معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

# اصفهان، مشهد و تبریز قطب بازی‌های جدی معرفی شدند

سوسن صادقی
خبرنگار

هفته گذشته «رویداد بازی‌های جدی» با معرفی برترین‌ها به کار خود پایان داد و در این رویداد در بخش جشنواره بازی‌ها، بازی «سردار» به‌عنوان برترین بازی جدی سال انتخاب شد. اما رویداد بازی‌های جدی چگونه رویدادی و دارای چه ساز و کاری است؟ درباره این رویداد با معاون پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دو تن از سرگروه‌های تیم‌های برتر گفت‌وگو کرده‌ایم که می‌خوانید.

**■ ایجاد شبکه‌ای از فعالان بازی‌ها**

«رویداد جایزه بازی‌های جدی (SEREIOUS GAME) هر ساله در سه بخش و در راستای جشنواره بازی‌ها، هکاتون و سمپوزیوم، برگزار و برترین بازی، ایده و مقاله علمی انتخاب می‌شوند.»

حامد نصیری معاون پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان مطلب فوق به «ایران» گفت: جشنواره بازی‌های جدی قدیمی‌ترین بخش این رویداد است که در این بخش بازی‌ها با حضور نهادهای مختلف بررسی و به بهترین آنها جایزه داده می‌شود. در بخش هکاتون که رویدادی سه روزه است با مطرح کردن موضوع روز (کرونا و مواجهه با آن) تیم‌های حاضر ایده‌پردازی کرده و در این مدت بازی را طراحی کرده و می‌سازند. در بخش سوم هم به سمپوزیوم اختصاص دارد که پژوهشگران آخرین تحقیقات خود را درباره بازی‌های جدی ارائه می‌دهند.

نصیری هدف اصلی از برگزاری این رویداد را ایجاد شبکه‌ای از پژوهشگران، تولیدکنندگان، سرمایه‌گذاران و دستگاه‌های دولتی صاحب مسأله عنوان کرد و افزود: با برگزاری این رویداد فعالان بازی‌های جدی با هم ارتباط می‌گیرند. به‌عنوان مثال اگر دستگاه دولتی موضوعی برای تحقیق داشته باشد یا بخواهد درباره آن بازی طراحی و ساخته شود، براحتی این همکاری شکل گرفته و باعث می‌شود این دسته از بازی‌ها در کشور رشد و توسعه یابد.

دبیر رویداد جایزه بازی‌های جدی با اشاره به اینکه بازی‌های جدی دارای هدفی فراتر از بازی‌های معمولی و سرگرمی است، گفت: بازی‌های جدی بر اساس تحقیقات علمی ساخته می‌شوند و از آنها می‌توان در حوزه های، سلامت، آموزش، توانبخشی، فرهنگسازی، مهارت آموزی، سیاست، امنیت، نظامی، تبلیغات و... استفاده کرد.

وی معتقد است بازی برتر باید بازی دارای سه شاخص فنی و کیفی و مطابقت با مباحث علمی، مؤثر بودن در ارسال پیام به مخاطب و تجاری‌سازی باشد تا بتواند بالاترین امتیازها را به‌دست آورد. نصیری در ادامه گفت: این رویداد از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با همکاری دستگاه‌های مختلف دولتی و خصوصی (۱۸ نهاد) و ۸ حامی مالی و هرسال به میزبانی یک دانشگاه (امسال علامه طباطبایی) برگزار می‌شود و مجموع جوایز (بنیاد و ۸ نهاد حامی) ۳۱۰ میلیون تومان بود. البته ۳۹۰ میلیون تومان نیز تسهیلات تجاری‌سازی مانند (وام، یارانه فروش و...) برای توسعه تحقیقات و بازی‌ها اختصاص می‌یابد.

