



## بارش به داد تالاب‌ها رسید

برخی تالاب‌های خوزستان، فارس و کهگیلویه و بویراحمد با جریان‌های بارشی اخیر احیاء شدند

۲۲

• پنجشنبه ۲۹ دی ۱۴۰۱ • ۲۶ جمادی‌الثانی ۱۴۴۴ • سال سی‌ویکم • شماره ۹۴۸۶

## کشاورزی هوشمند در قزوین

قزوین پایلوت یکپارچه‌سازی اراضی زراعی روستاها شده تا زمینه برای اجرای کشاورزی هوشمند در آن فراهم شود

۲۳



# هلمشهر یک جامعه



عکس همشهری از احمد سیدبازر

# رقابت‌های واقعی در ورزش‌های مجازی

ورزش‌های الکترونیک در ایران با چالش‌های فرهنگی و اقتصادی روبه‌روست

### گزارش سحر جعفریان روزنامه‌نگار

درحالی‌که روی‌کتابانه آفریده نشده‌اند، چشم‌دوخته‌اند به مانیتور بزرگی که در فاصله کمتر از ۱۵متری‌شان قرار گرفته‌است. با یک دست «گیم‌پد» (وسیله کنترل‌کننده بازی در کنسول یا پی‌اِس) را کنترل می‌کنند و با دست دیگر تهمانده تنقلات روی میز مقابل را در دهان می‌گذارند. حسگر گیمپد، با لرزشی کوچک به یکی از گیمرها می‌فهماند در موقعیت پیروزی قرار گرفته‌است، او نیز هیجان‌زده‌قدری به جلو خم می‌شود و انگشتان آستش را روی دکمه‌های محدود دسته، آرایش حمله می‌دهد. با فشردن هر دکمه، در جهت حرکت کاراکتر بازی (فیفا ۲۰۲۰) به اطراف تکلان می‌خورد. بازیکن مورد علاقه‌اش در گیمپد، به دروازه که نزدیک می‌شود او نیز گویی به پیششوار گل پیروزی رفته باشد، از روی کتابه بلند می‌شود. ثنیه‌ای بعد با وارد شدن توپ درون دروازه، فریاد کنان، شادی می‌کند. این تصویر و تصور اغلب مساز بازی‌های ویدئویی مختلف و گیمرهای در اصطلاح «بازی‌خور» است. تصویر و تصویری که با توجه به پیشرفت‌های گسترده تکنولوژی در صنعت سودآور ویدئوگیم یا بازی‌های دیجیتال، باید مورد دگرگونی قرار گیرد، چراکه حالا از گیم به‌عنوان ورزشی الکترونیک در رشته‌های مختلف و از گیمرها یا بازی‌خورها به‌عنوان بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیک یاد می‌کنند که تخصص‌شان در ارائه بازی، ضمن افتخارفریبی جهانی، توسعه‌دستاوردهای ورزشی نوین، جذب سرمایه‌های اجتماعی و اقتصادی، گردش مالی ویژه‌ای را نیز به همراه دارد. در همین ارتباط با مصطفی محمدی، مسئول کمیته ورزش‌های الکترونیک استان تهران و پریا معارفی و حسن یاجانی، از قهرمانان رده جهانی ورزش‌های الکترونیک به‌گفت‌و‌گو نشستیم.

**ورزش‌های الکترونیک؛ از کی و کجا؟**

مصطفی محمدی، مسئول کمیته ورزش‌های الکترونیک استان تهران در ابتدای گفت‌وگو به تاریخچه ورزش‌های الکترونیک در جهان و ایران اشاره می‌کند و می‌گوید: «تاریخچه ورزش‌های الکترونیک یا «ای‌اسپورت» در جهان به حدود ۵۵ تا ۲۵سال پیش بازمی‌گردد. به زمانی که طراحی و ساخت کنسول‌های بازی مورد

