

گذرگاه

بحران اقتصادی اروپا

دامنگیر شرکت‌های مخابراتی

مریم پرستش*

■ در اواخر ماه مارس ۲۰۱۲ بود که رییس بانک مرکزی اروپا به تمامی کشورهای عضو یورو هشدار داد مراقب تکرار وقوع بحران مالی و اقتصادی در اروپا باشند. البته ماریو دراگی که مسئول سیاست پولی حوزه یورو است، در آن زمان اعلام کرد که شاخص‌هایی مانند نرخ تورم و میزان کسری بودجه در کشورهای عضو یورو بهتر از آمریکاست و کشورهای این حوزه اوج بحران بدهی‌ها را پشت سر گذاشته‌اند.اما در عین حال افزود که خطر بروز مجدد بحران همچنان وجود دارد و دولت‌های اروپایی باید مراقب اقتصادهای خود در برابر بحران‌های آتی باشند. از آن زمان تا به حال اقدامات مختلفی در بخش‌های مختلف برای مقابله بااین بحران انجام داده است که شرکت‌های مخابراتی نیز از این امر مستثنا نبوده‌اند. این شرایط در اروپا عکس‌العمل‌های مختلفی را باعث شده است. برای مثال، می توان به افزایش ساعات کاری در آلمان به ازای دریافت دستمزد کمتر اشاره کرد که صدارتظم آلمان از آن به عنوان «ریاضت اقتصادی» یاد کرده است. رابرت زولیک رییس پیشین بانک جهانی نیز شرایط فعلی اروپا را با شرایط زمان ورشکستگی بانک «اردان لیم» در سال ۲۰۰۸ مقایسه کرده است. ادامه بحران اقتصادی و نبود بازارهای امیدوارکننده در کشورهای عضو حوزه یورو که ورشکستگی پیاپی کارخانه‌ها و شرکت‌ها را سبب شده است، شرکت فنلاندی نوکیا را برآن داشته است تا برای کاهش هزینه‌ها برنامه اخراج گسترده کارکنان و تعطیلی کارخانه‌های خوداز اروپا و انتقال به دیگر نقاط جهان را در دستور کار قرار دهد. این شرکت قصد دارد تا پایان سال ۲۰۱۳ میلادی، ۱۰ هزار نفر از کارکنان فعال در بخش اروپایی خود را اخراج کند که واقع کارمندان کارخانه‌های آلمان، کانادا و بخش تولید تلفن همراه در فنلاند اخراج خواهند شد و تا پایان سال آینده میلادی نیز تمامی کارخانه‌های این شرکت به خارج از اروپا منتقل می‌شوند. «استیون ایلوپ» مدیرعامل این شرکت، کاهش هزینه‌ها و اخراج هزاران کارمند بخش اروپایی را برای تضمین توان رقابتی شرکت ضروری می‌داند. مدیران ارشد نوکیا امیدوارند با اجرای این طرح، حدود یک میلیارد، و ۶۰۰میلیون یورو در هزینه‌ها صرفه‌جویی کنند. از سوی دیگر بسیاری از شرکت‌های بزرگ اروپایی روش دیگری را در پیش گرفته‌اند و در فکر ایجاد یکپارچه‌سازی و ادغام فعالیت‌های مشترک خود هستند. شواهد امر حاکی از این است که شرکت فرانسه‌تکلام با ایده ادغام بارقبا یا شرکای خود در آلمان موفق است. در همین راستا، وزیر جدید مخابرات فرانسه، آرنود مونتئورگ اعلام کرده است که وی از چنین ادغام‌هایی حمایت می‌کند تا یک شرکت واحد در سطح