دبیر رویداد جایزه بازی‌های جدی در ادامه گفت: دنیا سال‌هاست که در این حوزه فعالیت دارد و حتی امریکا به ساخت بازی‌های جدی نظامی و سیاست نیز روی آورده، چرا که این بازی‌ها دارای درآمد اقتصادی است به‌طوری که پیش‌بینی می‌شود در سال ۲۰۲۱ درآمد بازی‌های جدی از ۹ میلیارد دلار هم فراتر رود ولی متأسفانه این بازی‌ها در کشور به‌دلیل متفاوت بودن با دیگر بازی‌ها، تجاری‌سازی آن پایدار نیست و سهم زیادی از بازار این بازی‌ها را در اختیار نداریم ولی ظرفیت خوبی در این حوزه وجود دارد به طوری که می‌توانیم در حوزه بهداشت و درمان و حوزه‌های آموزش بازار بزرگی برای بازی‌های جدی از حیث ابزارهای آموزشی و کمک آموزشی درمانی ایجاد کنیم.

نصیری با بیان اینکه شهرهای اصفهان، مشهد و تبریز قطب‌های ساخت بازی‌های جدی هستند، گفت: باید این بازی‌های در دانشگاه‌ها که عمده‌اش در آنجا تولید می‌شود، بیشتر توسعه داده و تجاری‌سازی شوند. قطعاً این تیم‌ها به حمایت نیاز دارند و ما سعی می‌کنیم حمایت‌ها را به سمت سرمایه‌گذاران هدایت کنیم. از سوی دیگر جایزه هم به این بهانه تعریف شده است که برترین‌ها بتوانند بازی خود را توسعه دهند. وی افزود: وضعیت ساخت بازی‌های جدی در کشورمان خوب است به طوری که تاکنون تیم‌های ایرانی توانسته‌اند در رویدادهای خارجی صاحب رتبه‌های اول و دوم شوند و این افتخار بزرگی برای کشور محسوب می‌شود از این رو اگر در تولید و تجاری‌سازی موفق شوند حرفی برای گفتن دارند.

نصیری درباره اینکه این بازی‌ها چقدر می‌توانند برای کاربران سرگرم کننده و مفید باشد نیز گفت: کشور ۳۲ میلیون کاربر بازی‌های دیجیتال دارد که طبق آمار سال ۹۸ این تعداد از کاربران به طور متوسط روزانه ۹۳ دقیقه بازی می‌کنند. بنابراین بخش زیادی از اوقات فراغت با بازی‌های دیجیتال پر می‌شود این یعنی بستری که وجود دارد می‌تواند ضمن آموزش، اوقات فراغت را با بازی پر کند و حالا چه بهتر که بازی، بازی جدی باشد.

**■ تجاری‌سازی و حامی مالی دو چالش بزرگ**

میلاد جعفری سرگروه تیم بازی ویلکا (رتبه دوم این رویداد) درباره این رویداد اعتقاد دارد که از زمان شروع این رویداد (سال ۹۶-۹۵) هرساله شرکت کرده و از این رو در حال پیشرفت است و با اینکه به دلیل کرونا به‌صورت مجازی برگزار شد، از نظر کمی افت کرده ولی از نظر کیفی و حضور تیم‌های قوی قابل قبول و رقابت‌ها سخت بود.

جعفری به «ایران» گفت: یکی از مزیت‌های این جشنواره ایجاد شبکه‌سازی و رفاقت در عین رقابت است که اگر از طریق نهادهای ذیربط هم حمایت‌های لازم صورت بگیرد، می‌توان کشورمان را به قطب بازی‌های جدی در خاورمیانه و منطقه بدل کرد.

این بازی ساز اعتقاد دارد تولیدکنندگان بازی‌های جدی با چالش بزرگی به‌عنوان حامی مالی و تبلیغاتی در دو بخش خصوصی و دولتی روبه‌رو هستند. وی گفت: ما سال گذشته با بازی «تیزران» توانستیم جایزه بزرگ بازی‌های جدی ۹۸ را کسب کنیم ولی به‌دلیل نداشتن حامی مالی از تولید و نشر آن بازماندیم. این در حالی بود که نه تنها کیفیت و تخصص مورد نیاز جهت تولید را تضمین می‌کردیم، بلکه با یک حساب سرانگشتی، طرح از بازگشت سرمایه سریع و قدرتمندی برخوردار بود.

جعفری افزود: یک تیم حداکثر ۱۰ نفره در بهترین شرایط ۹ ماهه باید یک بازی را بسازند ولی در این مدت تأمین مالی و بیمه نمی‌شوند به همین دلیل بیشتر تیم‌ها بعد از چند ماه از هم می‌پاشند.

