# فیلیپین پایتخت شبکه‌های اجتماعی جهان

میترا جلیلی
خبرنگار

هرچند شنیدن اخبار خوش از پیشرفت ساخت واکسن کرونا، برخی محققان را بر آن داشته تا ابراز عقیده کنند، میزان استفاده مردم از شبکه‌های اجتماعی در سال ۲۰۲۱ و با فروکش کردن کرونا کمتر می‌شود اما محققان مؤسسه پژوهشی Global Web Index اعتقاد دارند در بازارهای نوظهور، یعنی کشورهایی که در دوران کرونا تغییر شگرفی در میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی داشته‌اند، این روند ادامه خواهد یافت چراکه عمده کاربران این کشورها جوان‌های ۱۶تا ۲۴ ساله هستند. یکی از این کشورها، فیلیپین است که آن را پایتخت شبکه‌های اجتماعی جهان می‌نامند چراکه با ضریب نفوذ ۷۱ درصدی، یکی از بیشترین تعداد کاربران شبکه‌های اجتماعی را در آسیای جنوب شرقی در خود جای داده و از سوی دیگر بیشترین مدت زمان حضور کاربران جهان را در شبکه‌های اجتماعی دارد.

**■ افزایش مدت حضور کاربران در شبکه‌های اجتماعی**

طبق گزارش مؤسسه‌های پژوهشی Hootsuite و We Are Social در حال حاضر بیش از نیمی از مردم کره زمین یعنی حدود ۳,۹۶ میلیارد نفر در شبکه‌های اجتماعی حضور دارند. این رقم نشان از رشد سالانه ۱۰,۵ درصدی یعنی ۳۷۶ میلیون کاربر شبکه اجتماعی دارد به این معنا که تقریباً هر ثانیه ۱۲ کاربر جدید در شبکه‌های اجتماعی عضو می‌شوند. این درحالی است که بیشتر شبکه‌های اجتماعی برای استفاده از پلتفرم شان شرایط سنی تعیین کرده‌اند و تنها افراد بالاتر از ۱۳ سال می‌توانند به عضویت آنها دربیایند وگرنه احتمالاً تعداد کاربران از این رقم فراتر می‌رفت.

آخرین آمار نشان می‌دهد درحال حاضر حدود دو سوم یعنی ۶۵ درصد جمعیت مجاز جهان حداقل در یکی از شبکه‌های اجتماعی عضو هستند و این رقم به سرعت در حال افزایش است. امسال به‌دلیل شرایط کرونا و لزوم استفاده مردم جهان از اینترنت و شبکه‌های اجتماعی برای دورکاری، آموزش از راه دور، پزشکی از راه دور و... رشد تعداد کاربران جدید روند سریعتری به خود گرفته است. در سال ۲۰۲۰ که دنیا درحال دست و پنجه نرم کردن با کووید۱۹ است، مدت زمان حضور مردم در این پلتفرم‌ها نیز افزایش یافته است.

آمار نشان می‌دهد از سال ۲۰۱۷ تاکنون در برخی کشورها شاهد افزایش معنادار حضور کاربران شان در شبکه‌های اجتماعی هستیم که از جمله آنها می‌توان به فیلیپین، امارات متحده عربی و عربستان سعودی اشاره کرد. کاربران جهان در سال ۲۰۱۲ به طور متوسط روزانه حدود ۹۰ دقیقه در شبکه‌های اجتماعی حضور داشتند که این رقم در سال ۲۰۱۶ به ۱۲۶ دقیقه و در سال ۲۰۱۷ روزانه به ۱۳۵ دقیقه رسید. این آمار نشان می‌دهد مدت زمان حضور در شبکه‌های اجتماعی در سال‌های اخیر روبه افزایش است و هرسال کاربران زمان بیشتری را در فیس بوک، یوتیوب، توئیتر و... می‌گذرانند.

