کرونا بازار گیم جهان را ۱۸۰ میلیارد دلاری کرد

میترا جلیلی
خبرنگار

در میانه اخبار بد و ناامیدکننده کرونا در جهان و چالش‌ها و تنش‌های مربوط به انتخابات امریکا، باید گفت صنعت گیم جهان در سال ۲۰۲۰ خبرهای بزرگی با خود به‌همراه داشت چرا که با اعمال قرنطینه و خانه نشینی مردم، تعداد زیادی از کسانی هم که علاقه‌ای به بازی نداشتند به دنیای گیم پا گذاشتند و عملاً با افزایش تعداد کاربران جهان، یک سال حیاتی برای صنعت گیم رقم خورد به‌گونه‌ای که درآمد صنعت بازی‌های ویدئویی به حدود ۱۸۰میلیارد دلار رسیده است. از سوی دیگر پلتفرم‌های گیم‌ها به بستری برای اعتراض به خشونت علیه سیاه پوستان و تبعیض نژادی و همچنین نمایش آنلاین کنسرت‌ها و... تبدیل شد که در نوع خود بی‌نظیر است.

■ درآمد گیم معادل فیلم و ورزش جهان

۲۰۲۰ سالی بود که قرنطینه، گیمرهای جدیدی را به دنیای گیم کشاند و البته درعین حال بازی‌هایی با کیفیت بسیار بالا باوجود محدودیت‌های شدید کرونایی و دورکاری توسط توسعه دهندگان این بازی‌ها به‌دست مردم رسید. برای صنعت گیم در واقع پاندمی کرونا همچون کاتالیزوری عمل کرد و ثابت شد گیم، بازار بزرگ تفریحی است و بعد از برداشته شدن قوانین قرنطینه نیز گیمرها همچنان در این فضا باقی ماندند و تعداد کاربران ریزش چندانی نداشت. در سال ۲۰۲۰ حدود ۲.۷ میلیارد نفر در سراسر جهان بازی‌های ویدئویی را انجام دادند و البته بیشترین رشد در صنعت بازی‌های ویدئویی مربوط به بخش بازی‌های تلفن همراه بوده است.

درآمد حاصل از خرید بازی‌های موبایلی با رشد ۱۳.۳ درصدی نسبت به سال ۲۰۱۹ در سال‌جاری میلادی به ۷۷.۲ میلیارد دلار رسیده است. همچنین یک موضوع جالب دیگر این است که درآمد صنعت گیم دنیا از مجموع درآمد صنعت ورزش و فیلم در سال ۲۰۲۰ بیشتر بوده و این درآمد به حدود ۱۸۰میلیارد دلار رسیده است. البته این رقم ۲۰ درصد بیشتر از حد انتظار برای سال ۲۰۲۰ بوده است.

گفتنی است در سال ۲۰۱۹ صنعت فیلم درآمدی ۱۰۰میلیارد دلاری و لیگ‌های ورزشی هم درآمد ۷۵میلیارد دلاری داشتند درحالی که این درآمد در سال ۲۰۲۰ به دلیل به تعویق افتادن بازی‌های ورزشی و بسته بودن سینماها بسیار کمتر از سال ۲۰۱۹ شده است. موضوع مهم دیگر این است که ۹۱درصد از درآمد صنعت بازی در سال ۲۰۲۰ به صورت آنلاین و دیجیتال بوده است درحالی که این رقم در سال ۲۰۱۹ حدود ۷۹درصد بود. کمپانی Newzoo اعلام کرد که صنعت بازی حدود ۱۸۰میلیارد دلار درآمد داشته که حدود ۱۶۴میلیارد دلار آن مربوط به بازی‌های دیجیتال بوده است. Newzoo همچنین در گزارش خود آورده است، بسیاری از بازی‌های آنلاین از نظر تعداد کاربر رکورد شکنی کرده‌اند و حتی وقتی قرنطینه برداشته شد، این تعداد کاهش چشمگیری نداشته است.

