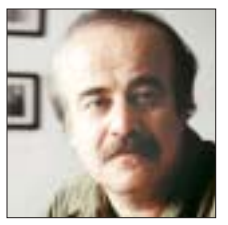

هنر

گفت‌وگو با صدیق تعریف ۱۴

آلبوم جدید تام یورک .....

پنجه کشیدن به صورت نسل‌های پیش از خود .. ۱۵

چای به چه قیمت .....

افکار و ادبیات

نسخ و تناسخ ۱۶

ایمان؛ مسئله مارتین لوتر .....

جهان مردانه، زنانه‌نویسی و رمانتیسم ۱۷

کلمات شاعر رنج‌دیده .....

اندیشه و تاریخ

ترجمه کتاب شفای ابن‌سینا در ترکیه ۱۸

شرمنده از قورمه‌سبزی لیبرالیسم .....

از ایستادگی تا تسلیم ۱۹

آنتونیس ساماراکیس .....

مشروطه

استبداد، باز تولید شد ۲۰

ملت بخواند .....

رسانه

آن لاین

شکایت متقابل اپل و Creative از یکدیگر

شبکه آن لاین: شرکت سنگاپوری Creative با ارائه دادخواستی علیه اپل از سازنده iPod، که ۷۷ درصد سهم بازار پخش کننده MP3 آمریکا را در دست دارد، شکایت کرد. Creative در شکایت‌نامه خود مدعی شده است که اپل حق انحصاری‌اش در شیوه دسته‌بندی و نمایش آهنگ‌ها در پخش کننده‌های MP3 را زیر پا گذاشته و خواستار توقف فروش برخی مدل‌های پخش کننده دیجیتالی اپل شده است. اپل نیز بلافاصله شکایتی را علیه Creative تنظیم کرد. در این شکایت آمده است که Creative، که پخش کننده‌های Zen و Nomad آن فقط ۱۰ درصد بازار آمریکا را در دست دارند، از چهار شیوه به ثبت رسیده اپل در نمایش و رابط کاربر بدون اجازه استفاده کرده است. Creative پاسخ داده است که اپل هیچ گاه در مباحثی که در رابطه با شکایت Creative داشته‌اند این موضوع را مطرح نکرده بود.

در پی موفقیت‌های پخش کننده iPod اپل، اخیراً شکایت‌های زیادی از این شرکت می‌شود. مثلاً فرانسه سعی دارد اپل را مجبور کند که اجازه دهد آهنگ‌هایی که در سایت iTunes دانلود می‌شوند در

پخش کننده‌هایی به غیر از iPod نیز پخش شوند. همچنین شرکت بیتلز طی دادخواستی سعی کرد مانع از به کار بردن کلمه Apple در محصولات و خدمات موسیقی شرکت اپل شود که البته دادگاه به این خواسته رای نداد.

واکنش افکار عمومی در این زمینه متفاوت بوده است اما بسیاری از صاحب‌نظران از شرکت Creative انتقاد کرده‌اند و این اقدام شرکت سنگاپوری را تلاشی برای تضعیف اپل توصیف کرده‌اند. این تحلیلگران منطق Creative در دادخواستش را زیر سئوال می‌برند و معتقدند iPod اپل بسیار بهتر از پخش کننده‌های قابل حمل Creative در بازار ظاهر شده است و به همین دلیل Creative می‌کوشد از طریق اقدام قضایی دامنه فعالیت اپل را محدود کند. آنان این ادعا را که اپل به نوعی از Creative «ایده‌دزدی» کرده است بسیار ناموجه تلقی می‌کنند. بسیاری از وب‌نویسان معتقدند که فارغ از محتوای شکایت Creative از اپل، این شرکت که با خسارت‌های سنگینی دست به گریبان است، بازی خطرناکی را آغاز کرده است. تحلیلگران بازار می‌گویند که Creative یک بازی باخته را شروع کرده چرا که برای بیرون راندن رقیب خود دادگاه را تکیه‌گاه خود قرار داده است. به اعتقاد آنان پیگیری این پرونده‌های قضایی وقت و انرژی زیادی از Creative می‌گیرد و تاخیر در رای دادگاه بیشتر به ضرر Creative تمام می‌شود تا اپل که در مرحله سودآوری است و می‌تواند به خوبی از خود در دادگاه دفاع کند.

