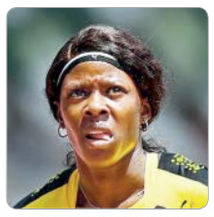
OLYMPIC GAMES
TOKYO 2020



حمله به ورزشکار جامائیکایی

جدیدترین ورزشکاری که با حجم وسیعی از توهین‌های مجازی به دلیل ناکامی و شکست روبه‌رو می‌شود یک دونده زن جامائیکایی به نام شریکا جانسون است که در دوی ۱۰۰ متر و در لحظات آخر در حالی که چیزی تا اول شدن نداشت به تصور این‌که کار تمام شده قدم‌هایش را کند کرد تا با اختلاف ۴ صدم ثانیه چهارم شود! او که در همین المپیک توکیو یک مدال برنز تیمی گرفته بود بعد از این اشتباه بزرگ با حملات وسیعی در فضای مجازی روبه‌رو شد که او را با الفاظی بسیار سنگین و توهین‌آمیز مورد خطاب قرار دادند. المپیک توکیو در واقع یک پدیده زشت و منفی با خود حمل می‌کند: شدت گرفتن توهین به یک ورزشکار در فضای مجازی.

۱۰ برش از المپیک توکیو؛ بدون روتوش

این آرامش لعنتی!

مرتضی رضایی

ورزش

۱ سکوت محض؛ آنقدر که صدای نفس‌های خودت را می‌شنوی! مگر می‌شود؟ المپیک باشد، والیبال باشد و ایران بازی داشته باشد و این همه سکوت؟ آن هم با کی؟ با ژاپن میزبان. صدای تق توق توپ. صدای جیرجیر کفش‌های چسبیده به زمین. این ساده‌ترین توصیف برای شروع یک بازی جذاب است. بازی جذاب بدون تماشاگر!

۲ معترضان هنوز هم هستند. خسته نمی‌شوند، حتی اگر فقط یک هفته تا پایان المپیک باقی مانده باشد. امروز هم بودند. می‌شد با انگشت شمردشان. ۵ نفر. با یک پلاکارد بزرگ که روی آن ژاپنی نوشته بودند. از راننده که سوال کردم گفت: «اینها تا آخر پارالمپیک هستند. بلندگو می‌آورند و به برگزاری المپیک و پارالمپیک معترض هستند. اما کارشان نتیجه نمی‌دهد!»

۳ فشار برای نوشتن. از تهران می‌گویند المپیک است دیگر؛ مگر می‌شود خبری نباشد؟ هست اما نه آن طور که فکرش را می‌کنید. المپیک ریو را تجربه کرده‌ام. اولین المپیکم. روزهای اول قفل بودم. بدون تعارف جو المپیک مرا گرفته بود! اینجا اما داستان متفاوت است. یک جست‌وجوی ساده در اینترنت و نوشتن کلمه توکیو زیر و بم این شهر را می‌ریزد روی دایره. دیگر نیازی نیست از این نوشت که اینجا شهر بدون سطل زباله است، ماشین‌ها بوق نمی‌زنند، فرمان اتومبیل‌ها سمت راست است، آسمان آبی است و قامت مناره‌ها (برج‌ها) به راحتی مشخص.

۴ ایران مقابل ژاپن. اگر شرایط طبیعی بود، اگر کرونا نبود و هزار و یک اما و اگر دیگر... حالا ژاپنی‌ها نشسته بودند با آن بادکنک‌های دراز مخصوص‌شان. به هم می‌کوبیدند و یک صدا جیغ می‌زدند. اگر کرونا نبود ایرانی‌های مقیم ژاپن کرکننده شیپور می‌زدند. بدون شک تعدادشان کم می‌شد اما به قول رضا مقدم که لیدرشان است: «هر یک نفر ماه ۱۰ نفر آنهاست.» با این حال تنها عاملی که باعث شده بود این بازی جذاب باشد نبرد برای صعود بود. هر کسی می‌برد صعود می‌کرد. فقط همین یک عامل و بس. مهم شده بود برایمان و مهم شده بود برایشان. روز سختی بود

