

درآمد ۹۲۰ میلیارد تومانی بازی‌های دیجیتال در کشور

طعم سرگرمی؛ جنس زندگی

۳

کلیک

یکشنبه ۱۷ تیر ۱۳۹۷ / شماره ۶۶۶

اعتماد تکنولوژیک چگونه به وجود می‌آید؟

اندازه نگه‌دار
که اندازه نکوست

۲



۶

تلویزیون‌گیری از بازار گل‌آلود

در این شماره:

مصاحبه با مدیریت بازی **زولا**، در ایران
پرطرفدارترین بازی شوتر آنلاین فارسی

ZULA

شرح در صفحات ۴ و ۵

zula.ir

آزمون‌های اعتیاد

برای شناسایی این‌که افراد به اینترنت اعتیاد دارند یا نه، آزمون استاندارد به نام تست اعتیاد به اینترنت (IAT) وجود دارد که با استفاده از این آزمون و پاسخگویی به سوالات آن می‌توان میزان اعتیاد به اینترنت را مشخص کرد. سوالات مربوط به این آزمون در حوزه‌های مختلفی مطرح می‌شود: میزان زمانی که افراد در اینترنت هستند، ترجیح ماندن در اینترنت به حضور در کنار خانواده، افت کاری در کار یا درس، میزان کاهش تمرکز و این‌که چقدر بدون اینترنت، زندگی برای افراد کسالت‌آور می‌شود، موضوعاتی است که نظر کاربر بررسی می‌شود.

البته نگارش خاصی از این آزمون نیز برای گروه نوجوان و جوان طراحی شده که علت این امر به دلیل تفاوت مدل ذهنی افراد در این دو گروه سنی است. شاید علت این باشد که افراد نوجوان و جوان زمانی که به دنیا آمده‌اند ابزارهای دیجیتال وجود داشته‌اند، ولی افراد مسن‌تر تولد بسیاری از این ابزارها را به چشم دیده‌اند، پس قاعدتاً دوتنوع تفکر متفاوت دارند. دکتر دارینی در این باره می‌گوید: «آزمون‌های استاندارد برای کشورهای آمریکایی و اروپایی طراحی شده و اگر قرار باشد از آن برای ایران استفاده شود نیاز به بومی‌سازی است. باید هنجارها و ناهنجاری‌ها شناسایی شده و طبق فرهنگ موجود در ایران آزمون‌ها بومی شود. اما از نظر ظاهری در بسیاری از موارد افرادی که به استفاده از اینترنت اعتیاد دارند توسط روانشناسان قابل شناسایی هستند. البته معیارهایی برای شناسایی وجود دارد، اما این موارد باید درست تشخیص داده شود. به‌عنوان مثال افرادی که کسب و کاری مرتبط با ابزارهای دیجیتال دارند یا کار آنها با تکنولوژی عجین شده، ممکن است در شبانه‌روز هشت ساعت یا بیشتر از این‌گونه ابزارها استفاده کنند، اما این نمی‌تواند دلیل خوبی برای اعتیاد آنها باشد، اما اگر همین هشت ساعت برای سرگرمی و گذران وقت باشد به احتمال زیاد گونه‌ای از اعتیاد را شاهد هستیم.»



اعتیاد تکنولوژیک چگونه به وجود می‌آید؟

اندازه نگه‌دار که اندازه نکوست

محسن سمسارپور

از ابزارهای دیجیتال، اینترنت و شبکه‌های اجتماعی یاحتی بازی‌های رایانه‌ای مشکلاتی را به همراه داشته که نگاه اکثر پژوهشگران را به خود جلب کرده است. تحقیقات متنوعی در این حوزه انجام شده و حتی آزمون‌هایی برای تشخیص اعتیاد به آنها طراحی شده که آنها را بررسی می‌کنیم.

به نظر می‌رسد با یک خردجمعی می‌توان فرهنگ‌سازی را از لایه‌های پایین یا به بیان ساده‌تر از دل مردم ایجاد کرد.

به‌طور طبیعی حضور هر تکنولوژی جدید در هر فرهنگی با مقاومت‌هایی روبه‌روست تا زمانی که شناخت مناسبی از آن توسط اکثریت کسانی که از آن استفاده می‌کنند، به‌دست آید. بر همین اساس دکتر دارینی می‌گوید: «کارکردهای بسیار مناسبی از ابزارهای دیجیتال را می‌توان متصور بود که به ما کمک‌های شایانی می‌کنند، به‌عنوان مثال استفاده از بازی برای کودکان موجب ایجاد فعالیت در هر دو نیم‌کره مغز شده و به دست‌ورزی کودکان کمک می‌کند، اما نباید از مسائل مشکل‌دار این ابزارها نیز غافل شد، چراکه در صورت وابستگی بیمارگون به این ابزارها خلل و مشکل در زندگی روزمره ایجاد خواهد شد. یک روش ساده برای شناسایی اعتیاد افراد به این‌گونه ابزارها، جدا کردن مقطعی آنها از این ابزارهاست. اگر فرهنگ درست استفاده وجود نداشته باشد افراد جایگزین مناسبی برای سرگرم شدن نخواهند داشت. اتفاقاً توصیه ما به افراد استفاده مناسب از این‌گونه ابزارها برای بهبود عملکرد در زندگی روزمره است تا جایی که خللی در رفتار روزمره زندگی‌شان ایجاد نکند.»

پاسخ آیا این موضوع نیز می‌تواند اعتیاد محسوب شود یا فقط استفاده نادرست از این ابزارها خواهد بود؟ بررسی این موضوع از این نگاه که حتی اگر آن را اعتیاد در نظر بگیریم، علت این اعتیاد خود این ابزارها هستند یا مسائل دیگر تأثیرگذارند نیز بسیار اهمیت دارد. درست یا نادرست، استفاده بیش از حد

را عیان کرده است. تاکید ما این است که استفاده درست از ابزارهای دیجیتال، اینترنت و شبکه‌های اجتماعی نه تنها ضرری ندارد، بلکه دارای منفای است که این ابزارها به هرچه بیشتر شدن آن کمک کرده‌اند. اما مسائلی چون تنهایی افراد، ناتوانی در برقراری درست روابط بین فردی، کمبودهای روحی و روانی، خودشیفتگی و... می‌توانند موجب بروز خلل در رفتار انسانی استفاده‌کنندگان از ابزارهای دیجیتال و اینترنت شوند.» به گفته این روان‌شناس به‌طور طبیعی افرادی که این مشکلات را دارند در استفاده از این ابزارها شکل منطقی نخواهند داشت. نمونه‌هایی چون استفاده طولانی از ابزارهای دیجیتال یا برنامه‌ها و بازی‌ها، میزان اشتغال فکری زیاد به این ابزارها و... علائمی است که مشکل رفتاری افراد در استفاده درست از این‌گونه ابزارها را نشان می‌دهد.

موردی چون سیگار، مواد مخدر، مشروبات الکلی، و... موضوعاتی هستند که تا امروز اعتیاد به آنها به‌عنوان بیماری در علوم روان‌شناسی ثبت شده، اما در مورد استفاده از ابزارهای دیجیتال و اینترنت چطور؟ آیا ممکن است شخصی به استفاده از این ابزارها اعتیاد پیدا کرده باشد؟ در صورت مثبت بودن

اعتیاد تکنولوژیک

اعتیاد تکنولوژیک واژه نسبتاً جدیدی است، این‌که افراد تا چه میزان از ابزارهای دیجیتال و شبکه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند، می‌تواند اعتیاد یا عدم اعتیاد

آنها به تکنولوژی را مشخص کند؟ دکتر مهرنوش دارینی، روان‌شناس و مدرس دانشگاه در گفت‌وگو با کلیک می‌گوید: «امروز با پدیده‌ای روبه‌رو هستیم که میزان وابستگی افراد به ابزارهای دیجیتال آنقدر زیاد شده که موجب خلل و مشکل در زندگی آنها شده است.