**■ بازگشت فیلیپین به جایگاه ۲۰۱۸**

اما در سال ۲۰۲۰ مردم کدام کشورها بیشتر از شبکه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند و زمان بیشتری در این پلتفرم‌ها حضور دارند؟ در پاسخ باید گفت که متوسط مدت زمانی که کاربران جهان روزانه در شبکه‌های اجتماعی سپری می‌کنند امسال به حدود ۲ ساعت و ۲۲ دقیقه رسیده است، هرچند این رقم در کشورهای مختلف با یکدیگر تفاوت‌هایی نیز دارد.البته آمار نشان می‌دهد در رده‌های سنی مختلف نیز میزان حضور در شبکه‌های اجتماعی با یکدیگر تفاوت‌هایی دارد به‌عنوان مثال کاربران ۱۶ تا ۲۴ ساله بیشترین مدت زمان حضور در این پلتفرم‌ها را دارند، افراد ۵۵ تا ۶۴ ساله روزانه حدود یک ساعت و ۱۳ دقیقه در این پلتفرم‌ها وقت می‌گذرانند و کاربران ۳۵ تا ۴۴ ساله نیز حدود ۲ ساعت و ۴ دقیقه در شبکه‌های اجتماعی فعالیت دارند. طبق آمارها کاربران فیلیپین در سال ۲۰۲۰ بیش از کاربران سایر نقاط جهان روزانه در شبکه‌های اجتماعی حضور داشتند. جالب است بدانید درحالی که متوسط و میانگین جهانی حضور کاربران در شبکه‌های اجتماعی، روزانه ۲ ساعت و ۲۲ دقیقه است اما این رقم برای کاربران فیلیپینی به حدود ۴ ساعت می‌رسد. فیلیپین در سال ۲۰۱۸ نیز در صدر این جدول قرار داشت اما در سال ۲۰۱۹ کاربران امارات متحده عربی جای فیلیپینی‌ها را گرفتند و با شیوع کرونا در سال ۲۰۲۰ باز هم فیلیپین به جایگاه قبلی خود بازگشت. اما چرا مردم فیلیپین بیش از کاربران سایر نقاط جهان به شبکه‌های اجتماعی علاقه‌مند هستند؟ درحال حاضر بیش از ۷۹ میلیون کاربر فعال در شبکه های اجتماعی در فیلیپین وجود دارد والبته بیشترین گروه سنی کاربران در این کشور ۱۸ تا ۲۴ ساله هستند. همچنین انتظار می‌رود تعداد کاربران فیلیپینی شبکه‌های اجتماعی در سال ۲۰۲۵ به حدود ۹۰ میلیون نفر برسد که نشان از افزایش محبوبیت شبکه‌های اجتماعی در این کشور دارد. فیلیپین با ضریب نفوذ ۷۱ درصدی، یکی از بیشترین تعداد کاربران شبکه‌های اجتماعی را در آسیای جنوب شرقی دارد اما هنوز زیرساخت‌های این کشور توانایی پاسخ دادن به نیازهای این جمعیت را ندارد. مجمع الجزایر فیلیپین مشتمل بر ۷ هزار جزیره است که این موضوع کار ارتباطات را سخت می‌کند اما تلاش‌ها برای دسترسی کل مردم این کشور به اینترنت و شبکه‌های اجتماعی ادامه دارد.

**■ این فیس‌بوک محبوب**

اما کدام یک از شبکه‌های اجتماعی در فیلیپین از محبوبیت بیشتری برخوردارند؟ از شبکه‌های اجتماعی محبوب در فیلیپین می‌توان به فیس‌بوک و یوتیوب اشاره کرد. در سال ۲۰۲۰ تعداد کاربران آسیایی فیس‌بوک از مرز ۸۰۰ میلیون نفر گذشته است و در فیلیپین حدود ۹۳ درصد کاربران شبکه اجتماعی، در فیس بوک عضویت دارند که البته بیشتر این کاربران ۱۸ تا ۲۴ ساله هستند. فیلیپینی‌ها برای کسب خبر و معرفی و تبلیغ کالا و محصولات اعتماد زیادی به شبکه‌های اجتماعی دارند و به‌عنوان نخستین منبع از آن استفاده می‌کنند. در همین راستا تبلیغات آنلاین روی فیس بوک محبوبیت بالایی یافته و بیشتر تولیدکنندگان محصولات یا سرویس‌ها درفیلیپین تلاش می‌کنند در این فضای آنلاین بیشتر دیده شوند تا سود بیشتری هم کسب کنند. البته امنیت سایبری در این کشور همپای استفاده مردم از اینترنت و فضای مجازی رشد نکرده و تنها در سال ۲۰۱۹ بیش از ۴۶۰ هزار حمله هکری در این کشور رخ داد و در برخی نیز اطلاعات کاربران لو رفته است. به همین دلیل برخی تصور می‌کردند شیب استفاده مردم از این پلتفرم‌ها به‌دلیل نشت اطلاعات و داده‌های کاربران کاهش یابد اما این اتفاق نیفتاد و این شیب همچنان روبه افزایش است. در فیلیپین یوتیوب دومین پلتفرم محبوب به شمار می‌رود و این محبوبیت روبه افزایش است. پس از یوتیوب هم کاربران در این کشور به اینستاگرام و لینکدین علاقه زیادی نشان داده‌اند.

