

تدوین سند توسعه اختراعات خارجی

حسین افشین، معاون علمی رئیس‌جمهور: سند توسعه اختراعات خارجی با ابتکار معاونت علمی و محوریت کانون مدیریت دارایی‌های فکری، تدوین شده و توسعه ثبت و حفاظت بین‌المللی از اختراعات، تقویت زیرساخت‌های مالکیت فکری و تسهیل بهره‌برداری اقتصادی از دستاوردهای فناورانه را دنبال می‌کند.



توسعه جی‌نف و خدمات پلتفرمی

محمد احمدی، مدیرعامل شرکت ملی پست: با توسعه پایگاه اطلاعات مکانی کشور (جی‌نف)، همکاری این پایگاه با دستگاه‌های اجرایی گسترش یافته است. اطلاعات شرکت گاز به‌طور کامل با این سامانه منطبق شده و در تفاهمنامه‌های منعقدشده با شرکت‌های آب‌وبرق نیز استفاده از جی‌نف پیش‌بینی شده است.

یادداشت

نظارت بر بازی‌های ویدئویی؛ از مسئولیت نهادی تا آگاهی خانواده



رضا احمدی، معاون نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

با مطرح‌شدن بازی GTA VI و بحث‌های پیرامون محتوای آن، بار دیگر این پرسش مطرح شده است که متولی نظارت بر بازی‌ها، به‌ویژه بازی‌های خارجی، در کشور کیست و اساسا چه سازوکاری برای مدیریت عرضه و دسترسی به این بازی‌ها وجود دارد؟

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، به‌عنوان تنها نهاد تخصصی متولی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشـــور، مسئولیت ساماندهی، تنظیم‌گری، صدور مجوزها و نظارت محتوایی بر این حوزه را بر عهده دارد. این مسئولیت شامل بازی‌های ایرانی و خارجی است. بنیاد زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت می‌کند و براساس مصوبات شورای‌عالی انقلاب فرهنگی و ضوابط مربوط، پروانه انتشار بازی‌های رایانه‌ای، مجوز فعالیت نشر، مجوز فعالیت بازیگاه‌ها (گیم‌نت‌ها) و تأییدیه برگزاری مســابقات بازی‌های رایانه‌ای را صادر می‌کند. همچنین نظام رده‌بندی سنی ESRA، به‌عنوان ســازوکار تخصصی ارزیابی محتوای بازی‌ها، با هدف مشخص کردن تناســب هر بازی با گروه‌های سنی مختلف و آگاهی‌بخشی به خانواده‌ها فعالیت می‌کند.

عرضه رسمی بازی‌های خارجی در کشور نیز مستلزم فعالیت ناشر دارای مجوز و دریافت پروانه انتشار برای هر عنوان بازی است. با وجود این، امروز بخش قابل توجهی از دسترسی کاربران به بازی‌های خارجی از طریق بسترهای دیجیتال، حساب‌های اشـــتراکی، ســـایت‌های دانلود و بازارهای غیررسمی صورت می‌گیرد. گسترش این بسترها، در کنار محدودیت‌های ناشی از تحریم‌ها، نظارت بر عرضه و دسترسی به بازی‌ها را دشوارتر کرده است. در چنین شرایطی، انجام مؤثر وظایف نظارتی بنیاد، به‌ویژه در مواجهه با عرضه‌های خارج از چارچوب‌های رسمی، نیازمند همراهی سایر دســـتگاه‌های مسئول است. نهادهای فرهنگی، دستگاه‌های مرتبط با فضای مجازی، پلیس و دستگاه قضایی هر یک در چارچوب وظایف قانونی خود می‌توانند در ساماندهی این حوزه نقش مؤثری ایفا کنند. نظارت تخصصی بر محتوا و صنعت بازی بر عهده بنیاد است، اما مقابله با تخلفات و ساماندهی مؤثر بازار بدون همکاری دستگاه‌های مسئول امکان تحقق کامل نخواهد داشت.

