

۱۳۹۷-۰۳/۱۱

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

# فهرست



|    |                                                                             |                                 |
|----|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| ۲  | غافلگیری در جامعه ما به یک رفتار نهادینه تبدیل شده است                      | میزبان ۲۴                       |
| ۳  | تحول دیجیتال بیش از آنکه تحول فرآیند ها باشد، تحول نگاه ها است              | ایران دیجیتال                   |
| ۴  | برای تولد آثار فاخر، باید به حمایت از تیم های کوچک بازی سازی پرداخت         | قوانینوز                        |
| ۵  | پنج فاکتور اثرگذار بر حوزه دیجیتال                                          | راه اسروز                       |
| ۶  | تحول دیجیتال بیش از آنکه تحول فرآیند ها باشد، تحول نگاه ها است              | خبرگزاری بسیج                   |
| ۷  | بازی های دیجیتالی بیش از کتاب های این حوزه موثرند                           | شبکه کتاب ایران IBNA            |
| ۸  | حمایت ضعیف دولت از بازی سازان                                               | عصر ارتباط                      |
| ۹  | بازی های دیجیتالی بیش از کتاب های این حوزه موثرند                           | قوانینوز                        |
| ۱۰ | نیازهای مالی و راه های جدید کسب و کار اولویت امسال بازی سازان               | قوانینوز                        |
| ۱۱ | بدانیم دولت و مردم در کجای فضای مجازی قرار دارند                            | خبرگزاری دانشجویان ایران (ISNA) |
| ۱۳ | صالحی: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است | فقها                            |
| ۱۴ | بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است                | شبکه خبر                        |
| ۱۶ | ترسیم مسیر ارتقای نقش وزارت فرهنگ در فضای مجازی                             | خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA     |
| ۱۷ | ترسیم مسیر ارتقای نقش وزارت فرهنگ در فضای مجازی                             | انوار                           |
| ۱۸ | صالحی: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است         | پایگاه اطلاع رسانی آنلاین       |
| ۲۰ | در کجای فضای مجازی هستیم؟                                                   | شبکه خبر                        |
| ۲۱ | نشستی برای ترسیم مسیر ارتقای نقش وزارت فرهنگ در فضای مجازی                  | شبکه خبر                        |
| ۲۲ | تفاهم نامه وزارت ارشاد و مرکز ملی فضای مجازی                                | جنگل jamaran.ir                 |
| ۲۴ | صالحی: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است         | سپید                            |

|    |                                                                                                                                                                                             |                                        |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| ۲۶ | بی اعتبار کردن رسانه های تقلبی در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است                                                                                                                              | خبرگزاری کتاب ایران IBNA               |
| ۲۸ | صالحی وزیر ارشاد: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است                                                                                                              | خبرگزاری برنا borna.news               |
| ۲۹ | وزیر ارشاد: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است                                                                                                                    | خبرگزاری برنا borna.news               |
| ۳۱ | وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است                                                                                                     | شارشک شبکه اطلاع رسانی روابط عمومی     |
| ۳۳ | وزیر ارشاد: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است                                                                                                                    | اصلاح                                  |
| ۳۵ | جمعیت گیرهای زن فعال در جهان به بیش از یک میلیارد نفر رسید                                                                                                                                  | قوانینوز                               |
| ۳۵ | صالحی در امضای تفاهم نامه همکاری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است / فیروزآبادی: گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد ... | پایه                                   |
| ۳۷ | بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است                                                                                                                                | خبرگزاری رسا                           |
| ۳۹ | نیازهای مالی و راه های جدید کسب و کار اولویت امسال بازی سازان                                                                                                                               | وبنا / پایگاه خبری و پژوهشی تخصصی بازی |
| ۴۰ | مقالات انگلیسی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در پایگاه IEEE Xplore نمایه شد                                                                                                              | قوانینوز                               |
| ۴۰ | فراخوان شرکت بازی سازان در یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال                                                                                                                           | قوانینوز                               |
| ۴۱ | مهلت ثبت نام در یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال تمدید شد                                                                                                                             | فناوران                                |
| ۴۱ | آخرین مهلت بازی سازان برای شرکت در یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال                                                                                                                   | گیم نیوز Game News.ir                  |
| ۴۲ | بهبود تجربه گیمینگ در سایه همکاری جدید سونی و مایکروسافت                                                                                                                                    | قوانینوز                               |
| ۴۲ | لزوم اصلاح نگاه به بازی های ویدیویی به عنوان محصول فرهنگی                                                                                                                                   | قوانینوز                               |
| ۴۴ | فراخوان ثبت مراکز آزمایشگاهی در حوزه بازی های ویدیویی                                                                                                                                       | قوانینوز                               |
| ۴۴ | دانلود Quiz of Kings 1.14.4755 بازی سوال جواب اندروید                                                                                                                                       | Mobna                                  |
| ۴۵ | لزوم اصلاح نگاه به بازی های ویدیویی به عنوان محصول فرهنگی                                                                                                                                   | وبنا / پایگاه خبری و پژوهشی تخصصی بازی |
| ۴۷ | الگوی پیشرفت اسلامی ایرانی باید در قالب های نو ارائه شود                                                                                                                                    | خبرگزاری رسا                           |
| ۴۸ | بازی رایانه ای عملیات انهدام 3 رونمایی می شود                                                                                                                                               | قوانینوز                               |
| ۴۸ | تشکیل «کارگروه سواد بازی» در سازمان سراج گلستان                                                                                                                                             | خبرگزاری فارس                          |

۴۹

دعوت از صالحی و کریمی قدوسی برای شرکت در آئین انحلال «بامشی»



۵۰

جدیدترین تغییر و تحولات در انستیتو ملی بازی سازی



۵۰

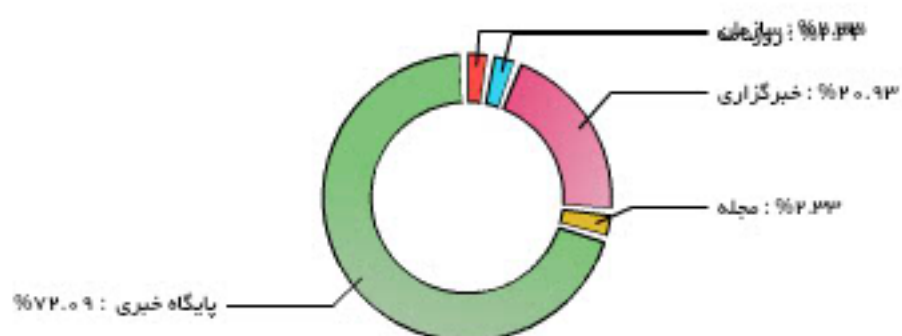
جدیدترین تغییر و تحولات در انستیتو ملی بازی سازی



## تعداد محتوا : ۴۳



| سازمان | روزنامه | خبرگزاری | مجله | پایگاه خبری |
|--------|---------|----------|------|-------------|
| ۱      | ۱       | ۹        | ۱    | ۳۱          |





## در نشست «رسانه و آسیب‌های اجتماعی» مطرح شد: غافلگیری در جامعه ما به یک رفتار نهادینه تبدیل شده

است (۱۳۹۵/۰۴/۰۵-۰۵/۰۴/۰۵)

در نشست پانزدهم از سری سلسله نشست‌های بررسی آسیب‌های اجتماعی در ایران به ارتباط رسانه‌ها با آسیب‌های اجتماعی پرداخته شد. تأمین ۲۴ / پانزدهمین نشست آسیب‌شناسی در ایران با حضور مجید ابهری و مجید مظفر و با اجرای راحله امینیان در خانه مهر رضا برگزار شد و به موضوع رسانه و آسیب‌های اجتماعی پرداخت.

در ابتدای نشست راحله امینیان به این موضوع اشاره کرد که عصر حاضر، عصر رسانه است و تأثیر شگرفی در جهت دهی افکار عمومی دارد و گاه آن را دچار افراط و تفریط می‌کند.

مجری برنامه به عنوان اولین سوال از دکتر ابهری رفتارشناسی، پژوهشگر و استاد دانشگاه خواست تا تعریفی از رسانه داشته باشد. به گزارش مهر، ابهری در پاسخ به این سوال گفت: از دیرباز مردم از دود و آتش به عنوان ابزاری برای اطلاع‌رسانی استفاده می‌کردند و امروز هم رسانه‌های مختلف در واقع جای همان دود و آتش را گرفتند. از نگاه رفتارشناسی اجتماعی، رسانه به عنوان ابزار برقراری ارتباط بین افراد جامعه عمل می‌کند و نقشی را خارج از محدوده جغرافیایی برای برجسته‌سازی اخبار و ارتباط‌گیری مردم با یکدیگر ایفا می‌کند.

مظفر روانشناس و عضو هیئت علمی دانشگاه هم در پاسخ به این سوال با بیان اینکه بحث رسانه در واقع یک بستر انتقال ارتباط است و لحظه به لحظه در حال بزرگ شدن و البته ناگذر شدن است، گفت: نفوذ رسانه این روزها حتی بیش از کلام پدر و مادر است و بد یا خوب، رسانه این روزها مرزها را درنور دیده و دولت‌ها کمتر مانند گذشته می‌توانند روی آن نظارتی داشته باشند که خط همین موضوع باعث ایجاد مایب و محاسنی می‌شود.

راحله امینیان در ادامه با بیان این موضوع که با گسترده شدن فضای سایبری تعریف رسانه دستخوش تغییراتی شده است از دکتر ابهری خواست تا راهکاری را در مواجهه با این پدیده ارائه دهد.

ابهری در پاسخ به این سوال گفت: گسترده شدن فضای سایبری هم تعریف رسانه را تغییر داده است و هم آن را در موضع انتقالی قرار داده است. رسانه‌های مکتوب این روزها جایگاه گذشته خود را از دست داده‌اند و یک به یک در حال جابه‌جایی از فضای مکتوب به سمت فضای دیجیتال و مجازی هستند، چرا که به اهمیت این فضا واقف شده‌اند.

امینیان اضافه کرد که با این اوصاف رسانه‌های مجازی دارند جایگزین رسانه‌های رسمی می‌شوند.

ابهری با تأیید صحبت‌های مجری نشست، گفت: به عقیده من رسانه‌های سایبری جایگزین رسانه‌های رسمی شده‌اند. در شرایط کنونی که مردم بیشترین وقت خود را با تلفن همراه خود سپری می‌کنند، طبیعی است که ترجیح می‌دهند که اخبار خود را در حوزه‌های مختلف از همین طریق دنبال کنند و منتظر روزنامه فردا نمانند. بر کسی پوشیده نیست که رسانه‌های کاغذی تا چه اندازه زیر فشار هزینه‌های مربوط به کاغذ و چاپ هستند، به هر حال هم اکنون یک رقابت نابرابر بین رسانه‌های فضای سایبری و مجازی به راه افتاده است.

مظفر در پاسخ به این سوال که آیا رقابت نابرابری که بین این دو سبک رسانه وجود دارد یک فرصت تلقی می‌شود یا تهدید، گفت: به هر حال ما نمی‌توانیم جلوی پیشرفت تکنولوژی را بگیریم، اما اشکال کار ما اینجاست که ما بعد از ورود یک تکنولوژی به کشور سراغ فرهنگسازی آن می‌رویم و نتیجه آن هم این می‌شود که بعد از اینکه کار بالا گرفت و آسیب‌هایی گریبانگیر جامعه شد به فکر راه حل‌های فوری می‌افتیم. شاید برایتان جالب باشد که بدانید هفت ساعت میانگین استفاده ایرانیان از فضای مجازی است این آمار دو برابر جامعه‌ای نظیر چین است. خط طبیعی است که این فضا می‌تواند هم فرصت تلقی شود و هم تهدید.

ابهری با بیان اینکه غافلگیری در جامعه ما به یک رفتار نهادینه تبدیل شده است گفت: در جامعه ما سیل می‌آید ما غافلگیر می‌شویم، زلزله می‌آید دچار غافلگیری می‌شویم، هفت، هشت سال قبل من بارها اشاره کردم که همه گیر شدن فضای مجازی احتیاج به فرهنگسازی دارد. هر فرصتی را ما اگر پیرامونش فرهنگسازی نکنیم آن به یک تهدید تبدیل می‌شود. فضای مجازی مثل یک اسلحه است اگر دست دزد باشد تهدید به شمار می‌رود و دست پلیس امنیت به شمار می‌رود. البته این نکته را نمی‌توان نادیده گرفت که فضای مجازی باعث کم شدن پنهان‌کاری می‌شود و اخبار در کسری از ثانیه با کمترین سانسور به همه جهان مخابره می‌شود. من همواره گفته‌ام و باز هم تأکید می‌کنم که من مخالف فیلترینگ هستم و بر این باورم که با آموزش می‌توان به بچه‌ها آموزش داد که از چه سایت‌هایی استفاده کنند و سراغ چه سایت‌های نروند.

این روزها گوشی‌های هوشمند برای بچه‌ها جای خانواده، دوست، همکلاسی، آموزش و ... گرفته‌اند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد بچه‌ها روزانه بین دو و نیم تا چهار ساعت از وقتشان را با بازی‌های رایانه‌ای و فضای مجازی صرف می‌کنند. کدام پدر و مادری را شما پیدا می‌کنید که این مدت را مفید یا بچه‌هایشان بگذرانند. فضای مجازی یک زندگی موزائیکی را برای ما ایجاد کرده است، یعنی ما کنار هم هستیم ولی ربطی به هم نداریم.

مظفر در پاسخ به این سوال مجری برنامه مبنی بر اینکه ما در استفاده از فضاهای مجازی وارد مرحله هشدار شدیم یا بحران گفت: اجازه بدهید جواب را با سوالی شروع کنم. اگر دانش‌آموزی نمره هشت بگیرد ما فوراً بسیج می‌شویم تا بدانشکال کار کجا است، اما اگر بچه‌ها مجانی یا ترسو باشد می‌گوئیم بچه‌ها گوشه گیر است یا ...، در حالی که اگر یک مهندس، مهندس خوبی باشد اما اعتماد به نفس نداشته باشد بازنده است. این موضوع نشان می‌دهد که ما چقدر در شناخت هشدار و بحران‌های روانی ضعیف عمل می‌کنیم. بسیاری از افراد جامعه ما وقتی از گوشی‌شان دور هستند دچار استرس می‌شوند اینها نشان می‌دهد که ما از هشدار گذشتیم و به بحران رسیدیم. این روزها بسیاری از بچه‌ها به دلیل تسلط‌شان به تکنولوژی بر والدینشان غالب هستند و پدر و مادرها هم معمولاً از ابزاری جز زور در مقابل آنها برخوردار نیستند که این مسئله هم معمولاً جواب معکوس می‌دهد.

ابهری در بخشی از نشست با پررنگ توصیف کردن نقش تلویزیون در جامعه گفت: این رسانه بعد از پیروزی انقلاب به دانشگاه تعبیر شد. اما ما متأسفانه نتوانستیم از این نقش درست استفاده کنیم. ما باید در صدا و سیما آموزش را محور قرار دهیم اما آن را به شکل جذابی ارائه کنیم و شانه‌ها به شانه فضای مجازی پیش رویم. تا چند سال قبل اجازه نداشتیم در رسانه ملی اسمی از اچ‌آی‌وی ببریم در حالی که این مشکل در جامعه وجود داشت، دلیلش هم این بود که برخی بیان آن را خلاف عرف و اشاعه منکرات می‌دانستند و خط زمانی ما دست به مخفی‌کاری می‌زنیم در بیان مسائلی از این دست نتیجه‌اش پررنگ شدن فضای مجازی و شکل‌گیری رسانه‌های زرد می‌شود (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مجری نشست از دکتر مظفر پرسید عده ای در این فضا با جمل هویت به فعالیت می پردازند تا از این طریق به آمال و آرزوهایشان برسند. مظفر ضمن تأیید این صحبت ها بیان کرد: هر انسانی به طور طبیعی دوست دارد دیده شود، اما مشکل اینجاست که دیده شدن در جامعه ما در فضای مجازی پیرامون برخی افراد به مرز خودشیفتگی می رسد. تصور کنید نوجوانی که در زندگی اش با مشکلات مختلفی رو به رو است و سرخوردگی را تجربه می کند با جمل هویت، خانواده و ... می تواند دنیای خوشایند و مطلوبی را برای خود فراهم کند و در چنین شرایطی چرا باید زندگی واقعی خود را به زندگی مجازی اش ترجیح دهد؟

مجید ابهری در پایان صحبت هایش گفت: من به عنوان یک پدر و برادر از پدر و مادرها می خواهم که در شرایط کنونی، دوستانه در کنار فرزندانشان قرار بگیرند. فراموش نکنید ما در معرض یک سونامی فرهنگی قرار گرفتیم و برای مبارزه با آن احتیاج داریم که جناح ها را کنار بگذاریم و هر کسی با هر ابزاری که در دست دارد به فکر کمک کردن به سرزمینمان باشیم. به یک چشم به هم زدن به خودمان می آیم و می بینیم که فرهنگمان از دست رفته است و بین ما و بچه هایمان فاصله افتاده است. ما نیاز به کار جهادی برای نجات فرهنگمان داریم.

مظفر هم در پایان با بیان این موضوع که ما برای نجات فرهنگمان احتیاج به چراغ راه داریم گفت: خانواده ها باید تمام تلاششان را به کار بندند تا فرزند توانمندتری را تربیت کنند. فرزندی که مقاوم است در مقابل هر تهدیدی مقاوم است. دیگر تهدیدها دولت ها نیستند بلکه آدم هستند. ما احتیاج داریم که مهارت های زندگی را به طور دقیق آموزش دهند که دیگر در فلان کشور اگر خودکشی رایج می شود به سایر کشورها سرایت نکند. در کنار خانواده و آموزش و پرورش نقش رسانه ملی هم بسیار پررنگ است. رسانه ملی نقشش این نیست که چند ده شبکه داشته باشد بلکه می تواند تنها چهار شبکه داشته باشد اما بهترین راه را ارائه دهد. اکثر شخصیت هایی که ما در فیلم و سریال های تلویزیونی ارائه می دهیم یا تیپ هستند یا کاراکتر و به شخصیت واقعی نزدیک نیستند. اگر می خواهیم همانندسازی کنیم باید شخصیت واقعی بسازیم. اگر پزشک دهکده موفق می شود چون آدم سازی را آموزش می دهد.



## بیژن عباسی آرند، مدیرعامل ایرانسل در همایش فرصت های تولید محتوا و کسب و کارهای دیجیتال گفت: تحول دیجیتال بیش از آنکه تحول فرآیند ها باشد، تحول نگاه ها است (۱۳۹۵/۰۴/۰۲-۱۱:۵۵)

ایرانیان همایش فرصت های تولید محتوا و کسب و کارهای دیجیتال با حضور جمعی از مدیران استارتاپ ها، مدیران حوزه کسب و کارهای دیجیتال و اهالی رسانه با تمرکز بر ایجاد اشتغال برای صاحبان ایده با تمرکز بر پلتفرم چارخونه برگزار شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی ایرانسل، عصر شنبه، ۱۴ اردیبهشت ماه همایش فرصت های تولید محتوا و کسب و کارهای دیجیتال در سالن آصفی تئاتر ایرانسل برگزار شد و محمدرضا بهمنی رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، سعید رسول اف، مدیرعامل ژوبین و بیژن عباسی آرند مدیرعامل ایرانسل در خصوص تحول در حوزه دیجیتال سخنرانی کردند.

تحول دیجیتال بیش از آنکه تحول فرآیند ها باشد، تحول نگاه ها است

در این همایش بیژن عباسی آرند، مدیرعامل ایرانسل با تأکید بر اهمیت «تغییر» و تأثیرات شگرف سیاسی، اقتصادی و اجتماعی تکنولوژی در طول تاریخ بشر گفت: «تحول دیجیتال» (digital transformation) همان تغییر مهم زمان ماست. اعتقاد ما به عنوان اپراتوری که از دیرباز وظیفه اصلی ما ایجاد ارتباط (connectivity) بوده، بر این است که ما در مرکز این تغییرات قرار داریم. این بار نه فقط برقراری ارتباط بین انسان ها، بلکه ارتباط بین کسب و کار ها، بین پلتفرم ها، بین اشیاء و بطور کلی ارتباط بین ایده ها را وظیفه و رسالت خود می دانیم.

وی تأکید کرد: «۵ حوزه مهم در تحول دیجیتال یعنی «رقابت»، «مشتریان»، «ارزش ها»، «داده ها» و «توانوری»، نیاز به «تغییر جدید» در حوزه کسب و کار را ضروری می کند».

عباسی همچنین با توجه به پیشگامی ایرانسل برای تحقق تحول دیجیتال ادامه داد: «ما اعتقاد داریم تحول دیجیتال بیش از آنکه تحول فرآیند ها باشد، تحول نگاه ها است. این مهم جز با ارتباط تنگاتنگ و تعاملی میان ذی نفعان کلیدی اقتصاد دیجیتال محقق نمی شود».

وی همچنین در خصوص توسعه زیرساخت های موثر در حوزه دیجیتال گفت: «ما در ایرانسل بر آنیم تا با توسعه زیرساخت های موثر، ایجاد و بهبود فرآیند های لازم، طراحی مدل های کسب و کار جدید، و ارائه راهکارهای یکپارچه به شرکای تجاری و مشتریان خود جریان تحول دیجیتال را در ایران راهبری کنیم».

مدیرعامل ایرانسل در خصوص «چارخونه» نیز گفت: «پلتفرم چارخونه ابزاری است که تلاش کرده تا ارتباط بین اجزای اکوسیستم را تسهیل کند. امروز ما نه تنها شرکت های تولید کننده محتوا، ناشران، ارائه دهندگان و عرضه کنندگان سرویس، بلکه یکایک توسعه دهنده ها و صاحبان ایده و مهارت را شریک تجاری خود می دانیم و برای بهره برداری حداکثری از پتانسیل آنها این پلتفرم را توسعه داده ایم».

سازمان صنایع خلاق تأسیس شود

محمدرضا بهمنی مشاور وزیر ارشاد و رییس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد نیز با اشاره به تولیدکنندگان محتوای دیجیتال گفت: «دستگاه های حاکمیتی باید ادبیات تولید کنندگان محتوای دیجیتال را بپذیرند تا بتوانیم شاهد تولیدات ارزشمند در فضای اقتصادی با استفاده از این کسب و کارها باشیم».

وی با توجه به نیاز همبستگی بین نهادها و بخش های گوناگون در این خصوص پیشنهاد داد: «سازمان مدیریت و مجلس شورای اسلامی، سازمانی با نام سازمان صنایع خلاق در کشور ایجاد کنند تا قوانین مربوط به کسب و کارهای دیجیتال تسهیل شود و ایده های نو در این فضا رشد کنند».

تحول دیجیتال با محوریت مشتریان و شرکای تجاری

در ادامه این همایش، محمد مهدی شاه چراغی مدیر ارشد توسعه محصول دیجیتال ایرانسل با تبیین رویکرد و استراتژی دیجیتال شرکت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایراسل با محوریت ارائه راهکارهای یکپارچه به «مشتریان» و «شرکای تجاری» بیان داشت: تلاش ما تمرکز بر برقراری ارتباط بین اجزای مختلف اکوسیستم دیجیتال بوده که با توسعه زیرساخت های open API, payment, partner management portfolio این مهم محقق خواهد شد. همچنین در حوزه مشتری طراحی و ارائه سرویس های بازی، توسعه پلتفرم های مبتنی بر UGC و فعالیت موثر در حوزه صوت و تصویر فراگیر را از اهم فعالیت های حوزه دیجیتال عنوان کرد.

