشست، محمدصادق افراسیابی به بخش های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه نگاری» ویژه 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 اخوان رییس 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 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، ایمن و مفید است. ما در سال گذشته شمار خود را سواد رسانه ای و مسوولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسوولیت پذیری همه اقشار جامعه تأکید داشتیم. البته مسوولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در فضای مجازی مسوولیت پذیر باشیم.

رییس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلبی در کشور ما به نتیجه نمی رسد و باید راهکارهای ایجابی 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، تعیین سرنوشت و اراده قوی تمایل دارند.

او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پوشش تحریم خرید خودرو را در کشور راه اندازی کردند که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پوشش دیگری با عنوان تخریب کش 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 نسخه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید ببینیم که در ایران چه نسخه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آفراسیابی با بیان اینکه راهکار سلبی در کشور ما پاسخ نمی‌دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلتر شکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی‌کنند. بنابراین باید راهکاری درستی با سلیقه مردم پیدا کنیم. البته من دغدغه کسانی که راهکار سلبی ایجاد می‌کنند را می‌فهمم به دلیل اینکه همه ما دغدغه داریم که فضای مجازی سالم، مفید و ایمن را ایجاد کنیم. خانواده‌ها نگران هستند که فرزندانشان در فضای مجازی آلوده نشوند و همچنین مسؤولان نگرانند.

دبیر کل دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای ادامه داد: مهمترین راهکارهای ایجاد بی‌گناهی در کشور، آموزش است. کاستلر در کتاب «قدرت ارتباطات» بیان می‌کند که در حوزه جامعه شبکه‌ای، آموزش مهم است یعنی وظیفه‌ای که دولت‌ها می‌توانند در حوزه جامعه شبکه‌ای 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، رسانه‌های دیجیتال و بازی‌های رایانه‌ای، بحث آموزش است. ما حتی در حوزه فنی می‌توانیم اقدامات خوبی انجام دهیم، ما بحث شبکه ملی اطلاعات را داریم که می‌تواند راهکاری موثر برای کاهش آسیب‌ها 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 حوزه‌های فنی، فناوری، قانون‌گذاری و ... با آموزش می‌توان نیازها را رفع کرد؟ آیا سواد رسانه‌ای می‌تواند تمام دردهای جامعه را درمان کند؟ پاسخ ما خیر است. ما به سیاست‌گذاری منسجم برای این حوزه نیاز داریم. مجلس، دستگاه‌های قانون‌گذاری و شورای عالی فضای مجازی باید به قانون‌گذاری منسجمی دست پیدا کنند. هر کشوری مدل سیاست‌گذاری فرهنگی برای فضای مجازی خود را دارد. اگر کشور ما مدل سیاست‌گذاری دارد، چرا ارائه نمی‌شود؟ پس این مساله نشان می‌دهد که ما در این حوزه ضعف داریم. ما هنوز یک نظام جامع رسانه‌ای و فضای مجازی نداریم. هر کشوری برای خودش الگو و مدل سیاست‌گذاری فرهنگی خودش را دارد، اما در کشور ما این مدل وجود ندارد.

آفراسیابی ادامه داد: اگر به سیاست‌گذاری کلان فرهنگی برسیم قطعاً بحث افزایش سواد رسانه‌ای و فضای مجازی یکی از مهمترین اقدامات ماست و حوزه آموزش را پوشش می‌دهد. کاستلر بیان می‌کند کاری که حکومت‌ها و دولت‌ها در فضای مجازی باید انجام دهند، آموزش است. نقطه مشترک میان تمام گروه‌ها و طیف‌های مختلف کشور، حوزه آموزش است. آموزش می‌تواند نقطه وحدتی در کشور ایجاد کند که ما باید روی آن سرمایه‌گذاری کنیم.

او با اشاره به فیلترینگ در کشور ایران گفت: فیلترینگ ایرادهای زیادی دارد؛ برای مثال اگر سایتی فیلتر شود کسی که از دامنه خارجی آن سایت بهره می‌برد، می‌تواند با فیلتر شکن وارد شود و کسی که از دامنه‌ها و هاست‌های داخلی (IR) استفاده می‌کند، دچار ضرر می‌شود. 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. دبیر کل دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای با اشاره به همکاری نهادها و سازمان‌های کشور در حوزه سواد رسانه‌ای اضافه کرد: در حوزه سیاست‌گذاری فرهنگی، آموزش و پرورش کارهایی باید انجام دهد و نقدهایی به کتاب سواد رسانه‌ای (مقطع دهم متوسطه) وارد است و نکات مثبتی هم دارد برای مثال در گذشته مفهوم سواد رسانه‌ای در خانواده‌ها مهم نبود اما امروز اهمیت دارد. همچنین صداوسیما برنامه ریزی در حوزه سواد رسانه‌ای را در دستور کار قرار داده است که بعضی شبکه‌ها مانند دو سیما بی‌طرفانه‌تر و کارشناسانه‌تر به موضوع سواد رسانه‌ای پرداختند اما شبکه‌های دیگر خیلی موفق نشدند و ما اعلام کردیم که حاضریم به آن‌ها مشاوره دهیم تا بهتر کار خود را انجام دهند. در میان شبکه‌های رادیویی: رادیو جوان، ایران، سلامت، فرهنگ و گفت‌وگو به امر سواد رسانه‌ای توجه ویژه و کارشناسی داشتند اما بقیه نتوانستند 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 تنهایی انجام بدهد محور فعالیت‌هایی قرار بگیرد که در حال انجام است؛ بنابراین دومین همایش سواد رسانه‌ای با همکاری و حضور سایر دستگاه‌ها مانند آموزش و پرورش، سازمان فرهنگی هنری شهرداری، خانه شهرواران جوان، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت فناوری و اطلاعات و صداوسیما انجام شد. ما در همایش دوم سواد رسانه‌ای می‌خواهیم کتاب سواد رسانه‌ای را تقویت و از لحاظ علمی نقد و بررسی کنیم، همان‌طور 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 مربی سواد رسانه‌ای و مهارت‌های سواد رسانه‌ای برای کمک به آموزش و پرورش ایجاد کردیم.

