

## هشدار درباره وضعیت بازی های رایانه ای در ایران

رشد و گسترش بی رویه بازی های رایانه ای غیربومی در ایران به مرز نگران کننده ای رسیده؛ به طوری که مرکز پژوهش های مجلس شورای اسلامی در این زمینه هشدار داده است.

براساس گزارش های منابع بین المللی در سال ۲۰۰۴ میزان سود خالص سالانه به دست آمده از صنعت بازی های رایانه ای به مرز ۱۰ میلیارد دلار رسید و سود حاصل سالانه به دست آمده از هالیوود (۹/۵ میلیارد دلار) را پشت سر گذاشت و پیش بینی ها نشان می دهد میزان فروش نرم افزارهای بازی های ویدئویی همچنان رو به رشد است؛ به طوری که انتظار می رود این میزان فروش تا سال ۲۰۱۰ به ۱۵ میلیارد دلار در سال برسد.

این گزارش حاکی است، به طور متوسط هر هفته بین ۱۰ تا ۷۰ عنوان بازی جدید رایانه ای به طور قاچاق وارد ایران می شود و این در حالی است که با گذشت ۲ سال از تشکیل بنیاد بازی های رایانه ای در ایران هنوز تحول چشمگیری در این زمینه صورت نگرفته است.

طبق تعریف ویکی پدیا، بازی رایانه ای نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجزبه به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می شود. بسیاری از بازی های رایانه ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدئویی نیز محسوب می شوند. تعداد مخاطبان بازی های رایانه ای در سال های اخیر افزایش چشمگیر داشته و این بازی ها به یکی از پرهوادارترین سرگرمی های موجود تبدیل شده است.

**هشدار مرکز پژوهش های مجلس**  
مرکز پژوهش های مجلس شورای اسلامی نسبت به تاثیرات منفی بازی های رایانه ای بر روح و جسم کودکان هشدار داد. این مرکز پس از بررسی وضعیت بازی های رایانه ای در ایران اعلام کرد که بازی های رایانه ای به همان میزان که محبوب ترین بازی کودکان در این دوره لقب گرفته، می تواند تهدید کننده جدی برای سلامت روح و روان و جسم آنان باشد.

مرکز پژوهش ها با اشاره به اینکه روان شناسان در بحث شکل گیری شخصیت رفتاری و گشتاری افراد همواره به نقش ابزارهایی چون تلویزیون، کتاب و مطبوعات تاکید می کنند، افزود: اکنون با شکل گیری دنیای پیچیده بازی های رایانه ای، هشدارها درباره آسیب پذیری شخصیت بچه ها و تاثیرگذاری آن بر جامعه شدت یافته و به عقیده روان شناسان آنگونه که نسبت به نقش این بازی ها در پرورش اخلاقیت و شکوفایی ذهن و اندیشه کودکان و نوجوانان تاکید می شود، باید در مورد عواقب ناشی از افراط در انجام بازی ها و نامناسب بودن بازی ها با سن آنها نیز هشدار داده شود.

تحلیلگران بازی های رایانه ای معتقدند، برای طراحی بازی های رایانه ای که مخاطبان خاصی را دربرمی گیرد، توجه و رعایت نکات خاص بسیار حائز اهمیت است و هر نرم افزار آموزشی باید دارای فلسفه تربیتی مطمئنی باشد و اهداف و محتوای آن به روشنی بیان شده باشد. همچنین گروه طراح بازی، باید مرکب از معلمان و نیز دانش آموزان باشد تا در مراحل تولید، نظرات و عکس العمل های خود را به گروه سازنده منتقل کند. در این نوع نرم افزارها همچنین باید استعدادها و توانایی های مختلف مخاطب مدنظر قرار گیرد.

اعطای فرصت تفکر و ارزیابی به مخاطب از دیگر مشخصه هایی است که بازی های آموزشی باید داشته باشند و در مجموع، این بازی ها همچون بسیاری از مصادیق فناوری باید در مسیر صحیح و جایگاه واقعی خود قرار گیرند تا بتوانند سودمند واقع شوند؛ در غیراین صورت می توانند ضررهای زیادی داشته باشند.