وی همچنین ادامه داد: «ما براین باوریم که با ایجاد زیرساخت های فنی لازم و طراحی مدل های کسب و کار جدید، این بار نه تنها شرکت ها بلکه کلیه افراد جامعه می توانند در توسعه اکوسیستم تولید محتوای دیجیتال نقش موثری داشته باشند.»

بازار جامع محتوای دیجیتال چارخونه، صحنه نمایش استعدادها

سعید رسول اف نیز در بخشی از این مراسم با توضیح عملکرد چارخونه در حوزه تحول دیجیتال گفت: «چارخونه توانسته است تا کنون با بیش از ۶ هزار ناشر محتوای دیجیتال اعم از بازی، کتاب، فیلم و موسیقی و توسعه دهنده برنامه کاربردی فعالیت کرده که حاصل آن تولید بیش از ۱۸۵ هزار محتوای دیجیتال شده است.»

رسول اف با تأکید بر گسترش زیرساخت های فنی مورد نیاز برای «شرکای تجاری» و «مشتریان» و با توجه به آنچه در بازار محتوای دیجیتال در حال تغییر است ادامه داد: «ما با ایجاد الگوریتم های هوشمند داده کاوی، زیرساخت های پرداخت، آنالیز داده و ذخیره محتوای دیجیتال به صورت ابری و همچنین دسترسی امن و آسان توانسته ایم این اطمینان را در اکوسیستم تولید محتوای دیجیتال ایجاد کنیم تا با چارخونه سریع، آسان و در هر کجایی که هستند از طریق مراجعه به developer.charixhone.com شماره گیری ۰۴۰۴ در زمان کوتاهی شریک تجاری ما شده و با تولید محتوا و ثبت توانایی هایشان به آسانی کسب درآمد کنند.»

همچنین در بخش پایانی این همایش نشست با حضور باقر صمدی (مدیر کل توسعه محصول شرکت ایراسل)، مهندس محمد حاجی میرزایی (عضو هیات مدیره و معاون آموزش و هدایت فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای)، دکتر محمد صادق افراسیابی (معاون مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد)، رضا نامی (نایب رئیس انجمن تولیدکنندگان نرم افزار موبایل)، محمدرضا سیحان (مدیر عامل باشگاه کارآفرینی تیوان) و سعید رسول اف (مدیرعامل شرکت ژوبین و مجری پلتفرم چارخونه) با عنوان چالش های تولید محتوا و کسب و کار های دیجیتال برگزار شد.

## قوانینوز

### برای تولد آثار فاخر، باید به حمایت از تیم های کوچک بازی سازی پرداخت (۱۳۹۷-۱۲/۱۲/۹۵)

امیر محمدرضایی بازی ساز و نماینده بازی سازان معتقد است مهم ترین اتفاقی در سال ۹۷ در حوزه صنعت بازی های ویدیویی، راه اندازی ساختار همگرا بوده است.

به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدرضایی در گفت وگویی درباره مهم ترین اتفاقات سال ۱۳۹۷ گفت: مهم ترین اتفاقی در سال ۹۷ از نظر من ثبت نام ساختار همگرا بود که همزمان امید و ناامیدی را بین بازی سازها تولید کرد و تا انتهای سال به طول انجامید. حمله نماینده مجلس به بازی های ایرانی به تشویق بعضی از همکاران بازی ساز هم از نقاط تاریک پارسال بود.

این بازی ساز کشورمان درباره مشکلات و مسایل حوزه بازی سازی گفت: تیم های کوچک بازی سازی که در همه دنیا بیشتر مورد حمایت های مالی و اعتباری دولت ها قرار می گیرند در کشورمان به خاطر مشکلات اقتصادی در تولید محصولات و صادرات، روز به روز عرصه را به شرکت های بزرگ که همیشه مورد حمایت دولتی قرار دارند می بازند. چون نه هیچ وقت از آنها درباره مشکلات شان سوال می شود و نه راتنی در رساندن مشکلاتشان به گوش مسئولین دارند.

محمدرضایی ادامه داد: شرکت های بزرگ، هم به وضوح تخلف می کنند و هم قانون را به نفع خود عوض می کنند و هم حمایت چندجانبه می شوند. وی با بیان این که منطق همیشگی این است که شرکت های بزرگ می توانند حمایت شوند چون امکانات مورد نیاز را دارند و شرکت های کوچک نباید حمایت شوند چون شایستگی ندارند ادامه داد: وقتی به یک شرکت بزرگ کمک شود، می گویند که نباید پس از چندسال سوال شود که این کمک ها چه شد چون افراد زیادی بیکار می شوند اما برای دادن یک لپ تاپ به شرکت کوچک باید پلمب آن باز شود تا مبادا برای وجود مشکلات اقتصادی فروخته شود. نماینده بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا با بیان این که بازی سازان ایرانی دارای نقاط قوت نسبت به رقبای شان در منطقه هستند توضیح داد: وجود پتانسیلی قوی از نیروی انسانی نسبت به کشورهای منطقه یکی از این مزیت هاست. همچنین هزینه تولید بازی در ایران نسبت به سایر کشورهای دنیا پایین است و بنابراین می توان از این ویژگی ها برای توسعه صنعت بازی بهره برد.

محمد رضایی در پاسخ به این سوال که به چه مواردی برای توسعه بازی سازی در سال ۹۸ باید توجه کرد پیشنهاد کرد: باید از تیم های کوچک حمایت کرده و کمک کرد تا آنها به شرکت های کوچک بدل شود. این حمایت ها هم در قالب های مختلف از جمله مالی، حقوقی و آموزشی باید صورت بگیرد.

وی ادامه داد: برای شرکت های بزرگ نیز هموارسازی صادرات در سال جاری باید مورد توجه قرار بگیرد.

این بازی سازی کشورمان همچنین خواستار آن شد که زیرساخت هایی مورد نیاز بازی سازان در سراسر کشور به صورت عادلانه ایجاد شود.

محمدرضایی با بیان این که تولید خوب، اسباب فرهنگ سازی در حوزه بازی های ویدیویی را فراهم میکند گفت: قریه سازی شرکت های بزرگ باعث فرار مغزها می شود. این در حالی است که حمایت از تیم های کوچک و نوپا باعث تولید آثار متعدد تر و فاخرتر خواهد شد. البته فرهنگ سازی باید از خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای شروع شود و از تولید کارهای نمایشی-خبری کاسته شود.

وی درباره مهم ترین نیاز بازی سازان کشور در شرایط فعلی گفت: نیاز بازی سازان بسته به کاری که تولید می کنند خیلی متفاوت است. اما در کل یک مشکل مشترک وجود دارد: بازی ساز ایرانی برای رسیدن به بازارهای دنیا آنقدر با مشکل روبروست که گاهی مهاجرت به کشور دیگر آسان تر است. این در حالی است که همزمان درصد بسیار بالایی از بازار گیم کشور در اختیار بازی های خارجی یا بازی های خارجی بومی شده است که نه تنها کوچک (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ترین زحمتی برای تولیدکننده خارجی ندارد که بنیاد موظف است برای هر مشکل پیش آمده برای آن بازی ها پاسخگو باشد و در اسرع وقت آنها را حل کند و یا در خبرهای پیاپی به گیرها درباره آنها توضیح دهد.

این بازی ساز کشورمان گفت: بازی سازان زیادی در دنیا به شهرت رسیدند که ملیت ایرانی دارند و از سوی دیگر بازی سازان خوب داخلی هم داریم که در بازار جهانی توانستند کارهای موفقی عرضه کنند. اما بازی سازی که می ترسد اسمش را به عنوان ایرانی در بازی بیاورد یا محصولی که کوچک ترین شباهت فرهنگی به محصول ایرانی ندارد چه آورده ای به عنوان صنعت گیم ایران اضافه می کند؟

وی تاکید کرد: صنعت گیم ایران باید به دنبال تولید محصول ایرانی در بازار جهانی باشد که در حال حاضر نشدنی است. این کار سخت باید با حمایت دولتی و استفاده از تجربیات سایر محصولات فرهنگی ایرانی که بازار خارجی دارند، صورت بگیرد.



## مدیرعامل ایرانسل در همایش فرصت های تولید محتوا و کسب و کارهای دیجیتال: پنج فاکتور اثرگذار بر حوزه دیجیتال (۱۳۹۴-۹۸/۱۴/۱۳۹۵)

مدیرعامل ایرانسل در همایش فرصت های تولید محتوا و کسب و کارهای دیجیتال عنوان کرد: «۵ حوزه مهم در تحول دیجیتال یعنی «رقابت»، «مشتریان»، «ارزش ها»، «داده ها» و «تأویری»، نیاز به «تغییر جدید» در حوزه کسب و کار را ضروری می کند.»

به گزارش راه امروز: همایش فرصت های تولید محتوا و کسب و کارهای دیجیتال با حضور جمعی از مدیران استارتآپ ها، مدیران حوزه کسب و کارهای دیجیتال و اهالی رسانه با تمرکز بر ایجاد اشتغال برای صاحبان ایده با تمرکز بر پلتفرم چارخونه برگزار شد. به گزارش روابط عمومی ایرانسل، عصر شنبه، ۱۴ اردیبهشت ماه همایش فرصت های تولید محتوا و کسب و کارهای دیجیتال در سالن آمفی تئاتر ایرانسل برگزار شد و محمدرضا بهمنی رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، سعید رسول اف، مدیرعامل ژوبین و بیژن عباسی آرنند مدیرعامل ایرانسل در خصوص تحول در حوزه دیجیتال سخنرانی کردند.

تحول دیجیتال بیش از آنکه تحول فرآیند ها باشد، تحول نگاه ها است

در این همایش بیژن عباسی آرنند، مدیرعامل ایرانسل با تأکید بر اهمیت «تغییر» و تأثیرات شگرف سیاسی، اقتصادی و اجتماعی تکنولوژی در طول تاریخ بشر گفت: «تحول دیجیتال (digital transformation) همان تغییر مهم زمان ماست. اعتقاد ما به عنوان اپراتوری که از دیرباز وظیفه اصلی مان ایجاد ارتباط (connectivity) بوده، بر این است که ما در مرکز این تغییرات قرار داریم. این بار نه فقط برقراری ارتباط بین انسان ها، بلکه ارتباط بین کسب و کار ها، بین پلتفرم ها، بین اشیاء و بطور کلی ارتباط بین ایده ها را وظیفه و رسالت خود می دانیم.»

وی تأکید کرد: «۵ حوزه مهم در تحول دیجیتال یعنی «رقابت»، «مشتریان»، «ارزش ها»، «داده ها» و «تأویری»، نیاز به «تغییر جدید» در حوزه کسب و کار را ضروری می کند. عباسی همچنین با توجه به پیشگامی ایرانسل برای تحقق تحول دیجیتال ادامه داد: «ما اعتقاد داریم تحول دیجیتال بیش از آنکه تحول فرآیند ها باشد، تحول نگاه ها است. این مهم جز با ارتباط تنگاتنگ و تعاملی میان ذی نفعان کلیدی اقتصاد دیجیتال محقق نمی شود.»

وی همچنین در خصوص توسعه زیرساخت های موثر در حوزه دیجیتال گفت: «ما در ایرانسل بر آنیم تا با توسعه زیرساخت های موثر، ایجاد و بهبود فرآیند های لازم، طراحی مدل های کسب و کار جدید، و ارائه راهکارهای یکپارچه به شرکای تجاری و مشتریان خود جریان تحول دیجیتال را در ایران راهبری کنیم.» مدیرعامل ایرانسل در خصوص «چارخونه» نیز گفت: «پلتفرم چارخونه ابزاری است که تلاش کرده تا ارتباط بین اجزای اکوسیستم را تسهیل کند. امروز ما نه تنها شرکت های تولید کننده محتوا، ناشران، ارائه دهندگان و عرضه کنندگان سرویس، بلکه یکایک توسعه دهنده ها و صاحبان ایده و مهارت را شریک تجاری خود می دانیم و برای بهره برداری حداکثری از پتانسیل آنها این پلتفرم را توسعه داده ایم.»

سازمان صنایع خلاق تأسیس شود

محمدرضا بهمنی مشاور وزیر ارشاد و رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد نیز با اشاره به تولیدکنندگان محتوای دیجیتال گفت: «دستگاه های حاکمیتی باید ادبیات تولید کنندگان محتوای دیجیتال را بپذیرند تا بتوانیم شاهد تولیدات ارزشمند در فضای اقتصادی با استفاده از این کسب و کارها باشیم.» وی با توجه به نیاز همبستگی بین نهادها و بخش های گوناگون در این خصوص پیشنهاد داد: «سازمان مدیریت و مجلس شورای اسلامی، سازمانی با نام سازمان صنایع خلاق در کشور ایجاد کنند تا قوانین مربوط به کسب و کارهای دیجیتال تسهیل شود و ایده های نو در این فضا رشد کنند.»

تحول دیجیتال با محوریت مشتریان و شرکای تجاری

در ادامه این همایش، محمد مهدی شاه چراغی مدیر ارشد توسعه محصول دیجیتال ایرانسل با تبیین رویکرد و استراتژی دیجیتال شرکت ایرانسل با محوریت ارائه راهکارهای یکپارچه به «مشتریان» و «شرکای تجاری» بیان داشت: تلاش ما تمرکز بر برقراری ارتباط بین اجزای مختلف اکوسیستم دیجیتال بوده که با توسعه زیرساخت های open API, payment, partner management portfolio این مهم محقق خواهد شد.

همچنین در حوزه مشتری طراحی و ارائه سرویس های بازی، توسعه پلتفرم های مبتنی بر UGC و فعالیت موثر در حوزه صوت و تصویر فراگیر را از اهم فعالیت های حوزه دیجیتال عنوان کرد.

وی همچنین ادامه داد: «ما براین باوریم که با ایجاد زیرساخت های فنی لازم و طراحی مدل های کسب و کار جدید، این بار نه تنها شرکت ها بلکه کلیه افراد جامعه می توانند در توسعه اکوسیستم تولید محتوای دیجیتال نقش موثری داشته باشند.»

بازار جامع محتوای دیجیتال چارخونه، صحنه نمایش استعدادهای

سعید رسول اف نیز در بخشی از این مراسم با توضیح عملکرد چارخونه در حوزه تحول دیجیتال گفت: «چارخونه توانسته است تا کنون با (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بیش از چهار هزار ناشر محتوای دیجیتال اعم از بازی، کتاب، فیلم و موسیقی و توسعه دهنده برنامه کاربردی فعالیت کرده که حاصل آن تولید بیش از ۱۸۵ هزار محتوای دیجیتال شده است.

رسول اف با تأکید بر گسترش زیرساخت های فنی مورد نیاز برای «شرکای تجاری» و «مشتریان» و با توجه به آنچه در بازار محتوای دیجیتال در حال تغییر است ادامه داد: «ما با ایجاد الگوریتم های هوشمند داده کاوی، زیرساخت های پرداخت، آنالیز داده و ذخیره محتوای دیجیتال به صورت ابری و همچنین دسترسی امن و آسان توانسته ایم این اطمینان را در اکوسیستم تولید محتوای دیجیتال ایجاد کنیم تا با چارخونه سریع، آسان و در هر کجایی که هستند از طریق مراجعه به [developer.charikhoneh.com](http://developer.charikhoneh.com) یا شماره گیری \*۴۰۴۰ در زمان کوتاهی شریک تجاری ما شده و با تولید محتوا و ثبت توانایی هایشان به آسانی کسب درآمد کنند.»

همچنین در بخش پایداری این همایش نشست با حضور باقر صمدی (مدیر کل توسعه محصول شرکت ایرانسل)، مهندس محمد حاجی میرزایی (عضو هیات مدیره و معاون آموزش و هدایت فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای)، دکتر محمد صادق افراسیابی (معاون مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد)، رضا نامی (نایب رئیس انجمن تولیدکنندگان نرم افزار موبایل)، محمدرضا سبحان (مدیر عامل باشگاه کارآفرینی تیوان) و سعید رسول اف (مدیرعامل شرکت ژوبین و مجری پلتفرم چارخونه) با عنوان چالش های تولید محتوا و کسب و کار های دیجیتال برگزار شد.



## بیژن عباسی آرند، مدیرعامل ایرانسل در همایش فرصت های تولید محتوا و کسب و کارهای دیجیتال گفت: تحول دیجیتال بیش از آنکه تحول فرآیند ها باشد، تحول نگاه ها است (۱۳/۰۷/۹۶-۱۳۸۴)

همایش فرصت های تولید محتوا و کسب و کارهای دیجیتال با حضور مدیران استارتاپ ها، مدیران حوزه کسب و کارهای دیجیتال و اهالی رسانه با تمرکز بر ایجاد اشتغال برای صاحبان ایده با تمرکز بر پلتفرم چارخونه برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری بسیج به نقل از روابط عمومی ایرانسل، عصر شنبه، ۱۴ اردیبهشت ماه همایش فرصت های تولید محتوا و کسب و کارهای دیجیتال در سالن آمفی تئاتر ایرانسل برگزار شد و محمدرضا بهمنی رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، سعید رسول اف، مدیرعامل ژوبین و بیژن عباسی آرند مدیرعامل ایرانسل در خصوص تحول در حوزه دیجیتال سخنرانی کردند.

تحول دیجیتال بیش از آنکه تحول فرآیند ها باشد، تحول نگاه ها است.

در این همایش بیژن عباسی آرند، مدیرعامل ایرانسل با تأکید بر اهمیت «تغییر» و تأثیرات شگرف سیاسی، اقتصادی و اجتماعی تکنولوژی در طول تاریخ بشر گفت: «تحول دیجیتال (digital transformation) همان تغییر مهم زمان ماست. اعتقاد ما به عنوان اپراتوری که از دیرباز وظیفه اصلی ما ایجاد ارتباط (connectivity) بوده، بر این است که ما در مرکز این تغییرات قرار داریم. این بار نه فقط برقراری ارتباط بین انسان ها، بلکه ارتباط بین کسب و کار ها، بین پلتفرم ها، بین اشیاء و بطور کلی ارتباط بین ایده ها را وظیفه و رسالت خود می دانیم.»

وی تأکید کرد: «۵ حوزه مهم در تحول دیجیتال یعنی «رقابت»، «مشتریان»، «ارزش ها»، «داده ها» و «تأویری»، نیاز به «نگرش جدید» در حوزه کسب و کار را ضروری می کند.»

عباسی همچنین با توجه به پیشگامی ایرانسل برای تحقق تحول دیجیتال ادامه داد: «ما اعتقاد داریم تحول دیجیتال بیش از آنکه تحول فرآیند ها باشد، تحول نگاه ها است. این مهم جز با ارتباط تنگاتنگ و تعاملی میان ذی نفعان کلیدی اقتصاد دیجیتال محقق نمی شود.»

وی همچنین در خصوص توسعه زیرساخت های موثر در حوزه دیجیتال گفت: «ما در ایرانسل بر آنیم تا با توسعه زیرساخت های موثر، ایجاد و بهبود فرآیند های لازم، طراحی مدل های کسب و کار جدید، و ارائه راهکارهای یکپارچه به شرکای تجاری و مشتریان خود جریان تحول دیجیتال را در ایران راهبری کنیم.»

مدیرعامل ایرانسل در خصوص «چارخونه» نیز گفت: «پلتفرم چارخونه ابزاری است که تلاش کرده تا ارتباط بین اجزای اکوسیستم را تسهیل کند. امروز ما نه تنها شرکت های تولید کننده محتوا، ناشران، ارائه دهندگان و عرضه کنندگان سرویس، بلکه یکایک توسعه دهنده ها و صاحبان ایده و مهارت را شریک تجاری خود می دانیم و برای بهره برداری حداکثری از پتانسیل آنها این پلتفرم را توسعه داده ایم.»

سازمان صنایع خلاق تأسیس شود

محمدرضا بهمنی مشاور وزیر ارشاد و رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد نیز با اشاره به تولیدکنندگان محتوای دیجیتال گفت: «دستگاه های حاکمیتی باید ادبیات تولید کنندگان محتوای دیجیتال را بپذیرند تا بتوانیم شاهد تولیدات ارزشمند در فضای اقتصادی با استفاده از این کسب و کارها باشیم.»

وی با توجه به نیاز همبستگی بین نهادها و بخش های گوناگون در این خصوص پیشنهاد داد: «سازمان مدیریت و مجلس شورای اسلامی، سازمانی با نام سازمان صنایع خلاق در کشور ایجاد کنند تا قوانین مربوط به کسب و کارهای دیجیتال تسهیل شود و ایده های نو در این فضا رشد کنند.»

تحول دیجیتال با محوریت مشتریان و شرکای تجاری

در ادامه این همایش، محمد مهدی شاه چراغی مدیر ارشد توسعه محصول دیجیتال ایرانسل با تبیین رویکرد و استراتژی دیجیتال شرکت ایرانسل با محوریت ارائه راهکارهای یکپارچه به «مشتریان» و «شرکای تجاری» بیان داشت: تلاش ما تمرکز بر برقراری ارتباط بین اجزای مختلف اکوسیستم دیجیتال بوده که با توسعه زیرساخت های [openAPI.payment.partnermanagement portfolio](http://openAPI.payment.partnermanagementportfolio) این مهم محقق خواهد شد.

همچنین در حوزه مشتری طراحی و ارائه سرویس های بازی، توسعه پلتفرم های مبتنی بر UGC و فعالیت موثر در حوزه صوت و تصویر فراگیر را از اهم فعالیت های حوزه دیجیتال عنوان کرد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی همچنین ادامه داد: «ما براین باوریم که با ایجاد زیرساخت های فنی لازم و طراحی مدل های کسب و کار جدید، این بار نه تنها شرکت ها بلکه کلیه افراد جامعه می توانند در توسعه اکوسیستم تولید محتوای دیجیتال نقش موثری داشته باشند.»

بازار جامع محتوای دیجیتال چارخونه، صحنه نمایش استعدادهای

سعید رسول اف نیز در بخشی از این مراسم با توضیح عملکرد چارخونه در حوزه تحول دیجیتال گفت: «چارخونه توانسته است تا کنون با بیش از ۶ هزار ناشر محتوای دیجیتال اعم از بازی، کتاب، فیلم و موسیقی و توسعه دهنده برنامه کاربردی فعالیت کرده که حاصل آن تولید بیش از ۱۸۵ هزار محتوای دیجیتال شده است.»

رسول اف با تأکید بر گسترش زیرساخت های فنی مورد نیاز برای «شرکای تجاری» و «مشتریان» و با توجه به آنچه در بازار محتوای دیجیتال در حال تغییر است ادامه داد: «ما با ایجاد الگوریتم های هوشمند داده کاوی، زیرساخت های پرداخت، آنالیز داده و ذخیره محتوای دیجیتال به صورت ابری و همچنین دسترسی امن و آسان توانسته ایم این اطمینان را در اکوسیستم تولید محتوای دیجیتال ایجاد کنیم تا با چارخونه سریع، آسان و در هر کجایی که هستند از طریق مراجعه به [developer.charkhonah.com](http://developer.charkhonah.com) یا شماره گیری \*۴۰۴\* در زمان کوتاهی شریک تجاری ما شده و با تولید محتوا و ثبت توانایی هایشان به آسانی کسب درآمد کنند.»

