خبر

کنفرانس دانشگاه الکترونیکی برگزار می‌شود

دومین کنفرانس دانشگاه الکترونیکی و نخستین کنفرانس یادگیری الکترونیکی سازمانی در روزهای ۲۴ و ۲۵ آبان‌ماه برگزار می‌شود.به گزارش مهر دانشکده آموزش‌های الکترونیکی دانشگاه شیراز دومین کنفرانس «دانشگاه الکترونیکی» و نخستین کنفرانس «یادگیری الکترونیکی سازمانی» را با شعار «یادگیری؛ همه کس، همه جا، همه وقت» در روزهای ۲۴ و ۲۵ آبان‌ماه سال جاری برگزار می‌کند.تحقق دانشگاه‌های مجازی، تجاری‌سازی یادگیری الکترونیکی، آشنایی با شاخص‌های ارزیابی جهانی «وبی» دانشگاه‌ها، ارتقای رتبه «وبی» دانشگاه‌های ایران در جهان و آشنایی با دانشگاه‌های الکترونیکی در کشورهای پیشرفته از اهداف برگزاری کنفرانس یادگیری الکترونیکی سازمانی است.در این کنفرانس در خصوص مواردی چون استانداردهای دانشگاه الکترونیکی شامل یادگیری الکترونیکی، اتوماسیون دانشگاهی، وبگاه‌های دانشگاهی، آزمون الکترونیکی، نشر الکترونیکی، اقتصاد یادگیری الکترونیکی و نقش دانشگاه‌های الکترونیکی در توسعه پایدار بحث و بررسی می‌شود.

آیفون همچنان پرفروش در جهان

در رقابت برای برتری جهانی در بازار تلفن هوشمند، اپل سرانجام از Research In Motion پیشی گرفت و فروش آیفون این شرکت از بلک‌بری فراتر رفت. به گزارش ایسنا، بر اساس گزارش محققان Strategy Analytics، در طول سه‌ماهه سوم امسال ۱۵/۴میلیون دستگاه آیفون در مقایسه با تنها ۱۲/۴ میلیون دستگاه بلک‌بری، در سطح جهان به فروش رفت. اپل با این میزان فروش، ۱۵/۴ درصد از سهم بازار تلفن هوشمند را در طول این مدت به دست آورد، در حالی که سهم RIM تنها ۱۲/۳ درصد بود. با این همه نوکیا با سهم ۲۶/۵ درصدی در صدر این دو سازنده گوشی باقی ماند. بر اساس این گزارش، یکی از عوامل عمده در کاهش سهم RIM، حضور محدود این شرکت در بخش بالای صفحه لمسی بوده که رشد بالایی دارد.

سه سال دیگر پهنای باند ۲۰ مگابیتی

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با تاکید بر پرتاب ماهواره به فضا تا پایان سال جاری گفت: ارائه پهنای باند ۲۰ مگابیتی بر بستر فیبر نوری نیز تا سه سال آینده تکمیل می‌شود و به بهره‌برداری می‌رسد.به گزارش فارس رضا تقی‌پور وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در خصوص پاسخ به پرسشی مبنی بر اینکه ارائه اینترنت پرسرعت با پهنای باند ۲۰ مگابیتی برای منازل نیازمند فیبر نوری است، بنابراین چه میزان فیبر نوری به در منازل کشیده شده است، خاطرنشان کرد: این طرح جدیداً مطرح شده و مراحل طراحی اولیه و اقدامات لازم جهت صدور پروانه طی شده و طبق قولی که داده‌ایم این کار سه‌ساله انجام می‌شود. وی ادامه داد: الان فیبر نوری حدود ۱۳۰ هزار کیلومتر در کشور داریم اما این میزان هنوز در منازل و ساختمان‌ها نیست و بعضاً مراکز دولتی، دانشگاهی و تحقیقاتی به فیبر نوری دسترسی دارند. ولی اینکه به شدت توسعه پیدا کرده و در منازل و همه ساختمان‌ها قرار گیرد طرحی سه‌ساله است.