وی معتقد است به‌دلیل نبود قانون کپی رایت بازی ساز به خاطر دسترسی به منابع نرم افزاری خارجی یا مهاجرت می‌کند یا برای کشورهای دیگر کار می‌کند به همین دلیل کشور ما به یکی از صادرکنندگان «افراد متخصص» حوزه گیم و انیمیشن تبدیل شده است.

جعفری درباره اینکه بازی‌های جدی چه پیامی را به مخاطبان خود می‌دهند، گفت: با یک دید فلسفی، هر بازی جدی، رسانه‌ای است تعاملی که در آن مؤلف (بازی ساز) سناریویی را با هدفی خاص برمبنای نظر متخصص و با بهره‌گیری از مکانیک، دینامیک و جزئیات مناسب به مخاطب (بازیکن) ارائه می‌دهد که پیام این چرخه رسانه‌ای می‌تواند در راستای بهبود یک شرایط خاص از وضعیت A به وضعیت B و بازخورد مخاطب و تبادل نتیجه حاصله از آن با هسته بازی، مؤلف و متخصص، تکمیل کننده این چرخه باشد.

وی درباره بازی ویلکا نیز گفت: «ویلکا»، مجموعه بازی‌ورزش و سخت‌افزاری است که نه تنها تعاملات فیزیکی کاربر با ویلچر را به دنیای مجازی سه بعدی انتقال می‌دهد، بلکه با بازی‌وارسازی ورزش‌های بالاتنه منحصربفرد ویلچرسواران، موجب تندرستی آنها و تشویق آنها به فعالیت بدنی می‌شود.

نسرین شهابی سرگروه تیم بازی «سردار» نیز از برگزاری رویداد ابراز رضایت کرد و گفت: با اینکه رویداد به‌صورت آنلاین برگزار شد ولی منظم بود و بازی‌های دقیق بررسی شدند. بنابراین بخش جشنواره علاوه بر ایجاد یک انرژی خوب و مثبت، باعث بالا رفتن تجربه تیم‌ها، افزایش اطلاعات، آشنایی با تجربه‌ها و دستاوردهای تیم‌های دیگر شد.

شهابی نیز با اشاره به اینکه بازی‌های راه یافته به فینال در زمینه‌های هنری و فنی در سطح خیلی بالایی بودند و رقابت تنگاتنگی بین تیم‌ها وجود داشت، افزود: بازی جدی بازی است که از رویکردهای بازی‌های رایانه‌ای برای مقاصد غیرسرگرمی استفاده می‌کند. نکته مهمی که در مورد این نوع بازی‌ها وجود دارد این است که توسعه دهندگان بازی‌های جدی اصول انگیزه را از بازی‌های سرگرمی گرفته و از آن برای آموزش بازیکنان خود استفاده می‌کنند.

وی که تیمشان با بازی «سردار» که مبتنی بر واقعیت افزوده برای افزایش کیفیت تجربه گردشگران در بازدید از یک مکان تاریخی است، گفت: با توجه به اینکه کشور ما نیز به واسطه پیشینه تاریخی و فرهنگی بسیار غنی، آثار و محوطه‌های تاریخی-فرهنگی بسیاری را در خود جای داده است در بازی سردار ما تلاش کردیم بخشی از این آثار و شخصیت‌های مهم تاریخی را در قالب یک بازی نشان دهیم.

اخبار

## تحویل ماهواره «پارس ۱» به سازمان فضایی

ماهواره «پارس ۱» که توسط پژوهشگاه فضایی ایران ساخته شده، تحویل سازمان فضایی ایران شد.

به گزارش «ایران» در مراسمی با حضور مرتضی براری معاون وزیر ارتباطات و رئیس سازمان فضایی ایران، حسین صمیمی رئیس پژوهشگاه فضایی ایران و معاونان و مدیران دو مجموعه، ماهواره «پارس ۱» پس از انجام موفقیت‌آمیز تمام تست‌های مربوطه، به سازمان فضایی ایران تحویل شد.