در حال حاضر اعتیاد به وبگردی، فضای مجازی، پیام‌رسان‌ها، بازی‌های رایانه‌ای و... گونه‌های مختلف اعتیاد تکنولوژیک را شامل می‌شوند.» در کشور ما نیز ضرب نفوذ اینترنت و ابزارهای الکترونیک بسیار بالاست و افراد مختلف در سنین مختلف از این ابزارها استفاده می‌کنند. استفاده از هر

ابزاری به‌طور عام دو لبه مثبت و منفی دارد و این افراد و فرهنگ استفاده از آن است که موجب استفاده از لبه مثبت یا منفی آن خواهد شد. دو دیدگاه کلی نسبت به مساله اعتیاد تکنولوژیک وجود دارد، در دیدگاه اول اعتیاد به خود ابزارهای دیجیتال مطرح می‌شود، ولی در دیدگاه دوم عوامل دیگری می‌تواند موجب استفاده بیش از حد از این ابزارها شود، ولی الزاماً اعتیاد به این ابزارها مطرح نیست. دارینی می‌گوید: «بیماری‌های مختلفی از قدیم وجود داشته که امروز به کمک ابزارهای نوین شکلی جدیدتر به خود گرفته‌اند، به‌عنوان مثال سال‌های نه‌چندان دور افراد با شماره‌گیری تلفن به‌صورت تصادفی مزاحمت‌هایی ایجاد می‌کردند، آن بحث امروز در شبکه‌های اجتماعی با ابزارهای جدید و شکلی نو خود



دکتر دارینی
روان‌شناس:
نمونه‌هایی چون
استفاده طولانی از
ابزارهای دیجیتال یا
برنامه‌ها و بازی‌ها،
میزان اشتغال فکری
زیاد به این ابزارها
و... علائمی هستند
که مشکل رفتاری
افراد در استفاده از
ابزارهای دیجیتال
را نشان می‌دهد

فرهنگ‌سازی و هنجارها

برای شناسایی روش‌های درست استفاده از هر ابزاری ابتدا باید شناخت کافی از ماهیت و کارکرد هر یک از این ابزارها داشته باشیم، در بسیاری از موارد کشور ما واردکننده مواردی است که هنوز فرهنگ استفاده از آن وارد نشده است. به تعبیر بهتر فرهنگ استفاده از ابزارها معمولاً دیرتر از خود ابزارها وارد می‌شوند. در حال حاضر در بخش‌های مختلف فناوری نیازمند فرهنگ‌سازی هستیم. فرهنگی که به نظر می‌رسد برعکس تصور که باید نگاه بالا به پایین به آن داشته باشیم بهتر است از دل مردم شکل بگیرد. به هر دلیل اگر فرهنگ مناسب و درست و همین‌طور شناخت خوب از ابزارهای دیجیتال در کشور شکل نگرفته



رها شده در دنیای بیکران

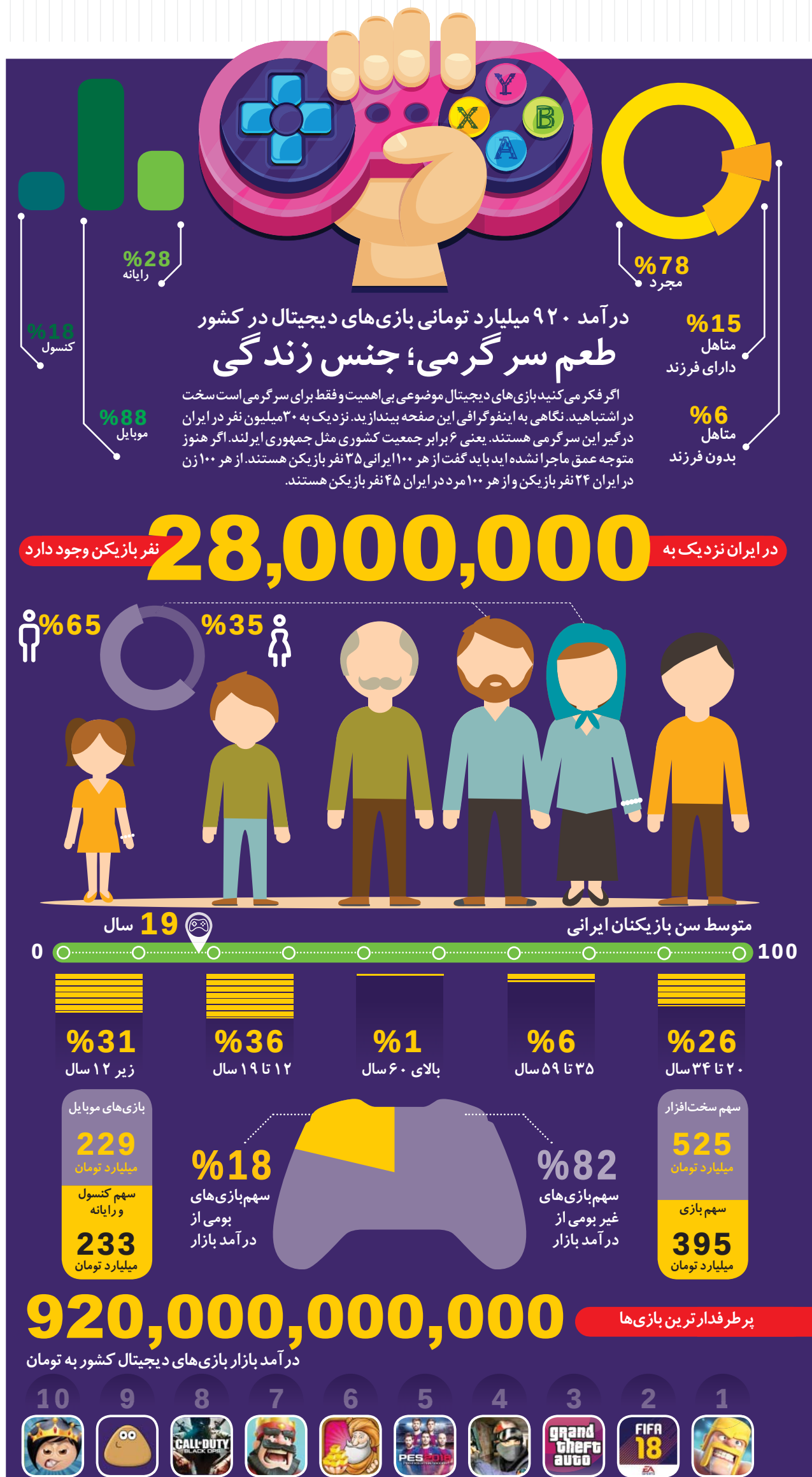
آرش جهانگیری | طراح بازی

فرض کنید در حال انجام یک بازی جهان باز هستید، دنیایی که باید با هدفی خاص در آن حرکت کنید و داستان بازی را جلو ببرید، اما شما سوار بر اسب در یک دشت می‌تازید و برای ساعت‌های طولانی مشغول ترساندن جوجه‌تیغی‌ها هستید. روایت بالا را گیم‌رها بخوبی درک می‌کنند. یعنی با وجود این که شما ساعت‌ها برای بازی وقت گذاشته‌اید، اما در اصل هیچ کار مفیدی برای پیشرفت خط داستانی نکرده‌اید. این همان اتفاقی است که در بازار بازی‌های دیجیتال برای گیم‌های ایرانی - البته با کمی سختگیری - اتفاق می‌افتد.

آمارها فوق‌العاده است، سهم بازی‌های بومی رشد داشته و هم توانسته رشدی چشمگیر در زمینه درآمدزایی داشته باشد، اما نگاهی به مهم‌ترین و موفق‌ترین عناوین بازی ایرانی در یکی دو سال اخیر بیندازید. در نگاه اول تعداد زیادی کپی موفق و شاید غیرموفق از بازی‌های ایرانی به چشم می‌خورد. در قدم بعدی خالص‌بی‌چون‌وچرای داستان، روایت یا هر چیزی که شما را به سمت یک مفهوم خاص هدایت کند. تکرار زامبی‌وار بازی‌هایی با فرهنگ «فیلمفارسی» که هر روز به تعداد آنها اضافه می‌شود. اینها همان نقاط نگران‌کننده بازار بازی‌های دیجیتال بومی در ایران است. بازاری که هر روز بزرگ‌تر می‌شود، سهم بیشتری از درآمد کل را به خود اختصاص می‌دهد، اما با چشمانی بسته در یک دشت بیکران، سوار بر اسب تکرار است. تکراری که البته بسیار با کیفیت‌تر از قبل و چشم‌نوازتر شده است.

از طرف دیگر جالب است بدانید که با وجود نزدیک به ۳۰ میلیون کاربر ایرانی، هنوز هم کافه‌بازار به عنوان یک فروشگاه عمومی اپ بیشترین نقش را در این بازار بازی می‌کند و هیچ فروشگاه، منتشرکننده یا مرجع دیگری نتوانسته نقشی کلیدی در این صنعت بازی کند. صنعتی که آمارها نشان می‌دهد کاربران ابایی از پرداخت پول و خرج کردن در آن ندارند. صنعتی که سرانه مصرفش در ایران ۳۱ دقیقه در روز به ازای هر ایرانی است. این عدد را در کنار ۱۲ دقیقه سرانه مطالعه قرار دهید تا متوجه ضریب نفوذ بالای آن بشوید.

در واقع باید گفت اگر این رشد قابل قبول و فوق‌العاده باز هم بخواهد با چشمانی بسته و فقط در مسیر کمیت حرکت کند، شاید بیشتر شبیه به یک توده تراکم شود تا سازه‌ای عظیم و تاثیرگذار.