اتحادیه اروپا ایجاد شود؛ براساس مدلی که قبلا در حوزه امور دفاعی و با همکاری شرکت اروپایی دفاع هوایی و فناوری (EADS) انجام شده بود. اما به نظر می‌رسد شرکت آلمانی دوپچه‌تکلام در مورد این ادغام تا حدی محتاط‌تر از شرکت فرانسوی گلم برمی‌دارد. برای مثال، در فوریه ۲۰۱۱ این دو اپراتور اعلام کرده بودند که در حال بررسی احتمالات تسهیم شبکه‌های دسترسی خود در سراسر اروپا هستند، اما مدیرعامل دسترسی داخلی دوپچه‌تکلام اظهار داشت که ادغام بزرگ‌ترین شبکه‌های دسترسی رادیویی (RAN) این دو شرکت – یعنی شبکه T-Mobile آلمان و اورنج فرانسه – به باگشت سرمایه قطعی مورد انتظار نخواهد رسید، چرا که به عقیده وی، مدیریت یک شبکه بزرگ‌تر، چالش‌برانگیزتر از یک شبکه کوچک‌تر خواهد بود. البته بررسی‌ها نشان می‌دهد که این دو اپراتور بزرگ روند تسهیم منابع خود را با هدف کاهش هزینه‌ها در شرکت چندملیتی اروپایی دنبال می‌کنند و قبلا نیز در بازارهای انگلستان و لهستان به صورت مشترک سرمایه‌گذاری کرده‌اند و معاملات گسترده‌ای در بخش‌هایی همچون خدمات تجاری، رومینگ، تحقیق و توسعه (R&D) و نظایر آن به اجرا گذاشته‌اند. این سرمایه‌گذاری‌های مشترک سالانه مبلغ ۱۳میلیارد یورو ارزش دارد. در این میان، فقط شرکت‌های اروپایی از این شرایط منتضر نشده‌اند، بلکه بسیاری از شرکت‌های غیراروپایی نیز که مرادات گسترده‌ای با بازارهای اروپایی دارند در این محصله گیر افتاده‌اند. برای مثال، شرکت تایوانی HTC، سازنده انواع گوشی‌های هوشمند، پیش‌بینی کرده است که درآمدهایش در سه‌ماهه دوم سال ۲۰۱۲، ۱۳درصد کاهش بیابد. یکی از علل اصلی این امر درگیری حقوقی HTC با اپل بر سر حق اختراعات ثبت‌شده بوده که منجر به تاخیر در عرضه برخی محصولات این شرکت به بازارهای جهانی شده است. اما به گفته مقامات این شرکت، یکی دیگر از علل این کاهش آن است که بازارهای اروپایی به علت بحران عمیق اقتصادی و رکود جدی، میزان واردات کالاهای مختلف و از جمله محصولات فناوری‌محور را کاهش داده‌اند. در هر صورت، اروپایی‌ها به‌ویژه ۱۷ کشور عضو حوزه بحران‌زده اتحادیه اروپا که در تنگنای مشکلات عمیق مالی و اقتصادی هستند، به تازگی با معضل بزرگ از بین رفتن اعتماد سرمایه‌گذاران بین‌المللی نیز مواجه شده‌اند. البته کارشناسان اقتصادی هم‌اکنون به صراحت از عدم اعتماد سرمایه‌گذاران بین‌المللی برای فعالیت در کشورهای اروپایی که دیگر فاقد بازده است، خبر می‌دهند که این امر بخش مخابرات و فناوری اطلاعات را نیز شامل می‌شود و می‌تواند به روند نزولی این بازارها منجر شود.البته احتمال خروج اروپا از این بحران زیاد است، اما مسیری پرخطر را در پیش دارد.