در این مراسم براری گفت: خدا را شاکریم که متخصصان پژوهشگاه فضایی ایران در یک تلاش مستمر و خستگی‌ناپذیر توانستند با وجود تمام محدودیت‌های ناشی از شیوع ویروس کرونا، این پروژه را مطابق با زمانبندی از پیش تعیین شده به اتمام برسانند و تمام تست‌های مورد نیاز را با موفقیت پشت سر بگذارند.

معاون وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، توانمندسازی شبکه طراحی و ساخت ماهواره را یکی از راهبردهای اصلی در پروژه‌های فضایی دانست و افزود: هدف ما تداوم همکاری‌های شبکه‌های ایجاد شده در مسیر طراحی و ساخت ماهواره‌ها است و تلاش می‌کنیم با توانمندسازی این شبکه، از رسوخ علمی و دانش ایجاد شده به نحو احسن برای توسعه فناوری فضایی و شکوفایی صنعت فضایی کشور بهره ببریم.

معاون وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، ماهواره «پارس ۱» را یکی از عملیاتی‌ترین و پیشرفته‌ترین ماهواره‌های بومی کشور دانست و گفت: طی طراحی و ساخت این ماهواره گلوگاه‌های فناوری متعددی پیش روی متخصصان ما بود که برای اولین بار در کشور و با کمک متخصصان خلاق ایرانی توانستیم این فناوری‌ها را بومی‌سازی کنیم و اکنون توانمندی طراحی و ساخت ماهواره‌های سنجشی عملیاتی با کاربردهای مورد نیاز در پژوهشگاه فضایی ایران نهادینه شده است.

## عضویت ایران در سازمان بین المللی ماهواره‌های سیار

سازمان فضایی ایران از انتخاب مجدد کشورمان به‌عنوان عضو کمیته مشورتی سازمان بین‌المللی ماهواره‌های سیار (IMSO) خبر داد.

به گزارش مهر، جلسه بیست و ششم مجمع سازمان بین‌المللی ماهواره‌های سیار (IMSO) به‌صورت مجازی با حضور نمایندگان سازمان فضایی ایران و سازمان بنادر و دریانوردی برگزار شد؛ در این جلسه با رأی موافق دیگر کشورهای عضو، جمهوری اسلامی ایران مجدداً به‌عنوان یکی از اعضای کمیته مشورتی سازمان مذکور از گروه منطقه‌ای آسیا و اقیانوسیه انتخاب شد.

گفتنی است سازمان «ایمسو» یک سازمان بین دولتی با عضویت کشورها است که جهت نظارت بر برخی از خدمات ارائه شده در خصوص ایمنی ماهواره‌های عمومی از طریق ماهواره‌هایی که خدمات ایمنی، جست‌وجو، نجات و ردیابی کشتی‌ها و حفاظت از محیط زیست دریایی را ارائه می‌کنند تشکیل شده است. ایران نیز عضو این سازمان بوده و با توجه به نوع و نحوه ارائه این خدمات، موضوع های مربوط به سازمان ایمسو در کشور، توسط سازمان فضایی ایران و با همکاری سازمان بنادر و دریانوردی پیگیری می‌شود.

از سوی شیائومی صورت گرفت

## فروش ۳۵۰ هزار گوشی تنها در ۵ دقیقه

اواخر ماه گذشته شیائومی گوشی می۱۱ را معرفی کرد. این گوشی، اولین گوشی هوشمند جهان محسوب می‌شود که مجهز به تراشه اسنپ‌دراگون ۸۸۸ کوالکام است. به گزارش انتخاب، شیائومی تنها در مدت پنج دقیقه موفق به فروش بیش از ۳۵۰ هزار دستگاه می۱۱ شد. ارزش کل این فروش از ۱.۵ میلیارد یوان فراتر رفت. حدس زده می‌شود که مردم چین با توجه به مشخصات شگفت‌انگیز این تلفن در کنار قیمت مناسب، به این نتیجه رسیده‌اند که خرید تلفن مذکور یک گزینه ایده‌آل است، باوجود این، گوشی شیائومی هنوز به شکل انحصاری برای بازار داخلی چین عرضه شده و سرنوشت عرضه بین‌المللی این گوشی نامشخص است. گوشی می۱۱ دارای صفحه نمایش لمسی ۶.۸۱ اینچی p ۱۴۴۰ ۱۲۰ هرتزی AMOLED است و دوربین عقب سه گانه شامل دوربین اصلی ۱۰۸ مگاپیکسلی، دوربین فوق‌العاده ۱۳ مگاپیکسلی و دوربین ماکرو ۵ مگاپیکسلی است. دوربین سلفی ۲۰ مگاپیکسلی است و در حفره داخل صفحه نمایش قرار دارد.

