



South China Morning Post

با هدف محافظت از کاربران صورت می‌گیرد

قوانین تازه برای صنعت بازی در چین

گزارش

میترا جلیلی

خبر نگار

افزایش محبوبیت بازی‌های ویدیویی در دنیا انکارنشدنی است زیرا بخش قابل توجهی از کاربران جهانی اینترنت، زمان و منابع قابل توجهی را در صنعت بازی و گیم جهان سرمایه‌گذاری می‌کنند. دسترسی قابل توجه به بازی‌های ویدیویی در پلتفرم‌های مختلف از جمله کنسول‌ها، رایانه‌های شخصی و دستگاه‌های تلفن همراه، منجر به افزایش قابل توجهی در صرف میزان زمان، پول و منابعی شده است که گیمرها برای بازی‌ها سرمایه‌گذاری می‌کنند. در حالی که این روند مزایایی را برای صنعت بازی به ارمغان می‌آورد، اما پیامدهایی برای سایر جنبه‌های زندگی روزمره انسان نیز دارد که از آنها می‌توان به تکمیل هزینه‌های غیرمعارف به سبب خانوار، بی‌تحرکی و گاه هدر دادن وقت مفید در طول شبانه‌روز اشاره کرد. این موضوع در کشوری مانند چین به‌عنوان بزرگترین بازار بازی جهان که بیشترین تعداد گیمرها جهان را در خود جای داده، مورد توجه جدی‌تری قرار گرفته است. در این راستا چین قصد دارد مقررات جدیدی را اجرا کند که مدت زمان و مقدار پولی را که مردم این کشور می‌توانند برای بازی‌های ویدیویی خرج کنند محدود می‌کند. موافقان این طرح که تا ۲۲ ژانویه برای اظهار نظر عمومی باز است، معتقدند چین می‌تواند الگویی مناسب در این زمینه برای جهان باشد.

پیش‌نویس تازه

رویکرد چین به مقررات بازی‌های ویدیویی به‌طور قابل توجهی تغییر یافته و رو به تکامل است. محدودیت اولیه بازی یک ساعته برای خردسالان که در سال ۲۰۲۱ اعمال شد، یک گام جدی بود، اما تمرکز اخیر بر محدود کردن مشوق‌های درون بازی، تغییر در استراتژی را نشان می‌دهد. طبق گزارشی از South China Morning Post، پیش‌نویس قوانین منتشر شده توسط اداره ملی مطبوعات و انتشارات (NPPA) که رگولاتور اصلی صنعت گیم در این کشور محسوب می‌شود، بازی‌های آنلاین را از ارائه پاداش‌هایی که افراد را تشویق به انجام بازی و هزینه‌های بیش از حد می‌کند، ممنوع کرده است.

این موضوع شامل مشوق‌هایی برای فعالیت‌هایی مانند ورود روزانه و اضافه کردن وجوه اضافی به حساب‌های کاربری گیمرها هم می‌شود. به گفته NPPA همه بازی‌های ویدیویی باید محدودیتی برای میزان شارژ کردن حساب‌های خود توسط بازیکنان را تعیین کنند (UP) به کاربران در مورد «رفتار و مصرف غیرمنطقی» هشدار دهند تا از رفتار وسواسی آنها در بازی و خریدهای درون بازی اضافی مانع شود. در واقع قانونگذاران در چین با هدف تشدید مدیریت صنعت گیم و محافظت از خردسالان چینی، محدودیت‌های جدیدی برای بازی‌های ویدیویی آنلاین پیشنهاد داده‌اند که البته این قوانین پیشنهادی قبل از نهایی

شدن در معرض نظرسنجی عمومی قرار خواهند گرفت.

