

۱۳۹۶/۰۸/۰۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	نکاتی درباره خودکشی منتسب به چالش «نهنگ آبی»	صبح نو
۲	خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم/ با دخترم مشکلی نداشتم	خبرگزاری مهر
۳	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم/ هزینه های یک گاف رسانه ای!	خبرگزاری مهر
۵	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم/ هزینه های یک گاف رسانه ای!	اقتصاد
۷	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم +عکس	شبکه اطلاع رسانی وانا
۱۰	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم +عکس	مشق
۱۲	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم/ هزینه های یک گاف رسانه ای!	ECONews
۱۴	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم/ هزینه های یک گاف رسانه ای!	خبرگزاری دانشگاه قوه قضاییه آنا Azad News Agency (ANAA)
۱۶	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم	خبرگزاری مهر
۱۹	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم؛ #171؛ #187؛ شدیم	خبرگزاری مهر
۲۱	نکاتی در رابطه با خودکشی منتسب به چالش نهنگ آبی	کتابخانه الکترونیک Ozward.ir
۲۱	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم +عکس	کان
۲۴	بیش از 35 هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته جمع آوری شد	پایگاه اطلاع رسانی داد
۲۴	تلاش برای کنترل «نهنگ آبی»	خبرگزاری مهر
۲۶	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم	دنیای بانک خارج و غیر بانکی
۲۸	تلاش برای کنترل «نهنگ آبی»	تقویران
۲۹	«انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد - قابل تهیه در Steam	پارسی گرافیک Parsy Graphic
۳۰	"نهنگ آبی" چیست؟	خبرگزاری مهر
۳۲	"انگاره" به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد	ایریم اکادمی

۳۲	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم؟	
۳۴	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم	
۳۶	سودجویی با کپی برداری از چالش نهنگ آبی	
۳۹	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم/ هزینه های یک گاف رسانه ای!	
۴۱	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم؟ +تصاویر	
۴۳	«انگاره» به عنوان یک سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد	
۴۴	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم +عکس	
۴۶	«انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد	
۴۷	برسی بازی نهنگ آبی چگونگی وارد ایران شدنش و عواقب آن	
۴۹	واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به حواشی یک چالش مرگبار/ نهنگ آبی مدت هاست وجود ندارد	
۴۹	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم/ هزینه های یک گاف رسانه ای!	
۵۲	بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته جمع آوری شد	
۵۲	«انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد	
۵۳	آذری جهرمی: مردم را نباید از فضای مجازی ترساند بلکه باید آگاهی مردم را افزایش داد	
۵۳	بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته جمع آوری شد	
۵۴	آذری جهرمی: مردم را نباید از فضای مجازی ترساند بلکه باید آگاهی مردم را افزایش داد	
۵۴	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم؟ +تصاویر	
۵۷	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم/ هزینه های یک گاف رسانه ای!	
۵۹	«نهنگ آبی» حاصل یک گاف رسانه ای!	
۶۱	«انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد	
۶۱	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم/ هزینه های یک گاف رسانه ای!	

۶۴

بیش از 35 هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته جمع آوری شد

دز

۶۴

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم/ هزینه های یک کاف رسانه ای!

صبا

۶۶

بازی تحسین شده «انگاره» به طور همزمان بر روی استیم و هیولا منتشر شد

3aziCenter.com

تعداد محتوا : ۴۳



روزنامه

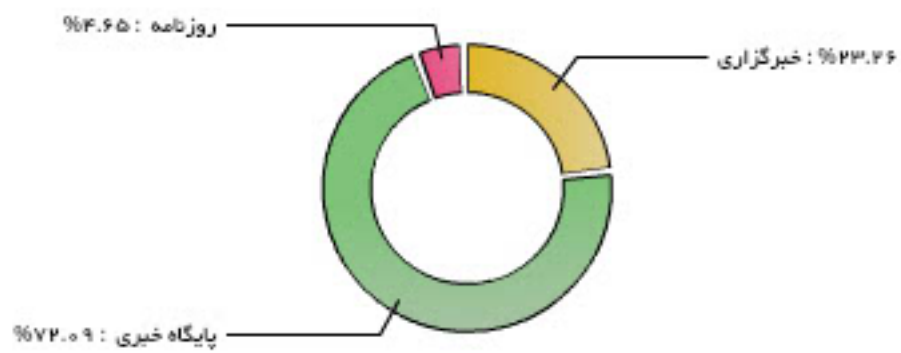
۲

پایگاه خبری

۳۱

خبرگزاری

۱۰



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد نکاتی در باره خودکشی منتسب به چالش «نهنگ آبی»

در بخش‌های دیگری از این بیانیه آمده است: زمانی که رسانه‌های سراسر کشور شروع به اطلاع‌رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هشدار داد که موج سواری رسانه‌ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سوذجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش‌های مشابهی را در کشور راه‌اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.

متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود، به یک‌باره بر سر زبان‌ها افتاد و موقعیت برای سوذجویان فراهم شد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ادامه هشدار داده است که خانواده‌ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت‌های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی‌های خاص و بوچ‌گرایی و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می‌دهند، چربی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری کنند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در رابطه با انتشار خبری مبنی بر خودکشی دو دختر نوجوان در شهر اصفهان اعلام کرد که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روسی ایجاد شده بود، مدت‌هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد نیز در جریان رسانه‌ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد، رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده بود.

بنیاد مزبور در ادامه تأکید کرده است که این، فقط یک بازی رایانه‌ای نیست بلکه یک چالش است. در بیانیه بنیاد آمده است: همچنان برخی رسانه‌ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه‌ای می‌نامند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بارها تأکید کرده که «نهنگ آبی» بازی رایانه‌ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می‌برد.

این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می‌توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.



خانواده قربانیان نهنگ آبی در اصفهان: هنوز فایل صوتی خداحافظی را نشنیده ایم / با دخترم مشکلی نداشتم

(۱۳۸۵/۰۸/۰۲-۰۳/۰۸/۰۲)

"ن" و "ع" تنها دختران کلاس نهم یک مدرسه دخترانه نیستند که در چالش حضور دارند "این گفته یکی از اقوام "ع" است که البته تأیید می‌کند از شخص دیگری شنیده است با این حال دقیقاً در روز فوت "ع" به مدیر مدرسه در این خصوص هشدار داده است.

عصر بانک: به گزارش ایسنا، صبح روز بیست و نهم مهر ماه، "ن" و "ع" در یکی از کتابخانه‌های اصفهان تصمیم می‌گیرند به زندگی خود پایان دهند. خانواده‌های هر دو قربانی می‌گویند دخترها "با شروع مدرسه با یکدیگر دوست شده بودند. هر چند مادر بزرگ هر دو با هم همسایه هستند و اخیراً گاهی به کتابخانه می‌رفتند". یکی ۱۶ ساله و دیگری ۱۵ ساله و هر دو ۲۹ روز پیش، سال تحصیلی را در کلاس نهم یکی از مدارس متوسطه اصفهان آغاز کرده بودند.

حادثه ساعت ۱۱ و ۲۸ دقیقه ظهر شنبه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده‌ها در خصوص حضور فرزندان در چالش نهنگ آبی اظهار بی‌اطلاعی می‌کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده‌اند" و به خانواده‌ها در این زمینه هشدار داد. این نخستین بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می‌شود، اما پیش از این آمار از خودکشی و یا اقدام به خودکشی مرتبط با این بازی از سوی مقامات رسمی اعلام نشده بود.

هیچ یک از خانواده‌ها هنوز فایل صوتی که پلیس اصفهان اعلام کرده حاوی پیام خداحافظی دختران و تأیید عضویت آن‌ها در چالش نهنگ آبی است را شنیده‌اند.

تنها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می‌توان حدس زد که یکی از آنها پدرش است، تلفنی، کمربندی را سفارش می‌دهد که پزشکان گفته‌اند در روند درمان مهره‌های کمر دخترش که در سقوط آسیب دیده نیاز است.

نخستین حرف پدرش در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است. در حالی که تأیید می‌کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی‌اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می‌گوید: هوشیار است، اما هنوز از او نپرسیدم که چه شده است؟ و چرا این کار را با من و خودش و مادر یا به ما هشدار کرد؟

او می‌گوید: مشکلی با دخترم نداشتم. تلفن همراه "ن" سیم کارت نداشته و وسائل او هنوز در اختیار پلیس است.

"ن" از سقوط جان سالم به در برده است و اگرچه زنده مانده و هوشیار است، اما هنوز هیچ یک از اعضای خانواده نتوانسته‌اند دلیل حادثه را از او بپرسند. پدر می‌گوید: همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب‌ها همیشه با خانواده جمع می‌شویم و شاد هستیم، همیشه از دخترم می‌پرسم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه.

خانه "ع" را به راحتی می‌توان پیدا کرد، جایی حوالی پل چمران، محله ای است که اکثراً با هم فامیل هستند و همه از قدیمی‌های محل و از یکدیگر شناخت دارند؛ خانه "ع" را می‌توان از جلله‌ای که سر کوچه است، شناخت. اولین بنرهای تسلیت نصب شده‌اند مثل همه خانه‌هایی که عزادار می‌شوند زن‌ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده‌اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" نخستین زنی است که آنجا می‌بینیم در حال آشپزی است، می‌گوید: صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می‌خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می‌گردیم رفتنشان همان و برگشتنشان هم همان!

مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عمو و عمه اش برای صحبت جلو می‌آیند، تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آماده شده و در حال پخش آن هستند، عمومی "ع" در تماس با پلیس اعضای خانواده را از صحبت با رسانه منع (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می‌کند، اما پیش از پاسخ به هر سوالی این پرسش را مطرح می‌کنند که "آیا واقعا چالش نهنگ آبی وجود دارد؟" در فیلمی که بعد از سقوط دختران منتشر شد، صدایی از یکی از شاهدان عینی شنیده می‌شود که در روایت حادثه می‌گوید: "نخست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخت، اما دختر دوم مردد بود، از لبه پل فاصله گرفت، اما بعد برگشت و پایین پرید".

ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از نخستین مراحل شرکت در چالش نهنگ آبی است؛ در گزارشی از صدای و سیمای مرکز اصفهان که به نظر می‌رسد گفت و گو با یکی از نزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحت را تأیید می‌کند. اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علائمی را حداقل در خصوص "برش لب" انکار می‌کند.

نوزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نشست خبری سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران، با تأکید بر اینکه نهنگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود "از آنجا که نهنگ آبی نیاز به یک آدمین برای تأیید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملاً دیگر این چالش وجود ندارد." اما سوال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی آدمین های ایرانی ادامه دارد؟

در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهنگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فرضیه را تقویت می‌کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند.

در روسیه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا آوریل سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۲۰ مورد اقدام به خودکشی در ارتباط با چالش نهنگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهنگ آبی در هند موجب شد تا نادگاه عالی دهلی نو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهنگ آبی را مسدود کنند. اما در ایران تا کنون آماری از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها بسنده شده است.



مهر گزارش می‌دهد؛ چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم / هزینه های یک کاف رسانه ای! (۱۳۸۷-۱۳۹۶)

«بازی نهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه ای است!

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «نهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پریازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟

آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقیق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعتاً «نهنگ آبی» چیست؟

یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنگ سفید» می‌کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از نهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از تایید صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به

این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد!

کار تا جایی پیش رفت که برخی کاتال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «نهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می‌داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد.

توضیحاتی که شنیده شد

در لابه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم‌هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه‌ها را بلید و کار تاجایی بالا گرفت که شاید قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایه‌ای است که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی‌توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن‌ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه‌ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد. رسانه‌هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب‌شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می‌دانستند، حالا پهنانه تازه‌ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمی‌آیند. کلیدواژه به صفحات روزنامه‌ها و برنامه‌های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ!

آش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رسماً بیانیه‌ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته‌ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیری‌ها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت». تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند! با واقعیت «تهنگ آبی» آشنا شوید.

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم‌افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی‌ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیدن به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه‌ای تحقیقاتی درباره ریشه‌ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده‌های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می‌دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش‌ها داشته است. این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده‌ای صحبت می‌کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجوی در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می‌گذاشت که براساس آن‌ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می‌کردند. بعد هم می‌خواست تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده‌هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن‌ها را تحت تسلط خود قرار می‌داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می‌کرده است.

