

שמואל

درآمدی بر سیاست گذاری سواد رسانه‌ای

نویسندگان:

شقایق کلی، آرین طاهری،

محمدصادق طلوع برکاتی، حامد نصیری



عنوان و نام پدیدآور: درآمدی بر سیاست‌گذاری سواد رسانه‌ای / نویسندگان شقایق کلی... و دیگران]

مشخصات نشر: تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۰.

مشخصات ظاهری: ۸۶ ص.: جدول؛ ۱۹×۵/۹ س.م.

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۵۲۴۱-۳-۶

وضعیت فهرست نویسی: فیپا

یادداشت: نویسندگان شقایق کلی، آرین طاهری، محمدصادق طلوع‌برکاتی، حامد نصیری.

یادداشت: کتابنامه: ص. ۸۳-۸۵.

موضوع: سواد رسانه‌ای

Media literacy

موضوع: سواد رسانه‌ای -- جنبه‌های اجتماعی

Media literacy -- Social aspects

شناسه افزوده: کلی، شقایق، ۱۳۷۲ -

رده بندی کنگره: P۹۶

رده بندی دیویی: ۳۰۲/۲۳

شماره کتابشناسی ملی: ۸۳۰۲۴۹۴



درآمدی بر سیاست‌گذاری سواد رسانه‌ای

نویسندگان: شقایق کلی، آرین طاهری، محمدصادق طلوع‌برکاتی،

حامد نصیری

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

چاپ اول: بهار ۱۴۰۰

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۵۲۴۱-۳-۶

صفحه آرای: عقیق

تهران - خیابان مطهری - خیابان سلیمان خاطر - خیابان وراوینی - خیابان

زیرک زاده - نبش کوچه گلزار غربی - پلاک ۳۲ - تلفن: ۸۸۳۱۰۲۲۲

کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است

و هرگونه کپی‌برداری از آن پیگرد قانونی دارد

۷	پیشگفتار اول
۹	پیشگفتار دوم

۱۱ بخش اول: بومی‌سازی سواد رسانه‌ای: بازاندیشی پیرامون یک ضرورت فرهنگی

۱۲	۱-۱ درآمدی به اهمیت مطالعات رسانه در عصر حاضر
۱۳	۲-۱ ما و مسئله سواد رسانه‌ای
۲۰	۳-۱ شاخص‌های سواد رسانه‌ای و پویش جامع ارتقای سواد رسانه‌ای
۲۶	۴-۱ آموزش و سنجش سواد رسانه‌ای
۲۸	۵-۱ سواد رسانه‌ای ناظر به مخاطبان، کارورزان رسانه و سیاست‌گذاران رسانه

۳۳ بخش دوم: اقدامات سیاستی کشورهای مختلف برای توسعه سواد رسانه‌ای

۳۴	۱-۲ مقدمه
۳۶	۲-۲ اقدامات سیاستی اروپا
۵۲	۳-۲ اقدامات سیاستی آمریکا
۵۸	۴-۲ اقدامات سیاستی کانادا
۶۳	۵-۲ اقدامات سیاستی مالزی

- ۶۵ ۶-۲ اقدامات سیاستی سنگاپور
- ۶۶ ۷-۲ اقدامات سیاستی ترکیه
- ۶۸ ۸-۲ اقدامات سیاستی ژاپن
- ۷۱ ۹-۲ اقدامات سیاستی کره جنوبی
- ۷۲ ۱۰-۲ اقدامات سیاستی برزیل