همچنین در بخش پایانی این همایش نشست با حضور باقر صمدی (مدیر کل توسعه محصول شرکت ایرانسل)، مهندس محمد حاجی میرزایی (عضو هیات مدیره و معاون آموزش و هدایت فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای)، دکتر محمد صادق افراسیابی (معاون مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد)، رضا تاسی (نایب رئیس انجمن تولیدکنندگان نرم افزار موبایل)، محمدرضا سبحان (مدیر عامل باشگاه کارآفرینی تیوان) و سعید رسول اف (مدیر عامل شرکت ژوبین و مجری پلتفرم چارخونه) با عنوان چالش های تولید محتوا و کسب و کار های دیجیتال برگزار شد.



## معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با اینا مطرح کرد: بازی های دیجیتالی بیش از کتاب های این حوزه موثرند (۱۳۹۵/۱۲/۱۹-۱۳۹۵/۱۲/۱۹)

یک مقام مسئول در حوزه بازی های رایانه ای به اینا گفت: بازی های دیجیتالی بیشتر از کتاب های منتشر شده در این حوزه در فرهنگ سازی بین جوانان موثر بوده است.

خبرگزاری کتاب ایران (ایبنا) - محمد فیروزی: از زمانی که رایانه های شخصی در دنیا گسترش پیدا کرده است، نوع و کاربرد آن در حوزه های مختلف اعم از تجاری، آموزشی، صنعتی، بازی و... گسترش پیدا کرده است. اما شاید بتوان به قاطعیت گفت بازی کردن با وسایل الکترونیکی جدید بیش از سایر کاربردها جذاب بوده است. همین هم باعث شده است که این بازی های رایانه ای با خودشان فرهنگ جدیدی را به ارمغان بیاورند که بیشترین تاثیر آن بر کودکان و جوانان محسوس است.

متعاقب این رشد و گسترش بازی ها، اندیشمندان علوم انسانی در شاخه های مختلف همچون جامعه شناسی، روان شناسی، ارتباطات، پزشکی و... به فکر بررسی و تحقیق در خصوص بازی ها افتادند و به تدریج کتاب هایی در کشورهای مختلف و اغلب پیشرفته در خصوص بازی های رایانه ای به رشته تحریر درآمد. کتاب هایی که بعضی از آنها بیشتر مناسب محیط های آکادمیک هستند و بعضی هم برای مخاطب عام تالیف شده است.

در ایران هم بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی تحقیق و بررسی در خصوص بازی های دوران جدید تشکیل شد. این بنیاد در حوزه نشر کتاب هم اقداماتی انجام داده است.

خبرنگار خبرگزاری کتاب ایران (ایبنا) در همین باره با «سید محمد علی سید حسینی» معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام داده که در ادامه مشروح این گفت و گو را از نظر خواهید گذراند.

سوال اول اینکه در حوزه بازی های رایانه ای وضعیت تولید کتاب های تخصصی به چه شکلی است؟

اگرچه در سال های پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناشر اقدام به چاپ کتاب هایی در زمینه بازی سازی کرده بود اما در حال حاضر فقط نقش حمایتی در تولید کتاب های تالیف و ترجمه در این حوزه را بر عهده دارد. در واقع هیچ ناشر خاصی که بر روی نشر کتاب های مرتبط با بازی های دیجیتال متمرکز باشد در کشور نیست و همین مسئله باعث شده که کتاب های موضوعی در این حیطه بصورت پراکنده و گهگاهی (اگرچه همراه با رشد کمی و کیفی) توسط ناشران مختلف به چاپ برسد. معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد تا شرایطی را فراهم آورد که علاقه مندان بتوانند اغلب کتاب های مطرح این حوزه را از طریق آن معاونت شناسایی کرده و بتوانند اقدام به تهیه آن کنند.

این کتاب ها چه حوزه هایی از موضوع بازی های رایانه ای را در بر می گیرد؟

کتاب های منتشر شده معمولاً چند حوزه اصلی را در بر می گیرند که عبارتند از: تکنیک ها و فنون بازی سازی و طراحی بازی، بازی های جدی و هدفمند اغلب در حیطه های یادگیری و آموزش، تاثیرات فرهنگی - اجتماعی بازی ها و ماهیت شناسی بازی.

آیا پژوهشگران داخلی فعالیت در حوزه تحقیق و تولید محتوای بومی در حوزه بازی های رایانه ای را دارند؟

در مجموع حجم کتاب های ترجمه بیش از کتاب های تالیفی است و این به خاطر آن است که هنوز خیلی از تجربیات و دانش های این حوزه هنوز انتقال نیافته و جامعه ما نیازمند آشنایی بیشتر با حوزه های دانشی مختلف مرتبط با بازی های دیجیتال است. البته لازم به توضیح است که کتاب های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تالیفی اغلب از دل پایان نامه ها و تحقیقات دانشگاهی بیرون آمده اند و محصول تحقیقات صورت گرفته بومی هستند. دو کنفرانس سالانه با موضوع بازی های دیجیتال در کشور نیز که طی چند سال اخیر برگزار شده اند، رونق ویژه ای به پژوهش های این حوزه داده اند و در برخی مواقع توانسته اند توجه پژوهشگران حوزه های نزدیک را به موضوع بازی های دیجیتال جلب کنند.

آیا ناشران خصوصی هم در این حوزه فعالیت می کنند و تولید کتاب دارند؟

بله، در سال های اخیر ناشران خصوصی هم گهگاه کتاب هایی را در این زمینه منتشر کرده اند ولی می توان گفت عمده ناشرانی که اقدام به انتشار و چاپ کتاب های این حوزه کرده اند را می توان وابسته به نهاد های حاکمیتی دانست.

فکر می کنید چقدر کتاب های این حوزه در بهبود فرهنگ عامه و استفاده مردم از بازی های رایانه ای تاثیر گذاشته است؟

به نظر بنده فرهنگ عامه خیلی متأثر از کتاب و کتاب خوانی نیست و رسانه های دیگر از جمله خود بازی های دیجیتال، بیشتر در شکل گیری و تغییر این فرهنگ نقش دارند و کتاب های این حوزه بیشتر توسعه دهنده دانش متخصصان و کارشناسان این حوزه و همچنین کمک کننده بازی سازان برای ارتقای دانش خود در زمینه بازی سازی است.

لطفا چند جلد کتاب مناسب در این حوزه معرفی کنید که پیشنهاد میکنید متخصصان یا عموم مردم تهیه کنند؟

بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخیرا با همکاری انتشارات دانشگاه صدا و سیما اقدام به انتشار چند کتاب خوب در این حوزه کرده است که شامل «برای درک بازی های ویدئویی»، «تالیف سایمون اینجنتفلت» ترجمه سید مهدی دبستانی؛ «گیمهای ویدئویی»، «تالیف گری کرافورد» ترجمه زینب مددی؛ «آموزش مبتنی بر بازی های دیجیتال»، «تالیف حسین دهقانزاده»؛ «دریچه ای به مطالعات بازی های دیجیتال»، «تالیف فرزانه شریفی»؛ «صمود به بالا»، «تالیف اسکات راجرز» ترجمه شعیب حسینی مقدم و «گیمرها! الگوهای روانشناختی و رفتاری»، «تالیف بارباروس پستان» ترجمه محمدرضا وفایی است.

همچنین کتاب «مطراحی بازی های موبایلی و اجتماعی» مکانیک ها و روش های پولسازی» «تالیف تیم فیلدرز ترجمه حسام عزیزی نیز در آینده نزدیک توسط بنیاد تهیه شده که از طریق انتشارات صدوسیمای انتشار می یابد.

کتاب های تازه انتشار یافته هم به خوانندگان توصیه می شود که شامل «بلاغت در بازی های رایانه ای»، «تالیف آرین طاهری» انتشارات پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات؛ «شاخص پژوهی بازی های رایانه ای از منظر ذی نفعان و مخاطبین»، «تالیف سید مجید کمالی و همکاران» موسسه نشر شهر و «پرورش شناختی رایانه ای برای اختلال های روانی» راهنمای درمانگران»، «تالیف دکتر احمدرضا مثنی فر و همکاران» انتشارات نسیم دانش فردا است.



## عصر ارتباط

### حمایت ضعیف دولت از بازی سازان

امیر محمدرضایی بازی ساز و نماینده بازی سازان معتقد است مهم ترین اتفاق در سال ۹۷ در حوزه صنعت بازی های ویدئویی، راه اندازی ساختار همگرا بوده است.

محمدرضایی در گفت و گویی درباره مهم ترین اتفاقات سال ۱۳۹۷ گفت: مهم ترین اتفاق در سال ۹۷ از نظر من ثبت نام ساختار همگرا بود که همزمان امید و ناامیدی را بین بازی سازها تولید کرد و تا انتهای سال به طول انجامید. حمله نماینده مجلس به بازی های ایرانی به تشویق بعضی از همکاران بازی ساز هم از نقاط تاریک پارسال بود.

این بازی ساز کشورمان درباره مشکلات و مسایل حوزه بازی سازی گفت: تیم های کوچک بازی سازی که در همه دنیا بیشتر مورد حمایت های مالی و اعتباری دولت ها قرار می گیرند، در کشورمان به خاطر مشکلات اقتصادی در تولید محصولات و صادرات، روز به روز عرصه را به شرکت های بزرگ که همیشه مورد حمایت دولتی قرار دارند می یابند. چون ته هیچ وقت از آنها درباره مشکلات شان سوال می شود و ته رانتی در رساندن مشکلاتشان به گوش مسئولان دارند.

محمدرضایی ادامه داد: شرکت های بزرگ، هم به وضوح تخلف می کنند و هم قانون را به نفع خود عوض می کنند و هم حمایت چندجانبه می شوند. وی با بیان این که منطلق همیشگی این است که شرکت های بزرگ می توانند حمایت شوند چون امکانات مورد نیاز را دارند و شرکت های کوچک نباید حمایت شوند چون شایستگی ندارند.

ادامه داد: وقتی به یک شرکت بزرگ کمک شود، می گویند که نباید پس از چندسال سوال شود که این کمک ها چه شد چون افراد زیادی بیکار می شوند. اما برای دادن یک لپ تاپ به شرکت کوچک باید پلمب آن باز شود تا مبادا برای وجود مشکلات اقتصادی فروخته شود.

نماینده بازی سازان در ساختار حمایتی همگرا با بیان این که بازی سازان ایرانی دارای نقاط قوت نسبت به رقبای شان در منطقه هستند توضیح داد: وجود پتانسیلی قوی از نیروی انسانی نسبت به کشورهای منطقه یکی از این مزیت هاست. همچنین هزینه تولید بازی در ایران نسبت به سایر کشورهای دنیا پایین است و بنابراین می توان از این ویژگی ها برای توسعه صنعت بازی بهره برد.

محمد رضایی در پاسخ به این سوال که به چه مواردی برای توسعه بازی سازی در سال ۹۸ باید توجه کرد پیشنهاد کرد: باید از تیم های کوچک حمایت کرده و کمک کرد تا آنها به شرکت های کوچک بدل شود. این حمایت ها هم در قالب های مختلف از جمله مالی، حقوقی و آموزشی باید صورت بگیرد.

وی ادامه داد: برای شرکت های بزرگ نیز هموارسازی صادرات در سال جاری باید مورد توجه قرار بگیرد.

این بازی سازی کشورمان همچنین خواستار آن شد که زیرساخت هایی مورد نیاز بازی سازان در سراسر کشور به صورت عادلانه ایجاد شود.

محمدرضایی با بیان این که تولید خوب، اسباب فرهنگ سازی در حوزه بازی های ویدئویی را فراهم می کند گفت: فربه سازی شرکت های بزرگ باعث فرار مغزها می شود، این در حالی است که حمایت از تیم های کوچک و نوپا باعث تولید آثار متمهد تر و فاخرتر خواهد شد. البته فرهنگ سازی باید از خود بنیاد ملی بازی های رایانه ای شروع شود و از تولید کارهای نمایشی-خبری کاسته شود.

وی درباره مهم ترین نیاز بازی سازان کشور در شرایط فعلی گفت: نیاز بازی سازان بسته به کاری که تولید می کنند خیلی متفاوت است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اما در کل یک مشکل مشترک وجود دارد: بازی ساز ایرانی برای رسیدن به بازارهای دنیا آنقدر با مشکل روبروست که گاهی مهاجرت به کشور دیگر آسان ترين کار است. این در حالی است که همزمان درصد بسیار بالایی از بازار گیم کشور در اختیار بازی های خارجی یا بازی های خارجی بومی شده است که نه تنها کوچک ترین زحمتی برای تولیدکننده خارجی ندارد که بنیاد موظف است برای هر مشکل پیش آمده برای آن بازی ها پاسخگو باشد و در اسرع وقت آنها را حل کند و یا در خبرهای پیاپی به گیمرها درباره آنها توضیح دهد.

این بازی ساز کشورمان گفت: بازی سازان زیادی در دنیا به شهرت رسیدند که ملیت ایرانی دارند و از سوی دیگر بازی سازان خوب داخلی هم داریم که در بازار جهانی توانستند کارهای موفق عرضه کنند. اما بازی سازی که می ترسد اسمش را به عنوان ایرانی در بازی بیاورد یا محصولی که کوچک ترین شباهت فرهنگی به محصول ایرانی ندارد چه آورده ای به عنوان صنعت گیم ایران اضافه می کند؟

وی تاکید کرد: صنعت گیم ایران باید به دنبال تولید محصول ایرانی در بازار جهانی باشد که در حال حاضر نشدنی است. این کار سخت باید با حمایت دولتی و استفاده از تجربیات سایر محصولات فرهنگی ایرانی که بازار خارجی دارند، صورت بگیرد.

## قوانینوز

### بازی های دیجیتالی بیش از کتاب های این حوزه موثرند (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۲۰۱۶)

از زمانی که رایانه های شخصی در دنیا گسترش پیدا کرده است، نوع و کاربرد آن در حوزه های مختلف اعم از تجاری، آموزشی، صنعتی، بازی و .... گسترش پیدا کرده است. اما شاید بتوان به قاطعیت گفت بازی کردن با وسایل الکترونیکی جدید بیش از سایر کاربردها جذاب بوده است. همین هم باعث شده است که این بازی های رایانه ای با خودشان فرهنگ جدیدی را به ارمغان بیاورند که بیشترین تاثیر آن بر کودکان و جوانان محسوس است.

به گزارش فناوریوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به گزارش خبرگزاری کتاب ایران (آینا)، متعاقب این رشد و گسترش بازی ها، اندیشمندان علوم انسانی در شاخه های مختلف همچون جامعه شناسی، روان شناسی، ارتباطات، پزشکی و ... به فکر بررسی و تحقیق در خصوص بازی ها افتادند و به تدریج کتاب هایی در کشورهای مختلف و اغلب پیشرفته در خصوص بازی های رایانه ای به رشته تحریر درآمد. کتاب هایی که بعضی از آنها بیشتر مناسب محیط های آکادمیک هستند و بعضی هم برای مخاطب عام تالیف شده است.

در ایران هم بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی تحقیق و بررسی در خصوص بازی های دوران جدید تشکیل شد. این بنیاد در حوزه نشر کتاب هم اقداماتی انجام داده است.

خبرگزاری آینا در همین باره با «سید محمد علی سید حسینی» معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام داده که در ادامه مشروح این گفت و گو را از نظر خواهید گذراند.

سوال اول اینکه در حوزه بازی های رایانه ای وضعیت تولید کتاب های تخصصی به چه شکلی است؟ اگرچه در سال های پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناشر اقدام به چاپ کتاب هایی در زمینه بازی سازی کرده بود اما در حال حاضر فقط نقش حمایتی در تولید کتاب های تالیف و ترجمه در این حوزه را بر عهده دارد. در واقع هیچ ناشر خاصی که بر روی نشر کتاب های مرتبط با بازی های دیجیتال متمرکز باشد در کشور نیست و همین مسئله باعث شده که کتاب های موضوعی در این حیطه بصورت پراکنده و گهگاهی (اگرچه همراه با رشد کمی و کیفی) توسط ناشران مختلف به چاپ برسد. معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد تا شرایطی را فراهم آورد که علاقه مندان بتوانند اغلب کتاب های مطرح این حوزه را از طریق آن معاونت شناسایی کرده و بتوانند اقدام به تهیه آن کنند.

این کتاب ها چه حوزه هایی از موضوع بازی های رایانه ای را در بر می گیرد؟ کتاب های منتشر شده معمولاً چند حوزه اصلی را در بر می گیرند که عبارتند از: تکنیک ها و فنون بازی سازی و طراحی بازی، بازی های جدی و هدفمند اغلب در حیطه های یادگیری و آموزش، تاثیرات فرهنگی - اجتماعی بازی ها و ماهیت شناسی بازی.

آیا پژوهشگران داخلی فعالیت در حوزه تحقیق و تولید محتوای بومی در حوزه بازی های رایانه ای را دارند؟ در مجموع حجم کتاب های ترجمه بیش از کتاب های تالیفی است و این به خاطر آن است که هنوز خیلی از تجربیات و دانش های این حوزه هنوز انتقال نیافته و جامعه ما نیازمند آشنایی بیشتر با حوزه های دانشی مختلف مرتبط با بازی های دیجیتال است. البته لازم به توضیح است که کتاب های تالیفی اغلب از دل پایان نامه ها و تحقیقات دانشگاهی بیرون آمده اند و محصول تحقیقات صورت گرفته بومی هستند. دو کنفرانس سالانه با موضوع بازی های دیجیتال در کشور نیز که طی چند سال اخیر برگزار شده اند، رونق ویژه ای به پژوهش های این حوزه داده اند و در برخی مواقع توانسته اند توجه پژوهشگران حوزه های نزدیک را به موضوع بازی های دیجیتال جلب کنند.

آیا ناشران خصوصی هم در این حوزه فعالیت می کنند و تولید کتاب دارند؟ بله، در سال های اخیر ناشران خصوصی هم گهگاه کتاب هایی را در این زمینه منتشر کرده اند ولی می توان گفت عمده ناشرانی که اقدام به انتشار و چاپ کتاب های این حوزه کرده اند را می توان وابسته به نهاد های حاکمیتی دانست.

فکر می کنید چقدر کتاب های این حوزه در بهبود فرهنگ عامه و استفاده مردم از بازی های رایانه ای تاثیر گذاشته است؟ به نظر بنده فرهنگ عامه خیلی متأثر از کتاب و کتاب خوانی نیست و رسانه های دیگر از جمله خود بازی های دیجیتال، بیشتر در شکل گیری و تغییر این فرهنگ نقش دارند و کتاب های این حوزه بیشتر توسعه دهنده دانش متخصصان و کارشناسان این حوزه و همچنین کمک کننده بازی سازان برای ارتقای دانش خود در زمینه بازی سازی است.

لطفاً چند جلد کتاب مناسب در این حوزه معرفی کنید که پیشنهاد میکنید متخصصان یا عموم مردم تهیه کنند؟ بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخیراً با همکاری انتشارات دانشگاه صدا و سیما اقدام به انتشار چند کتاب خوب در این حوزه کرده است که شامل «برای درک بازی های ویدئویی»، تالیف سایمون اینجنفلت، ترجمه سید مهدی دبستانی؛ «گیمرهای ویدئویی»، تالیف گری کرافورد، ترجمه زینب مددی؛ «آموزش مبتدی بر بازی های دیجیتال»، تالیف حسین دهقانزاده؛ «دریچه ای به مطالعات بازی های دیجیتال»، تالیف فرزانه شریفی؛ «صمود به بالا»، تالیف اسکات راجرز، ترجمه شعیب حسینی مقدم و «گیمرها! الگوهای روانشناختی و رفتاری»، تالیف بارباروس بستان، ترجمه محمدرضا وفایی است. (ادامه دارد ...)



## قوانینوز

(ادامه خبر ...) همچنین کتاب «طراحی بازی های موبایلی و اجتماعی؛ مکانیک ها و روش های پولسازی» تالیف تیم فیلدز ترجمه حسام عزیزی نیز در آینده نزدیک توسط بنیاد تهیه شده که از طریق انتشارات صداوسیما انتشار می یابد.

کتاب های تازه انتشار یافته هم به خوانندگان توصیه می شود که شامل «بلاغت در بازی های رایانه ای»، تالیف آرین طاهری، انتشارات پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات؛ «شاخص پژوهی بازی های رایانه ای از منظر ذی نعمان و مخاطبین»، تالیف سید مجید کمالی و همکاران، موسسه نشر شهر و «پرورش شناختی رایانه ای برای اختلال های روانی» راهنمای درمانگران، تالیف دکتر احمد رضا متین فر و همکاران، انتشارات نسیم دانش فردا است.



## قوانینوز

## نیازهای مالی و راه های جدید کسب و کار اولویت امسال بازی سازان

شهریار ازهاریان فر از سازندگان بازی آمیرزا معتقد است امسال هم به دلیل فشارهای اقتصادی و هم به دلیل رقابتی تر شدن بازار بازی های ویدیویی سال سختی برای بازی سازان خواهد بود و برطرف کردن نیازهای مالی و یافتن راه های جدید کسب و کار اولویت اصلی امسال بازی سازان است.

به گزارش فلاتیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ادامه گفت و گوی روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را با این بازی ساز می خوانید:

از نظر شما صنعت بازی ایران در سال جاری بیشتر به کدام سمت می رود و نیازهای بازی سازان برای ادامه فعالیت در این سال چیست؟

من فکر می کنم یکی از سخت ترین سال ها برای صنعت بازی، امسال خواهد بود، چون هم فشار تحریم ها بیشتر شده و هم فضای کار رقابتی تر. گذشته از این موضوع، بحث ترندینگ هم وجود دارد که بیشتر بازی سازها به تبع آن به سمت بازی هایی کشیده می شوند که الان در دنیا ترند هستند. مثلا پارسال و سال قبل از آن، ترند بازی ها سبک بازی کلمات بود و امسال بیشتر بازی های کژوال و بازی های رومیزی یا همان بردگیم ترند هستند. بنابراین، بازی سازان بیشتر سراغ طراحی این سبک بازی ها می روند. در کل، من فکر می کنم امسال می تواند سال بسیار سختی برای اکثر شرکت ها باشد؛ زیرا به دلیل تحریم اپل بخش بزرگی از منابع مالی که می توان از طریق نشر بازی روی پلتفرم هایی که با سیستم عامل iOS کار می کنند، تامین کرد را الان دیگر نمی توانیم تامین کنیم.

پس به نظرتان نیاز بازی سازها در سال جاری بیشتر نیاز مالی است یا توجه به شرایط اقتصادی و تحریم ها.

بله، هم نیاز مالی و هم یافتن راه های جدید کسب و کار؛ مثلا الان که ما از سمت اپل تحریم شده ایم، چه جایگزینی برای آن داریم؟

با توجه به شرایط سخت کاری امسال، به نظرتان جایگاه صنعت بازی ایران در چنین شرایطی حفظ می شود؟

جایگاه صنعت بازی ایران به نسبت قبل خیلی بهتر شده و اگر پنج سال پیش را برای مثال در نظر بگیرید، صنعت بازی ایران ۷۰ الی ۸۰ درصد بزرگ تر شده و رشد کرده است. آماری که بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می کند نیز نشان دهنده این رشد است و این روند به نظر من ادامه خواهد داشت، اما امسال با سرعت کمتری پیش می رود.