خرمین



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۶۶۳ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

اوج هیجان در زولا

بازی کامپیوتری با کاربران جهانی

مهری پیرمحمدی



زده است. نسخه رسمی فارسی بازی زولا و نیز تیم اختصاصی فنی و پشتیبانی ایرانی و همین طور ایتیم‌های مرتبط با ایران و سرزمین پارس، همان جایی است که حسن نیت زولا به ایرانیان را نشان می‌دهد. آن‌هایی که زندگی خود را وقف بررسی بازی‌های گوناگون می‌کنند و به اصطلاح خوره گیم هستند به خوبی می‌دانند که در این بازار دل‌آشوب دلار، خرید از نرم‌افزار استیم چه مصایبی پی دارد هم چنین، شرکت‌های خارجی، کمتر ریسک حضور در

که نقش آموزشی تربیتی رسانه‌های الکترونیک بر کودکان بعد از خانواده و مدرسه انکار ناپذیر است؛ با ورود بازیهای متنوع کامپیوتری، سلامت و خوب آموزی بازیها دغدغه بسیاری از والدین شد. سیل عظیم بازی‌های مختلف وارداتی که بعضا ناهنجاری‌ها و فرهنگ‌های غیر همسوی بیگانه را با الگوسازی قهرمان‌های خارجی به کودکانمان معرفی می‌کردند؛ زنگ هشدار و احتیاط در گزینش بازی‌های خارجی را برای والدین به صدا درآورد. در این میان عده‌ای از بازی‌سازان خلاق و متفکر داخلی برای پاسخگویی به این نیاز خانواده‌ها، اقدام به ساخت بازی‌هایی جذاب، سالم و آموزنده و منطبق با فرهنگ اصل ایرانی کردند که ضمن معرفی فرهنگ غنی ایرانی و ترسیم الگوهای اخلاقی مدار در عین حال معرف جاذبه‌های گردشگری ایران زمین نیز باشد. همچنین گرافیک بالا و داشتن امکانات جذابی چون شخصی‌سازی و جایزه شگفت‌انگیز که منجر به جذب مخاطبان جهانی شده است.

گروه موفق لوکوم گیمز با بهره‌گیری از دانش روز، تجربه بالا و تلاش شبانه‌روزی، بازی آنلاین زولا را طراحی و به صورت رایگان در معرض بازی علاقمندان در سراسر دنیا قرار داده‌اند. بازی‌ای پر جاذبه، هیجان‌انگیز، هوش افزا، آموزنده و ایمن.

● زولا با ۷ میلیون کاربر

حدود یکسال از فعالیت بازی زولا می‌گذرد. هر روز بر تعداد کاربران و علاقه‌مندان به آن افزوده می‌شود و امروز افتخار داشتن ۷ میلیون بازیکن فعال در سطح جهان را دارا است که این خود گواه جذابیت کبی و کمی زولا است. ضمناً یک جایزه ۲۵۰ هزار دلاری منتظر بازیکنان فعال آن است!

زولا یک بازی کامپیوتری اول شخص شوتر، جنگی و رایگان است. در حالی که در ایران، به واسطه پاره‌های مشکلات، اکثر شرکت‌های بازی‌سازی با مشکل شده و یا به سمت ساخت بازی‌های کوچک موبایلی سوق داده شده‌اند، به جرات می‌توان این بازی را اولین و تنها بازی در مقیاس جهانی یافت که توسط تیم ایرانی و با ایتیم‌های ملموس فارسی، تربین ولی برای عموم جهانیان عرضه شده است و به صورت حرفه‌ای در ۴ قاره بازیکنان میلیونی دارد.

روزگاری بسیاری از نوجوانان پس از پایان درس و مدرسه به سمت گیم‌نت‌ها روان می‌شدند تا از انجام ورزش‌های الکترونیک لذت ببرند.

گیم‌نت‌ها در صورت دور بودن از حواشی، مکانی سالم، امن و دور از بسیاری از خطرها برای تبلور هیجانات جوانان به حساب می‌آمدند اما با گذشت زمان و با ظهور بازی‌های با کیفیت و افزایش سرعت اینترنت، ترافیک گیم‌نت‌ها رویه افول رفت و ارتباط بازیکنان از طریق اینترنت پر سرعت فراهم شد.

شاید در نگاه اول برای فعالان حوزه ورزش‌های الکترونیک، بازی زولا از بسیاری جهات شبیه بازی خاطره‌انگیز کانتر استرایک باشد اما تفاوت‌های بسیاری از نظر کیفی بین این ۲ بازی وجود دارد. کیفیت گرافیکی بازی زولا به مراتب بالاتر از بازی کانتر استرایک بوده و برای اولین بار است که یک بازی جهانی تا این حد برای ایرانیان دست به تغییر

ما در آلمان، لهستان، اسپانیا، آرژانتین و برزیل، بازی را منتشر می‌کنند و در پیشرفت بازی نقش دارند.

این بازی با همکاری مشترک ایران و ترکیه تولید شده و دفتر مرکزی ما در ترکیه است. یخاطر محدودیت‌های فنی و بازاریابی‌ای که در دو کشور است، این همکاری مشترک برای پوشش کاستی‌های موجود صورت گرفت و ما توانستیم یک بازی خوب فارسی را با استفاده از امکانات موجود در کشور ترکیه عرضه کنیم.

● در مورد چگونگی شکل گیری تیم لوکوم گیمز و اهداف آن بفرمایید.

نام لوکوم از لقمه می‌آید که یک شیرینی سنتی ترکیه است. ما از ۱۱ سال قبل، پیش از آنکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای شکل بگیرد، در زمینه بازی‌سازی در ایران شروع به کار و عرضه بازی‌هایمان را از طریق مرورگر وب آغاز کردیم. تلاشمان بر روی بازی‌های آنلاین بود تا قابلیت اجتماعی بودن آن به فراگیر شدنش کمک کند و اکنون نیز با ادغام در مجموعه لوکوم گیمز ترکیه و با چند برابر کردن پتانسیل‌های تولیدی، سعی در گسترده‌تر کردن تولید بازی‌های فارسی داریم.

● شاید یکی از دلایل موافق نبودن خانواده‌ها با بازی‌های الکترونیک، تصویر ذهنی خشنی است که از بازی‌های الکترونیک دارند و بدلیل پرطرفدار بودن بازی‌های اکشن، همواره این کشش و منع دوسویه در خانواده‌های ایرانی وجود داشته. به نظر شما بازی‌های اکشن در بروز خشونتگرایی نقش دارند؟

به طور کلی ما همیشه مخالف بستن و حذف زانری در بازی هستیم. بیشتر موارد مرتبط با کامپیوتر مثل سخت‌افزار، نرم‌افزار، هوش مصنوعی در اکثر مواقع از صنایع پیشرو مثل صنعت بازی‌سازی عقب هستند. چون صنعت گیم زودتر نیازهایش را اعلام می‌کند و سخت‌افزار و نرم‌افزار باید خودش را به آن نیازها برساند. ما چون در صنعت پیشرو فعالیت می‌کنیم، طبیعتاً دوست داریم به لحاظ شخصیتی هم پیشرو باشیم و مخالف جلوگیری از دسترسی به برخی گونه‌ها هستیم. در سطح جهان مطالعات و تحقیقات زیادی در مورد اثرگذاری منفی یا مثبت زانر اکشن بر رفتار بچه‌ها شده. هیچ تحقیقی بر اثر منفی این گونه صحنه‌نگاشت و برعکس، بر تاثیر مثبت آن هم تاکید داشت. چون در اینگونه بازی‌ها انرژی بچه‌ها به جای اینکه در محیط واقعی خالی شود، در فضای مجازی تخلیه می‌شود. در واقع یخاطر تخلیه هیجانات دیگر در دنیای واقعی رفتارهای خشن بروز نمی‌دهند. برنده شدن و تخلیه انرژی درونی، حس مثبتی به افراد می‌دهد که در زندگی عادی آنها اثر مستقیم دارد. بر عکس اگر بازی بالاس نداشته باشد و بازیکن مدام در آن شکست بخورد و سرخورده و عصبی شود، ممکن است در زندگی واقعی هم اعتماد به نفسش را از

بازار ایران را می‌پذیرند و در این ديار، کمتر بازی‌ای در ابعاد جهانی پیدا می‌شود که امکانات فراوان و حتی درگاه خرید برای ایرانیان داشته باشد. زولا با داشتن جامعه‌ای در دسترس و اطلاعات بسیار گسترده و پشتیبانی شبانه‌روزی از بازیکنان، روش تازه‌ای به نمایش گذاشته است.

از همه این موارد که بگذریم با بازی زولا یک سفر مجازی به تخت جمشید خواهید داشت. به تازگی نقشه تخت جمشید به بازی زولا اضافه شده. بی‌شک اینگونه حمایت‌ها، تاثیر غیر مستقیم بر صنعت گردشگری کشور نیز خواهد داشت.

حدود ۳۰۰ هزار نفر از ۷ میلیون کاربر زولا ایرانی هستند و احتمالاً مابقی کاربران خارجی تا به حال حتی به صورت مجازی هم تا قبل از این بازی به تخت جمشید، سفری انجام نداده بودند و احتمالش بعید نیست که زولا بیش از پیش سبب رونق گردشگری شود.

زولا هم چنین با فراهم کردن بستر مناسب برای بازیکنان ایرانی و حمایت ورزشکاران الکترونیک و با ارایه جایزه بی نظیر ۲۵۰ هزار دلاری به عنوان مشوق، قصد دارد با تشویق جوانان به روی آوردن به ورزش‌های الکترونیک، عملکرد حرفه‌ای در زندگی و مسوولیت پذیری در قالب همکاری تیمی را از سنین پایین به مخاطبان نوجوان و جوان خود بیاموزد.

به امید روزی که بستر ظهور و حضور این گونه بازی‌های سازنده در ایران، به طور کامل فراهم شود. در رابطه با بازی‌های الکترونیک، گفتگویی با یکی از بازی‌سازان موفق ایرانی، آقای فواد امیری، مدیر بخش خاورمیانه شرکت لوکوم گیمز داشتیم که در ادامه می‌خوانیم.