افزایش دمای کامپیوتر با مرورگر فایرفاکس

مرورگر اینترنتی متن‌باز فایرفاکس از برنامه‌هایی محسوب می‌شود که حجم وسیعی از توان پردازشی پردازنده مرکزی رایانه‌ها را به خود اختصاص می‌دهد و می‌تواند باعث افزایش دمای لپ‌تاپ‌ها و به خصوص رایانه‌های فوق شود.به گزارش آی‌تی ایران شرکت موزیلا تولیدکننده مرورگر اینترنت فایرفاکس در صفحه اینترنتی پشتیبانی خود نوشته است: «فایرفاکس بخش وسیعی از منابع پردازنده مرکزی رایانه را مصرف می‌کند.»در این صفحه آمده است: «فایرفاکس هم‌اکنون برای بارگذاری فایل‌ها، پردازش صفحات اینترنتی و نمایش محتویات سایت‌های اینترنتی منابع زیادی از پردازنده مرکزی رایانه‌ها را به خود اختصاص می‌دهد و در این میان، نت‌بوک‌های شرکت دل بیش از دیگر رایانه‌ها با آن مشکل دارند. نت‌بوک Mini9 دل زمانی که از مرورگر اینترنتی فایرفاکس استفاده می‌شود، با افزایش قابل‌ملاحظه دما مواجه می‌شود.»در بخش پشتیبانی از مرورگر فایرفاکس در سایت اینترنتی شرکت موزیلا اعلام شده است: «شما می‌توانید در جریان استفاده از ابزارهای مختلف، میزان درگیری پردازنده مرکزی رایانه را اندازه‌گیری کنید. در مرورگر فایرفاکس ابزار ویژه‌ای با نام Flashblock موجود است که به شما امکان می‌دهد به صورت انتخاب، محتویات سایت‌های اینترنتی مبتنی بر برنامه Flash را غیرفعال کنید تا توان کمتری در پردازنده مرکزی رایانه شما مورد استفاده قرار گیرد.»

رگولاتوری چارچوب فعالیت اپراتور آی‌تی را تدوین کند

چارچوب پروانه اپراتور چهارم (فناوری اطلاعات) باید در کمیسیون تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی تدوین شود.

به گزارش موبنا رضا تقی‌پور وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان مطلب فوق افزود: در صورتی که پروانه اپراتور چهارم به تصویب کمیسیون تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی برسد مراحل اجرایی اپراتور چهارم در دستور کار قرار می‌گیرد.به گفته وزیر ارتباطات پهنای باند این اپراتور متناسب با کاربردها متفاوت است.پیش از این قائم‌مقام وزیر ارتباطات در امور بین‌الملل و فناوری از راه‌اندازی اپراتوری برای فعالیت در لایه دسترسی در آینده نزدیک خبر داده بود.مهدی اخوان‌بهابادی گفته بود: بستر فعالیت این اپراتور فیبر نوری خواهد بود و در پروژه رساندن فیبر نوری (FTTX) قرار است فیبر تا در منازل کشیده شود.

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

بازی ایرانی در امریکا توسط مایکروسافت توزیع می‌شود

حامد شفیعی

متخصصان بازی‌های رایانه‌ای توانستند کشورهای صاحب نام در تولید بازی‌های رایانه‌ای را متقاعد کنند که ایران هم دستی در تولید بازی‌های رایانه‌ای داشته و می‌تواند حتی مخاطبان کشورهایشان را به خود جذب کند. بازی سیاره میترا که به صورت ایکس‌باکس طراحی و تولید شده توانسته فروش قابل توجهی در کشورهای امریکا و کانادا داشته باشد. این را مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید که توانسته با اعتبارات اندکی که به نهاد متبوعش می‌دهند، بازی‌هایی را تولید کند که حرفی برای گفتن داشته باشد. هرچند این بازی‌ها به لحاظ فنی نسبت به بسیاری از بازی‌های تولیدشده توسط شرکت‌های بزرگ مانند سونی و مایکروسافت از کیفیت پایین‌تری برخوردار است اما توان تولیدی متخصصان توانسته مدیران برخی از شرکت‌های بزرگ را مجاب کند که روی توزیع بازی‌های ایرانی سرمایه‌گذاری کنند. شاید همین امر سبب شده شرکتی مانند مایکروسافت قراردادی را با تولیدکننده داخلی منعقد کند تا با هر بار دانلود بازی سیاره میترا علاوه بر پرداخت حق کپی‌رایت آن به این شرکت، عهده‌دار انتشار آن در کشور امریکا نیز باشد. در کنار آن بازی گرشاسب نیز توانسته بازار خوبی در کشورهای اروپایی از جمله ایتالیا و آلمان داشته باشد. تحریم‌های موجود نیز مانعی شده تا همکاری‌های فنی برای تولید بازی‌های مشترک به نتیجه نرسد. تمامی این موارد در کنار عدم تخصیص اعتبارات اندک به حوزه بازی‌های رایانه‌ای موجب شده در پاره‌ای مواقع شاهد مهاجرت متخصصان بازی‌های رایانه‌ای به کشورهای خارجی از جمله کانادا باشیم. آنچه در ادامه می‌آید گفت‌وگوی «شرق» با بهروز مینایی در خصوص بررسی وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور است.

–گویا عاقبت از اجاره‌نشینی رها شدید؟

بله اینجا را خریدیم. ساختمان قبلی کفاف ما را نمی‌داد.

