رویداد

الکترونیکی بودن ۱۰ درصد صندوق‌های رای

■ **تلنا:** به گفته وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از آنجا که تجهیزات دریافت رای الکترونیکی محدود بوده و برای همه صندوق‌ها کفاف نمی‌دهد، تنها ۱۰ درصد دریافت رای در بخش‌هایی از استان‌ها که آمادگی کامل‌تری دارند الکترونیکی خواهد بود. رضا تقی‌پور با بیان مطلب فوق افزود: اما بعد از اخذ رای و شمارش، همه مراحل انتقال اطلاعات از طریق شبکه و الکترونیکی خواهد بود. وی ادامه داد: لایه اطلاع‌رسانی در کشور از طریق الکترونیکی صورت می‌گیرد یعنی انتقال اطلاعات صندوق‌ها و حوزه‌ها از طریق دیتاست که اکنون در استان‌ها، شهرستان‌ها و بخش‌ها مستقر شده‌اند.

۳۵۰ هزار میلیارد تومان صرفه اقتصادی پیشخوان دولت

■ **ایسنا:** به گفته رییس کانون کشوری دفاتر پیشخوان خدمات دولت و بخش عمومی غیردولتی دفاتر پیشخوان خدمات دولت در ارتباط مستقیم با شهروندان بوده و با حمایت واقعی دولت و فعالیت پیش‌بینی‌شده دفاتر در طرح شبکه الکترونیکی، ۳۵۰ هزار میلیارد تومان در اقتصاد کشور صرفه‌جویی خواهد شد. علی فلاح‌حقیقی با بیان مطلب فوق افزود: در صورتی که فقط حدود پنج تا ۱۰ درصد نقش دفاتر پیشخوان خدمات دولت در این میان در نظر گرفته شود، محقق خواهد شد. به گفته وی تا به امروز چهار هزار میلیارد تومان سرمایه‌گذاری ملی توسط اقشار متوسط جامعه در این حوزه انجام شده است.

از هر ۵ سایت راه‌اندازی‌شده ۳ سایت شکست می‌خورند

■ **تلنا:** بنا بر اظهارات کارشناس فناوری اطلاعات با وجود توانمندی در ایجاد کسب و کار در این فضا در زمینه تبلیغات با مشکلات عدیده‌ای روبه‌رو هستیم تا جایی که از هر پنج سایت راه‌اندازی‌شده، سه سایت شکست می‌خورند. امیر فتوحی با بیان مطلب فوق افزود: این در حالی است که سال گذشته ۵۰۰ میلیارد تومان تراکنش مالی در فضای کسب و کار اینترنتی کشور داشتیم که ماحصل فعالیت ۳۰ هزار فروشگاه اینترنتی بود که نشان از پتانسیل بالای کسب و کار در فضای مجازی دارد.

با اجرای شبکه ملی اطلاعات پهنای باند اینترنت بین‌الملل افزایش می‌یابد

«شما» نام اینترنت ملی

شرق: وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از افزایش پهنای باند دسترسی به اینترنت بین‌الملل با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات خبر داد. رضا تقی‌پور همچنین در گفت‌وگو با فارس، «شما» را نامی برازنده برای شبکه ملی اطلاعات دانسته و بیان کرد در آینده این نام یک برند خواهد شد و جا خواهد افتاد.