آفراسیابی با اشاره به محورهای دومین همایش سواد رسانه‌ای بیان کرد: محور اول: سواد رسانه‌ای، سواد اطلاعاتی و تربیت خانوادگی است که نقش خانواده در افزایش توانمندی استفاده موثر از اطلاعات را آورده‌ایم تا بیان کنیم خانواده‌ها 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 رسانه‌ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را داریم تا بفهمیم باعث چه نوع شکاف نسلی شده و چه باید کرد و سواد رسانه‌ای چه نقشی در این راستا دارد. همچنین رویکردهای تربیتی به سواد رسانه‌ای در فضای مجازی - نقش سرگرم‌آموزی (Edutainment) و سواد بازی‌های رایانه‌ای در تربیت رسانه‌ای - الگوی پهنه‌تامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه‌ای، وظایف و تعهدات خانواده - مسئولیت اجتماعی والدین در نهادینه سازی سواد رسانه‌ای - ضرورت توجه خانواده‌ها به نشان دار بودن فضای مجازی (شامد) و رتبه بندی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا) برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن زیر مجموعه محور اول هستند. همچنین راهکارهای ایفای نقش اولیا 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 رسانه‌ای، 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 رسانه‌ای هم این ایراد را دارد. ما باید یک عقب‌ماندگی چندین ساله را در این حوزه جبران کنیم چون امروز باید سواد اطلاعاتی، دیجیتالی و رسانه‌ای را لحاظ کنیم و سواد رسانه‌ای همه این موارد را پوشش نمی‌دهد. این سه حوزه متفاوتند و باید متفاوت بررسی شوند. یکی از زیر مجموعه‌های این محور سواد رسانه‌ای، رویکرد نقدانه به اطلاعات و زندگی سالم است که باید به مردم آموزش دهیم اطلاعاتی که به دستشان می‌رسد را تحلیل و پردازش کنند. گوگل یک موتور جستجوی عمومی است که معلمان، دانش‌آموزان، اساتید و مردم از آن استفاده می‌کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالر و دیگر سایت‌های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می‌دهد در حوزه سواد رسانه‌ای مشکل داریم؛ بنابراین باید نگاه نقدانه به اطلاعات را آموزش دهیم.

آفراسیابی زیر مجموعه‌های دیگر محور دوم را چنین برشمرد: سواد رسانه‌ای، خانواده و اوقات فراغت - سواد رسانه‌ای، خانواده و جامعه پذیر (ادامه دارد ...)

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

دیر 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 خانواده و تاثیر 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 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 ۱۶ ممنوعیت 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 جرایم 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 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 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 یک دبیرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این اساتید بیایند 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 بررسی کنیم.

رئیس 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. کاتال 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 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، رئیس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور ماست که کشور انگلیس پیشرو 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 ارائه نکنیم و این نگرانی 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 گیمرها (بازی کننده ها) بر اساس آمار مرکز رسانه های دیجیتال دختران دبیرستانی 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.

دیر 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 ندارد یا ضعیف است. دوستان در یک مأموریتی قدم برمی دارند که اگر اساتید دانشگاه وارد بررسی این مأموریت شوند ۵۰ درصد انحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد بتوانند انحراف مأموریت را کم کنند. مسوولانی که در این امور هستند می توانند محتوای 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 قلاب 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 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 توانسته است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، انیمیشن 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 افراسیابی ادامه داد: میزان رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) مهم است. آموزش و پرورش در کتاب سواد رسانه ای، صلوسیم 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 منافی با سبک ایرانی و اسلامی خریداری 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 بندی اگر خوب بیان نشود خطرناک است و در آینده با افرادی روبه رو خواهیم شد که از لحاظ شخصیتی دچار مشکل اند. تاثیرگذارترین رسانه در کوتاه ترین زمان، بازی های رایانه ای است. ۷۰ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازار ایران ۳۰ 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 پایینی 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 مهمی است که نیازمند 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 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 ارائه بدهند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضای هیات امنای 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.

دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای در پایان گفت: حوزه های مضر در این راستا ترویج پیدا کرده اند و حوزه های خوب مغفول 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 ظرفیت خوب خبرنگاران برخوردار است که سواد رسانه ای بالایی دارند و به مطالبی 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 یازدهم و دوازدهم قرائن عملی را نشان داد و توجه نکرد که این نخبه چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتدال را در این دو دولت دیدیم. امیدواریم که شهردار جدید آقای نجفی نیز این گونه عمل کند و اعتدال را مانند دولت یازدهم و دوازدهم رعایت کنند 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 جناحی 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 شهروندان 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 تقاضای نامه ای میان بهزاد 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



راهی برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم (۱۳۹۵-۱۲-۱۷ تا ۱۳۹۵-۱۲-۱۸)

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 ارائه 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.»

به گزارش صدای ایران، علی متقیان (مدیر عامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صادق افراسیابی (رئیس انجمن سواد رسانه ای ایران و دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، بهزاد تیموریور (رئیس 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 نخست این نشست، محمدصادق افراسیابی به بخش های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه نگاری» ویژه 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 اخوان 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 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 مسوولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسوولیت پذیری همه اقشار جامعه تاکید داشتیم. البته مسوولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در فضای مجازی مسوولیت پذیر باشیم.