– اعتبارات دادند که توانستید بخرید؟

نه یک ریال هم ندادند. ببینید ما چه تلاشی کردیم تا توانستیم اینجا را خریداری کنیم. در ابتدا آقای شمقدری قول داد یک میلیارد تومان بدهد، یک میلیارد هم وزیر قول داده بود اما پای عمل چیزی داده نشد.

– غیر از وعده یک میلیارد تومان برای خرید ساختمان اعتبارات دیگری هم باید داده شود؟

تمامی اعتباراتی که باید به ما داده شود فقط مربوط به خرید ساختمان نیست. در ابتدا ۱۸۰ میلیون تومان بابت رهن یا اجاره ساختمان به ما داده شد اما خانه به دوشی ما تمامی نداشت. با این اوصاف باید پراکنده کار می‌کردیم. برخی از قسمت‌ها در ساختمان خیابان سمیه قرار داشت. در عین حال می‌خواستیم قسمتی را به گیم‌نت اختصاص دهیم که بچه‌ها بازی‌های خارجی را از نظر محتوایی مورد بررسی قرار دهند. برای این کار نیز باید بازی می‌کردند اما فضای ما جوابگو نبود. اعتباراتی که برای بازی‌های رایانه‌ای وجود داشت تقریباً از نیمه دوم سال ۸۶ ابتدای کارمان ۱۸۰ میلیون تومان بود. این مبلغ فقط برای اجاره ساختمان است. سال ۸۷ نیز یک و نیم میلیارد تومان اختصاص داده شد که ما ۸۰ درصد آن را در تولید سرمایه‌گذاری کردیم. سال بعد نیز ۱/۶ میلیارد تومان و سال آخر هم ۱/۸ میلیارد تومان اعتبار برای ما در نظر گرفته شد. اما معمولاً اینها ۸۰ درصد را تخصیص می‌دهند و عملاً بودجه ما به جای افزایش، کاهش می‌یابد.

– پس خانه به دوشی خرید ساختمان برای بنیاد دست‌کمی از خانه به دوشی وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور ندارد چراکه پیش از این یک تولیدکننده نمی‌دانست برای تولید بازی به کجا مراجعه کند. وزارت صنایع، وزارت ارشاد، وزارت بازرگانی و کانون پرورش فکری همه و همه ادعای تولی‌گری داشتند.

الان یک مقدار تجمیع شده است. زمانی که در شورای عالی اطلاع‌رسانی کارگروه سرگرمی تشکیل شد، تقریباً توانستیم از ۲۵ نهاد، ۱۰ تای آنها را که بیشتر از بقیه فعالیت می‌کردند دور یک میز جمع کنیم و سند همکاری امضا کنیم. اما بعد از آنکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایجاد شد هم در حوزه تولید و هم در حوزه نظارت و هم در حوزه سرمایه‌گذاری کلان فعالیت‌ها را بر عهده گرفت.

– در حال حاضر کسی که بازی‌ای تولید می‌کند باید چه کار کند، بعد از تولید بازی باید سراغ کدام نهاد برود؟

ثبت بازی و مجوز برای ساخت و سپس تکثیر در شورایی مشترک با اداره کل هماهنگی سمعی و بصری وزارت ارشاد وابسته به معاونت سینمایی مورد بررسی قرار می‌گیرد به نحوی که شورایی مشترک میان بنیاد و اداره هماهنگی وجود دارد و به دلیل اینکه ما دولتی نبودیم و بیشتر یک نهاد غیردولتی هستیم شورا از طرف وزیر ارشاد یا معاون افراد مشخص شده و بر اساس آن مجوز ساخت و تکثیر برای تولید انبوه و توزیع صادر می‌شود.

–تکلیف واردکنندگان چه می‌شود؟ آنها باید چه روالی را طی کنند؟

تا وقتی که کپی‌رایت در بازار ما نیامده است بازی‌ها یا دانلود شده یا اینکه نسخه اصلی آن خریداری می‌شود و بعد اگر حالتی داشته باشد که قابل تکثیر نباشد، معمولاً در فروشگاه‌ها دست به دست می‌چرخد و حتی در پاره‌ای مواقع اجاره داده می‌شود اما اکثر این بازی‌ها به صورت غیرقانونی تکثیر می‌شود. با این حال برای تکثیرکننده باید محتوای بازی از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بررسی شود.