استقبال گسترده قرار گرفت. از سویی، توسعه اینترنت و دستیابی به سرورهای جهانی، باعث شد که استقبال کنندگان از بازی‌های دیجیتال به رقابت‌های فرامرزی بپردازند؛ ویژگی‌ای می‌افزود، به‌طوری‌که شسرکت‌های بازی‌ساز با توجه به گرافیک خارق‌العاده فضای بازی‌ها، زیرساخت‌هایی بر پایه فناوری و دانش واقعیت مجازی، تبلیغات و پشتیبانی‌های همه‌جانبه به فکر برگزاری لیگ و مسابقات جهانی در انواع مختلف بازی‌ها پرداختند که نخستین آنها در شرق آسیا و به‌ویژه کشورهای کره‌جنوبی و ژاپن بود. در ایران نیز تا آن زمان گیمرهای زیادی در گیم‌نت‌ها سرگرم بازی بودند. حتی بین‌خودشان جام محلی یا دوستانه هم برگزار می‌کردند. آن روزها، گیم‌نت‌ها یکی از شلوغ‌ترین مراکز تفریحی بود که البته با توجه به عدم‌فرهنگسازی مناسب و معرفی درست بازی‌های رایانه‌ای، تا مدت‌ها مورد بی‌مهری خانواده‌ها قرار گرفته بود؛ هر چند هنوز هم به توفیقات مطلوب و درخوری دست نیافته‌ایم. بااین حال، کمیته ورزش‌های الکترونیک به‌صورت رسمی از سال ۱۳۸۵ زیرمجموعه فدراسیون ورزش‌های همگانی فعالیت‌خود را آغاز کرد و تا سال ۱۳۹۰ که به عضویت فدراسیون جهانی ورزش‌های همگانی فعالیت‌خود را آغاز کرد و ورزش‌های الکترونیک در آن، مسابقات قهرمانی برگزار کرده‌می‌کند. هم‌اکنون ما تیم ملی ورزش‌های الکترونیک را داریم که در بخش بانوان نیز به حمایت‌ها و برنامهریزی‌های زیاد دارد.»

**ورزش الکترونیک مانند هر ورزش دیگر**

محمدی در ادامه صحبت‌هایش، از تفاوت ورزش

الکترونیک با بازی رایانه‌ای و البته پیامدهای منفی ورزش‌های الکترونیک مانند هر رشته ورزشی دیگر می‌گوید: «ورزش‌های الکترونیک با توجه به دیجیتال شدن جنبه‌های مختلف زندگی در عصر حاضر، جایگاه خود را در جهان یافته‌اند. این در حالی است که طبق تعریف فدراسیون جهانی ورزش‌های الکترونیک هر گونه رقابتی که با استفاده از ابزار و تجهیزات الکترونیکی و دیجیتال ایجاد شود، ورزش الکترونیک نام می‌گیرد. این وجه اصلی تفاوت ورزش با بازی الکترونیک است. ورزش‌های الکترونیکی که ما امروزه شاهد افزایش رشته‌ها و ژانرهای آن از فوتبال، شطرنج، پینگ‌پنگ، بسکتبال، اتومبیلرانی و موتورسواری تا رقابت‌های استراتژیک، بقاء، مبارزه‌ای و گروهی هستیم. با این اوصاف، این ورزش بر طرف‌دار مانند هر ورزش واقعی و فیزیکی دیگر اگر موردافراط یا آموزش‌های ناقص و غیراستاندارد قرار گیرد، نه‌تنها سودمند نیست که مضر نیز محسوب می‌شود؛ به‌عنوان مثال همان‌قدر که اگر یک فوتبالیست حرفه‌ای طبق برنامه مربی خود عمل نکند، دچار آسیب‌های جدی خواهد شد، یک ورزشکار الکترونیک هم اگر طبق برنامه آموزشی استاندارد پیش نرود، دچار آسیب‌های جسمی و روحی می‌شود. پس قبل از پرورش هر گونه استعدادی ما نیاز به استعداد و آموزش علمی در ارتباط با آن داریم که در مورد ورزش‌های الکترونیک می‌توان از ۳پیش‌نیاز ضروری با عنوان سودرسانه و نیز آموزش مبتنی بر علم یاد کرد.» در کمیته ورزش‌های الکترونیک آنها با همکاری کمیته «حرکات اصلاحی» فدراسیون ورزش‌های همگانی به‌دنبال شناسایی آسیب‌ها و ناهنجاری‌های جسمی این رشته‌بوده‌از سویی، در

حال آموزش و آگاهی‌بخشی با موضوع آسیب‌های روانی هم هستند.

**موانع یک ورزش مدرن و پولساز**

ایب‌ترینت‌است که همگی از ملزومات اولیه این ورزش مدرن محسوب می‌شوند. به‌عنوان مثال شرکتی نداریم که دستگاه متناسب با ورزش‌های الکترونیک بسازد؛ یا بازی‌سازها به دلایل مختلف از عدم‌پرخورداری از امکانات گرفته تا پشتیبانی‌های مالی محدود، توانایی طراحی یک بازی دیجیتال (رشته ورزشی الکترونیک) را ندارند و مهم‌تر اینکه دسترسی به اینترنت ویژه ورزش‌های الکترونیک نیز آنقدر محدود است که وسط یک مسابقه جهانی (مسابقه جهانی شرح‌طرح الکترونیک) برق می‌رود(!) یا اینکه آنقدر سرعت اینترنت پایین است که بازیکنان در آن مسابقات درگیرند و در نهایت به بازیکنان رقیب در آن سوی جهان را دقایقی بعد از انجام حرکت مشاهده می‌کنند!