رئیس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلبی در کشور ما به نتیجه نمی رسد و باید راهکارهای ایجابی 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، تعیین سرنوشت و اراده قوی تمایل دارند.

او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پوشش تحریم خرید خودرو را در کشور راه اندازی کردند که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پوشش دیگری با عنوان تخریب 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 نسخه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید ببینیم که در ایران چه نسخه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد.

افراسیابی با بیان اینکه راهکار سلبی 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. البته من دغدغه کسانی که راهکار سلبی ایجاد می کنند را می 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین مسوولان نگرانند.

دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای ادامه داد: مهمترین راهکارهای ایجابی 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 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 ارائه 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 نداریم. 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 مهمترین 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 طیف 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 ابزارهای زیادی دارد؛ برای مثال اگر سایتی 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 (ir) 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.

دبیر 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 (مقطع دهم متوسطه) وارد است و نکات مثبتی هم دارد برای مثال در گذشته مفهوم سواد رسانه ای در خانواده ها مهم نبود اما امروز اهمیت دارد. همچنین صداسیما 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 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 نتوانستند 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 تنهایی 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 شهرواران جوان، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت فناوری و اطلاعات و صداسیما 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 مربی 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 رسانه ای، سواد 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 سواد رسانه ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را داریم تا بفهمیم 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 (Edutainment) و سواد بازی های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی پهنه تعامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه ای، وظایف و تعهدات خانواده - مسئولیت اجتماعی والدین در نهادینه سازی 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 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 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 نقادانه 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، اساتید و مردم از آن استفاده می کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالر و دیگر سایت های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می دهد در حوزه سواد رسانه ای مشکل داریم؛ بنابراین باید نگاه نقادانه به اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسیابی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشمرد: 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 معیارها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن - 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 (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 تاثیر 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 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 زیرمجموعه آن - بررسی شیوه های آموزش ۱۶ ممنوعیت 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 جرایم را آموزش دهیم تا افراد ناخواسته جرائم رایانه 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 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 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 یک دبیرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این اساتید بیایند 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 بررسی کنیم.

رییس 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. کاتال 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 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، رییس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور ماست که کشور انگلیس پیشرو 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 ارائه نکنیم و این نگرانی 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 گیرها (بازی کننده ها) بر اساس آمار مرکز رسانه های دیجیتال دختران دبیرستانی 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.

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 بندی وجود ندارد یا ضعیف است. دوستان در یک مأموریتی قدم برمی دارند که اگر اساتید دانشگاه وارد بررسی این مأموریت شوند ۵۰ درصد انحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد بتوانند انحراف مأموریت را کم کنند. مسوولانی که در این امور هستند می توانند محتوای 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 فلان 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 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 توانسته است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، انیمیشن 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 افراسیابی ادامه داد: میزان رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) مهم است. آموزش و پرورش در کتاب سواد رسانه ای، صدوسیما 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 سبک ایرانی و اسلامی خریداری 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 بندی اگر خوب بیان نشود خطرناک 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 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 پایینی 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 مهمی است که نیازمند 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 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 قانون گذاران، 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 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 ارائه بدهند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضای هیات امنای آن، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزارت علوم، صدوسیما، 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.

دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای در پایان گفت: حوزه های مضر در این راستا ترویج پیدا کرده اند و حوزه های خوب مغفول مانده اند ما نیازمند یک حرکت جهادی هستیم. ما فرهنگسرای رسانه و شبکه های 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 ظرفیت خوب خبرنگاران برخوردار است که سواد رسانه ای بالایی دارند و به مطالبی 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 یازدهم و دوازدهم قراچانی عمل کرد و نخبگان را شناسایی کرد و توجه نکرد که این نخبه چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتدال را در این دو دولت دیدیم. امیدواریم که شهردار جدید آقای نجفی نیز این گونه عمل کند و اعتدال را مانند دولت یازدهم و دوازدهم رعایت کنند 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 جناحی 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 شهروندان 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 تقاضای نامه ای میان بهزاد تیمورپور (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.



راهکاری برای فیلترینگ عادلانه

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 ارائه 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.»

تدبیر ۲۴: علی متقیان (مدیر عامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صادق افراسیابی (رئیس انجمن سواد رسانه ای ایران) و دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای، بهزاد تیمورپور (رئیس 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 نخست این نشست، محمدصادق افراسیابی به بخش های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه نگاری» ویژه 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 اخوان 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 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 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، ایمن و مفید است. ما در سال گذشته شمار خود را سواد رسانه ای و مسوولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسوولیت پذیری همه اقشار جامعه تاکید داشتیم. البته مسوولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در فضای مجازی مسوولیت پذیر باشیم.

رئیس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلبی در کشور ما به نتیجه نمی رسد و باید راهکارهای ایجابی 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، تعیین سرنوشت و اراده قوی تمایل دارند.

او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پوش تحریم خرید خودرو را در کشور راه اندازی کردند که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پوش دیگری با عنوان تخریب گش 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 نسخه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید ببینیم که در ایران چه نسخه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد.

افراسیابی با بیان اینکه راهکار سلبی در کشور ما پاسخ نمی دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلتر شکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی کنند. بنابراین باید راهکاری درستی با سلیقه مردم پیدا کنیم. البته من دغدغه کسانی که راهکار سلبی ایجاد می کنند را می 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.