خبر

استقبال از اینترنت رو به صعود

استفاده از اینترنت در بین بزرگسالان در کشورهای پیش‌رفته هم‌چنان در حال افزایش است. گزارش یک شرکت تحقیقاتی نشان می‌دهد که میزان استفاده از اینترنت در این کشورها حدود ۷۷ درصد است.

تعداد استفاده‌کنندگان از اینترنت در ماه آوریل در آمریکا به ۱۷۲ میلیون نفر رسید که این میزان نسبت به همین ماه در سال گذشته حدود ۵ درصد رشد داشته است.

استفاده‌کنندگان از اینترنت در خانه، محل کار، مدرسه، کتاب‌خانه و سایر جاها با نرخ رشد نسبتاً ثابتی از سال ۱۹۹۵ روبه‌رو بوده است. در سال ۱۹۹۵ حدود ۹ درصد از ساکنان کشورهای پیش‌رفته به اینترنت دسترسی داشته‌اند. بیشترین آمار رشد استفاده از اینترنت نسبت به سال گذشته در استفاده‌های خانگی بوده است. این رقم در سال ۲۰۰۵ حدود ۶۶ درصد بود که در سال جاری به ۷۰ درصد افزایش یافته است. میزان استفاده از این اینترنت در محل کار، مدارس و... نسبت به سال گذشته تغییر چندانی نداشته است و نسبتاً ثابت باقی مانده است. بیشترین استفاده‌کنندگان اینترنت جوانان و قشر پردرآمد جامعه هستند در حالی که افراد مسن و همچنین خانواده‌های کم‌درآمد کم‌ترین میزان استفاده از اینترنت را به خود اختصاص داده‌اند.

خطرات زندگی الکترونیکی

میرحسن ولوی

اگر بپذیریم که روند زندگی مردم در قرن حاضر به سوی هرچه بیشتر الکترونیکی شدن است و نیز زندگی الکترونیکی (E-Life) را یک واقعیت در حال شدن بدانیم آنگاه در خواهیم یافت که هیچ وجهی از وجوه زندگی بشری از تاثیرات این پدیده به دور نخواهد ماند. بر اساس پیش‌بینی ITU جهانی، کاربران رو به رشد اینترنت در دنیا تا پایان سال ۲۰۰۶ میلادی از مرز ۸۰۰ میلیون نفر خواهند گذشت. کافی است به اطرافمان بنگریم که زندگی الکترونیکی چگونه همه عرصه‌های زندگی بشری را یکی پس از دیگری به احاطه خود درآورده و به همراه ویژگی‌های مثبت و مفید خود اثرات سوء و مخربی را نیز به‌دنبال آورده است. اگر چه همه اقشار جوامع بشری در سطوح گوناگون از منافع و راحتی‌های (Facilities) زندگی الکترونیک بهره‌مند و یا دست کم از آن سخن به میان می‌آورند اما کمتر کسی به آسیب‌های ناشی از همه‌گیر و فراگیر شدن این پدیده پیچیده و غامض که ابعاد آن ناشناخته و حیرت‌انگیز است توجه داشته است.

در قاموس فرهنگ مدرن، وقتی سخن از زندگی الکترونیک می‌شود منظور کلیه حوزه‌هایی است که به تسخیر آن درآمده و یا به عبارت دیگر سخن از همه چیز الکترونیک (E-everything) است.

به هر حال گویا دستاوردهای زندگی الکترونیک در سرعت‌بخشی و خدمت‌رسانی و افزایش دقت عمل در کارهای گوناگون امکان‌پذیر نیست ولی این پدیده نیز مانند همه دستاوردهای بشری همواره دو کفه ترازو دارد که با بالا رفتن یکی، دیگری رو به پائین میل خواهد کرد. کفه منافع و کفه مضرات. اگر چه ما در این گزارش بر موضوعات محوری مضرات این پدیده تاکید خواهیم کرد ولی منافع و ویژگی‌های مثبت زندگی الکترونیک از جمله مباحثی است که نیازی به اثبات و تفصیل ندارد و یا کفه مثبت آن به عینه برای همگان لمس شدنی است ولی آن کفه مضرات است که از چشم بسیاری پنهان خواهد ماند. این مضرات شامل موارد زیر است:

دکوراژه الکترونیک: اولین عارضه در دکوراژه کردن آدمی که از قضا اندام فیزیکی کاربران را مورد تهدید قرار می‌دهد، کار مداوم با ابزار الکترونیک است که ارمغان زندگی مدرن و عجین شده با E است.

