رویداد

ابلاغ استاندارد ایجاد «وبگاه» و «پورتال» به دستگاه‌های دولتی

■ **شرق:** مشاور سازمان فناوری اطلاعات ایران با اشاره به تدوین استاندارد وب‌گاه‌های دولتی، از ابلاغ استاندارد ایجاد وب‌گاه و پورتال به دستگاه‌های دولتی خبر داد. بنابر اعلام دبیرخانه شورای‌عالی اطلاع‌رسانی، علی قدم‌یاری، در این‌باره بیان کرد استاندارد ایجاد وبگاه‌ها و پورتال‌های دولتی طی مطالعاتی با استفاده از تجربیات گذشته و با همکاری واحدهای دانشگاهی تدوین شد که در این پروژه همزمان به شاخص‌های بین‌المللی و بومی توجه شده است. وی با بیان اینکه این شاخص‌ها می‌توانند به عرضه و دسترسی سریع‌تر خدمات الکترونیکی کمک کنند، خاطرنشان کرد: این شاخص‌ها به دلیل ایجاد یک هدف مشخص در برنامه‌نویسی وبگاه‌ها می‌توانند برای تولیدکنندگان و برنامه‌نویسان، جنبه آموزشی نیز داشته باشند. به گفته وی استفاده از نرم‌افزارهای متن‌باز، استفاده از میزبانی داخلی، تعاملی بودن وبگاه، استفاده از خط و زبان روان فارسی، محدود نبودن به یک مرورگر خاص و آنلاین بودن خدمات از جمله این استانداردهاست.

راه‌اندازی کتابخانه مجازی موبایلی

■ **مهر:** رییس مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال از راه‌اندازی کتابخانه دیجیتال بر بستر سیستم عامل موبایل خبر داد. حسن علیزاده با اعلام این خبر گفت: طرح آن از سوی شورای طرح و برنامه این مرکز تصویب شده و در فاز نخست امکان ارایه بالغ بر یک‌میلیون جلد کتاب آنلاین را دارد. وی ادامه داد: به‌زودی با اعلام فراخوان حمایت از فعالان بخش خصوصی و دولتی در اجرای این طرح اعلام عمومی خواهیم کرد. وی افزود: یکی از شاخه‌های پورتال کتابخانه مجازی، راه‌اندازی این کتابخانه دیجیتال بر بستر سیستم‌عامل‌های تلفن همراه خواهد بود که در فاز نخست این طرح اجرایی خواهد شد و تمامی سیستم‌عامل‌های فعلی موبایل همچون آندروید، جاوا و سیمبین را پشتیبانی می‌کند. وی گفت: در طرح ایجاد پورتال کتابخانه مجازی برای استفاده از کتاب‌های موجود و نیز کتاب‌های در دست نشر، از مولفان و ناشران از طریق فراخوان دعوت به همکاری خواهد شد. به گفته وی در فاز نخست امکان فنی ارایه یک‌میلیون نسخه کتاب برای قرار گرفتن در پورتال کتابخانه مجازی به صورت آنلاین و آفلاین وجود دارد و همزمان امکان استفاده از این سرویس روی گوشی‌های موبایل نیز وجود خواهد داشت.

آلوده‌ترین شهر اینترنتی کشور مشخص شد

■ **ایسنا:** مروری بر فهرست آلوده و پاک‌ترین استان‌های کشور از منظر ارسال‌کننده‌های بدافزارها، گویای آن است که استان‌های قم آلوده‌ترین و هرمزگان، کردستان، چهارمحال‌وبختیاری و اردبیل به‌طور مشترک پاک‌ترین استان‌های اینترنتی کشور هستند. بنا بر تحقیقات صورت گرفته، طی اردیبهشت‌ماه سال ۹۱ استان قم به عنوان آلوده‌ترین استان کشور از نظر ارسال‌کننده‌های بدافزاری شناخته شد و در این زمینه ۵۶ امتیاز منفی به خود اختصاص داد. پس از قم، تهران با ۵۵ امتیاز منفی در رتبه دوم این جدول قرار گرفت و پس از آن استان ایلام با ۴۶ امتیاز منفی عنوان سومین استان آلوده کشور را از آن خود کرد. بنابر آمار منتشر شده از سوی مرکز مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه‌ای، آذربایجان‌شرقی با کسب ۴۰ امتیاز در رده چهارم آلوده‌های اینترنتی قرار دارد و پس از آن استان‌های اصفهان، فارس، گیلان، مازندران و... در رده‌های بعدی این جدول قرار می‌گیرند.

