



در حالی که بیشتر از ۹۰ درصد درآمد توئیتر از تبلیغات است، ماسک معتقد است که این درآمد باید قطع شود و کاربران توئیتر تبلیغاتی مشاهده نکنند. ایده ماسک برای کسب درآمد کاربران و توئیتر استفاده از پلن های مالی در پس زمینه است.

توییت بزنید و پولدار شوید!



عارف چیراگی

روزنامه نگار فناوری

ایلان ماسک در هفته های اخیر مالکیت برند معتبر توئیتر را خریداری کرد و قدرت خود را در حوزه رسانه افزایش داد. با این حال خرید توئیتر توسط ایلان ماسک آغاز یک دوره جدید برای توئیتر است چون ثروتمندترین مرد جهان برنامه های خاصی برای توئیتر دارد. گفته می شود ماسک قصد دارد شکل سرویس دهی و روش کسب درآمد در توئیتر را تغییر دهد. ماسک در صحبت های رسمی خود مستقیماً اعلام

کرده بود که مسائل اقتصادی توئیتر برای او مهم نیست اما در عمل تغییر جریان درآمدی توئیتر در دستور کار او قرار گرفته است. در حالی که بیشتر از ۹۰ درصد درآمد توئیتر از تبلیغات است، ماسک معتقد است که این درآمد باید قطع شود و کاربران توئیتر تبلیغاتی مشاهده نکنند. شاید در نگاه اول قطع این جریان درآمدی منطقی به نظر نرسد اما ایده ماسک برای کسب درآمد کاربران و توئیتر استفاده از پلن های



مالی در پس زمینه است. یکی از مهم ترین تغییراتی که ماسک علناً به آن اشاره کرده، دعوت بیشتر به تولیدکنندگان محتوایی است که دارای شهرت و محبوبیت هستند. او این افراد را برای شبکه اجتماعی توئیتر حیاتی می داند و سعی دارد با ارائه پلن های مالی به این افراد، آنها را به استفاده از این شبکه اجتماعی ترغیب کند. ماسک در صحبت های خود از سلبریتی هایی نام برده که ماه های زیادی در توئیتر پستی به اشتراک گذاشته اند و این مساله را برای گسترش اعتبار توئیتر خطرناک دانسته است.

کسب درآمد برای تولیدکنندگان محتوا در قالب برنامه Super Follows در حال حاضر اجرا می شود اما به نظر می رسد این برنامه سهم زیادی در جریان نقدی توئیتر ندارد. ماسک برنامه های ویژه ای برای بهبود ارتباط سلبریتی ها با شبکه اجتماعی توئیتر دارد.

یکی دیگر از برنامه هایی که ماسک احتمالاً قصد دارد به صورت جدی آنها را پیگیری کند، همکاری با نهادهای بزرگ جهانی برای افزایش اعتبار آنها از طریق توئیت است. بسیاری از کاربران شبکه های اجتماعی توئیتر با اشاره به توئیتهای بحث برانگیز ماسک پیش از خرید توئیتر، این برنامه ماسک را خطرناک می دانند و معتقد هستند توئیتر را از حالت یک شبکه

اجتماعی با آزادی بیان خارج می کند. با این حال ماسک معتقد است که چنین برنامه ای به افزایش محبوبیت این شبکه اجتماعی کمک می کند و توئیتر باید بازتاب دهنده شهرت، ثروت و محبوبیت افراد در دنیای واقعی باشد. توئیتر پیش از این که ماسک آن را خریداری کند، برنامه ای با نام Twitter Blue راه اندازی کرده بود که نوعی سرویس حق اشتراک ماهانه بود. این سرویس در ازای پرداخت سه دلار، بسیاری از امکانات ویژه مثل بازگشت توئیتهای و ریدر مود برای راحت تر خواندن رشته توئیتهای را در اختیار کاربران قرار می داد. ایلان ماسک که قبلاً اعلام کرده بود از رایگان بودن توئیتر با این همه امکانات تعجب می کند، حالا به دنبال گسترش این طرح است.

ماسک به صورت علنی اعلام کرده قصد دارد طرح های پرمیوم توئیتر را برای کاربران گسترش دهد. البته گزارش ها نشان می دهد که قیمت این طرح قرار است بسیار بالاتر از مقداری شود که در حال حاضر وجود دارد و همچنین امکانات این طرح ویژه بسیار بیشتر خواهد بود. به نظر می رسد این ایده ماسک در راستای طرح احراز هویتی است که قصد دارد برای تمامی کاربران توئیتر آن را اجرا کند تا اکانت های غیر واقعی از این شبکه اجتماعی حذف شود.