این گزارش می افزاید: متأسفانه به دلیل ناآشنایی والدین با عارضه های ناشی از این بازی ها و همچنین نبود نظارت قدرتمند و تاثیرگذار در کشور، دایره آسیب پذیری کودکان ایرانی از بازی های رایانه ای بیش از دیگر کودکان در دنیا است، بنابراین برای کمک کردن جنبه های منفی و پر رنگ کردن جنبه های مثبت این بازی ها می توان به موارد زیر توجه کرد: اگر قرار است از بازی های کامپیوتری استفاده شود، بهتر است بازی های تصویری خلاق که کودکان باید به وسیله آنها، معماهایی را حل کنند، بیش از بازی های دیگر مدنظر قرار گیرد. بازی دسته جمعی کودکان، با ابزارهای تصویری کمتر مسأله ساز است، این اسباب بازی ها، زمانی مخرب خواهند بود که کودک به تنهایی برای ساعات طولانی، غرق بازی شود.

والدین باید وقت بیشتری را به کودک و نوجوان خویش اختصاص دهند و هر قدر وقت گذازی و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد زمینه چنین بازی هایی کمتر فراهم می شود کما اینکه به اعتقاد پژوهشگران ایتالیایی و اروپایی، مفسران اصلی در این زمینه، والدین هستند که فرزندان خود را برای ساعات های طولانی در مقابل تلویزیون، کامپیوتر، ویدئو، گیم یا فیلم های ویدئویی رها می کنند.

**نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای**  
اوایل بهمن ماه جاری نخستین کنفرانس و جشنواره کودک الکترونیک برگزار شد. در این جشنواره شرکت ها و موسسات در ۱۰ بخش حضور داشتند که از جمله این عناوین می توان به بخش های بازی های رایانه ای، پایگاه های الکترونیکی، مهدکودک های الکترونیکی و نرم افزارهای آموزشی الکترونیکی تخصصی کودکان اشاره کرد.

به گفته بهروز مینایی معاون شورای عالی اطلاع رسانی، نظام رده بندی سنین بازی های رایانه ای کاری مؤثر و مفید در این زمینه است. این نظام به منظور اطلاع رسانی برای خانواده ها در رابطه با محتوای بازی های که از خارج کشور وارد می شود طراحی شد؛ این ایده ای بود که ۱۵ سال پیش خانواده های آمریکایی و کانادایی متوجه شدند که بازی ها برای هر سنی نیست و باید رده بندی در این زمینه وجود داشته باشد. ۹۱ درصد خانواده های آمریکایی و کانادایی در رابطه با انتخاب بازی برای فرزندان خود شاد تصمیم می گیرند و این در حالی است که در کشور ما این آمار برعکس است و کودکان خود در این زمینه تصمیم گیرنده هستند.

اما به اعتقاد کارشناسان با وجود اینکه مثلا بوجه سال ۸۷ این بنیاد ۱/۷ میلیارد تومان بوده است فعالیت چشمگیری از سوی این نهاد برای ساماندهی بازی های رایانه ای در ایران صورت نگرفته و مصادق بارز این ادعا وجود هزاران نوج بازی های غیرمجاز، خشن و خارجی در فروشگاه های محصولات فرهنگی در کشور است.