به عنوان مثال می‌توان از دردهای عضلانی، درد مچ دست، خمیدگی پشت و دردهای موضعی در نزد اغلب کاربران کامپیوتر و اینترنت نام برد که هر روزه بر شمار آنها افزوده می‌شود. مشکلات بینایی نیز به دلیل کار زیاد با رایانه از قبیل سرخی و سوزش و آبریزش چشم که به کاهش قدرت بینایی، خستگی و سردرد منجر می‌شود. چشم‌های انسان قادر است بر روی اشیای دور و نزدیک متمرکز شوند که این کار باید به تناوب در طول بیداری فرد تکرار شود ولی از آنجایی که کاربران برای کار با صفحه نمایش مجبور هستند اغلب اوقات به نزدیک خیره شوند، قدرت تطابق را به مرور از دست می‌دهند. کار مداوم با رایانه خطرات دیگری نیز به همراه دارد که ابعاد آن به درستی شناخته شده نیست، مانند:

خطر انتشار امواج الکترواستاتیک، خطر انتشار امواج نوری و تشعشعات، خطر انتشار گازهای سمی ناشی از گرم شدن قطعات رایانه و... برای مبارزه با این مشکلات علم نوینی در دنیا مطرح شده است که به ارگونومی (Ergonomy) یا کارپژوهی جهت استفاده بهینه از ماشین در جوامع انسان‌محور تاکید دارد.

انزوای الکترونیک: فردگرایی از دیگر آسیب‌های زندگی الکترونیکی است که در بطن خود به تدریج ایجاد حصاری برای فرد خواهد کرد که گریز از آن به سادگی میسر نخواهد بود. زندگی الکترونیک خاصیت بی‌نیازی را در آدم‌ها افزایش و در عوض تعامل طبیعی در روابط اجتماعی را به شدت خواهد کاست.

تنهایی ناشی از طبیعت کار با وسایل و ابزار الکترونیک از جمله رایانه که دنیای خصوصی و یا مجازی را به ارمغان می‌آورد، افراد جامعه را هر چه بیشتر به کام خود کشیده و اثرات زیانبار و عمیقی را برجای خواهد نهاد که ابعاد آن به روشنی قابل تبیین نیست. انسان موجودی است اجتماعی که به‌طور حتم هر آنچه که به این خصیصه لطمه وارد کند بخشی از ابعاد شکوفایی‌اش را در چرخه زندگی طبیعی (life Cycle) با مشکل مواجه خواهد ساخت. جذابیت دنیای مجازی به قدری است که پس از مدتی کاربران زندگی الکترونیک، مصاحبت با دیگران را تحمل نکرده و مانند فرد معتادی که همواره به سوی همدم و مخدر خود کشیده می‌شود در اولین فرصت به سراغ فردیت و ابزار الکترونیکی خود خواهد رفت. در این حالت تنها ارتباطات مجازی از طریق امواج است که بر ارتباطات فردفرد جامعه سایه افکنده و به تدریج طبیعت آدمیان را معیوب خواهد ساخت.

برای نمونه به روابط والدین و فرزندان که جزء اولین قربانیان زندگی الکترونیک هستند می‌توان اشاره کرد. در دنیای الکترونیک کانون خانواده شدیداً آسیب دیده و اعضای آن از بسیاری منافع طبیعی که نتیجه تعامل‌های منطقی آن است محروم می‌شوند که صدالبته دامنه‌های آن فراتر از روابط والدین و فرزندان رفته و حتی روابط زناشویی را مورد مخاطره و هدف قرار می‌دهد. فردمحوری با سنگ‌بنای دیجیتالی و مدرن با شدت هر چه تمامتر در حال گسترش است.

بمباران اطلاعات الکترونیک: با آمدن اینترنت که به تعبیری همه چیز را به شکل الکترونیک در اختیار کاربرانش قرار می‌دهد و چندین رسانه را به صورت مجتمع در خود گرد آورده است، به شکلی بسیار آرام و خزنده کاربران را دچار خستگی و یا به عبارت بهتر گرفتار سرسام الکترونیک خواهد کرد.