## ویندوز ۷ همچنان محبوب میلیون ها کاربر

در حالی که مایکروسافت در ابتدای سال ۲۰۲۰ (اواسط دی ماه پارسال) پشتیبانی از سیستم عامل ویندوز ۷ را خاتمه داد اما تا پایان این سال همچنان میلیون‌ها نفر کاربر این نسخه در سراسر جهان بوده و آن را ارتقا نداده‌اند. به گزارش ایسنا، پس از گذشت یک سال از پایان رسمی پشتیبانی مایکروسافت از سیستم عامل ویندوز ۷، همچنان گروهی از کاربران رایانه شخصی در برابر رها کردن این نسخه قدیمی سیستم عامل رایانه لجاجت می‌کنند؛ هیچ کس شمار دقیق آنها را نمی‌داند اما تعداد این کاربران در یک سال گذشته کاهش قابل توجهی داشته است. محاسبات و تحلیل‌های کارشناسی نشان داد که در زمان پایان مهلت مایکروسافت برای پشتیبانی از ویندوز ۷ حدود ۲۰۰ میلیون رایانه شخصی در جهان همچنان از این سیستم عامل استفاده می‌کردند که البته برآورد مذکور دقیق نیست. براساس گزارش زدنت، بررسی آمار منتشره از سوی برنامه تحلیل دیجیتالی دولت امریکا نشان می‌دهد تا پایان دسامبر سال ۲۰۱۹ حدود ۷۵.۸ درصد از رایانه‌ها با ویندوز ۱۰، حدود ۱۸.۹ درصد با ویندوز ۷ و ۴.۶ درصد با ویندوز x.۸ کار می‌کردند. یک سال بعد در دسامبر ۲۰۲۰ شمار رایانه‌های شخصی که با ویندوز ۱۰ کار می‌کردند به ۸۷.۸ درصد افزایش یافت در حالی که شمار رایانه‌های مجهز به ویندوز ۷ به ۸.۵ درصد کاهش یافت و شمار رایانه‌های ویندوز x.۸ از این هم کاهش بیشتری داشت و به ۳.۴ درصد رسید. بررسی از منابع دیگر هم نتایج مشابهی را نشان می‌دهد. طبق آمار «نت مارکت شیر»، شمار رایانه‌های ویندوز ۱۰ تا پایان سال ۲۰۲۰ از ۶۳ به ۷۴ درصد افزایش یافته و شمار رایانه‌های ویندوز ۷ از ۳۱.۲ درصد به ۲۱.۷ درصد کاهش پیدا کرده است. آمار «استات کانتر گلوبال استاتس» هم نشان داد که شمار رایانه‌های ویندوز ۱۰ با بیش از ۱۲ درصد رشد، از ۶۴.۷ درصد به ۷۶ درصد رسیده است در حالی که شمار رایانه‌های ویندوز ۷ به ۱۷.۷ درصد کاهش پیدا کرده است. تبدیل این درصدها به ارقام واقعی کار راحتی نیست زیرا آمار مبنایی در دست نیست. مایکروسافت سال‌هاست که مدعی است شمار کاربران رایانه شخصی ویندوز ۱.۵ میلیارد نفر است اما این ادعا مورد تردید قرار دارد؛ با وجود همه ابهامات، واضح است که حداقل ۱۰۰ میلیون دستگاه رایانه شخصی همچنان با ویندوز ۷ کار می‌کنند و این رقم ممکن است بسیار بالاتر باشد.

برخی از دارندگان این رایانه‌ها برای دریافت آپدیت‌های امنیتی تحت برنامه آپدیت امنیتی تمدید شده مایکروسافت پول پرداخت می‌کنند. این مشتریان برای ارتقای سیستم عامل خود در سال ۲۰۲۱ تحت فشار قرار خواهند گرفت زیرا هزینه این آپدیت‌ها دو برابر می‌شود.