■ کنسول‌ها ناجی صنعت گیم

درحالی که به‌دلیل شیوع کرونا و اعمال قرنطینه گالری‌ها بسته شدند، تعداد زیادی از جشنواره‌ها کنسل شدند و تولید فیلم‌ها مختل شد ولی توسعه دهندگان بازی نیاز مردم به این تفریح را با تمام وجود احساس کرده و با غنیمت شمردن این فرصت، همه تلاش خود را برای ارائه بازی‌های جدید به کار گرفتند. محبوبیت، چیز جدیدی برای صنعت گیم نیست اما کرونا مراحل توسعه بازی‌ها را سریع‌تر کرد و بر تعداد گیمرهای جهان و همچنین میزان ساعاتی که صرف بازی می‌کنند، افزود.

رونمایی از کنسول‌های جدید توسط سونی و مایکروسافت یعنی PlayStation ۵ و Xbox Series X نیز یکی دیگر از برگ‌های برنده صنعت گیم در سال ۲۰۲۰ با وجود بحران کرونا بود. با عرضه بازی Animal Crossing: New Horizons در ماه مارس که قرنطینه در امریکا آغاز شد، این بازی به یک نیاز جدی برای مردم تبدیل شد و نینتندو بیش از ۱۳.۴ میلیون کپی از این بازی را در ۶ هفته نخست انتشار به فروش رساند.

البته این توجه ویژه مردم به بازی، کمبود کنسول و تجهیزات بازی را نیز به‌دنبال داشت به‌گونه‌ای که در آغاز قرنطینه به زحمت می‌توانستید سخت افزارهای بازی را در بازار پیدا کنید. از سوی دیگر به‌دلیل دورکاری کارمندان شرکت‌های تولید کننده انواع گیم، برخی از این پروژه‌ها بموقع راهی بازار نشدند و بسیاری معتقدند در سال ۲۰۲۱ می‌توان منتظر تعداد زیادی گیم جدید بود. برخی کنفرانس‌ها و نمایشگاه‌های مربوط به صنعت گیم هم کنسل شد که از آنها می‌توان به رویداد E۳ و کنفرانس توسعه دهندگان گیم اشاره کرد.

■ مبارزه آنلاین با تبعیض نژادی

اما این همه اتفاقاتی نبود که صنعت گیم جهان را در سال کرونایی شگفت زده کرد. به موازات کم رنگ‌تر شدن مرزهای دنیای واقعی و مجازی، مردمی که قبلاً درباره نژادپرستی و آزارهای جنسی در محل کار ساکت بودند حالا پلتفرم‌های بازی را محلی مناسب برای اعتراض‌های خود نسبت به این موضوع‌ها دانستند و ازسوی دیگر با توجه به خشونت پلیس نسبت به سیاه‌پوستان، این موضوع نیز مورد توجه گیمرها قرار گرفت تا جایی که کمپانی‌های بزرگی همچون Ubisoft و Activision وعده ایجاد برخی تغییرات را دادند و از جنبش «زندگی سیاه پوستان مهم است» حمایت کردند.

بعد از جریان کشته شدن جورج فلوید توسط پلیس امریکا مردم علاوه بر خیابان‌ها و میادین شهرها خواسته خود را در فضای مجازی نیز عنوان کردند و یکی از محل‌ها برای اعتراض نسبت به این حرکت پلیس و حمایت از جنبش«زندگی سیاه پوست‌ها مهم است» هم بستر بازی محبوب:Animal Crossing New Horizons بود. The Sims نیز گیم دیگری بود که گیمرها از آن برای اعتراض به نژادپرستی اقدام کردند. در بازی فورتنایت نیز کمپانی اپیک گیمز میزبان یک میزگرد آنلاین درباره نژادپرستی و محکوم کردن آن بود. Niantic توسعه دهنده بازی پوکمون گو نیز متعهد به سرمایه‌گذاری ۵ میلیون دلاری برای توسعه دهنده‌های بازی سیاه پوست شد و یادآور شد در نیروی کاری خود توازن جنسیتی و نژادی را بیشتر رعایت خواهد کرد.