میلیون‌ها سایت و میلیاردها وبلاگ و تریلیون‌ها صفحات اینترنتی و موضوعات گوناگون به یک باره در کمین کاربر نشسته و با اشاره‌ای ده‌ها صفحه حاوی انواع اطلاعات راست و دروغ به سمت استفاده‌کننده هجوم می‌آورند. قدرت پردازش و تجزیه و تحلیل آدمی به هر میزانی که باشد از چنبره این پدیده رهایی نداشته و در آن واحد صدها و هزاران اشاره (hint) او را به سوی خود فرا می‌خواند. بدین شکل انسان‌ها تبدیل به موجوداتی خواهند شد که از یک سو با گستره و انبوهی از اطلاعات مواجه شده و از سویی دیگر اجازه و امکان تفکر و تعمق و بالطبع پردازش را نخواهند یافت که عارضه طبیعی آن دل نگرانی (stress) و خستگی الکترونیک است.

خشونت الکترونیک: از جمله غرایز بشری که مانند سایر غرایز در ساختار آدمی نهادینه است، غریزه خشونت است که در اثر ترغیب و رشد دادن آن، انسان را به هیولایی غیرقابل پیش‌بینی و خارج از تصور تبدیل خواهد کرد. گذشته از ترویج خشونت در رسانه‌های ماهواره‌ای و تلویزیونی، هم‌اکنون ده‌ها هزار سایت بر روی اینترنت به انحای مختلف تبلیغ خشونت می‌نمایند تا از این رهگذر به اهداف مادی خود که سالیانه بالغ بر میلیاردها دلار است دست یابند.

براساس تحقیقی که توسط یونسکو در سال ۱۹۹۸ انجام شد مشخص شد که ۸۸درصد کودکان و نوجوانان، شخصیت آرنولد شوارتزنگر را به سبب ایفای نقش‌اش در فیلم ترمیناتور که مملو از صحنه‌های خشن است می‌شناسند. نکته جالب دیگری که تحقیق یونسکو بدان اشاره می‌کند آن است که نیمی از خشونت‌های به تصویر کشیده شده در بازی‌های رایانه‌ای توسط نقش‌های مثبت این بازی‌ها رخ می‌دهد. این عمل با وجاهت بخشیدن به خشونت و به نوعی تشویق مخاطب به خشونت، زمینه‌های بروز نگرش‌ها و رفتارهای خشونت‌آمیز در کودکان و نوجوانان را فراهم می‌سازد.

بسیار بدیهی است که صحنه‌های خشن در فیلم‌های تلویزیونی، سینمایی و بازی‌های رایانه‌ای، عملکرد مغز کودکان را تحت‌تاثیر قرار می‌دهد که منجر به تغییرات رفتاری خاصی در آنها خواهد شد.

پورنوگرافی الکترونیک: دستیابی به تصاویر و فیلم‌های غیراخلاقی به خصوص برای کودکان و جوانان در بزرگراه اطلاعاتی یا اینترنت از مباحث بسیار جدی و نگران‌کننده‌ای است که خانواده‌ها و سایر اقشار فرهنگی و فرهیخته جوامع را به چالش کشیده است. این موارد ضد فرهنگی و ضداخلاقی الکترونیک که تنها در اینترنت شامل ده‌ها میلیون صفحات الکترونیکی است، کانون خانواده‌ها و در رأس آن کودکان و جوانان را هدف خود قرار داده است.

اعتیاد الکترونیک: تحقیقات و آمار نشان می‌دهد که الگوهای رفتاری اعتیادگونه در بین کاربران دائمی اینترنت وجود داشته و بی‌وقفه بر تعداد آنها افزوده می‌شود.

نگران‌کننده‌ترین جنبه اعتیاد به اینترنت، آسیب دیدن کودکان و نوجوانان است که آنها را با ایجاد جذابیت گوناگون در کام خود فرو می‌برند.

بدین ترتیب کودکان و نوجوانان به راحتی به سوی بازی‌های چند نفره (Group Games) و حتی بخش‌های مبتذل آن کشیده می‌شوند. اعتیاد به اینترنت ساعت‌های بسیار زیادی از طول شب و روز این قبیل افراد را به باد نیستی داده و آنها را به ولگردی الکترونیک و گشت و گذارهای بی هدف (Surface) می‌کشاند. کارشناسان استفاده غیرطبیعی از اینترنت را اصطلاحاً اعتیاد به اینترنت می‌نامند. علت اعتیاد به اینترنت در بسیاری از این افراد، دستیابی به راهی برای سرکوبی اضطراب‌ها و تنش‌های زندگی است. به گفته پژوهشگران درصد اعتیاد به اینترنت در افراد منزوی و همچنین افرادی که در ارتباط‌های اجتماعی و بین‌فردی خود مشکل دارند بیش از سایرین دیده می‌شود. برخی از علائم شناخته شده این اختلالات به شرح زیر هستند: استفاده از کامپیوتر برای خوشگذرانی، شادی یا وقت گذرانی، احساس افسردگی به هنگامی که از کامپیوتر استفاده نمی‌کنند، صرف زمان طولانی در شبانه‌روز با کامپیوتر، صرف هزینه زیاد برای نرم‌افزار و سخت‌افزار و فعالیت‌های مرتبط با آن بدون توجیه منطقی، بی‌توجهی نسبت به کار، مدرسه و خانواده.