تعامل انسان-رایانه و تجربه کاربر برای دستیابی به ابزاری که در چند سال آینده قابل استفاده باشد، نیازمند هزینه مالی سنگینی است. چنین مالی و چنین هزینه ای شاید فقط در توان شرکت بزرگی مثل متا باشد. شاید هیاهوی اطراف متاورس به این دلیل است که جهان می ترسد انقلاب دیجیتال بعدی را از دست بدهد. چنین تجربه ای قبلاً برای افرادی اتفاق افتاد که باور نداشتند اینترنت دوام خواهد آورد یا تصور می کردند بیت کوین فقط یک پروژه بی کاربرد است. جهان های مجازی و سه بعدی، بلاکچین و کلان داده آینده را تغییر خواهند داد اما هنوز از نظر فنی به این بلوغ دست پیدا نکرده ایم.

این دنیا همان طور که هست بازتولید می شود، تعاملات در آن بهینه نیست و محیط در آن ظاهری کارثونی دارد. شکل ظاهری سه بعدی همراه با آواتارهای کارثونی به حضور ما ظاهری غیراصولی از بازی ویدئویی می دهد. تصور رفتن به یک مصاحبه شغلی یا بحث در مورد پروژه های جدی با شخصیت های کودکانه در مقابل ما دشوار است. هنگام اتصال به متاورس باید فضایی نزدیک به جهان واقعی در مقابل چشمان ما باشد. جهان در آینده بیشتر و به هم متصل خواهد شد. با این حال متاورس امروزه به شکل عملی قابل استفاده نیست. تحقیقات در زمینه ارگونومی،

مشکلات طراحی پیش روی متاورس

به چند سانتی متری نمایشگر برای سلامت چشم خطرناک است و باعث خستگی زودرس چشم می شود و باید درد شانه و بازو را نیز به این مشکل اضافه کنید. پروژه کینکت یک تجربه ناموفق در دنیای بازی برای پیاده سازی ایده بازی های واقعیت مجازی با هدست بود. کاربران مجبور بودند برای بازطراحی کاری که می خواهند انجام دهند، حرکات بدنی زیادی داشته باشند. در نتیجه استفاده از محصولات این برند مورد استقبال قرار نگرفت. پروژه Wii یک سیستم اشاره با کنترل از راه دور و تشخیص حرکات مچ را برای حل این مشکل ارائه کرد که با انجام حرکات بدن، بازی از روی کاناپه یا ایستادن را ممکن می کرد اما باز هم پاسخی همه جانبه به حل این مشکل نبود. در واقع برندهای تولید گوشی نیز ابتدا با همین مشکل روبه رو بودند که توانستند از طریق مفهومی به نام اسکیوی مورف زندگی روزمره را بازتولید کنند اما در واقعیت مجازی این طور نیست. دنیای متاورس در حال حاضر شبیه آواتارهای Xbox 360 است.

شرکت بزرگ متا سرمایه گذاری کلانی روی متاورس انجام داده است تا روایی بسیاری از علاقه مندان به زندگی در دنیای مجازی را به واقعیت تبدیل کند. با این حال به نظر می رسد چالش های جدی فنی پیش روی این برند قدرتمند وجود دارد. شرکت متا با استفاده از هدست هایی که قبلاً برای بازی های ویدئویی استفاده می شد، نوعی بازی ایجاد کرده که امکان همکاری بین افراد را فراهم می کند. با این حال مشکلات مربوط به بازی های واقعیت مجازی همچنان حل نشده است. قبلاً تصور می شد که هدست ها جایگزین رایانه های شخصی می شود. آیا تصور راه رفتن در خیابان، سوار شدن به مترو یا نشستن در یک کافه با هدست آسان است؟ واقعیت این است در دنیایی که برای همه کارها باید به اینترنت متصل شویم دور از ذهن به نظر می رسد و فضاهای کاری مجازی را نمی توان مشروط به پوشیدن هدست کرد. از نظر ارگونومی فیزیکی، تحمل وزن هدست روی گردن در تمام طول روز غیرممکن است. علاوه بر این، چسباندن چشم ها