این برای نخستین بار است که عالی‌ترین مقام اجرایی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات از افزایش پهنای باند دسترسی به اینترنت بین‌الملل با اجرای شبکه ملی اطلاعات خبر می‌دهد چرا که پیش از این مطرح شده بود که با اجرای پروژه شبکه ملی اطلاعات، اینترنت بین‌الملل نیز با محدودیت‌های پهنای باند دسترسی برای کاربران خانگی مواجه خواهد شد. از طرفی آقای وزیر سرانجام نام این شبکه را نیز بیان کرد تا به قایله نام‌های متفاوت این شبکه- اینترنت پاک، اینترنت ملی، اینترانت و...- خاتمه دهد. البته او درخصوص نامی که برای شبکه ملی اطلاعات انتخاب شده، که از نگاه کاربران عادی تا حدی امنیتی و اطلاعاتی است و شاید همین نام حساسیت‌هایی را به وجود آورده، گفته است واژه‌های اطلاعات و سرویس‌های اطلاعاتی، متفاوت بوده و بهتر است از رسانه‌ها بخواهیم که در این زمینه فرهنگ‌سازی کنند تا بین Information (اطلاعات) و Inteligence (سرویس‌های اطلاعاتی و امنیتی) تفاوت قایل شوند. با این حال تقی‌پور ادامه داد که در حال حاضر پهنای باند داخل کشور ۴۷۰ گیگابیت بر ثانیه و پهنای باند اینترنت بین‌الملل ۲۷۰ stm1، (معادل ۲۷۰ ضربدر ۱۵۵ مگابیت بر ثانیه) است که برای پهنای باند بین‌الملل به خارجی‌ها اجاره داده می‌شود که با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات بخش زیادی از پهنای باند اینترنت بین‌الملل که درگیر دسترسی‌های داخلی است، آزاد می‌شود و بنابراین این ظرفیت، با هزینه قبلی، در اختیار کاربرانی که نیاز به اینترنت (پهنای باند بین‌الملل) دارند، قرار می‌گیرد.

این در حالی است که کاهش سرعت دسترسی به اینترنت بین‌الملل طی روزهای گذشته این شایبه را به وجود آورده بود که با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات، سرعت دسترسی به اینترنت بین‌الملل نیز کاهش خواهد یافت. از طرفی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات پیش از این بیان کرده بود که در حال آزمایش و انتقال شبکه بانکی و خدمات دولتی از بستر اینترنت بین‌الملل بر روی شبکه ملی اطلاعات بوده که در صورت قطع شدن وی‌پی‌ان، خللی در سیستم شبکه بانکی کشور به وجود نیاید. هرچند رضا تقی‌پور علت کاهش سرعت اینترنت در روزهای گذشته را پاره شدن کابل در دریا و آتش گرفتن بخشی از کابل در مسیر ترکیه عنوان کرده بود. همچنین این اقدام در حالی صورت خواهد گرفت که بر اساس آمارهای تازه منتشرشده از سوی مرکز آمار ایران، ضریب نفوذ اینترنت در کشور ۱۱ درصد بوده که ۸۵ درصد از افراد نیز در یک سال دسترسی به اینترنت هم نداشته‌اند. این آمار با آمار مسوولان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات که از ضریب نفوذ ۴۳ درصدی اینترنت در کشور خبر می‌دهند، در تضاد است. وعده افزایش پهنای باند بین‌الملل در حالی صورت می‌گیرد که پیشتر وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در قانون برنامه پنجم توسعه از برداشتن سقف محدودیت دسترسی به اینترنت بین‌الملل خبر داده و اعلام کرده بود که حداقل دسترسی کاربران به اینترنت بین‌الملل ۵۱۲ کیلوبیت خواهد بود. اما این ماده از قانون به دلیل ایرادات شورای نگهبان به تصویب نرسید. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز نهادهای سیاستگذاری حوزه فرهنگی را عامل این مساله دانسته و گفته بود که نهادهای مسوول در این زمینه _ شورای‌عالی انقلاب فرهنگی _ باید در این زمینه تصمیم‌گیری کنند. در عین حال بر اساس اعلامیه منشور اجلاس سران درباره جامعه اطلاعاتی که در ژنو و تونس برگزار شده و ایران نیز مبتکر برخی مواد این اعلامیه بود، کشورها موظف هستند تا شرایط را برای دسترسی آزاد، در همه جا با پهنای باند بالا برای مردم کشورها فراهم آورند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد

مصرف روزانه ۴۰ میلیون ساعت «گیم»

