رویداد

ساماندهی انتشار بازی‌های موبایلی خارجی

• **ایسنا:** معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز نگارش آیین‌نامه و شیوه‌نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی خبر داد. محمدرضا داوودی با اعلام این خبر گفت: «براساس آیین‌نامه‌هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی‌های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خواهد شد». او افزود: «در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین‌نامه‌ها را تکمیل و سازوکار اجرائی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها یا افرادی که به‌عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به‌عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم‌نامه بین خود و بازی‌ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را دهند». او بیان کرد: «درحال‌حاضر عدم شفافیت و محرزنبودن تفاهم‌نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم».

۱۵۰ کشور جهان آلوده به «واناکرای»

• **فارس:** درحالی‌که باج‌افزار واناکرای تابه‌حال عمدتا کشورهای اروپایی را هدف قرار داده بود، اخباری دال بر افزایش فعالیت آن در کشورهای آسیایی به گوش می‌رسد. براساس گزارش بیزینس‌اینسایدر، این باج‌افزار که حدود ۱۰ روز از آغاز فعالیتش می‌گذرد برای برخی دولت‌ها و شرکت‌های تجاری آسیایی مشکلاتی ایجاد کرده و آمار جدید از آلودگی صدها هزار رایانه به وسیله این باج‌افزار در بیش از ۱۵۰ کشور جهان خبر می‌دهد. بخش عمده آلودگی‌ها به واناکرای از طریق ارسال ایمیل‌های آلوده ایجاد شده است. این ایمیل‌ها دارای ضمائم آلوده‌ای هستند که با بازکردن آنها واناکرای فایل‌های شخصی کاربران را گروگان می‌گیرد و آنها را رمزگذاری می‌کند. واناکرای برای بازکردن فایل‌های یادشده ۳۰۰ دلار باج طلب می‌کند و اگر این رقم پرداخت نشود فایل‌ها را در مدت یک هفته پاک می‌کند. منابع خبری از نفوذ واناکرای به ده‌ها کارخانه، بیمارستان و مدرسه و دانشگاه در سراسر جهان خبر می‌دهند. محققان امنیتی می‌گویند کاربران باید از بازکردن ایمیل‌های حاوی فایل‌های ضمیمه مشکوک خودداری کنند. واناکرای در چین به سیستم‌های پرداخت PetroChina که یکی از شرکت‌های بزرگ انرژی این کشور است، حمله کرده و باعث شده استفاده از برخی پمپ‌بنزین‌ها در این کشور ناممکن شود. برخی نهادهای دولتی چین مانند پلیس، نهادهای مرتبط با ترافیک و... هم به همین علت دچار مشکل شده‌اند. شرکت فناوری چینی Qihoo 360 می‌گوید حداقل ۲۰۰ هزار رایانه در چین به واناکرای آلوده شده‌اند و مدارس و دانشگاه‌ها ازجمله اهداف ساده برای آن محسوب می‌شوند. کره‌جنوبی و تایوان هم از آلودگی برخی مدارس و نهادهای دولتی به باج‌افزار یادشده خبر داده‌اند. کل موارد آلودگی به واناکرای در کره‌جنوبی ۹ مورد اعلام شده است. در استرالیا هم آلودگی سه شرکت تجاری به واناکرای تأیید شده است.