۵ حرص آدم در می‌آید از این همه سکوت و آرامش! مگر می‌شود بدون مشکل بود؟ بدون تعارف این طور نبوده که ظاهر بسازند و روی خوب شهر و کشورشان را نشان بدهند. هر چه داشته‌اند، هر چه بوده‌اند همین را به نمایش گذاشته‌اند. اگر قرار باشد در کلمه توصیف‌شان کنم باید بگویم «متحد» دیروز که باد زد و تکه کاغذی از دستم افتاد فداکاری‌شان برای نیفتادن آن روی زمین ستودنی بود. بدون توقع، بدون تکبر و بدون هیچ... واژه‌ها گم شدند!

۶ قرار بود ربات بسازند اما خودشان ربات شده‌اند! میلیون‌ها مورچه پرکار، قرار گرفته در یک سیستم مشخص با شاخصه‌ای کلی به نام نظم. دیکته شده و یکنواخت اما در عمل نتیجه‌گرا. داشتم به این فکر می‌کردم که این سیستم‌ها در ایران جواب نمی‌دهد. علی اصغری خودمان را عشق است!

۷ مهربانی. این بلاشک بهترین توصیف از مردم کف خیابان در ژاپن است. شنیده‌ها را کنار بگذارید؛ این‌که می‌گویند عصبانی هستند، با کسی حرف نمی‌زنند و ... اتفاقا مهمان‌نواز هستند، هر کاری از دست‌شان بر بیاید برای شما می‌کنند و فقط کمی خجالتی‌اند.

۸ تقریبا روزی سه چهار زلزله توکیو را می‌لرزاند. گاهی احساس می‌کنی و گاهی هم نه. اما دل کسی نمی‌لرزد! اینجا که باشی هزار و یک سوال ذهنت را مشغول می‌کند و وقتی می‌خواهی قیاس کنی پوزخندی می‌زنی و می‌گویی: «نه بابا؛ نمی‌شود، یعنی نمی‌خواهیم و نمی‌توانیم مثل ژاپنی‌ها باشیم. ما خود ایرانی‌مان باشیم، خود خود خودمان همه چیز بر وفق مراد است.» راستی چند وقت است خود خودمان نبوده‌ایم؟

۹ دارم به برگشت به ایران فکر می‌کنم. به تهران گرم. به همه حاشیه‌هایش. به قطعی اینترنت. به زلزله‌ای که هر روز در شهر و کشورم هست. یک روز قطعی آب، یک روز قطعی برق و روز دیگر اینترنت. راستی چه شد؟ قطع می‌شود یا نه؟ اهمیتی ندارد. واقعا دیگر اهمیتی ندارد. چشم امیدمان به تغییرات است. دولت جدید، رگ جدید، خون جدید؛ خدا کمک‌مان کند.

۱۰ بازی ایران و ژاپن شروع شد، تمام شد و بچه‌های ایران نتیجه را واگذار کردند، نه فقط نتیجه را که از گردونه رقابت‌های المپیک هم کنار رفتند. راستش را بخواهید حق‌مان باخت نبود. جان سخت بودند ژاپنی‌ها قبول، نمی‌خواستند در خانه بازنده باشند قبول. آنها می‌جنگیدند گویی که واقعا جنگ است. هر چه بود باختیم و صعود نکردیم. تمام شد. مقابل ژاپنی‌های اصیل آن هم در خانه‌شان. در خانه‌شان باختیم؛ اورجینال اورجینال. راستی یک چیزی، بچه‌ها که به ایران برگردند خیلی از این نسل دیگر نیستند. سعید معروف، موسوی و ... خیلی‌های‌شان خداحافظی می‌کنند اما ما قدردان‌شان خواهیم بود و چراغ‌ها را تا همیشه برای‌شان روشن نگه خواهیم داشت.

