

New Media

رسانه های نوین



مقدمه

آوردن بستر تبادل و نشر آسان و گسترده اطلاعات موجب تحولات بنیادین در رسانه ها و ابزارهای اطلاع رسانی و آموزش جامعه گردیده است. ابزارهای حاصل از این فناوری نوین از سویی شیوه های پدید آوردن و نشر بسیاری از آثار را دگرگون ساخته و از سوی دیگر رسانه ها و اشکال تازه ای از آثار پدید آورده است که تا سال های پایانی قرن گذشته، سرعت و وسعت دامنه انتشار، جذابیت، تنوع و حجم محتوای قابل انتشار توسط آن ها در تخیل ارباب رسانه ها نیز نمی گنجیده است.

بدین ترتیب امروزه نه تنها رسانه های جدیدی مانند رسانه های اینترنتی (پایگاه های اطلاع رسانی اینترنتی، خدمات و بسترهای مختلف اینترنتی) و بسته های نرم افزاری رسانه ای در مدت زمانی کوتاه، گوی سبقت را از سینما، کتاب و مطبوعات ربوده اند و در رقابت با رادیو و تلویزیون، به عنوان فراگیرترین ابزار نشر محتوای اطلاع رسانی و اطلاع یابی به شمار می آیند، بلکه با فراگیر شدن پدیده های نوظهوری چون بلوتوث، گفتگوی برخط (Chat)، اجتماعات مجازی برخط (Online) و بازی ها و سرگرمی های دیجیتال، وسعت و عمق اثر

رسانه ابزار یا وسیله ای جهت انتقال پیام است. انسان از بدو خلقت سعی داشته است به نحو مناسب پیام خود را به هم نوعان خویش منتقل نماید و تلاش داشته روز به روز با استفاده از تجارب بدست آمده راه ها و ابزار های مؤثرتر و مطمئن تری را به کار گیرد.

در این گذر ارتباط از یک حالت رو در رو به ارتباط از راه دور و از حالت فرد به فرد به ارتباط جمعی رسیده است. امروزه رسانه های جمعی (Mass Media) در کنار رسانه های نوین (New Media) توانمندی های بسیاری را جهت انتقال هر چه سریع تر و وسیع تر پیام ها و ارتباط های مناسب تر فراهم کرده و دسترسی به جمعیت هایی غیر قابل تصور در گذشته را میسر کرده است.

البته این امر برای خود هم فرصتی ایده آل تلقی شده و زمینه بهره گیری مناسب دارد و هم چالشی اساسی بوده و نیازمند آسیب شناسی و برنامه ریزی درخور است.

در دو دهه اخیر فن آوری نوین ارتباطات و اطلاعات با دگرگون ساختن ابزارها و شیوه های تولید و انتشار اطلاعات و هم چنین فراهم



رایانه های به هم متصل شده است که امکان انتقال فایل های متنی، صوتی و تصویری بین آنها وجود دارد. این امکان، ارسال پیام های شخصی به صورت رایانامه (Email) و یا رجوع به صفحات خانگی (Home Page) و دستیابی به اطلاعات موجود در آنها به صورت چند رسانه ای را فراهم آورده است. به کمک شبکه ی اینترنت، امکان برقراری ارتباط و دست یابی به اطلاعات به صورت آنی و بی درنگ امکان پذیر شده است که این امر موجب ارتباط بیشتر جوامع بشری و رشد و توسعه ی هرچه بیشتر علوم، فنون، فرهنگ و به صورت خاص، سلامت می گردد.

خدمات اینترنت:

خدمات اینترنت را می توانیم در سه کلمه خلاصه نماییم:

* اطلاعات

* ارتباط

* انتقال داده

اطلاعات:

وب مجموعه ای جهانی از اسناد و تصاویر و سایر منابعی است که به وسیله ابر پیوندها با یکدیگر ارتباط منطقی دارند. مرورگرهای وب مثل اینترنت اکسپلورر، گوگل کروم و... با استفاده از این ابر پیوندهای تعبیه شده درون صفحات به کاربران امکان می دهد از یک صفحه وب به صفحه دیگری گردش کنند. این اسناد ممکن است ترکیبی از داده های رایانه ای شامل گرافیک، صدا، متن ساده، ویدیو، چند رسانه ای و محتوای تعاملی شامل اطلاعات مرتبط با سلامت، بازی، برنامه های اداری و نمایش های علمی باشد. از راه پژوهش های اینترنتی بر پایه جستجوی کلید واژه ها با استفاده از موتورهای جستجوی وب، کاربران می توانند به سرعت و به سادگی به حجم گسترده و متنوع اطلاعات بر خط دسترسی داشته باشند. وب برای افراد و سازمان ها توانایی انتشار ایده ها و افکارشان را با هزینه و تاخیر زمانی کم فراهم می کند.

ارتباط:

رایانامه یا پست الکترونیک یکی از خدمات ارتباطی مهم در

ابزارهای ارتباطی و اطلاعاتی بر شئون مختلف زندگی بشر صد چندان شده است.

نگاهی گذرا بر رسانه های دیجیتال و میزان بالای استفاده از آنها در نسل جدید با توجه به فراگیر بودن، ارزان بودن، سهولت دسترسی و موثر بودن آنها، نشان می دهد که امروزه این نوع رسانه ها بیش از سایر انواع آنها، می تواند در انتقال دانش و مهارت مرتبط با بهداشت و سلامت به مردم به خصوص به نسل جوان مفید و تاثیرگذار باشد و لازم است دست اندرکاران نظام سلامت بیش از پیش به سرمایه گذاری برای تهیه رسانه های دیجیتال بیاورند و بویژه این که این رسانه ها فرصت مهم و اساسی ارتباط و تعامل دوسویه را به طرز شگفت و فراگیری میسر ساخته اند و اخذ بازخورد که از ضروریات یک ارتباط مناسب به خصوص در ارتقای سلامت است را فراهم آورده اند.