## «اینتل» کرونا را به فرصت تبدیل کرد

نگاه از نوع دیگر

**میتراجلیلی-** درحالی که در پاندمی کرونا بسیاری از کمپانی‌ها و کسب و کارها با مشکلاتی مواجه شدند ولی اینتل، این غول دنیای فناوری و تراشه، تهدید کووید۱۹ را به فرصت تبدیل کرده تا مشکل کمبود تراشه‌ها را جبران کند.

اینتل تلاش دارد تراشه‌های بیشتری تولید کند که این، خبر خوشی برای گیمرها و خریداران کامپیوتر خانگی محسوب می‌شود. این خبر در قالب یک ویدیو در یوتیوب اعلام و عنوان شد که اینتل گام‌هایی برای دوبرابر کردن ظرفیت تراشه‌های ۱۰نانومتری مورد استفاده در پردازشگرهای ۱۱th-Gen Core و همچنین Atom silicon P۵۹۰۰ اینتل برداشته است. به این ترتیب تعداد بیشتری تراشه تولید می‌شود تا پاسخی مناسب به تقاضای جهانی باشد. از آنجا که بسیاری از کارمندان اینتل در شرایط کرونایی مجبور به دورکاری شده‌اند فضای بیشتری در اختیار اینتل قرار گرفته و حالا دیگر همه این فضاها در اختیار بخش‌های تولیدی قرار گرفته است تا بتوانند تراشه بیشتری تولید و عرضه کنند.

کیوان اسفرجانی، معاون ارشد و مدیر کل تولید و عملیات اینتل دراین باره گفت: در ۳سال گذشته همه نیروی خود را برای افزایش ظرفیت تولید به کار گرفتیم و سرمایه گذاری‌های زیادی انجام دادیم. در شرایط بحران کرونا نیز متوقف نشدیم و تراشه‌های بیشتری تولید کردیم. اینتل همچنین در این ویدیو عنوان کرده که با وجود افزایش تولید، این تنها بخشی از عملیات و برنامه چندگانه این کمپانی فناوری به‌شمار می‌رود. به موازات این که اینتل راهکارهای جدیدی برای عرضه بالای تراشه‌های ۱۰نانومتری ارائه کرده اما روی نودهای ۷نانومتری(node) نیز کار می‌کند. این کمپانی همچنین گفته است که تا پایان ۲۰۲۱ نتیجه فعالیت‌هایش را خواهد دید و پردازشگرهایی با تراشه ۷نانومتری نیز در سال ۲۰۲۱ تولید خواهند شد. میزان تقاضا برای silicon Atom P۵۹۰۰ بیشتر، کمپانی‌های فناوری دیگر ازجمله Nvidia و همچنین AMD را نیز به تکاپو واداشته تا برای جبران کمبود تراشه‌های مورد نیاز به‌منظور ساخت کارت‌های گرافیک خود اقدام کنند. در دوران شیوع کرونا، این دو کمپانی در تولید کارت‌های گرافیکی خاص خود به‌دلیل نبود تراشه با مشکلات بسیاری مواجه شدند و حالا کمپانی اینتل را سرلوحه کار خود قرار داده‌اند. در بحران کرونا تعداد بیشتری از مردم جهان به‌سمت بازی سوق داده شدند.

قرنطینه و خانه‌نشینی سبب شد تا بسیاری از مردم عملاً گیمر شوند و ساعات زیادی را به بازی آنلاین بپردازند به‌همین دلیل هم تعداد بیشتری از مردم جهان به‌دنبال کارت‌های گرافیک قویتر برای سیستم‌های خود بودند. بسیاری از مردم هم برای آموزش از راه دور، دورکاری، حضور آنلاین در جلسات کاری و... ترجیح می‌دهند کارت‌های گرافیک با کیفیت بالاتر در اختیار داشته باشند اما کمبود عرضه این کارت‌های گرافیکی برای جهانیان دردسرساز شده است. ازآنجاکه کارخانه‌های سازنده سی‌پی‌یو و همچنین جی‌پی‌یو هم در دوران کرونا نتوانستند بدرستی از پس ساخت این قطعات برآیند این موضوع در ساخت و عرضه کنسول‌ها نیز انعکاس داشت و دردسرهایی ایجاد شد. البته Nvidia انتظار دارد به‌دنبال ساخت واکسن و فروکش کردن احتمالی ویروس کرونا، کمبودهای این کمپانی در سه‌ماهه نخست ۲۰۲۱ جبران شود و از آن پس اوضاع بازار وضعیتی نسبتاً پایدارتر پیدا کند. حال باید منتظر ماند و دید بجز اینتل کدامیک از کمپانی‌های فناوری سازنده تراشه و کارت گرافیکی و.. می‌توانند از گذرگاه کرونا به سلامت عبور کنند.