۲۶

چین روز گذشته رکورد المپیک قبلی خود را شکست. آنها در ریو ۲۶ طلا به دست آوردند ولی در المپیک توکیو تا همین جای کار بالای ۲۶ مدال طلا گرفته‌اند تا رکورد بزنند. چینی‌ها تا بعدازظهر دیروز صاحب ۲۸ مدال طلا شده بودند و پیش‌بینی‌ها این است تا پایان رقابت‌ها حداقل ۱۰ مدال طلای دیگر به دست بیاورند. در حال حاضر آنها بالاتر از آمریکا در صدر جدول کشورهای مدال‌آور هستند و احتمال دارد به اقتدار آنها در المپیک پایان دهند. چین نشان داد برعکس خیلی از کشورها، کرونا روی ورزش آنها اثری نداشته است.

۳۳

تیم بدمینتون زنان اندونزی دست به کار بزرگی زد و موفق شد چین را در فینال شکست دهد و طلایی شود. نکته جالب توجه اما حضور گریسا پولی در ترکیب تیم اندونزی بود. این بدمینتون‌باز ۳۳ ساله بعد از شکست در ریو قصد خداحافظی داشت اما دوباره به رقابت‌ها بازگشت و همراه با آپریانی رهایا ۲۳ ساله در المپیک توکیو شرکت کرد. آنها در فینال موفق شدند تیم قدرتمند کینگ چن و جیا فن از چین را شکست دهند و تاریخ‌ساز شوند. رقابت آنها کمتر از یک ساعت به طول انجامید و با نتایج ۲۱ بر ۱۹ و ۲۱ بر ۱۵ حریف قدرتمند خود را بردند.

مرور حاشیه‌های المپیک توکیو

مرگ در المپیک

یک روز دیگر از جنجالی‌ترین المپیک تاریخ سپری شد و این المپیک کرونایی به روز دوازدهم رسید. در المپیکی که هر روز تعداد تست‌های مثبت بیشتری در آن اعلام می‌شود خبر زیاد است، از حاشیه‌ها گرفته تا اخبار دیگر. آنچه در ادامه می‌آید مروری بر آخرین اخبار و حواشی این رویداد عظیم ورزشی است.

مرگ غم‌انگیز یک اسب

روز گذشته در رقابت‌های المپیک اتفاق غم‌انگیز دیگری هم رخ داد و آن هم تلف شدن یک اسب باارزش بود. او که با سوارکار سوئیسی‌اش در المپیک شرکت کرده بود حین مسابقه در بخش پرش از مانع دچار پارگی صلیب شد تا تلف شود. البته مسلما مرگ این اسب به دلیل پارگی صلیبی نبوده است. مصدومیت یک اسب معمولا باعث می‌شود امکان درمان برای حیوان وجود نداشته باشد و به همین دلیل کشته می‌شود.

صادرات کرونا

روزنامه واشنگتن‌پست آمریکا در گزارشی از این نوشت که ژاپنی‌ها با چنین المپیکی بالاترین حجم کرونایی را به کشورهای دیگر صادر خواهند کرد. این روزنامه نوشته که انتقال ویروس از ژاپن به سایر کشورها که شاید واریانت‌های جدید هم در آن باشند اتفاقی است که پیش‌بینی آن کار سختی نیست.

تذکری با رنگ و بوی اخراج

در راستای اعمال محدودیت‌های بیشتر در توکیو پایتخت ژاپن، مسؤولان برگزاری المپیک نیز با دقت بیشتری رفتار ورزشکاران را رصد می‌کنند. پس از اخراج دو ورزشکار گرجستانی از دهکده برگزاری رقابت‌ها که پروتکل‌های بهداشتی را رعایت نکرده بودند اینبار شش ورزشکار آفریقایی، دانمارکی و برزیلی اخطار دریافت کردند. به آنها گفته شده است اگر یک بار دیگر موازین و پروتکل‌های بهداشتی از سوی آنها رعایت نشود بدون درنگ اخراج خواهند شد.