رسانه های نوین طیف وسیعی از امکانات سخت افزاری و نرم افزاری است که با حذف فاصله ها-رفع محدودیت ها و ... امکان ارتباط دوسویه و حتی لحظه ای را فراهم آورده است. آشنایی با این رسانه ها و مهم ترین آنها که در این شماره آمده است می تواند متولیان سلامت جوامع را در انتقال دقیق تر، سریع تر و بهتر پیام های یاری رسانده و با اخذ بازخوردهای مناسب، در نهایت بهره وری رسانه ای را ارتقاء بخشد.

اینترنت

اینترنت

اینترنت

اینترنت را می توان بزرگ ترین فناوری دانست که تا کنون به دست انسان طراحی، مهندسی و اجرا گردیده است. اینترنت شبکه ای از



دسترس بر روی اینترنت است. فرستادن پیام های متنی الکترونیکی که مشابه نامه ها و یادداشت های پستی است توسط اینترنت انجام می شود. تلفن اینترنتی نیز خدمت ارتباطی دیگری است که با پیدایش اینترنت امکان پذیر شد. فایده این کار این است که چون ترافیک صدا را اینترنت حمل می کند هزینه بسیار کمی دارد و حتی می تواند رایگان باشد.

انتقال داده:

اشتراک فایل، نمونه ای از انتقال مقادیر بزرگ داده از طریق اینترنت است یک فایل رایانه ای را می توان به صورت پیوست نامه الکترونیکی به دوستان و همکاران فرستاد. می توان آن را در یک وبگاه و یا اف تی پی سرور (ftp server) بارگذاری (upload) نمود تا به آسانی توسط دیگران بارگیری (download) شود. دستیابی به فایل در اینترنت ممکن است در گرو هزینه ای باشد که می تواند توسط کارت اعتباری پرداخت شود این ویژگی های ساده اینترنت در مقیاس جهانی، به تدریج تولید، فروش و توزیع هر چیزی را که قابل ارائه به صورت فایل باشد تغییر می دهد که این چیز ها شامل همه انتشارات چاپی، محصولات نرم افزاری، اخبار، فایل صوتی، فیلم، ویدئو، عکس، گرافیک و آثار هنری دیگر می باشد.

کاربردهای اینترنت:

اینترنت کاربردهای گوناگونی از جمله ارسال و دریافت رایانامه (پست الکترونیک)، دستیابی به صفحات خانگی به صورت چند رسانه ای، گفتگو با دیگران به طور هم زمان، ارسال صدا و تصویر در هنگام گفتگو و برقراری تماس دارد.

صفحات خانگی:

صفحات خانگی، به مجموعه ای از اطلاعات شخصی در اینترنت درباره ی یک فرد، یک سازمان یا یک محصول که تحت نشانی ویژه ای قابل دسترسی است اطلاق می شود. پایگاه های اینترنتی منابع عظیم و در دسترس اطلاعات برای عموم مردم از هر طبقه و جایگاه اجتماعی و سیاسی می باشند.

ارائه اطلاعات در اینترنت، توانسته است خلاءهای ناشی از کمبود

منابع مادی اطلاعاتی را پر کرده و جامعه را در دسترس جدیدترین و در دسترس ترین اطلاعات در کمترین زمان ممکن قرار دهد. ارائه اطلاعات بهداشتی و سلامت در وبگاه های سلامت، فیلم ها و تصاویر در سامانه های فیلم و عکس برخط و اخبار و رویدادهای علمی و پژوهشی از مهم ترین قابلیت های پایگاه های اطلاعاتی است.

رایانامه یا پست الکترونیک (Email):

یکی از کاربردهای اینترنت، ارسال و دریافت نامه های الکترونیکی است. یک نامه ی الکترونیک یک فایل است که از طریق شبکه ی اینترنت برای مخاطبی که دارای نشانی پست الکترونیک است، ارسال می شود. رایانامه، راهکاری مدرن برای ارتباط با دیگر کاربران اینترنت، در حداقل زمان ممکن می باشد. امروزه نامه های الکترونیکی، ابزاری قابل دسترس در اطلاع رسانی عمومی به جامعه می باشند. با توجه به آن که اغلب کاربران اینترنت دارای پست الکترونیک می باشند، نامه الکترونیکی می تواند به عنوان روزنامه ای برخط برای صاحبان پست الکترونیک ارسال شود. بطور مثال ارسال هفتگی اطلاعات سلامت به

کاربران می تواند ضمن صرفه جویی در هزینه و

زمان، در مدتی اندک اطلاع رسانی

مضاعفی برای جامعه داشته باشد.

برخی از مراکز دانشگاهی با تشکیل

گروه های اینترنتی، نسبت به ارسال

مداوم اخبار و اطلاعات سلامت برای اعضا گروه





جستجو گر ها (موتور های جستجو):



در وب، برنامه های جستجوگر گوناگونی وجود دارد که به کمک آنها پیدا کردن مسیر دست یافتن به اطلاعات مورد نظر یا پیدا کردن وبگاههای اطلاعات به سادگی امکان پذیر است. یکی از معروف ترین جستجوگرها، جستجوگر گوگل است (www.google.com)

موتورهای جستجو برای نمایش نتایج نهایی خود، روش ها و الگوریتم های خاص و منحصر به فردی دارند که به وسیله آن نتایج نهایی خود را دسته بندی می کنند. توجه به این روش ها باعث خواهد شد تا سایت های مفید دانشگاه های علوم پزشکی و وزارت بهداشت، همیشه جزء نتایج اولیه نمایش داده شده قرار گیرد.

آمار بالای کاربران مراجعه کننده به سایت، تعداد بالای لینک های مرتبط با سایت، استفاده بیشتر کلمات کلیدی در سایت، میزان رجوع کاربران به سایت در نمایش نتایج قبلی جستجو و مدت زمان راه اندازی سایت، از جمله روش هایی است که باعث می شود تا سایت در صفحات اول نتایج موتورهای جستجو قرار گیرد.