خواسته و ناخواسته جوامع بشری در آینده‌ای نه چندان دور شاهد خانه‌های دیجیتالی خواهند بود. این پدیده نه قابل حذف است و نه امکان مقابله چکشی در قالب‌های رایج که منجر به پاک کردن صورت مسئله می‌شود راه‌حلی است اساسی. تنها باید شرایطی فراهم شود که فرهیختگان و متخصصین آن را بشناسند، تجزیه و تحلیل و آسیب‌شناسی کنند و آنگاه راهکارهای انسان‌محور ارائه نمایند.

اینترنت یک پدیده جهانی

ترجمه، مسعود شایان: شاید برای همه جالب باشد که بدانند هر ملتی در جهان وقتی به سایت اینترنتی گوگل می‌رود چه چیزی را جست‌وجو می‌کند. در این رابطه مسئولان سایت اینترنتی گوگل پرده‌ها را بالا زدند و اخبار جالبی را در این باره منتشر کردند مثلاً دانستن این سئوالات که کدامین ملت بیشتر در گوگل به دنبال جست‌وجو پیرامون مفهوم خداوند و یکتاپرستی است؟ و یا اینکه کدامین ملت برایش دموکراسی مهم است و سئوالاتی از این دست اطلاعات جالبی هستند که گوگل در دسترس خوانندگان قرار داده است. مسئولان گوگل گفته‌اند با این کار قصد ندارند به ملتی یا ملت‌هایی اسائه ادب کنند و تنها این برداشت‌ها به صورت نمونه‌ای است. در ادامه این گزارش آمده است: اکثر مردم پاکستان در هنگام جست‌وجوی اینترنتی به دنبال دیدن کاریکاتورهای جنجالی دانمارکی و گروهی دیگر از پاکستانی‌ها هم به دنبال کشف اطلاعات هسته‌ای همسایه اتمی‌شان یعنی هند هستند. فاطمه ادریس یکی از مدیران شرکت نظرسنجی آمریکایی گالوپ که در دانشگاه لاهور تدریس می‌کند می‌گوید: مسائل غیراخلاقی در جامعه پاکستان کاملاً مسائلی در حاشیه هستند و برخی جوانان پاکستان به خاطر کنجکاوی‌ای که دارند سعی دارند از درون اینترنت به اینگونه مسائل دسترسی پیدا کنند. مقامات گوگل درباره واژه‌ای که اکثر مردم ساکن در اروپا و آمریکا آن را جست‌وجو می‌کنند به نکته جالب و خنده‌داری اشاره می‌کند. گوگل می‌گوید در موتورهای جست‌وجوی خود اکثراً می‌توان به دو واژه «غذای سگ» و «غذای گربه» برخورد کرد و گویی برای برخی از مردم غرب ضروری است که بدانند چه غذایی باید به حیوان خانگی خود بدهند. بنا به گفته تحلیلگران مسائل اجتماعی و آنان که از دید سایبرنتیک به تحولات در جامعه انسانی می‌نگرند انتشار این اطلاعات از سوی گوگل می‌تواند انسان را به فکر فرو برد، او را بخنداند و او را به اندیشه وادارد. آنها می‌گویند وقتی که انسان از تمایلات یک قوم در اینترنت آگاه می‌شود می‌تواند به زعم خود یک کتاب جامعه‌شناسی را بنویسد و پی به هنجارهای ملیتی و قومی ببرد که در گذر زمان تغییر یافته و از شکلی به شکل دیگر درآمده است. پروفسور جانان زیتان استاد جامعه‌شناسی دانشگاه ماساچوست در این باره می‌گوید: اینترنت یک پدیده جهانی است و توده‌های ملت‌ها از سراسر کشورهای جهان هر یک با سلیقه‌ای مخصوص به خود قصد دارند اطلاعاتی را از آن بیرون بکشند که نیازمند آن هستند. پس چنین شاخص‌هایی می‌تواند به ما کمک کند که به منشاء عقایدی که در جای‌جای کره خاکی وجود دارد پی ببریم.