کارشناسان شرکت دانش‌بنیان «مهاد رسانه پژوه شیراز» با توسعه بازی‌ها و انیمیشن‌های تعاملی به روش‌های نوین آموزش علوم قرآنی به کودکان می‌اندیشند

ترویج قصه‌های قرآنی از مسیر بازی‌های موبایلی

محمدصالح تیمار

نشان ایرانی ۲

با توسعه روش‌های متنوع آموزش به کودکان، دیگر اهمیت بازی و سرگرمی در این حوزه بر کسی پوشیده نیست. علاوه بر این با افزایش تعداد کاربران بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی در رده سنی ۶ تا ۹ سال، نیاز به وجود بازی‌های تعاملی و جذاب برای این رده سنی بیش از پیش احساس می‌شود. نیازی که در کشورمان چندان مورد توجه قرار نگرفته است و شمار محصولات باکیفیت مرتبط با آن به تعداد انگشتان دست هم نمی‌رسد.

موسسه دانش‌بنیان «مهاد رسانه پژوه شیراز» که به «استودیوی بازی‌سازی مهاد» نیز معروف است، سال‌هاست فعالیت‌هایش را متمرکز بر توسعه بازی‌ها و انیمیشن‌های تعاملی برای کودکان کرده است. آنچه در ادامه می‌خوانید، حاصل گفت‌وگوی جام‌جم با حمید افسری، مدیرعامل و رئیس هیات مدیره این موسسه است.

موسسه دانش‌بنیان «مهاد رسانه پژوه شیراز» فعالیت‌هایش را از سال ۱۳۸۵ در حوزه تولید بازی‌های رایانه‌ای آغاز کرده است. افسری در این باره می‌گوید: «مجموعه بازی سازی مهاد از جمع دانشجویان مهندسی نرم افزار و حوزه‌های علوم انسانی شکل گرفته است. دغدغه ما در سال‌های ۸۵ و ۸۶ توسعه بازی‌های رایانه‌ای بود و در کنار آن دغدغه های فرهنگی و مذهبی ما باعث شد تا جمع شویم و شرکتی را تأسیس کنیم تا در سال ۹۱ به صورت تخصصی به عرصه اپلیکیشن‌های موبایلی و تولید انیمیشن وارد شویم و در ۸ سال اخیر فقط در این حوزه فعالیت کرده‌ایم.»

افسری افزود: «ما پیش از سال ۹۱ نام دیگری داشتیم. از سال ۹۱ وارد حوزه اپلیکیشن‌های موبایلی شدیم و در سال ۹۶ پلتفرمی را آماده کردیم تا بتوانیم قصه‌های قرآنی را به‌صورت کتاب‌های تعاملی پیاده کنیم و کم‌کم بازی‌های قرآنی را به آن اضافه کنیم. این پلتفرم در سال‌های اخیر توسعه پیدا کرده و با ۱۵ زبان بین‌المللی در دسترس کاربران است.»

دغدغه‌های فرهنگی و مذهبی

در توسعه چنین پلتفرمی برای کودکان، باید از تخصص‌ها و مهارت‌های متنوعی بهره برد، افسری با اشاره به دغدغه‌های اعضای موسسه «مهاد رسانه پژوه شیراز» گفت: «یکی از مشخصه‌های مجموعه ما این است که علاوه‌بر نوآوری در حوزه بازی و انیمیشن، دوست داشتیم دغدغه‌های فرهنگی و تربیتی حوزه کودک را هم پی بگیریم به همین علت حوزه بازی کودک در بازه ۶ تا ۹ سال را هدف قرار دادیم. در این راه از دوستانمان در حوزه روانشناسی کودک، علوم تربیتی و معارف اسلامی کمک گرفتیم. سعی کردیم حوزه‌های علوم انسانی را به دقت در کار خود وارد کنیم و این مسأله به دغدغه‌های اصلی ما برمی‌گردد.»