● آقای امیری به عنوان کسی که ۱۰ سال است در حوزه بازی‌سازی فعالیت دارید، تعریف شما از بازی و ضرورت وجود آن چیست؟

هر المانی که قابلیت سرگرم کنندگی داشته باشد را به نوعی بازی محسوب می‌کنیم. مثلاً جدول از نظر ما یک نوع بازی است. بازی‌های متنوع درگیر کنندنده یا ساده زیادی توسط بازی‌سازان ساخته می‌شود. در این میان برخی بازی‌سازان، برخی دیگر را بدلیل عاری بودن بازی‌شان از فکری پیچیده فنی، بازی‌ساز نمی‌دانند. صنعت بازی و تعریف آن هم در ایران تغییر کرده است. ما تمام بازی‌های ساده تا پیچیده را بازی محسوب می‌کنیم و دوست داریم با شرکت‌های مختلف بازی‌ساز ایرانی در حوزه‌های مختلف فنی یا بازاریابی همکاری داشته باشیم. تعریف بازی از نظر مردم هم تغییر کرده. امروزه حتی پیش بینی مسابقات جام جهانی را با استفاده از اپلیکیشن‌های مختلف تبدیل به بازی کردند.

● بازی زولا تماماً توسط تیم ایرانی تولید شده؟

امروزه در تمام دنیا کارهای بزرگ را یک تنه نمی‌شود انجام داد. هیچ بازی‌ساز بزرگی در جهان نیست که بتواند از صفر تا صد کار را خودش انجام دهد، ما هم از این قاعده مستثنی نیستیم. ناشران

بازی، اسباب بازی و بازیکن، سه راس هرم جذابی است که از نیازهای اساسی روح و جسم کودک تا بزرگسال محسوب می‌شود. بازی، نیازی اثرگذار در تکوین شخصیت، پرورش هوش، افزایش سلامت روان و ابزار فراگیری، برقراری ارتباطات و تعاملات اجتماعی است. بازی‌ها به اشکال مختلف فکری، کلامی، کاغذی، نوشتاری، حرکتی و ... از گذشته تا امروز دچار تحول و کثرت شده‌اند و اسباب بازی‌ها که روزگاری به شکل تپله، توپ، سوت، کارت و ... شکل فیزیکی داشتند، امروزه با پیشرفت تکنولوژی به شکل مجازی نیز درآمده‌اند. روزگاری کودکان با خنده‌های شخصیت‌های محبوب کارتون می‌خندیدند و همراه آنها شادی می‌کردند، یا دلشان می‌خواست، شنگول و منگول و حبه انگور را از دست آقا گرگه نجات دهند و خودشان بازی‌گردان کارتون‌ها باشند؛ حالا این آرزو با کمک بازی‌های الکترونیک به واقعیت تبدیل شده و بچه‌ها می‌توانند با اسباب بازیهای الکترونیک که همان کارکنهای انیمیشنی و کارتون هستند؛ هم کارتون ببینند، هم خودشان یکی از عناصر بازی باشند، هم بازی‌گردان و تعیین کننده سرنوشت قهرمان پیروز داستان باشند. همچنین ارضای میل به پیروز شدن که با تلاش فردی آنها حاصل شده، با تهییج و انگیزش، زمینه کسب موفقیت‌های بیشتر در زندگی اجتماعی و فردی‌شان را فراهم می‌سازد. ورود به فضای خیالی و کارتون، آرزوی بسیاری از کودکان دیروز بوده و امروز همه می‌توانند خودشان الیس در سرزمین پرهیجان عجايب بازی‌های الکترونیک باشند.

با توسعه زندگی آپارتمان نشینی و کمبود فضای بازی مناسب برای کودکان و حتی کمبود هم‌بازی هم سن و سال برای کودکان به علت رواج تک فرزندی و کوچکتر شدن خانواده‌ها در تمام دنیا، ظهور و حضور بازیهای مجازی بیش از پیش ضروری می‌نمود. مزیت عمده بازی‌های مجازی که به مرور از صورت تلویزیونی و کامپیوتری در داخل گیم‌نت‌ها و منازل به موبایل و تبلت هم راه یافته؛ بازی همزمان و مشارکت کودک و بزرگ در بازی است که این امر خود به ارتباط نزدیک و شاد والدین و فرزندان و درک نیاز و هیجان کودکان در بازی منجر می‌شود. در حالیکه در بازی‌های فیزیکی، کودکان عمدتاً با همسالان خود بازی می‌کنند و کمتر پیش می‌آید که بزرگ‌ترها و والدین با آنها در بازی مشارکت کنند و هر دو بتوانند لذت مضاعف ببرند و در جریان بازی، آموزه‌های مختلف را نیز به شکلی موثرتر به کودکان بیاموزند.

بدلیل انگیزش بازیکنان در بازی‌های الکترونیک، افزایش خلاقیت و کسب مهارت‌های حرکتی و آموزشی همچون سرعت عمل بدنی، تندخوانی، یادگیری زبان و علوم مختلف از جمله ریاضی و فیزیک به شکلی اثرگذارتر صورت می‌پذیرد. کشف فضاهای تازه و آشنایی با وسایل و ابزار مختلف و نحوه کار با آنها از دیگر مزایای این بازی‌هاست. از آنجا



رپورتاژ
آگهی



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۶۶۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

مزیت عمده بازی‌های مجازی که به مرور از صورت تلویزیونی و کامپیوتری در داخل گیم نت ها و منازل به موبایل و تبلت هم راه یافتند؛ بازی همزمان و مشارکت کودک و بزرگ در بازی است که این امر خود به ارتباط نزدیک و شاد والدین و فرزندان و درک نیاز و هیجان کودکان در بازی منجر می‌شود. در حالیکه در بازیهای فیزیکی، کودکان عمدتاً با همسالان خود بازی می‌کنند و کمتر پیش می‌آید که بزرگترها و والدین با آنها در بازی مشارکت کنند و هر دو بتوانند لذت مضاعف ببرند و در جریان بازی، آموزه‌های مختلف را نیز به شکلی موثرتر به کودکان بیاموزند.

رسانه‌های خودمان در بازی یا خارج بازی بوده است. خیلی خوب است که بازی‌سازان ایرانی از قهرمان‌های داستانی ما در ساخت بازی‌های ماجراجویی استفاده کنند اما متأسفانه اغلب بازی‌سازان داخلی بیشتر به سمت بازی‌های موبایلی سبک و کوچک رفته‌اند.

● مشکلات و چالش‌های پیش روی بازی‌سازان ایرانی و سرعت همگام‌سازی بازی‌ها با تکنولوژی روز در ایران چگونه است؟ همچنین سطح کیفی و کمی بازی‌های تولید داخل را در مقایسه با بازی‌های خارجی چگونه ارزیابی می‌کنید؟

چالش‌هایی که صنعت بازی‌سازی را درگیر می‌کند، شبیه مشکلاتی است که سایر صنایع دچار آن می‌شوند. با توجه به پیشرو بودن صنعت بازی‌سازی جالب است که وقتی وارد ایران شد به همان چالش‌هایی دچار شد که صنایع قدیمی درگیر آن بودند. عملاً صنعت بازی‌سازی در ایران در سالهای اخیر خیلی ابریزه شده و ممکن است در بعضی جاها مثلاً در یک بازی مثبت باشد اما ابریزه شدن یک صنعت ممکن است خیلی مثبت نباشد. وقتی که بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در ایران دایر شد تا متولی نظارت بر بازی‌ها باشد، اتفاقات مثبتی رقم خورد. در جمله یکی دو مورد برگزاری نمایشگاه‌های بازی‌های کامپیوتری که خیلی استقبال شد و بازی‌سازان خیلی راحت فعالیت می‌کردند. اما متأسفانه در سال‌های اخیر این نمایشگاه‌های بازی‌های الکترونیکی کلاً کنسل شدند و حتی به نظرم کیفیت جشنواره‌های بازی‌های رایانه‌ای هم افت کرد. البته بودجه صنعت بازی‌سازی در سالهای اخیر چند برابر شده اما نیروی کار این حرفه یعنی متخصصین فنی و طراحان خیلی خوبی که در ایران داشتیم، بدلیل عدم حمایت معنوی از صنعت بازی‌سازی و عدم کسب درآمد از این حرفه یا به مشاغل دیگر پیوستند یا از ایران رفتند و به شرکت‌های بازی‌ساز خارجی پیوستند و همین موجب عقب افتادن صنعت بازی‌سازی ما از سرعت این صنعت پیشرو در جهان می‌شود. تیمهای قدرتمند بازی‌ساز داشتیم اما الان همان تیمها از جمله خود ما ناگزیریم برای همگام شدن با تکنولوژی به شرکت‌های خارجی متوسل شویم. در حالیکه در سال‌های قبل فاصله زیادی با کشورهای خارجی نداشتیم و با همان تکنولوژی‌هایی کار می‌کردیم که خارجی‌ها کار می‌کردند. الان کمبود نیروی کار حرفه‌ای و با تجربه در این صنعت در کشورمان خیلی مشهود است.