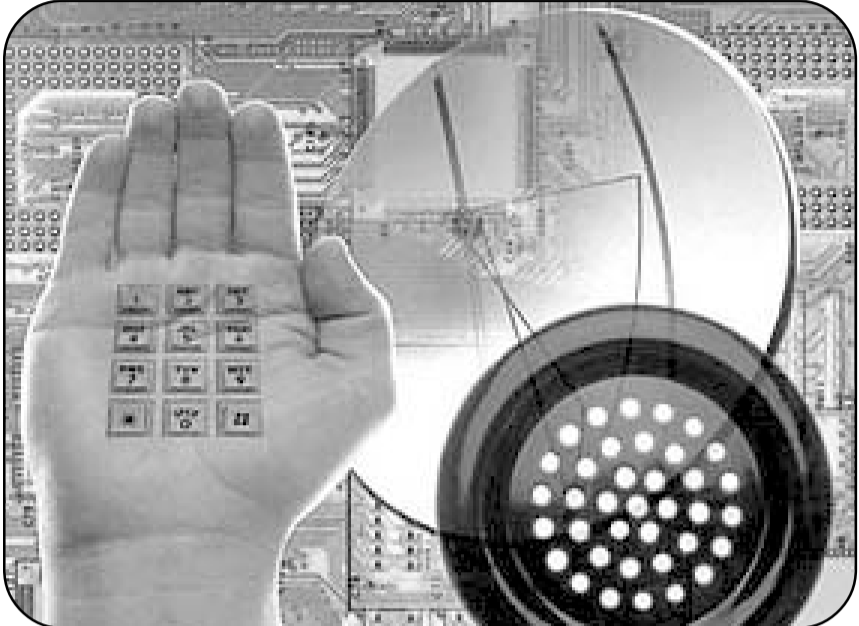
از سوی دیگر، بسیاری از برنامه نویسان ایران و تولید کنندگان بازی های رایانه ای داخلی از اینکه از سوی بنیاد مذکور مورد حمایت قرار نگرفته اند گلگه مندند. آنها می گویند: «مستولان ابتدا قبول های بسیاری برای کمک به ما دادند ولی در میانه راه رهایمان کردند و به وعده های خود نیز عمل نکردند.»

www.salamatnews.com

## مدیر عامل شرکت پست:

# پست امسال به بورس نمی رود

مطابق اساسنامه دولت زیان گذشته شرکت پست را تقبل می کند



در اساسنامه پیش بینی شده است که دولت زیان گذشته شرکت پست جمهوری اسلامی ایران را تقبل کند تا به عنوان یک شرکت سودآور و با زیان صفر وارد بورس شود.

محمدحسن محیبیان عراقی مدیر عامل شرکت پست در گفت وگو با ایسنا، در تشریح آخرین وضعیت خصوصی سازی شرکت پست گفت: سال گذشته شرکت پست پیش نویس مصوبه هیات وزیران را آماده و به دولت تقدیم کرد که در اواخر تیرماه تصویب و دو ماه پیش به پست ابلاغ شده است

وی ادامه داد: برای خصوصی سازی پست دو کار باید انجام شود؛ یکی جدا کردن بخش حاکمیتی از بخش تصدی گیری است که بخش تصدی را باید به صورت اپراتور مطرح کنیم تا بعد از تایید در صورت امکان آن را به بورس ببریم و دیگری ایجاد یک شرکت پست دولتی که همان بخش حاکمیتی است که در حال حاضر مشغول تهیه اساسنامه دو شرکت هستیم. او با اعلام این که اساسنامه هر دو بخش حاکمیتی و تصدی تقریباً تا یک ماه دیگر نهایی می شود خاطر نشان کرد: تا پایان سال ۸۷ باید بخش حاکمیتی را جدا کنیم.

وی در ادامه این گفت وگو اظهار کرد: مشکلاتی هست که باید با سازمان خصوصی سازی و دولت حل کنیم تا آماده حضور شرکت پست در بورس شویم. او تصریح کرد: سازمان تنظیم مقررات و

پیش از رفتن به بورس انجام می شود نظام تعرفه و آزادسازی آن است که به سمت تعرفه ترجیحی و رقابتی می رود و تعرفه را بر مبنای قیمت تمام شده سرویس آزاد می کند. اگر از ابتدا به شرکت پست اجازه می دادند بر اساس قیمت تمام شده کار کند زیانی وجود نداشت زیرا هم ترافیک در جامعه و هم کار به اندازه کافی در شرکت پست وجود دارد.

او از دو نوع سرویس ارزش افزوده و سرویس های خدمات پایه (USO) به عنوان دو دسته از سرویس های پست نام برد و گفت: ما به تفاوت هزینه سرویس های خدمات پایه را دولت به اپراتور ارائه کننده پرداخت می کند و در آینده در بوجه برای آن ردیفی در نظر گرفته خواهد شد.