از دیگر موانع رشد و پیشرفت در ورزش‌های الکترونیک که اتفاقاً بسیار هم در آن استعداد و ظرفیت انسانی مناسب داریم، فرهنگسازی است. ما نیاز به بازتعریف بازی‌های رایانه‌ای و چگونگی تبدیل آن به ورزش‌های الکترونیک داریم. واضح است که جهان رو به‌سوی واقعیت مجازی با همان «وی آر» حرکت می‌کند و ما نیز باید از امتیازهای اجتماعی و اقتصادی این حرکت جهانی در راستای اهداف خود بهره‌مند شویم. این بازتعریف و فرهنگسازی باعث می‌شود تا هم توجه عموم و هم توجه مسئولان مربوطه نسبت به دستاوردهای مهم ورزش‌های الکترونیک، جلب شود. آنجاست که نگاه خانواده‌ها به ورزش‌های الکترونیک، تغییر می‌کند و نخستین گام‌ها برای جذب سرمایه‌گذاری‌های دولتی و خصوصی برداشته می‌شود.»

**حالا رهاکار چیست؟**

البته محمدی رهاکارهایی هم برای رفع موانع پیشنهاد می‌دهد. او بر این‌باره می‌گوید: «طبق آخرین آمارهای که از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای منتشر شده هم‌اکنون حدود ۴۰میلیون نفر (بیشتر در رده سنی ۱۵ تا ۲۰سال) از خدمات بازی‌های رایانه‌ای در ایران به شیوه‌های گوناگون استفاده می‌کنند، اما آمار دقیقی از گیمرهای حرفه‌ای نداریم. گیمرهای حرفه‌ای که با توجه به علاقه و استعدادشان آن هم بدون دریافت آموزش‌های تخصصی، در حال رقابت‌های آنلاین جهانی هستند. یکی از مهم‌ترین رهاکارهایی که می‌توان پیشنهاد داد تا ورزش الکترونیک در مسیر درست و سودآور قرار گیرد، شناسایی استعدادها و کلوب گیمرها حرفه‌ای است. رهاکار دیگر می‌تواند تربیت و پرورش مربی‌های متخصص باشد که این مورد قرار است از بهمن‌ماه اجرایی شود. حمایت از بخش خصوصی در راهاندازی باشگاه‌ها و برگزاری لیگ نیز مؤثر است. در مورد این رهاکار باید عرض کنم هم‌اکنون از باشگاه‌های ورزش‌های الکترونیک (با سازوکار آکادمی) حمایت‌هایی مانند بخش‌دوگی مالیاتی و تعیین تعرفه‌های برق و آب انجام می‌شود. دسترسی به اینترنت ویژه ورزش‌های الکترونیک هم حائز اهمیت است که در این زمینه هم شاهد راهاندازی اپلیکیشن «رادار بازی» بودیم، ولی واقعیت این است که هنوز با استانداردها فاصله داریم. استفاده از ظرفیت معلولان علاقه‌مند به ورزش‌های الکترونیک در کنار اسپانسرینگ، برندسازی، بازاریابی، تمرکززدایی و توسعه فعالیت در سایر شهرها و تعیین متولی واحد با هدف جلوگیری از موازی‌کاری‌های اداری نیز باید مورد توجه قرار گیرد.»

### نقل قول



**بیش از دوسوم سرطان‌های منتسب به زنان قابل درمان است**

دکتر علیرضا زالی، رئیس دانشگاه علوم پزشکی شهید بهشتی، بیش از دوسوم سرطان‌های منتسب به زنان با مراجعه زودهنگام قابل درمان و کنترل است. متأسفانه بانسوان ایرانی به‌دلیل مشغله‌های زیاد کمتر به سلامت و غربالگری بیماری‌های سرطانی توجه کرده و اغلب دیر مراجعه می‌کنند. درحالی‌که سرطان دهانه رحم و پستان (سرطان‌های منتسب به زنان) با مراجعه زودهنگام قابل درمان و کنترل است.