محدودیت‌هایی برای بازی‌های ویدیویی

تاکنون قانونگذاران در چین قوانین متعددی برای محافظت از کاربران تصویب کرده‌اند ولی پیشنهادهایی تازه رگولاتورها، جدیدترین قوانین از چندین بار محدودسازی صنعت گیم چین در چند سال گذشته محسوب می‌شود که به نظر می‌رسد کارایی مناسبی برای مدیریت زمان و جیب گیمرها داشته باشد. در واقع این طرح از کاربران می‌خواهد که محدودیت‌هایی را در هزینه‌های پلتفرم‌های بازی رعایت کنند و در خردسالان اجازه ندهند که خرید درون برنامه‌های بیش از اندازه در



تولیدکنندگان

بازی‌های

آنلاین باید

از ارائه

پاداش‌هایی

که باعث بازی

و هزینه‌های

بیش از حد

می‌شوند،

مانند

پاداش‌های

ورود روزانه

و شارژ کیف

پول دیجیتال

خودداری

کنند

به حساب می‌آیند، خودداری کنند. تحلیلگران پیش‌بینی می‌کنند که حذف این مشوق‌ها می‌تواند کاربران فعال روزانه و درآمد درون برنامه‌ها را کاهش دهد. این گروه معتقدند که با ممنوع شدن شرکت‌های بازی‌سازی از ارائه پاداش برای ورود روزانه گیمرها، انگیزه بازیکنان برای بازگشت چندباره به بازی، دوباره کاهش خواهد یافت و به‌طور بالقوه، بازی‌سازان و ناشران بازی را ملزم می‌کند که در طراحی بازی و استراتژی‌های کسب درآمد خود تجدیدنظر کنند. علاوه بر این، اجرای چنین قوانینی مستلزم این است که سرویهای رایانه و سایر تجهیزات مورد استفاده توسط شرکت‌های بازی‌سازی در چین قرار داشته باشند. همچنین در این گزارش موضوع بازی‌ها هم مورد توجه قرار گرفته و تصریح شده است که محتوای بازی‌ها نباید حاوی اسرار دولتی باشد یا امنیت ملی را به خطر اندازد و ازسوی دیگر این بازی‌ها باید وحدت ملی را هم تقویت کند.

پیش‌نویس پیشنهادی همچنین تصریح می‌کند پرداخت‌های درون بازی که می‌توانند به تجارت کالا‌های مجازی یا قیمت بالا منجر شوند (مانند حراج‌ها)، ممنوع خواهند بود و اضافه می‌کند که جایزه‌های بزرگ به بازیکنانی که بازی‌های خود را به‌صورت زنده پخش می‌کنند نیز ممنوع خواهد شد. ازسوی دیگر طبق این پیشنهاد، بازی‌ها فقط با انجام ثبت‌نام واقعی گیمرها به بازیکنان ارائه خواهد شد و به این ترتیب هویت همه گیمرها مشخص خواهد بود. همچنین ناشران بازی باید طبق قانون، پیش‌نویس داده‌ها را به‌صورت محلی ذخیره کنند.

پس‌لرزه‌های یک قانون

صنعت بازی در چین احتمالاً

در نتیجه این مقررات جدید با تغییرات قابل توجهی روبه‌رو خواهد شد که پیامدهای مثبت و منفی برای شرکت‌های بزرگ و کوچک دارد. تأثیر چنین قوانین و مقرراتی قبلاً در بازار سهام محسوس بوده است و سهام شرکت‌های بزرگ بازی مانند Net Ease و Tencent با کاهش قابل توجهی روبه‌رو شده‌اند. در قانون پیشنهادی جدید هم سهام شرکت‌ها مضمون نماندند. کارشناسان صنعت بر این باورند که شرکت‌هایی که از مدل‌های کسب درآمد استفاده می‌کنند و به شدت به هزینه‌های درون بازی متکی هستند، ممکن است نیاز به تغییر ساختار رویکرد خود با حذف بالقوه بازی‌ها از فروشگاه‌ها داشته باشند. شرکت‌های بازی‌سازی کوچکتر ممکن است با چالش‌های بزرگتری مواجه شوند و در صورت تأثیر مالی، احتمال تعطیلی آنها وجود دارد. به‌دنبال انتشار خبر احتمال تصویب قانون جدید در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، سهام کمپانی تنسنت به‌عنوان یکی از بزرگترین شرکت‌های بازی‌سازی چین و جهان، افت ۱۲.۴ درصدی داشت و این کاهش برای شرکت NetEase، یکی دیگر از غول‌های بازی، ۲۰ درصد بود. کمپانی تنسنت از نظر درآمد، رهبر جهانی در صنعت گیم محسوب می‌شود. گفتنی است این شرکت بر بازار آسیا تسلط دارد و تاکنون در استودیوهای بازی سراسر جهان سرمایه‌گذاری کرده است. به‌دنبال انتشار این خبر، Bilibili، یکی از بزرگترین پلتفرم‌های اشتراک‌گذاری ویدیویی چین هم ۹.۷ درصد سقوط کرد و گوآیشو، اپراتور دومین اپلیکیشن ویدیویی کوتاه چین هم با سقوط سهام ۷.۲ درصدی مواجه شد. لازم به ذکر است که هر دو شرکت در زمینه بازی‌های آنلاین تجارت و فعالیت دارند.