صابونچی ادامه می‌دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می‌کرده و هم آن‌ها که به دنبال اجرای دستورات می‌رفتند، به فکر اثبات خود بوده‌اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدواوسیمما! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب‌ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه‌های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف‌ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت‌افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم‌افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می‌کردند هم می‌گوید: اصلاً اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال‌هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع‌رسانی تلفن همراه فعال‌اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می‌گوید: اصلی‌ترین آسیب این است که متأسفانه در سال‌های اخیر هر پدیده‌ای به سرعت در فضای رسانه‌ای پروبال پیدا می‌کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می‌کند. در این فضا کیفیت ورود صدواوسیمما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقناع‌کنندگی، تحریک‌کننده بود! اگر در همان گزارش‌های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌رفت و آن‌ها اعلام می‌کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می‌داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده‌ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می‌کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم‌افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می‌توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می‌گرفته! جالب‌تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است.

وی ادامه می‌دهد: همه این‌ها نشان می‌دهد فضای رسانه‌ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه‌ای از بازتاب‌های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته‌اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می‌گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه‌های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب نهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بداتیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایدی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «نهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد؛ رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست.

روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی های را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالاً باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



مهر گزاش می دهد؛ چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم / هزینه های یک گاف رسانه ای! (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

«بازی نهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه ای است!

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «نهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تیمات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بداتیم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟ یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنگ سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از نهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد آکار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «نهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد.

توضیحاتی که شنیده نشد

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتا اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را بلید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تأکید کرد رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازم این کلیپواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ!

تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعا این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است؛ این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسما بیانه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پائانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعت «نهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «نهنگ آبی» اساسا بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالا جدی ترین سوال این است که واقعت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعا سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساسا «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی نهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعا فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالمقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعاتی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدلوسیمما؛ تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعا این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «نهنگ آبی» صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلا اینگونه نیست، تقطه شروع این چالش صرفا یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صدلوسیمما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقناع کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مشخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می‌توانست عضو این شبکه و آن کانال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می‌گرفت! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است.

وی ادامه می‌دهد: همه این‌ها نشان می‌دهد فضای رسانه‌ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه‌ای از بازتاب‌های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته‌اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه‌های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه‌ای «تهنگ آبی» کانال‌هایی را راه‌اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می‌گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه‌های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب‌های بسیاری را به همراه دارد. مراقب تهنگ‌های قلبی داخلی باشیم.

این کارشناس آینده‌پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره‌های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می‌شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می‌رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه‌ای پیرامون تهنگ آبی می‌گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه‌های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه‌ای «تهنگ آبی» کانال‌هایی را راه‌اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه‌ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه‌ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش‌های مشابهی را در کشور راه‌اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش‌های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت‌ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه‌ای که در پرداخت رسانه‌ای به این موضوعات و پدیده‌های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می‌توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه‌شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک پدیده است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده‌هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ایهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست.

روز گذشته و همزمان با یادداشت‌ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می‌شد، برخی با جستجو در فروشگاه‌های مجازی فروش نرم افزار، نمونه‌هایی داخلی از بازی‌هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی‌ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیری شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این‌ها واقعیت‌هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش‌های تکمیلی دیگری دارد. گزارش‌هایی که احتمالاً باید کلیدواژه‌های آن به جای مصادیقی همچون «بازی‌های رایانه‌ای» و «یا تهنگ آبی» گزاره‌هایی کلان‌تر همچون «صنایع فرهنگی» و «یا سبک زندگی» باشد.



چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم + عکس (۱۱/۰۸/۹۶-۱۳/۰۸/۹۶)

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه‌ای است!

به گزارش شبکه اطلاع‌رسانی راه دانا: شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی‌ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبلیات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با بخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی‌ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه‌ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه‌های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه‌های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه‌ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه‌ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ» سفید» می‌کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان‌دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی‌های رایانه‌ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان‌ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه‌ای از تهنگ‌ها برای گرفتن خود در شن‌های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه‌ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی‌ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه‌های رسمی و سایت‌های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد! کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال‌های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می‌داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه‌ای شد. توضیحاتی که شنیده نشد.

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی‌ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در تستی خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم‌هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه‌ها را بلید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه‌ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی‌توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن‌ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه‌ای کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد.

رسانه‌هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب‌شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می‌دانستند، حالا پهنانه تازه‌ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمیم این کلیدواژه به صفحات روزنامه‌ها و برنامه‌های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ!

آتش این بار آقدر شور شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رسماً بیانیه‌ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته‌ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیری‌ها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشته. تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند! با واقعیت «تهنگ آبی» آشنا شوید.

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم‌افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی‌ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیدن به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه‌ای تحقیقاتی درباره ریشه‌ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده‌های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می‌دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش‌ها داشته است. این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده‌ای صحبت می‌کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می‌گذاشت که براساس آن‌ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می‌کردند. بعد هم می‌خواست تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده‌هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن‌ها را تحت تسلط خود قرار می‌داده و دست‌آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می‌کرده است. صابونچی ادامه می‌دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می‌کرده و هم آن‌ها که به دنبال اجرای دستورات می‌رفتند، به فکر اثبات خود بوده‌اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعاتی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صلواوسیم! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب‌ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه‌های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف‌ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...). صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلا اینگونه نیست، نقطه شروع این چالش صرفا یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افق گندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتا این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتا آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب نهنگ های قلابی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالاتی که ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست ما می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

قارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد! رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را قهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالا باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

منبع: مهر

چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم + عکس (۱۳۹۲/۸/۲۱-۱۳۹۲/۸/۲۷)

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه ای است!

به گزارش مشرق، شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدائیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟

یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟ یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشای» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از تایید صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد! کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد.

توضیحاتی که شنیده نشد

در لابه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند! ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا پهنانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! آنش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشته». تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعیت «تهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیدن به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) براساس اطلاعات موجود، داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد این دانشجوی در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی نهنگ با تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدواسیما؛ تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که از آنجا ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «نهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست، نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صدواسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقناع کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «نهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب نهنگ های قلبی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالاتی که ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانییم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشیاء و دروغ است، مگر آنکه خلایق ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشیاء رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سوذجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «نهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست.

روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالاً باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم / هزینه های یک گاف رسانه ای! (۱۳۸۵-۱۳۸۶-۱۳۸۷)

اقتصاد ایران: «بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جو سازی رسانه ای است!

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تیمت نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟

یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کاتال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد.

توضیحاتی که شنیده شد

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند! ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمی این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ!

تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) طبیعا این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است! این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پایدانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقفیت «تهنگ آبی» آشنا شوید
 پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقفیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگنون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ با تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است. صابونچی ادامه می دهد: واقفیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعاتی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدواوسیم! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که از اراما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتشر شده به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صدواوسیم هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که پیش از اقناع کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در قایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد. مراقب تهنگ های قلبی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالاتی که ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانبیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بیرونی نداشته اما امروز بستر سوءاستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوءاستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سوءاستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد؛ رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی های را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالاً باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



گزارش چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم / هزینه های یک کاف رسانه ای! (۱۱-۱۰-۹۵ تا ۱۱-۰۷-۹۶)

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه ای است!

به گزارش گروه رسانه های دیگر آنا، شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟ یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد! کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده شد.

در لایه لایه حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تنگ آبی تأکید کرد

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا پهنانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ!

آش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعت «تهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آکرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تنگ آبی با تیغ بر بدن خود می کردند بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صداوسیما؛ تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست، نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقناع کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفت! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است.

وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در قایل صوتی خود استفاده کردند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان قیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب نهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالاتی که ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانییم هر آنچه در فضای مجازی به دست ما می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «نهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد؛ رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی های را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالاً باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

منبع: مهر



هزینه های یک کاف رسانه ای! چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

«بازی نهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه ای است!

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «نهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟

آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانییم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟

یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنگ سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از نهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است. ویدئوی مشکوک اما قبل از تایید صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالا جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد.

توضیحاتی که شنیده شد

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتا اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحات اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوزه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است

آش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» بار دیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت» تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعت «تهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آکرازماتی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است. صابونچی ادامه می دهد: واقعت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود یا تأخیر صنایع روسیه؛ تحریک یا قانع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صنایع روسیه هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به صورتی بود که بیش از اقیانوس کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد
صایونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفت! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتا این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در قایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیاتی بگیرند
صایونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتا آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالاتی که ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانییم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشیاء و دروغ است، مگر آنکه خلافتش ثابت شود.

صایونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیاتی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشیاء رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پائینی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.»
در انتظار گزارش های تکمیلی...

قارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد! رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.
«تهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف اتهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را قهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربران باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالا باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

منبع: مهر

هزینه های یک گاف رسانه ای! چگونه وارد بازی «؛تهنگ آبی»؛ شدیم (۱۳۸۶-۱۳۸۵-۱)

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جو سازی رسانه ای است!

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با بخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟

آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟ یک مرور! داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشایی» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و بخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد! کار تا جایی پیش رفت که برخی کاتال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده نشد.

در لایه حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحات اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند! ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد. رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

آش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت». تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند! با واقعیت «تهنگ آبی» آشنا شوید.

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ایجاد این پدیده داشته است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخر زمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساسا «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است. صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتا فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالمقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود یا تأخیر صداوسیما؟ تحریک یا قناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که از آنجا ریبطنی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتا این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتشر به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلا اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفا یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از قناع کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! چالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتا این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتا آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانییم هر آنچه در فضای مجازی به دست ما می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کبی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فرار از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می‌توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد؛ رویکردی مبتنی بر جامعه‌شناسی و رفتارشناسی. «تهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده‌هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت‌ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می‌شد، برخی با جستجو در فروشگاه‌های مجازی فروش نرم افزار، نمونه‌هایی داخلی از بازی‌هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی‌ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این‌ها واقعیت‌هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش‌های تکمیلی دیگری دارد. گزارش‌هایی که احتمالاً باید کلیدواژه‌های آن به جای مصادیقی همچون «بازی‌های رایانه‌ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره‌هایی کلان‌تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد. منبع: تهر



نتیجه جدی نگر فتن هشدار یک نهاد تخصصی؛ نکاتی در رابطه با خودکشی منتسب به چالش تهنگ آبی (۱۳۹۵-۰۶-۲۱)

خبرایران: متأسفانه روز گذشته خبری مبنی بر خودکشی دو دختر نوجوان ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودکشی‌ها به چالش تهنگ آبی منتسب شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روسی ایجاد شده بود، مدت‌هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد نیز در جریان رسانه‌ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده بود؛ ذکر چند نکته در این زمینه حائز اهمیت است:

1. همچنان برخی رسانه‌ها و افراد «تهنگ آبی» را یک بازی رایانه‌ای می‌نامند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بارها تأکید کرده که «تهنگ آبی» بازی رایانه‌ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می‌برد. این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می‌توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.
2. نسخه اصلی این چالش مدت‌هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است.
3. زمانی که رسانه‌های سراسر کشور شروع به اطلاع‌رسانی در زمینه تهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هشدار داد که موج سواری رسانه‌ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش‌های مشابهی را در کشور راه‌اندازی کرده و بحران آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و تهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان‌ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.
4. خانواده‌ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت‌های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی‌های خاص و پوچ‌گرایی و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می‌دهند چرایی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری نمایند. امید است با توجه و هشاری خانواده‌ها و اطلاع‌رسانی صحیح شاهد تکرار چنین اتفاقات تلخی در کشورمان نباشیم.



چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم + عکس (۱۳۹۵-۰۶-۲۱)

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه‌ای است!

به گزارش جهان نیوز، شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی‌که وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی‌ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان‌شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی‌ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه‌ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه‌های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه‌های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه‌ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ» سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد! کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده نشد.

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در تستی خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد. رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا پهنانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمیم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! آتش این بار آقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشته. تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نمائند! با واقعیت «تهنگ آبی» آشنا شوید.

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیدن به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است. صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صلواوسیم! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...). صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلا اینگونه نیست، نقطه شروع این چالش صرفا یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افتخار کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتا این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتا آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالاتی که ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست ما می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

قارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد! رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را قهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالا باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

منبع: مهر



سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته جمع آوری شد (۱۳۹۵/۰۸/۰۲-۱۳۹۵/۰۷/۲۲)

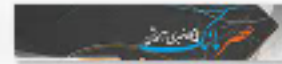
سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جمع آوری بیش از سی و پنج هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبر داد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید نظارت هم افزایش یابد.

برنامه گفت و گوی فرهنگی رادیو گفت و گو با موضوع چرا بازی های ایرانی ویرانند؟ با حضور فرشاد صمیمی، طراح بازی های رایانه ای در ایران و مدیر پروژه های بازی رایانه ای و ارتباط تلفنی با محمدرضا داوودی، سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای روانه آنتن شد. در آغاز صمیمی با بیان اینکه پیشرفت های این روزها در حوزه بازی های رایانه بسیار خوب است، عنوان کرد: فعالیت بر روی بازی های موبایلی بسیار بهتر از بازی های کنسولی است. ساخت بازی های ویدئویی از حدود هفت سال پیش تا کنون روند رکودی داشته است تا اینکه در این روزها تولید این نوع بازی ها به صفر رسیده است.