مدیرعامل شرکت مهاد رسانه پژوه شیراز تصریح کرد: «ما با بازار مخاطب ۲۵۰ میلیون نفری متشکل از کودکان مسلمان ۷ تا ۱۲ساله مواجهیم. با رصد این بازار در حوزه محصولات دیجیتالی، متوجه شدیم محصول جذاب، فاخر و کاربردی مبتنی بر مبانی قرآنی و دینی برای این طیف مخاطب وجود ندارد. با توجه به مخاطبمان سعی کردیم مجموعه قصه‌های قرآنی را توسعه دهیم که در داخل و خارج ایران به کار می‌آید. در این پلتفرم، کاربر می‌تواند قصه‌های قرآنی، مسائل تربیتی، قهرمان‌پروری و قهرمان‌سازی، خیر و شر و انتخاب آگاهانه را از دل مباحث و قصه‌های پیامبران بیاموزد.»

از نکات جالب توجه در این بازی‌ها این است که کاربر می‌تواند خود را به جای شخصیت پیامبران بگذارد و داستان را پیش ببرد.

پلتفرم بازی‌ها و قصه‌های قرآنی

محصول اصلی موسسه دانش‌بنیان مهاد رسانه پژوه شیراز، یک پلتفرم دیجیتالی است که برای آموزش و سرگرمی کودکان طراحی شده است. مدیرعامل این موسسه می‌گوید: «ما مدت‌ها روی این محصول کار کرده‌ایم و در سال ۹۸ آن را به عنوان یک محصول دانش‌بنیان ثبت کرده‌ایم. هدف اصلی ما طراحی پلتفرمی متناسب با علایق و نیازهای کودکان ۶ تا ۹ ساله است. در ابتدا فقط می‌خواستیم قصه‌های تعاملی قرآنی برای مخاطب ارائه کنیم؛ اما در طول تولید به نتیجه رسیدیم که فقط قصه کافی نیست و محتوای تعاملی بیشتری نیاز داریم. به این ترتیب در کنار قصه‌ها، مینی‌گیم‌هایی با موضوع روایت‌های قرآنی را در پلتفرم قرار دادیم. همچنین بخش دیگری هم در این پلتفرم طراحی شده است تا به کمک آن کودکان بتوانند جزء سی‌ام قرآن را حفظ و قرائت کنند و خود پلتفرم با بررسی قرائت کاربران، نواقص را به آن‌ها یادآور شود. همین جا باید اشاره کنم به‌زودی فضای غیردیجیتالی هم به پلتفرم ما اضافه می‌شود تا اسباب‌بازی‌ها و بُردگِیم‌ها طیف گسترده‌تری از نیازهای مخاطب ما را در بر بگیرند.»