–یعنی تایید محتوا از سوی بنیاد صورت می‌گیرد؟

بله. بعضاً حدود ۵۰ الی ۷۰ ساعت تمام قسمت‌های بازی، بازی می‌شود. حتی کدهای نسوز نیز پیدا خواهد شد. اگر بازی خارجی بوده و فقط می‌خواهد داخل ایران تکثیر شود باید محتوایش دیده شود. در نهایت توسط شورای طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای اعلام نظر شده و همچنین از نظر نظام ملی رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای-اسرا- رده‌بندی سنی صورت خواهد گرفت. اعضای این شورای ۹ نفره همگی از کارشناسان فرهنگی هستند و بر اساس آن تمام صحنه‌های بازی مورد بررسی قرار خواهد گرفت تا در نهایت تصمیم‌گیری شود آیا بازی می‌تواند وارد بازار شود یا نه. برخی بازی‌ها که دوره سه‌ساله داشته و نیازی به وقت گذاشتن برای آنها نیست کمیته کوچک‌تری آن را بررسی کرده و سریع به آن مجوز می‌دهد. معمولاً بازی‌های بالای ۱۸ سال در شورا مورد بررسی قرار می‌گیرد.

–یکسری بازی‌های تولید داخل وجود دارد که عموماً برای دریافت مجوز اقدامی برای آن صورت نمی‌گیرد و به صورت قاچاق تکثیر می‌شود و در خود بازی هم هیچ مشخصه‌ای مبنی بر اینکه تولیدکننده بازی چه کسی یا چه شرکتی است وجود ندارد.

بازی‌های تولید داخل باید مجوز بگیرند.

– اگر نگرفتند و در بازار به صورت قاچاق وارد شدند تکلیف چیست؟

بازی را می‌توانند تولید کنند اما نمی‌توانند توزیع کنند.

– اما شاهد هستیم این کار صورت می‌گیرد.

البته بازی‌های فلش مستثنی است. اما حتی بازی‌هایی که به موازات بازی‌های موبایلی وجود دارد باید مجوز ساخت بگیرند، قبل از اینکه کار را شروع کنند.

– اگر مجوز نگیرند چه می‌شود؟

اگر مجوز ساخت نگیرند بعد از آنکه می‌خواهند در بازار تکثیر کنند باید بگیرند.

– اگر هر دو مجوز را نگرفت؟

می‌تواند برای خودش تولید کند. ما که نمی‌توانیم جلوی آن را بگیریم. این مساله مانند کسی است که می‌خواهد در خانه خودش به صورت شخصی کاری را انجام دهد اما اگر قرار است با جامعه سر و کار داشته باشد و در سطح جامعه از این بازی استفاده و توزیع شود باید حتماً مجوز داشته باشد.

– این موضوع به ویژه در مورد بازی‌های موبایل مطرح است که شخص بازی موبایلی را طراحی کرده و در یک جمع از طریق بلوتوث آن را توزیع می‌کند و این همین طور ادامه پیدا می‌کند.

این یک جمع محدود خودمانی است. مشکلی نیست اما اگر می‌خواهد به صورت گسترده این عمل انجام شود حتی در حد یک کلاس یا مدرسه حتماً باید مجوز داشته باشد.

– آیا شما نهاد نظارتی یا پیگیری برای این کار دارید که جلوی بازی‌های قاچاق را بگیرد؟

بله ما با ستاد مبارزه با قاچاق محصولات فرهنگی تفاهمنامه‌ای را به امضا رسانده‌ایم و سالیانه مبلغی به آنها پرداخت می‌کنیم که بیایند و محصولات قاچاق را در سطح بازار جمع‌آوری کنند. سال ۸۸ حرکت‌های خوبی صورت گرفت. در شهریور ۸۸ این کار آغاز شد و امسال هم دوباره از یکم مهرماه ۸۹ تا ابتدای سال ۹۰ تفاهمنامه‌ای به امضا رسید که روی بازی‌های رایانه‌ای نظارت داشته باشند.

این مساله سال گذشته فقط در تهران بود اما امسال در سطح کشور انجام می‌شود. باید این نکته را بگویم که بازی‌هایی که می‌خواهد تکثیر شود باید هولوگرام بنیاد روی آنها درج شده باشد. برای هولوگرام نیز باید بازی شناسنامه داشته باشد در عین حال محتوایش نیز بررسی شده و رده سنی آن نیز مشخص شده باشد.

–عموماً در خصوص بازی‌های عام‌تر خارجی مانند فوتبال هیچ مجوزی در کار نیست و این بازی‌ها به صورت قاچاق در بازار به فروش می‌رسد، نظارت بر این‌گونه محصولات چگونه خواهد بود؟

ما هم در شورای عالی انقلاب فرهنگی و شورای فرهنگ عمومی و هم کمیسیون فرهنگی مجلس این مساله را که باید کپی‌رایت محصولات خارجی را رعایت کنیم در دستور کار قرار داده‌ایم. در جلسه‌ای هم که در خصوص قانون کپی‌رایت برگزار شد، گفتم ما ملزم و ناچار هستیم که کپی‌رایت بازی‌های خارجی را رعایت کنیم و آنها را ارژینال وارد کرده و حق امتیاز تولیدکننده را بپردازیم. اگر ما حقوق کپی‌رایت را رعایت کنیم به سود تولید داخل خواهد بود زیرا بازی‌های خارجی مقداری گران خواهد شد و تولید داخل ما می‌تواند عرض اندام کند.