وی ادامه داد: در طول زمان، مدارک و اسنادی که خصوصی سازی برای پذیرش پست در بورس لازم دارد را در کارگروه تشکیل شده در پست تهیه و تقدیم می کنیم و مانعی برای ورود به بورس وجود ندارد اما به طور قطع می توان گفت ورود شرکت پست به بورس امسال نخواهد بود و زمان دقیق آن را سازمان خصوصی سازی اعلام می کند.

او با تاکید بر این که در حال حاضر هدف، کنسرسیوم تبدیل شوند و یا به عنوان اپراتور وارد عمل شوند تا ضمن تشکیل اپراتور کشوری، اپراتورهای پستی استانی نیز شکل بگیرند. به گفته او زیان شرکت پست، زیان عملیاتی پستی نیست؛ یکی از الزاماتی که

دیگر باید تا پس از پا گرفتن از زیرساخت های آن استفاده کند.

وی با بیان این که در حال حاضر شرکت های خوشنام داخلی و خارجی در کشور فعالیت های پستی انجام می دهند، ابراز امیدواری کرد که این شرکت ها به کنسرسیوم تبدیل شوند و یا به عنوان اپراتور وارد عمل شوند تا ضمن تشکیل اپراتور کشوری، اپراتورهای پستی استانی نیز شکل بگیرند. به گفته او زیان شرکت پست، زیان عملیاتی پستی نیست؛ یکی از الزاماتی که

## معاون IT شرکت مخابرات ایران:

# توسعه شبکه دیتای استان ها در مرحله برگزاری مناقصه

**RFP** **بیت توسعه شبکه دیتای استان ها نهایی شده و در اکثر استان ها در مرحله برگزاری مناقصه است.**

علیرضا صیدی معاون فناوری اطلاعات شرکت مخابرات ایران در گفت وگو با ایسنا اظهار کرد: بحث توسعه شبکه دیتای استان ها یکی از پروژه های مهم ما در حوزه فناوری

اطلاعات محسوب می شود که قابلیت ارائه سرویس پرسرعت به تمامی متقاضیان در داخل استان ها را داشته باشد. معاون فناوری اطلاعات شرکت مخابرات ایران تصریح کرد: با شبکه مذکور باید پاسخگوی تمام نهادها، ارگان ها و سازمان های که متقاضی شبکه VPN هستند باشیم.



او تصریح کرد: از طرفی شرکت های خصوصی P.A.P، ISP، ISDP و از طرف دیگر مشتریان حقیقی، پهنای باند و ارتباط می خواهند بنابراین شبکه باید به گونه ای طراحی و اجرا شود که پاسخگوی نیاز مشتریان کلان و خرد باشد.

# سیم کارت های اعتباری ۹۱۹+ با پیامک فعال می شوند

مجدد سیم کارت چند روز به طول می انجامد. این در حالیست که در طول این مدت مشتریان می توانند با خرید کارت شارژ از سیم کارت خود استفاده کنند. چنانچه مبلغ تلفن همراه مشترک طی مدت ۷۲ ساعت واریز نشود، همراه اول با ارسال یک پیام کوتاه اخطار به مشترک اعلام می کند که در صورت عدم وصول هزینه تلفن همراه مشترک قطع می شود. پیش از این گفته می شد، سیم کارت ۱۲ هزار تومانی ۹۱۹+ از همان ابتدا دارای دوهزار تومان شارژ اولیه است.

## به مناسبت سی امین سالگرد پیروزی انقلاب

# اپراتور دوم اعتبار هدیه می دهد

سیم کارت هدیه با امکان شارژ ویژه، کافیسیت در فاصله زمانی اول دی ماه تا ۲۲ بهمن ماه، پس از تکمیل ثبت نام، ارسال مدارک و برقراری نخستین تماس، ابتدا یک پیام کوتاه بدون متن از خط ایرانسل خود به شماره ۲۱۱۲ بفرستند، تا بدین ترتیب کد پستی که در سیستم ایرانسل برای پرونده ایشان ثبت شده است به طور خودکار و از طریق پیام کوتاه برای آنان ارسال شود. مشترک می بایست این کد را کنترل کرده تا با کد پستی ۱۰ رقمی، که در قبوض تلفن ثابت، آب، برق و یا گاز درج می شود، یکسان باشد زیرا این کد نشان دهنده آدرس محلی است که سیم کارت هدیه به آن ارسال خواهد شد.