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

(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 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 ارائه 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 نداریم. 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 مهمترین اقدامات ماست و حوزه آموزش را پوشش می دهد. کاستر 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 طیف 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 سایتی 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 (IR) 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. دبیر 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 سیاست گذاری 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 مهم نبود اما 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 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 نتوانستند 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 تنهایی 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 شهرواران 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 مربی 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 رسانه ای، سواد اطلاعاتی و تربیت خانوادگی است که نقش خانواده در افزایش توانمندی استفاده موثر از اطلاعات را آورده 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 بفهمیم 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 (Edutainment) و سواد بازی های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی پهنه تعامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه ای، وظایف و تعهدات خانواده - مسئولیت اجتماعی والدین در نهادینه سازی 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 ایفای نقش اولیا 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 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 نقدانه 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 مملسان، دانش آموزان، اساتید و مردم از آن استفاده می کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالر و دیگر سایت های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می دهد در حوزه سواد رسانه ای مشکل داریم؛ بنابراین باید نگاه نقدانه به اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسیابی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشمرد: 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؛ تیمت و تدوین میاها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن - 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 خانواده و تاثیر آن بر مدیریت مصرف رسانه ای فرزندان - نقش نظارتی خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان - نقش هدایتی خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان (ادامه دارد ...)

(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 ۱۶ ممنوعیت 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 جرایم را آموزش دهیم تا افراد ناخواسته جرایم 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 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 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 یک دبیرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این اساتید بیایند 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 بررسی کنیم.

رئیس 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 چالشی اصلی ما در حوزه تولید محتوا و فضای مجازی است. کاتال 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 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 بهمدانظر در فرهنگسرای سواد رسانه ای برگزار می شود. ما نشست های تجربه نگاری را نیز در دستور کار خود داریم.

بهزاد تیموریور، رئیس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور ماست که کشور انگلیس پیشرو 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 ارائه نکنیم و این نگرانی 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 گیرها (بازی کننده ها) بر اساس آمار مرکز رسانه های دیجیتال دختران دبیرستانی 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.

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 بندی وجود ندارد یا ضعیف است. دوستان در یک مأموریتی قدم برمی دارند که اگر اساتید دانشگاه وارد بررسی این مأموریت شوند ۵۰ درصد انحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد بتوانند انحراف مأموریت را کم کنند. مسوولانی که در این امور هستند می توانند محتوای 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 فلان 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 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 توانسته است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، انیمیشن 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 افراسیابی ادامه داد: میزان رتبه بندی بازی های رایانه ای (اسرا) مهم است. آموزش و پرورش در کتاب سواد رسانه ای، صدوسیمایم 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 سبک ایرانی و اسلامی خریداری 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 بندی 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. ۷۰ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازار ایران ۳۰ 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 پایینی 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 مهمی است که نیازمند 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 پایین دارند. ما در کشور بازی خوب و مهم هم داریم اما به دلیل نبود پرنسپل و اطلاع رسانی آن ها نمی توانند خود را تبلیغ کنند. متأسفانه سیاستگذاران و قانون گذاران، 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 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 ارائه بدهند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضای هیات امنای آن، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزارت علوم، صدوسیمایم، 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 مضر در این راستا ترویج پیدا کرده اند و حوزه های خوب مغفول مانده (ادامه 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 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 مطالبی 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 یازدهم و دوازدهم فراجناحی عمل کرد و نخبگان را شناسایی کرد و توجه نکرد که این نخبه چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتدال را در این دو دولت دیدیم. امیدواریم که شهردار جدید آقای نجفی نیز این گونه عمل کند و اعتدال را مانند دولت یازدهم و دوازدهم رعایت کند 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 جناحی است. ما در انجمن سواد رسانه ای عملکرد صداوسیما، شهرداری و آموزش و پرورش را رصد می کنیم و تا به امروز سه کارگروه یا صداوسیما، آموزش و پرورش و سازمان فرهنگی هنری شهرداری و خانه شهریان 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 تقاهم نامه ای میان بهزاد تیمورپور (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.



هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دیر خود را شناخت (۱۳۹۵/۷/۲۵-۱۳۹۵/۹/۱۵)

«محمد حاجی میرزایی» 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 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 میرزایی 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 پی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.



طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دیر خود را شناخت (۱۳۹۵/۷/۲۵-۱۳۹۵/۹/۱۵)

ایران آنلاین- «محمد حاجی میرزایی» 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 شبکه خبری ایران آنلاین 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 میرزایی 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 پی 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 (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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

به گزارش روز سه شنبه خبرنگار فرهنگی ایرنا 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 نو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزایی 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 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 پی 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.

فراہنگ: ۹۳۳۸۰۰۰۵۵۱۰



«راهکاری برای فیلترینگ عادلانه فضای مجازی پیدا کنیم» (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

خبرگزاری آریا - دبیرکل 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 ارائه نمی شود؟» او سپس تصریح کرد: «این مسأله 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 (مدیرعامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صادق افراسیابی (رییس انجمن سواد رسانه ای ایران و دبیرکل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، بهزاد تیمورپور (رییس 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 نخست این نشست، محمدصادق افراسیابی به بخش های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه نگاری» ویژه 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 اخوان رییس 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 مسوولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسوولیت پذیری همه اقشار جامعه تاکید داشتیم. البته مسوولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در فضای مجازی مسوولیت پذیر باشیم.

رییس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلبی در کشور ما به نتیجه نمی رسد و باید راهکارهای ایجابی 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، تعیین سرنوشت و اراده قوی تمایل دارند.

او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پوشش تحریم خرید خودرو را در کشور راه اندازی کردند که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پوشش دیگری با عنوان تخریب کش 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 نسخه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید ببینیم که در ایران چه نسخه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد.