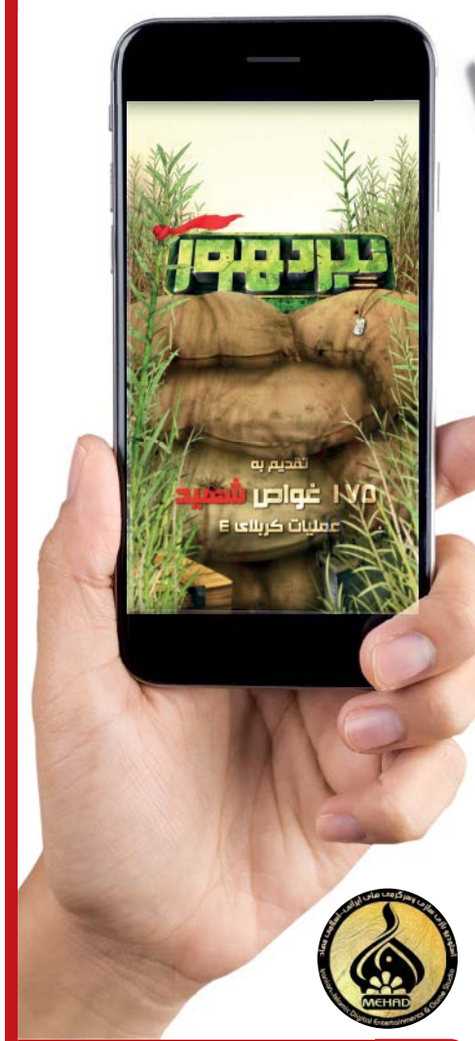
کاربرد هوش مصنوعی در آموزش به کودکان

افسری با اشار به اینکه از آغاز انتشار تاکنون حدود ۲۰ قصه قرآنی در این پلتفرم عرضه شده است و این تعداد تا ماه رمضان سال آینده به ۳۰ قصه می‌رسد، گفت: «پیش‌تر در حوزه تصحیح سوره‌خوانی و آیه‌خوانی و نماز، اپلیکیشن‌هایی به بازار عرضه شده بود که کارایی چندانی نداشت. ما با کمک دوستانمان در دانشگاه صنعتی امیرکبیر، پروژه‌ای تعریف کردیم که در آن کودک می‌تواند با گوشی یا تبلت از هوش مصنوعی برای پردازش گفتار بهره ببرد که این کار در سه سطح در حال پیاده‌سازی است. حتی بزرگسالان هم می‌توانند از این قسمت پلتفرم استفاده کنند.»

مالیات؛ بلای جان دانش‌بنیان‌ها

مدیرعامل شرکت مهاد رسانه پژوه شیراز معتقد است به‌جز تسهیلاتی که از سوی صندوق نوآوری و شکوفایی به شرکت‌های دانش‌بنیان تعلق می‌گیرد، حمایت چندانی از آنها نمی‌شود.

او تصریح می‌کند: «در چند سال اخیر، مشکلاتی مرتبط با بیمه و مالیات گریبان ما را گرفته است. ما مؤسسه دانش‌بنیان فرهنگی- هنری هستیم و از دو جهت می‌توانیم معافیت مالیاتی بگیریم، اما اداره مالیات برای ما مالیات سنگینی در نظر گرفته است و پیگیری‌های ما هم به نتیجه نرسیده است. در حوزه بیمه هم همین است. ما جریمه می‌شویم و در هزار توی قانون، مشکلات عجیبی برایمان پیش می‌آید.»



انتشار پلتفرم بازی‌های قرآنی در سراسر جهان

افسری مخاطب هدف این پلتفرم را تمام کودکان مسلمان در همه کشورها می‌داند و تصریح می‌کند: «فاز ۱ و ۲ محصول ما در آغاز سال ۱۴۰۰ رونمایی شد. در حال حاضر ۵۰ هزار مخاطب فعال داریم که بیش از ۳۰ هزار نفر از آنها در ایران هستند و بقیه در کشورهایی مثل ترکیه، هند، پاکستان، روسیه، آلمان، فرانسه، پرتغال و کشورهای آفریقایی و آمریکای جنوبی هستند.

این اپلیکیشن اکنون در اپ‌استور و گوگل پلی به ۱۵ زبان زنده دنیا از جمله فارسی، انگلیسی و عربی و روسی و حتی چینی منتشر شده است که برای ترجمه و گفتار داخل اپلیکیشن از مترجمان و گویندگان حرفه‌ای در هر زبان بهره برده‌ایم. به امید خدا در سال ۱۴۰۱ نسخه نهایی این پلتفرم به‌صورت گسترده در خارج از ایران منتشر خواهد شد. باید توجه کرد که مخاطب ما جامعه مسلمانان شیعه و سنی است و ما باید همه این مخاطبان را در کار خود در نظر داشته‌باشیم و بتوانیم به شبهات و تحریف‌های قصص انبیا در ادیان دیگر هم پاسخ دهیم.»

ارتباط با شرکت دانش‌بنیان
«مهاد رسانه پژوه شیراز»

mehadrasaneh.ir

info@mehadrasaneh.ir

aparat.com/MehadRasaneh

mehad-rasaneh

۰۷۱-۳۶۴۹۴۰۴۶

شیراز، چهارراه ستارخان، خیابان شهید رادفر، ساختمان سپید، طبقه ۳