وی در خصوص محدودیت های ساخت بازی اظهار کرد: از آنجایی که ما می خواهیم بازی بسازیم، پس محدودیت فرهنگی وجود ندارد اما در مورد حوزه فنی مشکلات زیادی وجود دارد. کاربرد، سازنده و ناشر سه ضلع مثلث تولید بازی رایانه ای هستند. در حالی که ما در کشور ناشر نداریم چگونه می توانیم تولید کنیم و انتظار ویران داشته باشیم.

طراح بازی های رایانه ای به فروش آنلاین بازی های رایانه ای خارجی اشاره کرد و گفت: از نظر من باید بازار باز باشد و به عنوان سازنده محصول با کیفیت تولید کنیم. اما مشکل این است که بازی های خارجی توسط برخی فارسی می شود و عرضه می شود و به عنوان بازی ایرانی فروخته می شود. در ادامه برنامه داوودی در گفت و گوی تلفنی با رادیو گفت و گو اظهار کرد: در چندسال اخیر شاهد حضور بازی های نوظهور با کیفیت پایین در مارکت هستیم که سبب تغییر نگاه مخاطبان ایرانی به بازی های داخلی شد و از نظر این کاربران بازی موبایلی ایرانی از نظر کیفیت نتواند با نمونه خارجی رقابت کند. وی با تأکید بر اینکه مشکل اصلی این حوزه نبود ناشر نیست، بیان کرد: نداشتن ناشر به این مناسبت که بازی پس از تولید به مصرف کننده نمی رسد در حالی که این گونه نیست.

سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشریح هزینه لازم برای ساخت یک بازی که مورد پسند کاربر ایرانی قرار بگیرد پرداخت و عنوان کرد: کمترین سرمایه گذاری در این خصوص سیصد میلیون تومان است تا بتوان بازی تولید کرد که توان رقابت در بازار داشته باشد. داوودی اظهار کرد: در ابتدای فعالیت بنیاد، به دلیل نوظهور بودن ناچار بود به یک شرکت برای ساخت بازی پول تزریق کند یا از برخی از سازمان ها سفارش دریافت می کرد. در گذر زمان شرکت هایی پرورش داده شدند که در صورت وجود پول، بازی می سازند و باید از قبل مشتری وجود داشته باشد. وی یادآور شد: نبود فرهنگ خرید بازی های رایانه ای اصل در کشور منجر به دریافت این بازی های از میادین غیر رسمی تولید می شود. بنابراین تا زمانی که فرهنگ سازی نشود حتی اگر تمام بازار ها و اینترنت را هم غیرفعال کنیم مشکل کماکان باقی است و مردم بازی لوریجینال نمی خرند. داوودی از جمع آوری بیش از سی و پنج هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبر داد و عنوان کرد: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید ظرفیت کنترل آن نیز افزایش یابد.



تلاش برای کنترل «تهنگ آبی» (۱۳۹۵/۰۷/۲۲-۱۳۹۵/۰۷/۲۲)

اتفاق خیلی ساده افتاده است، صدور یک فرمان در فضای مجازی و اجرای آن از سوی دو دختر نوجوان که آسیب های جبران ناپذیری به خود وارد کردند. یکی به کام مرگ رفته و دیگری در وضعیت وخیمی در بیمارستان به سر می برد.

عصر بانک: چالش تهنگ آبی که حالا در ایران دو قربانی داشته در حقیقت دستورهایی است که از سوی برخی افراد به صورت برنامه ریزی شده در فضای مجازی صادر می شود با این مضمون که افراد را شهره به شجاعت و سرگروه باندهایی معرفی کند که در بین همتاان خود خاص و مورد توجه قرار بگیرند.

تلاش برای کنترل «تهنگ آبی»

گرایش به بازی «تهنگ آبی» از روسیه آغاز شد چراکه سازنده این بازی یک جوان ۲۲ ساله روس به نام فیلیپ بودکین است که ادعا کرده این بازی ابتکار اوست. حالا این بازی در لوکراین، هند، اسپانیا، پرتغال، فرانسه، آمریکا، بریتانیا و حتی عربستان سعودی رواج یافته است. گفته می شود برای هر فردی که وارد این بازی می شود یک راهنما تعیین می شود. این راهنما به تدریج ۵۰ وظیفه برای بازیگر تعیین می کند که شامل آسیب زدن به خود است. این وظایف به تدریج خشن تر می شود و ممکن است در نهایت به خودکشی فرد بینجامد. اگر چه تعداد چنین چالش ها و بازی هایی در دنیا چشمگیر نیست اما برای گروه های سنی کودک و نوجوان حالا زنگ خطری به صدا درآمده که خانواده ها را نگران کرده است.

«تهنگ آبی» در اصفهان

خبر خودکشی دو دختر نوجوان که چند روز پیش در اصفهان از روی یک پل روگذر سقوط کردند چند روزی در صدر اخبار قرار گرفت. به ویژه اینکه خبر مورد تأیید فرمانده انتظامی استان اصفهان نیز بوده و به گفته او سقوط دو دانش آموز دختر اصفهانی که منجر به فوت یک نفر از آنان و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مجروحیت دیگری شده تحت تاثیر بازی «تهنگ آبی» بوده است. هرچند بعدها اعلام شد که تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه یک چالش آنلاین است. به گفته این مسوول انتظامی دو نوجوان قبل از پرت کردن خود با یک دستگاه ضبط صوت، با خانواده خود خداحافظی کرده و علت این کار را انجام بازی آنلاین تهنگ آبی در فضای مجازی اعلام کرده اند. حالا موضوع اصلی تبعیت از چالش هایی است که در فضای مجازی به صورت کمپین های گسترده جهانی ظهور می کنند و به جز افراد بالغ با واکنش نوجوانان و کودکان هم همراه شده است.

استفاده بیش از ۴۰ میلیون گوشی هوشمند در ایران و ۲۲ میلیون نفر گیمر آمار قابل توجهی برای در نظر گرفتن جوانب فراگیر شدن زندگی آنلاین است. بر اساس آمار مرکز ملی بازی های رایانه ای هر گیمر در شبانه روز به صورت متوسط ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتالی می کند. آماري که طیف گسترده آن متوجه نوجوانان و کودکان است و آنها بیش از هرکسی از بزرگسالان شان می آموزند که در این فضا چگونه رفتار کنند.

چهره: فرزندانم عضو هیچ شبکه اجتماعی نیستند

روز گذشته وزیر ارتباطات ایران نسبت به چالش «تهنگ آبی» واکنش نشان داد. جواد چهره می در اینستاگرام خود نسبت به مرگ و زخمی شدن دو دختر جوان که تحت تاثیر چالش موسوم به «تهنگ آبی» قرار گرفتند ابراز تأسف کرد. خبر خودکشی دو دختر نوجوان به دلیل پیروی از رفتارهای شیطان گونه در فضای مجازی برای شنوندگان ناراحت کننده و بیعت آور بود. بنده نیز از شنیدن خبر متأثر شدم. باید بپذیریم که در کنار منافع بسیار، آفات جدی هم در فضای مجازی وجود دارد. «به عنوان یک پدر، فرزندانم را به عضویت در شبکه های اجتماعی تشویق نکرده ام و آنها نیز تاکنون عضویتی نداشته اند و همچنان با حضور یک بزرگ تر از فضای مجازی بهره می گیرند. به عنوان حاکمیت باید مروج ابزارهای نظارت والدین بر استفاده فرزندان از فضای مجازی و همچنین ترویج کننده نحوه صحیح استفاده کودکان و نوجوانان از این فضا و کمک به تولید محتوا و سرویس های متناسب با این سنین باشیم. این از اولین برنامه های وزارت ارتباطات در دولت دوازدهم بود که به زودی اعلام خواهد شد. اتفاق تلخ امروز اگر منجر به تغییر شیوه های نادرست حضور کودکان و نوجوانان در فضای مجازی نشود، متأسفانه مجدداً قابل تکرار است. ما در قبال کودکان خود در فضای حقیقی و مجازی مسوولیم. مراقبت از آنها را به صورت ویژه در دستور کار قرار دهیم.»

جامعه آینه است

یک کارشناس فضای مجازی اما معتقد است که هراس افکنی از گستره اینترنت و ایجاد نگرانی از توسعه آن در جامعه موضوعی بوده که عمدتاً در ایران مطرح می شود و در مواجهه با این پدیده ارتباطی از سوی رسانه های رسمی به عنوان یک سیاست دنبال می شده و هرازگاهی این سیاست در دستور کار دولتمردان و تصمیم گیران نیز قرار می گرفته است. به گفته او این نگاه گاه با بروز موضوع یا واقعه ای در فضای اجتماعی که در بستر فضای مجازی رخ داده بود به این فضا نسبت داده می شد تا هراس و نگرانی ها نسبت به توسعه این فضا نشانه گرفته شود نه نسبت به معضل موجود در جامعه. او ادامه می دهد: «شکی نیست اینترنت یک ابزار متحول کننده ارتباطی است و به خصوص برای قشر جوان و نوجوان خطرات این عرصه ناپیدا نیست اما نسبت دادن تمام معضلات اجتماعی به اینترنت قطعاً درست نیست.»

چالش یک چالش رسانه ای بود

اما پر رنگ کردن اتفاقی که با عنوان بازی «تهنگ آبی» در ایران رخ داد یکی از مسائلی بود که به گفته کارشناسان دایره توجه بزرگ تری را نسبت به این بازی ایجاد کرد. رضا احمدی، مدیر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا «اسرا» معتقد است که «تهنگ آبی» نه یک بازی یا اپلیکیشن بلکه چالشی است که وقتی فرد وارد آن می شود باید تا ۵۰ مرحله به تمامی فرامین داده شده توسط ادمین اصلی گوش کند و آنها را اجرایی کند. چنین دستورالعملی برای این بازی باعث شده تا به عنوان یک چالش خاص مطرح شود.

او به «دنیای اقتصاد» می گوید: «این بازی یا چالش نیاز به نصب ندارد. در اب استورها هم قابل خریداری نیست؛ چراکه صرفاً یک چالش است که از یک مجموعه از قوانین پیروی می کنند نکته حائز اهمیت برای این چالش اما آنجاست که از تکنیک های علم روانشناسی استفاده می کند همین موضوع هم موجب سوءاستفاده چالش «تهنگ آبی» از کودکان و نوجوانان شده است. همچنین استفاده از عناصر بازی در یک محیط غیر از بازی و واقعی نیز بر تاثیرگذاری آن افزوده است. وجود چنین عواملی باعث شده که مسوولان راجع به این موضوع واکنش نشان دهند.»

او به بررسی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قبال فروش بازی ها در بازار ایران داشته اشاره می کند و می گوید: «نکته ای که در بنیاد بازی های رایانه ای رعایت می شود این است که روی تمام بازی هایی که در بازار ایران به فروش می رسد بررسی و ارزیابی کنیم. متأسفانه در جامعه ما فرهنگ درستی از استفاده بازی رایانه ای وجود ندارد. ما در بنیاد در زمان رده بندی سنی بازی ها زمانی که تشخیص دهیم یک بازی محتوای آسیب رسان دارد نام بردن از آن بازی را ممنوع می کنیم و تا حد امکان نام آن بازی را رسانه ای نمی کنیم. اما همین رسانه ای شدن موضوع قربانی شدن دو دختر نوجوان از سوی همین چالش باعث شد تا این موضوع در مرکز توجه ها قرار گیرد و افراد بیشتری در تیررس آزمون آن قرار گیرند. به گفته احمدی در ایران باید این حساسیت به صورت ویژه باشد چراکه پیروی از قانون کیبی رایت در کشور وجود ندارد و از سوی دیگر نظارت بر فرزندان کم است و در مورد این بازی نیز اگر تا به این گستردگی تبلیغات نمی شد خیلی راحت تر می توانستیم آن را مدیریت کنیم. او ادامه می دهد: «در این چالش به نظر می رسد افرادی که دنبال ماجراجویی مخرب هستند افرادی را که از نظر رفتاری شرایط ایده آل ندارند هدف قرار می دهند.»