حامد شفیعی: بنابراظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۲۰ میلیون نفر از مردم کشور روزانه از سرویس «گیم» استفاده می‌کنند و با توجه به میزان مصرف بازی‌های رایانه‌ای در ایران می‌توان گفت که بالغ بر ۴۰ میلیون ساعت در روز بازی تخمین زده می‌شود. به گفته بهروز مینایی بررسی‌ها نشان می‌دهد که میزان وقتی که صرف این رسانه می‌شود برای هر فرد به طور متوسط بیش از ۱۲۴ دقیقه در روز است؛ به این ترتیب ایرانی‌ها بالغ بر ۴۰ میلیون ساعت در روز را صرف استفاده از گیم و بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. ارایه این آمار در حالی بیان می‌شود که معاون وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز از بهره‌برداری بازی‌های رایانه‌ای بومی در شبکه ملی اینترنت خبر داد. علی حکیم جوادی در این‌باره بیان می‌کند با توجه به آماده‌سازی زیرساخت‌های ارتباطی کشور با شبکه ملی اطلاعات آنچه که در این شبکه باید مورد توجه قرار گیرد تولید محتوای بومی و فارسی است که در این راستا طرح حمایت از بازی‌های رایانه‌ای بومی در دستور کار قرار گرفته است. در واقع سازمان فناوری اطلاعات ایران قصد دارد با حمایت از مجموعه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تعداد موتورهای بازی بیشتری را در کشور توسعه دهد که هدف از این طرح ارایه بازی‌های رایانه‌ای بومی برای استفاده عموم مردم در شبکه ملی اطلاعات - شبکه ملی اینترنت – است. با این وجود آمارهای مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مبنی بر میزان ساعت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با توجه به نظام رده‌بندی _ اسرا_ تهیه شده است. بنابر آمارهای رسمی موسسات معتبر خارجی در آمریکا بالغ بر ۱۴۵ میلیون نفر از سرویس «گیم» استفاده می‌کنند، این آمار در کشور ۸۰ میلیون نفری آلمان ۶۶ درصد و در فرانسه ۵۵ درصد تخمین زده می‌شود. با این وجود بهروز مینایی نسبت به وجود برخی بازی‌های رایانه‌ای در کشور ابراز نارضایتی کرده و بیان می‌کند هم‌اکنون بسیاری از بازی‌هایی که در دسترس گیمرها قرار داشتند، مناسب سن آنها نیست؛ در بسیاری از این بازی‌ها شاهد ترویج بی‌بند و باری، نفی مسایل شرعی و اسلامی و زیر سوال بردن اعتقادات بومی هستیم. همچنین در بسیاری از بازی‌ها مسلمانان را تروریست جلوه می‌دهند یا به عنوان مثالی دیگر بتلفیلد ۳ در نقش گروهی آمریکایی به تهران حمله می‌کنند و می‌خواهند تهران را آزاد کنند. که این بازی‌ها توسط شرکت‌های مطرح بازی‌سازی دنیا حمایت می‌شوند. او ترویج و استفاده از ارزش‌های اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای را به نحوی دارای اهمیت می‌داند که در حال حاضر در جامعه کنونی، ۲۰ درصد مسلمان و ۳۰ درصد مسیحی هستند که در سال ۲۰۲۵ این نسبت عکس خواهد شد. به عبارتی نسبت مسلمانان ۳۰ درصد و نسبت مسیحی‌ها ۲۰ تا ۲۵ درصد خواهد شد. از این رو توجه به ارزش‌های بومی و اسلامی ضروری است. این مقام مسوول آمارهای دیگری نیز درخصوص ضریب نفوذ بازی‌های رایانه‌ای در دیگر کشورها و همچنین سن بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در ایران ارایه داد که بر اساس آن ۱۴۵ میلیون گیمر در آمریکا وجود دارد. و همچنین از ۶۶ درصد از جمعیت ۸۰ میلیونی آلمان و ۵۵ درصد از جمعیت فرانسه بازی می‌کنند. در ایران نیز حدود ۲۰ میلیون گیمر وجود دارد که هر نفر متوسط دو ساعت در روز بازی می‌کنند در عین حال سن متوسط بازی در ایران ۱۸ سال است که پیش‌بینی می‌شود در ۱۰ سال آینده به ۲۸ سال ارتقا پیدا کند. این در حالی است که در آمریکا سن متوسط بازی ۳۶ سال است. طبق آمارهای ارایه شده در حال حاضر ۶۰ استودیو فعال بازی‌سازی در کشور وجود دارد که ۹۰ بازی تولید کرده‌اند و از این میان ۴۵ بازی با سرمایه‌گذاری مستقیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تولید شده است. در مقابل تعداد قابل توجه علاقه‌مند به بازی‌های رایانه‌ای و تعداد ۴۰ میلیون ساعت بازی، این صنعت در کشور با کمبود اعتبارات مواجه است به نحوی که بودجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یک میلیون دلار بوده در حالی‌که بودجه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای کره جنوبی ۲۰۰ میلیون دلار است. در عین حال تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای محصولات را از طریق شرکت‌های خارجی ارایه می‌دهند که در نتیجه سازندگان ایرانی مجبور به ورود در تولید موتور بازی‌ها شدند.

