

## نگاهی به رسانه‌های دیجیتال

## اینجا صفر و یک بی معنا نیست

سعید نوری آزاد

برای شناخت اصول نظری رسانه‌های نوین، جا دارد به نوشته‌ای از هارتمن مراجعه کنیم که در آن برای شناخت فلسفه ساختاری نظام رسانه‌ای نوین اینگونه آورده است: «مارشال مک لوهان نیم قرن پیش بر این عقیده بود که دوهزار سال درخشش فلسفه و برتری آن بر فن به پایان رسیده است. فن و رسانه به گونه‌ای متغیر بر فرهنگ و جامعه، و بدین وسیله بر نوع و شیوه ادراک ما از جهان تاثیر می‌گذارند. پیش از رسانه‌های جدید امروزی، صنعت چاپ موجب تغییر انقلابی شده بود؛ البته نه فقط در سطح مهارت فنی بلکه علاوه بر آن در ابعاد شناختی. نه تنها آنچه که ما از دنیا تجربه می‌کنیم و می‌دانیم به رسانه‌ها وابسته است، بلکه حتی اینکه چگونه ما درباره دنیا فکر می‌کنیم نیز به آنها بستگی دارد. یعنی بر خلاف سالیان گذشته، امروزه رسانه‌ها نیز متولی ایجاد و هدایت نوع نگرش مردمان به دنیا شده‌اند. فناوری‌های جدید در عرصه‌های فرهنگی، برای دستیابی ساده و یا تازه به سطوح سمبلیک و نمادین تلاش می‌کنند. یعنی سعی در ساده‌سازی نمادهای پیچیده فرهنگی دارند.»

با این مقدمه شاید نیازی نباشد تا تاریخچه رسانه‌های دیجیتال را به طور مفصل بیان کنیم و فقط به ذکر این مطلب اکتفا می‌کنیم که رسانه‌های دیجیتال در دو حوزه رشد چشمگیری داشته‌اند؛ اول محیط چندرسانه‌ای و دوم نشر دیجیتال. رسانه‌های دیجیتال نیز در دو حالت آنالین و آفلاین در دسترس همگان هستند. نوع آنالین آن رادیو، تلویزیون و سایت‌ها و خبرگزاری‌های تحت اینترنت و امثال آن است و نمونه آفلاین آن نیز کتاب‌های الکترونیک، فیلم‌های آموزشی و نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای تبلیغاتی، آموزشی و بازی‌ها هستند که البته هر کدام می‌توانند صدها نمونه و کاربرد دیگر نیز داشته باشند.

## زیربنا

رسانه امروز بر پلکانی ایستاده است که ساختار، اجزا و تمام ظواهرش را مدیون فناوری اطلاعات است، این امر تا حدی است که به راحتی می‌توان گفت اگر فناوری اطلاعات نباشد، رسانه‌ای هم نیست، بنابر تحقیقاتی که درباره کارکردهای رسانه‌های دیجیتال و نفوذ آن در خانوارهای چند کشور اروپایی انجام شده است (سایت بی‌بی‌سی/ سایکوپدیا / ۲۰۰۶)، نتیجه بدست آمده نشان داده که خانوارها، رسانه‌ها را جزئی از زندگی دیجیتال خود می‌دانند و برای دور شدن از آنها صرفاً فاصله گرفتن از لوازم الکترونیک را کافی می‌دانند. این نتیجه بیانگر این

است که دنیای مجازی به راستی در حال کامل شدن است و ایجاد ارتباطات بین اجزا در دنیای سایبر، آن را به اجتماعی جدید تبدیل کرده است.

برای شناخت دنیای رسانه‌های نوین، آنها را بر طبق همان دو حوزه‌ای بررسی می‌کنیم که رسانه‌ها در آنها رشد داشته‌اند. یعنی چندرسانه‌ای‌ها (Multimedia) و نشر الکترونیک (Digital Edit) برای این کلمه چندین معادل دیگر نیز وجود دارد.

## محیط‌های چندرسانه‌ای

همان طور که از نام این شکل از فناوری پیداست، در مواجهه با آنها با محیطی روبرو خواهیم شد که

## مولتی‌مدیا؛ تولید یا تولد

برای ایجاد یک نرم‌افزار چندرسانه‌ای، چند مرحله را که به نوعی بسیاری از آنها هم‌نیاز یکدیگر هستند را باید در نظر داشته باشیم. اولین آنها موضوع است. یعنی می‌بایست هدف کار مشخص باشد. در مرحله بعد محتوای مورد نظرتان را از نظر ماهیتی و معنایی انتخاب کنید (یعنی اگر می‌خواهید فیلم و یا متنی را به نمایش بگذارید، انتخاب کنید که چه نوع نوشتار یا ساختاری داشته باشد) و سپس ساختار کلی کار را رسم کنید و یا به عبارتی محصول خود را معماری کنید. برای ادامه کار نیز باید رابط کاربری را طبق هدف و محتوای از پیش تعیین شده در قالب همان ساختار پیش‌بینی



تولید محتوا

طراحی کنید. برای این کار نیازی نیست یک برنامه‌نویس حرفه‌ای و یا یک گرافیکست عالی باشید، چراکه بسته‌های آماده نرم‌افزاری موجود، می‌توانند در این زمینه بسیار کارساز باشند. بسته‌های نرم‌افزاری مانند سری Office مایکروسافت و یا از آن بهتر و کارا تر سری ilife اپل که قابلیت‌های چندرسانه‌ای را به ساده‌ترین شکل در اختیار شما قرار می‌دهد، می‌تواند گزینه‌هایی ساده اما جامع برای انتخابتان باشند.