تلفن همراه

امروزه هیچ ابزار فرهنگی به میزان تلفن همراه در روند فرهنگی جامعه نقش ندارد و تلفن همراه به عنوان یک رسانه ارتباطی نسبت به سایر رسانه های جمعی رشد برق آسایی داشته است. تلفن همراه با وجود عمر کوتاه خود در عرصه رسانه ها عنوان چهارمین صفحه نمایش گر (پس از سینما و تلویزیون و کامپیوتر) و هفتمین رسانه جمعی (پس از چاپ، ضبط صوت، سینما، رادیو، تلویزیون و اینترنت) را به خود اختصاص داده است.

اقدام می کنند. در این مورد گروه های اینترنتی خاص مثلاً گروه دیابت تشکیل شده و کاربران صاحب گروه، نسبت به ارسال اطلاعات مداوم به اعضا از طریق پست الکترونیک اقدام می کنند.

گفتگو:

در اینترنت گفتگو به صورت مکتوب و یا به صورت صوتی همراه با تصویر امکان پذیر است. در گفت و گوی مکتوب (chat) با استفاده از نرم افزار مناسب، امکان گفتگو به صورت الکترونیک با یک فرد به طور خصوصی یا وارد شدن به اتاق های گفت و گو و شرکت در بحث و مناظره با دیگران وجود دارد.

علاوه براین، با نصب تجهیزات مناسب بر روی رایانه می توان مکالمه ی صوتی نیز از طریق اینترنت انجام داد و هم چنین با تجهیزات مناسب حتی امکان ارسال و دریافت تصویر نیز هم زمان با گفتگو وجود دارد.



اتاق های گفتگو فرصت ایده آلی برای حضور مشاوران حوزه سلامت و بویژه از جنس مشاوره روان برای تاثیرگذاری و راهنمایی کاربران فراهم نموده است. اعضای این اتاق های گفتگو اغلب، به دلیل انتخاب هویت های غیرواقعی، مطالب و مواردی را در اتاق گفتگو مطرح می نمایند که نیاز جدی به پاسخ گویی و ارایه مشاوره دارند. اتاق های گفتگو از قسمتهای مورد علاقه نوجوانان و جوانان است. شرکت در اتاق های گفتگوی اینترنتی برای پرسنل بهداشتی درمانی، فرصتی برای تاثیرگذاری فوری در مخاطب و هدایت در صحنه مخاطبان فراهم نموده است.

در شرایطی نظیر وقوع زلزله یا سونامی که بسیاری از زیرساخت ها دچار آسیب شده اند، بحران به طور لحظه ای رو به وخامت می گذارد. قطع سیستم برق رسانی، استفاده از ابزارهای اطلاع رسانی نظیر تلویزیون را دشوار و در مواردی غیر ممکن می سازد؛ به این ترتیب، امکان پخش هشدارها، اخبار و مواردی که تلویزیون بهترین گزینه برای ارائه آن ها به افراد آسیب دیده و در خطر است وجود نخواهد داشت و به این ترتیب، یکی از راه های دسترسی به مردم از دست می رود. از طرفی آسیب دیدن یا افزایش ترافیک خطوط تلفن هم موردی است که بروز آن در چنین شرایطی دور از ذهن نیست. در نتیجه، ارتباط مردم با یکدیگر نیز قطع می شود و آگاه شدن از حال هم از طریق تلفن همراه در چنین موقعیتی می تواند سبب کم شدن نگرانی ها شود.

نیاز روحی جامعه به تفریح و تفنن

طنز و فکاهی، نقش مهمی در ایجاد تمدد اعصاب و روان، به ویژه در خلال امور روزمره دارد. SMS به خاطر ایجاد زنگ تفریحی کوتاه در بین کارهای روزانه، طرفداران فراوانی دارد، فرستادن لطیفه بیشترین کاربرد پیام کوتاه در ایران است. در طنز، عمده ترین دغدغه های اجتماعی، محدودیت ها و یا تابوهای موجود در جامعه با بیانی لطیف و ظریف مورد نقد قرار می گیرد. براساس آمار منتشر شده توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، در حدود ۵۰ درصد SMS ها در ایران، سرگرمی و لطیفه است، به عبارت دیگر، از بین ۴۰ میلیون SMS روزانه حدود ۲۰ میلیون آنها به طنز، لطیفه و نکته گویی اختصاص یافته است. البته بر طبق نظر سنجی های مشارکتی انجام شده اخیر از طبقات و اقشار مختلف، درصد SMS های طنز از ۵۰ درصد به ۳۰ تا ۳۵ درصد کاهش یافته و این روند نزولی هم چنان ادامه دارد و SMS، به کارکردهای واقعی خود نزدیک تر شده است.

کارکرد سیاسی

کارکرد سیاسی را شاید بتوان یکی از کارکردهای پیام SMS بیان کرد. حجمی از پیام های کوتاه، دارای مضمون سیاسی است. گویی فناوری تازه، ابزاری را در خدمت مردمانی قرار داده است که نظر خود را با طنز بیان کنند.

جنبه های مختلف تلفن همراه به عنوان یک ابزار ارتباطی

عبارتند از:

۱- جنبه کلامی

۲- جنبه نوشتاری

۳- جنبه تصویری

تلفن همراه، به عنوان یک ابزار نوین ارتباطی از یک سو دارای کارکردهای مثبت بسیاری مانند برقراری ارتباط در اسرع وقت، صرفه جویی در وقت و در دسترس بودن دائمی انسان ها و ... و از سوی دیگر، دارای کارکردهای منفی مانند رسوخ در حریم خصوصی اشخاص، ایجاد فضای تنش و تشویش اذهان عمومی، تضعیف باورهای عمومی و اخلاقیات و ... بوده است.