نگران از تکه‌تکه شدن اینترنت

مخترع شبکه جهانی اینترنت با ابراز نگرانی از تغییرات جدید در شبکه اینترنت اعلام کرد این شبکه باید بی طرف باقی مانده و در برابر تلاش‌هایی که خواهان تکه‌تکه کردن آن هستند، مقاومت کند.

سرتیم برنرز- لی اعلام کرد اقدامات اخیر آمریکا برای متفاوت کردن هزینه‌های دسترسی به سطوح مختلف اینترنت در مدل اولیه در نظر گرفته شده برای این شبکه جایی نداشته و چنانچه آمریکا بخواهد شبکه اینترنت را به دو بخش تقسیم کند، اینترنت وارد عصر تاریکی خود خواهد شد. «سرتیم» محقق انگلیسی که در سال ۱۹۸۹ شبکه جهانی را به عنوان ابزاری برای ارتباط میان دانشگاه‌ها ابداع کرده بود، در مراسم افتتاحیه همایش آینده اینترنت «WWW2006» در شهر «ادینبورگ» بیان داشت: به عقیده من تنها یک اینترنت باید وجود داشته باشد و هر کس بخواهد تکه‌ای از اینترنت را برای خود جدا کند متوجه خواهد شد آن بخش از اینترنت بسیار ناکارآمد و خسته‌کننده خواهد بود. از زمان پیدایش شبکه اینترنت در اواخر دهه هشتاد میلادی همراه با رشد سریع این شبکه ایده‌های فراوان و متفاوتی در زمینه چگونگی تکامل اینترنت مطرح شده اما کنسرسیوم شبکه جهانی که «سرتیم» مدیریت آن را به عهده دارد موافق و پشتیبان مدلی باز و آزاد برای اینترنت است.

این مدل بر پایه خنثی و بی‌طرف بودن اینترنت است که در آن همه می‌توانند در سطح یکسانی به شبکه دسترسی داشته باشند و با تمامی ترافیک اطلاعات موجود در اینترنت به صورت یکسان رفتار شود. مدل یاد شده توسط شرکت‌های مطرح و تاثیرگذاری نظیر «مایکروسافت» و «گوگل» نیز مورد تایید قرار گرفته است. با این وجود شرکت‌های مخابراتی و برخی اداره‌کنندگان زیرساخت‌های اینترنت در آمریکا مخالف مدل یاد شده هستند و عقیده دارند اطلاعات شرکت‌ها و موسساتی که برای استفاده از اینترنت هزینه پرداخت می‌کنند باید در مقایسه با داده‌های مربوط به کاربران عادی اینترنت اولویت بالاتری داشته باشد.

به طور مثال شرکت‌های ارائه‌دهنده اشتراک‌های باندپهن اینترنتی براین باورند که شرکت‌های تلویزیونی باید برای ارسال برنامه‌های تلویزیونی خود در شبکه اینترنت، پول پرداخت کنند. این درحالی است که مدل اینترنت آزاد خواهان نقل و انتقال اطلاعات همه انواع کاربران، اعم از تجاری و خانگی به صورت رایگان در اینترنت است و عقیده دارد هیچ کس نباید برای ارسال نوعی خاص از اطلاعات به شرکت‌های ارائه‌دهنده اشتراک اینترنت پول بپردازد زیرا در غیر این صورت شرکت‌های فوق به دروازه‌بانان اینترنت تبدیل خواهند شد و در نهایت شرکت‌های تجاری بزرگ قادر خواهند بود هزینه استفاده از اینترنت بدین شکل را بپردازند اما کاربران عادی و حتی دانشگاه‌ها دسترسی کامل به اینترنت را از دست خواهند داد. به گفته «سرتیم» به علاوه پولی شدن دسترسی به برخی بخش‌های اینترنت سبب می‌شود دسترسی آن دسته از کاربران که توانایی پرداخت هزینه‌ها را ندارند محدود شده و اینترنت کم‌کم در اختیار انحصاری سرمایه‌داران قرار بگیرد. همایش «WWW2006» تا روز جمعه در مرکز همایش‌های بین‌المللی شهر «ادینبورگ» در انگلیس ادامه خواهد یافت.