■ برگزاری کنسرت بر بستر بازی

امسال بسیاری از خواننده‌های محبوب جهان هم از بستر و فضای گیم‌ها به‌عنوان استیج مجازی استفاده کردند تا بتوانند با مخاطبان خود ارتباطشان را حفظ کنند. از آنجا که بسیاری از گیمرها جوان هستند و به موسیقی هم علاقه دارند این خواننده‌ها از این ظرفیت بیشترین بهره را گرفتند. یکی از این خواننده‌ها، Travis Scott رپر امریکایی پرطرفدار بود که در ماه آوریل از بازی فورتنایت برای اجرای کنسرت آنلاین خود استفاده کرد. Lil Nas X هم خواننده امریکایی دیگری است که از بازی آنلاین برای ارائه موسیقی جدید خود استفاده کرد. Roblox هم رپر بریتانیایی است که با استفاده از بستر گیم Watch Dogs: Legion به‌معرفی تازه‌های موسیقی خود پرداخت. دنیای بازی‌های آنلاین در دوران کرونا تغییری شگرف و چشمگیر داشته و علاوه بر موزیک، میزبان نمایش تئاتر و فیلم هم بوده‌اند به‌عنوان مثال The Sims یکی از بسترهای نمایش تئاتر زنده در سال ۲۰۲۰ محسوب شد.

علاوه بر این، توسعه دهندگان گیم‌ها تلاش کردند تا این پلتفرم‌ها را به محلی برای دید و بازدید، برگزاری جشن تولد مجازی، جشن عروسی آنلاین و... بدون شکستن قوانین قرنطینه تبدیل کنند که یکی از موفق‌ترین پلتفرم‌ها در این زمینه در سال ۲۰۲۰، گیم Animal Crossing: New Horizons بود. در این بازی گیمرها علاوه بر بازی معمول، می‌توانند به جزیره‌های یکدیگر سر بزنند و با هم دیداری تازه کنند یا در جشن‌ها شرکت داشته باشند. در Fallout ۷۶ نیز بخش جدیدی در دوران کرونا به بستر بازی افزوده شد تا بازیگران بتوانند راحت‌تر با دنیا تعامل مجازی داشته باشند و البته محیط بازی نیز بسیار دوستانه‌تر شد تا از میزان استرس ناشی از کرونا و تنهایی حاصل از آن کاسته شود.

■ جدال اپل و اپیک گیمز

جدال اپیک گیمز و اپل هم یکی از نقاط عطف صنعت گیم در سال ۲۰۲۰ به شمار می‌رود که سبب حذف بازی فورتنایت از اپ استور شد. اپ استور ۳۰درصد از درآمد فروش این بازی را کسر می‌کرد و اپیک گیمز آن را ناجوانمردانه می‌دانست و در واقع اپل را دور زد که این موضوع منجر به عصبانیت این کمپانی و شکایت از اپیک گیمز و حذف فورتنایت از اپ استور شد. گوگل هم پس از اپل، فورتنایت را از گوگل پلی حذف کرد و مشکلات اپیک گیمز گسترده‌تر شد. بنابرحکم دادگاه اپل موظف نیست فورتنایت را به اپ استور بازگرداند ولی به نظر می‌رسد اپیک گیمز به‌دنبال تلافی در سال ۲۰۲۱ است و باید منتظر ماند و دید چه اتفاقی خواهد افتاد.

اندازه‌گیری سطح آب دریاها به کمک ماهواره

علیرضا احمدی
خبرنگار

با توجه به روند سریع گرم شدن کره زمین و تغییرات آب و هوایی، مدتی پیش ناسا و ESA از یک ماهواره جدید رونمایی کردند تا بتوانند با کمک آن بر میزان بالا آمدن آب همه دریاهای جهان در دهه آینده نظارت داشته باشند.