ویروس‌های رایانه‌ای در زیرنویس فیلم‌ها

• **مهر:** کارشناسان امنیتی هشدار می‌دهند ویروس‌های رایانه‌ای می‌توانند در زیرنویس فایل‌های ویدئویی هم مخفی شوند و مشکلاتی برای رایانه‌های شخصی ایجاد کنند. براساس گزارش وایرد، شرکت چک‌پوینت می‌گوید این مشکل در نرم‌افزارهای پخش آنلاین چندرسانه‌ای VLC، Kodi، Popcorn Time و Stremio مشاهده شده است. اما مشکل یادشده محدود به چند نرم‌افزار پخش چندرسانه‌ای خاص نیست و می‌تواند به دیگر نرم‌افزارهای مشابه نیز تسری یابد. در صورتی که کاربر زیرنویس‌های آلوده‌شده به ویروس را روی رایانه خود بارگذاری کرده و از آنها برای مشاهده فیلم استفاده کند، هکرها می‌توانند کنترل رایانه وی را در دست گیرند. این مشکل می‌تواند در صورت بازکردن فایل‌های زیرنویس آلوده روی گوشی‌ها و تلویزیون‌های هوشمند هم رخ دهد. بنابراین صدها میلیون نفر در معرض چنین آسیبی قرار دارند. پس از فعال‌شدن این ویروس، امکان نصب بدافزارها روی گوشی یا رایانه برای سرقت اطلاعات حساس مانند جزئیات حساب‌های بانکی و کلمات عبور هم وجود دارد. نکته نگران‌کننده ناتوانی نرم‌افزارهای امنیتی متعارف در جهت شناسایی این نوع ویروس جدید است که از شیوه‌ای خاص و بی‌سابقه برای نفوذ به رایانه‌ها، گوشی‌ها و تلویزیون‌ها بهره می‌گیرد. طراحان این ویروس با آپلود تعداد زیادی زیرنویس آلوده و استفاده از روش‌های مختلف برای توزیع آنها نگرانی‌هایی جدی به وجود آورده‌اند، بنابراین کاربران باید برای بارگذاری زیرنویس انواع فیلم و سریال از این پس فقط به سایت‌های معتبر مراجعه کنند. شرکت چک‌پوینت جزئیات فنی چندانی را در این زمینه افشا نکرده است.

دفاع مسئولان وزارت ارتباطات از عملکرد مثبت شبکه ملی اطلاعات در زمان انتخابات

زیرساخت: هیچ قطعی‌ای صورت نگرفت

سازمان فناوری اطلاعات: ۲/۷ میلیارد پیام جابه‌جا شد

انتخابات امسال - ریاست‌جمهوری و شورای اسلامی شهر و روستا- در کنار همه حواشی سیاسی‌ای که بعضا قابل‌توجه بود، از نظر زیرساخت‌های فنی نیز مورد توجه کاربران قرار گرفت. شاید مهم‌ترین نکته آن، اختلال کم یا حتی نداشتن اختلال شبکه زیرساخت اینترنت که یکی از دغدغه‌های کاربران بود، است. مسئولان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات پیش از برگزاری انتخابات تأکید کردند که نه اینترنت مختل می‌شود و نه فیلتر. ازاین‌رو با توجه به حساسیت موضوع، انتخابات توانست سنگ محک خوبی برای شبکه زیرساختی کشور باشد. مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت دراین‌باره می‌گوید: «در زمان انتخابات ریاست‌جمهوری دوازدهم و انتخابات شهر و روستا به مدد شبکه ملی اطلاعات، هیچ‌گونه قطعی ارتباطی در شبکه زیرساخت ارتباطی کشور، اتفاق نیفتاد». به گزارش مهر، محمدجواد آذری‌جهرمی ادامه می‌دهد: «امسال در انتخابات به قطع حتی یک شماره تلفن هم نرسیدیم چه برسد که بخواهیم ارتباط یک منطقه را قطع کنیم. این موضوع، مرهون تلاش‌هایی است که به واسطه شبکه ملی اطلاعات و امنیت ایجادشده در حوزه ارتباطات انتخابات، به دست آمد». او بیان می‌کند: «زمانی در این کشور، برقرارماندن ارتباطات در برخی از نقاط بحرانی کشور در زمان انتخابات، یک تهدید امنیتی بود. به نحوی که اگر انتخابات برگزار می‌شد اولین کاری که باید انجام می‌شد خاموش‌کردن سوئیچ‌های ارتباطی بود تا بتوان دامنه بحران را مدیریت کرد، اما امسال شاهد بودیم که به مدد شبکه ملی