با توجه به کارکردهای متنوع تلفن همراه، نظیر دوربین عکاسی و فیلم برداری، ارسال و دریافت پیام، سرعت انتقال پیام، امکان ارسال عکس و فیلم، قابلیت ضبط، دریافت امواج رادیو و تلویزیون، امکانات رایانه ای اتصال به شبکه و ...، امروزه، نقش تلفن همراه، از یک وسیله و ابزار ارتباطی ساده فراتر رفته و کارکردهای متنوع و گسترده ای را شامل می شود. بررسی این نقش ها و کارکردها در عصر حاضر که به عصر اطلاعات معروف شده است، از اهمیت خاصی برخوردار است.



بلوتوث



بلوتوث یکی از بارزترین فناوری های قرن بیست و یک است، که به ارتباط بدون سیم با برد کوتاه اطلاق می شود. این فناوری به دلیل استفاده آسان و رایگان بودن آن مورد توجه بسیاری از جوانان و نوجوانان قرار گرفته است، اما دستاورد استفاده از این فناوری نوین تنها یک روی سکه است، چرا که هر فناوری در کنار مزایایی که برای کاربران خود دارد، خالی از معایب هم نیست و یکی از معایب بسیار مهم این فناوری، استفاده های غیر اخلاقی آن می باشد.

تلفن همراه به عنوان یک رسانه ارتباطی، نسبت به سایر رسانه های جمعی، رشد برق آسایی داشته است و گسترش و اشاعه آن هم عمدتاً به همین دهه اخیر باز می گردد. به رغم این عمر کوتاه، تأثیر فرهنگ تلفن همراه بر مناسبات فردی و اجتماعی به قدری برجسته و قابل اعتنا است که برای جامعه شناسان، روان شناسان و محققان، عرصه های پژوهشی تازه ای فراهم آورده است.

از طرف دیگر هنوز هیچ رسانه ای موفق نشده است که رسانه دیگری را از میدان بیرون کند. البته به جز تلفن و اینترنت که تا حدود زیادی به استفاده از تلگراف و تلکس پایان دادند. اما هنوز رادیو، روزنامه کاغذی، فکس و ملاقات حضوری و خوشویش، در کنار اینترنت و تلفن و تلویزیون به زندگی خود ادامه می دهند.

بازی های رایانه ای:

بازی های رایانه ای، نوعی از بازی های الکترونیکی هستند که به وسیله کامپیوتر شخصی یا به وسیله اینترنت به صورت انفرادی یا جمعی بازی می شوند. امروزه کودکان و نوجوانان به عنوان مخاطبان و کاربران اصلی از بازی های رایانه ای به عنوان یک رسانه تفریحی - آموزشی استفاده می کنند. در برنامه های آموزش سلامت نیز از بازی های رایانه ای به عنوان وسیله ای برای افزایش تمایل کودکان و نوجوانان به یادگیری نکات آموزشی در مورد ایجاد عادات سلامت محور در شیوه زندگی استفاده می شود.



بسیاری از بازی های رایانه ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدیویی نیز محسوب می شوند. تعداد مخاطبان بازی های رایانه ای در سال های گذشته افزایش چشم گیر داشته و این بازی ها به یکی از پرتعدادترین سرگرمی های موجود تبدیل شده اند.

لذا ساخت بازی های رایانه ای سلامت محور خواهد توانست اصول سلامت را با استفاده از این ابزار مدرن به جامعه آموزش دهد در این میان به نظر می رسد، دست اندرکاران نظام سلامت باید با حمایت از ساخت بازی های رایانه ای سلامت محور، مبانی سلامت را از طریق بازی در اختیار جامعه قرار دهد و تلاش نمایند تا با ارائه راهکار به سازندگان بازی های رایانه ای، اصول استفاده از بازی های رایانه ای را برای کاربران شان نهادینه نمایند.

سه ویژگی اصلی بازی های رایانه ای

۱. بازی های رایانه ای می توانند در سایه یک ابزار تفریحی باعث افزایش انگیزه مخاطبان در یادگیری مطالب مرتبط با سلامت گردند.
۲. بازی های رایانه ای آموزش سلامت می توانند ابزاری قوی برای کمک به قشر جوان جامعه برای داشتن یک شیوه زندگی سالم باشند.
۳. بازی های رایانه ای آموزش سلامت می توانند ارزان قیمت ترین ابزار آموزشی برای اوقات فراغت کودکان و نوجوانان باشند.

معیارهای اصلی در طراحی بازی های رایانه ای

• یک بازی رایانه ای آموزش سلامت باید با جذابیت بالایی که دارد،



حس مخاطبان را در یادگیری مطالب جدید مرتبط با سلامت برانگیزد.
 • بازی رایانه ای آموزش سلامت، بدون وجود یک راهنما یا معلم باید بتواند نکات اصلی مرتبط با موضوع آموزش سلامت را به مخاطبان القا نماید.

• اساس نکات آموزشی در بازی رایانه ای آموزش سلامت باید مبتنی بر تغییر عادات نادرست به سمت ایجاد عادات صحیح در شیوه زندگی مخاطبان باشد.

• یک بازی رایانه ای آموزش سلامت باید بر ارتقای مهارت های مخاطبان در ایجاد تغییر رفتار استوار باشد.

• یک بازی رایانه ای آموزش سلامت باید منطبق با نیاز و دانش مخاطبان در مورد نکات مرتبط با سلامت طراحی شود.

اهمیت بازی های رایانه ای

تأثیر گذاری: تأثیرگذاری بالای این گونه بازی ها روی مخاطب، آن ها را به یک ابزار با استعداد بسیار بالا برای آموزش، آگاهی، ترویج مذاهب، سوء استفاده سیاسی، شستشوی مغزی و... تبدیل کرده است. بسیاری از دولت ها بازی های رایانه ای را به دلیل احتمال تحریک کودکان و نوجوانان و ترویج خشونت محدود کرده اند.