ماهواره Sentinel-۶ Michael Freilich که مدتی پیش به فضا پرتاب شده است، می‌تواند از فضا همه دریاهای جهان را رصد کند و قرار است در سال‌های آینده سطح آب دریاها را با جزئیات به اطلاع دانشمندان برساند. این ماهواره درواقع جا پای ماهواره‌های TOPEX/Poseidon و Jason گذاشته که از سال ۱۹۹۲ تاکنون اطلاعاتی درباره اقیانوس‌ها جمع‌آوری می‌کرد.

این ماهواره‌های قدیمی تاکنون به دانشمندان کمک کرده‌اند تا هم در زمینه میزان گرم شدن کره زمین و هم بالا آمدن سطح آب دریاها اطلاعاتی کسب کنند ولی حالا اتفاق جدیدی افتاده و محققان می‌خواهند با این ماهواره جدید، در عرصه جدیدی از این تحقیقات گام بردارند.

ماهواره Sentinel-۶ ابعادی به اندازه یک کامیون دارد و به گونه‌ای طراحی شده تا دقیق‌ترین اطلاعات درباره وضعیت دریاهای جهان و گرمایش کره زمین را در اختیار دانشمندان قرار دهد. درواقع با ارسال سیگنال‌های الکترومغناطیسی به اقیانوس‌ها و اندازه‌گیری زمان بازگشت این سیگنال به ماهواره، می‌توان میزان تغییرات سطح آب ۹۰درصد اقیانوس‌های جهان را در حد سانتیمتر تخمین زد. این ماهواره همچنین با یک رادیومتر پیشرفته مایکروویو (AMR-C) و ارتفاع سنج سازگاری دارد که محققان با کمک آن می‌توانند ویژگی‌های کوچکتر و پیچیده‌تر اقیانوس‌ها را در امتداد خط ساحلی مشاهده کنند. این تغییرات کوچک در سطح دریا و نزدیک به ساحل می‌تواند بر ناوبری کشتیرانی و عملیات ماهیگیری نیز تأثیرگذار باشد به همین دلیل این تحقیقات به این حوزه نیز کمک‌های قابل توجهی خواهد کرد. علاوه بر این، انتظار می‌رود داده‌های جمع‌آوری شده توسط این ماهواره پیشرفته، به بهبود وضعیت پیش‌بینی هوا نیز در آینده کمک کند و کمترین میزان خطا در این زمینه صورت بگیرد.

«آلیان رانیه» دبیر ارشد سازمان اروپایی تحقیقات ماهواره‌ای اطلاعات هواشناسی می‌گوید: اطلاعاتی که توسط این ماهواره ارسال می‌شود و برای ناظران تغییرات آب و هوایی و کسانی که وضعیت آب و هوا را پیش‌بینی می‌کنند، به طرز بی‌سابقه‌ای دقیق است. اطلاعاتی که تنها می‌توان آنها را ازطریق فضا به دست آورد، می‌تواند به نفع همه مردم جهان باشد واطلاعات آن در زمینه‌های مختلف از سفرهای دریایی کم خطرتر گرفته تا پیش‌بینی وقوع طوفان‌های خطرناک بسیار کارساز است.

این ماهواره سوار بر ماهواره بر SpaceX Falcon۹ راهی فضا شد و اطلاعات آن در ماه‌های نخست به‌صورت آزمایشی مورد بررسی قرار می‌گیرد. محققان برای اطمینان از عملکرد مناسب ماهواره و مشاهدات مداوم سطح دریا، به مدت یک سال داده‌ها و اطلاعات را از هر دو ماهواره دریافت و بررسی می‌کنند. این عملیات ۵سال و نیم طول خواهد کشید و سپس ماهواره دیگری با نام Sentinel-B۶ به فضا پرتاب خواهد شد که این ماهواره هم تا سال ۲۰۳۰ در فضا باقی خواهد ماند.