✽ گروه علمی تحلیلی طیف

آی تی

مدیرعامل «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» در گفت‌وگو با «شرق»:

بازاریابی برای بازی‌های تولید داخل وجود ندارد



عکس: مهدی حسینی، شرق

و فرزند هم به دنبال علایق خودش است. نیروی انتظامی هم در این حوزه عملکرد نداشته و والدین هم اطلاعات کافی ندارند، که ناخودآگاه موضوع رده‌بندی بازی‌ها رعایت نمی‌شود. من می‌گویم باید کار فرهنگ‌سازی شروع و در کنارش آن جرایمی که مانند کمربند نیستن وجود دارد، پیاده‌سازی شود تا به رعایت قانون کمک کند. نمی‌گویم که این کافی یا درست است. تا زمانی که فرهنگ‌سازی شکل بگیرد باید موضوع جرایم هم وجود داشته و بر اساس آن مجازات‌هایی در نظر گرفته شود. از طرفی تمام ظرفیت نظام در خدمت ساماندهی بازی‌های رایانه‌ای قرار

نگرفته و بنیاد هم به تنهایی نمی‌تواند کاری انجام دهد. ■ ■ ■
■ هنوز آن‌طور که باید و شاید در بحث خرید بازی‌های رایانه‌ای مردم نظام رده‌بندی را حس نکرده و مورد توجه قرار نداده‌اند. علت این مساله چیست؟
آیا نیاز به زمان هست یا دلایل دیگری مانند جذابیت بازی‌هایی است که موجب نادیده گرفتن می‌شود؟

بله، ما در این زمینه دنبال این هستیم و در شورای فرهنگ عمومی قول این را گرفتیم که ارایه آخرین مدل «اسر» را داشته باشیم و اگر این مدل مصوب شود، می‌توان بهتر بر بازار بازی‌های رایانه‌ای نظارت کرد. می‌خواهم بگویم که کار اولیه تدوین قانون را ما داشته‌ایم. حالا این باید پیگیری شود.
■ آیا آماری از میزان واردات بازی‌ها به کشور وجود دارد؟

آمار صحیح نمی‌توان داد. زمانی می‌گفتند که روزی چهار تا بازی وارد کشور می‌شود. حالا باید گفت این آمارها از کجا آورده می‌شود. اینکه هر هفته یا هر روز یک‌سری بازی وارد کشور شود، قابل احصا هم نیست.

■ هم‌ااش به صورت قانونی است؟
نه، الان سیستم اندروید برای خودش بازار درست کرده و در حال فروش است. صدها بازی روزانه به وسیله اندروید در حال انتشار است. اگر مقصود بازی‌های سسته است که بازار خاص داشته و دو فصل از سال که اول تابستان و اول ژانویه است، شرکت‌های تولیدکننده دنیا

بازی‌ها را وارد بازار می‌کنند.
■ شما گفتید که نزدیک به ۲۵ هزار بازی در دنیا وجود دارد، سهم بازار ایران از این مقدار چقدر است؟
شاید ۶۰۰ تا ۷۰۰ بازی وارد بازار ایران می‌شود.
■ تولیدات ما چقدر است؟
طی سه سال اخیر بیش از ۲۰۰ بازی در کشور تولید شده است.

■ آیا در این زمینه همکاری با نهادهای نظارتی و انتظامی برای کپی‌رایت صورت گرفته؟
کپی‌رایت نرم‌افزار خارجی در کشور وجود ندارد. زمانی که کپی‌رایت محصولات خارجی رعایت شود، دیگر بچه‌ها به راحتی نمی‌توانند هرگونه بازی خارجی را با پول توی جیبی خریداری کنند. در حال حاضر بیشترین اطلاع‌رسانی که میان بچه‌ها در بازی‌های جدید می‌شود، نه اینترنت نه تلویزیون، نه مدرسه است بلکه یک شبکه اجتماعی درونی است نه شبکه مجازی؛ شبکه‌ای میان خود بازی‌کن‌ها که به سرعت اطلاعات بازی را میان خودشان اطلاع‌رسانی می‌کنند و پدر و مادرها هم در این شبکه وجود ندارند و زمانی هم که نباشند، نمی‌توانند کنترل یا نظارتی بر نوع بازی مورد استفاده فرزندان داشته باشند.

■ موضوع اصلی بحث جذابیت بازی‌هاست که موجب جذب بچه‌ها می‌شود.

نکته‌ای که باید بگویم این است که برخوردی از سوی نیروی انتظامی و مجازات کافی برای کسی که بازی‌های نامناسب را می‌خرد و کسی که می‌فروشد وجود ندارد. در واقع نظارت این‌گونه‌ای و حرف‌های وجود ندارد.

■ نمی‌شود به صورت بسته عمل کرد که مثلا به فروشنده بگویم این بازی را نفروش.
من این را نمی‌گویم. فروشنده به فکر درآمد خودش

■ میزان صادرات ما چقدر است؟
در اروپا حدودا بالای ۲۵ هزار بازی توزیع شده که عدد خوبی است. البته آمار دقیقی نیست چرا که بازی‌هایی که برای صادرات به خارج می‌فرستیم، آمارش بیشتر از بازی‌هایی مانند گرشاسب است.

