

«کرونا» رشد بازی های ورزش الکترونیک را در خاورمیانه رقم زد



موضوع افزایش ضریب نفوذ تلفن همراه در منطقه است که خود زمینه ساز استفاده بیشتر کاربران از موبایل برای گیم شده است. در منطقه تلفن های هوشمند یا تبلت بازی می کنند به وضوح بیشتر از گیمرهای کامپیوترهای خانگی یا کنسول هاست. اگر هم بخواهیم به ذکر نمونه هایی در این حوزه بپردازیم می توان به مصر اشاره کرد که تنها ۱۲ درصد از گیمرها از کنسول استفاده می کنند در حالی که ۵۸ درصد آنها برای بازی از تلفن هوشمند یا تبلت استفاده می کنند. در امارات هم ۲۱ درصد گیمرهای این کشور از کنسول ها برای بازی استفاده می کنند و ۵۷ درصد هم تلفن همراه را به عنوان وسیله اصلی برای گیم خود انتخاب کرده اند. این ارقام در عربستان سعودی هم برای کنسول ۲۰ درصد است و برای تلفن همراه به ۵۲ درصد می رسد.

با وجود رشد و توسعه بازی های الکترونیک در این منطقه، هنوز هم محققان معتقدند برای اینکه eSports به پتانسیل کامل خود برسد، دولت ها و سایر ذینفعان باید همکاری بیشتری با یکدیگر داشته باشند. آسوی دیگر ظهور شبکه های تلفن همراه O.G، مسابقات پر سرو صدا، تشویق به مشارکت گیمرهای زن در منطقه و همچنین شناخت مزایای بالقوه آموزشی eSports همگی می توانند به رشد این بخش کمک کنند.

این توسعه چشمگیر

اگر بخواهیم به نمونه هایی از پیشرفت و توسعه بازی های الکترونیک در منطقه MENA اشاره کنیم باید گفت که در اکتبر ۲۰۱۹ شرکت W Ventures مستقر در دبی اعلام کرد که ۵۰ میلیون دلار برای توسعه اکوسیستم بازی های الکترونیک محلی (eSports) و همچنین مدت زمان حضور آنها در فضا آنلاین، گیم و... بوده است. **ضرب نفوذ بالای تلفن همراه و اینترنت در خاورمیانه**

که خاورمیانه و شمال آفریقا (MENA) یک بازار گیم با رشدی سریع است و حالا دیگر در حال تبدیل شدن از بازی های تفریحی (casual) به بازی های واقعیت مجازی و ورزش های رقابتی است. MENA اصطلاحی است که برای نامیدن کشورهای عمده تولیدکننده نفت که در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا قرار دارند به کار می رود. با افزایش ضریب نفوذ اینترنت و روند روبه رشد تعداد گیمرها در خاورمیانه، شاهد رشد انفجاری eSports در این منطقه هستیم، ورزش های الکترونیک یکی از سریع ترین رشد ها را در میان فناوری های صنعت و سرگرمی در جهان دارد و تعداد مخاطبان و میزان درآمد آن روبه افزایش است. در گزارش این مؤسسه همچنین آمده است: داده های ما نشان می دهد که برای یک بخش و تعداد مهمی از گیمرهای این منطقه، حالا دیگر تماشای آنلاین بازی های ویدیویی به اندازه خود گیم به یک سرگرمی تبدیل شده است.

یکی از دلایل اصلی و مهم برای افزایش علاقه به ورزش های الکترونیک (eSports)، شیوع کرونا، افزایش فاصله گذاری های اجتماعی و گزینه های محدود حال حاضر برای تماشا و انجام ورزش های فیزیکی و سنتی و همچنین حضور در استادیوم ها و... است. اما به هر حال باید گفت که این افزایش علاقه به ورزش های الکترونیک در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا (MENA) تنها به شیوع کوید-۱۹ مربوط نمی شود و احتمالاً جنبشی که حتی قبل از همه گیری نیز وجود داشت در این زمینه بی تأثیر نبوده هر چند نمی توان منکر این موضوع شد که کرونا موتور محرکه اصلی برای افزایش تعداد گیمرهای eSports بازی های ویدیویی در منطقه و همچنین مدت زمان حضور آنها در فضا آنلاین، گیم و... بوده است.