اطلاعات هیچ‌گونه قطعی ارتباطی اتفاق نیفتاد». در کنار این موضوع، میزان حجم استفاده کاربران از بستر ارتباطات پیامی برای انتقال پیام یا خبر نیز قابل توجه است. به نحوی که رئیس سازمان فناوری اطلاعات از جابه‌جایی ۲.۷ میلیارد پیام در شبکه ملی اطلاعات در روز انتخابات خبر داد و افزوده است: «۷۰ درصد این پیام‌ها در قالب پیام‌های چندرسانه‌ای بوده است. به گونه‌ای که هر نامزد به هر نحوی که در جریان تبلیغات انتخاباتی سخن می‌گفت، فیلم آن را مردم سراسر کشور می‌دیدند». نصرالله جهانگرد بیان می‌کند: «مهم‌ترین ابزار آگاهی‌رسانی به مردم، توسعه شبکه‌های دسترسی ارتباطی بین تمام مردم است و این دسترسی ارتباطی برای تمام مردم در سطح کشور انجام شده است و این وضعیت در دو تا سه هفته مربوط به انتخابات را همه شاهد بودند. در حقیقت این دور انتخابات در ایران و افزایش سطح مشارکت مردم و امنیت، مرهون دسترسی به این بستر ارتباطی بوده است. ازاین‌رو به‌جرئت می‌توان گفت زیرساخت‌های ارتباطی‌ای که درحال‌حاضر وجود دارد، پایه تحولات بسیار مهمی در آینده ایران است و ما موظف بودیم شبکه ملی اطلاعات را راه‌اندازی کنیم». به گفته او شبکه ملی اطلاعات در دو، سه هفته، تست‌های بسیار مهمی را گذرانده است که این تست‌ها در شرایطی بود که شورای عالی فضای مجازی برای شبکه ملی اطلاعات در نظر گرفته است. مسئولان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات این میزان از حجم استفاده مردم از شبکه اطلاعات کشور را متأثر از اعتماد آنان دانسته و به این نکته استناد می‌کنند که در سرشماری اخیر نفوس و مسکن، بالغ بر ۵۱ درصد مردم از طریق شبکه‌های اطلاع‌رسانی مبتنی بر شبکه ملی اطلاعات حضور پیدا کرده و اطلاعات خود را ثبت کردند.

سرانجام «تانوما» در منازل ایران

شرکت مخابرات ایران چندی پیش پروژه FTTH با نام تجاری «تانوما» را رسما به‌عنوان محصول جدید رونمایی کرد. پروژه فیبر نوری زمینه تحولی اساسی را در شبکه دسترسی شرکت مخابرات ایران فراهم کرده و دوران‌گذار از شبکه‌های مبتنی بر مس به سوی تانوما و FTTH آغاز شده است و به گفته مسئولان، دستاوردی که این تغییر فناوری برای ما به ارمغان می‌آورد، این است که دیگر با محدودیت پهنای باند مواجه نخواهیم بود؛ درحالی‌که سیم مسی این محدودیت را داشت. از سوی دیگر، فیبر از نظر ایجاد بستری امن و پایدار نیز شرایط بهتری را برای شبکه مخابراتی کشور ایجاد می‌کند. بابک تراکمه، عضو هیئت‌مدیره و رئیس کمیته فیبر نوری شرکت مخابرات ایران، در گفت‌وگو با ایسنا می‌گوید: «ریسک اصلی در این پروژه، فقط مربوط به مشتری و خواست و تقاضای اوست. اگر مشتری به این پروژه اقبال نشان دهد که امیدواریم این اتفاق بیفتد، بعد از اطلاع‌رسانی و فراهم‌کردن و تأمین محتوا برای او، مطمئنا این سرمایه‌گذاری سودآور خواهد بود. از طرفی، در فضاهایی از شبکه که نوسازی صورت گرفته و به‌جای کابل‌های مسی از فیبر نوری استفاده شده، با کاهش هزینه‌ها روبه‌رو هستیم؛ زیرا هزینه نگهداری از فیبر نوری به‌مراتب کمتر از کابل مسی است. علاوه بر این، شرکت مخابرات ایران در قبال ارتباطات کل کشور مسئولیت دارد و آن این است که آخرین فناوری‌ها را برای مشتریان و مردم ایران فراهم کند. مخابرات ایران ناگزیر به اجرای پروژه تانوما در کشور بود؛ بنابراین به این سرمایه‌گذاری خوش‌بین هستیم».