افراسیابی با بیان اینکه راهکار سلبی در کشور ما پاسخ نمی دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلتر شکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی کنند. بنابراین باید راهکاری درستی یا سلیقه مردم پیدا کنیم. البته من دغدغه کسانی که راهکار سلبی ایجاد می کنند را می 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 خبر ...) دبیر کل دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای ادامه داد: مهمترین راهکارهای ایجابی در کشور، آموزش است. کاستلز در کتاب «قدرت ارتباطات» بیان می‌کند که در حوزه جامعه شبکه‌ای، آموزش مهم است یعنی وظیفه‌ای که دولت‌ها می‌توانند در حوزه جامعه شبکه‌ای 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، رسانه‌های دیجیتال و بازی‌های رایانه‌ای، بحث آموزش است. ما حتی در حوزه فنی می‌توانیم اقدامات خوبی انجام دهیم، ما بحث شبکه ملی اطلاعات را داریم که می‌تواند راهکاری موثر برای کاهش آسیب‌ها 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 حوزه‌های فنی، فناوری، قانون‌گذاری و ... با آموزش می‌توان نیازها را رفع کرد؟ آیا سواد رسانه‌ای می‌تواند تمام دردهای جامعه را درمان کند؟ پاسخ ما خیر است. ما به سیاست‌گذاری منسجم برای این حوزه نیاز داریم. مجلس، دستگاه‌های قانون‌گذاری و شورای عالی فضای مجازی باید به قانون‌گذاری منسجمی دست پیدا کنند. هر کشوری مدل سیاست‌گذاری فرهنگی برای فضای مجازی خود را دارد. اگر کشور ما مدل سیاست‌گذاری دارد، چرا ارائه نمی‌شود؟ پس این مساله نشان می‌دهد که ما در این حوزه ضعف داریم. ما هنوز یک نظام جامع رسانه‌ای و فضای مجازی نداریم. هر کشوری برای خودش الگو و مدل سیاست‌گذاری فرهنگی خودش را دارد، اما در کشور ما این مدل وجود ندارد.

افراسیابی ادامه داد: اگر به سیاست‌گذاری کلان فرهنگی برسیم قطعاً بحث افزایش سواد رسانه‌ای و فضای مجازی یکی از مهمترین اقدامات ماست و حوزه آموزش را پوشش می‌دهد. کاستلز بیان می‌کند کاری که حکومت‌ها و دولت‌ها در فضای مجازی باید انجام دهند، آموزش است. نقطه مشترک میان تمام گروه‌ها و حلیف‌های مختلف کشور، حوزه آموزش است. آموزش می‌تواند نقطه وحدتی در کشور ایجاد کند که ما باید روی آن سرمایه‌گذاری کنیم.

او با اشاره به فیلترینگ در کشور ایران گفت: فیلترینگ ایرادهای زیادی دارد؛ برای مثال اگر سایتی فیلتر شود کسی که از دامنه خارجی آن سایت بهره می‌برد می‌تواند با فیلترشکن وارد شود و کسی که از دامنه‌ها و هاست‌های داخلی (it) استفاده می‌کند، دچار ضرر می‌شود. 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.

دبیر کل دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای با اشاره به همکاری نهادها و سازمان‌های کشور در حوزه سواد رسانه‌ای اضافه کرد: در حوزه سیاست‌گذاری فرهنگی، آموزش و پرورش کارهایی باید انجام دهد و نقدهایی به کتاب سواد رسانه‌ای (مقطع دهم متوسطه) وارد است و نکات مثبتی هم دارد برای مثال در گذشته مفهوم سواد رسانه‌ای در خانواده‌ها مهم نبود اما امروز اهمیت دارد. همچنین صداوسیما برنامه ریزی در حوزه سواد رسانه‌ای را در دستور کار قرار داده است که بعضی شبکه‌ها مانند دو سیما بی‌طرفانه‌تر و کارشناسانه‌تر به موضوع سواد رسانه‌ای پرداختند اما شبکه‌های دیگر خیلی موفق نشدند و ما اعلام کردیم که حاضریم به آن‌ها مشاوره دهیم تا بهتر کار خود را انجام دهند. در میان شبکه‌های رادیویی: رادیو جوان، ایران، سلامت، فرهنگ و گفت و گو به امر سواد رسانه‌ای توجه ویژه و کارشناسی داشتند اما بقیه نتوانستند 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 تنهایی انجام بدهد محور فعالیت‌هایی قرار بگیرد که در حال انجام است؛ بنابراین دومین همایش سواد رسانه‌ای با همکاری و حضور سایر دستگاه‌ها مانند آموزش و پرورش، سازمان فرهنگی هنری شهرداری، خانه شهرواران جوان، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت فناوری و اطلاعات و صداوسیما انجام شد. ما در همایش دوم سواد رسانه‌ای می‌خواهیم کتاب سواد رسانه‌ای را تقویت و از لحاظ علمی نقد و بررسی کنیم، همان‌طور 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 مربی سواد رسانه‌ای و مهارت‌های سواد رسانه‌ای برای کمک به آموزش و پرورش ایجاد کردیم.