■ ■ ■



**ساخت مدارس با هویت ایرانی اسلامی**

محمد توکمانه، مدیرعامل بنیاد برکت: ساخت مدارس با هویت ایرانی اسلامی در دستور کار بنیاد برکت قرار دارد. ما معتقدیم علاوه بر استفاده از تکنولوژی برای آموزش، معماری مدارس نیز باید متناسب با بوم و هویت ایرانی ساخته شود. در همین راستا نخستین رویداد ملی مدارس آینده طراحی شده است تا بتواند پایدا از امتیازهای اجتماعی و اقتصادی این حرکت جهانی در راستای اهداف خود بهره‌مند شویم. این بازتعریف و فرهنگسازی باعث می‌شود تا هم توجه عموم و هم توجه مسئولان مربوطه نسبت به دستاوردهای مهم ورزش‌های الکترونیک، جلب شود. آنجاست که نگاه خانواده‌ها به ورزش‌های الکترونیک، تغییر می‌کند و نخستین گام‌ها برای جذب سرمایه‌گذاری‌های دولتی و خصوصی برداشته می‌شود.»

**حالا رهاکار چیست؟**

البته محمدی رهاکارهایی هم برای رفع موانع پیشنهاد می‌دهد. او بر این‌باره می‌گوید: «طبق آخرین آمارهای که از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای منتشر شده هم‌اکنون حدود ۴۰میلیون نفر (بیشتر در رده سنی ۱۵ تا ۲۰سال) از خدمات بازی‌های رایانه‌ای در ایران به شیوه‌های گوناگون استفاده می‌کنند، اما آمار دقیقی از گیمرهای حرفه‌ای نداریم. گیمرهای حرفه‌ای که با توجه به علاقه و استعدادشان آن هم بدون دریافت آموزش‌های تخصصی، در حال رقابت‌های آنلاین جهانی هستند. یکی از مهم‌ترین رهاکارهایی که می‌توان پیشنهاد داد تا ورزش الکترونیک در مسیر درست و سودآور قرار گیرد، شناسایی استعدادها و کلوب گیمرها حرفه‌ای است. رهاکار دیگر می‌تواند تربیت و پرورش مربی‌های متخصص باشد که این مورد قرار است از بهمن‌ماه اجرایی شود. حمایت از بخش خصوصی در راهاندازی باشگاه‌ها و برگزاری لیگ نیز مؤثر است. در مورد این رهاکار باید عرض کنم هم‌اکنون از باشگاه‌های ورزش‌های الکترونیک (با سازوکار آکادمی) حمایت‌هایی مانند بخش‌دوگی مالیاتی و تعیین تعرفه‌های برق و آب انجام می‌شود. دسترسی به اینترنت ویژه ورزش‌های الکترونیک هم حائز اهمیت است که در این زمینه هم شاهد راهاندازی اپلیکیشن «رادار بازی» بودیم، ولی واقعیت این است که هنوز با استانداردها فاصله داریم. استفاده از ظرفیت معلولان علاقه‌مند به ورزش‌های الکترونیک در کنار اسپانسرینگ، برندسازی، بازاریابی، تمرکززدایی و توسعه فعالیت در سایر شهرها و تعیین متولی واحد با هدف جلوگیری از موازی‌کاری‌های اداری نیز باید مورد توجه قرار گیرد.»



**افزایش آمادگی مردم در مواجهه با حوادث مختلف نیاز جامعه است**

گزارش ۴ روزنامه‌نگار

فاطمه عسگری‌نیا

## فقط ۴۰روز مدرسه رفتند

آلودگی هوا، قطعی گاز، بارش‌های زمستانی و سردی هوا، در کنار تعطیلات رسمی بچه‌ها را ۸۰ روز خانه‌نشین کرد

از آغاز سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱ چیزی حدود ۱۲۰روز می‌گذرد. این در حالی است که دانش آموزان تنها ۴۰روز فرصت رفتن به مدرسه را پیدا کرده‌اند. تعطیلی‌هایی که از ابتدای آذرماه امسال به بهانه‌های مختلف کلید خورد و همچنان ادامه دارد. از آلودگی هوا گرفته تا بارش‌های زمستانی، ناآرامی‌ها و تعطیلات رسمی و گردوغبار‌های مزاحم، همه و همه از عواملی است که اجازه ندهاده بچه‌های مدرسه‌ای درست و حسابی سر کلاس درس حاضر شوند و به اعتقاد کارشناسان اجتماعی این گروه هم بیشترین خسارت را از این تعطیلی‌ها دیده‌اند.