درخصوص GTA VI نیز باید توجه داشـــت کـــه این بازی در نظام‌های رده‌بنـــدی معتبر بین‌المللی، در گـــروه بازی‌های مختص بزرگســـالان قـــرار می‌گیـــرد. محتوای ایـــن بازی، ازجمله صحنه‌های جنسی و خشـــونت‌آمیز، رفتارهای مغایر با ارزش‌های اجتماعـــی، اخلاقی و دینـــی و نمایش مصرف موادمخدر و مشروبات الکلی، به‌وضوح نشـــان می‌دهد که با محصولی نامناسب برای کودکان و نوجوانان مواجه هستیم. مواجهـــه زودهنگام و بـــدون نظارت با چنیـــن محتواهایی، به‌ویژه در سنین شکل‌گیری شـــخصیت، می‌تواند زمینه‌ساز آسیب‌های جدی روحی، روانی، رفتاری و ذهنی در کودکان و نوجوانان شود، بنابراین خانواده‌ها نباید صرفا به محبوبیت یک بازی، تبلیغات آن یا امکان دسترسی آسان توجه کنند، بلکه شناخت محتوا و رعایت رده‌بندی ســـنی باید از اولویت‌های اصلی آنها باشد.

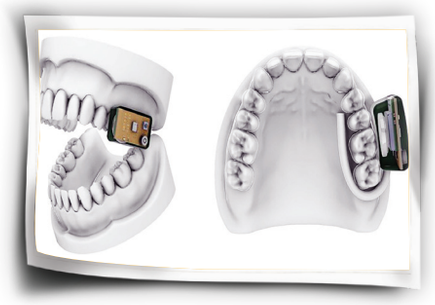
در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، موضوع نظارت صرفا به بررسی محتوا یا برخورد با بازی‌های نامناســـب محدود نمی‌شـــود. ســـاماندهی زنجیره عرضـــه، تقویت نظام رده‌بندی ســـنی، توسعه ابزارهای نظارت هوشـــمند، ارتقای مسئولیت‌پذیری عرضه‌کننـــدگان و افزایش ســـواد بـــازی خانواده‌ها از جمله محورهای در حال پیگیری است. در کنار این اقدامات، تقویت چارچوب‌های اجرایی و همکاری دســـتگاه‌های مسئول برای مدیریت دسترسی به بازی‌های نامناسب برای گروه‌های سنی پایین‌تر نیز ضرورت دارد.

واقعیت این اســـت که بازی‌های ویدئویی بخشـــی از زندگی امروز کودکان و نوجوانان هســـتند و مواجهه با این واقعیت، نه با نادیده‌گرفتن آن و نـــه صرفا با برخوردهای مقطعی، بلکه با نظارت مؤثر، مســـئولیت‌پذیری نهادها و آگاهی خانواده‌ها امکان‌پذیر است. صیانت از کودکان و نوجوانان در این محیط، مسئولیتی مشترک است که باید جدی گرفته شود.

خبر

حسگر دندانی برای گفت‌وگو با هوش مصنوعی

دانشمندان مؤسســـه فناوری فدرال زوریخ، حسگر دندانی کوچکی به نـــام «اینویزی‌اســـپیچ» ســـاخته‌اند که امکان گفت‌وگوی نامحسوس با هوش مصنوعی را فراهم می‌کند. این دستگاه مانند یک سیم دندانی کوچک، بین دندان‌های آســـیای انتهایی و گونه قرار می‌گیرد و از دید دیگران پنهان است. کاربر بدون تولید صدا یا حرکت دادن لب‌ها، کلمات را در دهان ادا و حسگر با شناسایی ارتعاشات ظریف، اطلاعات را به تلفن همراه منتقل می‌کند تا هوش مصنوعی آنها را رمزگشایی کند. این دستگاه بدون نیاز به جراحی قابل نصب و جداسازی است و می‌تواند برای کنترل عینک‌های هوشمند، کمک به افراد دارای محدودیت‌های ارتباطی و تعامل نامحســـوس با هوش مصنوعی کاربرد داشته باشد.