برگزاری پنجمین کنفرانس نظام اداری الکترونیکی

■ **شرق:** پنجمین کنفرانس نظام اداری الکترونیکی با هدف توسعه علمی سازمان‌های هوشمند، با شعار «سازمان هوشمند، سازمان پیشرو» برگزار می‌شود. رمضان میرعباسی، دبیر علمی کنفرانس نظام اداری الکترونیکی در این‌باره بیان کرد: در کنفرانس امسال، دستاوردهای دفاتر پلیس+۱۰، دفاتر خدمات الکترونیک شهر، سند فرابخشی دولت الکترونیک، دفاتر پیشخوان دولت و سیستم‌های اتوماسیون اداری، به صورت موردی مورد بررسی قرار می‌گیرند. به گفته وی خدمات الکترونیکی، هوش سازمانی، مدیریت محتوای سازمانی، دورکاری بر بستر IT و مدیریت فرآیندهای سازمانی، از جمله محورهای این کنفرانس است. گفتنی است به همت مرکز آموزش‌های تخصصی دانشگاه امیرکبیر و دبیرخانه دایمی کنفرانس نظام اداری الکترونیکی، معاونت توسعه مدیریت و سرمایه انسانی رییس‌جمهور، ۲۶ تا ۲۸ تیرماه سال‌جاری در مرکز همایش‌های بین‌المللی دانشگاه شهید بهشتی برگزار می‌شود و قرار است در آن مدیر IT وزارت نفت، زوایای حمله هکری به این وزارتخانه را شرح دهد. بر اساس این گزارش در این کنفرانس پنل‌های «خدمات الکترونیکی، مدیریت فرآیندهای سازمانی BPMS، برنامه‌ریزی منابع سازمانی ERP، امنیت اطلاعات، دورکاری بر بستر فناوری اطلاعات، اتوماسیون اداری، چالش‌ها و فرصت‌ها» برگزار می‌شود.