سودآوری: امروزه صنعت تولید بازی های رایانه ای به یک عرصه سود آور تبدیل شده است و شرکت های بزرگ تولید کننده این گونه بازی ها هر سال سود هنگفتی به دست می آورند، به گونه ای که در سال ۲۰۰۴ میزان سود خالص سالانه به دست آمده از صنعت بازی های رایانه ای به مرز ۱۰ میلیارد دلار رسید و سود حاصل سالانه به دست آمده از هالیوود (نه و نیم میلیارد دلار) را پشت سر گذاشت.

سر گرم کننده بودن: بازی های رایانه ای بر خلاف بیشتر سر گرمی های دیگر، تعاملی بوده و از این رو جذاب تر هستند.

اعتیاد: عده ای از محققین بازی های رایانه ای را اعتیاد آور و خطرناک قلمداد می کنند. هر چند این مساله ثابت نشده است؛ اما شواهد موجود نشان می دهد تعدادی از علاقمندان به بازی های رایانه ای به طرز غیر طبیعی به این سرگرمی وابسته شده و از زندگی عادی خود باز می مانند. تحقیقات نشان داده بازی های ویدئویی باعث افزایش هوش

می شود اما باعث ایجاد خشونت نیز می گردد.

چند رسانه ای ها

مولتی مدیا در لغت به معنای چند رسانه ای است؛ یعنی ارتباط و انتقال موضوع ها و مفاهیم با استفاده از رسانه های متفاوت. تعاریف متفاوتی از مولتی مدیا (چند رسانه ای) وجود دارد، آدر ساده ترین حالت می توانید تصور کنید در داخل یک اتاق نشسته اید و تصویری را بر روی یک یا چند صفحه نمایش مشاهده می کنید و توسط یک یا



چند بلندگو نیز به موسیقی یا هر صدای دیگری گوش می دهید (اجرای زنده - Live performance). به طریق دیگر، می توانید تصور کنید



ابزارهای مدل سازی ۳ بعدی و تصویر متحرک، ابزارهای ویرایش تصویر، ابزارهای ویرایش صدا، ابزارهای تصویر متحرک و فیلم دیجیتال. در این بخش برخی از نرم افزارهای تولید چندرسانه ای را به صورت اجمالی معرفی می کنیم:

Adobe flash



این نرم افزار قبلاً زیر مجموعه شرکت Macromedia بوده است و هم اکنون توسط شرکت Adobe پشتیبانی می شود. در واقع این نرم افزار ابزاری است جهت کار بر روی تصاویر برداری (Vector) تصاویر متحرک، و بازی های کامپیوتری و با توجه به قابلیت های بالایی که در ایجاد تصاویر متحرک برداری و کار بر روی تصاویر برداری دارد و با توجه به قابلیت های بالای برنامه نویسی در این نرم افزار (با زبان ActionScript) می توان از این نرم افزار به عنوان یک ابزار ایده آل برای تهیه نرم افزارهای چند رسانه ای استفاده کرد.

Adobe Authorware



این نرم افزار نیز قبلاً زیر مجموعه شرکت Macromedia بوده که هم اکنون توسط شرکت Adobe پشتیبانی و تولید می گردد. شرکت ادوبی نرم افزار Authorware را به عنوان ابزار سرآمد ایجاد بصری برنامه های کاربردی آموزش الکترونیکی قوی و کارآمد جهت ارائه در شبکه های سازمانی، سی دی و دی وی دی، و بر روی وب معرفی می کند. از Authorware برای ایجاد برنامه های محاوره ای که می تواند با حوزه وسیعی از محتوای چند رسانه ای ارتباط برقرار کند، بویژه برنامه های آموزش الکترونیک، استفاده می شود. در واقع این نرم افزار را به عنوان یک زبان برنامه نویسی گرافیکی تفسیر شده، مبتنی بر فلچارت می شناسند.

Adobe Director



این نرم افزار نیز زیر مجموعه شرکت Macromedia بوده که هم اکنون توسط شرکت Adobe پشتیبانی می شده است. این نرم افزار یک نرم افزار ایجاد چند رسانه ای است که توانایی ایجاد تصویر متحرک، نمایش، و فیلم را دارا می باشد. شرکت Adobe نرم افزار Director را به همراه Adobe Shockwave Player به عنوان

که در داخل یک اتاق در مقابل صفحه نمایش کامپیوتر نشسته اید که بر روی صفحه نمایش تصاویری را مشاهده می کنید و کلماتی را نیز از بلندگوی کامپیوتر می شنوید (آموزش برخط - Online learning).

نکته اساسی در انقلاب چند رسانه ای ها، دیجیتالی شدن است که به معنی تبدیل همه اطلاعات به کدهای مخصوصی که ماشین های الکترونیکی قادر به تشخیص و فهم آن هستند می باشد. در حال حاضر ما با سامانه های چند رسانه ای محاوره ای [یا تعاملی - Interactive] مواجه می شویم که عبارت است از توانایی کنترل اجزاء، توسط کاربر و ارتباط برقرار کردن با اجزاء، به نحوی که دلخواه او باشد.

مزایای استفاده از چند رسانه ای ها به شرح زیر می باشد:

۱. قابلیت توسعه و تغییر در کمترین زمان
۲. قابلیت تهیه رونوشت و چاپ مطالب متناسب با نیاز،
۳. قابلیت ارائه متمرکز مطالب و مستندات در قالب های سامان یافته
۴. ایجاد بهترین تاثیر در نظر بازدید کنندگان،
۵. سهولت در کپی برداری،
۶. جذابیت بیشتر و هزینه کمتر،
۷. عدم محدودیت در ارائه اطلاعات و تصاویر.

بطور کلی چندرسانه ای ها را می توان به سه دسته

طبقه بندی کرد:

۱. آموزشی
۲. تبلیغاتی
۳. کاربردی

آنچه در حوزه آموزش سلامت از اهمیت بالایی برخوردار است، نرم افزارهای آموزشی چندرسانه ای است. در این نوع از چند رسانه ای از تمام قابلیت ها برای تولید یک نرم افزار آموزشی استفاده می شود و در فضایی جذاب و متنوع در این گونه از نرم افزارها سعی می شود مفاهیم آموزشی به صورت تعاملی به مخاطبان آموخته شود.