گیم‌های چین معادل جمعیت امریکای شمالی

بر اساس تحقیقات بانک سرمایه‌گذاری گلدمن ساکس، صنعت بازی‌های آنلاین چین در سال گذشته ۶۵۰ میلیون کاربر داشته و بزرگترین بازار بازی در جهان محسوب می‌شود. تعداد گیم‌های چین در سال جاری نیز به رکورد ۶۶۸ میلیون بازیکن رسید، به این معنی که تقریباً از هر دو نفر در چین یک نفر در حال حاضر بازی‌های ویدیویی انجام می‌دهد. اگرچه این رقم تنها ۰.۶ درصد افزایش نسبت به رقم سال گذشته نشان می‌دهد، اما پس از سال ۲۰۲۲ که شاهد کاهش تعداد گیم‌ها برای اولین بار بودیم و به ۶۶۴ میلیون کاهش یافت، نفس تازه‌ای برای صنعت گیم محسوب می‌شود. لازم به ذکر است که میزان جمعیت کاربر ۶۶۸ میلیون نفری چین بیشتر از کل جمعیت امریکای شمالی است. طبق این گزارش، بازار بازی‌های ویدیویی چین در سال ۲۰۲۳ بهبود یافت و میزان فروش داخلی این کشور از ۴۲.۶ میلیارد دلار فراتر رفت. بازار بازی‌های ویدیویی چین در سال جاری با افزایش ۱۳ درصدی به ۳۰۳ میلیارد یوان (۴۲.۶ میلیارد دلار) رسید و پس از ۸۰دهه‌ماهه، به دوران رشد بازگشت. به گفته تحلیلگران، درآمد داخلی این صنعت در سال جاری برای اولین بار در چین به بیش از ۳۰۰ میلیارد یوان رسیده است.



اخبار

عایق‌کاری توربین‌های گازی با دانش ایرانی

باتوجه به شکل‌گیری واحدهای متعدد تولیدی در زمینه ساخت توربین‌های گازی، متخصصان یک شرکت دانش‌بنیان برای طراحی، تأمین، نصب و بومی‌سازی مرحله‌ای عایق‌های تخصصی این توربین‌ها مطابق با استانداردهای جهانی اقدام کردند. به گزارش روابط عمومی معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش‌بنیان ریاست جمهوری، «امیر عارفیان» مدیرعامل این شرکت گفت: قبلاً تولید تخصصی عایق‌های توربین‌های گازی و بخار در انحصار چند کشور خارجی بود ولی اکنون ما تنها شرکت داخلی برای پیاده‌سازی دانش فنی طراحی و تولید سامانه‌های عایقی در کشور هستیم. محصول ما با فناوری روز دنیا و مطابق با استانداردهای بین‌المللی تولید شده و ضمن صرفه‌جویی ارزی قابل‌توجه برای محصول نهایی، قابل‌ارائه به صنایع مختلف کشور ازجمله گاز، پتروشیمی و نیروگاهی است. وی با بیان اینکه توانسته‌ایم چالش‌های فنی، اقتصادی و زیست‌محیطی متعدد در مسیر طراحی و تولید محصول را رفع کنیم، افزود: علاوه بر این با بهینه‌سازی مراحل مختلف استفاده از روش‌های نوآورانه و متنوع در ارائه محصول، موفق به افزایش سرعت تولید و افزایش کیفیت محصول شده‌ایم.

سازنده چت‌جی‌پی‌تی

در جست‌وجوی ۱۰۰میلیارد دلار

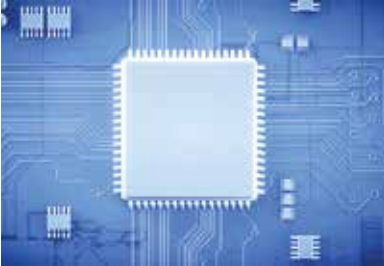


شرکت OpenAI در مرحله مذاکرات اولیه برای دور جدید تأمین مالی به میزان بیش از ۱۰۰میلیارد دلار است.