– اینکه شما می‌گویید حقوق بازی‌های رایانه‌ای باید رعایت شود این مساله نیازمند انعقاد برخی تفاهمنامه‌ها با شرکت‌های اصلی سازنده بازی‌های رایانه‌ای است. در حالی که برخی از این شرکت‌ها امریکایی و اروپایی بوده و به دلیل برخی مسائل از جمله تحریم ممکن است تفاهمنامه‌ای به امضا نرسد.

عکس: مهدی حسنی

ما در نمایشگاه‌های بین‌المللی مانند گیم اکسپوی ۲۰۰۹ که نماینده EA در منطقه است با برخی شرکت‌های آلمانی مذاکراتی کرده‌ایم.

– با مایکروسافت چطور؟ با توجه به اینکه یکی از تولیدکنندگان بزرگ بازی در دنیاست.

همه اینها راضی بودند. فقط می‌گفتند تضمینی بدهید که بازار ایران بازاری برای ماست که ما می‌توانیم یک بازی را با صد هزار نسخه به فروش برسانیم. اگر این تضمین داده شود و کپی‌رایت هم رعایت شود ما حاضریم در ایران سرمایه‌گذاری کنیم. حالا شرکتی مانند مایکروسافت یا حتی سونی ممکن است به خاطر تحریم‌ها حاضر نباشند امتیاز تولید بازی در ایران را به ما بدهند. به دلیل اینکه اینها development kit بازی‌ها را در اختیار ما قرار نمی‌دهند ما برای تولید بازی‌های ایکس‌باکس و پلی‌استیشن مشکل داریم. البته در نشست اخیری که با نماینده‌های آنان در اروپا داشتیم، می‌گفتند اگر وارد مذاکره شویم ممکن است بتوانیم به شکلی این مجوزها را صادر کنیم. اما معمولاً همه اینها با صحبت و مذاکره حل می‌شود. آنها به دنبال پول و منافع مادی خودشان هستند؛ حالا به صورت مستقیم یا غیرمستقیم می‌توانیم فناوری‌های تولید بازی را وارد کشور کرده و از آن استفاده کنیم.

– آیا این مذاکرات و صحبت‌ها در مورد تفاهمنامه‌ها قرار است بعد از تدوین لایحه کپی‌رایت بازی‌های رایانه‌ای صورت گیرد یا قبل از آن؟

نخیر. ما به صورت موازی پیش می‌رویم. گرچه بازی‌های رایانه‌ای خارجی در حال حاضر به کشور وارد می‌شود اما می‌خواهیم این بازی‌ها به صورت ارژینال وارد شده و روی آنها هولوگرام بنیاد درج شود و تکثیرکننده داخلی نماینده خارجی باشد. اما کسی که در این میان برد خواهد کرد تولیدکننده داخلی است یعنی تولیدکننده ما خواهد توانست با قیمت مناسبی بازی‌های خود را به بازار عرضه کند. ما می‌خواهیم تولید و تکثیر بازی‌های رایانه‌ای به شکل غیرقانونی و قاچاق نباشد، در عین حال خانواده‌ها نیز از چند و چون بازی اطلاع داشته باشند. رده بندی بازی‌ها مساله بسیار مهمی است. از طرفی اینکه کنترل بازی‌ها باید به صورت پلیسی باشد یا توسط خانواده‌ها، حائز اهمیت خواهد بود. ما معتقدیم خانواده‌ها باید کنترل کنند زیرا این‌گونه جواب می‌دهد.

–آیا وظیفه شناسایی بازار و تعیین قیمت‌ها نیز جزء وظایف بنیاد است؟

تعیین قیمت محصول جزء وظایف ما نیست.

– چون بحث رقابت با محصولات خارجی را مطرح کردید، این سوال را پرسیدم.

ما در تعیین قیمت دخیل نبوده و تنها به شرکت‌ها مشاوره می‌دهیم. اگر شرکتی قرار است وظیفه تکثیر را بر عهده بگیرد، ما افراد متخصص بازاریابی را برای مشاوره در اختیارشان قرار می‌دهیم. اما اینکه تحکم کنیم که حتماً باید قیمت پیشنهادی ما باشد، این‌گونه نیست.