مجموعه ابزارهای لازم برای ایجاد یک پروژه چند رسانه ای را می توان به ۵ گروه طبقه بندی کرد: ابزارهای نقاشی و ترسیمی،

رسانه های نوین و دیجیتال کاملاً قابل توجه و تامل است صنعت بسیار پر رونق بازی های رایانه ای با حجم تراکنش میلیاردها دلار و استقبال روز افزون کودکان، نوجوانان و جوانان از این رسانه مدرن از یکسو و نقش رسانه مدرن در تغییر شیوه زندگی جامعه از طریق شبیه سازی مجازی زندگی حقیقی از سوی دیگر ما را بر آن می دارد تا نگاهی هوشمندانه به رسانه ها داشته باشیم.

با توجه به میزان بالای استفاده از رسانه های نوین، فراگیر بودن، ارزان بودن، سهولت دسترسی و موثر بودن آنها امروزه این نوع رسانه ها بیش از سایر انواع آن، می تواند در انتقال دانش و مهارت مرتبط با بهداشت و سلامت به مردم بخصوص به نسل جوان مفید و تاثیرگذار باشد و لازم است دست اندرکاران نظام سلامت بیش از پیش به

سرمایه گذاری برای تهیه رسانه های نوین بیندیشند.

سلامت الکترونیکی یک زمینه جدید و رو به رشد از تلاقی بهداشت، پزشکی و خدمات سلامتی با فناوری اطلاعات و ارتباطات است. بحث سلامت الکترونیک رابطه نزدیکی با زیر

ساخت های الکترونیک هر کشور و نیز فرهنگ الکترونیک آن دارد. درصد کاربران اینترنت، میزان نفوذ فیزیکی اینترنت در کشور، وبگاه ها ارائه دهنده اطلاعات پزشکی بهداشتی و درمانی، خدمت دهندگان اینترنت و ... از عوامل مهم در توسعه سلامت الکترونیکی هستند.

نظام سلامت می تواند با بستر سازی اولیه، محتوی مفید سلامت، حمایت از وبگاه ها و خدمات سلامت الکترونیک، تدوین قوانین نظارت بر فضای مجازی ایجاد سازو کارهای برخورد قانونی با وبگاه های بر هم زننده سلامت جامعه و مهم تر از همه فرهنگ سازی استفاده از اینترنت برای خانواده خواهد توانست نقشی مهم در ارتقای سواد سلامت جامعه داشته باشد.

اینترنت و سلامت:

اینترنت را می توان بزرگترین فناوری دانست که تاکنون به دست انسان طراحی، مهندسی و اجرا گردیده است.



گسترش آموزش با در نظر گرفتن گستردگی جوامع، لزوم تعلیم و

ابزاری جهت ایجاد و انتشار بازی ها و برنامه های آموزش الکترونیکی قوی و فوری در محیط وب، ابزارهای با سیستم عامل iOS، مک، ویندوز، دی وی دی و سی دی، معرفی می کند. این نرم افزار به کاربران اجازه می دهد برنامه های کاربردی را به صورت یک فیلم ایجاد نمایند، به گونه ای که کاربر به عنوان کارگردان آن فیلم می باشد. این نرم افزار در اصل جهت ایجاد تصویر متحرک بوجود آمده است؛ اضافه کردن یک زبان اسکرپتی تحت نام Lingo به این برنامه، آن را به ابزاری محبوب جهت ایجاد سی دی هایی که به صورت مستقل قابل اجرا هستند، و برنامه های مستقل و محتوای وب با استفاده از Adobe Shockwave تبدیل کرده است.

MultiMedia Builder



این نرم افزار با استفاده از امکانات متعدد و ابزارهای فراوانی که در اختیار کاربران قرار می دهد توانایی فراوانی را در ساخت فایل های چند رسانه ای که به صورت مستقل قابل اجرا می باشند دارد. این نرم افزار که از تولیدات شرکت MediaChance می باشد در چندین سال متوالی از سوی کاربران به عنوان یک نرم افزار کامل در این زمینه شناخته شده است. شرکت MediaChance می گوید با استفاده از mmb می توانید منوهای خودکار (Autorun Menus)، برنامه های کاربردی چند رسانه ای، یا بازی ها را ایجاد کنید بدون اینکه ماه ها زمان خود را صرف یادگیری زبان های پیچیده برنامه نویسی کنید.

شایان ذکر است چرخه توسعه این نرم افزار به پایان رسیده است و دیگر نسخه جدید این نرم افزار تولید نخواهد شد.

نقش رسانه های نوین در سلامت

توسعه روزافزون فناوری اطلاعات در جامعه و رشد شگرف فناوری های نوین ارتباطی در جهان لزوم سرمایه گذاری دست اندر کاران نظام سلامت کشور بر روی رسانه های دیجیتال را مشخص می سازد.

نگاهی گذرا بر میزان کاربران وبگاه های اطلاع رسانی جهانی مثل Google و Yahoo نشان می دهد که تمایل نسل جدید جامعه به



میان به نظر می رسد، دست اندرکاران نظام سلامت باید با حمایت از ساخت بازی های رایانه ای سلامت محور مبنای سلامت را از طریق بازی در اختیار جامعه قرار دهد و تلاش نمایند تا با ارائه راهکار به سازندگان بازی های رایانه ای، اصول استفاده از بازی های رایانه ای را برای کاربران شان نهادینه نماید.