■ صادرات کل بازی‌های تولیدشده در سال‌های اخیر چه میزان بوده؟

رقم به میلیارد نمی‌رسد. ما تازه شروع کرده‌ایم. حدود یک سال و نیم بوده که صادرات بازی مانند گرشاسب شروع شده است. توان استودیوهای بازی‌سازی ما برای تولید بازی‌های هسته‌ای و رقابت با آنها وجود ندارد. گرشاسب خودش را در حد بازی ساده معرفی می‌کند. ما نیازمند به حضور هنرمندان به حوزه بازی‌های رایانه‌ای و افرادی که دغدغه محتوایی و فرهنگی دارند، هستیم. اینها تا به کمک بازی‌سازهای ما نایند، بازی سنگین ما نیازمند به حضور هنرمندان به حوزه بازی‌های رایانه‌ای و افرادی که دغدغه محتوایی و فرهنگی دارند، هستیم. اینها تا به کمک بازی‌سازهای ما نایند، بازی سنگین ما نیازمند به حضور هنرمندان به حوزه بازی‌های رایانه‌ای و افرادی که دغدغه محتوایی و فرهنگی دارند، هستیم.

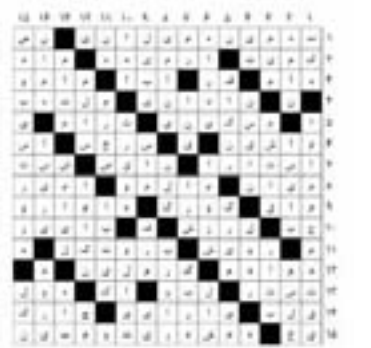
■ چه تعداد از بازی‌های ما ظرفیت صادرات داشته‌اند؟

بازی‌های ساده ما شانس صادرات دارند. اگر ناشر داخلی داشتیم که ناریم، راحت‌تر بازی‌هایمان را صادر می‌کردیم زیرا آنها بازار را بهتر می‌شناسند. شبکه پخش و توزیع مناسب

افتی:

۱- شهر خوزستان- در هم و برهم
۲- جعبه حمل جنازه- کریستال-
هوس زن باردار ۳- امپراطور دیوانه روم باستان-
زاده‌گو- بزرگی ۴- طایفه- اجابت- آینه مقعر- نیم صدای گوسفند ۵- پیر، سالخورده- کارگاه هنری ۶- قطعه‌ای زمین- اثر، علامت- رختخواب ۷- نوعی اجاق گاز- دانشمند آمریکایی- زن‌اد آسیایی ۸- ناشی و تازه کار- عددی دو برابر بازی می‌کنند.
تشریح- نشانه مغعولی ۱۰- پر گویی- کاغذ فروش- امر به آسودن ۱۱- همانندی- ابلاغ پیام ۱۲- بیماری ربوی- گماشتن- جلوی مو- ساختمان مرتفع ۱۳- عدل و داد- مادمای است که از درخت بلوط به دست می‌آید-رمز و کنایه ۱۴- برابر قربات و خویشتاوندی- سکسکه- ضد یک‌دیگر ۱۵- آهنگ موسیقی دراماتیک در موضوعی مذهبی- میوه گس

حل جدول



سودوکو
سودوکو Sudoku یک واژه ترکیبی ژاپنی به معنای عدددهای بی تکرار است و امروزه به جدولی از اعداد گفته می‌شود که به عنوان یک سرگرمی رایج در نشریات کشورهای مختلف به چاپ می‌رسد.

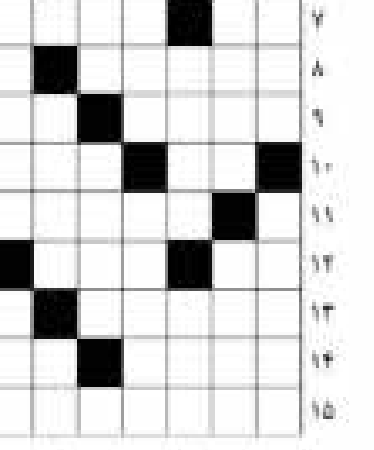
نه، تقریبا ۱۰ برابر این مبلغ نیاز است. ظرفیت بازار ما ۱۰ برابر است. ازابتدا که شروع کردیم تقاضای ما ۱۰ میلیارد بود که یک میلیارد اختصاص دادند امروز تقاضای ۱۰ برابر این عدد را کرده‌ایم که ۱۰ میلیارد آن را مصوب کرده‌اند. در گذشته تنها هشت استودیو بازی‌سازی وجود داشت اما در حال حاضر نزدیک به ۱۳۰ موسسه بازی‌سازی و بیشتر وجود دارد. الان متوسط تیم‌های بازی‌سازی ما نزدیک به هفت نفر است. در حالی که تیم‌های بازی‌سازی خارجی هم از نظر تعداد و هزینه ۳۰۰ برابر ما هستند.
■ نمی‌توان بخشی از هزینه‌ها را به وسیله صادرات جبران کرد؟
می‌توانیم. در حال حاضر گرشاسب بازی‌ای است که

صادر می‌شود.