دیدگاه

ارز و دیوار کوتاه لوازم دیجیتال

■ **وب شهر:** این روزها دیگر کسی نیست که از موضوع بحران ارزی کشور خبر نداشته باشد؛ بحرانی که کار را به جایی رسانده که قرار است در یک اقدام پلیسی برای دستگیری دلالان ارز صورت بگیرد و فروش رسمی ارز هم به نحو چشمگیری کاهش یافته است.

اما آنچه قابل توجه است وضعیت خریداران محصولات دیجیتال در این آشفته‌بازار است؛ کسانی که حقوق‌بگیر بوده و توان جبران افزایش قیمت‌ها را هم ندارند. از تابستان سال ۱۳۸۹ که دلار با قیمت حدود ۹۵۰ تومان بود و اولین قدم‌های افزایش قیمت ارز برداشته شد، مشخص بود که این روند همواره افزایش خواهد یافت اما در یکی، دو ماهه اخیر این روند به حدی تسریع شده است که امکان هرگونه برنامه‌ریزی را از بین برده است.

با اینکه قیمت ارز در ارقام رسمی بانک مرکزی به آن شدتی که در بازار آزاد رشد کرده افزایش نیافته است، اما آنچه در نهایت خریداران تحمل خواهند کرد، نرخ غیررسمی و بازاری قیمت ارز است که روی بازار محصولات دیجیتال به شدت موثر بوده و در این یکی، دو ماهه اخیر قیمت‌ها را بین ۲۰ تا ۴۰ درصد افزایش داده است.

اگر این روزها سری به بازار لوازم دیجیتالی مانند موبایل و نت‌بوک و تبلت بزنید شاهد ارقامی شگفت‌آور خواهید بود که به طور مداوم در حال تغییر نیز هستند تا جایی که اغلب فروشگاه‌ها نرخ دلاری محصولات را اعلام می‌کنند و در همان موقع با استعلام قیمت ارز قیمت ریالی آن را به شما اعلام می‌کنند. در فروشگاه‌های آنلاین لوازم دیجیتال هم اوضاع همین گونه است و اگر سری به سایت‌هایی مانند دیجی کالا و چاره و آل دیجیتال بزنید شاهد افزایش قیمت چشمگیر کالاهای دیجیتال خواهید بود. پیش از این در مورد نوسان نرخ ارز و کاهش ارزش پول ملی اظهارنظرهایی شده بود.

سالانه فقط حدود سه میلیارد دلار موبایل وارد ایران می‌شود. اکنون با وضعیت درآمدهای نفتی و تحریم بانک مرکزی و امکان به دردسر برخورد کردن فروش نفت و بالا بردن نرخ ارز ساده‌ترین راه کم کردن واردات کالاهای لوکس است زیرا قیمت آنها به طرز مسخره‌ای غیرقابل تحمل می‌شود. در مجموع بالا رفتن نرخ ارز از آن چیزهایی است که جای تعجب ندارد اما نتیجه آن، خم شدن بیشتر کمر صنعت و خانوارهاست. اکنون در بازار وضعیت به گونه‌ای است که در نهایت خریدار بهایی سنگین