انتشار ویروس از طریق یاهو مسنجر

کارشناسان امنیت رایانه‌ای در مورد شناسایی ویروس رایانه‌ای جدید هشدار می‌دهند که یک مرورگر اینترنتی دروغین در رایانه کاربر نصب کرده و اقدام به پخش موسیقی گوش‌خراش در رایانه می‌کند. ویروس تازه شناسایی شده با نام yhoo32.explr از طریق مسنجر شرکت «یاهو» گسترش می‌یابد. در ابتدا کاربر «یاهو مسنجر» یک پیغام که ظاهراً از سوی یکی از دوستان اینترنتی خودش ارسال شده، دریافت می‌کند که درون این پیغام یک لینک اینترنتی تعبیه شده است.

کارشناسان شرکت ارائه‌دهنده خدمات امنیت اینترنتی «فیس تایم کامیونیکیشنز» که موفق به شناسایی ویروس جدید شده‌اند، اعلام کردند هنگامی که کاربر روی این لینک کلیک کند، ویروس فعال شده و یک مرورگر اینترنتی تقلبی با ظاهری مشابه مرورگر «اینترنت اکسپلورر» روی رایانه کاربر نصب می‌کند. این مرورگر تقلبی سپس کاربر را به سوی وب‌سایت‌هایی مملو از انواع کدهای مخرب و «اسپای‌ور» هدایت کرده و در صورتی که سیستم عامل «ویندوز اکس پی» کاربر به مجموعه اصلاحی «سرویس پک» ۲ مجهز نباشد، به پخش نوعی موسیقی گوش‌خراش اقدام می‌کند.

به‌رغم آنکه تعداد ویروس‌های رایانه‌ای که به جای ای‌میل از مسنجرها برای گسترش خود استفاده می‌کنند در حال افزایش بوده و تعداد زیادی از انواع مختلف آنها در گذشته شناسایی شده‌اند، اما این نخستین باری است که یک ویروس رایانه‌ای با قابلیت نصب یک مرورگر اینترنتی در رایانه، مشاهده شده است. ویروس «yhoo32.explr» همچنین آدرس «هوم پیج» مرورگر اینترنت اکسپلورر را نیز به طور دائمی عوض کرده و آدرس وب‌سایت تبلیغ‌کننده مرورگر تقلبی خود را جایگزین آن می‌کند.

این ویروس پس از آلوده کردن هر رایانه یک نسخه از خود را با همین روش به تمامی افراد موجود در فهرست دوستان خدمات «یاهو مسنجر» کاربر، ارسال می‌کند. شرکت «فیس تایم» (FaceTime Communication) هم‌اکنون جزئیات کامل در رابطه با این ویروس را به همراه روش‌های پاکسازی آن در وب‌سایت خود ارائه کرده است.

خبرها

گوگل و سهمی بزرگ در بازار موتورهای جست‌وجو

ایرنا: جدیدترین آمار جمع‌آوری شده نشان می‌دهد سهم بازار شرکت «گوگل» با رشد بی‌وقفه در ۹ ماه گذشته هم‌اکنون به رقم بی‌سابقه ۴۳/۱ درصد رسیده‌است. برپایه اطلاعات ارائه شده توسط شرکت تحقیقات اینترنتی «کام اسکور نتاورکس»، دو شرکت «یاهو» و «مایکروسافت» نیز برای نخستین بار شاهد افت قابل توجه تعداد کاربران موتورهای جست‌وجوی خود بوده و در این میان وب‌سایت تازه‌وارد «مای‌اسپیس» برای نخستین بار وارد بازار موتورهای جست‌وجو شده است. شرکت «گوگل» از ماه آوریل سال ۲۰۰۵ تا ماه آوریل گذشته با رشد ۶/۶ درصدی تعداد کاربران خود مواجه شده و بدین ترتیب با ۴۳/۱ درصد سهم بازار جست‌وجو در اینترنت، همچنان برنده بی‌رقیب این گردونه است. این درحالی است که هر چند موتورهای جست‌وجوی «یاهو» و «ام اس ان» شرکت مایکروسافت همچنان به ترتیب با ۲۸ و ۱۲/۹ درصد، دومین و سومین موتور جست‌وجوی پرکاربر اینترنت هستند، اما در همین مدت سهم بازار یاهو با ۲/۷ درصد کاهش و سهم بازار «ام اس ان» با ۳/۲ درصد کاهش روبه‌رو شده است. رتبه چهارم و پنجم این فهرست نیز همچنان در اختیار موتور جست‌وجوی «ای او ال» شرکت «تایم وارنر» و موتور جست‌وجوی «اسک» است. در این میان وب‌سایت ارائه‌دهنده خدمات اجتماعی «مای‌اسپیس» نیز که هم‌اکنون پس از پورتال شرکت «یاهو» پربازدیدکننده‌ترین سایت اینترنت محسوب می‌شود، برای نخستین بار وارد بازار موتورهای جست‌وجو شده و با در اختیار گرفتن شش دهم از این بازار، پس از «اسک» در مکان ششم ایستاده‌است.