● آینده بازی‌های مجازی را چگونه ارزیابی می‌کنید؟

بازی‌ها به سرعت در حال پیشرفت هستند. امروز واقعیت‌های مجازی و هوش مصنوعی و قابلیت کنترل توسط مغز بدون نیاز به دست و نشستن جلوی مانیتور خیلی فراگیر شده. در این مورد داریم تحقیقات می‌کنیم که بتوانیم بازی‌هایمان را با پیشرفتهای روز منطبق کنیم و روی کنسول‌ها ببریم. امیدواریم خیلی زود بتوانیم این فاصله را با رقبای خارجی کم کنیم تا به لحاظ سخت‌افزاری هم به آنها وابسته نباشیم. از لحاظ نرم‌افزاری نگرانی نداریم و تیم‌های فنی قوی و برنامه‌نویسان و طراحان خیلی خوب در زمینه نرم‌افزاری داریم. هند هم همین کار را کرده و در حوزه نرم‌افزاری با کشورهای بزرگ رقابت می‌کند. چون توانایی آن را در این زمینه داشتند و روی نقطه قوت خود کار کردند. صنعت آی تی و به طور کلی های-تک، حاشیه سود بالایی دارد و به عنوان مثال یک شرکت آی تی می‌تواند به اندازه ۱۰ معدن طلا و مس کسب درآمد داشته باشد. باید تمرکز خودمان را روی این صنایع بیشتر کنیم.

و جایزه آن هم ۵۰ هزار دلار است که یک دست گرمی برای جام جهانی است. متأسفانه در کشور ما ورزش‌های الکترونیک جایگاهی ندارد و اگر هست به شکل زیرزمینی دنبال می‌شود. چیزی هم که زیرزمینی شد، دیگر قابل کنترل شدن نیست. الان یکسری بازی‌های خارجی که در کشور ما مجوز ندارند، به شکل زیرزمینی فعالیت می‌کنند. ما تورنمنت‌های داخلی طبق عرف و قوانین ایران برای مسابقات گذاشتیم، جوایز ریالی در نظر گرفتیم و با شرکت‌های مطرح سخت‌افزار و نرم‌افزار گیمی داخلی یا خارجی که در ایران خدمات می‌دهند، همینطور با کافی‌نت‌ها و گیم‌نت‌های معتبر قرارداد بستیم و داریم کار مشترک می‌کنیم که بتوانیم تورنمنت‌های زولا را با جوایز ریالی در ایران به صورت منظم و مشخص برگزار کنیم که این تورنمنت‌ها از حالت زیرزمینی خارج شود و خانواده‌ها متوجه شوند که ما هم می‌توانیم به پیشرفت درس بچه‌ها کمک کنیم، هم به درآمدزایی و سرگرمی آنها. به همین خاطر خانواده‌ها نباید دافعه‌ای نسبت به ورزش‌های الکترونیک داشته باشند. ما هم با آن‌ها همکاری می‌کنیم، مثلاً مسابقات را در تابستان برگزار می‌کنیم تا با امتحانات بچه‌ها تداخل پیدا نکند.

● با توجه به غنای ادبیات و هنر ایرانی، چقدر از عناصر فرهنگی، معماری و تاریخی ایرانی در ساخت این بازی استفاده شده و آیا از اهداف آموزشی تربیتی و الگوهای اخلاقی نام اوران و مشاهیر ایرانی در پردازش شخصیت کارکنرها بهره گرفته اید؟

در راستای معرفی فرهنگ، هنر، آثار تاریخی، توانمندی و تولیدات ملی به جهانیان از عناصر ملی زیادی در طراحی بازی استفاده کردیم. به عنوان مثال نقشه تخت جمشید را برای این بازی جنگی با دشواری و صرف زمان و تجزیه تحلیلی بسیار، پیاده سازی و طراحی‌های زیادی کردیم. سختی زیادی کشیدیم به این دلیل که تخت جمشید و عناصر داخل ایران و یا مجسمه‌های مرتبطی که در موزه‌های خارج از ایران نگه داری می‌شوند، دایره المعارف جامعی در ایران نداشت که بتوانیم ابعاد دقیق مجسمه‌ها و کتیبه‌ها را محاسبه و شبیه سازی کنیم. حتی تصویر قطعه‌هایی که در موزه‌های خارج از ایران بود را تهیه

دست بدهد و احساس یاس و ناامیدی کند. اینگونه بازی‌ها اثر منفی دارند. به نظر من اگر بازی درست طراحی شده باشد این اتفاق نمی‌افتد. سعی ما این است که بازی را به سمتی ببریم که حس موفقیت و شادی بدهد. از کشورهای خارجی در این زمینه الگو می‌گیریم چون آنها در صنعت بازی از ما جلوتر هستند. معروفترین و پرفروشترین بازی‌های حال حاضر، المانهای بالاس و نرمالی دارند و انقدر در این زمینه خوب کار کردند که عملاً بچه‌ها به سمت بازی‌های مخرب نمی‌روند. وقتی گونه‌ای سانسور شود، گرایش به آن بیشتر می‌شود. هدف ما این است که بازی‌های مناسب فرهنگ خودمان بسازیم که بچه‌ها به آن گرایش پیدا کنند.

● آمار دقیق کاربران ایرانی و خارجی این بازی چیست؟

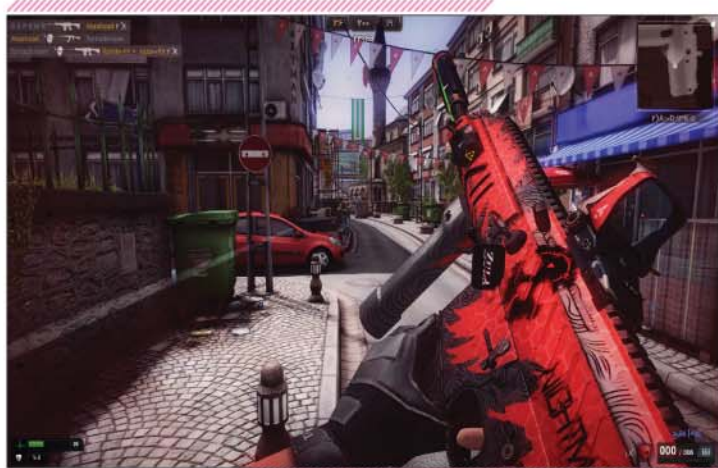
۷ میلیون کاربر در سطح جهان داریم که حدود ۳۰۰ هزار نفر ایرانی هستند.

● بازی زولا ابرنیزه شده، بازی کانتراسترایک است؟

بله از این بازی بخاطر خاطر انگیزی و جذابیتهای که داشت، ایده گرفتیم و آنها را به پیشرفت و ارتقاء دادیم. این الگو برداری را کتمان نمی‌کنیم. کیفیت بازی کانتراسترایک خیلی پایین بود. البته الان ورژن جدیدش را هم ارائه کرده و آن هم بسیار مورد استقبال قرار گرفته. افتخار می‌کنیم که از بازی محبوب و موفق قدیمی ایده گرفتیم و بازی جدیدی را با جذابیت و کیفیت بالاتر ارائه دادیم. سنت بازی‌های شوتر اول شخص را رعایت و عناصر آن گونه بازی را حفظ کردیم. با احترام به بازیکنان این بازی قدیمی یکسری المان‌های محبوب آن را حفظ کردیم. مثلاً نقشه نوشتاریک آن بازی را با گرافیک بهتر و جذاب‌تر طراحی کردیم.

● مزایا و معایب بازی‌های الکترونیکی چیست؟

در این مورد مقالات بسیاری نوشته شده و شاید به معایب بازی‌های الکترونیکی بیشتر از مزایای آن در رسانه‌ها پرداخته شده. به همین دلیل ما در ایران، E-Sport یا ورزش‌های الکترونیک به شکل قابل ملاحظه‌ای نداریم. چند سالی است که رده بندی سنی بازی‌ها در ایران انجام می‌شود. البته ممکن است این رده بندی‌ها خیلی هم بر مبنای معیار معینی نباشد. مثلاً بر اساس فرهنگ ایران، شاید یک بازی که در خارج از ایران برای ۱۳ سال به بالا رده بندی شده، در ایران برای ۱۸ سال به بالا باشد. مدت‌ها است که در ایران بازی‌ها داری مجوز و کنترل می‌شوند و در این مورد نسبتاً خوب کار شده. تفاوت نگاه جامعه ما با جوامع غربی و شرقی به مقوله بازیهای الکترونیک در این است که جامعه ما این دست بازیها را عامل دوری فرزندان از تمرکز در درس خواندن تلقی می‌کنند و به همین دلیل گرایش فرزندان به بازیهای الکترونیک را محدود می‌کنند. اما در خارج از ایران، این قضیه جزئی از فرهنگ شده و این فرهنگ‌سازی توسط خانواده‌ها انجام شده و بچه‌ها زمان‌های خاصی را به بازی اختصاص می‌دهند. تیم‌های خارجی زیادی از دانشجویان و محصلین در ورزش‌های الکترونیک ما شرکت می‌کنند که در عین حال نمرات درسی خیلی خوبی دارند. در مدارس و دانشگاه‌های خارجی، اردوهای برای ورزشهای الکترونیک برگزار می‌شود مثلاً به فراخور استعداد و علاقه بچه‌ها، تیم‌های فوتبال مجازی و فیزیکی مجزا تشکیل می‌دهند؛ مشروط بر اینکه به درسشان لطمه نخورد. اردوی بازی سر جای خود و درس و مشق به جای خود. با این برنامه ریزی دیگر بچه‌ها مترصد فرصت برای به بازی پرداختن و غافل شدن از درس نیستند و در زمان معین به بازی و درسشان می‌رسند. پس این درست نیست که عده‌ای بخواهند پرداختن به بازی را عامل دور شدن از درس و مشق تلقی کنند. الان بزرگترین و قویترین تیمهای بازیهای الکترونیک، متعلق به آسیای شرقی مثل کره، چین و ژاپن است در حالیکه آنها دیسپلین شدیدی در امور درسی و آموزشی دارند و کسی نمی‌تواند موفقیت‌های درسی آنها را زیر سوال ببرد. یکی از بزرگترین مشوق‌ها برای محک موفقیت در این بازیها، مشوق مالی است. ما نیز مشوق مالی در نظر گرفتیم و در جام جهانی قبل در بازی زولا جایزه ۱۰۰ هزار دلاری داشتیم که تیم لهستان برنده شد. برای جایزه ۲۵۰ هزار دلاری اردیبهشت سال ماه بعد جام جهانی زولا، امیدواریم تیم ایران برنده شود. صرفاً بخاطر ایران اسمال در مهرماه یک جام بین قارهای در آنتالیا گذاشتیم که تیم‌هایی از ایران و ترکیه حضور دارند