از نوع دیگر

نظارت، شرط مبارزه با فساد در سامانه‌های الکترونیکی است

فرهاد مردوخی
مدیر مرکز تخصصی معماری سازمانی دانشگاه رازی

چندی پیش سامانه جامع تجارت در راستای دولت الکترونیک با ۷۰ درصد پیشرفت مورد بهره‌برداری قرار گرفت، سامانه‌ای که می‌تواند در حوزه تجارت شفافیت ایجاد کرده و با رانت و فساد مبارزه کند. موضوع الکترونیکی کردن خدمات و فرآیندها در قالب دولت الکترونیک به طور کلی به مبارزه با فساد و جلوگیری از انواع رانت‌ها و فسادهای اداری کمک می‌کند اما کافی نیست و باید در چهار سطح همت کرده و شفاف‌سازی کنیم و پیگیری و نظارت داشته باشیم تا با پدیده فساد به‌صورت سیستماتیک مبارزه کنیم.

سطح اول ابزارها هستند. یعنی ما ابزارهای کافی برای مبارزه و فساد و رانت و انواع مشکلات در حوزه تجارت نیاز داریم. یکی از مهم‌ترین ابزارها، سامانه‌های اطلاعاتی مانند سامانه جامع تجارت هستند. سامانه‌ها به ما کمک می‌کنند جریان تجارت و بازرگانی و خرید و فروش کالا در کشور را دنبال کنیم. اگر ابزارها بخوبی طراحی شده باشند، این امکان را برای ما فراهم می‌کنند کالایی که از خارج به کشور وارد می‌شود، زنجیره تأمین آن از نقطه مبدأ تا نقطه مصرف به طور کامل پیگیری شود و بتوانیم مشکلات هر بخشی از این زنجیره را رصد کرده و اگر با فساد و مشکلی مواجه شدیم، مبارزه کنیم. بنابراین ابزارها نقش مهمی در مبارزه با فساد دارند و عملاً می‌توان گفت نقطه شروعی برای این موضوع هستند. به عبارت دیگر این سامانه‌ها هستند که امکان دسترسی به اطلاعات لازم و کافی را برای مبارزه با فساد فراهم می‌کنند.

اما واقعیت این است که سامانه‌ها و ابزارها به تنهایی کافی نیستند ما در لایه بعدی نیاز به تولید محتوای مناسب و اطلاعات دقیقی داریم. زمانی که سامانه‌ای را راه‌اندازی و بکار می‌بریم، باید تمامی ذینفعان این زنجیره نسبت به ورود اطلاعات و محتواها دقیق، حساس، متعهد و بامسئولیت باشند در صورتی که در بخشی از این زنجیره افراد یا سازمان‌هایی در قالب کارهای تیمی و گروهی نسبت به جعل اطلاعات اقدام کنند، متأسفانه فساد پابرجا خواهد ماند. نمونه آن را می‌توانیم در سیستم‌های بانکی مشاهده کنیم. با وجود اینکه سیستم‌های بانکی از نظر سامانه‌های اطلاعاتی و ابزارها در سطح خوبی از بلوغ قرار دارند اما همچنان فسادهایی را در این مجموعه مشاهده می‌کنیم و دلیل آن نیز این است که محتواهای لازم برای این موضوع بخوبی وجود ندارد. به‌عنوان مثال در پرداخت وام‌ها به افراد ابزارها نمی‌توانند در تصمیم گیری‌ها کمک کنند، اگرچه امروزه به کمک ابزارها می‌توانیم تا حدی اطلاعات اعتبارسنجی را در اختیار افراد مسئول قرار دهیم ولی تصمیم‌گیری در اختیار افراد مسئول است، بنابراین نه تنها در لایه اول ابزارها و سامانه‌ها نیاز هستند در لایه دوم به محتواهای دقیق اطلاعاتی هم نیاز است.

در لایه سوم ما به ابزارها و روش‌های هوشمند نظارتی نیاز داریم. به عبارتی وقتی سامانه بدرستی عمل خواهد کرد که ما از تصمیم گیری‌های فردی و منفعت طلبانه در سیستم‌ها جلوگیری کنیم.