اما چرا منطقه MENA تا این حد در زمینه بازی های الکترونیک رشد داشته است؟ یکی از دلایل این

با شیوع کرونا بازار بازی های ویدیویی در جهان داغ شد و بازی های الکترونیک ورزشی (Esports) نیز از این قاعده مستثنی نبوده است به گونه ای که انتظار می رود ارزش بازار جهانی ورزش های الکترونیک در سال ۲۰۲۳ نزدیک به ۱.۶ میلیارد دلار شود در حالی که در سال ۲۰۱۸ این بازار، ارزشی ۷۷۶ میلیون دلاری داشت. در این میان خاورمیانه و شمال آفریقا (MENA) شاهد جهشی بزرگ در صنعت گیم بوده که بیشترین بخش آن به بازی های الکترونیک (Esports) مربوط می شود.

کرونا، موتور محرکه Esports

Esports که محلی برای رویارویی حرفه ای ترین گیمرهای جهان بوده و حتی برخی آن را از نظر اعتبار با ال کلاسیکو مقایسه می کنند، معمولاً با جویازی چشمگیر از چند هزار دلار تا چند میلیون دلار همراه است و در جهان طرفداران پروپاقرصی دارد. ظهور سرویس های استریم همچون توییچ، یوتیوب لایو و... به توسعه این بازی ها کمک شایان توجهی کرد چرا که گیمرهای بزرگی از دل همین سرویس ها به جهانیان معرفی شدند و بازی های Esports رونق بیشتری گرفت. حالا دیگر این مسابقات تنها مختص گیم هایی خاص نیست و طیف بزرگی از بازی ها را شامل می شود و گیمرهای این حوزه مدت زمان زیادی را صرف تمرین و برگزاری مسابقات دوستانه می کنند تا میزان آمادگی آنها بالا برود و در تورنمنت های جهانی که در شاخه های مختلف برگزار می شود شرکت کنند.

تازه ترین گزارش مؤسسه YouGov نشان می دهد با این که به طور کلی بیشتر رشد Esports از بازارهای بزرگی همچون امریکا شمالی و چین نشأت می گیرد اما حالا دیگر خاورمیانه نیز می تواند نقشی عمده و اساسی در این رشد ایفا کند و با افزایش ضریب نفوذ اینترنت و روند روبه رشد تعداد گیمرها در خاورمیانه، شاهد رشد انفجاری eSports در این منطقه هستیم. محققان این مؤسسه عنوان کرده اند

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از ارسال بیش از ۲۴ میلیارد پیام در شبکه دانش آموزی «شاد» خبر داد و گفت: این مهم برای جلوگیری از تعطیلی مدارس در شرایط کرونا انجام شده است.

به گزارش ایرنا محمدجواد آذری جهرمی در اینستاگرام خود درباره نحوه عملکرد شبکه دانش آموزی شاد گفت: در شبکه شاد اقدام مهمی برای آموزش مجازی انجام شد و همه دست به دست هم دادند تا آموزش تعطیل نشود و رکوردها در این زمینه قابل توجه است.

بنا بر اعلام وزیر ارتباطات در مدت نزدیک به یک سال که از آغاز فعالیت شبکه دانش آموزی شاد سپری شده، بیش از ۹ میلیارد فایل در این شبکه ارسال شده است.

بیشینه پهنای باند شبکه شاد ۴۰۳ گیگابیت بر ثانیه است. ۷۲۷ هزار معلم، نزدیک به ۱۳ میلیون دانش آموز و ۱۱۵ هزار مدیر در این شبکه حضور دارند.

گفتنی است آذرماه امسال اعلام شد، شبکه شاد با توجه به نیاز به آموزش جهت دانش آموزان در دوران تعطیلی مدارس به فرصتی تبدیل شد تا روزانه پیام های آموزشی و پرورشی در میان اهالی نظام تعلیم و تربیت رد و بدل شود، به طوری که از ابتدای تأسیس شاد تا آذرماه بیش از ۱۱ میلیارد پیام در آن ارسال شده است.