– بازی‌های رایانه‌ای بر اساس چه معیاری سنجیده و ارزیابی می‌شود؟

برای تدوین نظام ملی رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای- اسرا- نزدیک به یک سال زمان صرف شد. در عین حال یک تیم ۲۰نفره از کارشناسان امور فرهنگی، روانشناسان و جامعه‌شناسان به همراه متخصصان بازی‌های رایانه‌ای بر روی این مقوله کار کردند. حدود ۱۸۷ معیار که احتمال آسیب‌پذیری دارد شناسایی و این معیارها در هفت گروه اصلی مانند خشونت، روابط جنسی، تبعیض، مواد مخدر، حمله به کشورهای مسلمان، نقض ارزش‌ها و لحن و بیان و برهنگی دسته‌بندی شد. سپس بر اساس اینها رده‌های سنی تعیین و حدود شش رده سنی استخراج شد. این رده‌ها با تایید روانشناسان و جامعه‌شناسان صورت گرفت. همه این معیارها و رده‌بندی‌ها بر اساس پیشنهاد است یعنی دیدگاه سلبی بر این امر حاکم است.

– شما در تقسیم‌بندی بازی‌های رایانه‌ای بازی‌های لوح فشرده و موبایل را قرار دادید اما اسمی از بازی‌های فلش برده نشد به چه علت؟

بازی فلش از بعد اینکه تولیدش مشخص نیست که مال چه کسی است؛ آیا یک فرد آن را تولید کرده یا شرکت‌های خارجی کمی مشکل است.

– اما به لحاظ محتوایی می‌توان تشخیص داد که این بازی در کدام کشور تولید شده است.

بله مشخص است اما اینکه بتوانیم ثابت کنیم که بازی تولید یک فرد بوده یا دیگران، خیلی مشکل است. ما این مساله را به خود شرکت‌ها واگذار می‌کنیم که نکات منفی را در این بازی‌ها مورد توجه داشته باشند. البته حمایت‌های ویژه‌ای در بحث بازی‌های فلش انجام نداده‌ایم. با این حال جشنواره و مسابقاتی را در این راستا برگزار خواهیم کرد تا نوجوانان از دوران راهنمایی به بعد بتوانند در حوزه تولید بازی‌های فلش وارد شوند.

– به این دلیل این پرسش را مطرح کردم چون بازی‌های فلش به دلیل سهولت در طراحی و کم‌هزینه بودن روز به روز در حال گسترش است و بعضاً از این نوع بازی‌ها سوء استفاده می‌شود به خصوص از سال گذشته که بسیاری از این بازی‌ها تولید و در راستای تخریب برخی افراد توزیع شد. آیا باید اجازه داد این روند ادامه یابد؟

نه. همان طور که گفته شد اگر بازی می‌خواهد در سطح گسترده‌ای پخش شود، باید مجوز داشته باشد. اما اینکه زیرزمینی و غیرقانونی یک عده‌ای اقدام به این کار می‌کنند، ما چه پیگیری کنیم و چه نکنیم، جزء بحث‌های جانبی ماست. من گفتم به دلیل اینکه نظارت بر این بازی‌ها دشوار بوده و تعدادشان زیاد است، پرداختن به اینها را به بخش خصوصی واگذار می‌کنیم.

– برخی از این بازی‌ها تنها توسط یک فرد تولید و توزیع می‌شود؟

بله این یک چالش است. در حال حاضر نظام OSK آلمان نیز با این‌گونه مسائل روبه‌روست. ما نه اینکه نخواهیم در خصوص بازی‌های فلش کار کنیم اما به دلیل زمانبر بودن در اولویت کارهای ما قرار نگرفته است.

– پیش از این صحبت‌هایی در خصوص تدوین لایحه جامع مالکیت معنوی شد که در آن صحبتی از بازی‌های رایانه‌ای نبود. چرا بازی‌های رایانه‌ای در این لایحه مد نظر قرار نگرفت. آیا بازی‌های رایانه‌ای خود نیازمند لایحه‌ای جداگانه است؟

نه، این‌گونه نیست. بحث ما این است که ما روی بازی‌های رایانه‌ای حتی اگر برای ما نفع اقتصادی نداشته باشد اما به لحاظ فرهنگی فعالیت کنیم تا موضوع کپی‌رایت بازی‌های خارجی در کشور رعایت شود. معتقدم اگر کپی‌رایت بازی‌های رایانه‌ای رعایت شود، هم به نفع صنعت و هم به نفع فرهنگ ماست. از طرفی سود زیادی نیز نصیب ما خواهد شد.

– بازی‌های رایانه‌ای از مقوله قاچاق مستثنی نیست. در این خصوص مباحث نظارتی و کنترل بازار به چه صورت انجام می‌شود؟

نکته اول در این خصوص فرهنگسازی است. در عین حال ما موارد قانونی‌ای که در کشور و همچنین کشورهای دیگر وجود دارد رعایت خواهیم کرد. البته باید بگویم اگر حداقل ما کپی‌رایت را رعایت نمی‌کنیم باید به گونه‌ای فرهنگسازی کنیم که نسل آینده آن را رعایت کند.