43MU7980

سامسونگ

43LJ55000GI

ال جی

43XS412

اکس ویژن



تلویزیون گیری از بازار گل آلود

آرش جهانگیری

این روزها بازار آشفته ترین دوران خود را سپری می کند. دلار هر روز قیمتی جدید دارد و اجناس با شبیهی نجومی گران تر می شوند. تا جایی که اگر سری به مجتمع پایتخت تهران بزنید، قیمت گوشی هوشمند را ساعتی به شما اعلام می کنند. در چنین شرایطی شاید خرید چندان منطقی نباشد و ترجیح بدهید تا آرام شدن شرایط بازار صبر کنید، اما برای کسانی که جام جهانی را در تلویزیون های کوچک و قدیمی دیده اند، شاید این صبر چندان دوام نداشته باشد و بخواهند هر چه زودتر از شر آن قاب های کوچک خلاص شوند. ما برای این گروه خاص، در این هفته نبض بازار سراغ پرفروش ترین تلویزیون های بازار رفته ایم.

راند اول

تصویر ممکن است. فناوری تصویر هر سه تلویزیون LED است تا از این نظر هم در کنار یکدیگر قرار بگیرند و تفاوتی نداشته باشند.

تلویزیون های سامسونگ و اکس ویژن امکان تنظیمات تصویر را مانند هر تلویزیون دیگری در اختیاران قرار می دهند، اما تلویزیون ال جی با داشتن هشت حالت تصویر با توجه به چیزی که تماشا می کنید و همچنین نور محیط به صورت هوشمند بهترین حالت تصویر ممکن را برایتان انتخاب می کند.

همان طور که در مقدمه گفته شد، سراغ سه محصول پرفروش بازار رفته ایم. سامسونگ مدل 43MU7980، ال جی مدل 43LJ55000GI و در آخر تلویزیون اکس ویژن مدل 43XS412، که هر سه محصول از صفحه نمایش ۴۳ اینچ استفاده می کنند، اما بین این سه محصول، تلویزیون سامسونگ در همان ۴۳ اینچ تصویر 4K ارائه می دهد که دو برابر کیفیت تصویر تلویزیون های فول اچ دی ال جی و اکس ویژن است. هر سه تلویزیون نسبت تصویر استاندارد ۱۶ به ۹ را در اختیار کاربر قرار می دهند که بهترین نسبت

راند دوم

اکس ویژن نیز با وجود این تفاوت ها نسبت به قیمتش طراحی به روز و قابل قبولی دارد. هر سه تلویزیون قابلیت اتصال به دیوار را هم دارند و این دیگر به انتخاب شما بستگی دارد که چه جایی از خانه خود را به آنها اختصاص دهید.

نیست. در بین سه تلویزیون، محصول شرکت سامسونگ کمترین حاشیه را دارد و بیشتر صفحه نمایش را LED تشکیل داده است. در کنار آن ال جی نازک ترین و البته سبک ترین محصول است، اما تلویزیون

مساله مهم در مورد تلویزیون های خانگی طراحی ظاهری آنهاست، چراکه بخش مهمی از خانه شما توسط این محصول پر می شود و چه بهتر که ظاهر زیبایی داشته باشد. مقایسه این سه محصول آن هم به صورت کیفی چندان کار ساده ای

راند سوم

به اینترنت نیز در این دستگاه وجود دارد. در تلویزیون ال جی تعداد یواس بی به یک کاهش یافته و خبری از رابط کامپوزیت نیست، اما تلویزیون اکس ویژن از نظر خروجی ها دقیقاً با تلویزیون سامسونگ برابری می کند، اما قابلیت اتصال به وای فای را ندارد. هر سه تلویزیون از دو بلندگوی ۱۰ وات استفاده می کنند تا خروجی صدا نیز شبیه به هم باشد.

اگر مصرف انرژی برایتان مهم است و دنبال یک محصول کم مصرف می گردید باید بدانید ال جی در این مورد پیش قدم است، اما این اختلاف به قدری ناچیز است که شاید معیار خوبی برای انتخاب نباشد. مساله مهم تر، خروجی ها و ورودی های دستگاه است. LED سامسونگ دو درگاه یواس بی ۲، سه درگاه HDMI و یک عدد رابط کامپوزیت و کامپونت دارد. همچنین قابلیت اتصال

۵ پیشنهاد مشابه

43XTY410

اکس ویژن



صفحه نمایش ۴۳ اینچ
تعداد یواس بی ۲ عدد
تکنولوژی LED
اچ دی ام آی ۲ عدد
قیمت 1/800/000 تومان

43KU7970

سامسونگ



صفحه نمایش ۴۳ اینچ
تعداد یواس بی ۲ عدد
تکنولوژی LED
اچ دی ام آی ۳ عدد
قیمت 2/800/000 تومان

43PFT6100

فیلیپس



صفحه نمایش ۴۳ اینچ
تعداد یواس بی ۲ عدد
تکنولوژی LED
اچ دی ام آی ۳ عدد
قیمت 2/950/000 تومان

DUHD-43H7000

دوو



صفحه نمایش ۴۳ اینچ
تعداد یواس بی ۲ عدد
تکنولوژی LED
اچ دی ام آی ۳ عدد
قیمت 2/640/000 تومان

40M5850

پروسا



صفحه نمایش ۴۰ اینچ
تعداد یواس بی ۱ عدد
تکنولوژی LED
اچ دی ام آی ۲ عدد
قیمت 1/980/000 تومان

43XS412

صفحه نمایش ۴۳ اینچ
تکنولوژی LED
تعداد یواس بی ۲ عدد
اچ دی ام آی ۳ عدد
وزن ۱۱ کیلوگرم

2/690/000 تومان

43LJ55000GI

صفحه نمایش ۴۳ اینچ
تکنولوژی LED
تعداد یواس بی ۱ عدد
اچ دی ام آی ۳ عدد
وزن ۸.۴ کیلوگرم

2/215/000 تومان

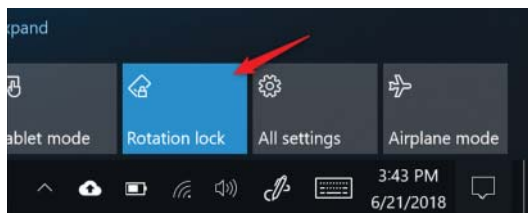
43XS412

صفحه نمایش ۴۳ اینچ
تکنولوژی LED
تعداد یواس بی ۲ عدد
اچ دی ام آی ۳ عدد
وزن ۱۰.۲ کیلوگرم

1/826/000 تومان



اگر مطالب این صفحه را می پسندید، عدد ۶۶۶۶ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید



مدیریت چرخش خودکار در ویندوز

شاید فکر کنید چرخش خودکار صفحه‌نمایش فقط مخصوص دستگاه‌های هوشمند مجهز به اندروید و آی‌اواس است، اما اگر تبلت‌های ویندوزی یا یک لپ‌تاپ مجهز به صفحه‌نمایش با قابلیت چرخش ۳۶۰ درجه در اختیار داشته باشید نظراتان تغییر می‌کند و دنبال گزینه‌ای برای مدیریت چرخش خودکار صفحه‌نمایش خواهید بود.

اگر یکی از این دستگاه‌های هوشمند را دارید و می‌خواهید مدیریت صفحه‌نمایش را در دست بگیرید تا در صورت لزوم، صفحه‌نمایش به‌طور خودکار بچرخد و در مواردی که نیازی به آن ندارید نیز مانع از چرخش صفحه شوید کافی است از این روش کمک بگیرید:

آیکون منابیر مدیریت چرخش صفحه‌نمایش در مرکز عملیات (Action Center) قابل دسترسی است. برای دسترسی به این منابیر از پایین سمت راست صفحه روی آیکون مرکز عملیات کلیک کرده و در ادامه با کلیک روی آیکون Rotation Lock چرخش خودکار را متوقف کنید. (هنگامی که این گزینه روشن باشد یعنی چرخش صفحه غیرفعال است و خاموش بودن این گزینه به معنی فعال بودن چرخش خودکار صفحه‌نمایش است.)