اپراتورها الزامی برای کاهش قیمت اینترنت ندارند

معاون وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات عنوان کرد، قیمت اینترنت برای کاربران به اندازه کافی پایین است و کشتش کاهش ندارد، با وجود این در شرایطی که تعرفه پهنای باند زیرساخت برای اپراتورها کاهش یافته، آنها می توانند برای کاهش قیمت اینترنت تصمیم بگیرند، هر چند برای این کار الزامی از سوی رگولاتوری ندارند.

به گزارش ایسنا، حسین فلاح جوشقانی رئیس سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی پس از کاهش ۲۵ درصدی تعرفه پهنای باند شرکت ارتباطات زیرساخت براساس مصوبه کمیسیون تنظیم مقررات ارتباطات گفت: در تجربه های جهانی با افزایش ترافیک مصرفی، قیمت ها کاهش می یابد. بر همین اساس پس از بررسی های کارشناسی در وزارت ارتباطات، کمیسیون تنظیم مقررات ارتباطات، کاهش ۲۵ درصدی هزینه پهنای باند اپراتورها را تصویب کرد. این مصوبه به کاهش هزینه های اپراتورها منجر می شود.

معاون وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات درباره احتمال کاهش قیمت اینترنت اظهار کرد: کمیسیون تنظیم مقررات مأموریتی به ما داده که موضوع را به اپراتورها منعکس کردیم و منتظر نظرشان هستیم و اینکه این کاهش قیمت چه تأثیری در سبد هزینه خانوار می گذارد، آن زمان مشخص می شود. البته قیمت اینترنت برای کاربران به اندازه کافی پایین است، اما در نهایت با اپراتورها صحبت می کنیم که اگر بشود هزینه اینترنت را در سبد هزینه خانوار هم پایین بیاورند.

فلاح جوشقانی همچنین با بیان اینکه قیمت اینترنت در کشور ما بالا نیست که کشتش کاهش داشته باشد، تصریح کرد: اپراتورها هم نیاز به سرمایه گذاری دارند و هزینه هایشان در این مدت افزایش داشته است. به همین دلیل به خود آنها گفتیم پیشنهاداتی برای کاهش قیمت به ما بدهند، اما این طور نبوده که الزامی از طرف رگولاتوری گذاشته باشیم که قیمت اینترنت کاهش یابد، با وجود این، اپراتورها موضوع را بررسی و نتیجه را اعلام می کنند.

مایکروسافت حالت ویژه کودکان را به مرورگر «اج» اضافه کرد

مایکروسافت در حال آزمایش افزودن حالت ویژه کودکان به مرورگر اینترنتی «اج» است تا حفظ امنیت و حریم شخصی آنها در فضای مجازی ساده تر شود. به گزارش مهر، والدین با استفاده از این حالت مرورگر اج می توانند وب سایت های نامناسب را بلوکه کنند و براحتی در مورد قابل بازدید بودن یا نبودن وب سایت های برای فرزندان خود تصمیم گیری کنند. یکی دیگر از مزایای استفاده از این حالت، فعال شدن قابلیت جستجوی ایمن جست وجوگر بینگ است که دسترسی کودکان به محتوای نامناسب را بلوکه می کند. مایکروسافت این خدمات را برای افراد ۱۵ تا ۱۲ ساله ارائه می کند و فعلاً برای کسب اطمینان از قابلیت های آن در حال تست محدود این سرویس روی مرورگر اج است. اگر مرورگر اج به طور پیش فرض سایتی را برای کودکان نامناسب تشخیص داده و بلوکه کرده باشد، ولی والدین خواستار دسترسی به آن باشند، می توانند سایت یادشده را از حالت غیر قابل دسترس برای کودکان خارج کنند. مایکروسافت برای جذاب کردن مرورگر اج برای کودکان چند مضمون کودکانه نیز برای مرورگر یادشده در نظر گرفته که در صورت تمایل قابل فعال کردن هستند. زمان راه اندازی عمومی این خدمات مشخص نیست.

دسترسی کودکان به محتوای نامناسب را بلوکه می کند. مایکروسافت این خدمات را برای افراد ۱۵ تا ۱۲ ساله ارائه می کند و فعلاً برای کسب اطمینان از قابلیت های آن در حال تست محدود این سرویس روی مرورگر اج است. اگر مرورگر اج به طور پیش فرض سایتی را برای کودکان نامناسب تشخیص داده و بلوکه کرده باشد، ولی والدین خواستار دسترسی به آن باشند، می توانند سایت یادشده را از حالت غیر قابل دسترس برای کودکان خارج کنند. مایکروسافت برای جذاب کردن مرورگر اج برای کودکان چند مضمون کودکانه نیز برای مرورگر یادشده در نظر گرفته که در صورت تمایل قابل فعال کردن هستند. زمان راه اندازی عمومی این خدمات مشخص نیست.