به اعتقاد احمدی در کشورهای توسعه یافته نظام رده بندی بازی ها وجود دارد «مثلاً در آلمان و کره جنوبی نکته مهم فرهنگ استفاده از این ابزارها و بازی ها در آن کشورهاست و به افراد در سنین پایین آموزش دستی در این زمینه داده می شود. در نظام رده بندی «اسرا» که در بنیاد طراحی شده نیز این آموزش ها در نظر گرفته شده که بخشی مربوط به مسوولان است و بخشی مرتبط با خانواده ها است. متأسفانه در حال حاضر افرادی که به انتشار این بازی ها که محتوای آسیب رسان دارند دست می زنند با هیچ جریمه ای مواجه نمی شوند. در ایران کمتر از ۲۳ درصد از خانواده ها پیش از خرید بازی به رده سنی آن توجه می کنند» او تاکید می کند که در حال حاضر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری وزارت آموزش و پرورش در حال افزایش سواد رسانه ای مربیان پرورشی در چگونگی مواجهه کودکان با بازی های رایانه ای است. همچنین به زودی طرحی برای نظارت بر بازار بازی های رایانه ای به مجلس شورای اسلامی ارائه می شود.

چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم؟

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جو سازی رسانه ای است!

به گزارش پایگاه خبری دنیای بانک، شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید» مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبغات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به تصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدائیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟

یک مورد: داستان از کجا شروع شد؟ یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاشگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد! کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده نشد.

در لابه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند! ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد. رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است! این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پاپانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعیت «تهنگ آبی» آشنا شوید پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساسا «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد این دانشجوی در مقام ادمین یک کاتال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ با تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صایونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتا فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالمقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعاتی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صداوسیما؛ تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که از اما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتا این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتشر به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صایونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلا اینگونه نیست، نقطه شروع این چالش صرفا یک ایده در قالب یک کاتال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کاتال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقناع کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صایونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کاتال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کاتال و ادمینی وجود نداشته طبیعتا این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. صایونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. افرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتا آسیب های بسیاری را به همراه دارد. مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کما اینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتهای و دروغ است، مگر آنکه خلافتی ثابت شود.

صایونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتهای رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «تهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب. مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست.

روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقیعت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالا باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

تغییران

بازنگری در قوانین مربوط به فروش بازی های رایانه ای تلاش برای کنترل «تهنگ آبی» (۱۳۸۵-۰۶/۰۷/۱۳۸۵)

اتفاق خیلی ساده افتاده است، صدور یک فرمان در فضای مجازی و اجرای آن از سوی دو دختر نوجوان که آسیب های جبران ناپذیری به خود وارد کردند. یکی به کام مرگ رفته و دیگری در وضعیت وخیمی در بیمارستان به سر می برد. چالش تهنگ آبی که حالا در ایران دو قربانی داشته در حقیقت دستورهایی است که از سوی برخی افراد به صورت برنامه ریزی شده در فضای مجازی صادر می شود یا این مضمون که افراد را شهره به شجاعت و سرگروه پاندهایی معرفی کند که در بین همتایان خود خاص و مورد توجه قرار بگیرند.

تلاش برای کنترل «تهنگ آبی»

گرایش به بازی «تهنگ آبی» از روسیه آغاز شد چراکه سازنده این بازی یک جوان ۲۲ ساله روس به نام فیلیپ بودکین است که ادعا کرده این بازی ابتکار اوست. حالا این بازی در اوکراین، هند، اسپانیا، پرتغال، فرانسه، آمریکا، بریتانیا و حتی عربستان سعودی رواج یافته است. گفته می شود برای هر فردی که وارد این بازی می شود یک راهنما تعیین می شود. این راهنما به تدریج ۵۰ وظیفه برای بازیگر تعیین می کند که شامل آسیب زدن به خود است. این وظایف به تدریج خشن تر می شود و ممکن است در نهایت به خودکشی فرد بینجامد. اگرچه تعداد چنین چالش ها و بازی هایی در دنیا چشمگیر نیست اما برای گروه های سنی کودک و نوجوان حالا زنگ خطری به صدا درآمده که خانواده ها را نگران کرده است.

«تهنگ آبی» در اصفهان

خبر خودکشی دو دختر نوجوان که چند روز پیش در اصفهان از روی یک پل روگذر سقوط کردند چند روزی در صدر اخبار قرار گرفت. به ویژه اینکه خبر مورد تایید فرمانده انتظامی استان اصفهان نیز بوده و به گفته او سقوط دو دانش آموز دختر اصفهانی که منجر به فوت یک نفر از آنان و مجروحیت دیگری شده تحت تاثیر بازی «تهنگ آبی» بوده است. هرچند بعدها اعلام شد که تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه یک چالش آنلاین است. به گفته این مسوول انتظامی دو نوجوان قبل از پرت کردن خود با یک دستگاه ضبط صوت، با خانواده خود خناحافظی کرده و علت این کار را انجام بازی آنلاین تهنگ آبی در فضای مجازی اعلام کرده اند. حالا موضوع اصلی تبعیت از چالش هایی است که در فضای مجازی به صورت گسترده جهانی ظهور می کنند و به جز افراد بالغ با واکنش نوجوانان و کودکان هم همراه شده است.

استفاده بیش از ۴۰ میلیون گوشی هوشمند در ایران و ۲۲ میلیون نفر گیمر آمار قابل توجهی برای در نظر گرفتن جوانب فراگیر شدن زندگی آنلاین است. بر اساس آمار مرکز ملی بازی های رایانه ای هر گیمر در شانه روز به صورت متوسط ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتالی می کند. آماري که طیف گسترده آن متوجه نوجوانان و کودکان است و آنها بیش از هرکسی از بزرگسالان شان می آموزند که در این فضا چگونه رفتار کنند.

چهرمی: فرزندانم عضو هیچ شبکه اجتماعی نیستند

روز گذشته وزیر ارتباطات ایران نسبت به چالش «تهنگ آبی» واکنش نشان داد. جواد چهرمی در اینستاگرام خود نسبت به مرگ و زخمی شدن دو دختر جوان که تحت تاثیر چالش موسوم به «تهنگ آب» قرار گرفتند ابراز تأسف کرد. خبر خودکشی دو دختر نوجوان به دلیل پیروی از رفتارهای شیطان گونه در فضای مجازی برای شنوندگان تازحت کننده و بهت آور بود. بنده نیز از شنیدن خبر متأثر شدم. باید بپذیریم که در کنار منافع بسیار، آفات جدی هم در فضای مجازی وجود دارد. «به عنوان یک پدر، فرزندانم را به عضویت در شبکه های اجتماعی تشویق نکرده ام و آنها نیز تاکنون عضویتی نداشته اند و همچنان با حضور یک بزرگ تر از فضای مجازی بهره می گیرند. به عنوان حاکمیت باید مروج ابزارهای نظارت والدین بر استفاده فرزندان از فضای مجازی و همچنین ترویج کننده نحوه صحیح استفاده کودکان و نوجوانان از این فضا و کمک به تولید محتوا و سرویس های متناسب با این سنین باشیم. این از اولین برنامه های وزارت ارتباطات در دولت دوازدهم بود که به زودی اعلام خواهد شد. اتفاق تلخ امروز اگر منجر به تغییر شیوه های نادرست حضور کودکان و نوجوانان در فضای مجازی نشود، متأسفانه مجدداً قابل تکرار است. ما در قبال کودکان خود در فضای حقیقی و مجازی مسوولیم. مراقبت از آنها را به صورت ویژه در دستورکار قرار دهیم.»

جامعه آینه است

یک کارشناس فضای مجازی اما معتقد است که هراس افکنی از گستره اینترنت و ایجاد نگرانی از توسعه آن در جامعه موضوعی بوده که عمدتاً در ایران مطرح می شود و در مواجهه با این پدیده ارتباطی از سوی رسانه های رسمی به عنوان یک سیاست دنبال می شده و هرازگاهی این سیاست در دستور کار دولتمردان و تصمیم گیران نیز قرار می گرفته است. به گفته او این نگاه گاه با بروز موضوع یا واقعه ای در فضای اجتماعی که در بستر فضای مجازی رخ داده بود به این قضا نسبت داده می شد تا هراس و نگرانی ها نسبت به توسعه این فضا نشانه گرفته شود نه نسبت به معضل موجود در جامعه. او ادامه می دهد: «شکی نیست اینترنت یک ابزار متحول کننده ارتباطی است و به خصوص برای قشر جوان و نوجوان خطرات این عرصه ناپیدا نیست اما نسبت دادن تمام معضلات (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اجتماعی به اینترنت قطعاً درست نیست.

چالش یک چالش رسانه ای بود

اما پر رنگ کردن اتفاقی که با عنوان بازی «تهنگ آبی» در ایران رخ داد یکی از مسائلی بود که به گفته کارشناسان دایره توجه بزرگ تری را نسبت به این بازی ایجاد کرد. رضا احمدی، مدیر نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا «اسرا» معتقد است که «تهنگ آبی» نه یک بازی یا اپلیکیشن بلکه چالشی است که وقتی فرد وارد آن می شود باید تا ۵۰ مرحله به تمامی فرامین داده شده توسط ادمین اصلی گوش کند و آنها را اجرایی کند. چنین دستورالعملی برای این بازی باعث شده تا به عنوان یک چالش خاص مطرح شود.

او به «دنیای اقتصاد» می گوید: «این بازی یا چالش نیاز به نصب ندارد. در اپ استورها هم قابل خریداری نیست؛ چراکه صرفاً یک چالش است که از یک مجموعه از قوانین پیروی می کند نکته حائز اهمیت برای این چالش اما آنجاست که از تکنیک های علم روانشناسی استفاده می کند همین موضوع هم موجب سوءاستفاده چالش «تهنگ آبی» از کودکان و نوجوانان شده است. همچنین استفاده از عناصر بازی در یک محیط غیر از بازی و واقعی نیز بر تاثیرگذاری آن افزوده است. وجود چنین عواملی باعث شده که مسوولان راجع به این موضوع واکنش نشان دهند.»

او به بررسی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قبال فروش بازی ها در بازار ایران داشته اشاره می کند و می گوید: «نکته ای که در بنیاد بازی های رایانه ای رعایت می شود این است که روی تمام بازی هایی که در بازار ایران به فروش می رسد بررسی و ارزیابی کنیم. متأسفانه در جامعه ما فرهنگ درستی از استفاده بازی رایانه ای وجود ندارد. ما در بنیاد در زمان رده بندی سنی بازی های زمانی که تشخیص دهیم یک بازی محتوای آسیب رسان دارد نام بردن از آن بازی را ممنوع می کنیم و تا حد امکان نام آن بازی را رسانه ای نمی کنیم. اما همین رسانه ای شدن موضوع قربانی شدن دو دختر نوجوان از سوی همین چالش باعث شد تا این موضوع در مرکز توجه ها قرار گیرد و افراد بیشتری در تیررس آزمون آن قرار گیرند. به گفته احمدی در ایران باید این حساسیت به صورت ویژه باشد چراکه پیروی از قانون کپی رایت در کشور وجود ندارد و از سوی دیگر نظارت بر فرزندان کم است و در مورد این بازی نیز اگر تا به این گستردگی تبلیغات نمی شد خیلی راحت تر می توانستیم آن را مدیریت کنیم. او ادامه می دهد: «در این چالش به نظر می رسد افرادی که دنبال ماجراجویی مخرب هستند افرادی را که از نظر رفتاری شرایط ایده آل ندارند هدف قرار می دهند.»

به اعتقاد احمدی در کشورهای توسعه یافته نظام رده بندی بازی ها وجود دارد «مثلاً در آلمان و کره جنوبی نکته مهم فرهنگ استفاده از این ابزارها و بازی ها در آن کشورهاست و به افراد در سنین پایین آموزش دستی در این زمینه داده می شود. در نظام رده بندی «اسرا» که در بنیاد طراحی شده نیز این آموزش ها در نظر گرفته شده که بخشی مربوط به مسوولان است و بخشی مرتبط با خانواده ها است. متأسفانه در حال حاضر افرادی که به انتشار این بازی ها که محتوای آسیب رسان دارند دست می زنند یا هیچ جریمه ای مواجه نمی شوند. در ایران کمتر از ۲۳ درصد از خانواده ها پیش از خرید بازی به رده سنی آن توجه می کنند» او تاکید می کند که در حال حاضر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری وزارت آموزش و پرورش در حال افزایش سواد رسانه ای مربیان پرورشی در چگونگی مواجهه کودکان با بازی های رایانه ای است. همچنین به زودی طرحی برای نظارت بر بازار بازی های رایانه ای به مجلس شورای اسلامی ارائه می شود.



«انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد - قابل تهیه در Steam (۱۳۹۷/۰۷/۰۴-۱۳۹۸)

انگاره، جدیدترین ساخته مهدی بهرامی یکی از بازی سازان نخبه و مستقل کشور در شبکه جهانی استیم منتشر شد و مورد استقبال مخاطبان قرار گرفت. به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انگاره با بهره گیری از هنر و معماری ایرانی - اسلامی و تلفیق هندسه توانسته تجربه ای ناب و خاص را به تصویر بکشد. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما نشان داده می شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد، آن را پیاده کنید. گیم پلی متفاوت بازی نقطه قوت آن به شمار می رود، به نوعی که شاید تا به حال نمونه چنین چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گیم پلی متفاوت و جذاب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی های اشکال هندسی و همین طور استفاده از رنگ های پویا، جذابیت بصری خاصی به آن بخشیده است. اما در کنار این ها، شاید یکی از نکاتی که در تریلرهای انگاره هم نظر همگان را جلب کرده بود، موسیقی بی نظیر آن باشد. موسیقی این بازی که توسط مسلم رسولی آماده سازی شده است، با استفاده از سازهای ایرانی حس خوبی به مخاطبان منتقل می کند.