نرم افزارهای چند رسانه ای و سلامت:

در نرم افزارهای چند رسانه ای اساس

بر این است که با توجه به نوع مخاطب و

نوع ارتباطی که مورد نظر است دو یا چند



رسانه را در کنار یکدیگر بکار گیرند به طوری که از تلفیق آنها نقاط ضعف هر یک با استفاده از نقاط قوت دیگر رسانه ها جبران شود و انتقال مفاهیم سریع تر و بهتر انجام گیرد. باید از فناوری های پیشرفته در جهت الحاق به کاروان علم و توسعه مخصوصاً در زمینه سلامت بهره برد. صنعت چند رسانه ای نقش مهمی در سرعت بخشیدن به این روند، بازی می کند. و تاثیرات جانبی مثبتی در زمینه تولید و توزیع اطلاعات را در زمینه سلامتی و پیشگیری فراهم خواهد نمود.

ویژگی های رسانه های نوین

رسانه های نوین فارغ از نیاز به استفاده از ابزارهای سنتی ارتباطات بوده، و انواع پیامهای صوتی، نوشتاری و تصویری را منتشر می کند. رسانه های نوین، فضایی تعاملی، سریع، دارای بازخورد فوری و در بعضی موارد بی واسطه را برای مخاطبین فراهم می سازد.

امکانات و تجهیزاتی که رسانه های نوین پیش روی مخاطبان قرار می دهد بسیار متنوع و دارای انعطاف است. و یک کاربر مسلط به این رسانه ها می تواند آرای متنوع و امکانات و ظرفیت های رسانه ای مختلفی را در اختیار داشته باشد.

رسانه های نوین هم ابزار محسوب شده و هم در ماهیت فرهنگی تاثیر گذار است. به عبارت دیگر رسانه های نوین از جنبه ابزاری چون قادر به برقراری صورت های مختلف ارتباطی هستند، امکان نشر پیام ها را بیشتر دارا می باشد.

رسانه های نوین هویت ساز می باشند، ماهیت رسانه های نوین به

آموزش دائمی شهروندان، کمبود فضای فیزیکی و هزینه بری ساخت آن، محدودیت زمانی برای افراد و مشکلات ترافیکی در جامعه امروز، اهمیت آموزش از راه دور (اینترنتی) را دو چندان نموده است. افزایش میزان اثر بخشی و بازده آموزشی نیز از دیگر برتری های این نحوه تعلیم نسبت به روش های سنتی است. نظام سلامت می تواند با بستر سازی و ایجاد فضای مناسب، نسبت به توسعه کاربری اینترنت در حوزه سلامت اقدام نماید.

تلفن همراه و سلامت:

سلامت مبتنی بر تلفن همراه

(سلامت همراه) یک واژه جدید است که به طور عمده به صورت تجارب حوزه



سلامت با پشتیبانی ابزارهای تلفن همراه شامل سلامت و بهداشت عمومی با پشتیبانی ابزارهای تلفنی همراه و سیار تعریف می شود. تلفن همراه به عنوان یک فناوری مهم جهت گسترش و دسترسی و بهبود مراقبت های بهداشتی می تواند مورد استفاده قرار گیرد.

قابلیت های ارتباطی تلفن همراه، آن را به یک ابزار ایده آل برای انتشار پیام های بهداشتی تبدیل کرده است، پیام کوتاه، پیام های تصویری، اینترنت، شبکه های محلی و حتی بلوتوث را می توان به خوبی برای این منظور به کار گرفت. لذا تلفن همراه به زودی به عنوان رسانه ای جهان شمول با قابلیت های فرا تصور آدمی جایگاهی توانمند برای دست اندرکاران نظام سلامت در راستای ارتقای سلامت جامعه خواهد بود.

بازی های رایانه ای و سلامت:

تعداد مخاطبان بازی های رایانه ای

در سال های گذشته افزایش چشمگیر داشته و این بازی ها به یکی از



پرطرفدارترین سرگرمی های موجود تبدیل شده اند.

لذا ساخت بازی های رایانه ای سلامت محور خواهد توانست اصول سلامت را با استفاده از این ابزار مدرن به جامعه آموزش دهد در این

برای انتشار در وب مناسب نیستند و باید توسط نرم افزارهای گرافیکی تغییراتی در آن ها حاصل شود. هم چنین استفاده نامناسب از آگهی در صفحه هم از تاثیر عکس به میزان زیادی می کاهد. عکس های به کار گرفته شده در وب هم چند دسته هستند. **دسته اول** عکس های مجزا و مستقل هستند که معمولا همراه با متن خبر به کار می روند و برای توضیح شان از زیرنویس یا یک فایل صوتی کمک گرفته می شود.

دسته دوم به Slide show معروف هستند. منظور از این اصطلاح مجموعه ای از عکس هاست که به طور خودکار و پشت سرهم به نمایش درمی آیند و قبل از نمایش هر عکس پیش نمایش آن قابل مشاهده نیست. اما **دسته سوم** گالری نام دارد که در قالب آن مجموعه ای از عکس ها به صورت پیش نمایش و در ابعاد کوچک در صفحه وب به نمایش درمی آیند و کاربر با مشاهده و انتخاب هر کدام از آن ها می تواند تصویر کامل را با جزییات بیشتر مشاهده نماید.



ج) گرافیک:

اگر بتوانید در خبر یا مقاله خود از تصاویر گرافیکی برای تشریح بهتر مواقع استفاده کنید، اگر نقشه ای جغرافیایی به کار ببرید یا به مدد انواع جداول آماری مقایسه ای ادعاهای تان را ثابت کنید، به بهترین نحو از امکانات گرافیکی جهان روزنامه نگاری سایر استفاده کرده اید. استفاده مناسب از گرافیک و عکس در بسیاری از مواقع تاثیرگذارتر از چندین صفحه مطلب است، اما گرافیک هم در فضای مجازی دارای یک تقسیم بندی سه گانه است.



گرافیک ثابت و ایستا حرکت نمی کند و نمی توان بر روی آن کلیک کرد. این نوع گرافیک ممکن است حاوی اجزای مختلفی اعم از عکس و متن باشد. گرافیک متحرک به صورت انیمیشن بوده و ممکن است حاوی اطلاعات جانبی باشد که می توان با کلیک کردن بر روی شان به جزییات بیشتری پی برد. اما گرافیک در قالب به گونه ای است که می توان بر روی آن

گونه ای فراتر از محتوای پیام، به نوعی خود پیام می باشد.