برای مبارزه با این نوع فسادها نیاز است که سامانه‌ها به امکانات نظارتی هوشمند مجهز شوند تا از این طریق بتوانیم نقص‌ها و ناسازگاری‌های اطلاعاتی و عدم رعایت موازین را تشخیص دهیم. در گستره بزرگی مانند کشور ما عدم دسترسی و شفافیت اطلاعات است که زمینه تخلف را برای فاسدان فراهم می‌کند حتی اگر سیستم هم وجود داشته باشد و جریان اطلاعات هم باشد، ولی تا زمانی که نیروی انسانی دخیل باشد به دشواری بتوان با بحث فساد مبارزه کرد، بنابراین باید سامانه‌های هوشمند و نظارتی بر سامانه‌های عملیاتی حاکم شده و نقص‌ها و ناسازگاری‌های اطلاعاتی را کشف کنند.

لایه چهارم که لایه مهمتری است و آن مشارکت و احساس مسئولیت تمام ذینفعانی است که در این موضوع درگیر هستند. اگر حوزه تجارت را به‌عنوان موضوع کلی در نظر بگیریم ذینفعان بسیار زیادی از گمرک، وزارتخانه‌ها، کارت‌های بازرگانی، عمده فروش‌ها، خرده فروش‌ها و بویژه مردم در آن مشارکت دارند اگر با فرض اینکه سیستم‌ها هم، همه جا وجود داشته باشند، باید مردم نسبت به خرید از مجاری قانونی حساسیت نشان دهند.

فرض کنید سیستم تجارت زنجیره ورود یک کالایی را به کشور مشخص و حتی معلوم کرده و مشخص است که در مقصد در چه انبارهایی ذخیره شده است ولی اگر مردم به‌دلیل قیمت کمتر، کالاهای بی‌شناسنامه و قاچاق را خریداری کنند باز هم می‌توانیم بگوییم که مشکل پابرجاست، پس باید در این بخش در زمینه فرهنگسازی کار کرد و این موضوع نقش کلیدی دارد. البته فرهنگسازی در این بخش یکی از راه‌حل‌هاست، راه حل‌های دیگر را می‌توان عملیاتی کرد. مثلاً دولت نباید از خریدهای غیرقانونی در قالب گارانتی و... حمایت کند. در چنین صورتی است که می‌توان به مبارزه با فساد موفق امیدوار بود.

اگر به قوانین خود در زمینه ارزش افزوده نگاه کنیم، می‌بینیم که در خریدها و فروش‌ها، فقط افراد حقیقی و حقوقی ارزش افزوده و مالیات را به دولت پرداخت می‌کنند اما دلالان و فاسدان اقتصادی بدون پرداخت مالیات به دولت همچنان جولان می‌دهند. این در حالی است که ما ادعا می‌کنیم، سیستم جامع مالیاتی داریم. پس در نهایت و در مجموع با تمام نقص‌ها و کمبودهایی که وجود دارد باز این دولت الکترونیک و سامانه‌های الکترونیکی هستند که راه برتر و کلیدی مبارزه با فساد هستند و باید بپذیریم برای جامعه‌ای که انواع الگوهای ناصحیح تجارت در آن وجود دارد، سال‌ها طول خواهد کشید که یک سیستم کارآمد و سیستماتیک برای مبارزه با فساد به‌وجود آید. در لایه فرهنگسازی و مشارکت مخاطبان باید به نقش مبارزه دولت در جرایم اقتصادی و تجارتی پرداخت و به آن اهمیت داد. دولت نباید در مقابله با فسادهای اقتصادی که از طریق سامانه آشکار می‌شوند کوتاه بیاید، این در حالی است که متأسفانه چنین مسائلی را در کشور شاهد هستیم. ولی باید امیدوار باشیم که سیستم جامع تجارت بتواند فسادها را ردیابی کرده و با آن مبارزه کند.

تجهیز ۱۰۰۰کیلومتر دیگر از مناطق سیستان و بلوچستان به فیبرنوری

از اخبار

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: زمان‌بندی اتصال روستاهای سیستان و بلوچستان به شبکه ملی اطلاعات تا امشب مشخص می شود.