انگاره تا قبل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توانسته نظرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران جایزه ببرد. علاوه بر آن موفق شد تا در رویداد بین المللی IGC نیز عملکرد خوبی از خود نشان دهد و جایزه کسب کند. در کنار بازخوردهای مثبت داخلی، این بازی توانسته در خارج از کشور نیز نظر افراد زیادی را به خود جلب کند. جاناتان بلو یکی از بازی سازان مستقل بسیار شناخته شده در دنیا، انگاره را یک بازی جادویی توصیف کرده و عقیده دارد که همه باید این اثر را تجربه کنند. سایت مشهور پلیگان نیز در وصف این بازی از کلمه متحیرکننده استفاده کرده و این عنوان را اثری قوی نام نهاده است.

شبکه جهانی استیم نیز در روز نخست انتشار این بازی آن را در لیست بازی های جدید و جذاب قرار داد. علاقه مندان می توانند این بازی را از فروشگاه استیم یا مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا دریافت کنند.

"تهنگ آبی" چیست؟ (۱۳۰۴-۱۳۰۵)

همزمان با یادداشت‌ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می‌شد، برخی با جستجو در فروشگاه‌های مجازی فروش نرم افزار، نمونه‌هایی داخلی از بازی‌هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی‌ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزار بار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربران باشیم!

"خبرآنلاین" - دوشنبه ۲ آبان درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه، از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانانشان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ به گزارش مهر، آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه‌ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه‌های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه‌های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه‌ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه‌ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشای» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می‌کرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی‌های رایانه‌ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان‌ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه‌ای از تهنگ‌ها برای گرفتار کردن خود در شن‌های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه‌ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی‌ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه‌های رسمی و سایت‌های خبری هم برای بازماندن از غافلگی پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد! کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال‌های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می‌داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه‌ای شد.

توضیحاتی که شنیده شد

در لابلای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده، اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم‌هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه‌ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه‌ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی‌توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی ۲ دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این ۲ نوجوان متأثر از «استفاده آنها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه‌ای کرد.

رسانه‌هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم‌رنگ شده می‌دانستند، حالا بهانه تازه‌ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه‌ها و برنامه‌های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! آنش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رسماً بیانیه‌ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی ۲ دختر نوجوان با «تهنگ آبی» بار دیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته‌ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد «مطابق پیگیری‌ها از پلیس فتا، خودکشی ۲ نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعیت «تهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد، احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه‌ای تحقیقاتی درباره ریشه‌ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده‌های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می‌دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش‌ها داشته است. این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده‌ای صحبت می‌کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) براساس اطلاعات موجود، داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد این دانشجوی در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آنها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی نهنگ با تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آنها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است. صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آنها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقولی را انجام داده، شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدواوسیم! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود، این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت، به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروفترین تصویر منتشر شده به یکی از مراحل چالش «نهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست، نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ ۴۰ کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صدواوسیم هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقناع کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آنها اعلام می کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشت؛ به ۲ دلیل مشخص: اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشت.

وی ادامه می دهد: همه اینها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «نهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی ۲ نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشت، طبیعتاً این ۲ نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب نهنگ های قلبی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی، بدائیم هر آنچه در فضای مجازی به دستمان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی بار دیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشت، اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سوجدوانی با کبی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند» فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «نهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» خودکشی ۲ دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست.

همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزار بار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کاربرانش باشیم اینها واقعیت‌هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش‌های تکمیلی دیگری دارد. گزارش‌هایی که احتمالاً باید کلیدواژه‌های آن به جای مصادیقی همچون «بازی‌های رایانه‌ای» و یا «هنرهای رایانه‌ای» گزاره‌هایی کلان‌تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



صدور هنر و معماری ایرانی - اسلامی با بازی؛ "انگاره" به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد

(۱۳۹۵/۰۶/۲۲ - ۱۳۹۵/۰۶/۲۲)

انگاره، جدیدترین ساخته مهدی پیرامی یکی از بازی‌سازان نخبه و مستقل کشور در شبکه جهانی استیم منتشر شد و مورد استقبال مخاطبان قرار گرفت.

به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ انگاره با بهره‌گیری از هنر و معماری ایرانی - اسلامی و تلفیق هندسه توانسته تجربه‌ای ناب و خاص را به تصویر بکشد.

در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما نشان داده می‌شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد، آن را پیاده کنید. گیم پلی متفاوت بازی نقطه قوت آن به شمار می‌رود، به نوعی که شاید تا به حال نمونه چنین چیزی را تجربه نکرده باشید.

جدا از گیم پلی متفاوت و جذاب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی‌های اشکال هندسی و همین‌طور استفاده از رنگ‌های پویا، جذابیت بصری خاصی به آن بخشیده است. اما در کنار این‌ها، شاید یکی از نکاتی که در تریلرهای انگاره هم نظر همگان را جلب کرده بود، موسیقی بی‌نظیر آن باشد.

موسیقی این بازی که توسط مسلم رسولی آماده‌سازی شده است، با استفاده از سازهای ایرانی حس خوبی به مخاطبان منتقل می‌کند. انگاره تا قبل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توانسته نظرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران جایزه ببرد.

علاوه بر آن موفق شد تا در رویداد بین‌المللی TGC نیز عملکرد خوبی از خود نشان دهد و جایزه کسب کند. در کنار بازخوردهای مثبت داخلی، این بازی توانسته در خارج از کشور نیز نظر افراد زیادی را به خود جلب کند.

جانانانو بلو یکی از بازی‌سازان مستقل بسیار شناخته‌شده در دنیا، انگاره را یک بازی جادویی توصیف کرده و عقیده دارد که همه باید این اثر را تجربه کنند. سایت مشهور پالیگان نیز در وصف این بازی از کلمه متحیرکننده استفاده کرده و این عنوان را اثری قوی نام نهاده است.

شبکه جهانی استیم نیز در روز نخست انتشار این بازی آن را در لیست بازی‌های جدید و جذاب قرار داد. علاقه‌مندان می‌توانند این بازی را از فروشگاه استیم یا مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا دریافت کنند.



چگونه وارد بازی «هنرهای رایانه‌ای» شدیم؟ (۱۳۹۵/۰۶/۲۲ - ۱۳۹۵/۰۶/۲۲)

«بازی‌های رایانه‌ای» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه‌ای است!

به گزارش روزپلاس؛ شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی‌که وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «هنرهای رایانه‌ای نیست» و «این چالش هیچ قربانی‌ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی «بازی» این رنگ، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی‌ترین رسانه کشور چیست؟

آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه‌ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه‌های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «هنرهای رایانه‌ای» از نمونه‌های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه‌ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدائیم واقعیت «هنرهای رایانه‌ای» چیست؟

یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه‌ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «هنرهای رایانه‌ای» می‌کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصویری تکان‌دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی‌های رایانه‌ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «هنرهای رایانه‌ای» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان‌ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «هنرهای رایانه‌ای» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتا خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالا جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد.

توضیحاتی که شنیده شد

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتا اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! آتش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعت «تهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساسا بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالا جدی ترین سوال این است که واقعت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساسا «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتا فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقلی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلا اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفا یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صنایع هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افق کشندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفت! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جدید نداشته است وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادیو وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

صایونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست ما می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صایونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد؛ رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» در گذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست.

روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالاً باید کلیتاً به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

مهتر

چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم (۱۳۸۵-۱۳۸۶-۱۳۸۷)

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جو سازی رسانه ای است!

به گزارش خبرگزاری بسیج، شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟

یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاکاری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سقیده» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالا منظور این ویدئوی ظاهرا هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتا خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالا جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده نشد.

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتا اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد. رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمیم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! آتش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشته». تا شاید پایدانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند! با واقعت «تهنگ آبی» آشنا شوید.

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساسا بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالا جدی ترین سوال این است که واقعت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگنون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های اخلازمزانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساسا «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ با تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است. صابونچی ادامه می دهد: واقعت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتا فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالمقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدلوسیم! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتا این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی» صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلا اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفا یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صدلوسیمما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افق کتندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد. «چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد.

صایونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کاتال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتا این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

صایونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتا آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشیاء و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صایونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتهای رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربران باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالا باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



«کسب و کار» در گفتگو با کارشناسان بررسی می کند سودجویی با کپی برداری از چالش تهنگ آبی

تهنگ برخلاف کوسه همواره در داستان ها، قصه ها و نقاشی ها سمبل مهربانی و حمایت بوده است و به لحاظ ماهیتی که شکل این حیوان دارد، همواره گفته شده که تهنگ برخلاف چته بزرگش صورتی مهربان و با عاطفه دارد.

شایلی قرایی

تهنگ برخلاف کوسه همواره در داستان ها، قصه ها و نقاشی ها سمبل مهربانی و حمایت بوده است و به لحاظ ماهیتی که شکل این حیوان دارد، همواره گفته شده که تهنگ برخلاف چته بزرگش صورتی مهربان و با عاطفه دارد. تمام این توصیفات تا قبل از ورود بازی - چالش تهنگ آبی به دنیای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) واقعی صحیح بود، چراکه این بازی به دلیل ماهیت خشونت بار و غیرقابل بازگشت آن به زندگی تمام این باورها را زیر سوال برد. بازی «نهنگ آبی» یا به عبارت دیگر «چالش نهنگ آبی» که این روزها به سوزه بسیار داغ شبکه های اجتماعی و تیترا لول روزنامه های سرتاسر جهان بدل شده است تاکنون توجهات فراوانی را از جانب کاربران دریافت کرد و همچنین اخبار منتشره پیرامون آن رعشه بر اندام بسیاری از والدین انداخته است. چالش نهنگ آبی یا به عبارت دیگر «SinityKit» (در زبان روسی) در قالب بازی های مبتنی بر شبکه اینترنت (بازی های اینترنتی) دسته بندی می شود که ماهیت وجودی آن تاکنون در چندین کشور مختلف از جمله روسیه، فرانسه، برزیل، آفریقا و... تایید شده است. ساختار بازی نامبرده در حالت کلی از تعداد چندین وظیفه یا فعالیت مختلف تشکیل یافته است که از جانب مدیران و سازندگان عنوان طی یک دوره ۵۰ روزه به بازیکنان اختصاص یافته و افراد را با چالش های گوناگونی مواجه می گرداند که در نهایت با طرح درخواست خودکشی، مرگ بازیکنان را (به عنوان چالش نهایی) از آنها طلب می کند.

براساس آمارهای منتشرشده بازی نهنگ آبی تاکنون ۱۳۰ نفر در کشور روسیه را به کام مرگ کشانده و شمار قربانیان آن در سرتاسر جهان نیز پیوسته رو به افزایش است. برخی از پرونده های گزارش یافته از جانب پلیس یا افراد مختلف درباره انجام چالش فوق از قرار زیر هستند.

آرژانتین

یک پسر نوجوان ۱۴ ساله در ایالت San Juan پس از شرکت در بازی نهنگ آبی و دریافت آسیب های شدید تحت مراقبت های درمانی ویژه قرار گرفت. در شهر La Plata پدربزرگ و مادربزرگ یک دختر ۱۲ ساله پس از مراجعه به اداره پلیس اظهار داشته اند که وی در نتیجه شرکت در بازی نهنگ آبی، با یک جسم تیز اقدام به آسیب رسانی به دست خود کرده است. در تاریخ ۳۱ می سال ۲۰۱۷، یک جوان ۱۶ ساله پس از اقدام به انجام آخرین مرحله چالش، یعنی خودکشی در بیمارستان بستری و متأسفانه جان خود را در تاریخ ۲۷ ژوئن ۲۰۱۷ از دست داد.

شیلی

در شهر Antofagasta، یک مادر به اداره پلیس مراجعه و اظهار داشته است که دختر ۱۲ ساله وی تعداد ۱۵ زخم در شمایل یک نهنگ را روی دست خود ایجاد کرده است. او پس از بازجویی های به عمل آمده از جانب پلیس اعتراف کرده که تنها دستورالعمل های اعمالی از جانب مدیران طی انجام روند بازی نهنگ آبی را در دنبال کرده است. یک دختر ۱۳ ساله در شهر Padre Las Casas پس از انجام بازی با سه نفر دیگر از دوستان خود موفق به صعود به مرحله دهم و سپس ایجاد زخم هایی در بازوی خود شد. یک پسر ۱۱ ساله در شهر Temuco درخواست ارسالی از جانب یک شخص ناشناس درباره شرکت در بازی نهنگ آبی را قبول کرد، اما پس از برقراری ارتباط با فرد دیگری از انجام آن سر باز زد.