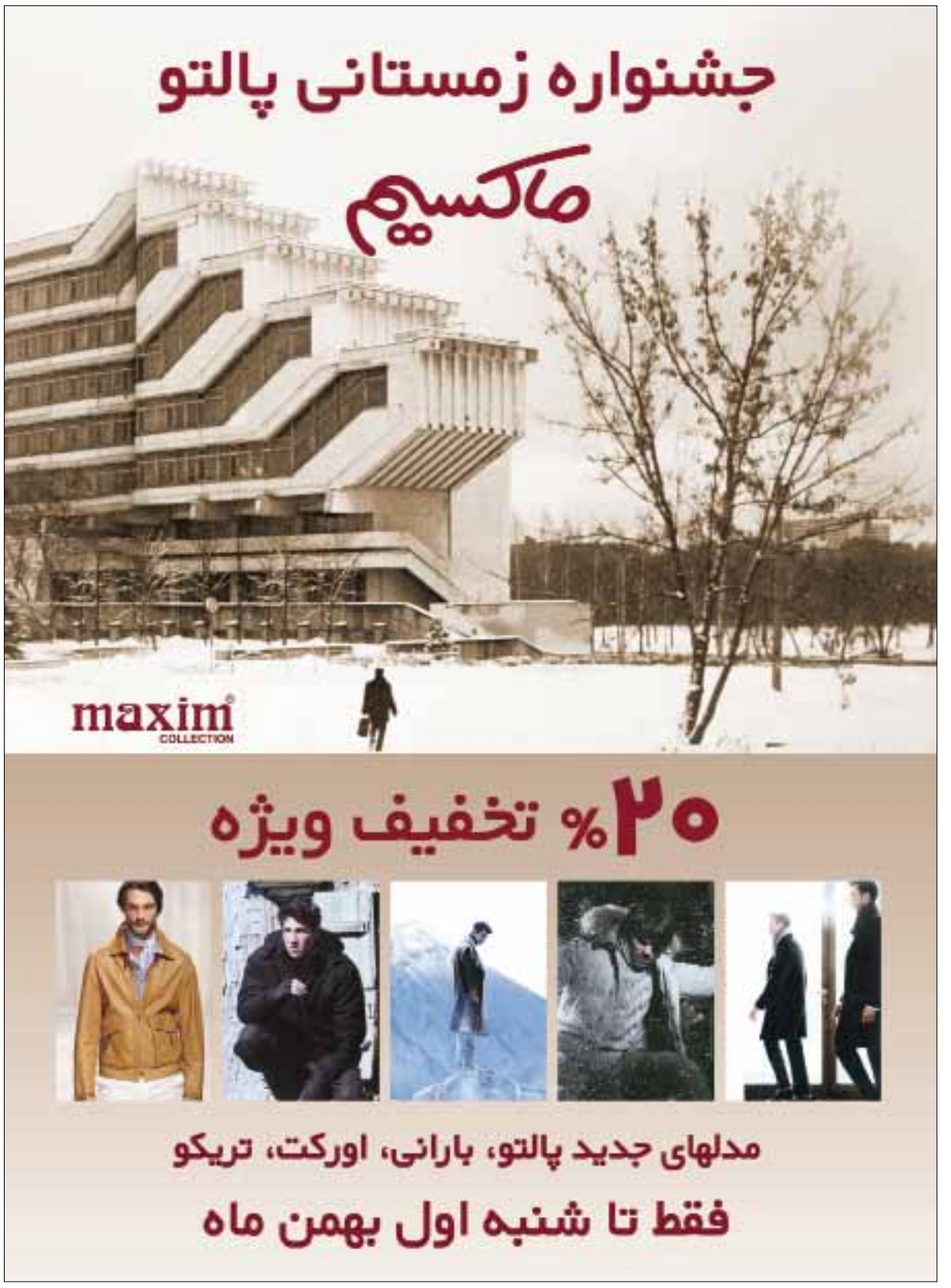
پرداخت خواهد کرد.