عرضه بی‌ضابطه GTA در بازار ایران؛ متولی کجاست؟

اسیر یک بازی

بازی GTA با محتوای جنسی، خشونت عریان و ترویج مصرف مواد مخدر، سلامت روان نوجوانان را تهدید می‌کند

گزارش

گروه دانســـتنیها | نسخه ششـــم مجموعه «تومبیل‌دزدی بزرگ» (GTA VI) با سروصدای فراوان و پس از ۱۳ سال فاصله با شماره ۵ به بازار آمد. این ورود با واکنش‌های متفاوتی روبه‌رو بود. گیمرها با آن صبح را شب و شب را صبح کردند و فروشندگان هم پول خوبی را بابت فروش به جیب زدند اما در این میان، عده‌ای هم نگران و مشوش از تبعات اجتماعی این بازی شروع به انتقاد کردند. در ایران اما موضوع کمی پیچیده‌تر از این حرف‌هاست. نخستین چیزی که به ذهن خطور می‌کند این است که چه کسی متولی پیگیری و نظارت بر چنین موضوعی اســـت؟ یا اساســـا بازی GTA6 دغدغه کدام سازمان یا نهاد باید باشد که آن را پیگیری کند؟ GTA6 یک دنیای پرزرق‌وبرق از سرقت، تعقیب‌وگریز، خشونت مســـلحانه و زندگی مافیایی اســـت که با گرافیک واقع‌گرایانه و آزادی عمل بی‌ســـابقه، مرز خیال و واقعیت را کم‌رنگ می‌کند. جذابیت همین آزادی برای نوجوانان و جوانان به تهدیدی جدی بدل شده اســـت. الگوبرداری از خشونت، عادی‌سازی قانون‌گریزی، ترویج سبک زندگی پرخطر و کاهش حساسیت اخلاقی، زنگ خطر آسیب‌های اجتماعی این پدیده جهانی را به صدا درآورده است. غرق شدن طولانی در این جهان مجازی، پرخاشـــگری، افت تحصیلی و گسست از ارزش‌های خانوادگی را در نسل جوان تشدید می‌کند.

بدون ممیزی در دسترس کودکان

درحالی که جدیدترین نســـخه ســـری بـــازی جنجالـــی «جی‌تـــی‌ای ۶» در جهـــان با رده‌بندی بالای ۱۸ ســـال عرضه می‌شود، در ایران خارج از ســـازوکار رسمی و تنها با خرید اکانت، حتی به‌صورت قســـطی در دســـترس کودکان و نوجوانان قرار دارد. کارشناسان می‌گویند نبود کپی‌رایت و عرضه غیررسمی بازی‌های خارجی، نظام رده‌بندی را عملا بی‌اثر کرده است. در ایران بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیرنظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی متولی رسمی ساماندهی بازار بازی است. این نهاد، وظیفه رده‌بندی ســـنی (نظام ESRA)، صدور مجوز انتشار، نظارت بر عرضه و آگاه‌سازی خانواده‌ها را برعهده دارد. اما نکته اینجاست که وقتی توزیع بازی در فضای مجازی و بازار غیررسمی انجام می‌شود، این نظارت چگونه باید اعمال شود؟

به باور جامعه‌شناسان، بدون همراهی خانواده، مدرسه، رسانه‌ها و تمرکز بر ســـواد بازی، کنترل اداری راه به جایی نمی‌برد.