دبیر شورای‌عالی فضای مجازی اعلام کرد

تدبیریابی برای حوزه پالایش اینترنت

عکس: ایسنا

شرق: بنابر اظهارات دبیر شورای‌عالی فضای مجازی کشور، این شورا در آن سطح نیست که به صورت مستقیم عملکرد نظارتی بر شبکه اینترنت داشته باشد که این مساله بر عهده بازوی اجرایی شورا که همان مرکز ملی فضای مجازی بوده، گذاشته شده است. مهدی اخوان بهابادی طی روزهای اخیر بر مسند شورای تازه‌تاسیس فضای مجازی کشور که به تازگی با تایید مقام معظم رهبری و حکم ریاست‌جمهوری تکیه‌زده در پاسخ به پرسش شرق بیان کرد: مرکز، وارد فعالیت‌های اجرایی در حوزه پالایش نخواهد شد اما وظیفه سیاستگذاری، تصمیم‌گیری و نظارت را بر عهده دارد و در آینده نیز تدبیرهای اندیشیده شده به مرور زمان به اطلاع خواهد رسید. او سیاست‌های کلان در حوزه پالایش را متوجه حضور مردم در این عرصه دانسته و ادامه داد که بر این عقیده‌ایم که باید به مردم اعتماد کرد و سیاست‌هایی پیاده‌سازی شود که مردم پالایش این فضا را بر عهده بگیرند. او با این حال به اختیار «محدود» مردم در تعیین سیاست‌های پالایش پرداخت و افزود: مردم بهترین مجریان برای پالایش کردن هستند. رییس مرکز ملی فضای مجازی کشور در نخستین نشست خبری خود به تبیین دیدگاه‌های این شورا در حوزه سیاستگذاری‌های کلان فضای مجازی پرداخت. او همچنین در پاسخ به پرسش دیگر «شرق» مبنی بر تعیین ردیف اعتباری برای مرکز ملی فضای مجازی بیان کرد که با توجه به گذشت زمان از تعیین اعتبار، قرار است طی هفته‌های آینده و تکلیفی که مقام معظم رهبری اعلام کردند، با هماهنگی مجلس و دولت اعتبار این مرکز نیز مشخص شود. به گفته دبیر شورای‌عالی فضای مجازی کشور به پیوست ابلاغیه مقام معظم رهبری مبنی بر تشکیل شورای‌عالی فضای مجازی، پیوستی نیز ارایه شده که در آن به جزییات و شرح وظایف پرداخته شده که در آینده به مرور زمان اطلاع‌رسانی خواهد شد. او در مقابل پرسش «شرق» که چرا پیوست به مرور زمان اطلاع‌رسانی و به یک‌باره اطلاعات آن در اختیار قرار نمی‌گیرد بیان کرد که به دلیل طبقه‌بندی اطلاعات آن و اینکه دشمنان نتوانند از این اطلاعات استفاده کنند از بیان جزییات خودداری می‌شود. البته موضوعات این پیوست به گونه‌ای است که قابلیت انتشار برای عموم مردم را دارد. براساس حکم مقام معظم رهبری که در اسفندماه سال گذشته ابلاغ شد آمده است: «گسترش فزاینده فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی به‌ویژه شبکه جهانی اینترنت و آثار چشمگیر آن در ابعاد زندگی فردی و اجتماعی و لزوم سرمایه‌گذاری وسیع و هدفمند در راستای بهره‌گیری حداکثری از فرصت‌های ناشی از آن برای پیشرفت همه‌جانبه کشور و ارایه خدمات گسترده و مفید به اقشار گوناگون مردم و همچنین ضرورت برنامه‌ریزی و هماهنگی مستمر به منظور صیانت از آسیب‌های ناشی از آن اقتضا می‌کند که نقطه کانونی متمرکزی برای سیاستگذاری، تصمیم‌گیری و هماهنگی در فضای مجازی کشور به وجود آید. به این مناسبت شورای‌عالی فضای مجازی کشور با اختیارات کافی به ریاستِ رییس‌جمهور تشکیل می‌گردد و لازم است به تمامی مصوبات آن ترتیب اثر قانونی داده شود همچنین شورای‌عالی فضای مجازی وظیفه دارد مرکزی به نام مرکز ملی فضای مجازی کشور ایجاد کند تا اشراف کامل و به روز نسبت به فضای مجازی در سطح داخلی و جهانی و تصمیم‌گیری نسبت به نحوه مواجهه فعال و خردمندانه کشور با این موضوع از حیث سخت‌افزاری، نرم‌افزاری و محتوایی در چارچوب مصوبات شورای‌عالی و نظارت بر اجرای دقیق تصمیمات در همه سطوح تحقق یابد.