**■ کم‌ترین علاقه به شبکه‌های اجتماعی درژاپن**

کاربران نیجریه نیز پس از فیلیپین قرار گرفته‌اند و هر روز حداقل حدود ۳ ساعت و ۴۲ دقیقه را در شبکه‌های اجتماعی وقت می‌گذرانند. این درحالی است که آمارها نشان می‌دهد کاربران هندی حدود ۲ ساعت و ۳۶ دقیقه و کاربران چینی هم روزانه یک ساعت و ۵۷ دقیقه از وقت خود را در شبکه‌های اجتماعی می‌گذرانند. در بعضی از کشورهای توسعه یافته کاربران ساعات کمتری در شبکه‌های اجتماعی حضور دارند که دلیل آن جمعیت بالای سالمند آنهاست. به‌عنوان مثال مردم ژاپن در روزهای عادی به طور متوسط ۴۶ دقیقه را در شبکه‌های اجتماعی فعالیت دارند، هرچند این رقم در روزهای خاص همچون تعطیلات یا روزهای اوج کرونا بیشتر بود. کاربران در آلمان بیشتر از مردم ژاپن به شبکه‌های اجتماعی علاقه مندند و روزانه یک ساعت و ۲۰ دقیقه روی این پلتفرم‌ها فعال هستند. کاربران بریتانیایی و امریکایی نیز روزانه به ترتیب حدود یک ساعت و ۴۱ دقیقه و ۲ ساعت و ۸ دقیقه از زمان حضور در اینترنت خود را به شبکه‌های اجتماعی اختصاص می‌دهند. یکی دیگر از مؤسسات پژوهشی که در زمینه میزان حضور کاربران در شبکه‌های اجتماعی فعالیت دارد، eMarketer است که در گزارش خود به صورت منطقه‌ای به این موضوع پرداخته و آورده است: در قاره امریکا باید گفت که کاربران امریکای جنوبی با ۳ ساعت و ۲۹ دقیقه حضور روزانه در شبکه‌های اجتماعی بالاترین میزان فعالیت در شبکه‌های اجتماعی را به‌نام خود ثبت کرده‌اند و این رقم برای کاربران امریکای شمالی روزانه به حدود ۲ ساعت و ۶ دقیقه می‌رسد.

در بخشی از این گزارش هم آمده است: در آسیا این میزان ۲ ساعت و ۱۶ دقیقه است و آفریقایی‌ها نیز روزانه ۳ ساعت و ۱۰ دقیقه در شبکه‌های اجتماعی وقت می‌گذرانند. طبق این گزارش، متوسط حضور کاربران اروپایی در شبکه‌های اجتماعی پایین‌تر است و در اروپا کاربران به‌طور متوسط کمتر از دو ساعت در این فضا حضور دارند.

## یک کیت بازی کامپیوتری برای کودکان خلاق

علیرضا احمدی- اگر فرزند شما هم به کامپیوتر و فضای مجازی بسیار وابسته است و این همه دلبستگی گاه شما را نگران می‌کند بهتر است بدانید از همین علاقه می‌توانید بیشترین بهره‌برداری را بکنید و علاقه وی را کاملاً جهت دهید؛ یکی از راهکارها استفاده از گجت‌های مختلف در قالب اسباب بازی است.