افراسیابی با اشاره به محورهای دومین همایش سواد رسانه‌ای بیان کرد: محور اول: سواد رسانه‌ای، سواد اطلاعاتی و تربیت خانوادگی است که نقش خانواده در افزایش توانمندی استفاده موثر از اطلاعات را آوردیم تا بیان کنیم خانواده‌ها 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 رسانه‌ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را داریم تا بفهمیم باعث چه نوع شکاف نسلی شده و چه باید کرد و سواد رسانه‌ای چه نقشی در این راستا دارد. همچنین رویکردهای تربیتی به سواد رسانه‌ای در فضای مجازی - نقش سرگرم‌آموزی (Edutainment) و سواد بازی‌های رایانه‌ای در تربیت رسانه‌ای - الگوی بهینه تعامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه‌ای، وظایف و تعهدات خانواده - مسئولیت اجتماعی والدین در نهادینه سازی سواد رسانه‌ای - ضرورت توجه خانواده‌ها به نشان دار بودن فضای مجازی (شامد) و رتبه بندی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا) برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن زیر مجموعه محور اول هستند. همچنین راهکارهای ایفای نقش اولیاء و مربیان 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: سواد رسانه‌ای، 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 رسانه‌ای 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 رسانه‌ای را لحاظ کنیم و سواد رسانه‌ای همه این موارد را پوشش نمی‌دهد. این سه حوزه متفاوتند و باید متفاوت بررسی شوند. یکی از زیر مجموعه‌های این محور سواد رسانه‌ای، رویکرد نقدانه به اطلاعات و زندگی سالم است که باید به مردم آموزش دهیم اطلاعاتی که به دستشان می‌رسد را تحلیل و پردازش کنند. گوگل یک موتور جستجوی عمومی است که معلمان، دانش‌آموزان، اساتید و مردم از آن استفاده می‌کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالر و دیگر سایت‌های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می‌دهد در حوزه سواد رسانه‌ای مشکل داریم؛ بنابراین باید نگاه نقدانه به اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسیابی زیر مجموعه‌های دیگر محور دوم را چنین برشمرد: سواد رسانه‌ای، خانواده و اوقات فراغت - سواد رسانه‌ای، خانواده و جامعه‌پذیر کردن فرزندان - والدین و انتشار تصاویر کودکان در شبکه‌های اجتماعی؛ تبعات و تدوین معیارها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن - سواد رسانه‌ای و هویت در فضای مجازی

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

(ادامه خبر ...) خانواده و تاثیر 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 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 ۱۶ ممنوعیت 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 جرایم 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 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 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 یک دبیرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این اساتید بیایند 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 بررسی کنیم.

رئیس 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. کاتال 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 فراخوان همایش به یک نتیجه مطلوب برسیم. در کنار فراخوان، ما در برنامه کاری خود عصرانه های سواد رسانه ای را داریم که روزهایی 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، رئیس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور ماست که کشور انگلیس پیشرو 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 ارائه نکنیم و این نگرانی 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 گیرها (بازی کننده ها) بر اساس آمار مرکز رسانه های دیجیتال دختران دبیرستانی 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.

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 بندی وجود ندارد یا ضعیف است. دوستان در یک مأموریتی قدم برمی دارند که اگر اساتید دانشگاه وارد بررسی این مأموریت شوند ۵۰ درصد انحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد بتوانند انحراف مأموریت را کم کنند. مسوولانی که در این امور هستند می توانند محتوای 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 فلان 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 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 توانسته است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، انیمیشن 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 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 مغایر با سبک ایرانی و اسلامی خریداری 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 بندی 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. ۷۰ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازار ایران ۳۰ 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 پایینی 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 مهمی است که نیازمند 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 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 قانون گذاران، 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 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 ارائه بدهند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضای هیات امنای 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 گفت: حوزه های مضر در این راستا ترویج پیدا کرده اند و حوزه های خوب مغفول 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 ظرفیت خوب خبرنگاران برخوردار است که سواد رسانه ای بالایی دارند و به مطالبی 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 یازدهم و دوازدهم فراجتاحی عمل کرد و نخبگان را شناسایی کرد و توجه نکرد که این نخبه چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتدال را در این دو دولت دیدیم. امیدواریم که شهردار جدید آقای نجفی نیز این گونه عمل کند و اعتدال را مانند دولت یازدهم و دوازدهم رعایت کنند 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 جناحی 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 شهریان جوان داشته ایم. ارزیابی ما از فرهنگسرای رسانه خوب بوده است و این فرهنگسرا از گروه های مختلف سیاسی استفاده کرده است.

به گزارش ایستا، در جریان این نشست همچنین تقاهم نامه ای میان بهزاد تیمورپور (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
منبع خبر: ایستا



نشست دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای راهکارهای سلبی برای کنترل فضای مجازی بی نتیجه است

(۱۳۹۵-۰۹/۰۷/۲۸)

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 ارائه نمی شود؟» تصریح کرد: «این مسأله نشان می دهد که ما در حوزه طراحی مدل سیاستگذاری فرهنگی برای فضای مجازی ضعف داریم.

به گزارش پایگاه خبری گسترش به نقل از ایستا، علی متقیان (مدیر عامل خبرگزاری دانشجویان ایران)، محمد صادق افراسیابی (رئیس انجمن سواد رسانه ای ایران) و دبیر کل دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای، بهزاد تیمورپور (رئیس فرهنگسرای رسانه و شبکه های اجتماعی و دبیر بخش نشست و کارگاه های دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای)، سماته 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 حضور داشتند.

در بخش نخست این نشست، محمدصادق افراسیابی به بخش های مختلف دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای اشاره کرد و گفت: بخش «تجربه نگاری» ویژه 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 اخوان 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 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 مسوولیت اجتماعی بیان کردیم که بر مسوولیت پذیری همه اقشار جامعه تأکید داشتیم. البته مسوولیت پذیری همچنان در این دوره هم به قوت خود باقی است و باید در فضای مجازی مسوولیت پذیر باشیم.

رئیس انجمن سواد رسانه ای اظهار کرد: تجربه به ما نشان داده است که راهکارهای سلبی در کشور ما به نتیجه نمی رسد و باید راهکارهای ایجابی 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، تعیین سرنوشت و اراده قوی تمایل دارند.