عربستان سعودی

در تاریخ ۵ ژوئن ۲۰۱۷، یک پسر ۱۳ ساله پس از خودکشی با استفاده از سیم های دستگاه پلی استیشن خود توسط مادر وی در اتاقش یافت شد. خودکشی وی با بازی نهنگ آبی مرتبط دانسته شده است.

صربستان

یک پسر ۱۳ ساله دست خود را زخمی و در دفاع از خود اظهار داشته که این اقدام را در نتیجه بازی نهنگ آبی انجام داده است.

ایالات متحده

در ایالت تگزاس، جسد یک نوجوان ۱۵ ساله در تاریخ ۸ ژوئیه ۲۰۱۷ مورد شناسایی واقع شد. دستورالعمل خودکشی وی توسط یک دستگاه تلفن همراه مخابره و با بازی نهنگ آبی مرتبط دانسته شده است.

پرتغال

یک دختر ۱۸ ساله در شهر Albufeira پس از پرت کردن خود از پل هوایی روی خطوط راه آهن تحت مراقبت های بیمارستانی قرار گرفت. پلیس، والدین و دوستان این نوجوان اظهار داشته اند که انگیزه این عمل توسط شخصی به نام «نهنگ آبی» در شبکه اینترنت در وی تقویت شده است.

اگر مجدداً به تمامی پرونده های ارسالی در اقصی نقاط دنیا و نمونه های گردآوری شده در نوشته فعلی دقت کنید، الگوی بسیار جالب توجهی نظر شما را به خود جلب می کند: بخش بسیار فراوانی از خودکشی ها یا اقدامات انجام شده در این خصوص توسط نوجوانان و افراد زیر سن ۲۰ سال که در بحرانی ترین مراحل زندگی خویش به سر می برند انجام پذیرفته اند، اما چرا باید افراد به بدن خود که امانتی تحت استفاده به شمار رفته و در بسیاری از آموزه های دینی در قالب گناهان بزرگ از آن یاد شده است، آسیب برسانند (و یا حتی خودکشی که از گناهان کبیره محسوب می شود)؟

نهنگ آبی علت مرگ دلخراش دختر دانش آموز اصفهانی

این در حالیست که فرمانده انتظامی استان اصفهان تأثیر سوء بازی نهنگ آبی را علت مرگ دو دانش آموز دختر اصفهانی عنوان کرد. مهدی معصوم بیگی، فرمانده انتظامی استان اصفهان گفت: این دو دانش آموز دختر اصفهانی تحت تأثیر بازی نهنگ آبی از پل روگذر سقوط کردند. معصوم بیگی افزود: بعد از انتقال این دو دانش آموز به بیمارستان، دانش آموز ۱۵ ساله فوت و دانش آموز دیگر که دختری ۱۶ ساله بود، به دلیل شدت مجروحیت بستری شد. براساس گزارش های رسیده، حال عمومی این دانش آموز وخیم است. وی گفت: این دو نوجوان پیش از سقوط از پل، با دستگاه ضبط صوت، با خانواده خود خداحافظی کرده و علت این کار را بازی آنلاین نهنگ آبی در فضای مجازی اعلام کرده اند. سردار معصوم بیگی گفت: پلیس پیش از این درباره بازی نهنگ آبی هشدارهایی داده بود؛ این بازی در کشورهای مختلف قربانی گرفته و تأثیر بسیاری بر ذهن دارد و افراد را وادار به رفتارهای پرخطری همچون خودزنی و خودکشی می کند. وی به والدین توصیه کرد همواره بر رفتار فرزندان خود نظارت داشته باشند و این را بدانند که فضای مجازی در برخی مواقع از فضای واقعی خطرناک تر است.

نهنگ آبی چالشی در فضای مجازی است نه بازی رایانه ای

خبر خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی منسب به چالش نهنگ آبی پخش شد. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اینکه نهنگ آبی بازی رایانه ای نیست، بلکه یک چالش در فضای مجازی است تأکید دوباره داشت. از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روس ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در جریان رسانه ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بود و امروز چند نکته در این زمینه متذکر شده است.

موارد مورد نظر بنیاد بازی ها به این شرح است: همچنان برخی رسانه ها و افراد «تینگ آبی» را یک بازی رایانه ای می نامند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تاکید کرده که «تینگ آبی» بازی رایانه ای نیست، بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می برد. این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی، بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.

نسخه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است. به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، زمانی که رسانه های سراسر کشور شروع به اطلاع رسانی در زمینه تینگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تینگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و تینگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

خانواده ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مدلوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی های خاص و پوچ گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چرایی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری کنند.

واکنش آذری چهرمی به مرگ دو دختر اصفهانی

به دنبال انتشار این خبر وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با انتشار متنی در اینستاگرام به مرگ دو دختر اصفهانی واکنش نشان داد. وزیر ارتباطات در صفحه اینستاگرام خود نوشت: خبر خودکشی دو دختر نوجوان به دلیل پیروی از رفتارهای شیطان گونه در فضای مجازی برای شنوندگان ناراحت کننده و بهت آور بود. بنده نیز از شنیدن خبر متاثر شدم.

باید بپذیریم که در کنار منافع بسیار، آفات جدی هم در فضای مجازی وجود دارد. به عنوان یک پدر، فرزندانم را به عضویت در شبکه های اجتماعی تشویق نکرده ام و آنها نیز تاکنون عضویتی نداشته اند و همچنان با حضور یک بزرگ تر از فضای مجازی بهره می گیرند. به عنوان حاکمیت باید مروج ابزارهای نظارت والدین بر استفاده فرزندان از فضای مجازی و همچنین ترویج کننده نحوه صحیح استفاده کودکان و نوجوانان از این فضا و کمک به تولید محتوا و سرویس های مناسب با این سنین باشیم.

این از نخستین برنامه های وزارت ارتباطات در دولت دوازدهم بود که به زودی اعلام خواهد شد. این اتفاق تلخ اگر به تمیز شیوه های نادرست حضور کودکان و نوجوانان در فضای مجازی منجر نشود، متأسفانه مجدداً قابل تکرار است. ما در قبال کودکان خود در فضای حقیقی و مجازی مسئولیم. مراقبت از آنها را به صورت ویژه در دستور کار قرار دهیم.

اما به همین بهانه با کامران حاتمی، کارشناس گیمیفیکیشن گفتگویی انجام داده ایم که ماحصل آن در ذیل آمده است.

به عنوان کارشناس در حوزه گیمیفیکیشن، چه برناشت و تعریفی از بازی تینگ آبی دارید؟

تاریخچه چالش تینگ آبی به سال ۲۰۱۳ در روسیه بر می گردد که با عبارت رمزی «Fav» یکی از نام های منتسب به «گروه مرگ» شبکه اجتماعی وی کی (wi-ki) شروع به کار کرد. بازی تینگ آبی که در واقع نمی توان نام بازی را به آن نسبت داد، در حقیقت در بخش ARG - Alternate Reality Game - قرار می گیرد. به نوعی می توان این نوع چالش را چالش تقابل دنیای واقعی و بازی دانست. این نوع چالش ها زمان شروع و زمان پایان دارند و این بازی نیز مدت زیادی است که تمام شده است. به واقع این نوع چالش ها مبحثی جدید هستند که از سال ۲۰۰۶ وارد دنیای واقعی شدند. ماهیت چالش تینگ آبی این است که لینک آن را در هیچ کجای اینترنت نمی توانید پیدا کنید، گردانندگان این بازی مخاطبان خود را شناسایی می کنند و لینک بازی برای آنها ارسال می شود، ابتدا از قربانی تمهید انجام کلیه مراحل بازی گرفته می شود و از او خواسته می شود که لوکیشن گوشی اش را روشن کند و بدین شیوه نوجوان بخت برگشته وارد این بازی کثیف می شود. در این چالش اینترنتی روان پریشانه که توسط بودکین به ۵۰ مرحله تقسیم شده است و یک شبه بازی خطرناک قلمداد می شود از مخاطبان دنیای مجازی که اکثراً از اقشار نوجوان هستند، درخواست می شود روزانه تکالیف دیکنه شده از طرف ادمین ها را انجام دهند. تکلیف هر روز در قالب یک درخواست مدیر از مخاطب به قربانی ابلاغ می شود و در پایان روز مخاطبان نوجوان باید عکس های خود را که در هنگام مراحل موفقی تهیه کرده اند برای ادمین بفرستند تا بتوانند مجوز ورود به مرحله بعد را بگیرند. نخستین مرحله این چالش نقاشی کردن یک تینگ آبی روی دست است که به وسیله چاقو یا موکت بر یا یک جسم تیز انجام می شود و قربانی را برای مراحل خشن تر بعدی آماده می کند. پس از این مرحله، درخواست های نامتعارف و خشنونت گرایانه ادمین که غالباً ماهیت خودآزاری را به مخاطب القا می کنند، آغاز می شوند. به عنوان مثال از کاربر (قربانی) خواسته می شود تا لب های خود را زخمی کند، روی بدن و مشخصاً دست های خود با چاقو و جسم تیزی کلماتی را حک کند یا بر بلندای لبه های ترسناک یک ساختمان بلندمرتبه در شرایط بسیار خطرناک و بدون امکانات ایمنی با پاهای آویزان و حالتی دلهره آور از خود عکس سلفی ببنزد. بیدار شدن در ساعت ۴:۲۰ صبح و رفتن به ارتقا، بریدن دست در سه خط به موازات سیاهرگ، حک واژه «yes» و «F» با تیغ روی پا و دست به نشانه جرات آزمایی، تماشای فیلم های وحشتناک در نیمه شب و موسیقی هایی که ادمین برای قربانی مهیا می کند، زخم زدن به خود، فرو کردن اجسام نوک تیز در بدن، مکالمه و دیدار با تینگ های (قربانی) دیگر، کشف رمزهای تعیین شده از طرف بازیگردان، تلقین تاریخ مرگ بازیگر از طرف ادمین و ضرورت پذیرش آن از طرف قربانی از مراحل دیگر این بازی هستند و نهایتاً قربانی در پنجاهمین مرحله این بازی باید با پرش از یک مکان بسیار مرتفع به زندگی اش پایان بدهد و دلوطلب نگوین بخت که وظایف گذشته اش را به نحو احسن به پایان رسانیده است و این مراحل تاثیرات شدید روحی بر وی گذاشته اند و اکنون برای انجام هرچه راحت تر خودکشی آماده است. ناچار به پذیرش فرمان پنجاهم می شود و این بازی احمقانه اینگونه به پایان می رسد.

بازی تینگ آبی چگونه عضو می پذیرد؟

فردی که متقاضی شرکت در این نوع چالش است، با عضو شدن در بازی و در حالی که آزادی و قدرت اختیار دارد، وارد این بازی می شود. پس از عضو شدن به صورت ناشناس با فرد مورد نظر تماس گرفته می شود و به طور مثال یک قرار برای ساعت ۸ شب در یک کافه گذاشته می شود. در مدت این قرار به فرد مورد نظر توضیحات بازی داده می شود و فرد نمی داند که پایان بازی با مرگ وی تمام می شود، چراکه اگر کسی بداند پایان این چالش چه می شود واقعا هیجان و دلیلی برای انجام این بازی وجود ندارد. بدین ترتیب فرد مورد نظر وارد بازی چالش تینگ آبی می شود که به گفته طراح آن، می خواهد انسان های بد را از گردونه زندگی خارج کند و با داخل شدن در بازی به فرد مورد نظر دستور کار ارائه می شود که باید به بدن خود آسیب وارد کند و سطح این آسیب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها به طور واقع وحشتناک است.

به عبارت بهتر می توان گفت که ایده بازی یا چالش نهنگ آبی نیز از این پدیده غریب طبیعی زیست محیطی الهام گرفته است. بازی نهنگ آبی (Синий Кит) یا ترجمه «چالش نهنگ آبی» یک بازی-چالش اینترنتی محسوب می شود که مخاطبان آن غالباً نوجوانان هستند. این بازی خطرناک اگرچه ماهیت روسی دارد، اما گسترش آن در کشورهای دیگر نیز گزارش شده است. بازی شامل یک سری از وظایف واگذار شده به کاربر، در طول مدت ۵۰ روز توسط ادمین های بازی است که در پایان یا دعوت به چالش نهایی بازیگر که ارتکاب به خودکشی است، سرانجامی غم انگیز می یابد.