متخصصان عرصه فناوری با ارائه یک کیت خاص به‌نام Piper Computer Kit به کودکان کمک کرده‌اند تا با دنیای کامپیوتر و پیچیدگی‌های آن وهمچنین کدنویسی با زبانی بچگانه آشنا شوند. این کیت شامل یک کامپیوتر Raspberry Pi ۳ و رم یک گیگابایتی است و صفحه نمایش ال سی دی ۹ اینچی این کامپیوتر می‌تواند به کودکان کمک کند تا براحتی از این کامپیوتر استفاده کنند. کودکان درواقع این کامپیوتر را راه‌اندازی می‌کنند و با همه سیم‌ها و ارتباطات کابلی آن آشنا می‌شوند بدون این که هیچ گونه خطری آنها را تهدید کند. این کیت ویژه کودکان ۸سال به بالاست و ۵۰ قطعه سخت افزاری دارد. کودکان می‌توانند با مادربورد، نحوه شارژ شدن کامپیوتر، کارت گرافیک و... این کامپیوتر ساده و کوچک آشنا شوند و درمرحله بعد هم آموزش کدنویسی ببینند. کودکان نوشتن کدهایی بسیار ساده را آغاز می‌کنند و به ترتیب به سمت کدنویسی‌های پیشرفته سوق داده می‌شوند. این کیت دارای یک باتری ۷ هزار و ۸۰۰ میلی آمپری است و اسپیکر یکپارچه با آمپلی فایر دارد؛ با این که این کامپیوتر کاملاً ساده به نظر می‌رسد ولی قابلیت آپدیت شدن نرم افزارهای موجود روی سیستم را داراست و به همین دلیل هم احتمال هک شدن آن کمتر است و والدین با خیال راحت تری می‌توانند این سیستم را در اختیار کودکانشان قرار دهند؛ در این سیستم پروژه‌هایی خاص با نام PiperCode projects ارائه شده که درواقع کودکان با انجام این پروژه‌ها با یکدیگر رقابت می‌کنند و می‌توانند نتیجه رقابت خود را نیز ببینند.افراد برگزیده در هر پروژه ازسوی یک هیأت داوران مشخص می‌شوند وعملاً کودکان برتر در این حوزه‌ها شناسایی شده و تلاش می‌شود تا به سمت استعداد و علاقه‌شان سوق داده شوند.

## مدیریت فناورانه کارها به کمک نرم افزار

C-Organizer Professional نرم افزاری زیبا و قدرتمند برای مدیریت اطلاعات شخصی به‌شمار می‌رود و می‌تواند در مدیریت و ترتیب دهی کار و زندگی شخصی به شما کمک شایان توجهی کند. به‌صورت خلاصه می‌توان گفت این نرم افزار یک نقشه ریز، دفترچه آدرس، نرم افزار مدیریت رمز عبور و بوکمارک، دفترچه یادداشت و یک تقویم برای رویدادها محسوب می‌شود که استفاده از آن هم بسیار ساده است.

تمامی اطلاعات در این نرم افزار با سرعت بالا روی یک شبکه به اشتراک گذاشته می‌شوند. علاوه بر این امکانات شما می‌توانید قرار ملاقات‌ها، کارها و دفترچه‌های آدرس را روی کامپیوتر جیبی و دستگاه Palm بخوبی همگام‌سازی کنید. طراحی این نرم افزار بسیار زیبا بوده و امکانات کاربردی آن در برنامه‌ریزی امور روزانه، تنظیم زنگ هشدار و نگهداری آدرس‌ها به همراه عکس، کمک شایان توجهی به شما خواهد کرد. از دیگر قابلیت‌های این نرم افزار می‌توان به رمزگذاری روی پایگاه داده‌ها، اشتراک گذاری تمامی اطلاعات با سرعت بالا روی یک شبکه اشاره کرد. پرینت به‌همراه قالب‌های مختلف، ویرایشگر داخلی قالب‌های پرینت و قابلیت ساخت پایگاه داده‌های جدید است. اگر شما هم علاقه دارید که این نرم افزار را در اختیار داشته باشید می‌توانید آن را از وب سایت پی سی ورلد به آدرس P۳۰world.com بارگذاری کنید.