قانون ضد انحصارطلبی اپل به تصویب نرسید

قانون پیشنهادی برای مقابله با انحصارطلبی اپل استور شرکت اپل در ایالت داکوتای شمالی سرانجام به تصویب نرسید و شرکت های معترض به اپل ناکام ماندند. به گزارش مهر، انحصارطلبی اپل در زمینه موافقت با عرضه اپلیکیشن های مختلف در اپ استور خود از یک سو و سود پایین پرداختی از هر محل فروش و بازرگاری هر یک از این برنامه ها موجب نارضایتی و اعتراض بسیاری از برنامه نویسان و شرکت های فناوری ثالث شده است.

از همین رو برخی سناتورهای سنای محلی ایالت داکوتای شمالی قانونی را برای تصویب پیشنهاد کردند که بر مبنای آن اپ استور اپل باید برخی سختگیری های خود را در زمینه تأیید اپلیکیشن ها و تقسیم درآمد در برنامه نویسان کاهش می داد، اما در نهایت این قانون با ۳۶ رای منفی در برابر ۱۱ رای مثبت رد شد. اپل مدعی شده بود که تصویب چنین قانونی موجب اجباری شدن اعمال تغییراتی غیرقابل جبران در آیفون شده و بر اپ استور اپل و شرکت های دیگری مانند گوگل نیز تأثیر منفی می گذارد. در عین حال شرکت های فناوری مختلف کماکان با اپل و انحصارطلبی اعمال شده از سوی آن در علت محبوبیت اپ استور این شرکت مخالف هستند و احتمالاً به شیوه های دیگری برای به چالش کشیدن آن تلاش خواهند کرد.

این عرصه وارد شد. درواقع این کمپانی با هدف ایجاد تقویمی مشخص و انحصاری برای مسابقات منطقه ای آنلاین eSports، یک برند و نام تجاری جدید با نام Zain Esports را راه اندازی کرده است که این کار می تواند به ورزش های الکترونیک در این منطقه وجهه ای خاص ببخشد. **این سرمایه گذاری های هفتمند** گرچه به طور حتم بازار بازی های الکترونیک نیز تحت تأثیر ویروس کرونا قرار گرفت، اما میزان سرمایه گذاری به منظور ایجاد فضاهای تماشای ورزش های الکترونیک و گیم در منطقه با سرعت ادامه دارد که بخشی از این سرمایه گذاری ها به آموزش های آکادمیک اختصاص دارد. در همین راستا برنامه ریزی شده است که تا آخر سال جاری، یک مرکز و مجموعه بزرگ توسعه بازی های eSports و واقعیت مجازی (VR gaming) در ابوظبی افتتاح شود که این مجموعه بزرگ eSports و VR معروف به Pixel خواهد بود و میزبان نخستین آکادمی eSports مجاز در منطقه می شود. همچنین دویی در سال ۲۰۱۵ میربان Pro League دبی، نخستین تورنمنت اصلی و گسترده در منطقه شد که جایزه ای ۲۵۰ هزار دلاری برای

زده می شود که این کشور ۱۵ هزار تیم پایه در سراسر کشور داشته باشد و بیش از هزار متخصص دارای مجوز بر ورزش الکترونیک نظارت داشته باشند. همچنین در سال ۲۰۱۹ لیگ مسابقه فینال لیگ تاییستانی League of Legends استانبول که با ظرفیت ۱۵ هزار نفر برگزار شد تنها در مدت چهار ساعت به فروش رسید که همگی این موارد نشان از محبوبیت بالای ورزش الکترونیک در ترکیه دارد.