جمع‌بندی

- ۷۵ ۱-۳ دسته‌بندی اقدامات با مخاطب عمومی
- ۸۱

پیشگفتار اول

رسانه، از تلاقی تکنولوژی، نظریه‌های علوم انسانی و اجتماعی و کاربرست هنر برای بیان و بازنمایی تجلی می‌یابد و شناخت رسانه در خلاء آگاهی نسبت به این سه مقوله پهناور از دانش و بینش و اندیشه متصور نیست. کم‌توجهی تاریخی به دانش‌های فنی، علوم انسانی و هنر در سطوح مختلف نظام آموزش و پرورش، مسبب پیدا شدن یک جای خالی بزرگ در نظام فکری، تربیتی و فرهنگی جامعه معاصر ماست و آن جای خالی درکی دقیق و عمیق از رسانه‌ها و کارکردها و نحوه عملکردهای آنهاست. رسانه‌ها به وضوح جنبه‌هایی متنوع و فراگیر از زندگی فردی و اجتماعی انسان امروز را مفصل‌بندی می‌کنند. سواد رسانه‌ای، بر همین اساس، یک ضرورت بنیادین برای گشودن پنجره‌ای به تماشای انسان و جهان معاصر و فهمیدن روابط میان آنهاست. در طول بیش و کم یک دهه‌ای که از رواج پیدا کردن کاربرد اصطلاح «سواد رسانه‌ای» در فضای عمومی جامعه گذشته است، کم‌توجهی تاریخی پیش گفته، در برخی تلاش‌های فعالان فرهنگی و آموزشی برای تقلیل دادن دانش و مهارت‌های سواد رسانه‌ای به دستورالعمل‌هایی روزمره و استانداردسازی شده برای عموم مصرف‌کنندگان به منظور تنظیم مواجهه با انواع رسانه‌ها بازتولید شده است. اما «سواد رسانه‌ای»، در واقعیت چیزی بیش از این‌هاست. سواد رسانه‌ای، درباره فکر کردن به تکنولوژی، روابط انسانی و بلاغت بیان است؛ تفکری که پیشران حیاتی برای کنشگری فعال از طریق رسانه‌هاست. کنشگری

فعال رسانه‌ای می‌تواند در سطح فردی، گروهی، اجتماعی یا نهادی و سازمانی تجربه شود؛ بنابراین، سواد رسانه‌ای، دانش و مهارتی محدود شده برای مصرف‌کنندگان رسانه‌ها نیست که صرفاً توانمندی استفاده از رسانه‌ها یا مقاومت در برابر محتوای رسانه‌ای را در آن‌ها ارتقا دهد. سواد رسانه‌ای، نهضتی است برای پرورش جامعه‌ای که در آن قدرت فرهنگی و تربیتی به وسیله تکنولوژی‌ها و محتوای رسانه‌ای توزیع و سازمان‌دهی می‌شود. در چنین جامعه‌ای، سواد رسانه‌ای مسئله‌ای مهم برای یادگیری مستمر (و نه مقطعی) برای همه لایه‌های اجتماعی - از سیاست‌گذاران فرهنگی گرفته تا دانش‌آموزان مقاطع ابتدایی - است.

هر مدیوم، سواد رسانه‌ای منحصر به فرد خود را می‌طلبد. مواجهه درست با بازی‌های رایانه‌ای نیز، نیازمند «سواد بازی» است. این کتاب، نقطه آغازی است برای فعالیت‌های پژوهشی و ترویجی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در زمینه ارتقای سطح سواد رسانه‌ای و به طور خاص سواد بازی‌های رایانه‌ای است. امید است که پیگیری این رسالت فرهنگی در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و سایر دستگاه‌ها و نهادهای فرهنگی، دوام و استمرار یابد تا به پشتوانه تلاش محققان و دغدغه‌مندان حوزه مطالعات فرهنگی و رسانه، اقدامات مؤثری برای پر کردن خلاءهای ناشی از کم‌توجهی‌های گذشته، صورت پذیرد.

سید صادق پژمان

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

پیشگفتار دوم

با ظهور و همه‌گیری رسانه‌های دیجیتال، پارادایم‌های غالب و جریان اصلی در حوزه نظارت بر محتوای رسانه‌ای دچار دگرگونی‌های جدی شده‌اند. تحقیقات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مشخص می‌کند فقط در حوزه بازی، چند ده میلیون نفر در ایران سرگرم بازی کردن هستند و روزی بیش از ۱,۵ ساعت از زمان خود را صرف بازی کردن می‌کنند. این در حالی است که «تبادل فایل بازی» یکی از رایج‌ترین روش‌های دسترسی به بازی در میان این افراد محسوب می‌شود و عملاً امکان نظارت بر توزیع محتوا را محدودتر از گذشته می‌کند. در کنار بازی به‌عنوان یک رسانه پرتعداد، باید سایر انواع رسانه‌های نوین همچون شبکه‌های اجتماعی و پیام‌رسان‌ها را نیز در نظر گرفت که با الگوهایی مشابه در دسترس اقشار مردم در همه سنین هستند.