دو دغدغه عامل اصلی تشکیل شورا

بنابر اظهارات اخوان بهابادی عدم هماهنگی در بخش‌های مختلف کشور، درخصوص فعالیت‌های حوزه مجازی و همسو نبودن آنها و همچنین کم‌کاری برخی نهادها در این حوزه، ضرورت تشکیل یک نهاد فرماندهی در این حوزه را دو چندان کرد. او با اشاره به دیدارها و جلسات با رهبرمعظم درخصوص تشکیل این شورا با نقل به مضمون بیان کرد زمانی که دغدغه‌های اصلی در مورد تشکیل این شورا در حضور مقام معظم رهبری بیان شد، ایشان گفتند اقداماتی که باید در فضای مجازی صورت گیرد معادل خود انقلاب ماست؛ در عین حال اگر درگیری‌های شغلی به عنوان رهبری وجود نداشت، خودم متصدی اجرای این موضوع در کشور بوده و مسوولیت مستقیم آن را برعهده می‌گرفتم. به اعتقاد او طی سال‌های اخیر ایران مجازی در حال شکل‌گیری است که برای آن باید مشابه چاره‌اندیشی‌هایی که برای ایران فیزیکی انجام شد، صورت گیرد. او همچنین یکی از وظایف شورا را تمرکز بر مدیریت در مقابل حملات سایبری عنوان کرد.

تمرکز شورا بر فعالیت‌های فرهنگی

در ادامه او با اشاره به فعالیت‌های صورت گرفته از سوی برخی رسانه‌های غربی مبنی بر اینکه ترکیب اعضا و همچنین فعالیت‌های شورا به نحوی است که مسایل امنیتی را به همراه خواهد داشت بیان کرد چنین دیدگاهی در شورا به هیچ عنوان وجود ندارد چراکه از کل اعضای شورا، تنها سه نفر از مجموعه‌های امنیتی و انتظامی هستند. به گفته او البته این به آن معنا نیست که این شورا وظیفه تدبیر و سیاستگذاری در حوزه امنیتی را ندارد چراکه این یکی از وظایف اصلی شوراست. براساس حکم مقام معظم رهبری، تعداد اعضای شورای‌عالی فضای مجازی کشور، ۲۰ نفر بوده که از این تعداد ۱۳ نفر حقیقی و هفت نفر حقوقی هستند. اعضای حقوقی این شورا عبارتند از: رییس‌جمهور (رییس شورای‌عالی)، رییس مجلس شورای اسلامی، رییس قوه‌قضاییه، رییس سازمان صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران، دبیر شورای‌عالی و رییس مرکز، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، وزیر علوم، تحقیقات و فناوری، وزیر اطلاعات، رییس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی، رییس سازمان تبلیغات اسلامی، فرمانده کل سپاه پاسداران انقلاب اسلامی، فرمانده نیروی انتظامی جمهوری اسلامی ایران و همچنین اعضای حقیقی: حجج اسلام و آقایان: دکتر حمید شهریاری، دکتر سیدجواد مظلومی، مهندس مسعود ابوطالبی، دکتر کامیار ثقفی، دکتر رسول جلیلی، دکتر محمد سرافراز و مهندس علیرضا شاه‌میرزایی هستند که برای مدت سه سال تعیین می‌شوند. با این حال به گفته اخوان بهابادی ترکیب اعضای شورای حوزه‌های مختلف فضای مجازی را در نظر دارد. اما آنچه بر فعالیت‌های شورا مقدم خواهد بود، تکیه بر امور محتوایی است. او با اشاره به جایگاه این شورا ادامه داد: این شورا در کنار شورای‌عالی انقلاب فرهنگی و شورای‌عالی امنیت ملی، عالی‌ترین شورای کشور بود که زیر نظر مستقیم مقام معظم رهبری انجام وظیفه می‌کند. براساس آیین‌نامه داخلی شورا، رییس‌جمهور گزینه‌های پیشنهادی برای دبیری شورا و ریاست مرکز را به اعضای شورا معرفی کرده و در نهایت با اتفاق آرا فرد موردنظر به مقام معظم رهبری معرفی شده و در نهایت با موافقت ایشان، رییس‌جمهوری حکم وی را ابلاغ می‌کند.