ثبت نام مدارکشان به ایرانسل ارسال شده باشد، با فعال سازی و برقراری نخستین تماس در روز ۱۵ بهمن ماه، به مناسبت سی امین سالگرد پیروزی شکوهمند انقلاب اسلامی ایران (علاوه بر ۵۰ هزار ریال اعتبار موجود در سیم کارت های اعتباری ایرانسل) می کنند. همچنین کلیه مشترکینی که در ایام دهه فجر انقلاب اسلامی اقدام به خرید سیم کارت، تکمیل ثبت نام و برقراری نخستین تماس از سیم کارت خویش می نمایند، می توانند از بسته هدایای ایرانسل به مناسبت این ایام فرخنده بهره مند شوند. مشترکین برای دریافت

ماه ژوئن به وزارت انرژی آمریکا تحویل داده شد، مرز یک پتافلاپ را شکست. پتا معادل یک کادریلیون است. رایانه سکویا و رایانه کوچکتر داون در راجستر واقع در مینه سوتا برای استفاده شبیه سازی آزمایشهای هسته ای ساخته شده اند. این رایانه ها برای انجام کارهای پیچیده نظیر پیش بینی اوضاع جوی ۳۱۸ متر مربع را اشغال می کند. می توانست کاربرد داشته باشند. ابررایانه بهره وری انرژی بالایی دارد و فضای به اندازه یک خانه بزرگ به مساحت ۳۱۸ متر مربع را اشغال می کند.

سافرانسیسکو، شرکت ای بی ام این فناوری را برای رایانه جدید «سکویا» که قرار است در سال ۲۰۱۱، یعنی دو سال دیگر برای استفاده در آزمایشگاه ملی لورنس لیورمور در وزارت انرژی

آی بی ام هفت ماه بعد از معرفی پرسرعت ترین ابررایانه جهان، اکنون موفق به ساخت یک ابررایانه پر قدرت تر با توان محاسباتی دو میلیون رایانه لپ تاب شده است. به گزارش ایرنا رویترز از

## کوتاه از جهان رایانه

# مرورگر اینترنت موبایلی ویژه کودکان راه اندازی شد

مرورگر اینترنت / موبایلی جدید با نام «سیف آیز» برای استفاده کودکان و محافظت از آنان در مقابل تصاویر و پیام های مستهجن معرفی و راه اندازی شد.

به گزارش موبنا به نقل ازسایت اینترنتی « موبایل واک»، این مرورگر از طریق سایت اینترنتی Internetsafety معرفی شده است و با راه اندازی آن نگرانی والدین از دسترسی کودکانشان به محتوای نامناسب بعضی سایت های غیراخلاقی دارای تصاویر مستهجن از طریق تلفن همراه، برطرف می شود.

مرور گر موبایلی Safe Eyes دقیقاً همانند سیستم مرورگر داخلی گوشی آی فون با قابلیت های مختلف از جمله سیستم جست وجوی داخلی گوگل / Google search با قابلیت چند صفحه ای کارایی دارد و با هزینه اولیه ۱۹/۹۹ دلار در دسترس کاربران قرار خواهد داشت.

Safe Eyes اولین مرورگر اینترنتی است که به والدین کمک می کند فرزندان شان را در مقابل سایت های غیراخلاقی و استفاده از محتوای نامناسب حفظ کنند.

این مرور گر در حال حاضر از طریق فروشگاه های «اپ استور» قابل تهیه و خریداری است.

## هند لپ تاپ های

# ارزان قیمت تولید می کند

کشور هند قصد دارد به منظور افزایش تعداد کاربران رایانه ای و گسترش تکنولوژی در کشور لپ تاپ های ارزان قیمتی را برای استفاده دانش آموزان تولید کند.