پس معتقدید که صنعت بازی ایران در این شرایط نیز رو به رشد است.

بله، رو به رشد است اما اگر بخواهیم توسعه آن را در نظر بگیریم، توسعه کمتری امسال اتفاق می افتد؛ از آن جا که رشد مفهومی کیفی است و توسعه کمی، می توانیم بگویم صنعت بازی ایران از نظر من امسال نیز رشد می کند اما کمتر توسعه می یابد.

در نتیجه، شتاب رشد نیز به نسبت کمتر خواهد بود.

بله، شتاب کمتر خواهد بود و حجم معاملاتی که انجام می شود و حجم درآمدهای حاصل از آن نیز به نسبت پارسال کمتر خواهد بود.

در بحث زیرساختی دیگر چه چیزهایی نیاز است تا بتوان شتاب رشد صنعت بازی را حفظ کرد؟

بیشتر زیرساخت های حقوقی نیاز بازی سازهای کشور هستند و موامنی که در این زمینه برای فعالیت وجود دارد، صنعت بازی در کل خیلی متکی به پول نیست که بگویم ما برای شروع بودجه ای تخصص بدهیم تا در نهایت نیز فروش و سود بیشتری عایدمان شود؛ این تصور، تصور غلطی است. صنعت بازی بیشتر متکی بر خلاقیت و تجربه است. این که بگویم زیرساخت های بزرگی نیاز است و باید برای به وجود آوردن آنها کلی وقت بگذاریم، درست نیست؛ بلکه می بایست بیشتر موانع را از سر راه برداریم و مشوق های جدیدی را وارد کنیم، سیاست گذاری درست کنیم و نظام مالیاتی درستی ایجاد کنیم. اصل کار در این جا برداشتن موانع است؛ برای مثال، اگر شما بخواهید یک استودیو بازی سازی تأسیس کنید و از نظر حقوقی نیز آن را ثبت کنید، باید اول بروید و از وزارت ارشاد مجوز بگیرید، سپس اگر بخواهید استودیو خود را به عنوان موسسه ثبت کنید نیز باید از قبل فعالیتی داشته باشید و این موارد در کنار پیگیری برای مالیات، بیمه و غیره در ایران بیشتر مانع برای کار بازی سازان می شوند. برای مثال، چون تعریف درستی از بازی های ویدیویی و سازنده های آن ها در نظام مالیاتی نشده، با آنها مثل سوپرمارکت برخورد می شود.

حال که گفتید امسال شتاب رشد صنعت بازی ایران کمتر است، به نظرتان فعالیت صرف برای یک بازی ساز ایرانی در بازار ایران آن هم در این شرایط کافی است؟

نه، به هیچ عنوان کافی نیست؛ هر چند که بسیاری بازار ایران را رها نمی کنند، زیرا این بازار دارای پتانسیل های بالقوه ای است و با ایده های خاصی می شود تکانه جدیدی به این بازار وارد کرد و هنوز سبک های بازی زیادی در بازار ایران امتحان نشده. من فکر می کنم اگر بازی های جدید در سبک هایی که در بازار ایران دیده نشده یا کمتر منتشر شده، منتشر شود، مورد استقبال بازیکن ایرانی قرار می گیرد زیرا بازیکنان ایرانی هنوز تشنه بازی خوب هستند و ما در حال حاضر خلا بازی خیلی خوب در بازار ایران را داریم. این بحث بیشتر برای بازار بازی موبایل صدق می کند و در بازار بازی پلتفرم رایانه ای شخصی چون ما سیستم درست و حسابی عرضه نداریم، در نتیجه هر کاری که منتشر شود مستقیما با آثار روز و بلاک باستر دنیا مقایسه می شود. گذشته از بحث مقایسه کاربران، چون سیستم توزیع درستی نیز برای بازی های رایانه ای شخصی نداریم، تولید این بازی ها ریسک بالایی دارد و در نتیجه بیشتر بازی سازان ایرانی به سمت ساخت بازی برای پلتفرم موبایل کشیده می شوند.

از بحث مارکت که بگذریم، به نظرتان نمایشگاه بازی های ویدیویی ایران چه قدر به معرفی محصول بازی سازها کمک می کند؟ (ادامه دارد ...)



## قوانینوز

(ادامه خبر ...) به نظر من نمایشگاه داخلی که خودمان برگزار می کنیم، بهتر است و حال پس از پنج سال عدم برگزاری، به نظر مخاطب بسیار بیشتری جذب می شود و می توان روی بازدید بی سابقه مخاطب نیز حساب باز کرد.  
پس به نظرتان این نمایشگاه باید هر سال برگزار شود؟  
بله، این نمایشگاه به برندسازی تیم های بازی سازی و محصولات شان کمک به سزایی می کند و روی دید مخاطب و مردم نیز تاثیر مثبتی دارد. آن ها با دیدن برگزاری این نمایشگاه و بازدید از آن، می بینند که صنعت بازی کشورشان فعال است.



بزرگاری و آموزش ایران  
Iran University News Agency

### تفاهم نامه وزارت ارشاد و مرکز ملی فضای مجازی؛ بدانیم دولت و مردم در کجای فضای مجازی قرار دارند

(۱۳۹۴-۹۸/۰۲/۲۴)

دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران می گوید: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

به گزارش ایستا به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، پیش از ظهر امروز در جلسه ای مشترک، کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سید عباس صالحی و سید ابوالحسن فیروزآبادی رسید.

سید عباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند. وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تأخیر حرکت شده است؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد. صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی با سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور مؤثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیک شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور مؤثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: امسال مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس امسال ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در پنج کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های فیک نیز بالاتر می رود؛ بنابراین چگونگی برخورد با تخلفات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است

در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۳۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه *ir* ثبت شده است. وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبارسجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضر محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد

در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی، دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تاکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادهای متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که احاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادهای به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهاتی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیررسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی با تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و موثران بر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تاکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر پستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود

وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تاکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگ تر از دارایی های مادی می شود. بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.

انتهای پیام

### صالحی: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است (۱۳۹۵/۱۰/۲۷-۱۳۹۶/۰۷/۲۷)

شفقنا- دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران می گوید: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانییم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

به گزارش مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، پیش از ظهر امروز در جلسه ای مشترک کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهیم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهیم نامه به اعضای سید عباس صالحی و سید ابوالحسن فیروزآبادی رسید.

سید عباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند. وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تأخیر حرکت شده است؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد. صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی با سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور مؤثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیک شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور مؤثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: اسامی مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس اسامی ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در پنج کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های فیک نیز بالاتر می رود؛ بنابراین چگونگی برخورد با تخلفات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی افزود: تفاهیم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است

در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کدشامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **ir** ثبت شده است.

وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبارسنجی آن‌ها در جشنواره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تولید و حضور محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح‌های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه‌ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد  
در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی، دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تأکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادها متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که آحاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته‌اند به نحوی که نهادها به تنهایی نمی‌توانند پدیده‌ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهانی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم‌های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه‌ای نیز شاهد ظهور رسانه‌های غیررسمی در کنار رسانه‌های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می‌توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم‌آگاهی با تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و مؤثران پر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت‌ها می‌سازند نه دولت‌ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تأکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه‌ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی‌های ذاتی این فضا به شمار می‌آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل‌های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام‌های اطلاع‌رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی‌های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می‌کنند بر بستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود

وی افزود: باید بازتعریف نقش‌ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم‌ها و سیستم‌عامل‌آن چگونه است.

فیروزآبادی با تأکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی‌های فکری بزرگ‌تر از دارایی‌های مادی می‌شود. بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.



## صالحی در مراسم امضای تفاهم‌نامه همکاری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی: بی اعتبار کردن رسانه‌های فیک در فضای مجازی اجتناب‌ناپذیر است (۱۳۹۵/۰۹/۲۲)

پیش از ظهر امروز در جلسه‌ای مشترک، کارگروه‌های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان‌ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم‌نامه به امضای سیدعباس صالحی و سیدابوالحسن فیروزآبادی رسید.

به گزارش پایگاه اطلاع‌رسانی دولت به نقل از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه‌های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه‌های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت‌های فعالیت می‌کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم‌رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیش‌رکن در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه‌های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت‌های خود را دنبال می‌کند.

وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تأخیر حرکت شده؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه‌ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صورت گرفته است وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد.

صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی یا سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور موثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیکی شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور موثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: اسامی مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس اسامی ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در ۵ کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های قویک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های قویک نیز بالاتر می رود. بنابراین چگونگی برخورد با تحولات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های قویک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی در ادامه افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

در راستای مدیریت محتوای فضای مجازی؛ سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است. در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **ir** ثبت شده است. وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

تاکید بر محتوا محوری  
رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضر محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی امیدوارکننده است/ فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد  
در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تأکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادها متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر (ادامه

(ادامه خبر ...) در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که آحاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادهای به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهانی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیر رسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی یا تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و مؤثران پر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تاکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر بستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود

وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تاکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگتر از دارایی های مادی می شود. بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.



## مشاور وزیر فرهنگ خبر داد: ترسیم مسیر ارتقای نقش وزارت فرهنگ در فضای مجازی (۱۳۹۵-۹۶/۱۲/۲۲)

تهران - ایرنا - رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با تشریح عملکرد و دستاوردهای این وزارتخانه در حوزه های مختلف در فضای مجازی، از ایجاد و تدوین ۷۰ برنامه و اقدام جدید در حوزه فضای مجازی با اولویت ۳۹ برنامه برای ارتقای نقش وزارت فرهنگ در فضای مجازی خبر داد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، «محمدرضا بهمنی» روز یکشنبه در نشست مشترک سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و ابوالحسن فیروزآبادی رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران با اشاره به آمار و اسناد موجود تهیه شده در خصوص عملکرد بخش ها، معاونت ها، سازمان ها و مراکز و دفاتر مختلف زیر مجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، اظهارداشت: این ارقام ارتقای کمی و کیفی ما در حوزه فضای مجازی را نشان می دهد که نسبت به سالهای گذشته رشد خوبی را شاهد هستیم.

مشاور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: اقدامات با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

●● شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... صورت می گیرد.

وی ادامه داد: در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار افزون بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده و مجوز گرفته اند. رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **ir** ثبت شده است.

بهمنی اظهارداشت: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

وی اضافه کرد: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

●● حرکت به سوی محتوا محوری

وی ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و دیگر اقدامات داشته ایم (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...)\*\* توانمندسازی فعالان تولید محتوا

مشاور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه سخنان خود توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن‌ها در جشنواره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تولید و حضور محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین یک هزار و ۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح‌های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه‌ای)، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

\*\* ۲۹ برنامه و اقدام اولویت اول در حوزه فضای مجازی

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به ۲۹ اقدام در نظر گرفته شده با اولویت از ۷۰ برنامه در ارتقای فضای مجازی برای سال ۹۸ این وزارتخانه و تمامی زیرمجموعه‌های تابع، اظهارداشت: در این زمینه با همراهی این مرکز پنج کارگروه تعریف شده که هر کدام پیشنهاداتی در راستای تشکیل یک مرکز پیش‌ران در این حوزه دارند.

یهمنی در عین حال تأکید کرد: امروز در همه وزارتخانه‌ها؛ به ویژه فرهنگ و ارشاد اسلامی نیازمند وزارتخانه ۲ در فضای مجازی هستیم تا همگام با تغییرات جدید متناسب با حکمرانی در این فضا حرکت کنیم.

مشاور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: در این راستا پنج کارگروه با زیر کارگروه‌ها و پیشنهادات هر گروه مجزا شامل کارگروه مناسب سازی تشکیلات و نظام مدیریت و تشکیلات، کارگروه توسعه ساماندهی‌های فرهنگی، کارگروه ارتقای محتوای فرهنگ و هنر در فضای مجازی، کارگروه کسب و کارهای فرهنگی در فضای مجازی و کارگروه تبلیغات و اطلاع رسانی را شامل می‌شود.

در ادامه این مراسم شماری از حاضران به ارائه نقطه نظرات و پیشنهادات پرداختند.

فرهنگ \*\* ۱۳۵۵ \*\* ۹۰۵۳



## مشاور وزیر فرهنگ خبر داد: ترسیم مسیر ارتقای نقش وزارت فرهنگ در فضای مجازی (۱۳۵۵-۹۸/۰۲/۲۲)

تهران - ایرنا - رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با تشریح عملکرد و دستاوردهای این وزارتخانه در حوزه‌های مختلف در فضای مجازی، از ایجاد و تدوین ۷۰ برنامه و اقدام جدید در حوزه فضای مجازی با اولویت ۲۹ برنامه برای ارتقای نقش وزارت فرهنگ در فضای مجازی خبر داد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، «محمد رضا یهمنی» روز یکشنبه در نشست مشترک سید عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و ابوالحسن فیروزآبادی رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران با اشاره به آمار و اسناد موجود تهیه شده در خصوص عملکرد بخش‌ها، معاونت‌ها، سازمان‌ها و مراکز و دفاتر مختلف زیرمجموعه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، اظهارداشت: این ارقام ارتقای کمی و کیفی ما در حوزه فضای مجازی را نشان می‌دهد که نسبت به سالهای گذشته رشد خوبی را شاهد هستیم.

مشاور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: اقدامات با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته که دو بخش آنجه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی‌گیرد.

\*\* شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

یهمنی افزود: مجموعه فعالیت‌های مرکز رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش‌های صدور مجوز فعالیت‌ها، ثبت، ساماندهی و ... صورت می‌گیرد.

وی ادامه داد: در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار افزون بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده و مجوز گرفته‌اند. رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه .ir ثبت شده است.

یهمنی اظهارداشت: در فضای رسانه‌های هوشمند و همراه نیز سامانه‌های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی‌های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

وی اضافه کرد: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

\*\* حرکت به سوی محتوا محوری

وی ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت‌های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولد نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و دیگر اقدامات داشته‌ایم.

\*\* توانمندسازی فعالان تولید محتوا

مشاور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه سخنان خود توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضور محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین یک هزار و ۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای)، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

●● ۲۹ برنامه و اقدام اولویت اول در حوزه فضای مجازی

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به ۲۹ اقدام در نظر گرفته شده با اولویت از ۷۰ برنامه در ارتقای فضای مجازی برای سال ۹۸ این وزارتخانه و تمامی زیر مجموعه های تابع، اظهارداشت: در این زمینه با همراهی این مرکز پنج کارگروه تعریف شده که هر کدام پیشنهاداتی در راستای تشکیل یک مرکز پیش ران در این حوزه دارند.

بهمنی در عین حال تاکید کرد: امروز در همه وزارتخانه ها؛ به ویژه فرهنگ و ارشاد اسلامی نیازمند وزارتخانه ۲ در فضای مجازی هستیم تا همگام با تغییرات جدید متناسب با حکمرانی در این فضا حرکت کنیم.

مشاور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: در این راستا پنج کارگروه با زیر کارگروه ها و پیشنهادات هر گروه مجزا شامل کارگروه متناسب سازی تشکیلات و نظام مدیریت و تشکیلات، کارگروه توسعه ساماندهی های فرهنگی، کارگروه ارتقای محتوای فرهنگ و هنر در فضای مجازی، کارگروه کسب و کارهای فرهنگی در فضای مجازی و کارگروه تبلیغات و اطلاع رسانی را شامل می شود.

در ادامه این مراسم شماری از حاضران به ارائه نقطه نظرات و پیشنهادات پرداختند.

فرهنگ ●● ۱۳۵۵ ●● ۹۰۵۳



## در جلسه مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی مطرح شد: صالحی: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است (۱۳۵۵-۹۸/۴/۲۲)

پیش از ظهر امروز در جلسه ای مشترک، کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سیدعباس صالحی و سیدابوالحسن فیروزآبادی رسید. به گزارش رسیده، سیدعباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد، ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند.

وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تاخیر حرکت شده؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد.

صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی یا سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور موثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیک شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور موثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: امسال مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس امسال ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در ۵ کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است، زمینه های فیک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های فیک نیز بالاتر می رود. بنابراین چگونگی برخورد با تقلبات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی در ادامه افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم.

صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

در راستای مدیریت محتوای فضای مجازی؛ سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است. در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **ir** ثبت شده است.

وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۴۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

تاکید بر محتوا محوری

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضر محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی امیدوارکننده است

در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تأکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادها متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که احاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادها به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهانی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیر رسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی با تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و مؤثران پر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تأکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر بستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانییم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرمها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تاکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگتر از دارایی های مادی می شود. بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.



## در کجای فضای مجازی هستیم؟ (۱۳/۱۲/۹۵-۱۴/۱۲/۹۵)

به گزارش سلام نو، پیش از ظهر امروز در جلسه ای مشترک، کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سید عباس صالحی و سید ابوالحسن فیروزآبادی رسید.

سید عباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند. وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تأخیر حرکت شده است؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد. صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی یا سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور موثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیکی شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور موثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: اسامی مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس اسامی ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در پنج کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های فیک نیز بالاتر می رود؛ بنابراین چگونگی برخورد با تخلفات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است

در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۳ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۳ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۳۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **ir** ثبت شده است.

وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است. بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبارسنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضور محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد

در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی، دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تاکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادها متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که آحاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادها به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهانی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیررسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی با تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و مؤثران پر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تاکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر پستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود

وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تاکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگ تر از دارایی های مادی می شود. بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود. لایسنا



## نخستی برای ترسیم مسیر ارتقای نقش وزارت فرهنگ در فضای مجازی (۱۳۹۵-۹۶/۱۳۹۷)

به گزارش سلام نو، مشاور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: اقدامات با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

●● شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... صورت می گیرد.

وی ادامه داد: در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار افزون بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده و مجوز گرفته اند. رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کاتال و ۲ هزار (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دامنه **ir** ثبت شده است.

بهمنی اظهارداشت: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

وی اضافه کرد: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

●● حرکت به سوی محتوا محوری

وی ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولد نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و دیگر اقدامات داشته ایم.

●● توانمندسازی فعالان تولید محتوا

مشاور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در ادامه سخنان خود توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضور محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین یک هزار و ۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای)، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

●● ۲۹ برنامه و اقدام اولویت اول در حوزه فضای مجازی

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به ۲۹ اقدام درنظر گرفته شده با اولویت از ۷۰ برنامه در ارتقای فضای مجازی برای سال ۹۸ این وزارتخانه و تمامی زیر مجموعه های تابع، اظهارداشت: در این زمینه با همراهی این مرکز پنج کارگروه تعریف شده که هر کدام پیشنهاداتی در راستای تشکیل یک مرکز پیش ران در این حوزه دارند.

بهمنی در عین حال تاکید کرد: امروز در همه وزارتخانه ها؛ به ویژه فرهنگ و ارشاد اسلامی نیازمند وزارتخانه ۲ در فضای مجازی هستیم تا همگام با تغییرات جدید متناسب با حکمرانی در این فضا حرکت کنیم.

مشاور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: در این راستا پنج کارگروه با زیر کارگروه ها و پیشنهادات هر گروه مجزا شامل کارگروه متناسب سازی تشکیلات و نظام مدیریت و تشکیلات، کارگروه توسعه ساماندهی های فرهنگی، کارگروه ارتقای محتوای فرهنگ و هنر در فضای مجازی، کارگروه کسب و کارهای فرهنگی در فضای مجازی و کارگروه تبلیقات و اطلاع رسانی را شامل می شود.

در ادامه این مراسم شماری از حاضران به ارائه نقطه نظرات و پیشنهادات پرداختند. ایرنا



## تفاهم نامه وزارت ارشاد و مرکز ملی فضای مجازی (۱۳۹۵/۰۹/۲۲-۱۳۹۵/۱۱/۰۱)

وزیر ارشاد تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تأخیر حرکت شده است؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

به گزارش چهاران؛ دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران می گویند: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدینیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

پیش از ظهر امروز در جلسه ای مشترک، کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سید عباس صالحی و سید ابوالحسن فیروزآبادی رسید.

سید عباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند.

وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تأخیر حرکت شده است؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد.

صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی با سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور مؤثر در فضای مجازی بر (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیکی شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور مؤثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: امسال مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس امسال ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در پنج کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داریم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های فیک نیز بالاتر می رود؛ بنابراین چگونگی برخورد با تخلفات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم.

صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است

در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **ir** ثبت شده است.

وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبارسنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضر محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد

در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی، دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تأکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادها متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که آحاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادها به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهاتی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیررسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی با تحولات و ... اشاره (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کرد. بازیگران و موثران پر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تاکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر بستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود

وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تاکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگ تر از دارایی های مادی می شود. بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.

انتهای پیام



### صالحی: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است (۱۴/۱۲/۹۵-۱۴/۱۲/۹۵)

در جلسه ای مشترک، کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سیدعباس صالحی و سیدابوالحسن فیروزآبادی رسید.

به گزارش سینتا، سیدعباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند.

وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تاخیر حرکت شده؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد.

صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی با سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور موثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیکی شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور موثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: اسامال مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس اسامال ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در ۵ کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های فیک نیز بالاتر می رود. بنابراین چگونگی برخورد با تخلفات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی در ادامه افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

در راستای مدیریت محتوای فضای مجازی؛ سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است. در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت سامانه های ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه .ir ثبت شده است.

وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۴۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

تاکید بر محتوا محوری

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضر محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی امیدوارکننده است / فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد

در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تأکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادها متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که احاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادها به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهانی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیر رسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی یا تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و مؤثران پر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تأکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر بستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانییم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرمها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تاکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگتر از دارایی های مادی می شود. بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.



## در امضای تفاهم نامه همکاری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی: بی اعتبار کردن رسانه های تقلبی در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است (۱۳۹۵-۰۸-۰۹)

در جلسه مشترک، کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سیدعباس صالحی و سیدابوالحسن فیروزآبادی رسید.

به گزارش خبرگزاری کتاب ایران (ایبنا) به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی در جلسه ای که یکشنبه (۲۲ اردیبهشت ماه) برگزار شد، با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند.

وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تاخیر حرکت شده؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد. صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی با سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور موثر در فضای مجازی براساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیکی شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور موثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: اسامی مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مساله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس اسامی ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در ۵ کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود. صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های تقلبی در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور، رشد رسانه های تقلبی نیز بالاتر می رود. بنابراین چگونگی برخورد با تخلفات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های تقلبی در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی در ادامه افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

در راستای مدیریت محتوای فضای مجازی؛ سال گذشته ۲ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است. در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی، رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامدا (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **ir** ثبت شده است. وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

تاکید بر محتوا محوری

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی ازجمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضر محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی امیدوارکننده است/ فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد

در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تأکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادهای متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که احاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادهای به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهانی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیر رسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به ناآشنایی با تکنولوژی، نبود آمادگی با تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و موثران پر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تأکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر پستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود

وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تأکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگتر از دارایی های مادی می شود. بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.



## با تاکید بر محتوا محوری بیان شد؛ صالحی وزیر ارشاد: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است (۹۵/۲۴-۹۶/۱۱)

پیش از ظهر امروز در جلسه ای مشترک، کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سیدعباس صالحی و سیدابوالحسن فیروزآبادی رسید.