امنیت

روش‌های کلاهبرداری در «فیس‌بوک»

نگهبان: فیس‌بوک یا در اصل امپراتوری بی‌مثال مارک زوکربرگ با داشتن ۹۰۰میلیون کاربر جزو تجربیات تکرارنشدنی زندگی آنلاین به شمار می‌رود. اما متاسفانه همین کشور بزرگ می‌تواند منبعی خطرناک برای اطلاعات کاربران آن نیز باشد. هر سرویسی که بزرگ می‌شود، به همان اندازه برای کلاهبرداران و هکرها هم ارزشمند می‌شود و لقمه‌ای چرب برای کسب درآمد به حساب می‌آید. فیس‌بوک نیز از این قاعده مستثنا نیست. به عقیده Grayson Milbourne - مدیر مرکز تحقیقات وب‌روت - هنگامی که مجرمان آنلاین می‌خواهند اکانتی را در فیس‌بوک هک کنند از یکی از ده‌ها ابزار بی‌رحم و ناجوانمردانه موجود جهت Brute Force استفاده می‌کنند. این ابزارها اصولا گرد رمزهای عبور رایج می‌گردند و برخلاف ای‌میل‌ها، معمولا از نام‌ها و تاریخ‌ها استفاده می‌کنند. به محض هک‌کردن یک اکانت، هکر می‌تواند از آن به عنوان یک وسیله مطمئن برای ارسال اسپم استفاده کند، یا اطلاعات آن حساب کاربری را بفروشد. فروختن اطلاعات در مقابل دریافت پول، رایج‌ترین روش کلاهبرداران و هکرهای اینترنتی است. در دنیای مجازی، اطلاعات کاربران ارزش و بهای بسیاری دارند. یکی از روش‌های مستقیم دزدی هویت، زمانی است که هکر با استفاده از شناسه کاربری و رمز عبور دزدیده شده وارد اکانت کاربر می‌شود. به محض اینکه هکرها آنلاین می‌شوند، تمام فهرست دوستان کاربر و اطلاعات آنها را در اختیار دارند. در این‌گونه مواقع کلاهبردار می‌تواند با استفاده از هویت فرد قربانی، طرح‌های فریبکارانه خود را مانند حیله «لندن» اجرا کند. حیله «لندن» در فیس‌بوک موفقیت بیشتری دارد زیرا میان کاربر و دوستان او در فیس‌بوک اعتماد بیشتری وجود دارد. حیله لندن: همان داستان آشنای جا گذاشتن کیف سفری در قطار یا هواپیما و درخواست پول برای خرید بلیت و برگشت به خانه! شبیه‌سازی پروفایل فیس‌بوک، روشی است که در آن با استفاده از اطلاعات و عکس‌های محافظت نشده فرد، می‌توان اکانتی جدید با نام و مشخصاتی بسیار شبیه به کاربر ساخت. یعنی با کپی پروفایل موجود، یک پروفایل جعلی درست کرد. کلاهبردارها با این روش و استفاده از پروفایل جعلی برای همه قربانیان خود درخواست دوستی ارسال می‌کنند. کاربر قربانی به خیال اینکه که فرستنده تقاضای دوستی را می‌شناسد، درخواستش را قبول می‌کند غافل از اینکه این پروفایل جعلی دامی برای سوءاستفاده از اطلاعات او خواهد بود. به محض قبول‌کردن درخواست دوستی، کلاهبردار اطلاعات شخصی فرد را سرقت می‌کند. آنها از این اطلاعات برای ساخت پروفایل جعلی دیگر یا فریب و کلاهبرداری استفاده می‌کنند. میلبورن این روش را به این صورت تعریف می‌کند: «بهره‌برداری از اطلاعات شخصی کاربر و در نظر گرفتن آن به عنوان یک مکانیسم هوشمند دیگر برای استخراج اطلاعات دیگران.» یکی از رایج‌ترین روش‌های فیشینگ، بهره‌وری از حیله فیس‌بوک جعلی است. کلاهبردارهای دنیای مجازی با دام‌هایی که برای کاربران می‌گذارند، آنها را به صفحه لاگین جعلی فیس‌بوک هدایت می‌کنند. به محض اینکه کاربر نام کاربری و رمز عبور خود را وارد کرد، هکرها این اطلاعات را در پایگاه داده‌های خود ذخیره می‌کنند. اصولا این‌گونه اطلاعات فروخته می‌شوند. دیگر کلاهبرداران با خرید اطلاعات دزدیده شده می‌توانند نهایت سوءاستفاده را از این اطلاعات ببرند. به طور مثال می‌توانند به فروشگاه فیس‌بوک بروند و در آنجا خدمات یا کالاهای موردنظرشان را خرید و فروش کنند. استفاده از هویت اشخاص شناخته شده و مشهور این امکان را به کلاهبرداران می‌دهد تا با راحتی بیشتری کالاها یا سرویس‌های تقلبی را بفروشند یا به تبلیغ برندهایی بپردازند که برایشان هزینه کرده‌اند. برخی از وب‌سایت‌ها در مقایسه با فیس‌بوک منابع بسیار آسان‌تری برای ربودن اطلاعات شخصی هستند. با همه اینها، با اینکه در فیس‌بوک می‌توان از اطلاعات شخصی خود محافظت کرد، اما بسیاری از کاربران اطلاعاتی همچون ای‌میل، شماره تلفن، نشانی، تاریخ تولد و بسیاری از اطلاعات شخصی خود را در معرض دید همگان قرار می‌دهند. کارشناسان امنیت و هکرها به خوبی می‌دانند که اصولا کاربران از این‌گونه اطلاعات برای رمزهای عبور حساب‌های خود یا پاسخ دادن به سوالات امنیتی استفاده می‌کنند. باید بدانید، با اینکه بسیاری از اطلاعات شخصی محافظت نشده کاربران برای تبلیغات استخراج می‌شوند، اما ممکن است نتیجه بسیار خطرناکی مانند شبیه‌سازی پروفایل یا سرقت هویت هم در پی داشته باشند.