او ادامه داد: برای مثال مردم ما زمانی پوشش تحریم خرید خودرو را در کشور راه اندازی کردند که باعث شد مسوولان با مردم همراهی کنند. همچنین پوشش دیگری با عنوان تخریب گش 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 نسخه ای بر اساس تجربیات کشورهای دیگر صادر کنیم. بر همین اساس باید ببینیم که در ایران چه نسخه ای برای سیاستگذاری فضای مجازی جواب می دهد.

افراسیابی با بیان اینکه راهکار سلبی در کشور ما پاسخ نمی دهد، گفت: اگر برای یک روز جی میل را فیلتر کنند، مردم از فیلتر شکن استفاده خواهند کرد و تحمل نمی کنند بنابراین باید راهکاری درستی با سلیقه مردم پیدا کنیم. البته من دغدغه کسانی که راهکار سلبی ایجاد می کنند را می 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.

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

(ادامه خبر ...) ارتباطات» بیان می‌کند که در حوزه جامعه شبکه ای، آموزش مهم است یعنی وظیفه ای که دولت ها می‌توانند 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 می‌توانیم اقدامات خوبی انجام دهیم، ما بحث شبکه ملی اطلاعات را داریم که می‌تواند 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 می‌توان نیازها را رفع کرد؟ آیا سواد رسانه ای می‌تواند 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 ارائه نمی‌شود؟ پس این مساله نشان می‌دهد 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.

افراسیابی 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 می‌دهد. کاستر بیان می‌کند کاری که حکومت ها و دولت ها در فضای مجازی باید انجام دهند، آموزش است. نقطه مشترک میان تمام گروه ها و طیف های مختلف کشور، حوزه آموزش است. آموزش می‌تواند 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 سایتی فیلتر شود کسی که از دامنه خارجی آن سایت بهره می‌برد، می‌تواند با فیلتر شکن وارد شود و کسی که از دامنه ها و هاست های داخلی (IR) استفاده می‌کند، دچار ضرر می‌شود. 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. دبیر 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 سیاست گذاری 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 مهم نبود اما 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 سیمای 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 نتوانستند 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 تنهایی 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 شهرواران جوان، وزارت علوم و تحقیقات، وزارت فناوری و اطلاعات و صداوسیما انجام شد. ما در همایش دوم سواد رسانه ای می‌خواهیم 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 مربی 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 رسانه ای، سواد 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 سواد رسانه ای، فضای مجازی و شکاف نسلی را داریم تا بفهمیم 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 (Edutainment) و سواد بازی های رایانه ای در تربیت رسانه ای - الگوی بهینه تعامل خانواده و رسانه در فضای مجازی - سواد رسانه ای، وظایف و تعهدات خانواده - مسئولیت اجتماعی والدین در نهادینه سازی 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 ایفای نقش اولیا و مربیان 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: 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 نمی‌دهد. این سه حوزه متفاوتند و باید متفاوت بررسی شوند. یکی از زیر مجموعه های این محور سواد رسانه ای، رویکرد نقدانه به اطلاعات و زندگی سالم است که باید به مردم آموزش دهیم اطلاعاتی که به دستشان می‌رسد را تحلیل و پردازش کنند. گوگل یک موتور جستجوی عمومی است که مملمان، دانش آموزان، اساتید و مردم از آن استفاده می‌کنند، در حالی که برای حوزه تخصصی و آکادمیک باید از موتور جستجوی گوگل اسکالر و دیگر سایت های تخصصی استفاده کنند. این امر نشان می‌دهد در حوزه سواد رسانه ای مشکل داریم؛ بنابراین باید نگاه نقدانه به اطلاعات را آموزش دهیم.

افراسیابی زیر مجموعه های دیگر محور دوم را چنین برشمرد: 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؛ تیمت و تدوین میاها - جایگاه قدرت درک و گزینش فرامتن برای تحقق فضای مجازی سالم، مفید و ایمن - 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 خانواده و تاثیر آن بر مدیریت مصرف رسانه ای فرزندان - نقش نظارتی خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان - نقش هدایتی خانواده در مصرف رسانه ای فرزندان (ادامه دارد ...)

(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 بین‌المللی سواد رسانه ای بیان کرد: آموزش، سواد رسانه ای و سواد اطلاعاتی محور چهارم است که زیر مجموعه آن - بررسی شیوه های آموزش ۱۶ ممنوعیت 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 جرایم را آموزش دهیم تا افراد ناخواسته جرایم 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 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 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 یک دبیرخانه مشترک بین ما و آموزش پرورش برای سواد رسانه ای تشکیل شود تا این اساتید بیایند 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 بررسی کنیم.

رئیس 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 چالشی اصلی ما در حوزه تولید محتوا و فضای مجازی است. کاتال 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 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 به‌دراظر در فرهنگسرای سواد رسانه ای برگزار می شود. ما نشست های تجربه نگاری را نیز در دستور کار خود داریم.

بهزاد تیموریور، رئیس فرهنگسرای رسانه با اشاره به موضوع سواد رسانه ای بیان کرد: موضوع سواد رسانه ای بحث جدیدی در کشور ماست که کشور انگلیس پیشرو 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 ارائه نکنیم و این نگرانی 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 گیرها (بازی کننده ها) بر اساس آمار مرکز رسانه های دیجیتال دختران دبیرستانی 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.

