

جنجالی ترین محرومیت‌ها در توییچ

عده‌ای تصور می‌کنند به دلیل این‌که توییچ یک پلتفرم آمریکایی است، کاربران آن از آزادی بی‌حد و حصر برخوردارند و هنگام حضور در این پلتفرم اجازه دارند هر کاری که دوست دارند انجام دهند و هرچه در ذهن دارند را بر زبان بیاورند. بر همین اساس چنین افرادی انتظار دارند نمونه داخلی این پلتفرم یعنی بخش گیم‌آپارات نیز به استریمرها و گیمرها اجازه دهد مقررات را زیر پا بگذارند و هرچه دل‌تنگ‌شان می‌خواهد بگویند یا هر کاری که دوست دارند انجام دهد. در حالی که برخلاف تصور این عده، توییچ (بر اساس فرهنگ و عرف رایج در کشور آمریکا و جهان غرب) قوانین سختگیرانه‌ای دارد و تخطی‌کنندگان از این قوانین را گاه با مجازات‌های سنگین نظیر محرومیت‌های موقت یا دائم جریمه می‌کند. در واقع کاربران و استریم‌های پرمخاطب توییچ به‌عنوان شخصیت‌های شناخته‌شده و محبوب در قبال رفتار و گفتار خود مسئولیت دارند و حتی کارهای ناپسندی که خارج ازاین پلتفرم انجام می‌دهند ممکن است برایشان محرومیت به همراه داشته باشد. یکی از مشهورترین کاربرانی که از حضور در توییچ محروم شد دونالد ترامپ است. اوایل سال ۲۰۲۱ پس از اشغال کنگره آمریکا توسط هواداران ترامپ که به حذف کامل حساب او از توییتر انجامید، مدیران توییچ نیز حساب کاربری رئیس‌جمهور سابق آمریکا را به دلیل نفرت‌پرانی، ترویج خشونت و زیرپا گذاشتن قوانین توییچ به‌مدت نامعلومی از دسترس خارج کردند که این محرومیت همچنان ادامه دارد. دیگر محرومیت جنجالی توییچ در اواخر بهار سال ۲۰۲۰ رقم خورد و طی آن یکی از مشهورترین و پرمخاطب‌ترین استریم‌های این پلتفرم به نام هرشل بیم با نام کاربری (DrDisrespect) برای همیشه از حضور در توییچ محروم شد. دلیل این محرومیت هیچ‌گاه از سوی دو طرف اعلام نشد اما پیش از آن هرشل چند بار با محرومیت‌های موقت از سوی توییچ مواجه شده بود. مهم‌ترین آنها در بهار سال ۲۰۱۹ رخ داد که هرشل در جریان برگزاری نمایشگاه E۳ (نمایشگاه سالانه بازی‌های کامپیوتری در لس‌آنجلس کالیفرنیا) از یک دستشویی عمومی در نمایشگاه مذکور استریم زنده برگزار کرد. براساس قوانین ایالت کالیفرنیا فیلمبرداری از اماکن عمومی نظیر دستشویی‌ها بدون اجازه از تمام افراد حاضر در آن نقض حريم خصوصی آنها محسوب می‌شود و ممنوع است. توییچ نیز حساب کاربری هرشل بیم را به‌دلیل زیرپا گذاشتن قانون دو هفته تعلیق کرد. این استریم‌مشهور و پرمخاطب مدت کوتاهی پیش از محرومیت دائم قرارداد سودآوری را با توییچ امضا کرده بود که برای مدت طولانی در این پلتفرم حضور داشته باشد و بر رونق آن بیفزاید. با این‌حال مدیران توییچ پایبند بودن به قوانین را مقدم بر سود مالی دانستند و کاربر متخلف خود که نوع تخلف او هیچ‌گاه آشکار نشد) را برای همیشه از حضور در این پلتفرم محروم کردند. یکی از استریم‌هایی که در نخستین سال‌های فعالیت توییچ بسیار محبوب و پرمخاطب بود انجل همیلتون نام داشت . انجل در بازی کامپیوتری محبوب آن زمان یعنی «دنیای وارکرفت» تبحر فراوانی داشت و به‌عنوان یک گیمر معلول آمریکایی که از کمر به پایین فلج است مشهور بود. در روز ۱۲ آوریل ۲۰۱۳ مخاطبان انجل در توییچ با صحنه شوکه‌کننده‌ای مواجه شدند. او در یک استریم زنده از روی صندلی چرخدار خود برخاست و مانند یک انسان معمولی از کادر دوربین خارج شد. مدت کوتاهی پیش از آن انجل از طریق توییچ کارزار مالی گسترده‌ای راه انداخته بود تا صندلی چرخدار پیشرفته‌ای بخرد و با نقل مکان به یک ایالت دیگر در کنار نامزد خود زندگی کند. او از طریق بازی با احساسات مخاطبان خود توانست بیش از ۲۰هزار دلار پول جمع کند. پس از این اتفاق توییچ انجل همیلتون را به دلیل فریب کاربران و کلاهبرداری برای همیشه از حضور در این پلتفرم محروم کرد.