## قانون کپی رایت تنها راه مقابله با تخلفات

حسن مهدی اصل
تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از برخورد با بازی‌های تغییر یافته یعنی مادسازی شده (MOD)، قفل شکسته و کپی شده در درگاه‌های بازی‌ها خبر داد و پیگیری‌ها را منوط به داشتن پروانه انتشار دانست. ابتدا باید گفت که این نوع اقدام‌ها یکی از پیش نیازهای هر اکوسیستم کسب و کاری از تولید تا عرضه بخصوص در زمینه بازی‌های موبایلی و رایانه‌ای است و باید با تصویب قوانین از اکوسیستم کسب و کاری مانند گیم محافظت کرد هرچند بنیاد با وجود اینکه مدت هاست صنعت بازیسازی در کشور شکل گرفته، دیر اقدام به این پیش نیاز کرده است اما همین که باز کاری را در دستور کار خود قرار داده، خوب است.

البته باید گفت این طرح بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در کشور ما در زمینه بازی‌های رایانه‌ای (PC) بیشتر کاربرد دارد. در کشور ما تولید این بازی‌ها بسیار اندک است و اگر هم برخی شرکت‌های ایرانی در این زمینه فعال هستند، بازی‌های خود را در سایت‌های خارجی عرضه کرده و منتشر می‌کنند و معمولاً هم نسخه قفل شکسته این بازی‌ها در سایت‌های داخلی و کانال‌های شبکه‌های اجتماعی داخلی وخارجی بدون مجوز و بدون رعایت کپی رایت و رایگان عرضه می‌شوند.

معتقدم این گونه طرح‌ها با پشتوانه قانونی مصوب مجلس (قوانین تولیدکنندگان نرم افزاری) یا تصویب دیگر قوانین محکم، قاطع مانند قانون کپی رایت قابل اجرا بوده و نتیجه می‌دهد. از سوی دیگر باید تمام چرخه را از بازی‌های پی‌سی و موبایل شامل شود.

طبق این طرح مقابله با تخلفات را منوط به داشتن پروانه انتشار و شکایت و دیگر شرط و شروط کرده‌اند و این از سوی بازیسازان هم مقاومت ایجاد می‌کند. بازیساز در این شرایط سخت اقتصادی انرژی خود را روی این بخش نمی‌گذارد و ترجیح می‌دهد خود با همکاری فروشگاه‌های رسمی مانع از سوءاستفاده از بازی‌هایش شود و این در نبود قانون محکم و مؤثر بیشتر نتیجه می‌دهد. مهمتر اینکه برخورد تنها منوط به بازی‌های داخلی شده است و این منطقی نیست باید تمام بازی‌های داخلی، خارجی را شامل شود. باید گفت اگر مسئولان مربوطه به‌دنبال حمایت تولید داخل بوده و نمی‌خواهند که این قشر متضرر شوند، بهتر است قانون کپی رایت در کشور تصویب و حاکم شود. در کشورهایی مانند ایران، چین، روسیه و... که قانون کپی رایت رعایت نمی‌شود بحث کپی، قفل شکستن و مادسازی رواج دارد و زحمات تولیدکنندگان بازی‌ها بدون کسب هیچ‌گونه سود و درآمدی به هدر می‌رود. هر چقدر قانون قاطع و محکم وجود داشته باشد، جلوی این رفتارهای مجرمانه گرفته می‌شود. به‌طور مثال چرا در اروپا بازی‌های مادسازی شده، کپی و قفل شکسته کم است چون وقتی فردی از طریق اینترنت خانه خود بازی قفل شکسته‌ای را دانلود کند با ردگیری آی‌پی‌اش تحت تعقیب قضایی قرار می‌گیرد و طبق قوانین کپی رایت جریمه می‌شود. از آنجایی که قوانین محکمی وجود دارد و بدرستی نیز اجرا می‌شود بنابراین در این قاره کسی جرأت نمی‌کند اقدام به دانلود بازی قفل شکسته و... کند. بنابراین اگر در کشور ما این تخلفات به وفور انجام می‌شود به‌دلیل نبود قانون محکم و قاطع و اجرای درست آن است. قانونی که از صاحب اثر در کشور ما حمایت کرده و از او دفاع کند وجود ندارد. به‌نظرم اول باید در کشور قانون محکمی مانند کپی رایت مصوب و با ضمانت اجرایی بالایی اجرایی شود تا بازدارنده باشد. البته نباید در این میان آموزش و فرهنگسازی را نیز از یاد برد. وقتی استفاده از محصولات اصل فرهنگ شود آهسته آهسته تخلفات هم با برخوردهای قانونی از جامعه رخت بر می‌بندد. این را هم قبول داریم که این بحث زمانبر است و براحتی این فرهنگ قابل اصلاح نیست ولی می‌توان آن را با آموزش، فرهنگسازی کرد. وقتی کنسول‌های قدیمی در کشور باب بودند، قفل آنها شکسته نمی‌شدند جریانی به‌نام طاق زدن در جامعه حاکم بود. به این صورت که چون امکان خرید بازی برای هر کسی وجود نداشت افراد بازی‌های خود را با هم طاق می‌زدند ولی وقتی بازی پلی استیشن وسی دی در جامعه باب شد و شکستن قفل آنها فرهنگ شد به‌طوری که این موضوع به بازیکنان القا شد که وقتی بازی قفل شکسته وجود دارد چرا باید بابت بازی پول پرداخت کنند و این کار فرهنگ شد از این رو تغییر این فرهنگ هم دشوار است ولی باید مسئولان در تغییر این فرهنگ در جامعه اقدام کنند. از سوی دیگر تولیدکنندگان هم باید شرایطی را برای محصولات خود فراهم کنند تا این اتفاق کمتر رقم بخورد. به‌عنوان مثال می‌توانند در نوع برنامه‌نویسی و استفاده از الگوریتم‌های خود تغییراتی دهند تا براحتی قابل کپی کردن و شکستن قفلش نباشد. در این میان هم باید نهادهای قانونی قوانین خوبی را تدوین و اجرایی کنند تا اینکه جرم اتفاق نیفتد.