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 بندی وجود ندارد یا ضعیف است. دوستان در یک مأموریتی قدم برمی دارند که اگر اساتید دانشگاه وارد بررسی این مأموریت شوند ۵۰ درصد انحراف اولویت مأموریت وجود دارد. رسانه ها باید با برگزاری میزگرد بتوانند انحراف مأموریت را کم کنند. مسوولانی که در این امور هستند می توانند محتوای 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 فلان 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 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 توانسته است تولید محتوا را در اولویت کار خود قرار دهد و ما در این فرهنگسرا اینفوگرافی، موشن گرافی، فیلم، انیمیشن 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 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 مغایر با سبک ایرانی و اسلامی خریداری 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 بندی 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. ۷۰ درصد بازی های رایانه ای مفیدند اما بازار ایران ۳۰ 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 پایینی 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 مهمی است که نیازمند 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 پایین دارند. ما در کشور بازی خوب و مهم هم داریم اما به دلیل نبود پرنسپل و اطلاع رسانی آن ها نمی توانند خود را تبلیغ کنند. متأسفانه سیاستگذاران و قانون گذاران، 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 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 ارائه بدهند اما در ایران این قوانین را نداریم. ما یک بنیاد ملی بازی های رایانه ای داریم که اعضای هیات امنای 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.

دبیر کل دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه ای در پایان گفت: حوزه های مضر در این راستا ترویج پیدا کرده اند و حوزه های خوب مغفول مانده (ادامه 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 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 مطالبی 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 یازدهم و دوازدهم فراجناحی عمل کرد و نخبگان را شناسایی کرد و توجه نکرد که این نخبه چه گرایش سیاسی دارد و ما اعتدال را در این دو دولت دیدیم. امیدواریم که شهردار جدید آقای نجفی نیز این گونه عمل کند و اعتدال را مانند دولت یازدهم و دوازدهم رعایت کنند و بتواند از افراد مختلف اصول گرا و اصلاح طلب استفاده کند. نباید مسائل سیاسی به تخصص گرایی ترجیح داده شود. لازم کار ما توجه به تخصص گرایی فارغ از رویکرد سیاسی و جناحی است. ما در انجمن سواد رسانه ای عملکرد صداوسیما، شهرداری و آموزش و پرورش را رصد می کنیم و تا به امروز سه کارگروه یا صداوسیما، آموزش و پرورش و سازمان فرهنگی هنری شهرداری و خانه شهروندان 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 تقاضای نامه ای میان بهزاد تیمورپور (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 قضای مجازی و بازی های رایانه ای امضا شد.



طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دیر خود را شناخت (۱۳۹۵-۰۵/۰۷/۹۵)

محمد حاجی میرزایی طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دیر 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 نو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزایی دیر 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 پی 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 دیر خود را شناخت (۱۳۹۵-۰۵/۰۷/۹۵)

به گزارش شبکه خبری ایرنا 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 میرزایی دیر 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 پی 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 (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

محمد حاجی میرزایی 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 میرزایی 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 پاک 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 میرزایی 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.



مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه DGRC پنج روز دیگر به اتمام می رسد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 پاک، 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 رایانه ای فراهم شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، دبیر هفتمین جشنواره بازیهای 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 و جایزه بگیرند.

به گزارش سرویس علمی باشگاه خبرنگاران پویا؛ هفتمین دوره جشنواره بازیهای 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 نو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزایی که به عنوان دبیر این دوره از جشنواره منصوب شده، عضو هیئت مدیره و معاون حمایت بنیاد ملی بازیهای رایانه ای است. وی عنوان کرده که براساس برنامه ریزیهای انجام شده، در هفتمین جشنواره بازیهای رایانه ای 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 می توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. همچنین همزمان با جشنواره، حمایت و فروش بازیهای موبایلی و رایانه ای ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیشتر این بازیها منجر شود.



هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دبیر خود را شناخت (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۳۹۵)

اقتصاد ایران: محمد حاجی میرزایی 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 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 نو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزایی 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 پی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.



مهلت ارسال مقالات به دبیرخانه DGRC پنج روز دیگر به اتمام می رسد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۳۹۵)

اقتصاد ایران: 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.

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.



ملی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دیبر خود را شناخت (۱۳۹۵/۰۷/۲۵-۱۳۹۵/۰۹/۲۴)

خبرگزاری سیستان: «محمد حاجی میرزایی» ملی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دیبر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منصوب شد.

به گزارش خبرگزاری سیستان 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 حمایتی جشنواره برای فروش محصولات شان در تعطیلات سال نو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزایی دیبر 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 پی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.

پایان پیام/۳۱



معرفی دیبر هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵/۰۷/۲۵-۱۳۹۵/۰۹/۲۴)

ملی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای دیبر 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 نو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزایی دیبر 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 پی 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: ایرنا

انتهای پیام /



امکان حضور گیمرها در جشنواره بازیهای رایانه ای فراهم شد (۱۳۹۵/۰۷/۲۵-۱۳۹۵/۰۹/۲۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، دیبر هفتمین جشنواره بازیهای 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 بازیهای 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 نو بهره برداری کنند.

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



(ادامه خبر ...) وی عنوان کرده که براساس برنامه ریزیهای انجام شده، در هفتمین جشنواره بازیهای رایانه ای 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 می توانند در جشنواره شرکت کرده و جایزه بگیرند. همچنین همزمان با جشنواره، حمایت و فروش بازیهای موبایلی و رایانه ای ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیشتر این بازیها منجر شود.



سازمان همکاری و توسعه آمریکا
National Endowment for Democracy (NED)

ملی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دیبر خود را شناخت (۱۳۹۵/۰۷/۱۶-۱۳۹۵/۰۸/۱۵)

محمد حاجی میرزایی ملی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دیبر هفتمین جشنواره 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 حمایتی جشنواره برای فروش محصولات شان در تعطیلات سال نو بهره برداری کنند.

محمد حاجی میرزایی دیبر 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 بیش 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 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 پی سی ایرانی اجرایی می شود تا به توسعه بازار و فروش بیش تر این بازی ها منجر شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۷/۲۵