شدت و گستردگی تعطیلی مدارس کشور امسال چنان زیاد بود که حتی کمتر منطقه‌ای از آن محروم بود. چه استان‌های غربی و شرقی، چه استان‌های مرکزی و حتی در شمال و جنوب کشور هم امسال به بهانه‌های مختلف شاهد تعطیلی مدارس بودیم. درست است تعطیلی مدارس به وقت آلودگی هوا، قطع گاز، بارش برف و باران و... راهسکار اصولی و منطقی برای رویارویی با این مشکلات نیست و همه کارشناسان آموزشی هم به این مسئله اذعان دارند اما متأسفانه همواره در نخستین مواجهه و برخورد با چنین شرایطی ما شاهد تعطیلی مدارس هستیم. تعطیلی‌های مکرر مدارس از ابتدای سال جاری تاکنون در حالی اتفاق افتاده که همه گمان می‌کردیم با خلاص شدن از دست کرونا و کاهش تعداد مبتلایان و بازگشت زندگی به روند عادی خود، دیگر بچه‌ها می‌توانند بنا حضور در کلاس درس مدارس به جریان عقب‌افتادگی‌های آموزشی ناشی از ۲سال تعطیلی مدارس به‌خاطر کرونا بپردازند. اما گویا امسال قصه تعطیلی مدارس باید با زبان دیگری روایت شود. آمارها حکایت از آن دارد که امسال مدارس ۲۲روز به‌خاطر آلودگی هوا، ۲۹روز به‌دلیل تعطیلات رسمی، ۱۲روز به‌خاطر بارش برف و سرما، ۸روز به‌خاطر شیوع آنفولانزا و ۲روز به‌خاطر گردوغبار به تعطیلی کشیده شده‌اند. تعطیلی‌هایی که خسارت جبران‌ناپذیری را بر بیکره آموزشی وارد می‌کند.

در میان همه علل و عواملی که این مدت مدارس را به تعطیلی کشانده آلودگی هوا از همه قدیمی‌تر و دستور کار بنیاد برکت قرار دارد. ما معتقدیم علاوه بر استفاده از تکنولوژی برای آموزش، معماری مدارس نیز باید متناسب با بوم و هویت ایرانی ساخته شود. در همین راستا نخستین رویداد ملی مدارس آینده طراحی شده است تا بتواند پایدا از امتیازهای اجتماعی و اقتصادی این حرکت جهانی در راستای اهداف خود بهره‌مند شویم. این بازتعریف و فرهنگسازی باعث می‌شود تا هم توجه عموم و هم توجه مسئولان مربوطه نسبت به دستاوردهای مهم ورزش‌های الکترونیک، جلب شود. آنجاست که نگاه خانواده‌ها به ورزش‌های الکترونیک، تغییر می‌کند و نخستین گام‌ها برای جذب سرمایه‌گذاری‌های دولتی و خصوصی برداشته می‌شود.»

از تعطیلات مدارس رویه‌رو می‌شیم. در صحبت با کارشناسان ایست‌محیطی و کارشناسان آموزشی، آنها معتقدند تعطیلی مدارس در ماه‌های آینده هم ادامه خواهد داشت، قطعاً دانش آموزان نمی‌توانند از مزایای حضور در کلاس‌های مدرسه برخوردار شوند و مجبورند با وجود مشکلاتی که در بخش آموزش آنلاین دارند به‌این نوع آموزش تن دهند. شرایطی که باعث افت تحصیلی بچه‌ها می‌شود و جبران این افت تحصیلی نیازمند شرکت آنها در کلاس‌های آموزشی تقویتی و صرف هزینه‌های بسیار از سوی خانواده‌هاست.

موضوعی که قطعاً برای همه امکانش وجود ندارد و همه این عوامل دست به‌دست هم می‌دهند تا ما شاهد ناعدالتی و نابرابری آموزشی باشیم. با توجه به اینکه قصه آلودگی هوا و بارش‌های زمستانی قصه امروز و دیروز نیست و مسئولان باید به محض شروع نیمه دوم سال برای خود را برای رویارویی با این شرایط مهیا کنند انتظار می‌رود نسبت به برنامهریزی جامع و کامل در این‌باره اقدام کنند تا هر سال شاهد تکرار این تعطیلی‌ها و افزایش آنها نباشیم.

### تعداد روزهای تعطیل مدارس

از ابتدای سال تحصیلی جاری تاکنون حدود ۱۲۰ روز می‌گذرد و دانش آموزان در این مدت تنها ۴۰روز به مدرسه رفته‌اند و باقی روزها به دلایل گوناگون از جمله آلودگی هوا، بارش برف، قطع گاز، آنفولانزا و ... تعطیل بوده‌اند.



۲۰ دی ۱۴۰۱