به اعتقاد تراکمه براساس الگوهای موجود در دنیا، ایران در بخش فیبر، فاقد جایگاه است. در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا (منا)، کشورهایی مانند قطر، کویت، ترکیه و لبنان استفاده از FTTH را شروع کرده‌اند و با وجود جمعیت کم، در رتبه‌بندی‌ها از ما جلوتر هستند؛ اما اتفاقی که در این پروژه با ورود شرکت مخابرات ایران در حوزه فیبر نوری می‌افتد، امیدواریم این جایگاه به‌زودی برای ایران نیز ایجاد شود. ما مقدمات عضویت در مجمع جهانی فیبر نوری در آسیا را انجام داده‌ایم و ثبت‌نام مقدماتی صورت گرفته است. زمانی که در این مجمع عضو شویم و آمارهای شرکت مخابرات ایران به رسمیت شناخته شود، جایگاه مناسبی برای کشور ایجاد خواهد شد.

به گفته مسئولان، شرکت مخابرات ایران برای حل دغدغه تأمین محتوا، یک چرخه و اکوسیستم در حوزه تأمین محتوا و تعریف سرویس‌های مبتنی بر باند پهن را برای خود تعریف کرده است. طبیعی است که در این چرخه برای تولید، فروش، میزبانی و تحویل محتوا به مشتریان، تدابیر لازم را بیندیشد. بر این اساس، با توجه به اینکه تولیدکنندگان محتوای زیادی در کشور وجود دارند، هدف‌گذاری شده و با ۱۰ شرکت تجمیع‌کننده، قرارداد منعقد شده است و بنابراین هر تولیدکننده محتوا در کشور که بخواهد محتوا در اختیار مشتریان شرکت مخابرات ایران بگذارد، باید با این ۱۰ تجمیع‌کننده وارد قرارداد شود. اقدام دیگری که از سوی مخابرات در این زمینه انجام شده، این است که به توسعه و ایجاد تأمین‌کنندگان جدید کمک شود؛ بنابراین برای ترغیب آنها، با ایجاد مرکز رشد شرکت‌های نوپا و با استفاده از توانمندی‌های استارت‌آپ‌ها، روی بخش‌هایی از بازار محتوا هدف‌گذاری لازم انجام شده و این امیدواری وجود دارد که با حضور صاحبان ایده و علاقه‌مندان به این حوزه کسب‌وکار، شاهد گسترش بازار در این حوزه باشیم. گسترش میزان محتوا و افزایش ترافیک گامی است که در نهایت مشتریان را ترغیب خواهد کرد با بهره‌گیری از تانوما، اتصال مورد نیاز خود را تجربه کنند. گام دیگری که در این زمینه برداشته شد، آماده‌کردن سه دیتاسنتر در تهران به‌منظور میزبانی داده‌ها بود که روزبه‌روز شاهد گسترش آن هستیم. این یک اقدام تکمیلی است که زیرساخت گسترش فعالیت را برای ما مهیا کرده است. از طرف دیگر، روند توسعه شبکه ملی اطلاعات و نقش آن در تأمین و گسترش محتوای داخلی نیز با تأمین دسترسی مناسب از طریق تانوما می‌تواند نیاز مخاطبان را تأمین کند.

درحال‌حاضر، فقط شرکت مخابرات ایران و شرکت ایرانیان‌نت، مجوز ارائه این سرویس را در کشور دارند. در این فضا، مخابرات ایران پرچم‌دار این محصول است و امیدواریم با حمایت همیشگی مشتریان و تلاش کارکنان، ارائه این محصول برگ زرین دیگری در عرصه خدمات شرکت مخابرات ایران باشد.