به‌عبارتی برای مقابله با این جرایم به تکمیل زنجیره نیاز است و تا این همکاری اتفاق نیفتد نمی‌توان تنها و با اتکا به یک طرح با تخلفات گسترده برخورد کرد. چون این نوع طرح‌های دولتی، به قدرت هم وابسته هستند و نه تنها با تغییر دولت می‌توانند متوقف شود، بلکه ممکن است با تغییر سلیقه بازار هم دیگر قابلیت اجرایی نداشته باشد. بنابراین بهترین روش همان تبدیل شدن به قانون است تا با هر تغییراتی کار متوقف نشود.

اخبار

## شبکه شاد رایگان است

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات درباره قیمت اینترنت گفت: اینترنت نه تنها گران نشده و نخواهد شد، بلکه درصورت رشد ترافیک، در سال آینده هم ارزان‌تر خواهد شد.

به گزارش «ایران»، محمدجواد آذری‌جهرمی در اینستاگرام خود، از کاربران خواست سؤالاتی را مطرح کرده تا به آنها پاسخ دهد. او در پاسخ به این سؤال که چرا اینترنت گران شده، گفت: نه تنها گران نشده و نخواهد شد، بلکه درصورت رشد ترافیک، در سال آینده هم ارزان‌تر خواهد شد.

وی درباره اینترنت دانش‌آموزان و همچنین مشکلات این سامانه توضیح داد: شاد رایگان است و ماهانه هزینه گزافی از سوی دولت بابت یارانه ترافیک شاد به حساب شرکت‌های اینترنتی منظور می‌شود. سورهای شاد در برخی ساعات کم می‌آورد. پیگیری مشترکی با وزیر آموزش و پرورش از همراه اول که نرم‌افزار شاد را توسعه داده، کرده‌ایم که در حال رفع مشکل هستند.وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات درباره مشکلات افزایش قیمت گوشی و لپ‌تاپ و راهکار کاهش قیمت این کالاهای الکترونیکی بیان کرد: راهکار اصلی بی‌شک بالا رفتن ارزش پول ملی است که به خاطر تحریم‌های ظالمانه کاهش جدی یافته است. در این شرایط، ما تولید گوشی ارزان‌قیمت و متناسب داخلی را پیگیری کردیم. البته تمام توان ظرفیت کارخانه‌های داخلی به تولید تبلت اختصاص پیدا کرده تا نیاز دانش‌آموزان را برطرف کنیم.