به گزارش سرویس فرهنگ و هنر خبرگزاری برنا؛ سید عباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند.

وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تأخیر حرکت شده؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد.

صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی یا سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور موثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیکی شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور موثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: اسامال مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس اسامال ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در ۵ کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های فیک نیز بالاتر می رود. بنابراین چگونگی برخورد با تقلبات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی در ادامه افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

در راستای مدیریت محتوای فضای مجازی؛ سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است

در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه i۲ ثبت شده است.

وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

تاکید بر محتوا محوری

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید اثبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضر محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی امیدوارکننده است / فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد  
در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تاکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادها متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که احاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادها به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهانی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیر رسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی با تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و موثران پر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تاکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر بستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود

وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تاکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگتر از دارایی های مادی می شود. بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.



## با تاکید بر محتوا محوری بیان شد؛ وزیر ارشاد: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است (۱۳۹۷-۰۸/۰۴/۲۲)

پیش از ظهر امروز در جلسه ای مشترک، کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تهاجم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تهاجم نامه به امضای سیدعباس صالحی و سیدابوالحسن فیروزآبادی رسید.

به گزارش سرویس فرهنگ و هنر خبرگزاری برنا: سید عباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رایی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند.

وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تاخیر حرکت شده؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد.

صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی با سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور موثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیکی شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور موثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: اسامال مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس اسامال ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در ۵ کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های فیک نیز بالاتر می رود. بنابراین چگونگی برخورد با تقلقات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی در ادامه افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

در راستای مدیریت محتوای فضای مجازی؛ سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است

در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **if** ثبت شده است.

وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

تاکید بر محتوا محوری

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولد نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضر محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی امیدوارکننده است/ فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد

در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فیروزآبادی در عین حال تأکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادها متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که احاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادها به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهانی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیر رسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی با تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و مؤثران بر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تأکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر بستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود

وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تأکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگتر از دارایی های مادی می شود. بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.



## وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است (۱۱/۱۱/۹۵-۹۶/۱۲/۲۲)

در جلسه ای مشترک، کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سیدعباس صالحی و سیدابوالحسن فیروزآبادی رسید.

شبکه اطلاع رسانی روابط عمومی ایران (شارا) - [در جلسه ای مشترک، کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سیدعباس صالحی و سیدابوالحسن فیروزآبادی رسید.

به گزارش شارا به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند.

وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تأخیر حرکت شده؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد.

صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی با سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور مؤثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالباتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیک شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به حضور موثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: امسال مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس امسال ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در ۵ کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود. صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داریم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های فیک نیز بالاتر می رود. بنابراین چگونگی برخورد با تحولات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی در ادامه افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

در راستای مدیریت محتوای فضای مجازی: سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است. در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **ir** ثبت شده است.

وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

تاکید بر محتوا محوری

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضور محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی امیدوارکننده است / فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد

در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تأکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادهای متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که آحاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادهای به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهانی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیر رسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی با تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و موثران بر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تأکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر بستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود

وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بنابراین در این فضا دولت و مردم در کنای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تاکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگتر از دارایی های مادی می شود بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.

## رصد

### وزیر ارشاد: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است (۱۴۰۲-۱۴۰۱-۱۴۰۰)

آخرین خبر / پیش از ظهر امروز در جلسه ای مشترک کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سیدعباس صالحی و سیدابوالحسن فیروزآبادی رسید. به گزارش روابط عمومی و امور بین الملل مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند.

وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تاخیر حرکت شده؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد.

صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی با سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور موثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیک شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور موثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: امسال مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس امسال ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در ۵ کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های فیک نیز بالاتر می رود. بنابراین چگونگی برخورد با تخطفات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی در ادامه افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

در راستای مدیریت محتوای فضای مجازی؛ سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است

در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **ir** ثبت شده است.

وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۴۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

تاکید بر محتوا محوری

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضر محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی امیدوارکننده است / فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد

در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تأکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادها متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که آحاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادها به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهتی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیر رسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی با تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و موثران پر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تأکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر بستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهادهای حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود

وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تأکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگتر از دارایی های مادی می شود بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.

ما را در کانال «آخرین خبر» دنبال کنید

## جمعیت گیم‌های زن فعال در جهان به بیش از یک میلیارد نفر رسید (۱۵۵۷-۹۸/۲/۲۲)

اخیرا وبسایت Newzoo آماری را منتشر کرده که نشان می‌دهد نزدیک به نیمی از گیم‌ها و کاربران بازی دنیا را زنان تشکیل می‌دهند. این آمار که از ۳۰ بازار معتبر جهانی تهیه و تنظیم شده، نشان داده که ۴۶ درصد کاربران بازی جهان را زنان تشکیل می‌دهند؛ رقمی که بیش از یک میلیارد نفر را شامل می‌شود. به گزارش فناوریوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نیوزو کاربران را از نظر ترجیحات و زمان بازی کردن، به هشت گروه مختلف تقسیم کرده است؛ بر اساس این تقسیمات، ۲۶ درصد کاربران زن را «وقت‌گذران»‌ها یا (The Time Filler)‌ها تشکیل می‌دهند. سن این افراد نیز بین ۵۱ تا ۶۵ سال است. این گروه، در مردان در رتبه‌ی دوم یا ۱۹ درصد قرار گرفته است. دومین گروه از کاربران زن را «کلاسد گیم»‌ها (Cloud Gamer) تشکیل می‌دهند که ۱۷ درصد از کل کاربران زن را شامل می‌شود. کلاسد گیم‌ها، به کسانی گفته می‌شود که بازی‌های باکیفیت بالا خصوصا Free-to-Play یا دارای تخفیف‌های بزرگ را تهیه کرده و انجام می‌دهند. این افراد از کسانی هستند که در صورت ارائه‌ی سرویس‌هایی مانند استیدیای گوگل یا Project xCloud مایکروسافت از کاربران بالقوه‌ی آنها خواهند بود. این گروه در مردان در رتبه‌ی اول هستند با ۲۱ درصد از کل جمعیت گیم‌ها.

۱۴ درصد از کاربران زن را «پاپکورن گیم»‌ها (The Popcorn Gamer) تشکیل می‌دهند. یعنی کسانی که با وجود این که بازی کردن را دوست دارند، بیشتر راغب به تماشا کردن بازی دیگران در شبکه‌هایی مانند توییچ و یوتوب هستند. این دسته هم در مردان در رتبه‌ی چهارم هستند و ۱۳ درصد جمعیت گیم‌ی آنها را شامل می‌شوند. چهارمین رده مربوط به «آلتیمیت گیم»‌ها (The Ultimate Gamer) است با ۹ درصد. این گروه دوست دارند علاوه بر انجام بازی، پول خرج خریدن بازی و سخت افزار خوب بکنند. این افراد در زنان ۲۶ تا ۳۰ سال سن دارند. این دسته از بازیکنان در مردان در رتبه‌ی سوم قرار می‌گیرند با ۱۵ درصد از کل جمعیت فعال.

کمترین جمعیت در این میان متعلق به گیم‌های Conventional Gamer یا کسانی است که ترجیح می‌دهند به تنهایی بازی کنند و معمولا هیچ محتوای گیمی را تماشا نمی‌کنند. ۲ درصد از زنان جزو این دسته قرار می‌گیرند و بین ۳۶ تا ۴۰ سال سن دارند. در حالت کلی تر هم این هشت پرسونا یا شخصیت قابل طبقه‌بندی، درصدهای زیر را شامل می‌شوند؛ بیشترین میزان کاربران فعال بازی‌ها را The Time Filler‌ها تشکیل می‌دهند که ۲۷٪ کل جمعیت فعال کاربری را به خود اختصاص داده‌اند. بیشترین میزان افراد تشکیل دهنده‌ی این دسته هم زنان هستند.

دومین دسته‌ی پرطرفدار The Cloud Gamer‌ها هستند که ۱۹ درصد کل را تشکیل داده‌اند و باز هم زنان در آنها بیشترین جمعیت فعال را دارند. دو گروه The Popcorn Gamer و The Ultimate Gamer هر دو با ۱۳ درصد در رده‌های بعدی هستند. بیشتر پاپکورن گیم‌ها را زنان و بیشتر آلتیمت گیم‌ها را مردان تشکیل می‌دهند.

دو گروه The All-round Enthusiast و The Hardware Enthusiast با ۹ درصد در رده‌های بعدی هستند. بالاترین جمعیت هر دو گروه را مردان تشکیل داده‌اند.

گروه The Backseat Viewer با ۶ درصد و گروه The Conventional Player با ۴ درصد در رتبه‌های بعدی هستند. اکثر جمعیت هر دو گروه را مردان تشکیل داده‌اند.

گروه بندی آخر نشان می‌دهد، دو رتبه‌ی اول و دوم متعلق به زنان است و با توجه به رشد روزافزون استفاده از بازی‌های موبایلی، باید منتظر افزایش بیش از پیش جمعیت فعال کاربری زنان بود.

## صالحی در امضای تفاهم نامه همکاری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی: بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است / فیروزآبادی: گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی امیدوارکننده است (۱۵۵۷-۹۸/۲/۲۲)

پیش از ظهر امروز در جلسه‌ی مشترک، کارگروه‌های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان‌ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سیدعباس صالحی و سیدابوالحسن فیروزآبادی رسید.

به گزارش روابط عمومی و امور بین الملل مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدعباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه‌های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه‌های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت‌های فعالیت می‌کرد، ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه‌های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت‌های خود را دنبال می‌کند.

وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تأخیر حرکت شده؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه‌ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صورت گرفته است وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد، ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد.

صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی یا سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور موثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیکی شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه با مطلوب فاصله داریم، ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور موثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: اسامال مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس اسامال ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در ۵ کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پیشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های قویک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های قویک نیز بالاتر می رود؛ بنابراین چگونگی برخورد با تحولات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های قویک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی در ادامه افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

در راستای مدیریت محتوای فضای مجازی؛ سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است. در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **ir** ثبت شده است. وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آوا های پیشواز، بازی های موبایل، نرم افزار های موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوز های ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

تاکید بر محتوا محوری رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویداد های تولد نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضر محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضا های فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی امیدوارکننده است/ فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تاکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهاد ها متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که آحاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهاد ها به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهانی شدن هستیم و ورود بازیگران قرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیر رسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی با تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و موثران پر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تاکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود، ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع رسانی توسعه یافته است. از طریق فرهنگ و رسانه فضای مجازی به میان مردم آمده و از این طریق اقتصاد اپلیکیشن، مبادله اقتصادی و پولی، دارایی های فکری و معنوی و ... صورت گرفته است.

فیروزآبادی در عین حال تصریح کرد: بنابراین کسانی که این فضا را مدیریت می کنند بر بستر اقتصاد و نگاه فرهنگی باید آن را توسعه دهند و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز باید توجه داشته باشد که نوع حکمرانی در این فضا چگونه است و بازیگران این حوزه چه کسانی هستند.

نقش نهاد های حاکمیتی در فضای مجازی بازتعریف شود

وی افزود: باید بازتعریف نقش ها در فضای مجازی صورت بگیرد و بدانیم در این فضا دولت و مردم در کجای این فضا قرار دارند و پلتفرم ها و سیستم عامل آن چگونه است.

فیروزآبادی با تاکید بر اهمیت مالکیت فکری ادامه داد: این مقوله بسیار وسیع است و در آینده شاهد خواهیم بود که عدد دارایی های فکری بزرگتر از دارایی های مادی می شود؛ بنابراین به این حوزه نیز باید توجه بسیاری شود.

روابط عمومی و امور بین الملل مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال



## صالحی؛ بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است (۱۳۷۸-۹۸/۱۲/۲۴)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است.

به گزارش گروه سیاسی خبرگزاری رسا، در جلسه ای مشترک، کارگروه های استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی در استان ها با تفاهم مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی تشکیل شد و این تفاهم نامه به امضای سیدعباس صالحی و سیدابوالحسن فیروزآبادی رسید. سیدعباس صالحی با بیان اینکه برخی از مجموعه های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ملزم به اختصاص بخشی از منابع خود به اقدامات در حوزه فضای مجازی هستند، گفت: مرکز رسانه های دیجیتال این وزارتخانه در گذشته در عرض دیگر معاونت های فعالیت می کرد ولی به دلیل اهمیت فضای مجازی و توجه به حکم رانی در این فضا ما نیاز به یک مرکز پیشران در این زمینه داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال در حال حاضر با این نگاه فعالیت های خود را دنبال می کند. وی در عین حال تصریح کرد: در فضای مجازی از لحاظ ساختار، نوع مواجهه و ... نسبت به تحولات این حوزه با تاخیر حرکت شده؛ بنابراین این نکته قابل توجه است که در همه وزارتخانه ها به ویژه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تغییرات بنیادین نیاز داریم که بر این اساس رویه و ساختار موجود متناسب با تغییرات جدید حکمرانی تغییر کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: با این نگاه در ۲۰ ماه گذشته تلاش کردیم در این مسیر گام برداریم و اقدامات خوبی نیز در این زمینه صورت گرفته است. وی افزود: گام نخست در این حوزه این بود که ما از لحاظ شرایط زیرساخت های دولت الکترونیک و هوشمند فاصله داشتیم و بخش قابل توجهی از اقدامات و خدمات این وزارتخانه به صورت سنتی انجام می شد ولی در یک سال گذشته همه فعالیت ها از طریق سامانه ها صورت می گیرد.

صالحی ادامه داد: پروژه های هوشمندسازی یا سیستم داده کاوی در ارتباط است از این رو تلاش کردیم حضور موثر در فضای مجازی بر اساس داده کاوی های مطالعاتی همراه باشد.

عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی افزود: یکی از برنامه های ۹ گانه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این دوره هوشمندسازی است که مقدمه آن دولت الکترونیک و سپس تبدیل به دولت هوشمند است.

وی تصریح کرد: با این نگاه اقداماتی از مسیر سنتی به سوی الکترونیکی شدن در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صورت گرفته است که اگرچه به مطلوب فاصله داریم ولی در ۴ حوزه تولید محتوا، رصد و پایش، آموزش و پژوهش و ارتقای سواد رسانه ای در فضای مجازی اقداماتی انجام شده که می تواند به حضور موثرتر و مدیریت مطلوب فضای مجازی بینجامد.

صالحی ادامه داد: امسال مقرر شده معاونت های این وزارتخانه میزان قابل توجهی از بودجه خود را صرف حوزه فضای مجازی کنند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی افزود: از دیگر اقدامات این وزارتخانه در این حوزه مسئله شناسی و آسیب شناسی در این زمینه است که مجموعه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای از اقدامات در این زمینه صورت گرفته است و بر این اساس امسال ۲۹ اقدام در این زمینه در نظر گرفته شده که در ۵ کارگروه اقدامات اجرایی آن دنبال می شود.

صالحی ادامه داد: ما در حوزه فضای مجازی نیاز به یک مرکز پيشران داشتیم و مرکز رسانه های دیجیتال با این نگاه فعالیت های خود را ادامه می دهد. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: فضای مجازی به اعتبار اینکه فرد محور است زمینه های فیک در آن بالا است. در شرایط اضطراری کشور رشد رسانه های فیک نیز بالاتر می رود. بنابراین چگونگی برخورد با تخلقات در این حوزه، چگونگی پیشرانی و تقویت رسانه های رسمی و بی اعتبار کردن رسانه های فیک در فضای مجازی اجتناب ناپذیر است.

وی در ادامه افزود: تفاهم نامه ای که امروز امضا خواهد شد باعث می شود ما در ادارات کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان ها را در فضای مجازی فعال تر کنیم. صالحی در پایان گفت: امیدوارم با همکاری های مشترک وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و مرکز ملی فضای مجازی نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی ارتقا یابد.

در راستای مدیریت محتوای فضای مجازی؛ سال گذشته ۳ میلیون هلوگرام در حوزه تکثیر صادر شده است. در ادامه این جلسه محمدرضا بهمنی رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گزارشی از مجموعه اقدامات بخش های مختلف این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی ارائه داد.

وی گفت: اقداماتی با هدف ارتقای نقش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی صورت گرفته است که دو بخش آنچه در حال رخ دادن است و آنچه برای ارتقای این نقش در حال تدارک است را در برمی گیرد.

شناسایی ۳۲ هزار سایت و دریافت کد شامد

بهمنی افزود: مجموعه فعالیت های مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در بخش های صدور مجوز فعالیت ها، ثبت، ساماندهی و ... است. در سال ۹۷ بیش از ۳۲ هزار سایت شناسایی و کد شامد گرفته است که این آمار علاوه بر ۲۴ هزار سایتی است که قبلاً ثبت شده است و مجوز گرفته اند.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در این بازه زمانی همچنین ۱۷۰۰ کانال و ۲ هزار دامنه **ir** ثبت شده است.

وی ادامه داد: در فضای رسانه های هوشمند و همراه نیز سامانه های پیامکی مانند مسابقه پیامکی، آواهای پیشواز، بازی های موبایل، ترم افزارهای موبایل، تلویزیون هوشمند و ... ثبت شده است.

بهمنی افزود: در محور مجوزهای ثبت تعداد ۱۵۰، در بخش انتشار بالغ بر ۲۳۰۰ و در بخش تکثیر ۵۰۰ مورد به ثبت رسیده است. همچنین در سال ۹۷ در حوزه تکثیر بالغ بر ۳ میلیون هلوگرام صادر شده است.

تاکید بر محتوا محوری

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال ادامه داد: در حوزه تولید انبوه نیز اقداماتی از جمله شناسایی ظرفیت های استانی در قالب شبکه ملی فرهنگ، ساماندهی و حمایت از رویدادهای تولید نشر محتوا و حرکت به سوی محتوا محوری و ... داشته ایم.

توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی

وی توانمندسازی فعالان تولید محتوا و خدمات در فضای مجازی، تولید ۱۵۰ بازی در کشور در سال ۹۷ و اعتبار سنجی آن ها در جشنواره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تولید و حضر محتوایی در فضای مجازی خبرگزاری ایرنا، تدوین ۱۲۰۰ اثر در قالب مقاله در موضوعات مختلف فرهنگی در حال ترجمه به ۷ زبان از سوی سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، تشکیل کارگروهی در دبیرخانه صنایع خلاق در معاونت امور فرهنگی، طراحی دانشنامه مجازی ادبیات معاصر ایرانی در بنیاد شعر، طرح های پروانه (عرضه و فروش محصولات فرهنگی و رسانه ای، پایش (نظارت و رصد فضاهای فرهنگی)، سایه (سامانه اطلاعات هنرمندان) و پردیس (آموزش مجازی فرهنگ و هنر برای مناطق محروم) و ... را دیگر اقدامات این وزارتخانه در حوزه فضای مجازی برشمرد.

گزارش وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در فضای مجازی امیدوارکننده است؛ فضای مجازی باید متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد

در ادامه این جلسه ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران گفت: باید فضای مجازی متناسب با تمام ارکان حاکمیت باشد.

وی با اشاره به گزارش ارائه شده مجموعه اقدامات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه فضای مجازی در این جلسه ادامه داد: این گزارش امیدوارکننده است و باید به تحول در حوزه حکمرانی در این حوزه توجه داشته باشیم.

فیروزآبادی در عین حال تأکید کرد: شکل کارکردی حکمرانی جدید نهادها متفاوت شده است و اگر در گذشته در یک نظام نمایندگی بودند در حال حاضر در فضای مجازی و تحولات ایجاد شده که آحاد جامعه در آن مشارکت دارند قرار گرفته اند به نحوی که نهادها به تنهایی نمی توانند پدیده ها را مدیریت کنند و ما شاهد جهانی شدن هستیم و ورود بازیگران فرامرزی را شاهد هستیم که پیش از این وجود نداشتند.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ادامه داد: تولید پلتفرم های محصولات فرهنگی و هنری، تولید کاربران و ... توسعه یافته است و در حوزه رسانه ای نیز شاهد ظهور رسانه های غیر رسمی در کنار رسانه های رسمی هستیم.

وی تصریح کرد: در این مسیر مشکلات زیادی داریم که از آن جمله می توان به عدم آشنایی با تکنولوژی، عدم آمادگی یا تحولات و ... اشاره کرد. بازیگران و موثران پر قدرتی در فضای مجازی حضور دارند و ما باید به مردم در این فضا کمک کنیم زیرا فرهنگ را ملت ها می سازند نه دولت ها.

شناخت ذات فضای مجازی مهم است

فیروزآبادی تأکید کرد: به همین دلیل شناخت تحولات و شناخت ذات فضای مجازی بسیار مهم است. باید بدانیم که چه چیزی ذات این فضا است مثل تعامل داشتن، شبکه ای شدن، جهانی شدن و ... که از جمله ویژگی های ذاتی این فضا به شمار می آید.

وی ادامه داد: تحولات فضای مجازی بر پایه اقتصاد است. در گذشته مدل های اقتصادی در حوزه فرهنگی بسیار ساده بود ولی امروز پیچیده شده است. ما هنوز در مقایسه با دنیا در ابتدای فعالیت در فضای مجازی هستیم. ورود ما به این فضا از حوزه فرهنگ و رسانه بوده است و با نظام های اطلاع (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) شخصی چون ما سیستم درست و حسابی عرضه نداریم، در نتیجه هر کاری که منتشر شود مستقیا با آثار روز و بلاک باستر دنیا مقایسه می شود. گذشته از بحث مقایسه کاربران، چون سیستم توزیع درستی نیز برای بازی های رایانه های شخصی نداریم، تولید این بازی ها ریسک بالایی دارد و در نتیجه بیشتر بازی سازان ایرانی به سمت ساخت بازی برای پلتفرم موبایل کشیده می شوند.

از بحث مارکت که بگذریم، به نظر تان نمایشگاه بازی های ویدیویی ایران چه قدر به معرفی محصول بازی سازها کمک می کند؟

به نظر من نمایشگاه داخلی که خودمان برگزار می کنیم، بهتر است و حال پس از پنج سال عدم برگزاری، به نظر مخاطب بسیار بیشتری جذب می شود و می توان روی بازدید بی سابقه مخاطب نیز حساب باز کرد.

پس به نظر تان این نمایشگاه باید هر سال برگزار شود؟

بله، این نمایشگاه به برندسازی تیم های بازی سازی و محصولات شان کمک به سزایی می کند و روی دید مخاطب و مردم نیز تاثیر مثبتی دارد. آن ها با دیدن برگزاری این نمایشگاه و بازدید از آن، می بینند که صنعت بازی کشورشان فعال است.