در حال حاضر استریم‌های فعال در بخش گیم آپارات تمام

مواردی که به آن اشاره شد عم از فحاشی و نفرت‌پرانی،

کلاهبرداری، ترویج قمار و زیرپا گذاشتن قانون و عرف را انجام

می‌دهند، بدون این‌که حتی با جریمه‌های بسیار کوچک و

جزئی ازسوی مدیران این پلتفرم آنلاین داخلی مواجه شوند.

رویداد بزرگ پیاده‌روی اربعین در پیش روست و یکی از مسائل مهم در این زمان ، این است که اخبار و رویدادها و تصاویر این حرکت بزرگ جمعی برای جهانیان به تصویر درآید تا همگان از عظمت اربعین آگاه شوند. بازتاب جهانی این رویداد شاید به اندازه خود آن اهمیت دارد و از چند سال پیش گروهی از چهره‌های فعال در حوزه ارتباطات بین‌المللی در این زمینه فعالیت تبلیغی خوبی را آغاز کرده‌اند که البته

فراخوان برای پوشش اخبار پیاده‌روی اربعین

این حرکت هرچه بیشتر باشد، بهتر است. به همین دلیل فراخوانی از تمام فعالان حوزه بین‌الملل برای مشارکت در ترویج و انتشار اخبار و رویدادهای مسیر اربعین منتشر شده است. به گزارش روابط عمومی سازمان فضای مجازی سراج ، به‌مناسبت فرا رسیدن ایام اربعین حسینی (ع) از تمام فعالان حوزه بین‌الملل جهت مشارکت در ترویج و انتشار اخبار و رویدادهای مسیر اربعین در سایت ها و

اگر جزو کاربران فعال اینترنت باشید حتما با وبسایت آپارات که در حال حاضر می‌توان آن را یک پلتفرم مجازی ایرانی لقب داد، آشنایی دارید. آپارات در ابتدای امر با الهام از یوتیوب طراحی و ساخته شد و هدف از تاسیس آن به اشتراک گذاشتن ویدئو در فضای مجازی بود. به این معنی که کاربران ایرانی شبکه جهانی اینترنت از این امکان برخوردار شدند که ویدئوهای خود را بدون پرداخت هزینه و تنها با ثبت‌نام در آپارات روی این پلتفرم آنلاین بارگذاری کنند و آنها را با دیگران به اشتراک بگذارند. به تدریج و در طول زمان آپارات امکانات جدیدی را به لیست خدمات خود افزود که یکی از آنها امکان پخش زنده بود. با مراجعه به بخش «پخش زنده» در پلتفرم آپارات می‌توان دسته‌های مختلفی را مشاهده کرد که یکی از آنها «گیم» است. بخش گیم (از زیربخش‌های پخش زنده یا برخط) و محتوای آن در آپارات شباهت فراوانی به خدمات پلتفرم آمریکایی «توییچ» دارد و با الگوبرداری از آن طراحی و تاسیس شده است. اما آیا مدیران آپارات این پخش از پلتفرم مجازی خود را مانند مدیران پلتفرم مشابه توییچ (Twitch) نظارت، مدیریت و اداره می‌کنند؟ پاسخ این پرسش خیر است و در ادامه دلایل آن را بررسی خواهیم کرد.