## مذاکرات امریکا با مدیر هواوی برای اقرار به نقض تحریم‌ها

دولت امریکا سرگرم مذاکره با منگ وانژو، مدیر مالی هواوی پیرامون توافقی است که کمک می‌کند تا وی که اکنون به جرم نقض تحریم‌های واشنگتن در بازداشت خانگی در کانادا بسر می‌برد، به چین برگردد.

به گزارش ایسنا، روزنامه وال‌استریت ژورنال به نقل از منابع آگاه نوشت: وکیلان خانم منگ طی هفته‌های اخیر با مقامات وزارت دادگستری امریکا گفت‌وگو کرده‌اند تا وارد توافق تعویق پیگرد قانونی شوند. قرار است مذاکرات بیشتری در هفته پیش‌رو با هدف انعقاد توافق پیش از پایان دوره دولت ترامپ صورت بگیرد.

منگ دسامبر سال ۲۰۱۸ در ونکوور کانادا دستگیر شد. امریکا وی و شرکت هواوی را به نقض تحریم‌ها علیه ایران متهم کرده و خواستار استرداد مدیر مالی هواوی به امریکا شده است. واشنگتن مدعی است که منگ به بانک‌های بزرگ از جمله HSBC درباره روابط هواوی با یک زیرمجموعه در ایران به نام اسکای کام، دروغ گفته تا بتواند خدمات بانکی دریافت کند اما هواوی ارتکاب هرگونه تخلف را تکذیب کرده است. طبق گزارش وال استریت ژورنال، تحت توافقی که اکنون مورد مذاکره قرار دارد، اگر منگ، ادعاهایی که علیه وی وجود دارد را بپذیرد، امریکا با تعویق پیگرد قانونی علیه وی یا لغو اتهامات مذکور موافقت خواهد کرد. همچنین وی می‌تواند از کانادا که در حال حاضر در بازداشت خانگی بسر می‌برد، به چین برگردد. منگ تاکنون در برابر این پیشنهاد مقاومت کرده زیرا بر این باور است که هیچ کار خلافی انجام نداده است. دستگیری منگ که دختر رن ژنگ فی، بنیانگذار هواوی است، تنش‌ها میان امریکا و چین و فشارهای امریکا علیه یکی از مهمترین شرکت‌های فناوری چین را تشدید کرد. امریکا مدعی است که هواوی تهدیدی برای امنیت ملی به شمار می‌رود و تلاش کرده است کشورهای دیگر را برای جلوگیری از استفاده از تجهیزات شبکه‌های موبایل 5G هواوی متقاعد کند. واشنگتن همچنین هواوی را هدف تحریم‌هایی قرار داده که دسترسی این شرکت به تراشه‌های مورد نیاز برای تولید محصولاتش را محدود کرده است.

### از سوی وزارت دادگستری امریکا

## فیس بوک به تبعیض علیه کارگران متهم شد

وزارت دادگستری امریکا فیس‌بوک را به تبعیض علیه کارگران امریکایی و استخدام مهاجران به‌جای آنها متهم و از آن شکایت کرده است.

به‌گزارش مهر، دولت ترامپ با شکایت علیه فیس‌بوک، آن را متهم به تبعیض علیه کارگران امریکایی کرده است. به‌طور دقیق دولت امریکا ادعا می‌کند فیس بوک به‌جای کارمندان امریکایی، کارگران خارجی با ویزای مخصوص را برای ۲۶۰۰ شغل با درآمد بالا استخدام کرده است.

وزارت دادگستری امریکا اعلام کرد شبکه اجتماعی مذکور از به‌کارگیری و استخدام کارگران واجد شرایط امریکایی برای مشاغلی خودداری می‌کند که برای کارگران با ویزای موقت رزرو شده‌اند. ویزاهای H-1B مربوط به شرکت‌های بزرگ فناوری هستند و توسعه دهندگان برنامه و دیگر کارمندان این شرکت‌ها از آن بهره می‌گیرند. این شکایت پس از ۲ سال تحقیقات گسترده توسط بخش حقوق شهروندی وزارت دادگستری امریکا انجام شده است. در بیانیه بخش حقوق شهروندی وزارت دادگستری امریکا آمده است: فیس بوک عمداً سیستم استخدامی ایجاد کرده که به کارگران واجد شرایط امریکایی اجازه نمی‌دهد به طور عادلانه از فرصت‌های شغلی باخبر شوند. درعوض صاحبان ویزاهای موقت را به کار می‌گیرد.