– تاکنون چند بازی ایرانی صادر شده است؟

در حال حاضر بازی سیاره میترا نسخه ایکس‌باکس آن به فروش می‌رسد. به دلیل اینکه شرکت داخلی نمی‌تواند این کار را در خارج انجام دهد، یک شرکت خارجی این کار را بر عهده گرفته است.

– در کدام کشور این بازی توزیع می‌شود؟

همگانی است و از طریق اینترنت دانلود می‌شود اما بیشتر در امریکا و کانادا.

– یعنی الان به صورت آنلاین است؟

نه، آنلاین دانلود می‌شود زیرا نسخه ایکس‌باکس است. مایکروسافت این را گذاشته است.

– حق کپی‌رایت داده شده؟

این را تولیدکنندگان ما طراحی کرده‌اند اما یک شرکت خارجی آن را ثبت کرده زیرا به شرکت ما مجوز تولید بازی ایکس‌باکس داده نمی‌شود.

– چرا؟

به عنوان صنعت های تک آن را حساب می‌کنند.

– چرا در قالب سی‌دی تولید نشد؟

چون این نوع بازی‌ها هزینه تکثیر نداشته و از طرفی بازی‌های کوچک اینترنتی است.

–چه سودی برای شرکت داخلی دارد؟

بابت هر دانلودی که صورت می‌گیرد، باید سهمی به شرکت داخلی پرداخت شود. این کار توسط شرکت مایکروسافت انجام می‌شود. مایکروسافت پخش این بازی را بر عهده گرفته و می‌گوید تولیدکننده سهمش چقدر و خودش سهمش به چه میزان است.

– یعنی بازی سیاره میترا توسط مایکروسافت توزیع می‌شود؟

بله.

– بازی‌های دیگر مانند گرشاسب و میرمهنا چطور؟

گرشاسب و میرمهنا بازی‌های سنگینی بوده و نیازمند یک سرمایه‌گذار برای انتشار آنهاست. منتشرکننده‌های متعددی در آلمان برای مذاکره در خصوص بازی گرشاسب آمدند. حتی قیمت ۳۹ یورو نیز گذاشته شد. البته اینکه این توزیع‌کنندگان نیز در حال حاضر بتوانند با ایران مراوده داشته باشند، محل بحث بود چون می‌گفتند باید ببینند آیا مشمول تحریم می‌شود یا نه. از این رو اعلام کردند موارد قانونی را مورد بررسی قرار می‌دهند. امیدوارم در Games conection لیون فرانسه این موارد را نهایی کنیم. البته برخی کشورها مانند ایتالیا و روسیه برای خودشان این بازی‌ها را درخواست کرده‌اند.

– آیا زمینه همکاری میان تولیدکنندگان ایرانی و خارجی به وجود آمده است؟

در قسمت‌های مختلف از جمله گرافیک، برنامه‌نویسی و سناریو تولیدکنندگان ما با شرکت‌های خارجی همکاری داشته‌اند. حتی ما می‌توانیم در این زمینه محصول مشترک داشته باشیم. برخی صحبت‌ها در این زمینه صورت گرفته اما به نتیجه نرسیده است. اما در این میان بسیاری از شرکت‌های خارجی از متخصصان ایرانی بهره می‌برند و حتی برخی متخصصان ایرانی از کشور رفته و مهاجرت کرده‌اند مانند بچه‌های تیم عصر پهلوانان که به کانادا مهاجرت کرده‌اند. با این وجود با حمایت‌هایی که از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صورت گرفته، تعداد مهاجرت‌ها کم شده است و امیدواریم از ما حمایت شود و اعتبارات لازم داده شود تا مهاجرت به صفر برسد....

نکته

اینکه کنترل بازی‌ها باید به صورت پلیسی باشد یا توسط خانواده‌ها، حائزاهمیت خواهد بود. ما معتقدیم خانواده‌ها باید کنترل کنند زیرا این‌گونه جواب می‌دهد.