تاخیری دیگر برای حضور ویستا

ایلنا: سیستم عامل ویندوز ویستا هنوز در حال پی‌گیری است و امیدواریم تا اوایل ژانویه آن را در اختیار علاقه‌مندان قرار دهیم. استیو بالمر مدیر اجرایی شرکت مایکروسافت ضمن اشاره به مطلب فوق افزود: این طرح برای ژانویه در اختیار کاربران قرار می‌گیرد، اما ما همچنان منتظر دریافت بازتاب و واکنش کاربران از ورود زودهنگام این برنامه به بازار هستیم. وی افزود: تاکنون برای تولید ویستا زمان

بسیاری صرف کردیم، اما برای اطمینان از کیفیت بالای کالای مورد نظر باید زمان بیشتری را به آن اختصاص دهیم. بعد از تولید ویندوز XP در سال ۲۰۰۱، ویندوز ویستا نخستین و اصلی‌ترین سیستم کامل تولید شده توسط مایکروسافت به شمار می‌آید. پیش از این، مایکروسافت در ماه مه اعلام کرده بود؛ ممکن است نسخه ویستا تا ژانویه سال ۲۰۰۷ به تعویق بیفتد که با این طرح فروش‌های تعطیلات را از دست خواهد داد. بالمر گفت: اگر چه گفته بودیم ویستا در ۶ ماه اول سال وارد بازار می‌شود، اما همیشه تایید کردیم که نکته بسیار مهم، کیفیت کالای تولیدشده است.

ویروس رمز داوینچی در کمین

رمز داوینچی، در قالب یک ویروس رایانه‌ای، به تازگی ده‌ها دستگاه تلفن همراه و لپ‌تاپ را مورد حمله قرار داده است. این ویروس از طریق فناوری بلوتوث وایرلس پخش می‌شود و با پیامی تحت عنوان «پیام رمز داوینچی را دریافت کنید»، از طریق بلوتوث به تلفن‌های همراه منتقل می‌شود؛ پس از آن که مشترک کنجکاو پیام را دریافت کند، این ویروس وارد سیستم می‌شود و اطلاعات موجود در تلفن همراه را از میان می‌برد. ویروس مذکور با توجه به این که نام فیلم پرسر و صدای رمز داوینچی را همراه خود دارد، موجب می‌شود تا مشترکان احتمال دهند که اطلاعاتی در مورد فیلم برای آنان فرستاده شده است. از این رو به دارندگان تلفن همراه و رایانه شخصی هشدار داده شده است تا با نپذیرفتن این پیام، بلوتوث دستگاه‌شان را در صورت نیاز نداشتن خاموش نگه دارند.

گوگل در کامپیوترهای شرکت دل

دل با گوگل در ارائه نرم‌افزارهای این شرکت بر روی کامپیوترهای خود به توافق رسید. طبق این توافق شرکت دل در کامپیوترها و لپ‌تاپ‌های خود از نگارش ویژه نرم‌افزار Google Toolbar و همچنین نرم‌افزار Desktop Search استفاده خواهد کرد. افزون بر این، سایت مشترک این دو شرکت به عنوان سایت پیش‌فرض اصلی بر روی این کامپیوترها طراحی شده است. گوگل با امضای این قرارداد می‌تواند در رقابت با مایکروسافت و گوگل نرم‌افزارهای خود را در بیش از ۱۰۰ میلیون کامپیوتر دل ارائه کند. امضای این قرارداد گوگل را در عرصه رقابت با مایکروسافت که با استفاده از سیستم عامل ویندوز ویستا سعی دارد هر چه بیش‌تر نرم‌افزارها و برنامه‌های کاربردی خود را ارائه دهد، یاری می‌کند. شرکت گوگل چندی پیش شکایتی علیه مایکروسافت مطرح کرد که در آن مایکروسافت متهم شده است که در سیستم عامل ویستا حق انتخاب را از کاربران گرفته است.