آسیب‌های اجتماعی بازی GTA





واکنش جهانی به بازی GTA6



اردن
بررسی مسدودسازی بازی از سوی مراجع مسئول

تاجیکستان
ممنوعیت مجموعه GTA به‌دلیل ترویج خشونت، قتل و سرقت

روسیه
اعتراض به محتوای غیراخلاقی و درخواست نسخه تعدیل‌شده

استرالیا
رده‌بندی سنی ۱۸+ به‌دلیل خشونت، صحنه‌های غیراخلاقی و مصرف مواد

فرانسه
اعمال مقررات رده‌بندی سنی و دسترسی به محتوای بزرگسالان

چین
نداشتن مجوز رسمی عرضه به‌دلیل مقررات نظارت بر بازی‌های خارجی

اسپانیا
عرضه بازی تحت مقررات تصویب شده سنی اروپا

آلمان
محدودیت دسترسی غیررسمی کودکان و مقررات سنی

عمان
محدودیت خرید دیجیتال

عربستان
هشدار درباره محتوای مرتبط با موادمخدر و رده سنی ۲۱ سال

اینفوگرافیک

گوشی اقتصادی آنر به بازار آمد

شرکت آنر، گوشی اقتصادی جدید خود را با نام «چویس تی ۲۰» راهی بازار کرد. این گوشی، با تراشه یونیساک تی۶۱۵، باتری ۷هزار میلی‌آمپرساعتی و قیمت پایه ۱۳۰ یورو عرضه شده است.



صفحه نمایش
۶٫۷۸ اینچ

وزن
۲۱۳ گرم

دوربین اصلی
۱۳ مگاپیکسل

رم/ حافظه
۶۴/۴ گیگابایت

رزولوشن
۱۵۷۶×۷۲۰ پیکسل

عکس‌نوشت



ساعت سیتیزن با شارژ نوری

شرکت سیتیزن مدل Attesa Ever Since را با بدنه تیتانیومی و فناوری شارژ خورشیدی معرفی کرد. این محصول که ترکیبی از زیبایی کلاسیک و فناوری نوین نوری و رادیویی را ارائه می‌دهد، با نور محیطی طبیعی یا مصنوعی، شارژ می‌شود تا نیازی به تعویض باتری نباشد. صفحه سرمه‌ای با بافتی الهام‌گرفته از مناظر کوهستانی زیر شیشه یاقوت کبود ضدبازتاب، نشانگر وضعیت ماه، تقویم دائمی خودکار با احتساب سال‌های کبیسه و مقاومت در برابر نفوذ آب تا عمق ۱۰۰ متر از ویژگی‌های این محصول است.

اخبار کوتاه

ساخت ۷ محصول بومی ناوبری

یک شـــرکت دانش‌بنیان ایرانی موفق به طراحی و ساخت حدود ۷ محصول در حوزه موقعیت‌یابی و ناوبری شده است. این تجهیزات شامل ردیاب‌های خودرویی، شمال‌یاب‌های ماهواره‌ای با دقت سانتی‌متری و سامانه‌های پایش و حفاظت از سیگنال‌های ماهواره‌ای است. یکی از مهم‌ترین محصولات این شـــرکت، ســـامانه‌ای برای شناســـایی اختلال و جعل سیگنال‌های ماهواره‌ای است که می‌تواند از زیرساخت‌های مخابراتی، مراکز داده و ســـامانه‌های زمان‌سنجی محافظت کند. این فناوری‌ها همچنین در صنایع معدنی، کشاورزی هوشمند، ماشـــین‌آلات عمرانی، پهپادها و شناورها کاربرد دارند. توســـعه این تجهیـــزات بومی می‌تواند بـــه افزایش دقـــت ناوبری و کاهش وابســـتگی کشـــور بـــه نمونه‌های خارجی کمک کند.

هشدار پاول دوروف درباره هک گسترده آیفون‌های قدیمی

پاول دوروف، بنیانگذار تلگرام به کاربران آیفون‌هایی که از نسخه‌های قدیمی سیســـتم‌عامل IOS استفاده می‌کنند هشـــدار داد. او گفت که کاربران آیفون در مقیاس گسترده هدف حملات سایبری قرار گرفته‌اند و حتی باز کردن یک وب‌سایت می‌تواند برای نفوذ به گوشی کافی باشد. به گفته دوروف، درصـــورت به‌روز نبودن سیســـتم‌عامل، اطلاعات شـــخصی کاربران و حســـاب‌های آنها در معرض خطر قرار می‌گیرد. تلگرام نیز اعلام کرده این هشدار را برای کاربران نسخه‌های قدیمی IOS ارســـال می‌کند و از آنها خواسته سیستم‌عامل گوشی خود را به آخرین نسخه قابل پشتیبانی ارتقا دهند. با این حال، دوروف جزئیات بیشتری درباره تعداد قربانیان، عاملان حملات و نســـخه‌های دقیق آسیب‌پذیر اعلام نکرده است.