بازیکده

خشم طبیعت

مجید نوردوست: یکی از نکات جالبی که می‌توان درباره Assassin's Creed III به آن اشاره کرد، این است که قهرمان بازی می‌تواند به شکلی بسیار خوب از محیط اطرافش استفاده کند. شرایط آب و هوا در بازی نقش بسیار مهمی را ایفا می‌کنند و طبیعت در پیشبرد بازی کمک زیادی به بازیکنان خواهد کرد. حیوانات وحشی هم دیگر دشمنانی هستند که باید با آنها مبارزه کنید. کانر کنوی (Connor Kenway) یک قاتل است، اما طبیعت وحشی بازی نشان می‌دهد که قاتلی ماهرتر از کانر است. کانر در دنیای این بازی کارهای زیادی می‌کند و حرکات مختلفی انجام می‌دهد. البته دنیای این بازی، سرزمین اجدادی اوست و به همین دلیل او می‌داند که به چه صورت باید در این شرایط نجات پیدا کرد. در ACIII در شهرهایی مانند بوستون، نیویورک و فیلادلفیا قرار می‌گیرید، اما محیط بازی با وجود این شهرها، همچنان وحشی است و از خشونت بالایی برخوردار است. در دموی به نمایش درآمده، بازیکنان کانر را مشاهده می‌کنند که با استفاده از محیط بازی و درختان مختلف و ساختمان‌ها، مسیرش را طی می‌کند. آقای الکس هاچینسون (Alex Hutchinson) کارگردان بازی می‌گوید: «شکل معماها و بالا رفتن از چیزهای مختلف در این بازی متفاوت است. یکی از قسمت‌های خوب این بازی انیمیشن‌های کانر است که بسیار زیبا از کار درآمده‌اند. همچنین شکل بازی به گونه‌ای است که بازیکنان می‌توانند معماهای آن را حل کنند، چون المان‌های آشنایی برای حل کردن آنها در نظر گرفته شده‌اند. شخصیت بازی می‌تواند از بین درختان عبور کند یا در بوته‌ها پنهان شود. او از طبیعت وحشتی ندارد و خودش را بخشی از آن می‌داند. در یکی از مراحل، کانر به شکلی مخفیانه وارد کمپ نیروهای انگلیسی می‌شود. او از مسیرهای کوهستانی و آبی، راه خودش را به این کمپ بازمی‌کند و به شکلی حرکت می‌کند که کسی متوجه او نشود. کانر کمپ را بررسی می‌کند و چیزی نظرش را جلب می‌کند. او بخشی از کمپ را منفجر می‌کند. در حالی‌که خودش روی درختی قرار دارد، می‌تواند سلاح‌هایش را پرتاب کند تا بتواند دشمنان را از بین ببرد. در اینجا کانر از Tomahawk خودش استفاده می‌کند. سازندگان می‌گویند هنگامی که وقت حمله می‌رسد، شخصیت بازی دیگر کانر نام ندارد. او در آن لحظه به یک Predator تبدیل می‌شود. دشمنان دیگری که کانر در طول این بازی باید با آنها سر و کله بزند، حیوانات وحشی مانند خرس و گرگ هستند که در راه او قرار می‌گیرند و مبارزه با آنها بسیار دشوار است. به طور مثال در مبارزه با گرگ‌ها، کانر می‌تواند به دور آنها بچرخد و در یک لحظه به آنها حمله کند و آنها را بکشد. آقای هاچینسون می‌گوید: «ما می‌خواستیم بازیکنان دقیقا احساس کنند که رو در روی یک طبیعت وحشی قرار گرفته‌اند. به همین دلیل، زیاد روی انیمیشن‌ها کار کردیم که بسیار زیبا و نرم به نظر برسند. حیوانات در این بازی رفتارهای متفاوتی دارند. اگر شنیده باشید که آنها چطور به انسان‌ها حمله می‌کنند، در این بازی دقیقا می‌بینید