در واقع اگرچه نظارت بر تولید و توزیع محتوا حائز اهمیت محسوب می‌شود، به‌دلیل شکسته شدن دیوار تولید و توزیع با مصرف از طریق عرضه دیجیتال خدمات رسانه‌ای، روش‌های سنتی صرف پاسخگویی مدیریت رژیم مصرف در میان مخاطبان نیست و روزبه‌روز بر مخاطرات سوءمصرف محتوای رسانه‌ای افزوده می‌شود.

در این میان، سواد رسانه‌ای به‌عنوان رویکردی نوین برای فرهنگ‌سازی در حوزه مصرف رسانه‌ای، نقشی کلیدی‌تر از گذشته یافته است. در یک تعریف ساده، سواد رسانه‌ای تلاش

می‌کند مرکز ثقل کنترل رسانه‌ای را از حوزه تولید و توزیع به مصرف‌کنندگان منتقل کند و براین اساس مکمل مناسبی برای اقدامات نظارتی باشد.

با توجه به وظیفه ذاتی بنیاد برای نظارت و حمایت از شکل‌گیری چرخه‌های تولید، توزیع و مصرف بازی سالم برای همه مردم، در سلسله تحقیقات انجام شده توسط معاونت پژوهش (مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال) تلاش شد تا مبانی و مستندات مناسبی برای اقدامات دولت‌ها در حوزه توسعه و ترویج سواد بازی گردآوری شود. اگرچه اساتید خبره این حوزه به شکل مفصل در مورد چیستی، اهمیت و ابعاد سواد رسانه‌ای قلم زده‌اند، متأسفانه تحقیق جامع و دقیقی در حوزه آنچه باید دولت‌ها برای شکل‌گیری سواد رسانه‌ای انجام دهند یافت نشد. به همین جهت، تحقیقاتی از تجربیات کشورهای مختلف در این زمینه صورت گرفت که کتاب حاضر حاصل آن تحقیقات است.

آنچه در اینجا تقدیم شده، درآمدی است بر ادبیات حوزه سیاست‌گذاری برای توسعه سواد رسانه‌ای که برای بنیاد و سایر نهادهای ذی‌مدخل در زمینه بازی کاربرد تخصصی داشته و در عین حال با توجه به نزدیک بودن مباحث مدیریت محتوا، در سایر رسانه‌های مشابه نیز حائز کاربرد است. براین اساس، در فصل اول این کتاب، گذری شده بر مفهوم سواد رسانه‌ای و اهمیت پرداختن به آن به عنوان یک موضوع چندسطحی و در فصل دوم تجربیات کشورهای مختلف برای سیاست‌گذاری در این حوزه ارائه شده است. در نهایت در بخش آخر جمع‌بندی‌ای از مباحث مطرح شده ارائه می‌شود که می‌تواند مقدمه مناسبی برای اقدامات حاکمیتی در زمینه سواد رسانه‌ای باشد.

حامد نصیری - معاون پژوهش بنیاد ملی

بازی‌های رایانه‌ای - بهار ۱۴۰۰

بخش اول

بومی‌سازی سواد رسانه‌ای: بازاندیشی پیرامون یک ضرورت فرهنگی

آنچه در این فصل می‌خوانید:

در این فصل، منظومه آگاهی‌های مرتبط با سواد رسانه‌ای در چهار بُعد «هنجارهای مرتبط با فناوری رسانه»، «هنجارهای مرتبط با ظرفیت‌های ارتباطی رسانه»، «هنجارهای مرتبط با نهاد رسانه» و «هنجارهای مرتبط با زمینه شکل‌گیری فعالیت رسانه‌ای» دسته‌بندی شده‌اند که محتوای هر کدام از این ابعاد چهارگانه، دربردارنده ملاحظات «مختص مخاطبان و کاربران رسانه‌ها»، «فعالان و کارورزان حرفه‌ای رسانه‌ها» و «سیاست‌گذاران و مدیران فرهنگی» است.