## قوانینوز

### مقالات انگلیسی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در پایگاه IEEE Xplore نمایه شد (۱۳۹۵-۹۸/۰۶/۲۵)

۲۶ مقاله انگلیسی دومین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در پایگاه استنادی بین المللی IEEE نمایه شد. گفتنی است این کنفرانس تحت شاخه ایرانی این مرکز برگزار شده بود و نخستین کنفرانس حوزه بازی در کشور است که تحت استانداردهای این مرکز فعالیت می کند.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، IEEE Xplore، بزرگترین سازمان حرفه ای فنی در جهان و پایگاه تحقیقاتی دیجیتال است که به منظور دسترسی به مقاله های مجلات، مباحث کنفرانس ها، استانداردهای فنی و مطالب مرتبط با علوم کامپیوتر، مهندسی برق و الکترونیک و سایر رشته های مرتبط، ایجاد شده است. این پایگاه به طور کلی، شامل مطالب منتشر شده توسط انجمن مهندسان الکترونیک و برق و موسسه مهندسی و تکنولوژی است. اسناد موجود در این کتابخانه دیجیتال، بیش از ۱۹۵ مجله علمی، بیش از ۶۲۰۰ استاندارد فنی، ۲۴۰۰ کتاب و غیره را شامل می شود که در هر ماه تقریباً ۲۰ هزار سند جدید به آن افزوده می شود.

جهت مشاهده مقالات نمایه شده در پایگاه بین المللی IEEE به این لینک مراجعه کنید.

## قوانینوز

### فراخوان شرکت بازی سازان در یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال (۱۳۹۵-۹۸/۰۶/۲۸)

مهلت ثبت نام در یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال ۳۱ اردیبهشت ماه سال جاری به پایان می رسد و بازی سازان نیز می توانند در موضوعات «خانواده و سبک زندگی»، «مسجد و مناسک دینی»، «کسب و کارهای نوپا» و «حکمرانی و مدیریت» به ثبت نام در این جشنواره و ارسال آثار خود بپردازند.

به گزارش قوانینوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، و به نقل از دبیرخانه یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال، به منظور فراهم کردن فرصت مناسب برای ثبت نام و آماده کردن محتوا و خدمات مرتبط با محورهای جشنواره توسط متقاضیان و درخواست ایشان مبنی بر تمدید مهلت ثبت نام، به پیشنهاد کمیته تبلیغات و اطلاع رسانی، رویداد مذکور تا ۳۱ اردیبهشت ماه ۱۳۹۸ تمدید شده است. گفتنی است با توجه به تمداد بالای آثار موجود برای رقابت در بخش ها و محورهای مختلف موضوعی جشنواره و آغاز دایوری اولیه از ابتدای خردادماه ۱۳۹۸، این زمان دیگر قابل تمدید نخواهد بود.

یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال با محوریت موضوعات هفت گانه شامل «امید و نشاط اجتماعی»، «مقاومت و انقلاب اسلامی»، «خانواده و سبک زندگی»، «قوم و فرهنگ ملی و محلی»، «مسجد و مناسک دینی»، «کسب و کارهای نوپا» و «حکمرانی و مدیریت» برگزار می شود.

از جمله قالب های اولویت دار برای دریافت آثار این جشنواره می توان به «بازی های رایانه ای» اشاره کرد که براساس معیارهای «فنی، طراحی، هنری، بازی نامه و داستان» ارزیابی می شوند.

براساس آنچه توسط روابط عمومی مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال اعلام شده بازی های رایانه ای از جمله قالب های اولویت دار در موضوعات «خانواده و سبک زندگی»، «مسجد و مناسک دینی»، «کسب و کارهای نوپا» و «حکمرانی و مدیریت» است.

یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال در هفت بخش موضوعی و در ۳۳ عنوان دایوری خواهد شد و به برگزیدگان هر عنوان به صورت مجزا جوایزی به ترتیب ذیل اهدا خواهد شد

رتبه اول: تندیس زرین سرآمد+لوح+جایزه ۷۰ میلیون ریالی+رتبه دوم: لوح تقدیر+جایزه ۵۰ میلیون ریالی+رتبه سوم: لوح تقدیر+جایزه ۳۰ میلیون ریالی

همچنین برگزیدگان علاوه بر دریافت جوایز فوق از حمایت های معنوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و ذیل آن، مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال برخوردار خواهند شد.

علاقه مندان می توانند از طریق این لینک در جشنواره ثبت نام کرده و به ارسال آثار خود بپردازند. همچنین برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به سایت جشنواره مراجعه کنید.



## فراخوان حضور بازی سازان در یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال؛ مهلت ثبت نام در یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال تمدید شد

مهلت ثبت نام در یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال ۳۱ اردیبهشت ماه سال جاری به پایان می رسد و بازی سازان نیز می توانند در موضوعات «خانواده و سبک زندگی»، «مسجد و مناسک دینی»، «کسب و کارهای نوپا» و «حکمرانی و مدیریت» به ثبت نام در این جشنواره و ارسال آثار خود بپردازند.

آی تی من- به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و به نقل از دبیرخانه یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال، به منظور فراهم کردن فرصت مناسب برای ثبت نام و آماده کردن محتوا و خدمات مرتبط با محورهای جشنواره توسط متقاضیان و درخواست ایشان مبنی بر تمدید مهلت ثبت نام، به پیشنهاد کمیته تبلیغات و اطلاع رسانی، رویداد مذکور تا ۳۱ اردیبهشت ماه ۱۳۹۸ تمدید شده است. گفتنی است با توجه به تعداد بالای آثار موجود برای رقابت در بخش ها و محورهای مختلف موضوعی جشنواره و آغاز دایوری اولیه از ابتدای خردادماه ۱۳۹۸، این زمان دیگر قابل تمدید نخواهد بود. یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال با محوریت موضوعات هفت گانه شامل «امید و نشاط اجتماعی»، «مقاومت و انقلاب اسلامی»، «خانواده و سبک زندگی»، «قوام و فرهنگ ملی و محلی»، «مسجد و مناسک دینی»، «کسب و کارهای نوپا» و «حکمرانی و مدیریت» برگزار می شود. از جمله قالب های اولویت دار برای دریافت آثار این جشنواره می توان به «بازی های رایانه ای» اشاره کرد که براساس معیارهای «فنی، طراحی، هنری، بازی نامه و داستان» ارزیابی می شوند.

براساس آنچه توسط روابط عمومی مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال اعلام شده بازی های رایانه ای از جمله قالب های اولویت دار در موضوعات «خانواده و سبک زندگی»، «مسجد و مناسک دینی»، «کسب و کارهای نوپا» و «حکمرانی و مدیریت» است. یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال در هفت بخش موضوعی و در ۳۳ عنوان دایوری خواهد شد و به برگزیدگان هر عنوان به صورت مجزا جوایزی به ترتیب ذیل اهدا خواهد شد:

رتبه اول: تندیس زرین سرآمد+ لوح+ جایزه ۷۰ میلیون ریالی

رتبه دوم: لوح تقدیر+ جایزه ۵۰ میلیون ریالی

رتبه سوم: لوح تقدیر+ جایزه ۳۰ میلیون ریالی

همچنین برگزیدگان علاوه بر دریافت جوایز فوق از حمایت های معنوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و ذیل آن، مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال برخوردار خواهند شد.

علاقه مندان می توانند از طریق این لینک در جشنواره ثبت نام کرده و به ارسال آثار خود بپردازند. همچنین برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به سایت جشنواره مراجعه کنید.



## آخرین مهلت بازی سازان برای شرکت در یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال (۱۳۹۸-۹۵/۲/۳۱)

مهلت ثبت نام در یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال ۳۱ اردیبهشت ماه سال جاری به پایان می رسد بازی سازان که می توانند در موضوعات «خانواده و سبک زندگی»، «مسجد و مناسک دینی»، «کسب و کارهای نوپا» و «حکمرانی و مدیریت» به ثبت نام در این جشنواره و ارسال آثار خود بپردازند تنها دو روز مهلت دارند.

به گزارش گیم نیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به منظور فراهم کردن فرصت مناسب برای ثبت نام و آماده کردن محتوا و خدمات مرتبط با محورهای جشنواره توسط متقاضیان و درخواست ایشان مبنی بر تمدید مهلت ثبت نام، به پیشنهاد کمیته تبلیغات و اطلاع رسانی، رویداد مذکور تا ۳۱ اردیبهشت ماه ۱۳۹۸ تمدید شده است. گفتنی است با توجه به تعداد بالای آثار موجود برای رقابت در بخش ها و محورهای مختلف موضوعی جشنواره و آغاز دایوری اولیه از ابتدای خردادماه ۱۳۹۸، این زمان دیگر قابل تمدید نخواهد بود.

یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال با محوریت موضوعات هفت گانه شامل «امید و نشاط اجتماعی»، «مقاومت و انقلاب اسلامی»، «خانواده و سبک زندگی»، «قوام و فرهنگ ملی و محلی»، «مسجد و مناسک دینی»، «کسب و کارهای نوپا» و «حکمرانی و مدیریت» برگزار می شود. از جمله قالب های اولویت دار برای دریافت آثار این جشنواره می توان به «بازی های رایانه ای» اشاره کرد که براساس معیارهای «فنی، طراحی، هنری، بازی نامه و داستان» ارزیابی می شوند.

براساس آنچه توسط روابط عمومی مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال اعلام شده بازی های رایانه ای از جمله قالب های اولویت دار در موضوعات «خانواده و سبک زندگی»، «مسجد و مناسک دینی»، «کسب و کارهای نوپا» و «حکمرانی و مدیریت» است.

یازدهمین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال در هفت بخش موضوعی و در ۳۳ عنوان دایوری خواهد شد و به برگزیدگان هر عنوان به صورت مجزا جوایزی به ترتیب ذیل اهدا خواهد شد:

رتبه اول: تندیس زرین سرآمد+ لوح+ جایزه ۷۰ میلیون ریالی

رتبه دوم: لوح تقدیر+ جایزه ۵۰ میلیون ریالی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رتبه سوم: لوح تقدیر + جایزه ۳۰ میلیون ریالی  
همچنین برگزیدگان علاوه بر دریافت جوایز فوق از حمایت های معنوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و ذیل آن، مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال برخوردار خواهند شد.  
علاقه مندان می توانند از طریق این لینک در جشنواره ثبت نام کرده و به ارسال آثار خود بپردازند. همچنین برای کسب اطلاعات بیشتر می توانید به سایت جشنواره مراجعه کنید.

## قوانینوز

### بهبود تجربه گیمینگ در سایه همکاری جدید سونی و مایکروسافت (۱۵/۱۲/۹۵ - ۱۵/۱۲/۹۶)

دو شرکت مایکروسافت و سونی اعلام کردند، به دنبال ایجاد امکانی جهت گسترش مشارکت های استراتژیک خود هستند. این دو شرکت قرار است در زمینه ی فناوری های ابری و هوش مصنوعی با هم مشارکت داشته باشند. این همکاری قرار است بر پایه ی گسترش و ارائه ی ایده ها و راهکارهایی بر پایه ی فناوری ابری Microsoft Azure انجام شود.

به گزارش فلوئیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این همکاری شامل گسترش روش های است که می توان به وسیله ی آنها از فناوری Azure مایکروسافت برای بهبود سرویس های استریم سونی در بازی ها و سایر محتواها استفاده کرد. این دو شرکت همچنین به دنبال گسترش و بهبود فناوری هوش مصنوعی برای کاربران، کار روی حسگرهای هوشمند تصویری و تکمیل و گسترش پروژه هایی هستند که مایکروسافت قبلاً با Azure روی هوش مصنوعی و فناوری ابری انجام داده است؛ در کنار بازشناسی و مطالعه روی حسگرهای تصویر و نیمه هادی های سونی.

«کنچیرو یوشیدا» (Kenchiro Yoshida) مدیرعامل سونی می گوید: «سال ها است که مایکروسافت یک شریک تجاری برای ما است. البته این دو شرکت در مقاطع و زمینه هایی با هم در رقابت بوده و هستند. ولی من اعتقاد دارم شراکت ما برای گسترش راه حل هایی برای آینده ی فناوری ابری به شدت به پیشرفت محتواهای تعاملی کمک خواهد کرد. به علاوه امیدوارم این همکاری به پیشرفت کلی جامعه ی فناوری در زمینه ی هوش مصنوعی و نیمه هادی ها ختم شود.»  
مدیرعامل مایکروسافت «ساتیا نادلا» (Satya Nadella) هم در این باره گفته است: «سونی همیشه نقش یک رهبر را در حوزه ی فناوری و سرگرمی ایفا کرده است و همکاری ما با آن ها بر همین اساس صورت گرفته است. همکاری ما باعث انتقال قدرت Azure AI و Azure به سونی شده و به بهبود تجربه های گیمینگ و سرگرمی برای کاربران منجر خواهد شد.»

این همکاری از نظر بسیاری غیرمنتظره بوده، ولی از آنجایی که گوگل با معرفی سیستم بازی ابری خودش «استیدیا» گام روبه جلوی موثری برای تسخیر بازار برداشته، این همکاری دو شرکت همیشه رقیب، چندان عجیب به نظر نمی رسد. مایکروسافت قبلاً نیز گام های موثری برای گسترش زیرساخت های فناوری ابری خود با Project xCloud برداشته بود و سونی هم با سیستم استریم PlayStation Now خود در حال تجربه ی این بخش بود. با این حال به نظر نمی رسد این دو شرکت در کنسول های نسل بعدی خود از فناوری ابری به شکل صد در صدی بهره ببرند. به خصوص سونی که به نظر می رسد کنسول نسل بعدیش مبتنی بر فناوری های سنتی تری باشد.

## قوانینوز

### لزوم اصلاح نگاه به بازی های ویدیویی به عنوان محصول فرهنگی (۱۵/۱۲/۹۵ - ۱۵/۱۲/۹۶)

مهدی حق وردی طاقانکی کارشناس بازی های ویدیویی، فضای مجازی و کارشناس ارشد علوم تربیتی است. او در حوزه سواد رسانه ای فعالیت های گسترده ای داشته است.

به گزارش فلوئیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حق وردی در گفت و گو با روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحلیل مفصلی از فرصت ها، تهدیدها و مسایل فرهنگی این حوزه ارائه کرده است.

بازی های ویدیویی چه جایگاهی در جامعه دارند؟ آیا صرفاً ابزار سرگرمی هستند یا نقشی فراتر دارند؟

بازی های دیجیتال در جهان و بالطبع در کشورمان به یکی از سرگرمی های پرطرفدار بین نوجوانان و جوانان بدل شده و از سوی دیگر به عنوان یک صنعت پرسود شناخته می شود. بازی ها در اکثر خانه ها با عنوان سرگرمی حضور پیدا کرده و جایگاه رسانه ای آن ها کمتر موردتوجه قرار گرفته است. قطعاً نگاه همه جانبه می تواند به ارتقا جایگاه واقعی بازی های دیجیتال کمک کند.

بازی های ویدیویی چه تهدیدات و فرصت هایی دارند؟

موضوع پیامدسنجی استفاده از فضای مجازی و به شکل خاص رسانه تعاملی و نوظهور بازی های دیجیتال موضوعی است که متأسفانه گاه به طور صحیح اما ناقص موردتوجه قرار گرفته است. قابلیت های این رسانه می تواند کارکردی تهدید و یا فرصت محور داشته باشد. اما نکته ای که قبل از بیان این فرصت ها و تهدیدات نباید فراموش کرد این است که الزاماً تهدیدات این رسانه منجر به خطر و پیامد منفی و فرصت ها منجر به پیامد مثبت در همه کاربران نمی شود.

عدم توجه به همین نکته باعث می شود که گاه اظهارنظرهای دقیقی در خصوص بازی های دیجیتال نشود مثلاً برخی تلاش دارند امکان آسیب زا بودن بازی ها را زیر سؤال برده یا گاه با تمسخر، نقد بازی ها را انکار کنند. برخی دیگر نیز امکان آموزش، افزایش خلاقیت، تفکر و مدیریت را در برخی از بازی ها با این بیان که «اگر بازی ها این گونه بودند هم اکنون در کشور باید ۲۸ میلیون خلاق، مدیر و متفکر داشته باشیم»، زیر سؤال می برند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هر فرد (با دارا بودن بیش، گرایش و رفتار) در تعامل با رسانه بازی های دیجیتال ممکن است در سه لایه بیش، گرایش و رفتار دچار تثبیت یا تغییر شود.

برای رسانه بازی های دیجیتال قابلیت هایی چون دارا بودن نظام پاداش، امکان تجربه شکست و موفقیت، چالش حل مسئله، احساس قدرت، امکان تکرار و تمرین، احساس لذت و ... را یاد می کنند که این قابلیت ها می تواند دارای تأثیر فرصت محور یا تهدید محور باشد. این موارد می تواند به عواملی همچون عوامل فردی مانند سن، جنسیت، تحصیلات ... نیز وابسته باشد.

یکی از قابلیت های بازی های دیجیتال کارکرد سرگرمی محور بودن این رسانه است و به همین دلیل بسیار مورد توجه کودکان، نوجوانان و جوانان قرار می گیرد. اما اگر این بازی های دیجیتال به مدت طولانی به عنوان یکی از سرگرمی ها یا تنها سرگرمی یک کودک ۲ تا ۳ ساله قرار گیرد، قطعاً مطلوب نخواهد بود. همچنین تأثیرات این وابستگی نسبت به یک دانش آموز، یک جوان، فردی میان سال یا کهن سال متفاوت خواهد بود.

در حوزه محتوا دسترسی به محتوایی که با هنجارها و ارزش های جامعه تطابق ندارند مانند محتوای ضد اخلاقی، خشونت آمیز، حاوی و مبلغ مواد مخدر و مواد الکلی، ایجاد پان، ناامیدی، ترس و وحشت، وابستگی و اعتیاد به بازی های دیجیتال، انزوا و گوشه گیری، پرداخت هزینه های غیر معقول برای استفاده، عدم مدیریت مصرف ... از آسیب هایی است که می تواند منجر به خطر و پیامد منفی شود.

برای تبیین دقیق تر این بخش نیاز به بیان مصادیقی از نوع تهدید و خطر با ویژگی های گیر مانند سن، جنسیت، بیش و گرایش وی به مباحث فرهنگی، اجتماعی، ... است که در این مصاحبه به دلیل محدودیت ها متأسفانه بیشتر امکان پرداختن به آن وجود ندارد.

آموزش، افزایش سرعت، توانایی مدیریت و ... از فرصت های بازی های دیجیتالی است که می تواند به ایجاد پیامدهای مثبت در گیر منجر شود. اما نکته ای که نباید فراموش کرد این ویژگی های فرصت یا تهدید محور به دو نحو اثر گذارند که گاه این موضوع نیز مغفول واقع می شود. در واقع این تأثیرات می تواند ناشی از ویژگی های فرد باشد که در فضای بازی های دیجیتال بروز می کنند و بازی ها صرفاً به عنوان عامل تسریع یا تسهیل کننده نقش ایفا می کنند. اما گاه خود بازی های دیجیتال می توانند عامل بروز چنین پیامدی باشند.

به این ترتیب تمامی خطراتی که برای بازی های دیجیتال ذکر می شود لزوماً توسط بازی ها ایجاد نشده و گاهی بازی ها صرفاً محل بروز و ظهور این اتفاقات هستند. عامل اصلی این تهدید را در جای دیگری باید جست و جو کرد.

به عنوان مثال انزوا و گوشه گیری را از خطرات بازی ها یاد می کنند اما شاید به دلیل مشکلات شخصی یا خانوادگی فرد سعی می کند با استفاده از بازی های دیجیتال کمی از این مشکلات فاصله گرفته و یا آن را فراموش کند. این انزوا ربطی به بازی ندارد و برای حل این مشکل باید مشکلات اصلی فرد را حل کرد. پدر و مادری که شاید تک فرزند هم باشند و از صبح تا پاسی از شب هر دو، در محل کار هستند و فرزندشان چاره ای جز تنهایی ندارد و این تنهایی را با بازی دیجیتال پر می کند؛ در چنین موردی این وابستگی به بازی صرفاً محل بروز و ظهور مشکل اصلی است نه علت آن.

با توجه به تهدیدها و فرصت ها در حوزه تولید بازی چه باید کرد؟

در برخورد با رسانه بازی های دیجیتال چندین موضوع قابل تأمل هست و می تواند زمینه کاهش خطرات و افزایش پیامدهای مثبت و فرصت محور را فراهم کند. گام اول نگاه جامع به بازی های دیجیتال است. تا زمانی که جامعه از والدین گرفته تا مسئولین و خود گیرها به بازی های دیجیتال به عنوان یک سرگرمی صرف نگاه کنند و یا بخشی از جامعه به بازی ها به عنوان صنعت و تجارت نگاه کنند قطعاً بسیاری از مشکلات حل نخواهد شد. بازی های دیجیتال یک پدیده سرگرمی، صنعت و رسانه محور است که در کنار سرگرمی و صنعت محور بودن توانایی انتقال پیام را نیز دارا است و تا زمانی که نگرش جامعه نسبت به این پدیده اصلاح نشود اتفاقات مؤثر و مطلوب رخ نخواهد داد.

موضوع بعدی که متأسفانه مغفول مانده ارتقا سواد بازی های دیجیتال است. در برخورد با رسانه ها اگر سواد رسانه ای را توانایی دسترسی، استفاده، تحلیل و ارزیابی و تولید پیام بدانیم در برخورد با رسانه های فضای مجازی باید در راستای ارتقا سواد فضای مجازی جامعه تلاش کنیم. در میان رسانه های فضای مجازی، رسانه بازی های دیجیتال از جایگاهی ویژه برخوردارند که متناسب با این جایگاه موضوع سواد بازی های دیجیتال مورد توجه قرار نگرفته است. برای جبران این کاستی و کاهش فاصله نیازمند نهضت سواد بازی های دیجیتال در کشور با همکاری نهادهای فرهنگی، آموزشی، نهادهای خصوصی و هست اشخاص فعال در این حوزه هستیم.

اگر نگاه به بازی های دیجیتال به عنوان یک محصول فرهنگی اصلاح گردد قطعاً ورود به تولید بازی های دیجیتال در پلتفرم های پرمخاطب تر برای مخاطب ایران و جهان یک ضرورت خواهد بود.

مصرف بازی های ویدیویی در کشور را چطور ارزیابی می کنید؟ آیا این الگوی مصرف نیاز به اصلاحاتی دارد؟

آمار ارائه شده توسط بنیاد از وجود ۲۸ میلیون گیر که به صورت متوسط در روز نود دقیقه بازی می کنند حکایت دارد. به عبارت دیگر در شبانه روز بیش از ۴۰ میلیون ساعت فقط توسط گیرهای ایرانی صرف بازی های دیجیتال می شود. با نگاهی به ده بازی برتر گیرهای ایرانی مشخص می شود که در این بخش نقاط ضعف جدی داریم. قطعاً ارتقا سواد بازی های دیجیتال یک ضرورت جدی است؛ در گام اول توجه به مدیریت مصرف و استفاده از این رسانه جایگاه ویژه ای دارد.

اما ارتقا سواد بازی های دیجیتال بدون سیاست های رسانه ای متناسب و به موقع با این حوزه عملاً ناکارآمد یا کم اثر خواهد بود. این اصلاح الگو با ارتقا سواد بازی های دیجیتال و سیاست گذاری صحیح قابل اصلاح خواهد بود.

سواد رسانه ای در حوزه بازی های دیجیتال به چه مناسبت و چطور باید به گسترش آن کمک کرد؟

از سواد رسانه ای تعاریف متعددی ارائه شده است. به صورت کلی درک مبتنی بر مهارتی که از طریق آن می توان رسانه ها و تولیدات آن را شناخت و آن ها را تفکیک و شناسایی کرد در حوزه رسانه بازی های دیجیتال تحت عنوان سواد بازی های دیجیتال یاد می شود. به طور کلی می توان سواد فضای مجازی را در سه گام مدیریت مصرف، درک انتقادی شامل تجزیه و تحلیل و ارزیابی و حوزه تولید و مهارت های ارتباطی تقسیم بندی کرد.