به گزارش ایستنا، بر اساس داده‌های شرکت CBInsights، اگر دور اخیر تأمین مالی طبق برنامه‌ریزی انجام شود، شرکت OpenAI به دومین استارت‌آپ ارزشمند در امریکا پس از شرکت اکتشاف فضایی اسپیس‌ایکس ایلان ماسک تبدیل می‌شود. سیر صعودی ارزش شرکت OpenAI، منعکس‌کننده تب هوش مصنوعی است که یک سال پیش با عرضه چت‌بات هوش مصنوعی، چت‌جی‌پی‌تی از سوی این شرکت ایجاد شد. این شرکت، جذاب‌ترین استارت‌آپ سیلیکون‌ولی شد و تا به امروز از مایکروسافت، ۱۳ میلیارد دلار تأمین مالی دریافت کرده و ظرف مدت چندماه، چشم‌انداز صنعت فناوری را تغییر داده است. شرکت آمازون و آلفابت از آن زمان، میلیاردها دلار به شرکت آنتروپیک که رقیب شرکت OpenAI است، سرمایه‌گذاری کرده‌اند. شرکت آنتروپیک که سازنده بسیاری از ترانه‌های مورد استفاده برای وظایف هوش مصنوعی است، ماه میلادی جاری اعلام کرد بیش از ده‌ها سرمایه‌گذاری در سال ۲۰۲۳ داشته است.

تحلیل همزمان ۴۰۰ هزار عکس

با پردازشگر سیگنال



گروهی از محققان استرالیا یک پردازشگر سیگنال بسیار سریع معرفی کرده‌اند که قادر به تجزیه و تحلیل ۴۰۰ هزار تصویر ویدیویی به‌طور همزمان است.

به گزارش مهر، این ابزار می‌تواند ۳۴ فعالیت مختلف مانند یافتن لبه‌های اشیاء، واضح‌تر کردن لبه‌ها و ترمیم تار در حرکت را انجام دهد. تأمین نیازهای پردازش سریع مقادیر زیاد داده، چالش‌هایی را از نظر سرعت پردازش و مصرف انرژی بویژه با فناوری‌های سنتی پردازش سیگنال الکتریکی که با محدودیت‌هایی مواجه هستند، ایجاد می‌کند. در همین راستا فناوری جدید یک راهکار ارائه کرده که کاربرد آن در یادگیری ماشین و بینایی روباتیک بسیار وسیع است. می‌توان از آن در حوزه‌های مختلف مانند خودروهای خودران، کشت سلول برای ردیابی ویروس‌ها و تحلیل سرطان، توسعه شبکه‌های اینترنتی عصبی، تصویربرداری با سرعت بالا، نمایشگرهای هولوگرافیک سه‌بعدی و ... استفاده کرد.

چهارمین پرتاب موشک فایرفلای هم

خطارفت

موشک آلفا متعلق به شرکت فایرفلای آکروسپیس در چهارمین پرتاب خود نیز دچار مشکل شد و معموله‌هایش را به مدار اشتباهی فرستاد. به گزارش مهر، موشک آلفا از مقر فضایی وندربرج به فضا پرتاب شد و همراه خود یک معموله آنتن متعلق به شرکت لاکهید مارتین با قابلیت هدایت الکترونیکی (ESA) را به مدار زمین برد. ابتدا همه چیز طبق برنامه پیش رفت اما فایرفلای در آپدیتی اعلام کرد به نظر می‌رسد بوستر بالای آلفا معموله را به مدار دقیق خودمختار نکرده است. در بیانیه شرکت آمده است: ارتباط با معموله برقرار شده و عملیات‌های این ماهوریت در حال انجام است. در راستای اصول فعالیت، ما به‌عنوان یک شرکت برای یافتن راه‌حل و اطمینان از رفع کامل هرگونه ناهنجاری در طول پرواز به‌سرعت و به‌طور مداوم نوآوری‌هایی انجام خواهیم داد. ما برای تحقیقات در عملکرد بوستر دوم و تعیین دلیل چالش با مشتریان و شرکای دولتی خود همکاری می‌کنیم.