نکته: در صورتی که این آیکون را نمی‌بینید احتمالاً صفحه‌نمایش دستگاه شما از چرخش خودکار پشتیبانی نمی‌کند. همچنین ممکن است در عملیات شخصی‌سازی ابزارهای مرکز عملیات، این ابزار را حذف کرده باشید که در این صورت نیازمند افزودن مجدد آن به این بخش خواهید بود.

توجه: شما می‌توانید با مراجعه به Settings ویندوز به بخش System رفته و در ادامه پس از انتخاب گزینه Display کلید وضعیت مقابل Rotation Lock را برای غیرفعال کردن چرخش خودکار به حالت روشن تغییر دهید.

نکته: چنانچه صفحه‌کلید به تبلت شما متصل شده باشد یا دستگاه هوشمند مجهز به صفحه‌نمایش ۳۶۰ درجه‌ای شما در حالت لپ‌تاپ باشد، مطمئناً آیکون چرخش خودکار برای شما به رنگ خاکستری خواهد بود. برای فعال شدن این ابزار در چنین شرایطی باید صفحه‌کلید را از دستگاه جدا کنید یا در صورت قرار داشتن در حالت لپ‌تاپ، آن را در وضعیت تبلت قرار دهید.

بستن اجباری در آیفون

امیر عساری

۲ در صفحه برنامه‌های اخیر با کشیدن برنامه‌ها به سمت چپ یا راست، اپلیکیشن موردنظر را انتخاب کرده و با کشیدن اپلیکیشن به سمت بالا، عملیات بستن اجباری را برای آن اجرا کنید.

۳ برای بستن برنامه‌های بیشتر می‌توانید مرحله ۲ را تکرار کنید. در پایان نیز برای خروج از فهرست برنامه‌های اخیر، یک مرتبه کلید صفحه اصلی را فشار دهید.

بستن اجباری در آیفون ۱۰

۱ در هر برنامه یا صفحه‌ای که هستید، از سمت پایین، صفحه را به بالا بکشید تا صفحه اصلی برای شما در دسترس قرار گیرد.

۲ حالا دوباره صفحه را کمی به بالا بکشید و در میانه‌های صفحه توقف کنید.

۳ فهرست برنامه‌های اخیر برای شما باز شده و می‌توانید ضمن انتخاب هریک از اپلیکیشن‌های موردنظر با حرکت به چپ و راست، پس از انتخاب اپلیکیشن موردنظر، آن را به سمت بالا کشیده و به بیرون از صفحه پرتاب کنید تا عملیات بستن اجباری روی آن اجرا شود.

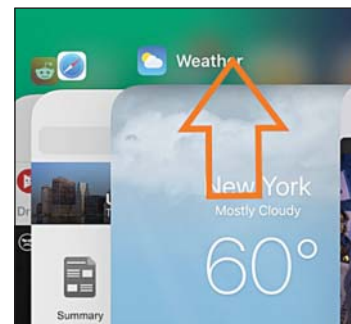
۴ برای بستن فهرست برنامه‌های اخیر کافی است دوباره صفحه را از پایین به بالا بکشید تا صفحه اصلی نمایان شود.

همواره روی هر دستگاه هوشمندی با هر سیستم‌عاملی ممکن است یک برنامه با مشکل در اجرا همراه شود یا در اثر تداخل با یک اپلیکیشن دیگر، منابع دستگاه را اشغال کرده و حتی موجب هنگ کردن سیستم‌عامل شود. در چنین شرایطی بستن اپلیکیشنی که مشکل‌ساز است بهترین راهکار به‌شمار می‌رود و روش انجام این کار در اغلب دستگاه‌های هوشمند نیز مشخص است. در تلفن‌های همراه مجهز به سیستم‌عامل آی‌اواس نیز بستن اجباری برنامه‌ها کار دشواری نیست، ولی باتوجه به این که آیفون فاقد کلید صفحه اصلی (Home) است شاید فکر کنید بستن اجباری برنامه‌ها در این مدل حذف شده است.

اگر شما نیز آیفون دارید و دنبال روشی برای بستن اجباری برنامه‌ها هستید، می‌توانید ضمن آشنایی با روش بستن اجباری برنامه‌ها در مدل‌های قدیمی‌تر، بخش دوم این ترند را که آموزش انجام این کار در آیفون ۱۰ است، مطالعه کنید.

بستن اجباری در آیفون ۸ و مدل‌های قدیمی‌تر

۱ در هر برنامه یا صفحه‌ای از سیستم‌عامل که هستید، دوبار کلید صفحه اصلی (Home) را فشار دهید.



کلیک شما

سوالات خود را به clickhelp@jamejonline.ir ایمیل کنید تا پاسخگوی شما باشیم. ذکر نام، نام خانوادگی و شهر یا روستای محل اقامت خود را فراموش نکنید، زیرا به سوالات بدون نام و مشخصات پاسخ داده نمی‌شود.



فیروزه امامی از تهران

من مدت‌ها در سیستم‌عامل ویندوز از نرم‌افزار Total Commander برای مدیریت فایل‌ها استفاده می‌کردم و امکانات متعددی که این برنامه برای تغییر نام گروهی، جست‌وجوی حرفه‌ای و... در اختیارم قرار می‌داد، فوق‌العاده بود. به دلایلی مجبور شدم سیستم‌عامل رایانه را به لینوکس تغییر دهم و دنبال ابزاری مشابه همان نرم‌افزار در سیستم‌عامل لینوکس هستم. لطفاً کامل‌ترین برنامه مشابه Total Commander را برای استفاده در لینوکس معرفی کنید.

همان‌طور که اشاره کردید نرم‌افزار Total Commander یکی از کامل‌ترین ابزارهای ویندوزی برای مدیریت فایل به‌شمار می‌رود، اما مهم‌ترین محدودیت آن وابسته بودن به سیستم‌عامل و نبود امکان استفاده از آن در توزیع‌های لینوکس است. نرم‌افزار Double Commander از جمله برنامه‌های کاملاً رایگان و البته مستقل از سیستم‌عامل با قابلیت اجرا در ویندوز، لینوکس و مک است که شباهت زیادی به Total Commander دارد و بسیاری از ابزارها و امکانات این نرم‌افزار قدرتمند را در خود جای داده است. نکته جالب این که بسیاری از ابزارها دقیقاً در همان موقعیت منوهای قرار دارند که در نرم‌افزار Total Commander وجود دارند.

برای دانلود این نرم‌افزار و آشنایی بیشتر با امکانات آن می‌توانید به سایت آن در لینک زیر مراجعه کنید:

<https://doublecmd.sourceforge.io>

شکیبا رضایی از تهران

برای چاپ از یادداشت آیفون (Note) و هر قسمت دیگر چه اپلیکیشنی را پیشنهاد می‌کنید؟ پرینتر من hp Laser jet pro M12w است. در ضمن، یک بار هم یک اپلیکیشن از اپ‌استور دانلود کردم، اما وقتی خواستم از نت گوشیم پرینت بگیرم در قسمت select printer با این پیغام روبه‌رو شدم: No AirPrint was found در حالی که برنامه آن را داشتم.

نکته‌ای که باید به آن توجه داشته باشید این است که دستگاه‌های هوشمند شرکت اپل در صورتی قادر به چاپ مستقیم اطلاعات از اپلیکیشن‌های مختلف روی دستگاه شما خواهند بود که چاپگر شما مجهز به تکنولوژی Airprint باشد. چاپگر HP Laserjet Pro M12w متأسفانه از این قابلیت پشتیبانی نمی‌کند و شما نمی‌توانید در حالت عادی از این چاپگر برای چاپ مستقیم اطلاعات از تلفن همراه خود کمک بگیرید. در چنین شرایطی باید از اپلیکیشن رسمی ارائه شده توسط سازنده دستگاه کمک گرفته و ضمن نصب آن روی تلفن همراه خود، شبکه مستقیم وای‌فای را روی چاپگر فعال کرده و با مراجعه به فهرست شبکه‌های وای‌فای روی دستگاه هوشمندتان به شبکه‌ای که توسط چاپگر ایجاد می‌شود، متصل شوید. در ادامه با استفاده از اپلیکیشن چاپگر که روی دستگاه خود نصب کرده‌اید، می‌توانید نسبت به چاپ از تلفن همراه توسط چاپگر نیز اقدام کنید. برای دریافت اپلیکیشن HP ePrint به لینک زیر مراجعه کرده و این اپلیکیشن را در فهرست موجود در مقابل گزینه HP LaserJet Pro M12w Printer دانلود کنید.