که به چه صورت است. Ubisoft Montreal بسیار تلاش کرده که همه چیز در بازی بالانس باشد. کانر یک Predator است و در هر جبهه جنگ میان آمریکا و انگلیس، دست به کشتن افرادی می‌زند که عضو Templarها هستند. سازندگان به این موضوع اشاره می‌کنند که حیوانات وحشی در این بازی به یک دستگاه برای کشتن شما تبدیل نخواهند شد. فقط حیوانات وحشی هم در بازی دیده نمی‌شوند و در کنار آنها بوقلمون هم حضور دارد! البته این قسمت آخر را آنها به صورت شوخی بیان کردند.

دیدگاه

بازی‌هایی که برای کودکان‌مان مناسب‌نیستند

هستی حسام

■ بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از پرمخاطب‌ترین رسانه‌های تصویری در دنیا محسوب شده و این امر بر کسی پوشیده نیست. حجم بالای بازی‌های رایانه‌ای در دنیای امروز قابل مقایسه با دو دهه اخیر نیست به گونه‌ای که بازی‌های امروز خود به مثابه یک اثر سینمایی مخاطبان خاص خود را دارد. نکته دیگر آنکه فضای فانتزی بازی‌های رایانه‌ای در دنیای امروز بسیار متفاوت با گیم‌های سال‌های نه‌چندان دور است و هر سال با ورود بازی‌های جدید در دنیا، این صنعت وارد پیچیدگی‌های خاص خود می‌شود. کاربران بازی‌های رایانه‌ای نیز به تناسب توسعه و پیشرفت این هنر صنعت در دنیا با مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های دور تفاوت دارند به نحوی که امروز استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک سرگرمی منحصر به گروه سنی خاصی نشده و حتی بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای در خارج از کشور برای رده سنی بالای ۱۸ سال ساخته می‌شوند. در سال‌های اخیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای متناسب با سن مصرف‌کننده در دنیا از حساسیت‌های ویژه‌ای برخوردار شده و کشورهای صاحب این صنعت در این زمینه فعالیت‌های فرهنگی قابل توجهی انجام داده‌اند و این مهم به دلیل گسترش تولید بازی‌های رایانه‌ای خشن در دنیا بیش از پیش اهمیت می‌یابد. این مهم در کشور ما و در میان خانواده‌های ایرانی در سال‌های اخیر آنچنان که باید از اهمیت برخوردار نبوده و اغلب والدین به رده‌بندی سنی برای خریداری بازی‌های مناسب متناسب با سن فرزندان‌شان آنچنان که باید و شاید توجهی نداشته‌اند. این بی‌توجهی در زمینه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای مجاز و متناسب با سن برای کاربر به این جهت حایزاهمیت است که تاثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای وارداتی و به‌خصوص بازی‌های قاچاق که به دلیل عدم پایبندی به موازین اخلاقی و در عین حال خشونت مجوزهای لازم را برای توزیع قانونی در کشور اخذ نکرده‌اند روی کاربرانی که عموما کودکان و نوجوانان هستند گاهی ممکن است جبران‌ناپذیر باشد. به عنوان نمونه کودکی هشت‌ساله که از بازی‌های رایانه‌ای متناسب با سنین بالای ۱۸ سال استفاده می‌کند به دلیل عدم تناسب شاخص‌های اخلاقی این بازی با روحیاتش، مورد تاثیر قرار گرفته و در نهایت