شاید مهمترین مرحله کار برای افزایش تاثیرگذاری یک محصول چندرسانه‌ای مرحله معماری ساختار آن باشد. البته ملاک‌ها و موارد بسیاری است که برای این کار باید آنها را بدانید. برای آموختن اصول این کار نیز بهتر است کتاب‌های این رشته را

مطالعه و از اساتید این رشته راهنمایی بخواهید. اما در آخر این خلایق شماسه که ضامن کیفیت کار خواهد بود. چرا که در طراحی رابط کاربری نرم‌افزار و یا محیط مجازی که ایجاد می‌کنید، اصول کاربرپسند بودن و امثال آن، یک بخش و ایده‌های خلاقانه شما بخش بزرگتری از موفقیت خواهند بود. بعد از طراحی و ساخت یک نرم‌افزار چندرسانه‌ای، لازم است که آن را ثبت کنید، یعنی در یکی از مجامع بین‌المللی مسقیما و یا با واسطه‌های معتبر حقوق ثبتی آن را برای خود محفوظ بدارید.\*

## تلفن همراه در صدر بازار چندرسانه‌ای

تلفن همراه با داشتن قابلیت‌های منحصر به فردی برای برقراری ارتباط و نیز همه‌گیری آن، باعث شده است محیط جدیدی برای چندرسانه‌ای‌ها ایجاد شود که این کار با حضور گوشی‌های هوشمند که امکان برنامه‌نویسی و تولید نرم‌افزار برای آنها وجود دارد چندین برابر شده است. قابلیت‌هایی مانند MMS و پخش‌کننده‌های صوتی و تصویری فوق‌العاده در حجمی کم باعث شده است تا جایگاه این محصول با سرعتی بسیار باور نکردنی در بازار چندرسانه‌ای‌ها به سمت بالاترین مکان حرکت کند. موبایل با داشتن امکان برقراری ارتباطی دو طرفه و گروهی، به نوعی ابزاری برای ایجاد رسانه‌های کوچک است. یعنی چیزی در حد یک گروه دوستانه که با امکانات ساده‌ای مانند پیام کوتاه یک رسانه داخلی ایجاد می‌کنند.

تلفن همراه دارای بالاترین آمار گوناگونی ابزارآلات ارتباطی است و تقریباً تمام سازندگان موبایل سعی در روبرودن گوی سبقت از یکدیگر دارند. در این میان محصولاتی مانند آیفون شرکت اپل و پالم‌های مبتنی بر ویندوز موبایل در کنار گوشی‌های هوشمندی که دارای سیستم عامل‌هایی مانند آندروید و سیمبین هستند، توانسته‌اند نسل نوین رسانه را با نام رسانه‌های همراه آغاز کنند.

\* برای ثبت این نوع نرم‌افزارها از سال ۱۳۸۶ مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال اقدام به ثبت نرم‌افزارها کرده که می‌توانید با مراجعه به این مرکز اطلاعات لازم را درباره استانداردهای این محصولات کسب کنید. برای آغاز حرکتی پیرومزدانه در این راه به محصولات مایکروسافت بسنده نکنید و سعی کنید محصولات خود را بر پایه نرم‌افزارهای متن باز پیاده‌سازی کنید که بسیار توانمندتر از محصولات محدود مایکروسافت است. برتر آنکه در پروژه اجرایی هزینه شما برای استفاده از نرم‌افزارهای متن باز چیزی نزدیک صفر است آنهم بدون نیاز به سرقت شماره سریال محصولات.

Multi Media Adaptation, Edinburgh publisher, 2005.

محکم برای فناوری اطلاعات ایجاد کند تا سازمان یا وزارتخانه یا مجموعه‌ای که یک وزیر پاسخگو باشد و توسعه بدهد، و ما مباحث امنیتی را دنبال کنیم.»

وی همچنین از تولید نسخه صفر سیستم عاملی برای سازمان‌های دولتی خبر داد و گفت: «این سیستم عامل از خانواده سیستم عامل‌های متن باز است که از سیستم عامل شریف و نمونه‌های دیگر مستقل است و هم اکنون در حال پیاده‌سازی نسخه آزمایشی آن هستیم تا با ایجاد زمینه‌های اولیه بتوانیم نسخه‌های بعدی آن را تولید کنیم.»

## تکلیف فناوری اطلاعات را روشن کنید

یک مقطع از فرآیند و چرخه پیشرفت، تکنولوژی و فناوری است که اگر بی‌توجهی کنیم تبدیل به تهدید و اگر استفاده کنیم تبدیل به فرصت می‌شود. اما ذاتاً نمی‌تواند تهدید باشد ولی ویژگی‌هایی دارد که ممکن است تبدیل به تهدید شود و باید آنها را دقیق بررسی و مطالعه کرد ولی به صورت کلی هم فرصت است و هم تهدید.»

وی درباره متولی نداشتن و ضرورت مشخص شدن تکلیف متولی فناوری یا اطلاعات گفت: «من معتقد هستم که کشور باید یک ساختار

سرتیپ دکتر جلالی فرمانده سازمان پدافند غیرعامل کشور در گفتگو با جام جم از اوضاع بی‌سامان فناوری اطلاعات گله داشت و گفت: «در دیدار با وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات دولت نهم، خواستار بر عهده‌گیری برخی مسوولیت‌ها توسط ایشان شدم که دکتر سلیمانی با صراحت گفت: موضوعی مانند سیستم عامل ملی به ما مربوط نیست و ما تنها مسوول اتصالات هستیم.» وی در توضیح فضای سایبر نیز گفت: «فضای سایبر یک واقعیت است، می‌توان گفت