شاید در رسانه بازی های دیجیتالی گامی که به شدت اولویت دارد گام اول یعنی مدیریت مصرف است. با نگاهی به آمار دایرک در دو دوره (ادامه دارد ...)



## قوانینوز

(ادامه خبر ...) اخیر و نیز گزارش های مودی مانند بازی کلش آف کلنز می توان به وضوح دریافت که در مواردی چون زمان استفاده، نیازمند اصلاح مدیریت مصرف هستیم.

به نظر شما چه اقداماتی باید در سال جاری در اولویت کار مسئولان حوزه بازی های دیجیتال کشور باشد؟  
قطعاً موضوع مغفول واقع شده، ارتقا سواد بازی های دیجیتال به صورت جدی باید به عنوان یکی از اهداف اساسی از سوی مسئولان این حوزه و به صورت خاص از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مورد توجه قرار گیرد. این موضوع مستلزم فعال تر شدن و حمایت های جدی تر از متولیان این بخش خصوصاً بخش فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و افزایش تعامل و هم افزایی با نهادهای مربوطه است.

حداقل کاری که در این بخش می توان انجام داد استفاده از ظرفیت مربیان سواد فضای مجازی و بویژه مربیان حوزه سواد بازی های دیجیتال است که متأسفانه با اطلاعاتی که دارم این بخش مغفول مانده است. شبکه سازی، برگزاری نشست های تخصصی، ایجاد پایگاهی از داده های تولید شده توسط بنیاد یا سایر مراجع جهت استفاده فعالان این عرصه، اتخاذ سیاست های همسو و استفاده از این ظرفیت جهت تنویر افکار عمومی در موضوعات ملی مانند موضوع انتشار خبر بازی نهنگ آبی، از جمله اقداماتی است که باید صورت گیرد.

موضوع حمایت (مادی و معنوی) در راستای تولید بازی های دیجیتال مبتنی بر فرهنگ ایرانی اسلامی نه صرفاً برای مخاطبان ایرانی بلکه باهدف گذاری مخاطبان بین المللی به عنوان یک ضرورت باید مورد توجه قرار گیرد که در این راستا بررسی فرایند تولید بازی، شیوه های حمایتی، مشاوره ای و ... نیاز به بررسی و بازخوانی دارد.

اگر از منظر مطالعات بازی به این حوزه نگاه شود توجه به حوزه علوم انسانی و علوم اجتماعی در کنار حوزه فنی یک ضرورت است که تاکنون در میان فعالان این حوزه جدی گرفته نشده است؛ این موضوع وظیفه بنیاد و مدیریت های تخصصی تر مانند انستیتو ملی بازی سازی، دایرک و نهادهای مشابه را دوچندان می کند.

موضوع نظارت بر نشر و توزیع بازی های دیجیتال و سالم سازی این فضا مطالبه بسیاری از افراد جامعه است. چرا باید بازی هایی که حتی در کشورهای دیگر ممنوع یا محدود است در کشور ما به راحتی در دسترس قرار گیرد و گاه خود را به جایگاه ده بازی برتر در بین گیرمهای ایرانی برساند؛ که البته حل این مسائل مستلزم هم افزایی نهادهای مختلف است.

موضوع نظام اسرا (نظام ارزیابی و رده بندی بازی های رایانه ای) باید مورد توجه جدی قرار گیرد. حمایت از این مجموعه به منظور حضور به موقع در انجام وظیفه محوله، بازبینی و بازخوانی نظام رده بندی و ضرورت توجه به الزامات دینی و فرهنگی کشور به عنوان یک سیستم رده بندی مبتنی بر فرهنگ بومی، ... از موضوعاتی است که در زمینه نظام رده بندی اسرا باید مورد توجه قرار گیرد. هرچند که جایگاه نظام رده بندی بازی های رایانه ای در بین عموم مردم شناخته نشده و معرفی این مجموعه به عنوان گام ابتدایی انکارناپذیر است.

همچنین توجه بیشتر به حوزه مطالعات بازی امری ضروری است. کاری که با راه اندازی دایرک (مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال) از سوی بنیاد رخ داده و انتشار گزارش های این مجموعه می تواند برای محققین و مسئولین بسیار قابل بهره برداری باشد اما به هیچ وجه متناسب با جایگاه این رسانه نیست و مستلزم حمایت های جدی تری است.

## قوانینوز

## فراخوان ثبت مراکز آزمایشگاهی در حوزه بازی های ویدیویی (۱۳۹۴-۹۸/۰۷/۳۱)

خدمات آزمایشگاهی در حوزه فناوری های نرم و صنایع خلاق گسترش می یابد.  
به گزارش فاونینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دبیرخانه برنامه توسعه زیست بوم شرکت های خلاق در نظر دارد تا با همکاری شبکه آزمایشگاهی فناوری های راهبردی، آزمایشگاه های فعال در حوزه فناوری های نرم و خلاق که دارای تجهیزات و خدمات آزمایشگاهی کاربردی هستند را شناسایی و در جهت هم افزایی بین آنان و تولیدکنندگان، اقدام کند. گفتمانی است بازی های ویدیویی از جمله محورهای مرتبط با حوزه فناوری های نرم و صنایع خلاق تعریف شده است.

به گزارش خبرگزاری برنا در همین راستا از آزمایشگاه ها و شرکت های تولید کننده دارای آزمایشگاه دعوت می شود تا در صورت دارا بودن تجهیزات آزمایشگاهی و یا ارائه خدمات آزمون در این حوزه، به پایگاه اینترنتی شبکه آزمایشگاهی به نشانی [labsnet.ir](http://labsnet.ir) مراجعه و در بخش عضویت آزمایشگاه ها ثبت نام کنند.

بازی های ویدیویی، صنایع دستی، اسباب بازی، مد و پوشاک (نساجی) و صنایع وابسته (زیورآلات و جواهر، کیف، کفش و غیره) از جمله محورهای مرتبط با حوزه فناوری های نرم و صنایع خلاق هستند که در راستای این همکاری تعریف شده است. همچنین پویا نمایی، فناوری سینما، طراحی صنعتی، معماری و لوازم التحریر و نوشت افزار نیز از دیگر محورهای مرتبط با حوزه فناوری نرم و صنایع خلاق است.

مراکز آزمایشگاهی می توانند برای کسب اطلاعات یا دبیرخانه برنامه توسعه زیست بوم شرکت های خلاق با شماره ۰۲۱-۸۲۵۳۳۳۴۴ تماس بگیرند.



## دانلود ۱۰۱۴۰۴۷۵۵ Quiz of Kings بازی سوال جواب اندروید (۱۳۹۴-۹۸/۰۷/۳۱)

(ادامه خبر ...) موفق در این حوزه محسوب می شود به طوری که بین سال های ۹۴ تا ۹۶ در جشنواره های مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای و جشنواره وب و موبایل ایران چند بار جوایزی را از آن خود کرده است.

مجله آنلاین موبنا - موفقیت کوئیز آف کینگز به اندازه ای رسید که در دو دوره اخیر لیگ بازی های رایانه ای نیز جزء بازی های مسابقات قرار گرفت. همچنین این بازی در حال حاضر بیش از ۱ میلیون نصب فعال در مارکت بازار دارد.

لذت رقابت آنلاین سوال جوابی در Quiz of Kings اندروید در بازی ایرانی کوئیز آف کینگز هر بار که بازی را شروع می کنید طی ۶ مرحله با یک رقیب دیگر به صورت آنلاین رقابت می کنید. هر مرحله شامل ۲ سوال می شود و هر دفعه به صورت نویی یکی از دو شرکت کننده می تواند از بین ۲ گزایشی که به طور تصادفی به بازیکن نشان داده می شود یکی را انتخاب کند تا هر دو به سوالات آن گرایش پاسخ دهند. بعد از پایان ۶ مرحله امتیاز نهایی بازیکنان بر حسب تعداد سوالی که درست پاسخ داده اند حداکثر از ۱۸ تعیین شده و برنده مشخص می گردد.

چطور در کوئیز آف کینگز سکه جمع کنیم؟ با هر بردی که در بازی به دست بیاورید سکه جایزه می گیرید. شما می توانید در لیگ ستاره ها شرکت کنید تا اگر جزء نفرات اول تا سوم شدید سکه جایزه بگیرید. البته راه های دیگری هم برای گرفتن سکه وجود دارد شما می توانید به کارخانه سوال بروید سوال طراحی کرده و بعد از اینکه سوال شما توسط ناظران بازی بررسی و مورد تایید قرار گرفت سکه جایزه بگیرید. راه آخر هم این است که به فروشگاه بازی رفته و سکه خریداری کنید که بسته به تعداد سکه ای که می خرید از ۲ هزار تا ۲۵۰ هزار تومان هزینه آن متغیر می باشد.

سکه های بازی Quiz of Kings به چه دردی می خورند؟ با داشتن سکه می توانید آواتار خود را زیبا تر کنید و برای آن آپشن های جدید بخرید. از سکه برای شرکت در حالت "بازی نامحدود" استفاده کنید. اگر در حین بازی از گرایش هایی که به شما پیشنهاد شده خوشتان نیامد سکه بدهید تا گرایش ها عوض شود یا اگر جواب سوالی را بلد نبودید از سه گزینه کمکی سوال شامل حذف دو گزینه، شانس انتخاب دو گزینه به جای یک گزینه و دیدن نظرات مردم می توانید استفاده کنید. البته این مورد هم مجانی نیست و باید سکه خرج کنید!

ارتقای سطح و شرکت در لیگ ستاره هاهر چه بیشتر بازی کنید و در رقابت ها برنده شوید "تجربه" شما در بازی بالاتر می رود برای شروع بازی تصادفی، شرکت کننده ها با بازیکنان هم سطح خود بازی می کنند پس طبعاً هرچه تجربه بالاتری به دست آورید به رقبای سخت تری هم برخورد خواهید کرد و جذابیت بازی نیز بیشتر می شود. شرکت در لیگ ستاره ها و برنده شدن در آن نیز به شما، تجربه جایزه می دهد.

چت با دوستان و دعوت از آنها در هنگام بازی با رقیب خود می توانید با او چت کنید و کری بخوانید! همچنین می توانید لیست دوستان برای خود درست کنید. برای این کار آیدی دوست خود را در لیست دوستان خود اضافه کنید تا هر وقت خواستید با او بازی کنید سریع بتوانید این کار را انجام دهید.

چالش جدید موضوع طلاپیهر بار چالش جدیدی به صورت تصادفی در این بخش ایجاد می شود. به عنوان مثال ممکن است چالش این باشد که تعداد مشخصی (مثلاً ۴۰ سوال) از یک گرایش خاص را درست جواب دهید تا جایزه این چالش را به دست آورید. البته این بخش خودش بازی مجزایی ندارد و شما برای انجام چالش باید بازی عادی دوتفره خود را انجام دهید و در آنجا همزمان که با دیگران رقابت می کنید باید سعی کنید به سوالات گرایش اعلام شده در چالش موضوع طلاپی جواب دهید و آن را هم پیش ببرید.

ویژگی های بازی Quiz of Kings تنوع بیش از ۱ میلیون سوال در موضوعات مختلف شامل اطلاعات عمومی، ورزش، لوگو و سرگرمی، مذهبی، سینما، موسیقی، ریاضی و هوش و فوتبال

امکان اضافه کردن سوال توسط کاربر در کارخانه سوال

امکان شخصی سازی آواتار بین ۱ میلیون حالت مختلف

دعوت دوستان از طریق شبکه های اجتماعی

امکان چت با رقیب حین انجام بازی

شرکت در لیگ ستاره و بازی نامحدود

امکان ساخت گروه در بازی

رتبکینگ برترین شرکت کننده ها و برترین طراحان سوال

تصاویر بازی Quiz of Kings

دانلود کوئیز آف کینگز ( بروز رسانی ۳۱ اردیبهشت ۹۸ ) : دانلود مستقیم نسخه ۱.۱۴.۴۷۵۵

این بازی ایرانی را هم ببینید: دانلود بازی امیرزا نسخه ۳.۱ | حدس کلمات بهم ریخته و افزایش اطلاعات عمومی

منبع: اندروید زوم



## لزوم اصلاح نگاه به بازی های ویدیویی به عنوان محصول فرهنگی (۱۳۹۵-۹۸/۱۳/۱۱)

مهدی حق وردی طاقانکی کارشناس بازی های ویدیویی، فضای مجازی و کارشناس ارشد علوم تربیتی است. او در حوزه سواد رسانه ای فعالیت های گسترده ای داشته است.

به گزارش وبنا، حق وردی در گفت وگو با روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحلیل مفصلی از فرصت ها، تهدیدها و مسایل فرهنگی این حوزه ارائه کرده است.

بازی های ویدیویی چه جایگاهی در جامعه دارند؟ آیا صرفاً ابزار سرگرمی هستند یا نقشی فراتر دارند؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های دیجیتال در جهان و بالتحصیل در کشورمان به یکی از سرگرمی های پرطرفدار بین نوجوانان و جوانان بدل شده و از سوی دیگر به عنوان یک صنعت پرسود شناخته می شود. بازی ها در اکثر خانه ها با عنوان سرگرمی حضور پیدا کرده و جایگاه رسانه ای آن ها کمتر موردتوجه قرار گرفته است. قطعاً نگاه همه جاتبه می تواند به ارتقا جایگاه واقعی بازی های دیجیتال کمک کند.

بازی های ویدیویی چه تهدیدات و فرصت هایی دارند؟

موضوع پیامدسنجی استفاده از فضای مجازی و به شکل خاص رسانه تاملی و نوظهور بازی های دیجیتال موضوعی است که متأسفانه گاه به طور صحیح اما ناقص موردتوجه قرار گرفته است. قابلیت های این رسانه می تواند کارکردی تهدید و یا فرصت محور داشته باشد. اما نکته ای که قبل از بیان این فرصت ها و تهدیدات نباید فراموش کرد این است که الزاماً تهدیدات این رسانه منجر به خطر و پیامد منفی و فرصت ها منجر به پیامد مثبت در همه کاربران نمی شود.

عدم توجه به همین نکته باعث می شود که گاه اظهارنظرهای دقیقی در خصوص بازی های دیجیتال نشود مثلاً برخی تلاش دارند امکان آسیب را بودن بازی ها را زیر سؤال برده یا گاه با تمسخر، نقد بازی ها را انکار کنند. برخی دیگر نیز امکان آموزش، افزایش خلاقیت، تفکر و مدیریت را در برخی از بازی ها با این بیان که «اگر بازی ها این گونه بودند هم اکنون در کشور باید ۲۸ میلیون خلاق، مدیر و متفکر داشته باشیم»، زیر سؤال می برند.

هر فرد (یا دارابودن بیش، گرایش و رفتار) در تعامل با رسانه بازی های دیجیتال ممکن است در سه لایه بیش، گرایش و رفتار دچار تثبیت یا تغییر شود. برای رسانه بازی های دیجیتال قابلیت هایی چون دارا بودن نظام پاداش، امکان تجربه شکست و موفقیت، چالش حل مسئله، احساس قدرت، امکان تکرار و تمرین، احساس لذت و ... را یاد می کنند که این قابلیت ها می تواند دارای تأثیر فرصت محور یا تهدیدمحور باشد. این موارد می تواند به عواملی همچون عوامل فردی مانند سن، جنسیت، تحصیلات ... نیز وابسته باشد.

یکی از قابلیت های بازی های دیجیتال کارکرد سرگرمی محور بودن این رسانه است و به همین دلیل بسیار موردتوجه کودکان، نوجوانان و جوانان قرار می گیرد. اما اگر این بازی های دیجیتال به مدت طولانی به عنوان یکی از سرگرمی ها یا تنها سرگرمی یک کودک ۲ تا ۳ ساله قرار گیرد، قطعاً مطلوب نخواهد بود. همچنین تأثیرات این وابستگی نسبت به یک دانش آموز، یک جوان، فردی میان سال یا کهن سال متفاوت خواهد بود.

در حوزه محتوا دسترسی به محتوایی که با هنجارها و ارزش های جامعه تطابق ندارند مانند محتوای ضد اخلاقی، خشونت آمیز، حاوی و مبلغ مواد مخدر و مواد الکلی، ایجاد پان، ناامیدی، ترس و وحشت، وابستگی و اعتیاد به بازی های دیجیتال، انزوا و گوشه گیری، پرداخت هزینه های غیرمعمول برای استفاده، عدم مدیریت مصرف ... از آسیب هایی است که می تواند منجر به خطر و پیامد منفی شود.

برای تبیین دقیق تر این بخش نیاز به بیان مصادیقی از نوع تهدید و خطر با ویژگی های گیمر مانند سن، جنسیت، بیش و گرایش وی به مباحث فرهنگی، اجتماعی، ... است که در این مصاحبه به دلیل محدودیت ها متأسفانه بیشتر امکان پرداختن به آن وجود ندارد.

آموزش، افزایش سرعت، توانایی مدیریت و ... از فرصت های بازی های دیجیتالی است که می تواند به ایجاد پیامدهای مثبت در گیمر منجر شود. اما نکته ای که نباید فراموش کرد این ویژگی های فرصت یا تهدید محور به دو نحو اثرگذارند که گاه این موضوع نیز مغفول واقع می شود. در واقع این تأثیرات می تواند ناشی از ویژگی های فرد باشد که در فضای بازی های دیجیتال بروز می کنند و بازی ها صرفاً به عنوان عامل تسریع یا تسهیل کننده نقش ایفا می کنند. اما گاه خود بازی های دیجیتال می توانند عامل بروز چنین پیامدی باشند.

به این ترتیب تمامی خطراتی که برای بازی های دیجیتال ذکر می شود لزوماً توسط بازی ها ایجاد نشده و گاهی بازی ها صرفاً محل بروز و ظهور این اتفاقات هستند. عامل اصلی این تهدید را در جای دیگری باید جست و جو کرد.

به عنوان مثال انزوا و گوشه گیری را از خطرات بازی ها یاد می کنند اما شاید به دلیل مشکلات شخصی یا خانوادگی فرد سعی می کند با استفاده از بازی های دیجیتال کمی از این مشکلات فاصله گرفته و یا آن را فراموش کند. این انزوا ربطی به بازی ندارد و برای حل این مشکل باید مشکلات اصلی فرد را حل کرد. پدر و مادری که شاید تک فرزند هم باشند و از صبح تا پاسی از شب هر دو، در محل کار هستند و فرزندشان چاره ای جز تنهایی ندارد و این تنهایی را با بازی دیجیتال پر می کند؛ در چنین موردی این وابستگی به بازی صرفاً محل بروز و ظهور مشکل اصلی است نه علت آن.

با توجه به تهدیدها و فرصت ها در حوزه تولید بازی چه باید کرد؟

در برخورد با رسانه بازی های دیجیتال چندین موضوع قابل تأمل هست و می تواند زمینه کاهش خطرات و افزایش پیامدهای مثبت و فرصت محور را فراهم کند. گام اول نگاه جامع به بازی های دیجیتال است. تا زمانی که جامعه از والدین گرفته تا مسئولین و خود گیمرها به بازی های دیجیتال به عنوان یک سرگرمی صرف نگاه کنند و یا بخشی از جامعه به بازی ها به عنوان صنعت و تجارت نگاه کنند قطعاً بسیاری از مشکلات حل نخواهد شد. بازی های دیجیتال یک پدیده سرگرمی، صنعت و رسانه محور است که در کنار سرگرمی و صنعت محور بودن توانایی انتقال پیام را نیز دارا است و تا زمانی که نگرش جامعه نسبت به این پدیده اصلاح نشود اتفاقات مؤثر و مطلوب رخ نخواهد داد.

موضوع بعدی که متأسفانه مغفول مانده ارتقا سواد بازی های دیجیتال است. در برخورد با رسانه ها اگر سواد رسانه ای را توانایی دسترسی، استفاده، تحلیل و ارزیابی و تولید پیام بدانیم در برخورد با رسانه های فضای مجازی باید در راستای ارتقا سواد فضای مجازی جامعه تلاش کنیم. در میان رسانه های فضای مجازی، رسانه بازی های دیجیتال از جایگاهی ویژه برخوردارند که متناسب با این جایگاه موضوع سواد بازی های دیجیتال موردتوجه قرار نگرفته است.

برای جبران این کاستی و کاهش فاصله نیازمند نهضت سواد بازی های دیجیتال در کشور با همکاری نهادهای فرهنگی، آموزشی، نهادهای خصوصی و همت اشخاص فعال در این حوزه هستیم.

اگر نگاه به بازی های دیجیتال به عنوان یک محصول فرهنگی اصلاح گردد قطعاً ورود به تولید بازی های دیجیتال در پلتفرم های پرمخاطب تر برای مخاطب ایران و جهان یک ضرورت خواهد بود.

مصرف بازی های ویدیویی در کشور را چطور ارزیابی می کنید؟ آیا این الگوی مصرف نیاز به اصلاحاتی دارد؟

آمار ارائه شده توسط بنیاد از وجود ۲۸ میلیون گیمر که به صورت متوسط در روز نود دقیقه بازی می کنند حکایت دارد. به عبارت دیگر در شبانه روز بیش از ۴۰ میلیون ساعت فقط توسط گیمرهای ایرانی صرف بازی های دیجیتال می شود. با نگاهی به ده بازی برتر گیمرهای ایرانی مشخص می شود که در این بخش نقاط ضعف جدی داریم. قطعاً ارتقا سواد بازی های دیجیتال یک ضرورت جدی است؛ در گام اول توجه به مدیریت مصرف و استفاده از این (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رسانه جایگاه ویژه ای دارد.

اما ارتقا سواد بازی های دیجیتال بدون سیاست های رسانه ای متناسب و به موقع با این حوزه عملاً ناکارآمد یا کم اثر خواهد بود. این اصلاح الگو با ارتقا سواد بازی های دیجیتال و سیاست گذاری صحیح قابل اصلاح خواهد بود.

سواد رسانه ای در حوزه بازی های دیجیتال به چه معناست و چطور باید به گسترش آن کمک کرد؟

از سواد رسانه ای تعاریف متعددی ارائه شده است. به صورت کلی درک مبتنی بر مهارتی که از طریق آن می توان رسانه ها و تولیدات آن را شناخت و آن ها را تکنیک و شناسایی کرد در حوزه رسانه بازی های دیجیتال تحت عنوان سواد بازی های دیجیتال یاد می شود.

به طور کلی می توان سواد فضای مجازی را در سه گام مدیریت مصرف، درک انتقادی شامل تجزیه و تحلیل و ارزیابی و حوزه تولید و مهارت های ارتباطی تقسیم بندی کرد.

شاید در رسانه بازی های دیجیتالی گامی که به شدت اولویت دارد گام اول یعنی مدیریت مصرف است. با نگاهی به آمار دایرک در دو دوره اخیر و نیز گزارش های مودی مانند بازی گلش آف کلنز می توان به وضوح دریافت که در مواردی چون زمان استفاده، نیازمند اصلاح مدیریت مصرف هستیم.