بسیاری از محصولاتی که امروزه به قیمتی بسیار بالا به فروش می‌رسند در گذشته توسط فروشندگان به قیمتی نازل‌تر خریداری شده بودند و اکنون ناگهان مزین به قیمت‌هایی جدید و نجومی شده‌اند. برای مثال تبلت آی پد با ظرفیت ۶۴ گیگ با قابلیت تری جی که در مردادماه امسال به قیمت یک میلیون و صد هزار تومان هم رسیده بود، امروزه به قیمت تعجب‌آور یک میلیون و ۵۰۰هزار تومان در حال معامله است. آن هم در شرایطی که در همه نقاط دنیا به دلیل نزدیک شدن به معرفی نسل جدید این محصول قیمت‌ها به طرز جالبی بین ۱۰ تا ۱۵ درصد در فروشگاه‌های خرده‌فروشی کاهش یافته است.

سایر محصولات دیجیتال هم همین وضعیت را تجربه کرده‌اند. در بازار موبایل محصولات شاهد افزایش در حد ۱۵ تا۳۰ درصد بوده‌اند. برای نمونه گوشی سامسونگ گالاکسی اس ۲ با ظرفیت ۱۶ گیگ که تا حد ۶۸۰ هزار تومان رسیده بود اکنون با قیمت عجیب ۸۸۰ هزار تومان معامله می‌شود. یا گوشی سامسونگ Wave 2 که با قیمت ۲۹۰ هزار تومان معامله می‌شد اکنون با قیمت عجیب ۳۹۰ هزار تومان در حال فروش است. موضوع دیگری که اکنون به مشکلی جدی تبدیل می‌شود نحوه واردات این کالاهاست؛ کالاهایی که با توجه به عدم توان تولید داخلی صددرصد وارداتی هستند و اگر به طور مداوم وارد کشور نشوند در مدتی کوتاه با تخلیه موجودی فعلی به کمبود و افزایش قیمتی مضاعف روبه‌رو خواهند شد. اکنون اغلب واردکنندگان این نوع محصولات دچار مشکلاتی جدی‌تر از قیمت ارز هستند؛ مشکلاتی در حیطه تخصیص ارز و همچنین واردات از کشور امارات. این مشکلات اگرچه موجب صرفه‌جویی ارزی خواهند شد اما بهای آن را در نهایت قشر دانشجو و تحصیلکرده مملکت خواهند پرداخت و همچنین کسانی که خود یا خانواده‌شان دارای درآمدی ثابت و ناچیز هستند و در این توفان افزایش قیمت‌ها از این سو به آن‌سو در حال جست‌وجو برای یافتن کالایی در حد توان خرید خود هستند. با این حال بحث خسارت‌هایی که این نحوه بی‌حساب بالا بردن ارزها به صنعت نحیف ایران می‌زند مثنوی هفتاد من کاغذ است که در مبحثی دیگر به آن پرداخته خواهد شد.