<http://tiny.cc/hpm12w>

برای آشنایی بیشتر با نحوه استفاده از این اپلیکیشن نیز می‌توانید به راهنمای موجود در لینک زیر مراجعه کنید:

<http://tiny.cc/hpm12w-help>



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۶۶۷ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

یک ماوس متفاوت

صالح سپهری فر

ماوس ابزاری ساده و در عین حال بسیار کاربردی برای استفاده از رایانه است، اما این وسیله معمولاً به دلیل طراحی خاصی که دارد می‌تواند به بروز مشکلاتی نظیر فشار به مچ، درد و پیامدهای ناخوشایند دیگری بینجامد. پروپونت (Propoint) یک ماوس جدید است که قابلیت‌هایی جذاب دارد. این وسیله از ماوس‌های معمولی کوچک‌تر است و به دلیل طراحی ارگونومیک، فشار چندانی به دست وارد نمی‌کند. پروپونت دارای یک ژيروسکوپ داخلی است که سبب می‌شود ابزاری ایده‌آل برای طراحان سه‌بعدی باشد. همچنین سه دکمه اضافه نیز روی این گجت وجود دارد که قابل برنامه‌ریزی بوده و کاربر می‌تواند کاربردهای مورد نظر را برای آن اختصاص دهد. پروپونت طی ۳۰ ثانیه شارژ شده و با هر بار شارژ نیز یک ساعت کار می‌کند. پروپونت همچنین برای استفاده روی آپد نیز کاربرد دارد. این گجت همچنین می‌تواند به‌عنوان پرزنتر برای ارائه اسلاید در جلسات نیز به کار رود.



حمام در کوله‌پشتی



گیسر سیستم (Geyser System) یک دوش قابل حمل است که می‌توان از آن در هر جایی برای شست‌وشوی بدن استفاده کرد. مخزن این گجت ظرفیت ۳/۸ لیتر آب را دارد. برای استفاده از گیسر سیستم کافی است آن را به باتری خودرو وصل کرد تا المنت‌های موجود در دستگاه، آب موجود در مخزن را گرم کند. بنا به ادعای سازندگان، این کار بین ۱۵ تا ۳۵ دقیقه طول می‌کشد. آب گرم‌شده سپس به سمت اسفنج انتهای لوله پمپاژ می‌شود. خروجی این آب می‌تواند بین ۲/۵ تا ۳/۸ لیتر در دقیقه باشد. استفاده از اسفنج در انتهای لوله به صرفه‌جویی در مصرف آب و کمک به تمیز کردن بهتر بدن می‌انجامد. گفتنی است سه ترموستات نیز وظیفه کنترل دمای آب را بر عهده دارد. در صورت افت دمای آب، این دستگاه به‌صورت خودکار دوباره آب را به دمای مورد نظر می‌رساند.

مسواک هوشمند بدون دسته

عمل کردن به توصیه دندانپزشکان برای مسواک زدن معمولاً کاری دشوار است. برای نمونه شاید بسیاری از ما نتوانیم زاویه ۴۵ درجه بین مسواک و دندان‌ها را رعایت کنیم و همین به از بین رفتن برخی مواد زاید روی دندان می‌انجامد. چی (CHIIZ) مسواک جدیدی است که ساختاری کاملاً متفاوت دارد. این مسواک بدون دسته از امواج صوتی (لرزشی) برای تمیز کردن دندان‌ها استفاده می‌کند. کافی است مقداری خمیردندان مخصوص روی برس‌های این مسواک ریخته و آن را فقط به مدت ۳۰ ثانیه در دهان خود قرار دهید. موتور این گجت ۲۵ هزار حرکت خفیف لرزشی در دقیقه انجام می‌دهد و همین به تمیز کردن کامل دندان‌ها می‌انجامد. چیضدآب و ضدباکتری بوده و پس از مصرف به راحتی با آب تمیز می‌شود. گجت چی می‌تواند مسواک زدن را به شکلی ساده، هوشمند و درست انجام دهد. قیمت این گجت ۱۴۰ دلار است.



کوچک‌ترین سخت‌جان نسل چهارم



اتم (Atom) کوچک‌ترین گوشی هوشمند نسل چهارم (4G) است که از مقاومت بالایی در برابر آسیب‌های مختلف برخوردار است. اتم با برخورداری از استاندارد IP68 ضدآب، ضدغبار و ضد ضربه است. به همین دلیل گزینه‌ای ایده‌آل برای سفر در طبیعت و حتی غواصی به شمار می‌رود. این گوشی هوشمند دارای دو دوربین ۱۶ مگاپیکسلی (جلو) و ۸ مگاپیکسلی (عقب) است. همچنین رم دستگاه نیز ۴ گیگابایت بوده و می‌توان تا ۶۴ گیگابایت اطلاعات را روی حافظه داخلی آن ذخیره کرد. باتری اتم نیز از ظرفیت ۲۰۰۰ میلی‌آمپر برخوردار است. یکی از قابلیت‌های جالب اتم، وجود یک دکمه قابل برنامه‌ریزی روی بدنه است که کاربر می‌تواند عملکرد مورد نظر (نظیر گرفتن عکس) را به دلخواه به آن اختصاص دهد. گوشی هوشمند اتم که قرار است با سیستم عامل اندروید ۸/۱ اورنو عرضه شود با قیمت ۳۰۰ دلار به دست مشتریان می‌رسد.

گجتی برای افزایش توجه

وجود انواع مختلفی از محرک‌های محیطی سبب شده تمرکز کردن به مراتب از گذشته دشوارتر شود. فوسی (FOCI) ابزاری هوشمند است که می‌تواند به ما برای حفظ تمرکز و جلوگیری از پرت شدن حواس کمک کند. فوسی با استفاده از حسگرهای بیومتریک می‌تواند شش حالت مختلف یعنی حواس‌پرتی، خستگی، آرامش، تمرکز، تمرکز شدید و تنش ذهنی را شناسایی کند. این گجت ۱۰ گرمی به شکل یک گیره روی شلوار کاربر قرار می‌گیرد و اطلاعات دریافتی درباره وضعیت ذهنی او را به اپلیکیشن ویژه فوسی روی گوشی هوشمند ارسال می‌کند. کاربر می‌تواند وضعیت آنی ذهنی و نیز توزیع وضعیت ذهنی در ساعات مختلف روز را مشاهده کند. به این ترتیب امکان برنامه‌ریزی بهتر عملکرد برای کاربر فراهم می‌شود. اپلیکیشن فوسی با استفاده از هوش مصنوعی می‌تواند آموزش‌هایی ویژه را برای بهبود وضعیت ذهنی و کاهش تنش به کاربر ارائه دهد. فوسی ۱۰۹ دلار قیمت دارد.



کلاه ایمنی با سامانه صوتی پیشرفته

تاکنون چند مدل کلاه ایمنی دارای قابلیت پخش صدا به بازار آمده است، اما این محصولات عیب‌هایی عده دارند. صدای تولید شده در این کلاه‌های ایمنی سبب می‌شود کاربر نتواند صداهای اطراف را بخوبی بشنود و این امر بویژه در موتورسواری در شهر می‌تواند خطرناک باشد. دومیو پرو (Domio Pro) یک کلاه ایمنی نوآورانه است که راه‌حلی جالب برای این مساله دارد. دومیو پرو از یک فناوری خاص به نام مایکرووایبریشن بهره برده و صدا را در قالب ارتعاشاتی به داخل کلاه ایمنی منتقل می‌کند. به همین دلیل، کاربر به راحتی می‌تواند صداهای محیط را نیز بشنود. دومیو پرو صدایی با کیفیت بسیار بالا و ۳۶۰ درجه‌ای تولید می‌کند. این محصول نوآورانه همچنین دارای یک میکروفن ویژه است که با استفاده از آن امکان ارتباط صوتی نیز فراهم می‌شود. این میکروفن می‌تواند نویزهای محیطی را نیز خنثی کند. دومیو پرو ۱۹۹ دلار قیمت دارد.

نمایشگر دوم برای لپ‌تاپ

بسیاری از افراد برای انجام فعالیت‌های روزمره خود باید به‌صورت هم‌زمان روی دو یا چند برنامه مختلف کار کنند. برنامه‌نویسان، حسابداران و مدیران از جمله این افراد هستند. در حال حاضر، بیشتر این کاربران مجبورند بارها بین پنجره‌های مختلف این برنامه‌ها جابه‌جا شوند که این سبب کاهش قابل توجه بهره‌وری می‌شود. دوو (Duo) یک نمایشگر دوم برای لپ‌تاپ است که برای همین منظور طراحی شده است. برای استفاده از دوو کافی است آن را به پشت لپ‌تاپ بچسبانیم و سپس نمایشگر دوم را به‌صورت کشویی بیرون بکشیم. به این ترتیب، یک نمایشگر با رزولوشن 1080p در کنار نمایشگر اصلی قرار می‌گیرد. این دستگاه در مجموع ۶۸۰ گرم وزن داشته و در موقعیت‌های مختلف نظیر دفتر کار یا حتی در سفر کاربرد دارد. دوو با انواع لپ‌تاپ‌های موجود در بازار سازگار است. این محصول بزودی با قیمت ۲۱۰ دلار به بازار جهانی عرضه خواهد شد.



فناوری‌ها و نو



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۶۶۸ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید



@clickjamejam



ما را در فضای مجازی دنبال کنید

نظرات و پیشنهادهای خود را درباره مطالب کلیک به نشانی تهران - بلوار میرداماد - جنب مسجد الغدیر - روزنامه جام‌جم یا پست الکترونیکی click@jamejamonline.ir بفرستید یا به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک بزنید.