به نظر شما چه اقداماتی باید در سال جاری در اولویت کار مسئولان حوزه بازی های دیجیتال کشور باشد؟

قطعاً موضوع منقول واقع شده، ارتقا سواد بازی های دیجیتال به صورت جدی باید به عنوان یکی از اهداف اساسی از سوی مسئولان این حوزه و به صورت خاص از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای موردتوجه قرار گیرد. این موضوع مستلزم فعال تر شدن و حمایت های جدی تر از متولیان این بخش خصوصاً بخش فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و افزایش تعامل و هم افزایی با نهادهای مربوطه است.

حداقل کاری که در این بخش می توان انجام داد استفاده از ظرفیت مربیان سواد فضای مجازی و بویژه مربیان حوزه سواد بازی های دیجیتال است که متأسفانه با اطلاعاتی که دارم این بخش منقول مانده است. شبکه سازی، برگزاری نشست های تخصصی، ایجاد پایگاهی از داده های تولیدشده توسط بنیاد یا سایر مراجع جهت استفاده فعالان این عرصه، اتخاذ سیاست های همسو و استفاده از این ظرفیت جهت تنویر افکار عمومی در موضوعات ملی مانند موضوع انتشار خبر بازی نهنگ آبی، از جمله اقداماتی است که باید صورت گیرد.

موضوع حمایت (مادی و معنوی) در راستای تولید بازی های دیجیتال مبتنی بر فرهنگ ایرانی اسلامی نه صرفاً برای مخاطبان ایرانی بلکه باهدف گذاری مخاطبان بین المللی به عنوان یک ضرورت باید موردتوجه قرار گیرد که در این راستا بررسی فرایند تولید بازی، شیوه های حمایتی، مشاوره ای و ... نیاز به بررسی و بازخوانی دارد.

اگر از منظر مطالعات بازی به این حوزه نگاه شود توجه به حوزه علوم انسانی و علوم اجتماعی در کنار حوزه فنی یک ضرورت است که تاکنون در میان فعالان این حوزه جدی گرفته نشده است؛ این موضوع وظیفه بنیاد و مدیریت های تخصصی تر مانند انستیتو ملی بازی سازی، دایرک و نهادهای مشابه را دوچندان می کند.

موضوع نظارت بر نشر و توزیع بازی های دیجیتال و سالم سازی این فضا مطالبه بسیاری از افراد جامعه است. چرا باید بازی هایی که حتی در کشورهای دیگر ممنوع یا محدود است در کشور ما به راحتی در دسترس قرار گیرد و گاه خود را به جایگاه ده بازی برتر در بین گیمهای ایرانی برساند؛ که البته حل این مسائل مستلزم هم افزایی نهادهای مختلف است.

موضوع نظام اسرا (نظام ارزیابی و رده بندی بازی های رایانه ای) باید مورد توجه جدی قرار گیرد. حمایت از این مجموعه به منظور حضور به موقع در انجام وظیفه محوله، بازیابی و بازخوانی نظام رده بندی و ضرورت توجه به الزامات دینی و فرهنگی کشور به عنوان یک سیستم رده بندی مبتنی بر فرهنگ بومی، ... از موضوعاتی است که در زمینه نظام رده بندی اسرا باید موردتوجه قرار گیرد. هرچند که جایگاه نظام رده بندی بازی های رایانه ای در بین عموم مردم شناخته نشده و معرفی این مجموعه به عنوان گام ابتدایی انکارناپذیر است.

همچنین توجه بیشتر به حوزه مطالعات بازی امری ضروری است. کاری که با راه اندازی دایرک (مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال) از سوی بنیاد رخ داده و انتشار گزارش های این مجموعه می تواند برای محققین و مسئولین بسیار قابل بهره برداری باشد اما به هیچ وجه متناسب با جایگاه این رسانه نیست و مستلزم حمایت های جدی تری است.



### سید مرتضی موسویان: الگوی پیشرفت اسلامی ایرانی باید در قالب های نو ارائه شود (۱۳۹۵-۹۸/۱۳/۹۶)

رئیس هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: الگوی پیشرفت اسلامی ایرانی بسیار مهم است و باید در قالب های نو ارائه شود چیزی که قابلیت برای فضای جدید داشته باشد.

به گزارش خبرگزاری بسیج، سید مرتضی موسویان در سومین نشست بازاریابی محتوای دینی در حوزه سبک زندگی و مصرف کالای فرهنگی با اشاره به تفاوت اینترنت و وب گفت: وقتی می گوئیم اینترنت یعنی زیرساخت و سخت افزار است و به مطلبی که روی این در دسترس قرار می گیرد وب می گوئیم، فرقی اینترنت و وب این است که وب بر روی سخت افزار به نام اینترنت و شبکه سخت افزاری می نشیند که اینترنت است.

وی افزود: ما کارمان با وب است و در خصوص مطالب در وب صحبت می کنیم پس broadband یک زیرساختی است و زیست بوم جدید را ایجاد می کند و اجازه می دهد که از خانه ام در کلاس شرکت و خرید کنیم و ...

رئیس هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: ما باید به این نکته توجه کنیم که همه در حال ساختن اطلاعات هستند اگر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حوزه در این خصوص کار می کند باید مرتباً یک دانش و بحث جدید را ارائه کند. وی افزود: مطلب همه جا هست اما چگونه ارائه کردن آن مطلب مهم است و این دیدگاه باید تغییر کند یعنی ما باید جایی برویم که مخاطب است و با قالبی ارائه کنیم که مخاطب دوست دارد.

وی عنوان کرد: به هر حال حقایق ما همین قدر است که هیچ مذهبی نیست که این علوم جدید را مثل شیعه اثنی عشری بپذیرد؛ ما بحث طی الارض و رفتن جسم پیامبر را در مراجع قبول داریم و اینها همه زیرساخت آن حکمت و علم است و بشر روزی به این علوم خواهد رسید.

موسویان ادامه داد: حنفی ها، مالکی ها و شافعی ها بحث شیعه سازی را دخالت در کار خدا می دانند و می گویند درست نیست بنابراین چیزی که اتفاق می افتد به دلیل پیشرفت علم سکولار شدن کل بشر است و مذهب شیعه اثنی عشری است که اینها را نه تنها می پذیرد بلکه این کار را وظیفه می داند.

وی با بیان اینکه ما مقدمات را داریم و باید موخرات را آماده کنیم؛ اظهار داشت: اکنون نگاه بیرونی به نظام جمهوری اسلامی کاملاً متفاوت با داخل است، خارجی ها ایران را موفق می دانند به دلیل اینکه رویروی استکبار ایستاده و از هیچ به جایی رسیده است و از ما الگو می خواهند.

وی بیان کرد: الگوی پیشرفت اسلامی ایرانی بسیار مهم است و باید در قالب های نو ارائه شود چیزی که قابلیت برای فضای جدید داشته باشد.

رئیس هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در بحث محیط فیزیکی، محیطی سازی و کسب و کارها تغییر کرده است؛ گفت: یکی از مشکلات ما نداشتن و قبول کردن بحث کپی رایت است، به هر حال بازی وقتی ساخته می شود هزینه های زیادی برای سازنده دارد و به هر شکلی که بخواهد از کپی شدنش جلوگیری کند نمی تواند و این را به نوعی به صورت زیر ساختی باید رفع کرد.

وی افزود: ما باید کپی رایت را بپذیریم چون صنعت داخلی ما بر این اساس شکل گرفته است و ما درصدد هستیم که در همه استان ها کسانی که دارای مجوز مرکز دیجیتال و بنیاد ملی برای بازی سازی هستند در صورت امکان کار آموزش را شروع کنند.

وی با بیان اینکه بحث آموزش برای بازی سازی از سنین پایین بسیار می تواند مؤثر باشد؛ اظهار داشت: بازی سازی از سال ۱۳۹۰ به عنوان یک صنعت مطرح است و ما می خواهیم این را گسترش دهیم و افراد می توانند با ایزاری که در دسترس است خودشان بازی بسازند.

موسویان بیان کرد: الگوی وب خوانی طی پژوهشی که در کشور به دست آمده شبیه حرف F انگلیسی است در این پژوهش و با نتیجه ای که گرفته شده، مشخص شد افراد در وب مطلبی را مطالعه می کنند که به دنبالش هستند.

وی افزود: وقتی از متن صحبت می کنیم خواندنش به صورت سلسله مراتبی است، یعنی از ابتدای یک کتاب و یا یک مقاله شروع می کنید و تا انتهای آن مرور می کنید و یا از فهرست بخشی از کتاب را انتخاب و به مطلب مربوطه، رجوع می کنید اما وقتی از هایپر تکس استفاده می کنید اینجا با متنی در چند سطر مواجه هستیم و بایستی نگارش ما متناسب با قالبی باشد که امکان تبعیت از آن برای نویسنده وجود دارد.

وی اظهار داشت: در نگارش چند سطحی ابتدائاً همان گونه که در مقدمه به خلاصه مطالبات می پردازید، اینجا در کوتاه ترین فرمتی که امکانش را دارید محورهای بحث را خواهید آورد به شکلی که عنوان اصلی شما به چند زیرمحور تقسیم می شود و هر کدام از این زیر محورها دارای یک لینک پرش خواهند بود، به شکلی که شما در سطر دوم به هر یک از این محورهایی که جمماً محور اصلی را می سازد، می پردازید.

### بازی رایانه ای عملیات انهدام ۳ رونمایی می شود (۱۳۹۵/۰۴/۰۴-۱۳۹۵/۰۴/۰۴)

مراسم رونمایی از بازی رایانه ای سه بعدی عملیات انهدام ۳، روز چهارشنبه ۱۲ تیرماه و در آستانه میلاد حضرت معصومه (س) در سالن بین المللی خلیج فارس در موزه انقلاب اسلامی و دفاع مقدس شهر تهران برگزار می شود.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حضور در مراسم رونمایی کاملاً رایگان است و از علاقه مندان دعوت می شود تا در این مراسم حضور یابند. جزئیات پیش تر مراسم در روزهای آتی در وبگاه عملیات انهدام منتشر خواهد شد.

«عملیات انهدام ۳: نفس گیرترین نبرد»، سومین نسخه از مجموعه بازی های عملیات انهدام است که داستانی رفت و برگشتی به آینده و گذشته دارد و داستان بازی از حضور در عملیات های بزرگی چون فتح المین، عملیات خیبر، جنگ ۳۳ روزه و ... تشکیل شده است.

عملیات انهدام ۳: نفس گیرترین نبرد سال گذشته موفق به کسب مقام دوم در بخش بازی مورد انتظار از نگاه مردم در هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران شد.



### تشکیل «کارگروه سواد بازی» در سازمان سراج گلستان (۱۳۹۵/۰۴/۰۴-۱۳۹۵/۰۴/۰۴)

کارگروه ویژه سواد بازی به همت سازمان فضای مجازی سراج مرکز استانی گلستان تشکیل و راه اندازی شد.

به گزارش خبرگزاری فارس از گنبد کاووس، امروزه یکی از حوزه های فعال و پرمخاطب در فضای مجازی بدون تردید حوزه بازی ها و به اصطلاح تخصصی گیم است که توانسته در اقشار مختلف سنی اعم از نوجوان، جوان، میانسال و حتی بزرگسال را تحت عناوین مختلفی با خود درگیر کند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آنچه واضح و مبرهن است عدم پیشرفت کشورمان در این حوزه متناسب با سرعت پیشرفت تکنولوژی و فناوری ها و البته تغییرات در سبک زندگی حتی در فضای مجازی است که به همین دلیل بخش عمده ای از جامعه جوان ما به سمت بازی های دیجیتالی خارجی جذب شده اند که بخش عمده ای از آنان با اهداف و مقاصد سیاسی و پشت پرده ساخته شده اند.

به همین منظور کارگروه سواد بازی به همت سازمان فضای مجازی سراج مرکز استانی گلستان راه اندازی شده است که با رویکرد ایجاد گفت‌وگو، بحث و گفت‌وگو پیرامون بازی ها و گیم های دیجیتال، به تولید محتوا، پژوهش و آموزش در این زمینه می پردازد.

اعضای کارگروه متشکل از مربیان سواد فضای مجازی و تحلیلگران حوزه بازی های دیجیتال هستند، که قدم هایی در خصوص فرصت ها و تهدیدهای گیم های دیجیتالی برنامه ریزی کرده اند. گفتنی است گیم های دیجیتال در کشور مخصوصاً جوانان علاقه مندان بسیاری داشته و همین امر بر فرهنگ و سبک زندگی جامعه تاثیر خواهد داشت.

پیش از این هم کارگاه زیست بوم بازی های دیجیتال در این مرکز توسط استاد «مرتضی جمشیدی» کارشناس و پژوهشگر بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سردیر مجله «بازی بان» با حضور جمعی از فعالین گیم های دیجیتالی برگزار شد.

گفتنی است سازمان فضای مجازی سراج در استان گلستان که چندسالی بیشتر از عمرش نمی گذرد در همین مدت کوتاه توانسته در ارتقا سطح سواد رسانه ای در استان گلستان و تقویت تولیدات محتوایی شاخص موفق عمل کند.

انتهای پیام/۱۴۰۸۳



## مراسم انحلال خودخواسته یک گروه بازی سازی برگزار می شود؛ دعوت از صالحی و کریمی قدوسی برای

شرکت در آئین انحلال «بامشی» (۱۳۹۶-۹۸/۳/۱۱)

گروه استودیو بازی سازی بامشی (بازی خاکستری) از «عباس صالحی» و «حسن کریمی قدوسی» دعوت کرده تا در مراسم انحلال استودیوی بازی سازی شان شرکت کنند.

به گزارش خبرنگار مهر، گروه استودیو بازی سازی بامشی از سال ۹۶ فعالیت های بازی سازی خود را آغاز و بازی خاکستری را به بازار ارائه کرد، اما این گروه بازی سازی در ادامه روند کارش با مشکلات مالی فراوانی روبه رو شد و اعضای این تیم امیدشان برای تکمیل فرآیند ساخت و انتشار محصولاتشان را در بازار داخلی از دست دادند. حالا گروه بازی سازی بامشی بعد از دو سال کار، تصمیم به انحلال این استودیو گرفته اند و با انتشار اطلاعیه ای برای این مراسم، از عباس صالحی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل سابق بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و متین ایزدی، معاون فنی بنیاد دعوت کرده اند تا در مراسم انحلال این استودیو شرکت کنند؛ متن کامل اطلاع رسانی آنها از این رویداد و دعوتشان از وزیر ارشاد و مدیرعامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای و معاون این نهاد به طور کامل در مهر منتشر می شود:

بسمه تعالی

جناب آقای سید عباس صالحی

وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی ایران

با عرض سلام

به استحضار می رساند استودیو بازی سازی بامشی در راستای منویات مقام معظم رهبری در خصوص جنگ نرم و لزوم ایجاد جبهه مقاومت در مقابل شیخون فرهنگی دشمنان، با تکیه بر ظرفیت جوانان متخصص این مرز و بوم در سال ۱۳۹۶ تأسیس شد. همانگونه که مستحضر هستید، "دشمنان جمهوری اسلامی ایران باورهای سیاسی و دینی و نیز عادات حسته ملت ما را با تکیه بر ابزارهای فرهنگی هدف گیری کرده اند" [۱] یکی از مصادیق هجمه فرهنگی دشمنان، از طریق صنعت بازی سازی و انتشار بازی های منطبق با فرهنگ غربی و اعمال تأثیر منفی در نوجوانان و جوانان کشور است.

استودیو بازی سازی بامشی در اولین قدم خود ساخت بازی در پلتفرم رایانه های شخصی که یکی بهترین ابزارها در جهت انتقال فرهنگ است را انتخاب کرد. این استودیو با تلاش شبانه روزی جوانان متخصص خود، در نهایت در نمایشگاه TGC در سال ۱۳۹۷ بازی خود را با نام "خاکستری" معرفی کرد. لازم به ذکر است که این استودیو افتخار پذیرایی از شما در غرفه خود را در این نمایشگاه داشته است. استودیو بازی سازی بامشی با تکیه بر تکنیک های روز جهانی و تمرکز بر روی زیبایی بصری و داستان سرایی متفاوت خود در این جشنواره مورد لطف بازی بازان و کارشناسان حوزه صنعت بازی های رایانه ای داخلی و خارجی قرار گرفت و در اختتامیه نمایشگاه با بخش پیش نمایش به عنوان یکی از بازی های برتر استاندارد [۲] از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتخاب شد.

با توجه به موارد بیان شده انتظار می رفت بعد از طی مراحل تولید، مسیری هموار در جهت ارائه محصول به بازار داخلی و مخاطبان وجود داشته باشد. اما بعد از تشکیل جلسات متعدد با ریاست و معاونین محترم بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همینطور بخش خصوصی، مسیر مناسبی در جهت انتشار بازی در پلتفرم رایانه های شخصی و ارائه به بازار داخلی یافت نشد. اینگونه که به نظر می رسد در سال های اخیر زمینه انتشار فیزیکی بازی های رایانه ای داخلی به واسطه سیاست های نادرست در این حوزه، امکان پذیر نبوده و روش های جایگزین مانند فروش دیجیتال در تارنماهای معرفی شده که با تعداد کاربران بسیار محدود بیشتر جوابگوی عرضه بازی های خارجی بوده، راه حل مناسبی برای بازگشت سرمایه گذاری بازیسازان داخلی در پلتفرم رایانه های شخصی نیستند. پر واضح است که متأسفانه سیاست گذاری های انجام شده در سال های اخیر در صنعت بازی سازی داخلی در پلتفرم رایانه های شخصی باعث رکود و فراموشی این صنعت مهم فرهنگی شده است. برای اثبات این امر می توان به بازی های قوی و تأثیر گذار داخلی (در پلتفرم رایانه های شخصی) در دوره های قبلی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رجوع شود. بدهی است که راه ماندگاری شرکت های نوپا در این حوزه تنها با تکیه بر بازگشت سرمایه از طریق فروش محصول با کیفیت در بازارهای داخلی امکان پذیر است، حال آنکه در سال های اخیر این راه برای استودیو های بازی سازی در پلتفرم رایانه های شخصی عملاً امکان پذیر نیست. امروز استودیو بازی سازی بامشی با پیشینه تلاش دو ساله تیم مجرب خود و حضور موفق در نمایشگاه TGC و همینطور تمجید بازی یازان، کارشناسان و مدیرعامل محترم بنیاد ملی بازی های رایانه ای و خطاب ایشان به بازی خاکستری به عنوان یکی از بهترین بازی های در حال ساخت داخل، در گیر و دار مباحث حقوقی و شکایات سرمایه گذار و مهاجرت بخشی از نیروهای متخصص خود به شرکت های خارجی، مجبور به انحلال استودیو و فروش تجهیزات رایانه ای جهت جبران بخشی از سرمایه گذاری های اولیه شده است. مسیر تلخی که استودیو بازی سازی بامشی در طی دو سال گذشته طی کرده، اتفاقی تکراری است که بسیاری از گروه های بازی سازی داخلی پیش تر در گیر آن بوده و سرنوشت مشابهی را به همراه داشته اند. لذا بر آن شدیم تا از تمامی افراد تأثیر گذار در این مسیر ناهموار، دعوت به عمل آوریم تا ما را در مراسم انحلال استودیو بازی سازی بامشی و امحاء فایل ها و اطلاعات بازی خاکستری در تاریخ ۱۵ مرداد ۱۳۹۸ در محل استودیو بازی سازی بامشی، همراهی کنند. در پایان از تلاش شما و همکارانتان در جهت ارتقا این صنعت تشکر می کنیم.

پی نوشت:

۱. جناب آقای حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل سابق محترم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جهت حضور در مراسم انحلال استودیو بامشی
۲. جناب آقای متین ایزدی، معاونت محترم بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جهت حضور در مراسم انحلال استودیو بامشی

\*\*\*

[۱] سخنان مقام معظم رهبری

[۲] World Premier

## فلاوانیوز

### جدیدترین تغییر و تحولات در انستیتو ملی بازی سازی (۱۳۹۴-۹۵/۲/۱۱)

محمد حاجی میرزایی معاون آموزش و هدایت فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گویی از جدیدترین تغییر و تحولات در انستیتو ملی بازی سازی خبر داد.

به گزارش فلاوانیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به گفته حاجی میرزایی با توجه به پایان یافتن مهلت اجاره ساختمان انستیتو ملی بازی سازی در انتهای اردیبهشت ماه این بخش از معاونت آموزشی بین یک تا یک ماه و نیم تعطیل خواهد بود و پس از آن انستیتو در ساختمانی جدید یا در چند دانشگاه مختلف در شهر تهران کار خود را با دوره های فصل تابستان پی خواهد گرفت. حاجی میرزایی با اشاره به وضعیت مرکز رشد نیز گفت این مرکز دایر خواهد ماند و در حال حاضر در دانشگاه شریف ۹ تیم مرکز رشد مستقر هستند. وی از احتمال ادامه یافتن کار مرکز رشد در همین دانشگاه یا دانشگاه های دیگر خبر داد. همچنین به گفته میرزایی دوره های آموزشی خبرنگاری نیز در ساختمان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری است. معاونت آموزش بنیاد از آغاز ترم تابستان انستیتو از تیرماه خبر داد و گفت در ترم تابستان علاوه بر کلاس های حضوری شاهد برگزاری کلاس های آنلاین نیز خواهیم بود و زیرساخت این مسئله آماده شده است. میرزایی به این نکته نیز اشاره کرد که تلاش بنیاد اجاره محیطی است که علاوه بر امکان حضور بازی سازان برای فعالیت های علمی نوعی محل گردهم آیی و گفت و گو نیز برای این فعالان فراهم کند.

### در گفت و گو با معاون آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح شد؛ جدیدترین تغییر و تحولات در انستیتو ملی بازی سازی (۱۳۹۴-۹۵/۲/۱۱)

محمد حاجی میرزایی معاون آموزش و هدایت فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گویی از جدیدترین تغییر و تحولات در انستیتو ملی بازی سازی خبر داد.

به گفته حاجی میرزایی با توجه به پایان یافتن مهلت اجاره ساختمان انستیتو ملی بازی سازی در انتهای اردیبهشت ماه این بخش از معاونت آموزشی بین یک تا یک ماه و نیم تعطیل خواهد بود و پس از آن انستیتو در ساختمانی جدید یا در چند دانشگاه مختلف در شهر تهران کار خود را با دوره های فصل تابستان پی خواهد گرفت.

حاجی میرزایی با اشاره به وضعیت مرکز رشد نیز گفت این مرکز دایر خواهد ماند و در حال حاضر در دانشگاه شریف ۹ تیم مرکز رشد مستقر هستند. وی از احتمال ادامه یافتن کار مرکز رشد در همین دانشگاه یا دانشگاه های دیگر خبر داد.

همچنین به گفته میرزایی دوره های آموزشی خبرنگاری نیز در ساختمان بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال برگزاری است. معاونت آموزش بنیاد از آغاز ترم تابستان انستیتو از تیرماه خبر داد و گفت در ترم تابستان علاوه بر کلاس های حضوری شاهد برگزاری کلاس های آنلاین نیز خواهیم بود و زیرساخت این مسئله آماده شده است. میرزایی به این نکته نیز اشاره کرد که تلاش بنیاد اجاره محیطی است که علاوه بر امکان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حضور بازی سازان برای فعالیت های علمی نوعی محل گرد هم آیی و گفت و گو نیز برای این فعالان فراهم کند.  
برچسب ها : آستیتو ملی بازی سازی

## راهنمای بولتن

### قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

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

۱۳۹۸/۰۳/۱۱