عمودی:

۱- آتشفشان ایتالیا- سرگرمی- هر جسم هادی الکتریسته ۲- نازک- گل همیشه بهار- مارکی را رنومیل ۳- عمومی کافر پیامبر اسلام- از ظروف آزمایشگاهی- سرزمین بلقیس ۴- پست و فرومایه- پیشه‌فصه گویی به‌ویژه در مکان‌های عمومی- تبهکاری ۵- گوشت آذری- نیک بخت- وصف‌کننده ۶- زیبایی و فشنگی- خرگوش عرب- همه را شامل شود ۷- خط ناینیان- گیاه رنگریز- اهل مکان ۸- برای صید ماهی حتما لازم است- عدد

تشریح- نشانه مغعولی ۱۰- پر گویی- کاغذ فروش- امر به آسودن ۱۱- همانندی- ابلاغ پیام ۱۲- بیماری ربوی- گماشتن- جلوی مو- ساختمان مرتفع ۱۳- عدل و داد- مادمای است که از درخت بلوط به دست می‌آید-رمز و کنایه ۱۴- برابر قربات و خویشتاوندی- سکسکه- ضد یک‌دیگر ۱۵- آهنگ موسیقی دراماتیک در موضوعی مذهبی- میوه گس



سودوکو
سودوکو Sudoku یک واژه ترکیبی ژاپنی به معنای عدددهای بی تکرار است و امروزه به جدولی از اعداد گفته می‌شود که به عنوان یک سرگرمی رایج در نشریات کشورهای مختلف به چاپ می‌رسد.

نه، تقریبا ۱۰ برابر این مبلغ نیاز است. ظرفیت بازار ما ۱۰ برابر است. ازابتدا که شروع کردیم تقاضای ما ۱۰ میلیارد بود که یک میلیارد اختصاص دادند امروز تقاضای ۱۰ برابر این عدد را کرده‌ایم که ۱۰ میلیارد آن را مصوب کرده‌اند. در گذشته تنها هشت استودیو بازی‌سازی وجود داشت اما در حال حاضر نزدیک به ۱۳۰ موسسه بازی‌سازی و بیشتر وجود دارد. الان متوسط تیم‌های بازی‌سازی ما نزدیک به هفت نفر است. در حالی که تیم‌های بازی‌سازی خارجی هم از نظر تعداد و هزینه ۳۰۰ برابر ما هستند.
■ نمی‌توان بخشی از هزینه‌ها را به وسیله صادرات جبران کرد؟
می‌توانیم. در حال حاضر گرشاسب بازی‌ای است که

صادر می‌شود.

رویداد

محدودیت «ای‌میل» خارجی مطرح نیست

■ ایستنا: به گفته معاون گسترش فناوری اطلاعات سازمان فناوری اطلاعات تاکنون بحثی درباره محدودیت در استفاده از ای‌میل‌های خارجی مطرح نشده، اما به هر حال ای‌میل‌های ایرانی امنیتی به مراتب بالاتر خواهند داشت. سیداسماعیل رادکانی در این‌باره بیان کرد اگر کاربر ایرانی حس کند که می‌تواند با سرعت و کیفیتی بهتر، حجمی بالاتر و قیمتی ارزان‌تر، سرویس بهتری داشته باشد، قطعاً آن را جایگزین خواهد کرد. وی ادامه داد: اکنون بخش عمده‌ای از استقبال مردم از ای‌میل‌های خارجی از جمله باهو، جی‌میل یا هات‌میل به این دلیل است که در داخل کشور ظرفیت‌سازی خوبی برای ای‌میل‌های ایرانی صورت نگرفته است، اما به تازگی شنیده شده که چند ای‌میل خوب داخلی در حال ایجاد هستند که من امیدوارم با راه‌اندازی آنها و قابلیت این ای‌میل‌ها در برطرف کردن نیازهای کاربران از این پس شاهد علاقه‌مندی کاربران به ای‌میل‌های داخلی باشیم.