## اقتصاد محتوا با ایجاد زیست بوم کامل کاربران ممکن می شود

حمیدرضا احمدیان
مشاور کمیسیون ارتباطات و فناوری اطلاعات اتاق بازرگانی ایران

بازارهای الکترونیکی زاییده تجارت الکترونیکی است و بروز پاندمی کرونا جایگاه و نقاط ضعف و قوت این پدیده را بیش از پیش نشان داد. دیجیتالی کردن محتوای کالاها و خدمات از ویژگی‌های مهم این بازارهای جدید است که در کنار توسعه پلتفرمی و شبکه‌های اجتماعی از مهم‌ترین جنبه‌های بروز اقتصاد محتوا است.

این اقتصاد رو به رشد، محرک‌ها و مؤلفه‌های بی شماری در بخش‌های مختلف اجتماعی و اقتصادی دارد که می‌تواند در بخش تولید، صادرات، ارتقای فرهنگی، ارزش افزوده مضاعفی به‌همراه داشته باشد. در توسعه پلتفرمی، کمیت و کیفیت ارائه اطلاعات نقش مؤثری برای کاربران به همراه داشته است و اگر در جنبه‌های اعتماد سازی، تعامل با کاربران، خدمات فروش و پس از فروش اهتمام درستی شکل گیرد، می‌تواند تأثیر مستقیم در مکانیسم‌های چندبرابری فروش بگذارد.

دیجیتالی کردن محتوای کالاهایی چون کتاب و موسیقی نه تنها تأثیر فرهنگی بر سبک زندگی داشته، بلکه ساختار هزینه‌های تولید را متحول کرده است. به‌عنوان مثال با توجه به اینکه بیشتر هزینه‌های محتوای کالاهای دیجیتال مربوط به هزینه‌های ثابت بوده و هزینه‌های متغیر آنها اندک است بنابراین با گسترش مقیاس تولید هزینه نهایی می‌تواند به صفر میل کند. مسأله مهم در این مسیر، توجه به شبکه‌های اجتماعی است. ضرورت ساماندهی شبکه‌های اجتماعی با هدف حداکثر بهره در فروش و بازاریابی نکته قابل تأملی است که ضرورت تدوین راهبردها و قوانین حاکمیتی لازم را به همراه دارد و اگر بدرستی رعایت نشود سبب ایجاد هزینه در بخش‌های مختلف امنیتی و انتظامی خواهد شد و نیازمند تدوین برنامه‌های آموزشی، اطلاع رسانی، ایجاد پلتفرم‌های قابل اعتماد و زیر ساخت‌های امن در این بخش هستیم.

در حال حاضر و با توجه به همه تلاش‌هایی که در حوزه توسعه کسب و کارهای حوزه فناوری اطلاعات انجام شده است همچنان توسعه فناوری ارتباطات و اطلاعات در کشور نیازمند سیاستگذاری، بسترسازی و برنامه‌ریزی

است و آثار توسعه جامعه اطلاعاتی قابل تحلیل دقیق نیست.

منطبق بر سند چشم‌انداز ۲۰ ساله و برنامه‌های توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی سیاست اصلی و راهبردی کشور، توسعه اقتصادی مبتنی بر «دانایی» لحاظ شده است که در سایه توسعه علمی و فناوری قابل تحقق است. بنابراین در حوزه محتوا به‌عنوان یک بازار قابل توجه، لازم است که به حمایت از سرمایه‌گذاری در تولید و عرضه انواع محتوا و اطلاعات به زبان فارسی، در محیط رایانه‌ای با تکیه بر توان بخش خصوصی و تعاونی، توجه به بازارهای منطقه‌ای با توجه به ظرفیت‌های فنی جوانان فارغ‌التحصیل و تکمیل برنامه‌های توسعه دولت الکترونیکی و اسناد راهبردی لازم در لایه‌های حاکمیتی دقت کامل شود.