بازار

بررسی بازار جهانی هدست‌های واقعیت مجازی

مؤسسه تحقیقاتی Canalys گزارش خود را از بازار جهانی واقعیت مجازی (VR) در سه‌ماهه نخست ۲۰۱۷ منتشر کرد. براساس این گزارش، آمریکا در فصل اول ۲۰۱۷ با داشتن ۴۰ درصد از سهم بازار، جایگاه خود را به عنوان بزرگ‌ترین بازار واقعیت مجازی از نظر حجم دستگاه‌های ارائه‌شده حفظ کرده است. هدست واقعیت مجازی سونی با نام PlayStation VR با داشتن بیش از ۶۰ درصد از سهم بازار در ایالات متحده آمریکا پیشتاز بوده است. از دلایل برتری سونی می‌توان به تعداد زیاد دیوایس‌های بازی و قیمت پایین‌تر هدست‌های این کمپانی اشاره کرد. پس از ایالات متحده آمریکا، ژاپن ۱۴ درصد از بازار واقعیت مجازی را از آنِ خود کرده است. مطابق آمار Canalys، درمجموع ۸۱ هزار دستگاه هدست واقعیت مجازی در بازار ژاپن عرضه شده و سونی ۹۰ درصد عرضه‌ها در این کشور را به خود اختصاص داده است. پس از آمریکا و ژاپن، چین با داشتن ۱۱ درصد از سهم بازار از نظر حجم عرضه در سه‌ماهه نخست ۲۰۱۷ در مکان سوم قرار دارد. در بازار این کشور، اچ‌تی‌سی مانند گذشته به پیشتازی خود ادامه داده است. این کمپانی در فصل اول ۲۰۱۷، برابر با ۱۵ هزار دستگاه هدست Vive به بازار عرضه کرده و یک‌چهارم بازار را به خود اختصاص داده است. تقاضا برای هدست واقعیت مجازی PlayStation VR در ژاپن زیاد بوده است؛ تا جایی که سونی با عرضه دستگاه‌های بیشتر در این کشور تلاش می‌کند شکاف میان عرضه و تقاضا را پر کند. به گفته مو جیا، تحلیلگر پژوهشی Canalys، بازی و سرگرمی عاملی کلیدی برای اقبال به هدست‌های واقعیت مجازی هستند؛ چنان‌که بازیکنان حرفه‌ای در ژاپن تمایلی قوی برای بازی‌های واقعیت مجازی نشان می‌دهند. او در ادامه با اشاره به تفنگ واقعیت مجازی Aim Controller که اخیرا معرفی شده است، پیش‌بینی می‌کند این ابزار جدید تجربه کاربری را بهبود بخشد. البته سونی باید اطمینان یابد که

بازی‌های AAA (موسوم به تریپل A بازی‌های با بودجه توسعه بالا و کیفیت فوق‌العاده گرافیک و گیم‌پلی) در PlayStation VR در زمان طولانی برای بازیکنان مشکلی به وجود نخواهد آورد. به گزارش وب‌سایت mobile، فرهنگ متفاوت بازی در کنار تمایل‌نداشتن به هزینه‌کردن برای محتوا، که VR را نیز دربر می‌گیرد، رشد بازار مصرف‌کنندگان واقعیت مجازی را در چین محدود کرده است. به گفته جیسون لا، تحلیلگر Canalys، شرکت اچ‌تی‌سی ارتباط خود را با مؤسسات محلی و دولتی وسعت بخشیده و در تلاش است کالاها و سرویس‌های خاصی را برای مشتریان ویژه ترویج دهد. در همین راستا چین آماده است تا اولین کشوری باشد که واقعیت مجازی را به طور گسترده در مدارس دولتی و خصوصی معرفی می‌کند. اچ‌تی‌سی تعهد خود را برای رشد بخش آموزش واقعیت مجازی در چین با معرفی بسته نسخه گروهی Vive با ۱۰ هدست VR، ارتقای Vivedu (کلاس مجازی با استفاده از VR) و Vivepaper (راهکار اچ‌تی‌سی برای مطالعه مجله از طریق واقعیت مجازی) در مدارس نشان داده است. علاوه بر اچ‌تی‌سی، دیگر برندهای چینی واقعیت مجازی مانند DPVR (Deepoon، Idealens و Glasses3 نیز به طور فعال با ارائه‌دهندگان محتوا و راه‌حل در سطوح آموزش ابتدایی تا عالی همکاری می‌کنند.