در مثالی دیگر می توان به Activision، یک مؤسسه امریکایی نشر بازی های ویدیویی در کالیفرنیا اشاره کرد که از سال ۱۹۷۹ تاکنون فعالیت دارد. این مؤسسه طی همکاری با شرکت مخابرات عربستان، سروهای اختصاصی میزبانی شده در ریاض و جدّه را برای بازی پرطرفدار Call of Duty در منطقه معرفی کرده است. Riot Games نیز که شرکنی محسوب می شود که پشت لیگ افسانه ها (League of Legends) قرار دارد، در اکتبر ۲۰۲۰ برای گیم Valorant از سروهای خاورمیانه استفاده کرد. همچنین بتازگی شرکت Zain Group، یکی از ارائه دهندگان خدمات مخابراتی در کویت که ۵۰ میلیون مشتری در سراسر MENA دارد هم به

از مدیریت دیجیتال دارایی به مدیریت دارایی دیجیتال

ویژگی آنها این است که ما را به دنیای دیجیتال می برند و همه آن مزایایی که در فضای دیجیتال وجود دارد، می توانیم یک جا داشته باشیم، مثلاً می توانیم انتقال ارزش را بسرعت انجام دهیم؛ یا بدون استفاده از شعبه های فیزیکی بانک ها و نهادهای مالی واسط نقل و انتقال، ذخیره، نگهداری و مدیریت ارزش (پول، ارز، مالکیت و ...) را انجام دهیم.

اگر ارز دیجیتال متمرکز باشد، به مثابه همین پول هایی است که بانک مرکزی صادر کرده و ما به آنها پول یا ارز می گوئیم، ولی اگر غیرمتمرکز باشند، مانند بیت کوین این ویژگی را دارند که در سراسر جهان یک ابزار نقل و انتقال ارزش باشند؛ باید دقت کنیم در ارز دیجیتال هایی مانند



کریپتوکارنسی ها یا رمزارزها، مزایایی خلق شده که باعث شده برخی از نهادهای متمرکز مثل بانک ها هم علاقه داشته باشند وارد این دنیای جدید شوند.

با توجه به دسته بندی که برای ارز دیجیتال ارائه دادیم یعنی همان کریپتو کارنسی، کریپتو کامودیتی ها و کریپتو توکن ها و ارزهای متمرکز، ابتدا باید مدل ذهنی خود را اصلاح کنیم. مفهوم پول در ایران در حال حاضر شدت مبتنی بر سکه و اسکناس است. این را در زمینه مفهومی مانند ارزها هم می توانیم ببینیم؛ ما سال هاست که از

رشا قربانی
عضو هیأت مدیره سازمان نظام مهندسی رایانه ای استان تهران

فضای دیجیتال بشدت همه چیز را تغییر داده است؛ دنیای پول، ارزش، مالکیت و دارایی های مالی بشدت تحت تأثیر تحول دیجیتال قرار گرفته اند. به همین دلیل بسیاری از مدیران به دنبال مدیریت دیجیتال دارایی هستند، منتها روندی جدیدتر که پیش روی همه قرار گرفته و باید به آن توجه کنند مدیریت دارایی دیجیتال است.

در دنیای دارایی های دیجیتال چند سالی می شود که مفهوم «کریپتوآبت» (Cryptosets) یا دارایی های کریپتویی و به تعبیری «رمزارش» خلق شده است؛ در این نوع از دارایی های دیجیتال ما فضای جدیدی از مالکیت را تجربه می کنیم. «رمزارش» ها به سه دسته کلی کریپتوکارنسی ها (crypto currencies)، کریپتو توکن ها (crypto token) و کریپتو کامودیتی ها (crypto commodity) تقسیم می شوند.

کریپتو کارنسی به «رمزارز» ترجمه شده و یکی از معروفترین انواع دارایی های دیجیتال است؛ مشهورترین رمز ارز جهان نیز «بیت کوین» است. کریپتو کامودیتی ها توکن هایی هستند که پشتوانه ای مانند طلا و نفت یا کالاها ی فیزیکی مانند زعفران دارند؛ در این زمینه می توان از توکن های انرژی نام برد که قابلیت استفاده را به صورت گسترده دارند. کریپتو توکن ها رمزارش های بدون پشتوانه ای هستند که پشتوانه آنها کالایی وجود ندارد و از آنها می توان در موارد خاصی مانند احراز یا تأیید هویت استفاده کرد.