رضا حسینی نویسنده و منتقد

فضای آلوده دومین سرگرمی محبوب ۱۰ ساله‌ها

بازی‌های کامپیوتری در حال حاضر به عنوان دومین سرگرمی محبوب گروه سنی ۱۰ تا ۲۵ سال و چهارمین سرگرمی مورد علاقه گروه سنی ۲۶ تا ۴۱ سال در جهان شناخته می‌شود. این امر نشان از آن دارد که انجام بازی‌های کامپیوتری در بین نسل جوان از هواداران فراوانی برخوردار است و این موضوع تنها به جغرافیای خاصی در جهان محدود نمی‌شود.

ظهور استریم‌رها

سال ۲۰۱۱ میلادی نقطه عطفی برای صنعت بازی‌های کامپیوتری بود. در این سال پلتفرم اینترنتی جدیدی به نام توییچ ظهور کرد که به استریم زنده بازی‌های کامپیوتری اختصاص داشت. از طریق توییچ کاربران این امکان را یافتند که مراحل پیشرفت خود در بازی‌های کامپیوتری را به صورت زنده با دیگران به اشتراک بگذارند یا به اصطلاح این فرآیند را استریم کنند. به تدریج قشر جدیدی از علاقه‌مندان بازی‌های کامپیوتری به نام «استریمر» ظهور کردند که مانند ورزشکاران، هنرمندان، خواننده‌ها، مدل‌ها و به طور کل سلبریتی‌ها طرفداران خاص خود را داشتند و پلتفرم توییچ را به عنوان خانه اصلی برگزینند. استریم‌های محبوب توییچ معمولا گیمرهای حرفه‌ای بودند که از سخت‌افزارهای قدرتمند برای اجرای بازی‌های کامپیوتری بهره می‌گرفتند و تبحر و مهارت‌شان در عویر از مراحل این بازی‌ها بیش از دیگران بود. رفته‌رفته افراد دیگری هم به توییچ آمدند و به کاربران مشهور، محبوب و پرمخاطب آن تبدیل شدند. این افراد از طریق پلتفرم مجازی پربیننده و نوظهور ایجادشده به صورت زنده در مورد مسائل مختلف با دیگران صحبت می‌کردند یا هنر خود (اغلب نقاشی اعم از نقاشی روی کاغذ یا سطوح مختلفی نظیر سنگ و چوب و حتی بدن و صورت خود) را با دیگران به اشتراک می‌گذاشتند.

ایجاد قوانین برای یک جامعه جدید برخط

با افزایش تعداد کاربران توییچ و بالا رفتن میزان مخاطبان و بینندگان آن، ارتگذاری اجتماعی این پلتفرم نمود بیشتری یافت و چالش‌های اساسی مدیران آن نیز آغاز شد. در توییچ گاه افراد بسیار پرمخاطبی حضور داشتند که آزادانه گفتار، رفتار، افکار و فعالیت‌های ناپسندی را ترویج می‌کردند و خواسته یا ناخواسته موجب آسیب به دیگران می‌شدند. از همین رو مدیران توییچ قوانین حضور و ادامه فعالیت در این پلتفرم مجازی را به روزرسانی کردند تا بتوانند با چنین افرادی مقابله کنند. آنها برخلاف مدیران آپارات تنها به وضع این قوانین بسنده نکردند، بلکه به نظارت و اجرای موبه موی آنها پرداختند.

کودک و نوجوان، مخاطب جدی آپارات گیم

در حال حاضر به طور متوسط حدود ۹۰ درصد کانال‌های پخش زنده در آپارات به دسته گیم تعلق دارد. طی سال گذشته بیشترین تعداد کانال‌هایی که در بازه زمانی یک ساعته در طول ۲۴ ساعت به‌طور هم‌زمان به استریم زنده بازی‌های کامپیوتری پرداخته‌اند ۹۹ کانال بوده است.