کمی درباره طراح یا موسس این بازی توضیح دهید؟

فیلیپ بودکین، دانشجوی سابق روان شناسی دانشگاه مسکو کسی است که ادعا می کند این بازی را پایه ریزی کرده است. بودکین کسی است که خود به دلایل نشانه های اختلال روانی از دانشگاه مسکو اخراج شد. بودکین درباره انگیزه اش از طراحی این بازی، اعلام کرد که هدف او از پایه ریزی بازی «چالش نهنگ آبی» این بود که با فشار به کسانی که به نظر می رسد برای جامعه هیچ ارزشی ندارند، به پاکسازی اجتماع از این افراد مبادرت کند و کسانی که از نظر او لیاقت حضور در جامعه را ندارند وادار به خودکشی کند.

آماري درباره تعداد خودکشی هایی که در رابطه با این بازی انجام شده است، دارید؟

بله، از نوامبر ۲۰۱۵ تا آخر سال ۲۰۱۶ بیش از ۱۳۰ مورد خودکشی نوجوانان که گفته می شود در ارتباط با چالش نهنگ آبی است، گزارش شده و اگر این بازی تمام شده نبود این آمار بیشتر از اینها گزارش می شد. تاکید می کنم این بازی دوران خود را سپری کرده و بازی-چالش نهنگ آبی در تمام دنیا پایان یافته است. البته این ۱۳۰ نفر فقط در روسیه بوده و با توجه به یک آمار دیگر ۵۰ نفر هم در کشورهای دیگر قربانی داشته است.

طی روزهای گذشته خبری منتشر شده که دو نوجوان اصفهانی به علت بازی نهنگ آبی در این شهر خودکشی کرده اند. نظر شما در این باره چیست؟

بازی-چالش نهنگ آبی ۵۰ مرحله دارد و مرحله آخر آن را هر کسی به پایان برساند آن بازی دیگر تمام شده است. بنابراین این بازی مدتی طولانی است که در تمام دنیا پایان یافته و خودکشی این دو نوجوان تحت تاثیر این بازی نبوده است. چراکه عضو پذیری در این بازی انجام نمی شود بنابراین به طور قطع می توان گفت دلیل دیگری باید برای خودکشی آنها پیدا کرد.

الف

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم / هزینه های یک کافر رسانه ای! (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

«بازی نهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جو سازی رسانه ای است!

به گزارش مهر، شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «نهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟

آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشتغال کرده است. ماجرای «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟

یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنگ سفید» می کرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از نهنگ ها برای گرفتن کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد!

کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «نهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد.

توضیحاتی که شنیده شد! (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند! ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تأکید کرد. رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا پهنانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ!

تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است! این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیاتیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ آبی» بار دیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعیت «نهنگ آبی» آشنا شوید.

پس از قبول اینکه «نهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجوی در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی نهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدواوسیم! تحریک یا افتاح!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «نهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صدواوسیم هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افتاح کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جدید نداشته است وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادیو وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد. مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم.

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالاً باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم؟ + تصاویر (۱۳۴۲-۹۶/۸/۱۲)

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه ای است!

خبرگزاری مهر: شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صیحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تمت نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟

آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟

یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سقیده» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالا منظور این ویدئوی ظاهرا هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتا خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالا جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده نشد.

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتا اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند! ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد. رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعا این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

آش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسما بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت. تا شاید پائینی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!» با واقعیت «تهنگ آبی» آشنا شوید.

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساسا بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالا جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آکرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعا سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساسا «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعا فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدلوسیمما! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعا این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلا اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفا یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افق کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صایونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کاتال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفتند! چالش تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کاتال و ادمینی وجود نداشته طبیعتا این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند.

صایونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. افرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتا آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست ما می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صایونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

قارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد! رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را قهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالا باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



«انگاره» به عنوان یک سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۰۷-۱۹)

انگاره، جدیدترین ساخته مهدی بهرامی یکی از بازی سازان نخبه و مستقل کشور در شبکه جهانی استیم منتشر شد و مورد استقبال مخاطبان قرار گرفت: در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انگاره با بهره گیری از هنر و معماری ایرانی - اسلامی و تلفیق هندسه توانسته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تجربه ای ناب و خاص را به تصویر بکشد. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما نشان داده می شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد، آن را پیاده کنید. گیم پلی متفاوت بازی نقطه قوت آن به شمار می رود، به نوعی که شاید تا به حال نمونه چنین چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گیم پلی متفاوت و جذاب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی های اشکال هندسی و همین طور استفاده از رنگ های پویا، جذابیت بصری خاصی به آن بخشیده است. اما در کنار این ها، شاید یکی از نکاتی که در تریلرهای انگاره هم نظر همگان را جلب کرده بود، موسیقی بی نظیر آن باشد. موسیقی این بازی که توسط مسلم رسولی آماده سازی شده است، با استفاده از سازهای ایرانی حس خوبی به مخاطبان منتقل می کند.

انگاره تا قبل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توانسته نظرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران جایزه ببرد. علاوه بر آن موفق شد تا در رویداد بین المللی IGC نیز عملکرد خوبی از خود نشان دهد و جایزه کسب کند. در کنار بازخوردهای مثبت داخلی، این بازی توانسته در خارج از کشور نیز نظر افراد زیادی را به خود جلب کند. جاناتان بلو یکی از بازی سازان مستقل بسیار شناخته شده در دنیا، انگاره را یک بازی جادویی توصیف کرده و عقیده دارد که همه باید این اثر را تجربه کنند. سایت مشهور پالیگان نیز در وصف این بازی از کلمه متحیرکننده استفاده کرده و این عنوان را اثری قوی نام نهاده است.

شبکه جهانی استیم نیز در روز نخست انتشار این بازی آن را در لیست بازی های جدید و جذاب قرار داد. علاقه مندان می توانند این بازی را از فروشگاه استیم یا مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا دریافت کنند.

اگو فارس

چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم +عکس (۱۳/۱۰/۹۵-۱۳۰۲-۲۰۲۱)

مهر نوشت :

شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟

آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟ یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از تایید صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کاتال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده نشد.

در لابه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلמיד و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تأکید کرد. رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بیهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! آتش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیاتیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند! با واقعیت «نهنگ آبی» آشنا شوید.

پس از قبول اینکه «نهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگنون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی نهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقلی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدواوسیم! تحریک یا افتناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتشر شده به یکی از مراحل چالش «نهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صدواوسیم هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افتناع کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است.

وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «نهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در قایل صوتی خود استفاده کردند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان ایفانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب نهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالاتی که ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سوءاستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوءاستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سوءاستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «نهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالاً باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



«انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۱۲/۸/۲۲)

خبرگزاری شبستان انگاره، جدیدترین ساخته مهدی بهرامی یکی از بازی سازان نخبه و مستقل کشور در شبکه جهانی استیم منتشر شد و مورد استقبال مخاطبان قرار گرفت.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انگاره با بهره گیری از هنر و معماری ایرانی - اسلامی و تلفیق هندسه توانسته تجربه ای ناب و خاص را به تصویر بکشد. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما نشان داده می شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد، آن را پیاده کنید. گیم پلی متفاوت بازی نقطه قوت آن به شمار می رود، به نوعی که شاید تا به حال نمونه چنین چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گیم پلی متفاوت و جذاب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی های اشکال هندسی و همین طور استفاده از رنگ های پویا، جذابیت بصری خاصی به آن بخشیده است. اما در کنار این ها، شاید یکی از نکاتی که در تریلرهای انگاره هم نظر همگان را جلب کرده بود، موسیقی بی نظیر آن باشد. موسیقی این بازی که توسط مسلم رسولی آماده سازی شده است، با استفاده از سازهای ایرانی حس خوبی به مخاطبان منتقل می کند.

انگاره تا قبل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توانسته نظرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران جایزه ببرد. علاوه بر آن موفق شد تا در رویداد بین المللی **TGC** نیز عملکرد خوبی از خود نشان دهد و جایزه کسب کند. در کنار بازخوردهای مثبت داخلی، این بازی توانسته در خارج از کشور نیز نظر افراد زیادی را به خود جلب کند. جاناتان بلو یکی از بازی سازان مستقل بسیار شناخته شده در دنیا، انگاره را یک بازی جادویی توصیف کرده و عقیده دارد که همه باید این اثر را تجربه کنند. سایت مشهور پالیگان نیز در وصف این بازی از کلمه متحیرکننده استفاده کرده و این عنوان را اثری قوی نام نهاده است.

شبکه جهانی استیم نیز در روز نخست انتشار این بازی آن را در لیست بازی های جدید و جذاب قرار داد. علاقه مندان می توانند این بازی را از فروشگاه استیم یا مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا دریافت کنند.

پایان پیام/۳۷

بررسی بازی نهنگ آبی چگونگی وارد ایران شدنش و عواقب آن (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «نهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند.

شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «نهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با بخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تاثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟ یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاکری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنگ سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تاثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از نهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و بخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کاتال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «نهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده نشد.

در لایه حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تاکید کرد.

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمی این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ!

تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است! این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیاتیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ آبی» باردیگر تاکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تاکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پاپانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعیت «نهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «نهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیدن به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ایجاد این پدیده داشته است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخر زمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تاکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساسا «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کاتال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است. صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتا فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالمقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تاخیر صدلوسیم! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که از اوما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتا این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلا اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفا یک ایده در قالب یک کاتال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کاتال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صدلوسیم هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقناع کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تاثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کاتال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کاتال و ادمینی وجود نداشته طبیعتا این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تاثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. افرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تاثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتا آسیب های بسیاری را به همراه دارد. مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «تهنگ آبی» یک پهنانه است؛ چه واقعی و چه کاذب. مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده‌هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست.

روز گذشته و همزمان با یادداشت‌ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می‌شد، برخی با جستجو در فروشگاه‌های مجازی فروش نرم افزار، نمونه‌هایی داخلی از بازی‌هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی‌ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این‌ها واقیعت‌هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش‌های تکمیلی دیگری دارد. گزارش‌هایی که احتمالاً باید کلیدواژه‌های آن به جای مصادیقی همچون «بازی‌های رایانه‌ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره‌هایی کلان‌تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

*



پس از تکذیب مرگ دو دختر اصفهانی در اثر شرکت در چالش تهنگ آبی؛ واکنش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به حواشی یک چالش مرگبار / تهنگ آبی مدت هاست وجود ندارد (۱۳۹۵-۰۶-۱۴ تا ۱۳۹۵-۰۶-۱۷)

روز گذشته خبری مبنی بر خودکشی دو دختر نوجوان ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودکشی‌ها به چالش تهنگ آبی منتسب شد.

به گزارش گروه اجتماعی خبرگزاری برنا، پس از انتشار خبر خودکشی دو دختر اصفهانی در اثر چالش تهنگ آبی و سپس تکذیب آن، بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با انتشار بیانیه‌ای از خانواده‌ها درخواست کرد تا با هشجاری از تکرار چنین اتفاقاتی جلوگیری کنند. متن بیانیه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به شرح زیر است:

از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روسی ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد نیز در جریان رسانه‌ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را ارائه کرده بود؛ ذکر چند نکته در این زمینه حائز اهمیت است:

همچنان برخی رسانه‌ها و افراد «تهنگ آبی» را یک بازی رایانه‌ای می‌نامند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بارها تأکید کرده که «تهنگ آبی» بازی رایانه‌ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می‌برد. این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می‌توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد. نسخه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است. زمانی که رسانه‌های سراسر کشور شروع به اطلاع‌رسانی در زمینه تهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هشدار داد که موج سواری رسانه‌ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش‌های مشابهی را در کشور راه‌اندازی کرده و بحران آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و تهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان‌ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد. خانواده‌ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت‌های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی‌های خاص و بوج گریانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می‌دهند چرایی این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری نمایند.

امید است با توجه و هشجاری خانواده‌ها و اطلاع‌رسانی صحیح شاهد تکرار چنین اتفاقات تلخی در کشورمان نباشیم.



چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم / هزینه‌های یک گاف رسانه‌ای! (۱۳۹۵-۰۶-۱۴ تا ۱۳۹۵-۰۶-۱۷)

مهر: «بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جو سازی رسانه‌ای است!

شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی‌ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات» نصب و استفاده از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه‌ای از جوی است که پیش از یک ماه است فضای رسانه‌های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه‌های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه‌ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقیعت «تهنگ آبی» چیست؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ» سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد! کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده نشد.

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در تستی خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد. رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا پهنانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازم این کلیتوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است؛ این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پائینی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعت «تهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعاتی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدلوسیم! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کاتال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کاتال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افتخار کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کاتال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کاتال و ادمینی وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. افرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود این همان اقیانوس بی عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد. مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتهای و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتهای رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی های را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالاً باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



سرپرست معاونت نظارت بنیاد بازی های رایانه ای: بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته جمع آوری شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۶)

محمدرضا داوودی از جمع آوری بیش از سی و پنج هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبر داد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید نظارت هم افزایش یابد.