عدم دسترسی دفاتر «پیشخوان» به «بانک اطلاعاتی»

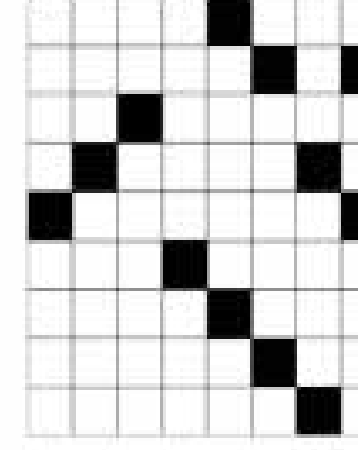
■ فارس: معاون سازمان تنظیم مقررات درخصوص پیشگیری از تکرار تجربه در اطلاعات مشترکان موبایل در دفاتر پیشخوان دولت، گفت: دفاتر قادر به رویت تمام بانک اطلاعاتی هیچ دستگاهی نیستند. حسن رضوانی با بیان مطلب فوق افزود: یکی از الزامات پروانه دفتر پیشخوان دولت و آیین‌نامه دفاتر پیشخوان، رعایت مسایل محرمانه در حفظ اطلاعات است. به گفته‌وی دفاتر پیشخوان دولت به بانک اطلاعات دسترسی ندارند. وی ادامه داد: با این حال بر این تاکید شده که باید مشخص باشد خدمات توسط چه شخصی ارائه شده تا در صورت وقوع هر نوع تخلف احتمالی، شخص متخلف قابل شناسایی باشد.

ابلاغ نقشه راه دولت دیجیتال

■ مهر: رییس امور توسعه دولت الکترونیک معاونت توسعه مدیریت و سرمایه انسانی رییس‌جمهور از تصویب نقشه راه سند جامع دولت الکترونیک در کارگروه فناوری دولت خبر داد. علی رضی با اعلام این‌ خبر گفت: با ابلاغ این سند به دستگاه‌های اجرایی، پیاده‌سازی دولت الکترونیک اسمال محقق خواهد شد وی ادامه داد: این نقشه راهبردی هنوز به دستگاه‌های اجرایی و حاکمیتی ابلاغ نشده است اما همزمان با تصویب نهایی از سوی هیات دولت به تمامی دستگاه‌های مرتبط برای عملیاتی کردن هر چه سریع‌تر ابلاغ خواهد شد.

منفی- سفید آذری- سبزی سالاد ۹- بلندترین نقطه- چیزی را با دست و انگشت نشان دادن- گیاهی پچپنده ۱۰- تکرار حرف دوازدهم- نوعی پارچه- نام «دوگاما» سیاح و کاشف معروف ۱۱- اتاق پذیرایی- همس- تلخ ۱۲- قهرمان المپیک سال ۱۹۵۶ ۱۳- لانه حیوانات- کوچک‌ترین دره یک عنصر ۱۴- صدای گربه- کوچ- معجزه موسی ۱۴- پروردگار! ماه سربانی برابر با خردادماه- طبیعی ۱۵- دین و مذهب- جزیره- سحر و افسون

تشریح- نشانه مغعولی ۱۰- پر گویی- کاغذ فروش- امر به آسودن ۱۱- همانندی- ابلاغ پیام ۱۲- بیماری ربوی- گماشتن- جلوی مو- ساختمان مرتفع ۱۳- عدل و داد- مادمای است که از درخت بلوط به دست می‌آید-رمز و کنایه ۱۴- برابر قربات و خویشتاوندی- سکسکه- ضد یک‌دیگر ۱۵- آهنگ موسیقی دراماتیک در موضوعی مذهبی- میوه گس



قانون‌های حل جدول سودوکو:
۱- در هر سطر و ستون باید اعداد یک تا ۹ نوشته شود. بدیهی است که هیچ عددی نباید تکرار شود.
۲- در هر مربع ۳×۳ اعداد یک تا ۹ باید نوشته شود و در نتیجه هیچ عددی نباید تکرار شود.



صادر می‌شود.