پس از آن کانال‌های مذهبی با تعداد ۱۶ مورد و کانال‌های ورزشی با ۹ مورد در جایگاه بعدی قرار داشته‌اند. حداکثر تعداد کانال‌های پخش زنده با موضوعات هنری، اقتصادی، آموزشی، تفریحی، خبری، سلامت و علم و تکنولوژی در همان بازه زمانی که اقدام به پخش زنده محتوا می‌کرده‌اند نیز کمتر از انگشتان یک دست بوده است. در آپارات پربیننده‌ترین ساعت برای تماشای پخش زنده بازی در طول شبانه روز بازه زمانی یک تا ۸ بعد از ظهر است.

این امر نشان از آن دارد که اکثر بینندگان بخش گیم را نوجوانان کم‌سن و سال تشکیل می‌دهند. یعنی کسانی که در این بازه زمانی مشغول کار و فعالیت در خارج از منزل نیستند. بازه زمانی ۸ شب تا ۲ بامداد پربیننده‌ترین بازه زمانی برای تماشای کانال‌های ورزشی آپارات است و کانال‌های خبری این پلتفرم نیز در بازه زمانی ۹ تا ۱۳ بیشترین بیننده را دارند. کانال‌های خبری آپارات برخلاف سایر کانال‌های این پلتفرم تنها در بازه زمانی پادشده فعالیت داشته و در دیگر زمان‌های روز بیننده یا فعالیتی ندارند.

بیشترین آمار مراجعه متعلق به بازی است

در سال گذشته حداکثر تعداد بازدیدکننده آنلاین از کانال‌های ورزشی آپارات در بازه زمانی پادشده (پربیننده‌ترین ساعات روز) رقم ۱۶۰ هزار و ۱۵ بازدیدکننده بوده است. این رقم در مورد بینندگان کانال‌های گیم به ۵۰۴۹ بازدیدکننده و در رابطه با بینندگان کانال‌های خبری آپارات به ۶۰۰۰ بازدیدکننده می‌رسد. سایر کانال‌های آپارات با موضوعات مختلف نیز در طول روز بازدیدکنندگانی دارند که به ندرت تعداد آنها به رقم ۱۰۰۰ می‌رسد و اغلب از یک عدد سه‌رقمی کمتر از ۵۰۰ فراتر نمی‌رود.

قدرت بازدارندگی ناچیز

همچنان که مرور شد، آمار و ارقام نشان از آن دارد که دسته گیم از پخش زنده آپارات فعال‌ترین و پربتعداترین کانال‌های پخش زنده را به خود اختصاص داده و به‌طور نسبی از بیشترین طرفدار برخوردار است. طرفداران و بینندگان‌ی که اکثر آنها را نوجوانان تشکیل می‌دهند. با این‌حال به‌طور معمول محتوایی که توسط گردانندگان این کانال‌ها در اختیار بینندگان نوجوان قرار می‌گیرد در بسیاری موارد مطلقا مناسب سن و سال آنها نیست ضمن این‌که در نگاه فرهنگی و دینی ایرانیان کاملا ضد اخلاقی تلقی می‌شوند.

بازی‌های ممنوعه در دسترس کودکان

به‌عنوان نمونه در برخی کانال‌های گیم آپارات شاهد استریم بازی Mortal Combat ۱۱ توسط نوجوانان کم سن و سال هستیم که کاملا آزادانه و بدون هیچ محدودیتی در معرض دید بینندگان‌ی با همان سن و سال و حتی شاید کمتر قار می‌گیرد. بازی کامپیوتری مذکور توسط نظام ارزبایی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) نامناسب تشخیص داده شده و به علت برخورداری از خشونت بسیار بالا (قطع اعضای بدن و مبارزات خونین) نه تنها در ایران که در کشورهای دیگر نظیر ژاپن، اوکراین، اندونزی و چین نیز ممنوع است.