از این رو دقت کنیم وقتی درباره ارز دیجیتال صحبت می کنیم باید تفاوت آن با رمزارزها، توکن ها و کریپتو کامودیتی ها و به طور کلی کریپتواست ها را در نظر داشته باشیم و بدانیم که منظور ما چه نوع ابزار مبادله ارزشی است که از آن حرف می زنیم.

اما فایده ارز دیجیتال چیست؟ باید گفت در هر نوع ارز دیجیتالی چه متمرکز و چه غیرمتمرکز، چه توسط بانک مرکزی ایجاد شود و چه از سوی نهادهایی غیر از بانک مرکزی، مهم ترین

ظهور اسنپ چت با یک مدیر جوان

علیرضا احمدی
خبرنگار

هر روز بر تعداد کاربران شبکه های اجتماعی افزوده می شود و فعالان حوزه فناوری هم با در نظر گرفتن نیازهای روز مردم اقدام به طراحی و تولید یک اپلیکیشن تازه می کنند. یکی از این شبکه های اجتماعی، «اسنپ چت» است که توسط «ایوان اشپیکل» از مردان دنیای تجارت و اهل امریکا به سرانجام رسید. وی که در سال ۱۹۹۰ در لس آنجلس و در خانواده ای از وکلا متولد شد در حالی که در آوریل ۲۰۱۱ در رشته طراحی محصولات دانشگاه استنفورد تحصیل می کرد، یک اپلیکیشن را ارائه و ایده یک برنامه محبوب با اشتراک گذاری عکس و فیلم را توسعه داد.

اشپیکل که علاقه زیادی به دنیای تجارت داشت هنگام تحصیل، سر کلاس دانشجویان ارشد حضور می یافت تا بتواند اطلاعاتش را درباره کار آفرینی و سرمایه گذاری خطر پذیر افزایش دهد. برای این منظور همیشه تلاش می کرد تا از توصیه های «اریک اشمیت»، مدیرعامل گوگل و «جد هرلی» مؤسس یوتیوب بهترین استفاده را بکند. وی در این دانشگاه با رچی براون و بابی مورفی، از مؤسسان بعدی اسنپ چت آشنا شد و با همکاری آنها ایده وی سریع تر به نتیجه رسید. اشپیکل همراه با دوستانش ابتدا نمونه اولیه این اپلیکیشن را با نام Picaabo در سال ۲۰۱۱ طراحی کرد که البته بعدها به نام اسنپ چت تغییر نام داد.

محبوبیت این اپ در سال ۲۰۱۲ افزایش چشمگیری یافت و تا پایان این سال تعداد کاربران فعال روزانه این اپلیکیشن به یک میلیون نفر رسید. این برنامه به کاربران امکان می داد عکس هایی را که بسرعت ناپدید می شدند، ارسال و شواهد فعالیت های غیرقانونی را فاش کرده و سپس پاک کنند. البته همکاری اشپیکل و بابی مورفی چندان دوام نیاورد و کار این شبکه اجتماعی بدون مورفی ادامه یافت. در پاییز سال ۲۰۱۳ ماکر زاکربرگ، مدیرعامل فیس بوک، پیشنهاد خرید اسنپ چت را به قیمت ۳ میلیارد دلار

به اشپیکل داد اما وی این پیشنهاد را نپذیرفت. سرانجام هنگامی که اسنپ چت در اوایل سال ۲۰۱۷ عمومی شد، بنیانگذاران آن از موفقیت های کسب شده متعجب شدند.

البته بنیانگذاران این شبکه اجتماعی از آرزوهای خود نیز دست نکشیدند. اشپیکل به دنیای هنر و موسیقی علاقه ای وافر داشت و سرانجام همراه با دوستش مورفی در سال ۲۰۱۷ حدود ۱۳ میلیون سهم این کمپانی را به یک مؤسسه غیرانتفاعی ویژه هنر و تحصیل جوانان اهدا کرد و نام این مؤسسه را نیز بنیاد اسنپ گذاشت تا بتواند به جوانان در این حوزه کمک کند تا استعدادهاشان شکوفا شود. مدیران اسنپ چت در روزگار کروانی نیز در کنار مردم بودند و ۳ میلیون دلار به افرادی که زندگی شان تحت تأثیر کرونا سخت تر از قبل شده بود کمک کردند.