گیم‌ت



گیم‌ت

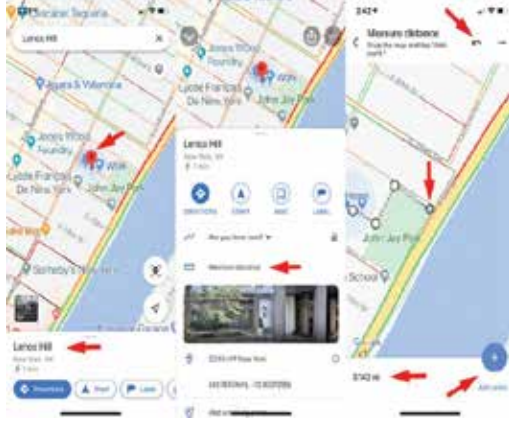


و در اپیزود دوم، بعد از فرار از دست شیطان شما به عنوان گیم‌ر، فرصت‌های زیادی دارید تا بیشتر خودتان را بشناسید. بفرمید چه کسی هستید؟ خانواده شما کجاست؟ چه بلایی سر شما آمده است تا اینجا سردرآوردید؟ این دو اپیزود کوتاه را کمی هوشمندانه بازی کنید تا بتوانید امتیاز لازم برای ورود به اپیزود سوم را به دست بیاورید. با کشتن هیولا وارد اپیزود سوم می‌شوید. در این اپیزود به ساختمان ۱۳۳ می‌رسید و اینجاست که چیزهایی را به یاد می‌آورید و حتی حس

با گوگل میس مسافت ۲ نقطه را اندازه بگیرید



ترفند



گاه ممکن است نیاز داشته باشید که مسافت بین دو نقطه از شهر، محیط یک پارک یا طول یک کوچه را بدانید اما اندازه‌گیری آن به‌صورت معمول برای شما امکان‌پذیر نیست. در چنین شرایطی فعالان عرصه فناوری راهکارهایی به شما ارائه داده‌اند که یکی از بهترین آنها در این زمینه استفاده از قابلیت‌های گوگل میس است. اپلیکیشن Google Maps قابلیت دارد که با استفاده از آن می‌توان فاصله بین دو یا چند نقطه را اندازه گرفت. به بیان

دیگر یکی از امکانات قدیمی گوگل میس، امکان اندازه‌گیری مسافت‌ها در روی نقشه است. به‌عنوان مثال برای دانستن مسافت بین دو نقطه شهر، می‌توانید از ابزارهایی که این برنامه گوگل در اختیارشان قرار می‌دهد بهره بگیرید. اگر کاربر گوشی‌های اندرویدی هستید، برای این کار باید ابتدا وارد گوگل میس شوید و سپس مکان مورد نظر را روی نقشه پیدا کنید. حالا انگشت خود را روی نقطه شروع اندازه‌گیری قرار دهید تا علامت‌گذاری شود. منو پایین صفحه را به سمت بالا بکشید و ابزار Measure Distance را انتخاب کنید. با حرکت دادن نقشه، نشانگر را روی نقطه پایان اندازه‌گیری قرار دهید به این ترتیب مسافت بین دو نقطه در پایین صفحه نمایش داده می‌شود. این راهکار تنها برای اندازه‌گیری فاصله بین خطوط مستقیم نیست و می‌توان از آن برای تعیین مسافت بین خطوط شکسته هم استفاده کرد و حتی محیط یک محل همچون پارک موجود در یک محله را اندازه‌گیری کرد. برای این کار باید از دکمه + واقع در گوشه صفحه بهره بگیرید تا بتوانید مسافت‌ها را به‌صورت شکسته اندازه‌گیری کنید. البته

توجه داشته باشید اندازه‌گیری با این روش خیلی دقیق نیست و اگر برای موضوعی خاص نیاز به اندازه‌گیری دقیق دارید هرگز استفاده از گوگل میس به شما پیشنهاد نمی‌شود. در صورتی هم که علاقه‌مند باشید گوگل میس فاصله‌ها را بر مبنای کیلومتر به شما نشان دهد باید وارد Settings برنامه شوید و در بخش Distance units، واحد را به کیلومتر تغییر دهید. به این ترتیب می‌توانید فاصله بین دو نقطه شهری را روستا یا حتی مسافت‌های بین شهری را با کمک گوگل میس اندازه‌گیری کنید.