به گفته لا، هدست‌های پایه واقعیت مجازی وابسته به PC و هدست‌های هوشمند واقعیت مجازی مستقل به صورت هم‌زمان از فرصت توسعه و پیشرفت برخوردار هستند. اما نکته مهم آن است که سازندگان سخت‌افزار و نرم‌افزار این عرصه را به عنوان یک فرصت طولانی‌مدت بنگرند تا برنامه‌های آموزشی را با واقعیت مجازی یکپارچه کنند. آنها باید مدیریت این امر را برای مدارس تسهیل کنند و به آنها اطمینان دهند که می‌توانند بازده سرمایه‌گذاری (ROI) مطلوبی را به دست آورند.

دریچه

رودررویی جنگ نرم و جنگ اطلاعاتی

• با توجه به درکی که ولادیمیر پوتین از قدرت نرم دارد، دخالت روسیه در انتخابات ریاست‌جمهوری ۲۰۱۶ آمریکا و ادعای هک سرورهای ستاد انتخاباتی امانوئل مکرون، نامزد پیروز انتخابات ریاست‌جمهوری فرانسه، نباید کسی را متعجب کند. پوتین قبل از آنکه در سال ۲۰۱۲ دوباره به پست ریاست‌جمهوری برسد، در مصاحبه با یکی از روزنامه‌های مسکو اظهار کرده بود که «قدرت نرم، ترکیبی از ابزارها و روش‌هاست برای رسیدن به اهداف سیاست خارجی بدون استفاده از فشار؛ با بهره‌گیری از اطلاعات و دیگر ابزارهای نفوذ و اثرگذاری». به گزارش سایبربان، جنگ اطلاعاتی بسیار فراتر از قدرت نرم می‌رود و این چیز جدیدی نیست. دست‌کاری ایده‌ها و فرایندهای انتخاباتی با پرداخت پول، سابقه‌ای دیرینه دارد و هیتلر و استالین پیشگام حملات رادیویی بودند؛ اما پخش برنامه به صورتی که بیش از حد تبلیغاتی به نظر برسد، فاقد اعتبار بوده و درنتیجه، مخاطب چندانی جذب نخواهد کرد یا در میان مخاطبان، قدرت نرم چندانی تولید نخواهد کرد. با تبدیل‌شدن سیاست بین‌الملل به بازی رقابت بر سر اعتبار، برنامه‌های تبادلی که روابط فردی را در میان دانشجویان و رهبران جوان توسعه می‌دهد، اغلب ژنراتورهای کارآمدتری برای تولید قدرت نرم به شمار می‌روند. روسیه علاوه بر بلندگوهای رسمی دیپلماسی عمومی ارتش‌هایی از ترول‌های مزدور و روبات‌ها را برای تولید اطلاعات دروغ به کار می‌گیرد. اطلاعات دروغی که به این شیوه تولید می‌شود، دست به دست شده و پس از مدتی به‌عنوان حقیقت تلقی می‌شود. آنگاه در سال ۲۰۱۶، اطلاعات نظامی روسیه با هک‌کردن شبکه خصوصی کمیته ملی حزب دموکرات، سرقت اطلاعات و انتشار آن در فضای مجازی با هدف آسیب‌زدن به هیلاری کلینتون، نامزد انتخابات ریاست‌جمهوری آمریکا، یک گام جلوتر رفت. اگرچه جنگ اطلاعاتی چیز جدیدی نیست، فناوری سایبری، آن را ارزان‌تر، سریع‌تر و دامنه نفوذ آن را گسترده‌تر کرده و همچنین شناسایی آن را دشوارتر و انکار آن را ساده کرده است؛ اما درحالی‌که جنگ اطلاعاتی روسیه تا حدودی از لحاظ اختلال و تحت‌تأثیر قراردادن انتخابات ۲۰۱۶ آمریکا موفقیت‌آمیز بوده، در تولید قدرت نرم توفیقی نداشته است. شرکت مشاوره پورتلند مستقر در لندن، یک شاخص به نام «سی قدرت نرم» منتشر می‌کند که روسیه را در رتبه بیست‌وهفتم آن می‌بینیم.