رسانه های نوین نسبت به رسانه های دیگر (تلویزیون و رادیو) دارای ظرفیت و توان بیشتری می باشد. در این رسانه امکان ارتباط سریع، جهان گستر، دوطرفه متنوع فراهم می باشد.

اجزای رسانه های نوین (رسانه های سایبر):

الف) متن:

بدون شک متن یا text، جزء بنیادین و مهمترین مولفه روزنامه نگاری سایبر است. کارشناسان معتقدند در مورد میزان لغات به کار رفته در صفحات وب محدودیت وجود دارد و کاربر پس از مطالعه ۳۰۰ الی ۴۰۰ لغت تمرکز خود را از دست داده و پس از خواندن ۶۰۰ الی ۸۰۰ لغت به طور کلی از مطالعه مطلب روی برمی گرداند.



متون در محیط وب به سه بخش تقسیم می شوند. متون ایستا (static)، متحرک (moving) و لینک (link). متون ایستا مشابه با متون چاپی هستند که قابل انتقال یا تغییر نبوده و کاربر نیز نمی تواند تغییری در آنها ایجاد کند.

متون متحرک بیشتر در آگهی های تحت وب به کار گرفته می شوند که ممکن است تغییر کرده یا از صفحه محو شوند و سپس مجددا به نمایش گذارده شوند.

بر روی لینک ها نیز می توان کلیک کرد و به اطلاعات تازه ای دست یافت. مفهوم فرامتن در اینجا معنا پیدا می کند. لینک ها معمولا با رنگ یا فونت یا ظاهری متفاوت از متون ایستا متمایز می شوند.

ب) عکس ها:

بدون شک یک عکس مرتبط و با کیفیت خوب، خبر را چه در دنیای مجازی و چه در یک روزنامه چاپی برای خواننده جذاب تر و خواندنی تر می کند. نکته بسیار مهم در مورد عکس هایی که همراه با خبرها منتشر می شوند آن است که ابعاد و حجم آن ها نباید آن قدر زیاد باشد که بارگذاری شان بر روی صفحه وب را کند و بازدیدکننده را خسته کند. برای همین عکس های تهیه شده توسط دوربین های دیجیتال معمولا





کلیک کرد. این نوع گرافیک ممکن است ایستا یا متحرک باشد. در این موارد معمولاً با حرکت دادن موشواره بر روی گرافیک با جلوه های تصویری مواجه می شویم. در اینجا هم امکان استفاده از متن وجود دارد.

(د) صدا:

اگر بخواهید خبرتان را با مصاحبه با مردم یا عامل ایجاد خبر همراه کنید و لینک این مصاحبه را با کیفیت مناسب در متن خبر بگنجانید، کاربران راحت تر ادعای تان را باور

می کنند. اما صدا در محیط وب هم انواع مختلفی دارد.

۱. **صدای Instant** یا فوری تنها بازخور د عملی است که کاربر در برخورد با صفحه وب انجام می دهد. به عنوان مثال می توان یک صفحه وب را به گونه ای طراحی کرد که در صورت کلیک کردن بر روی یک دکمه خاص صدای بیب شنیده شود. در حال حاضر به ندرت در سایت های خبری چنین شیوه ای به کار گرفته می شود.

۲. **صدای Looping** یا تکرار شونده یک قطعه صداست که در صورت بالا آمدن صفحه وب به صورت پشت سرهم پخش می شود. اما نوع سوم صدای غیرتکرارشونده یا Non-looping است که تنها یک بار

پخش شده و به طور خودکار تکرار نمی شود. معمولاً در سایت های خبری این نوع صدا به کار گرفته می شود.

(ه) ویدئو:

استفاده از تصاویر ویدئویی برای تکمیل یک خبر اگر چه از بدیع ترین جلوه های استفاده از قابلیت های روزنامه نگاری سایبر به حساب می آید، اما باید توجه داشت اگر فرد از اتصال اینترنت پرسرعتی برخوردار نباشد، وقت خود را برای تماشای ویدئو صرف نخواهد کرد.

(و) تعامل با کاربر:

تعامل با کاربر در یک سایت خبری به شیوه های گوناگون انجام می شود. ایجاد امکان ارسال email برای خبرنگاران سایبر و مسئولان سایت، گنجاندن فرم نظرخواهی در پایان هر خبر، ایجاد فضایی برای بحث زنده در مورد اخبار، امکان پذیر کردن چت در مورد اخبار و دادن امکان ویرایش و اصلاح اخبار به بازدیدکنندگان از جمله شیوه های تعامل در فضای مجازی با کاربران است.

لطفا نظرات، پیشنهادات و مطالب خود را به آدرس SHC.VHJ@mums.ac.ir ارسال نمایید.

یا به وبلاگ گاهنامه مراجعه نمایید: <http://voiceofhealth.mihanblog.com>

شماره مجوز: ک/ش/۴۱۱

شماره مجوز کمیته رسانه: ۹۲-۰۲-۰۰۵

صاحب امتیاز: معاونت بهداشتی دانشگاه

مدیر مسئول و سردبیر: دکتر علی صباغ گل

گرافیک و صفحه آرایی: مهرداد یوسفی فرد

مسئول دبیرخانه: نسرين خيلا

دوره انتشار: گاهنامه

آدرس دبیرخانه: انتهای خیابان سناباد، مرکز بهداشت استان خراسان رضوی

تلفن: ۸۴۳۸۷۰۴

همکاران این شماره :

خانم ها: نسرين خيلا، دکتر هماکوه، صغری حجازی، زهره عرب نژاد

آقایان: دکتر علی صباغ گل، دکتر امیر محمد شریف رضویان، مهرداد یوسفی فرد،

مهندس سيد كاظم بحرينی