از منظر کاربردی، اقتصاد محتوا دارای دایره وسیعی از محصولات و خدمات است زیرا محتوا پارامتر اصلی همه محیط‌های خدمات است و به‌دلیل جایگاه تجاری که دارد، در حوزه تجارت الکترونیکی نمود بیشتری یافته است. باید ویژگی‌های این صنعت همانند هر فعالیت اقتصادی دیگری تحلیل شود. بررسی وضعیت این فعالیت اقتصادی نشان می‌دهد که هنوز بسترها و زیرساخت‌های محتوای دیجیتال در کشور فراهم نشده است و در واقع در شرایط کنونی امکان بررسی این صنعت وجود ندارد. بنابراین تحلیل وضعیت این بخش نشان می‌دهد که هنوز صنعت محتوای دیجیتال در ایران شکل نگرفته ولی در حال شکل گیری است.

در برنامه ششم توسعه سهم ۵ برابری تولیدمحتوا، حمایت مادی و معنوی از هنرمندان، نوآوران، محققان و تولیدکنندگان آثار و محصولات فرهنگی و هنری، فرهنگ و هویت اسلامی- ایرانی، بهبود مستمر فضای کسب و کار و تقویت ساختار رقابتی و رقابت‌پذیری بازارها، دسترسی به خدمات بر مبنای دولت الکترونیک، تخفیف مالیاتی برای خرید الکترونیکی کالای داخلی و همچنین در یکی از بندهای سیاست‌های کلی فضای‌مجازی ابلاغی رهبری، ایشان بر ضرورت مقدم داشتن محتوا نسبت به زیرساخت‌ها و قالب‌ها و خدمات اینترنتی و سرمایه‌گذاری بالا و مستمر در زمینه تولید وسیع و فزاینده محتوای جذاب براساس اسلام و گفتمان انقلاب اسلامی تأکید کردند. علاوه بر این‌ها با توجه به اهمیت موضوع تولید محتوا در فضای‌مجازی، رهبری در یکی از بندهای دهگانه وظایف و مأموریت‌های جدیدی که به شورای عالی فضای مجازی تفویض کردند، موضوع توسعه‌محتوا و خدمات‌کارآمد و رقابتی منطبق بر ارزشها و فرهنگ اسلامی- ایرانی در تمامی قلمروهای مورد نیاز جامعه و جلب مشارکت‌های مردمی و به‌کارگیری ظرفیت‌های‌بخش خصوصی در این زمینه را مورد تأکید قرار داده و خواستار شدند. با همه این تفاسیر و تکالیف زیست بوم جامعی که نیاز امروز جامعه است شکل نگرفته و ضرورت بازنگری در برنامه‌ها ضروری است. توسعه حاکمیت محتوا، اجرایی شدن حاکمیت فضای سایبری، ایجاد مراکز نوآوری محتوا، استفاده حداکثری از ظرفیت مراکز دانشگاهی، تقسیم وظایف راهبردی توسعه صادرات محتوا، توسعه آموزش و فرهنگ‌سازی اجتماعی از حداقل راهبردهای اولیه در این فضا است.

در حوزه استفاده حداکثری از ظرفیت شبکه‌های اجتماعی باید نگاه کلان به تثبیت اصول حاکمیت و انتقال اعتماد به کاربران در این فضا باشد. قطعاً اگر ظرفیت‌های فنی و کاملی به‌وجود آید که پاسخگوی نیاز کاربران باشد، می‌تواند سبب افزایش استفاده از ابزارهای داخلی شود بنابراین باید با ایجاد کانون‌های همکاری و حضور شرکت‌های پر مخاطب‌تر همچون اپراتورها و بانک‌های تجاری و با بهره‌گیری از مکانیسم‌های دقیق امنیت، زیست بوم کاملی را برای کاربران ایجاد کرد. قطعاً با دقت بر مسائل فنی و نیاز کاربران می‌توان بخش مهمی از اقتصاد مستقیم و وابسته را به این فضا برگرداند.