البته استریم و پخش ویدئوهای نامناسب در آپارات تنها به این بازی محدود نیست و عناوین متنوع و زیادی را در بر می‌گیرد که از میان آنها می‌توان به Red Dead Redemption 2 اشاره کرد. در این بازی کامپیوتری مواردی نظیر خشونت کلامی و فیزیکی قابل توجه، صحنه‌های بی‌بروای جنسی و قمار وجود دارد و به همین دلیل علاوه بر ایران در کشورهای دیگری نظیر اردن و امارات عربی متحده نیز ممنوع اعلام شده است. برخی کشورها مانند بلژیک هم تنها دسترسی به بخش قمار این بازی را برای گیمرها مسدود کرده‌اند. بلژیک قوانین بسیار سختگیرانه‌ای در رابطه با ترویج قمار در بازی‌های کامپیوتری دارد و در زمینه مبارزه با این معضل نوظهور جزو کشورهای پیشرو پیش‌تاز جهان است.

پلتفرمی که همه چیز را می‌فروشد

گردانندگان پلتفرم آپارات می‌توانند برای جلوگیری از پخش چنین بازی‌ها و صحنه‌هایی توسط استریم‌رها کم‌سن

شبکه‌های اجتماعی بین‌المللی دعوت می‌شود. تمام مراحل فعالیت نشر و ترویج به‌صورت آنلاین در روز چهارشنبه ۱۶ شهریور هماهنگی و آموزش داده خواهد شد. علاقه‌مندان می‌توانند برای ثبت‌نام به صفحه اینترنتی اربعینی‌ها به نشانی ARABAEENIHA.COM و برای کسب اطلاعات بیشتر به صفحه اینستاگرام کانون هنر و رسانه رضوان @KANOONREZVAN.IR مراجعه کنند.

وسال، از فیلترهای بازدارنده استفاده کنند. در پلتفرم ایرانی دیوار وجود چنین فیلترهایی قابل مشاهده است و کاربران قادر نیستند برخی اجناس ممنوع را برای فروش در اختیار دیگران قرار دهند. در پلتفرم‌های مشابه داخلی هم این نظارت به‌صورت جدی وجود دارد. همچنین در پلتفرم غیرایرانی توییچ که در متن پیش رو بسیار به نام آن اشاره شده نیز فیلترهای بازدارنده فراوانی مشاهده می‌شود. به عنوان مثال اگر کاربران اقدام به پخش محتوایی کنند که حق کیی‌رایت را نقض نماید، این محتوا پس از مدت کوتاهی به صورت خودکار توسط توییچ شناسایی شده و حذف خواهد گردید.

جامعه مجازی رسمی، آزاد در بی اخلاقی!

از دیگر نکات قابل تاملی که در بخش گیم آپارات مشاهده می‌شود استفاده فراوان و بیش از اندازه استریم‌های نوجوان از الفاظ نامناسب و کلمات رکیک است. به بیان ساده‌تر در این پلتفرم آنلاین رسما و عملا شاهد فحاشی رکیک گیمرهای کم سن و سال در برابر چشمان مخاطبانی در همان رده سنی هستیم و هیچ برخوردی توسط مدیران آپارات با این معضل صورت نمی‌گیرد. با توجه به این‌که تمام کانال‌های پخش زنده از قابلیت گفت‌وگو برخوردارند، مخاطبان می‌توانند به صورت زنده و هم‌زمان از طریق متن با صاحب کانال و با یکدیگر در ارتباط باشند. در چنین مواردی معمولا مخاطبان خام و تأثیرپذیر نیز برای عقب‌نماندن از فافله از همان الفاظ زشت استفاده می‌کنند و گاه زنجیره‌ای طولانی از فحش‌های رکیک در بخش گفت‌وگوی پخش زنده شکل