بازیکده

جنگجویان قلمرو آتش

مجید نوردوست

چند سالی است که بازی Kingdom Under Fire II در دست ساخت قرار گرفته، اما اطلاعات چندانی از آن منتشر نشده است. به تازگی سازندگان این عنوان بسیار زیبا اطلاعات جدیدی را منتشر کرده‌اند. این بازی محیط‌های بسیار بزرگ و دوست‌داشتنی‌ای را به نمایش درمی‌آورد که همانند آن را در فیلم‌های The Lord of the Rings مشاهده کرده بودیم. همچنین قهرمانان مختلفی دارد که نمونه آنها در سری بازی‌های Dynasty Warriors به دفعات دیده شده است. تیم کره‌ای Blueside در نظر دارد که این بازی را در اواخر سال ۲۰۱۲ راهی بازار کنند. به همین دلیل، تصمیم گرفتند اطلاعات جالب و جدیدی را درباره کلاس‌های موجود در بازی منتشر کنند. اولین کلاس موجود در بازی، Infantry نام دارد که یکی از ساده‌ترین نیروهای اتحاد انسان‌ها در این عنوان و دارای شمشیر و یک سپر هستند. یکی از قابلیت‌های جالب این است که بازیکنان می‌توانند با انتخاب این گروه، سربازانی بسیار قدرتمند به وجود بیاورند که پس از مدتی کسی جلودارشان نباشد. گروه بعدی Long Swordsmen نام دارد. این افراد گروهی از نیروهای Infantry هستند که مهارت زیادی در شمشیرزنی دارند و شمشیر بلندی که به همراه دارند، نشانی است که به وسیله آن در بازی مشخص می‌شوند. این گروه، نه تنها دارای دانش بالایی هستند، بلکه می‌توانند در میادین نبرد، گروهی از سربازان را رهبری کنند. دسته بعدی که در این بازی با آنها مواجه می‌شوید، Paladin نام دارد. گروه Paladinها را می‌توان یکی از شجاع‌ترین اتحاد انسان‌ها در این بازی دانست. آنها دانش بالایی در مداوای افراد دیگر در زمان مبارزه‌ها دارند. قدرت شفادهندگی آنها باعث شده که این گروه به دست‌های نامیرا در میدان نبرد تبدیل شوند. آنها گروهی بسیار قدرتمند هستند و در نبردها کسی حریف‌شان نخواهد بود. کلاس بعدی، Cavalry نام دارد. این گروه به عنوان گل‌های اتحاد انسان‌ها در بازی شناخته می‌شوند و می‌توانند در نبردهای مختلفی حضور پیدا کنند. Cavalry ها دارای زره‌هایی بسیار قوی هم برای خود و هم برای اسب‌هایشان هستند که آنها را در برابر شمشیر و نیزه‌های دشمنان محافظت می‌کنند. این گروه، سوارکاران بسیار خوبی هستند که در جنگ‌ها می‌توانند نمایش فوق‌العاده‌ای را از خود اجرا کنند. Musketeersها گروه بعدی هستند که از فناوری‌های بسیار فوق‌العاده‌ای برخوردارند و می‌توانند با فلز چیزهای مختلفی را به وجود بیاورند. Musketeer ها دقت بسیار بالایی در استفاده از سلاح‌هایشان دارند و می‌توانند روی قدرت دیگر گروه‌ها تاثیرگذار باشند. دسته بعدی که در این بازی حضور دارند، با نام - Oran Cannon شناخته می‌شوند. اتحادیه انسان‌ها در این بازی دست به ساخت توپخانه‌هایی زده‌اند که Oran Cannon نام دارند. قدرت این توپخانه‌ها باعث می‌شود که در طول مبارزه‌ها پشتیبانی خوبی از آنها به عمل بیاید. حال نوبت به Sentinelها می‌رسد. سربازان Sentinel گروهی از Elf ها هستند و یکی از کشنده‌ترین گروه‌های موجود در بازی به حساب می‌آیند. تمریناتی که آنها پشت سر گذاشته‌اند، باعث شده که این گروه در مبارزه‌ها همیشه موفق باشند. آنها با شمشیر بسیار خوب کار می‌کنند و می‌توانند خود را در برابر حمله دشمن‌ها محافظت کنند. Elfها یکی از بهترین گروه‌های موجود در بازی به حساب می‌آیند. از دیگر گروه‌های حاضر در بازی Wind Riderها هستند. این گروه نیز توانایی خوبی در اسب‌سواری دارند. آنها سوار اسب‌های تک‌شاخ هستند؛ اسب‌هایی که به تنهایی در بیدان جنگ هراس در دل دشمنان می‌اندازند. - Kingdom Under Fire II قرار است یک بازی نقش‌آفرینی بزرگ با محیط‌های بسیار وسیع باشد و به همین دلیل سازندگان سعی دارند با ارایه اطلاعاتی از این قبیل بازیکنان را با آن آشنا کنند. با توجه به بازار داغ بازی‌های نقش‌آفرینی و عنوان‌های بسیار بزرگ، این بازی باید چیزی فراتر از یک گرافیک خیره‌کننده را به نمایش دربیاورد.