متوسط درآمد سالانه فرصت‌های شغلی مذکور ۱۵۶ هزار دلار است.

نوبت اول

آگهی مناقصه شماره ۹۹/۶

شماره فراخوان در صفحه اعلان عمومی سامانه تدارکات الکترونیکی دولت: ۲۰۹۹۰۰۱۵۴۵۰۰۰۰۱۱

شرکت تولید نیروی برق زاهدان

- مناقصه‌گزار: تولید نیروی برق زاهدان
- نوع مناقصه: عمومی یک مرحله‌ای همراه با ارزیابی کیفی فشرده
- موضوع مناقصه: خرید یک دستگاه برج تر خنک‌کن اصلی واحدهای نیروگاه بنار ایرانشهر
- مبلغ تضمین شرکت در فرآیند ارجاع کار: ۱,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال (ضمانت‌نامه شرکت در فرآیند ارجاع کار می‌بایست از زمان بازگشایی پیشنهاد قیمت دارای ۳ ماه اعتبار و همچنین قابلیت تمدید به مدت ۳ ماه دیگر باشد)
- تاریخ دریافت اسناد مناقصه: از ساعت ۸ صبح روز دوشنبه مورخ ۹۹/۹/۱۷ لغایت ساعت ۱۵:۳۰ روز شنبه مورخ ۹۹/۹/۲۲
- نحوه دریافت اسناد مناقصه: مراجعه به سامانه تدارکات الکترونیکی دولت به آدرس setadiran.ir
ضمناً اعلام دریافت اسناد توسط مناقصه‌گر به‌صورت کتبی از طریق نمابر شماره ۰۵۴۳۳۲۳۳۳۰ الزامی است.
- تاریخ تحویل پاکات مناقصه و ارزیابی کیفی: حداکثر تا ساعت ۱۵:۳۰ روز یکشنبه مورخ ۹۹/۱۰/۷
- تاریخ و محل بازگشایی پاکات مناقصه: پاکات ارزیابی کیفی رأس ساعت ۱۰ صبح روز دوشنبه ۹۹/۱۰/۸ بازگشایی می‌گردد و مناقصه‌گرانی که حداقل امتیاز لازم (۶۰ امتیاز) را کسب نمایند به مناقصه دعوت و پاکات (الف-ب-ج) آنها در روز سه‌شنبه مورخ ۹۹/۱۰/۹ ساعت ۱۱ صبح بازگشایی می‌گردد. محل بازگشایی پاکات امور تدارکات و قراردادهای شرکت تولید نیروی برق زاهدان می‌باشد.
- نحوه تحویل پاکات مناقصه: اسناد مناقصه که توسط مناقصه‌گر تهیه می‌شود می‌بایست به دو شکل تحویل شود:
۱) بارگذاری کلیه اسناد (ارزیابی کیفی و مناقصه) به‌صورت الکترونیکی در سامانه تدارکات الکترونیکی دولت مطابق با زمان‌بندی
۲) تحویل فیزیکی اصل پاکات ارزیابی کیفی و پاکت الف اسناد مناقصه مطابق با زمان‌بندی به آدرس زاهدان، زیبا شهر، بلوار پیامبر اعظم، روبروی درب بیمارستان پیامبر اعظم، ساختمان نیرو، دبیرخانه شرکت تولید نیروی برق زاهدان. تلفن: ۰۵۴۳۳۲۳۳۳۰
- تحویل پاکات به هر دو روش الزامی است.
- مدت تحویل کالا: ۶ ماه شمسی پس از انعقاد قرارداد
(شروع و نفوذ قرارداد با فروشنده به هیچ عنوان منوط به تأدیه پیش‌پرداخت نخواهد بود.)

شرکت تولید نیروی برق زاهدان