به مرور زمان با استفاده از این نوع بازی‌ها تغییر رفتار داده و گاه نیز اسیر ناهنجاری‌های اخلاقی می‌شود. با این وجود به نظر می‌رسد در زمینه استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای متناسب با سن کودکان و نوجوانان نیازمند فرهنگسازی در جامعه هستیم. در نگاه اول شاید این‌گونه به نظر برسد که فرهنگسازی تنها یک شعار است اما باید در نظر داشته باشیم که بدون تبلیغ درست و اطلاع‌رسانی درباره استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای می‌توان آسیب‌های پیش روی نسل جوان را در استفاده از بازی‌های رایانه‌ای کاهش داد. همچنین بسیاری از کارشناسان بر این اعتقادند که توجه به رده‌بندی سنی در استفاده از بازی‌های رایانه‌ای باید به یک قانون تبدیل شود. رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای نظامی است جهت طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای که این نظام به والدین کمک می‌کند تا بر محتوای فرهنگی مورد استفاده فرزندان خود نظارت داشته باشند. با این حال اغلب والدین توجهی به برچسب رده سنی درج‌شده روی جلد بازی‌های خریداری‌شده توسط فرزندان‌شان نداشته و حتی خود نیز در هنگام خرید نسبت به این موضوع سهل‌انگاری می‌کنند. همان‌طور که والدین مانع دسترسی فرزندان خود به فیلم، موسیقی و کتاب نامناسب سن آنها به طرق مختلف می‌شوند و هر یک از موارد یادشده را براساس نظام سنی خاص در اختیار این گروه سنی قرار می‌دهند، همین حساسیت‌ها در زمینه بازی‌های رایانه‌ای نیز در اکثر کشورهای پیشرفته دنیا دیده می‌شود. یکی از ملاک‌های کودکان در خرید بازی‌های رایانه‌ای عکس‌های پشت جلد سی‌دی‌های بازی است و به محتوای بازی توجه خاصی ندارند. بازی‌های رایانه‌ای باید با سن و خلق‌وخوی مخاطبان که اکثریت‌شان جوان و نوجوان هستند همخوانی داشته باشد تا آثار مخربی روی مصرف‌کننده نداشته باشد و ذهنیت اقشار مختلف جامعه از بازی‌های رایانه‌ای تغییر نکند. والدین باید توجه داشته باشند که بازی‌های رایانه‌ای فرزندان‌شان را منزوی و از اجتماع دور نکند. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با رده‌بندی سنی باید در سطح جامعه فرهنگ‌سازی شود تا دیگر شاهد آثار سوء بازی‌های رایانه‌ای روی فرزندان‌مان نباشیم و این امر با کنترل خانواده‌ها و دقت در هنگام خرید بازی‌های رایانه‌ای برای فرزندان‌شان رخ می‌دهد.