به‌گزارش ایرنا، محمدجواد آذری‌جهرمی در جمع‌بندی سفر به سیستان و بلوچستان از تست نهایی تجهیزات در اطراف زاهدان خبر داد و اظهارداشت: از مناطق روستایی اطراف خاش و زاهدان بازدید میدانی به‌عمل آمد که برنامه اجرایی و زیرساخت‌های آن آماده شده است. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بیان کرد: تست نهایی نیز در منطقه چشمه زیارت اطراف زاهدان در حال انجام است که نتیجه نهایی آن مشخص می‌شود. وی با اشاره به جلسات فنی و کارشناسی در دو روز گذشته تصریح کرد: نهایت امشب می‌توانیم برنامه اجرایی و زمان‌بندی اقدامات خود را به مردم گزارش و مشخص کنیم در چه زمانی، چه روستایی به شبکه ملی اطلاعات متصل می‌شود. جهرمی افزود: تمام برنامه‌ریزی انجام شده تا پایان اردیبهشت [۱۴۰۰] بوده اما از سه هفته آینده بتدریج اتصال روستاها به شبکه آغاز می‌شود و همین امروز هم ۱۱ روستا متصل شدند. وی تصریح کرد: در این ۱۱ روستا واقع در منطقه چشمه زیارت اطراف زاهدان تقریباً از ۱۰ تا ۲۰۰ خانوار زندگی می‌کنند که با راه‌اندازی دو سایت به اینترنت پرسرعت دسترسی پیدا کردند. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در ادامه برنامه‌های سفر خود در سیستان و بلوچستان به روستای شورو بخش کورین از توابع شهرستان زاهدان رفت تا از نزدیک و به‌صورت میدانی وضعیت ارتباطات در این منطقه را بررسی کند. آذری جهرمی در جمع اهالی این روستا و روستاهای اطراف، با اشاره به اینکه امروزه ارتباطات فقط برای برقراری و تبادل ارتباط نیست، گفت: امروز سلامت، آموزش و کسب‌وکارها در بستر اینترنت قرار دارد و رونق بسیاری از کارها به دسترسی شبکه اینترنت مرتبط است.

وی به دانش‌آموزان با استعداد روستا اشاره کرد و افزود: فرقی بین فرزندان ما با فرزندان شما در این روستا نیست و ایجاد دسترسی به ارتباطات حداقل کاری است که می‌توانیم برای آنان انجام دهیم تا بتوانند در ساخت آینده کشور و منطقه نقش ایفا کنند. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از راه‌اندازی اینترنت پرسرعت و اتصال به شبکه ملی اطلاعات تا سه هفته آینده در این روستا خبر داد. وی با اشاره به هزینه‌بر بودن پوشش ارتباطات در منطقه افزود: برای سیستان و بلوچستان یکهزارو ۷۰۰ کیلومتر فیبرنوری کشیده شده که یکهزار کیلومتر دیگر نیز در همین مدت کوتاه برای این استان در برنامه داریم.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات بعد از سخنان خود در جمع اهالی این روستا حضور یافت و از نزدیک در جریان مشکلات ارتباطی آنان قرار گرفت.

گفتنی است وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در سفر ۱۰ روزه به سیستان و بلوچستان روند محرومیت زدایی حوزه ارتباطات روستایی و مناطق محروم این استان را پیگیری می‌کند. هدف‌گذاری اتصال ۱۲۰۰ روستا به شبکه اینترنت، تقویت پوشش جاده‌ای و ایجاد ارتباطات پایدار از جمله برنامه‌های سفر آذری جهرمی به سیستان و بلوچستان است. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات روزشنبه در نخستین روز سفر خود به استان سیستان و بلوچستان در نشست بررسی وضعیت ارتباطی این استان که با حضور احمدعلی موهبتی، استاندار سیستان و بلوچستان و برخی مدیران دستگاه‌های اجرایی برگزار شد، با اشاره به اینکه این استان در حدود ۷۷۰۰ روستا دارد، گفت: از این تعداد تاکنون ۲۵۰۰ روستا به شبکه ارتباطی کشور دسترسی پیدا کرده‌اند که کار بزرگی انجام شده اما نیاز به انجام کار بزرگتری است.