به گزارش مهر، مقامات کشور هند قصد دارند لپ تاپهای ارزان قیمتی را به منظور استفاده کودکان و دانش آموزان در مدارس تولید و توزیع کنند.

این لپ تاپهای ارزان قیمت به عنوان قسمتی از برنامه ای ملی به منظور انطباق با تکنولوژی روز در این کشور است. تاکنون اطلاعات محدودی درباره این لپ تاپها منتشر شده است اما این لپ تاپها دارای سیستم وایر لس بوده و ۲ گیگابایت حافظه خارجی دارند. در عین حال کیفیت این دستگاه ها با آنچه توسط شرکتهای ایتل و «یک لپ تاپ برای هر کودک» تولید می شوند برابری می کند.

طی انجام این برنامه بر روی کتابها و نشریه های الکتریکی، ابزارهای ترجمه، شبکه های آموزشی و افزایش تعداد رایانه ها در مدارس نیز تمرکز خواهد شد تا به این شکل زمینه آموزش شبکه ای و مجازی فراهم شود.

بر اساس گزارشها قیمت ارائه این لپ تاپها تنها ۷ پوند اعلام شده بود که در ادامه و با تصحیح خطای ترجمه در گزارشها قیمت احتمالی این لپ تاپ ها ۷۰ پوند اعلام شد.

بر اساس گزارش بی بی سی، در حال حاضر موسسه علوم هند واقع در بنگلور و موسسه تکنولوژی هند مشغول کار بر روی لپ تاپهای جدید هستند. به گفته متخصصان حتی در صورتیکه قیمت لپ تاپ ها ۷۰ پوند باشد به راحتی می تواند قیمت دیگر نمونه های مشابه را شکسته و در جهان گسترش یابد.

## ورود جهان سه بعدی گوگل ارث

# به اقیانوس ها

شرکت گوگل در راستای تکمیل برنامه گرافیکی و سه بعدی گوگل ارث امکان ورود به اقیانوسها و مشاهده لایه های زیرین آنها را برای کاربران به وجود آورده است. به گزارش مهر، شرکت گوگل با ارتقای برنامه مکان یاب گوگل ارث موفق به پوشش اقیانوسها و جهان زیر آب شد. این برنامه که گوگل اوشن نام گرفته است سطح گسترده ای از کف اقیانوسها و پدیده های اقیانوسی را تحت پوشش خود قرار خواهد داد.

کاربران با استفاده از این برنامه سه بعدی گرافیکی می توانند به زیر آب اقیانوسها رفته و به مشاهده لایه های زمینی و اقیانوسی بپردازند. در عین حال این برنامه ۲۰ لایه اقیانوسی و اطلاعات دانشمندان جهان را در رابطه با تحقیقات اقیانوسی در بر دارد. مقامات گوگل بر این باورند که با ایجاد این بهبود در سیستم گوگل یک قدم به تکمیل نرم افزار پوشش نقشه جهان نزدیک تر شده اند. به بیان دیگر این نرم افزار در حال حاضر سه چهارم قصد زمین را پوشش داده و کاربران علاوه بر اینکه می توانند بر نقاط مورد نظر خود تمرکز کنند، توانایی سفر به اعماق اقیانوسها را نیز خواهند داشت. اقیانوسها در حال حاضر ۷۰ درصد از سطح جهان را پوشش داده اند که این سطح گسترده ۸۰ درصد از حیات گونه های مختلف را در خود پنهان کرده است این در حالی است که تا به حال تنها ۵ درصد از این گونه ها شناسایی شده اند. شرکت گوگل با ارایه نرم افزار جدید خود قصد دارد امکان مشاهده پدیده های زیبایی مانند آتشفشان های زیر آب، حیات وحش در اقیانوس ها، کشتی های غرق شده و شناسایی مناطق مناسب برای شنا و موج سواری را برای کاربر به وجود آورد. بر اساس گزارش بی بی سی، این برنامه جدید با همکاری دو شرکت گوگل و نشنال جئوگرافیک ارایه شده و این برنامه که با اهداف مختلفی ابداع شده در حال تکمیل است.