آنلاین

قوانین حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای

آرام حامدی

تمام نرم‌افزارها از یک جهت بسیار به یکدیگر شباهت دارند و آن اینکه برای ساخت و تولید یک نرم‌افزار انجام مراحل مختلف و گاه پیچیده‌ای (که به آن مهندسی نرم‌افزار گفته می‌شود) لازم است و همچنین پیچیدگی و تنوع کار در عین اینکه تخصص‌های ویژه خود را می‌طلبد، به حقوق مالکیت‌های فکری تشخص و اصالت خاصی می‌بخشد. بنابراین انجام و طی مراحل تحلیل، طراحی، برنامه‌نویسی- تست (و تکامل) در فرآیند تولید هر نرم‌افزار ضروری است. تردیدی نیست که انجام این مراحل علاوه بر نیاز به نیروی انسانی کارآزموده و متبحر، مستلزم در اختیار داشتن سرمایه و منابع مالی لازم و کافی بوده و در عین حال مدیریت قوی و کارآمدی را لازم دارد که با شناخت دقیق و کافی از بازار و نیاز جامعه، مجموعه عوامل تولید را هدایت و راهبری کرده و نهایتاً منتهی به طراحی و تولید نرم‌افزاری شود که در عین اینکه مطابق با اهداف از پیش تعیین‌شده و استانداردهای لازم باشد، به نیازهای موجود نیز پاسخ دهد. با توجه به این فرآیند و هزینه‌های سرسام‌آوری که جهت تهیه و تولید یک نرم‌افزار صرف می‌شود، لزوم حمایت حقوقی و قانونی از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای یک اصل مهم و غیرقابل بحث در تمامی نظام‌های حقوقی دنیاست و تردیدهای احتمالی که در این زمینه وجود دارد بیشتر معطوف به حمایت یا عدم حمایت از نرم‌افزارهای خارجی در حوزه‌های ملی است وگرنه در خصوص حقوق انحصاری پدیدآورنده و ضرورت حمایت قانونی از آن، هیچ تردیدی وجود ندارد. قوانین حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزار در کشورهای مختلف یکسان نیست به طور مثال در انگلستان صریحاً آن را تحت قوانین حق مولف می‌دانند و در بسیاری دیگر از کشورها آن را اختراع به حساب می‌آورند. از این رو می‌توان گفت برای حمایت از حقوق پدیدآورنده نرم‌افزارهای رایانه‌ای در نظام‌های حقوقی دنیا سه روش حمایت از حقوق پدیدآورنده در قالب مالکیت‌های ادبی و هنری (کپی‌رایت)، حمایت از حقوق پدیدآورنده در قالب مالکیت صنعتی (حق مخترع) و ایجاد نظام خاص برای حمایت از حقوق نرم‌افزار وجود دارد. در کشور ما تا قبل از تصویب قانون حمایت از نرم‌افزارهای رایانه‌ای حمایت از نرم‌افزارها با توسل به بند ۱۱ (اثر فنی که جنبه ابداع و ابتکار داشته باشد) ماده ۲ قانون حمایت حقوق مولفان و مصنفان و هنرمندان که در سال ۱۳۴۸ به تصویب رسیده، صورت می‌گرفت. این بند یکی از مبهم‌ترین بندهای این قانون است که برخی از استادان حتی آن را زائد دانسته‌اند و استدلال کرده‌اند که اگر اثر فنی چیزی باشد که جنبه ادبی یا هنری ندارد بلکه صرفاً فنی است، در این صورت در قلمرو حقوق مولفان و هنرمندان نخواهد بود بلکه مربوط به مالکیت صنعتی است که مقررات دیگری بر آن حکومت می‌کند. در مقابل،

برخی دیگر از صاحب‌نظران بعضی از گونه‌های آثار جدید ادبی، هنری، فنی و علمی از جمله نرم‌افزارهای کامپیوتری را با آن انطباق داده‌اند. البته چون صراحتی در قانون سال ۱۳۴۸ در این باره وجود ندارد و قریب به یقین حمایت از نرم‌افزار در آن سال‌ها منظور نظر قانونگذار نبوده است(چون اصلاً نرم‌افزاری نبوده که برای آن قانون وضع کنند) و با توجه به تصویب قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای در سال ۱۳۷۹ به نظر می‌رسد نباید اثر فنی را که جنبه ابداع و ابتکار داشته باشد داخل در مالکیت ادبی و هنری و تحت قوانین کپی‌رایت دانست. اما بالاخره با توجه به تضییع حقوق شرکت‌های پدیدآورنده نرم‌افزار در کشور و شکایات فراوانی که به مراجع قضایی می‌شد، قانون حمایت از نرم‌افزارهای رایانه‌ای به تصویب رسید که ترکیبی از نظام حقوق مالکیت ادبی و هنری و مالکیت صنعتی است و در واقع جنبه‌های مشترک این دو قانون را که به نوعی با نرم‌افزار ارتباط دارند دربر می‌گیرد. ماده ۱ قانون سال ۷۹ در این زمینه اشعار می‌دارد: حق نشر، عرضه، اجرا و حق بهره‌برداری مادی و معنوی نرم‌افزارهای رایانه‌ای متعلق به پدیدآورنده آن است. پس قانون دو حق مادی و معنوی را منحصراً متعلق به پدیدآورنده نرم‌افزار دانسته و از آن حمایت می‌کند. حقوق مادی دارای دو ویژگی موقتی بودن و قابل انتقال بودن است. حقوق معنوی پدیدآورنده نیز دارای ویژگی‌های غیرق