حذف پشتیبانی از حالت «آسترو» از دوربین گوشی‌های گوگل

گوگل تصمیم گرفته است برخی تغییرات جدی را در دوربین‌های فوق‌العاده عریض روی پیکسل ۵ و پیکسل ۴a 5G ایجاد کند. اما به نظر می‌رسد این تغییرات برای کاربرانی که به ویژگی عکسبرداری آسترو علاقه‌مندند، جذاب نخواهد بود، زیرا گوگل تصمیم به حذف این ویژگی دارد.

به گزارش انتخاب، برخی از کاربران گوشی‌های پیکسل ۵ و پیکسل ۴a از استفاده از حالت عکاسی آسترو با میدان دید وسیع‌تری که این نوع عکسبرداری ارائه می‌دهد بسیار هیجان‌زده بودند، با این حال، آنها از نتایج ناامید شدند، زیرا تصاویر در حدی که کاربران انتظار داشتند خوب نبودند.

اکنون به نظر می‌رسد گوگل این مشکل را برطرف کرده است، اما نه آنگونه که کاربران انتظار داشتند، درواقع گوگل به جای حل مشکل، این گزینه را به طور کامل از دوربین‌ها حذف کرده است، این تغییر با نسخه ۸.۱ برنامه دوربین گوگل محسوس است. البته دوربین اصلی هنوز هم می‌تواند عکس‌های چشم‌نوازی از کهکشان راه شیری به ثبت برساند، اما این احتمالاً پاسخی نیست که کاربران از گوگل انتظار داشتند. آسترو در عکاسی از پهنه آسمان در شب کاربرد دارد که هدف ثبت زیبایی ستاره‌ها و کهکشان و ماه است و نام دیگر این نوع عکاسی نیز، عکاسی نجومی است. نکته مهمی که در این نوع عکاسی وجود دارد آن است که در عکاسی به روش آسترو، اشیایی را در تصویر خواهیم دید که با چشم و به‌صورت عادی قادر به دیدن آنها نیستیم.

تهیه تجهیزات اپل، آمازون و تسلا با نیروی کار اجباری

طبق تحقیقی جدید به‌نظر می‌رسد یکی از تهیه کنندگان تجهیزات اپل، آمازون و تسلا از نیروی کار اجباری در کارخانه‌هایش استفاده می‌کند.

به‌گزارش مهر، طبق تحقیقات جدید روزنامه واشنگتن پست و «پروژه شفافیت فناوری» (Tech Transparency Project)، شرکت‌هایی ازجمله اپل، آمازون و تسلا بخشی از تجهیزات خود را از شرکتی چینی دریافت می‌کنند که از نیروی کار اجباری استفاده می‌کند. «پروژه شفافیت فناوری» اسنادی را کشف کرده که در آن توضیح داده شده شرکت «لنز تکنولوژیز» از هزاران کارگر ایغور در کارخانه‌هایش استفاده می‌کند.

به نوشته واشنگتن پست، لنز تکنولوژیز یکی از شرکای قدیمی اپل است.

کتی پل مدیر پروژه شفافیت فناوری در این باره می‌گوید: تحقیقات ما نشان داده استفاده از نیروی کار اجباری در اپل بسیار گسترده است. این شرکت ادعا می‌کند اقدامات متعددی برای نظارت بر زنجیره تأمین ذخایر اتخاذ می‌کند تا از بروز چنین چالش‌هایی جلوگیری شود اما شواهدی که ما کشف کردیم به طور آشکار در اینترنت در دسترس بود. سخنگوی اپل ادعا می‌کند لنز تکنولوژیز هیچ‌گونه کارگر ایغوری را منتقل نکرده است.