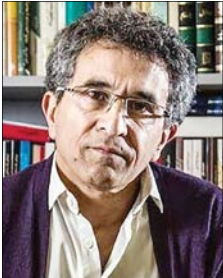
می‌گیرد. البته همیشه این کلمات از دهان خود استریم‌رها ی نوجوان بیرون نمی‌آید و گاه در کلیپ‌ها و ویدئوهایی وجود دارد که توسط آنها برای بینندگان پخش می‌شود. در واقع یکی از معضلات بخش گیم آپارات این است که دربراه‌ای اوقات برای مقاصد غیر از پخش بازی‌های کامپیوتری مقصود اصلی این پلتفرم) مورد استفاده قرار می‌گیرد. صاحبان کانال‌های گیم گاه در پخش زنده خود به جای انجام بازی‌های کامپیوتری اقدام به پخش ویدئوهایی با محتوای نامناسب (حاری خشونت، صحنه‌ها و رفتارهای غیر اخلاقی، کلمات ناپسند و صحنه‌های خارج از عرف) می‌کنند یا مراسم شخصی نظیر جشن تولد را به صورت زنده برای عموم برگزار می‌نمایند. حتی در مواردی بیش از یک نفر در پخش زنده مقابل دوربین حضور دارد و هنگام تعامل با مخاطب شاهد گفتار و رفتار زنده آنها با یکدیگر هستیم. کسی هم نیست که برای انجام چنین کارها و رفتاری به آنها تذکر دهد یا دلیل آن را جویا شود. در نبود نظارت

عباس معروفی درگذشت

عباس معروفی داستان‌نویس ایرانی در آلمان درگذشت. معروفی که متولد سال ۱۳۳۶ است، سال ۱۳۶۸ با انتشار رمان «سمفونی مردگان» جایگاه قابل‌توجهی در ادبیات داستانی معاصر کشور به دست آورد. شخصیت اصلی این رمان که تحت‌تاثیر ادبیات داستانی روز جهان به‌خصوص آثار فاکتور نوشته شده است، شاعر

جوانی است که گرفتار خشم پدرانستی خود می‌شود. معروفی در این کتاب دردسرهای یک روشنفکر سال‌های ۱۳۱۰ تا ۱۳۳۰ را از منظر دید چند شخصیت مختلف داستان روایت می‌کند. «سال بلوا»، «پیکر فرهاد»، «فریدون سه پسر داشت»، «ذوب‌شده» و «نام تمام مردگان یحیاست» از جمله رمان‌های مهم این نویسنده هستند که در کنار «سمفونی مردگان» قرار دارند.

نوشتن مجموعه داستان، شعر و مقالات ادبی از دیگر موارد مندرج در کارنامه معروفی است. عباس معروفی که برای مدت حدودا سه دهه مقیم کشور آلمان بود، از دو سال پیش با بیماری سرطان فک و حنجره درگیر شد و با وجود طی کردن فرآیندهای درمانی و بهبود نسبی، چند روز پیش به منزلش منتقل شده بود اما صبح پنجشنبه ۱۰ شهریور درگذشت. / جام جم



رویداد مهارتی باور ۲ برگزار شد

رویدادهای مهارتی در حوزه بازی و بازی سازی، از جمله اقدامات سازمان فضای مجازی سراج برای افزایش سطح دانش و مهارت‌های بازی‌سازان و نیز گیمرها برگزار می‌شود و در بالا بردن سطح سواد بازی مخاطبان

نقش مهمی دارد. در تازه ترین رویدادی که در این حوزه برگزار شد، فعالان حوزه بازی در جنوب کشور شاهد برگزاری رویداد مهارتی باور ۲) به همت سازمان فضای مجازی سراج مرکز هرمزگان بودند. به گزارش روابط عمومی سازمان فضای مجازی سراج، رویداد مهارتی باور به همت سازمان فضای مجازی سراج مرکز هرمزگان برگزار می‌شود. این رویداد در سرفصل‌های کمپین سازی، مخاطب‌شناسی و فنون اقناع مخاطب توسط استادان ارتباطات و علوم اجتماعی، دکتر سید احمد موسوی، دکتر سید احسان حسینی و دکتر تینا امین برگزار شد. / سازمان فضای مجازی سراج



نگاهی به خطرات فرهنگی پخش

بحران بی‌اخلاق