به گزارش خبرگزاری مهر، برنامه گفتگوی فرهنگی با عنوان «چرا بازی های ایرانی ویرین ندارند؟» با حضور فرشاد صمیمی طراح بازی های رایانه ای در ایران و مدیر پروژه های بازی رایانه ای و ارتباط تلفنی با محمدرضا داوودی سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آنتن رادیو گفتگو پخش شد.

در آغاز این برنامه صمیمی با بیان اینکه پیشرفت های این روزها در حوزه بازی های یارانه بسیار خوب است، گفت: فعالیت بر روی بازی های موبایلی بسیار بهتر از بازی های کنسولی است. ساخت بازی های ویدئویی از حدود هفت سال پیش تا کنون روند رکودی داشته است تا اینکه در این روزها تولید این نوع بازی ها به صفر رسیده است.

وی در خصوص محدودیت های ساخت بازی گفت: از آنجایی که ما می خواهیم بازی بسازیم، پس محدودیت فرهنگی وجود ندارد اما در مورد حوزه فنی مشکلات زیادی وجود دارد. کاربر، سازنده و ناشر سه ضلع مثلث تولید بازی رایانه ای هستند. در حالی که ما در کشور ناشر نداریم چگونه می توانیم تولید کنیم و انتظار ویرین داشته باشیم.

طراح بازی های رایانه ای به فروش آنلاین بازی های رایانه ای خارجی اشاره کرد و گفت: از نظر من باید بازار باز باشد و به عنوان سازنده محصول با کیفیت تولید کنیم. اما مشکل این است که بازی های خارجی توسط برخی فارسی می شود و عرضه می شود و به عنوان بازی ایرانی فروخته می شود. در ادامه برنامه داوودی در گفت و گوی تلفنی با این برنامه گفت: در چندسال اخیر شاهد حضور بازی های نوظهور با کیفیت پایین در مارکت هستیم که سبب تغییر نگاه مخاطبان ایرانی به بازی های داخلی شد و از نظر این کاربر ایرانی از نظر کیفیت نتواند با نمونه خارجی رقابت کند. وی با تاکید بر اینکه مشکل اصلی این حوزه نبود ناشر نیست، گفت: نداشتن ناشر به این معناست که بازی پس از تولید به مصرف کننده نمی رسد در حالی که این گونه نیست.

سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشریح هزینه لازم برای ساخت یک بازی که مورد پسند کاربر ایرانی قرار بگیرد پرداخت و گفت: کمترین سرمایه گذاری در این خصوص سیصد میلیون تومان است تا بتوان بازی تولید کرد که توان رقابت در بازار داشته باشد.

این مقام مسئول گفت: در ابتدای فعالیت بنیاد، به دلیل نوظهور بودن ناچار بود به یک شرکت برای ساخت بازی پول تزریق کند یا از برخی از سازمان ها سفارش دریافت می کرد. در گذر زمان شرکت هایی پرورش داده شدند که در صورت وجود پول، بازی می سازند و باید از قبل مشتری وجود داشته باشد. نبود فرهنگ خرید بازی های رایانه ای اصل در کشور منجر به دریافت این بازی های از مبادی غیر رسمی تولید می شود. بنابراین تا زمانی که فرهنگ سازی نشود حتی اگر تمام بازار ها و اینترنت را هم غیرفعال کنیم مشکل کماکان باقی است و مردم بازی اورجینال نمی خرند.

داوودی از جمع آوری بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبر داد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید ظرفیت کنترل آن نیز افزایش پیدا کند.



صدور هنر و معماری ایرانی-اسلامی با یک بازی؛ «انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۷-۱۳۹۶)

«انگاره» جدیدترین ساخته مهدی بهرامی یکی از بازی سازان نخبه و مستقل کشور در شبکه جهانی استیم منتشر شد و مورد استقبال مخاطبان قرار گرفت.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انگاره با بهره گیری از هنر و معماری ایرانی-اسلامی و تلفیق هندسه توانسته تجربه ای ناب و خاص را به تصویر بکشد. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما نشان داده می شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد آن را پیاده کنید.

گیم پلی متفاوت بازی نقطه قوت آن به شمار می رود، به نوعی که شاید تا به حال نمونه چنین چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گیم پلی متفاوت و جذاب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی های اشکال هندسی و همین طور استفاده از رنگ های پویا، جذابیت بصری خاصی به آن بخشیده است. اما در کنار این ها، شاید یکی از نکاتی که در تریلرهای انگاره هم نظر همگان را جلب کرده بود، موسیقی بی نظیر آن باشد. موسیقی این بازی که توسط مسلم رسولی آماده سازی شده است، با استفاده از سازهای ایرانی حس خوبی به مخاطبان منتقل می کند.

انگاره تا قبل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توانسته نظرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران جایزه ببرد. علاوه بر آن موفق شد تا در رویداد بین المللی IGC نیز عملکرد خوبی از خود نشان دهد و جایزه کسب کند. در کنار بازخوردهای مثبت داخلی، این بازی توانسته در خارج از کشور نیز نظر افراد زیادی را به خود جلب کند. جاناتان بلو یکی از بازی سازان مستقل بسیار شناخته شده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در دنیا، انگاره را یک بازی جادویی توصیف کرده و عقیده دارد که همه باید این اثر را تجربه کنند. سایت مشهور پالیگان نیز در وصف این بازی از کلمه متحیرکننده استفاده کرده و این عنوان را اثری قوی نام نهاده است. شبکه جهانی استیم نیز در روز نخست انتشار این بازی آن را در لیست بازی های جدید و جذاب قرار داد. علاقه مندان می توانند این بازی را از فروشگاه استیم یا مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا دریافت کنند.



آذری جهرمی: مردم را نباید از فضای مجازی ترساند بلکه باید آگاهی مردم را افزایش داد (۱۳۹۵/۱۸/۲۲-۱۳۹۴/۰۴/۲۴)

تهران-ایرنا- وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در یکی از شبکه های اجتماعی نوشت: فضای مجازی واقعی است، نباید آنرا انکار کرد و مردم را از فضای مجازی ترساند ولی باید اطلاع رسانی کرد و آگاهی مردم را افزایش داد.

محمد جواد آذری جهرمی روز سه شنبه در صفحه اینستاگرام خود نوشت: خودکشی در اصفهان ربطی به تهنک آبی نداشت. (تهنگ آبی نام یک بازی آنلاین است، که پلیس در چندین کشور از جمله فرانسه و بریتانیا، درباره خطرهای آن به خانواده ها هشدار داده است. جوانی که بازی را ساخته در زندان گفته یکی از هدف هایش از بین بردن آدمهای بی مصرف از راه ترغیب آنها به خودکشی بوده است.) وی نوشت: امروز اخبار تکمیلی را از پلیس گرفتم، خودکشی های اصفهان هیچ ربطی به چالش تهنک آبی نداشته و این چالش اتفاقی نیفتاده اما باید مراقب باشیم. آذری جهرمی تاکید کرد: فضای مجازی واقعی است، نباید آنرا انکار کرد و مردم را از فضای مجازی ترساند ولی باید اطلاع رسانی کنیم و آگاهی مردم را افزایش دهیم.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، دو دختر نوجوان در روز های اخیر در اصفهان اقدام به خودکشی کردند و پلیس این امر را ناشی از پیروی آنها از بازی رایانه ای که به تهنک آبی معروف شده دانست. انتشار این مطلب درحالی است که قائم مقام وزیر بهداشت، درمان و آموزش پزشکی گفت: گزارشی از افزایش خودکشی در بین نوجوانان و جوانان به علت استفاده از نرم افزار یا بازی های رایانه ای نداریم اما آموزش مهارت مدیریت استرس و افسردگی در مدارس مهمتر از آموزش شیمی و فیزیک است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اینکه تهنک آبی بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش در فضای مجازی است تاکید دوباره داشت. اقتسام ۲۰۷۸ @ ۶۰۷



بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته جمع آوری شد (۱۳۹۵/۱۸/۲۲-۱۳۹۴/۰۴/۲۴)

محمدرضا داوودی از جمع آوری بیش از سی و پنج هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبر داد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید نظارت هم افزایش یابد. به گزارش بی باک، برنامه گفتگوی فرهنگی با عنوان «چرا بازی های ایرانی ویرانند؟» با حضور فرشاد صمیمی طراح بازی های رایانه ای در ایران و مدیر پروژه های بازی رایانه ای و ارتباط تلفنی با محمدرضا داوودی سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آنتن رادیو گفتگو پخش شد.

در آغاز این برنامه صمیمی با بیان اینکه پیشرفت های این روزها در حوزه بازی های یارانه بسیار خوب است، گفت: فعالیت بر روی بازی های موبایلی بسیار بهتر از بازی های کنسولی است. ساخت بازی های ویدئویی از حدود هفت سال پیش تا کنون روند رکودی داشته است تا اینکه در این روزها تولید این نوع بازی ها به صفر رسیده است.

وی در خصوص محدودیت های ساخت بازی گفت: از آنجایی که ما می خواهیم بازی بسازیم، پس محدودیت فرهنگی وجود ندارد اما در مورد حوزه فنی مشکلات زیادی وجود دارد. کاربر، سازنده و ناشر سه ضلع مثلث تولید بازی رایانه ای هستند. در حالی که ما در کشور ناشر نداریم چگونه می توانیم تولید کنیم و انتظار ویرین داشته باشیم.

طراح بازی های رایانه ای به فروش آنلاین بازی های رایانه ای خارجی اشاره کرد و گفت: از نظر من باید بازار باز باشد و به عنوان سازنده محصول با کیفیت تولید کنیم. اما مشکل این است که بازی های خارجی توسط برخی فارسی می شود و عرضه می شود و به عنوان بازی ایرانی فروخته می شود. در ادامه برنامه داوودی در گفت و گوی تلفنی با این برنامه گفت: در چندسال اخیر شاهد حضور بازی های توظهور با کیفیت پایین در مارکت هستیم که سبب تغییر نگاه مخاطبان ایرانی به بازی های داخلی شد و از نظر این کاربران بازی موبایلی ایرانی از نظر کیفیت نتواند با نمونه خارجی رقابت کند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با تأکید بر اینکه مشکل اصلی این حوزه نبود ناشر نیست، گفت: نداشتن ناشر به این معناست که بازی پس از تولید به مصرف کننده نمی رسد در حالی که این گونه نیست.

سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشریح هزینه لازم برای ساخت یک بازی که مورد پسند کاربر ایرانی قرار بگیرد پرداخت و گفت: کمترین سرمایه گذاری در این خصوص سیصد میلیون تومان است تا بتوان بازی تولید کرد که توان رقابت در بازار داشته باشد. این مقام مسئول گفت: در ابتدای فعالیت بنیاد، به دلیل نوظهور بودن ناچار بود به یک شرکت برای ساخت بازی پول تزریق کند یا از برخی از سازمان ها سفارش دریافت می کرد. در گذر زمان شرکت هایی پرورش داده شدند که در صورت وجود پول، بازی می سازند و باید از قبل مشتری وجود داشته باشد. نبود فرهنگ خرید بازی های رایانه ای اصل در کشور منجر به دریافت این بازی های از مبادی غیر رسمی تولید می شود. بنابراین تا زمانی که فرهنگ سازی نشود حتی اگر تمام بازار ها و اینترنت را هم غیرفعال کنیم مشکل کماکان باقی است و مردم بازی اورجینال نمی خرند. داوودی از جمع آوری بیش از ۲۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبر داد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید ظرفیت کنترل آن نیز افزایش پیدا کند.



آذری جهرمی: مردم را نباید از فضای مجازی ترساند بلکه باید آگاهی مردم را افزایش داد (۱۳۹۵-۰۹/۱۸/۱۲)

خبرگزاری آریا - تهران-ایرنا- وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در یکی از شبکه های اجتماعی نوشت: فضای مجازی واقعی است، نباید آنرا انکار کرد و مردم را از فضای مجازی ترساند ولی باید اطلاع رسانی کرد و آگاهی مردم را افزایش داد.

محمد جواد آذری جهرمی روز سه شنبه در صفحه اینستاگرام خود نوشت: خودکشی در اصفهان ربطی به نهنگ آبی نداشت. (نهنگ آبی نام یک بازی آنلاین است، که پلیس در چندین کشور از جمله فرانسه و بریتانیا، درباره خطرهای آن به خانواده ها هشدار داده است. جوانی که بازی را ساخته در زندان گفته یکی از هدف هایش از بین بردن آدمهای بی مصرف از راه ترغیب آنها به خودکشی بوده است.) وی نوشت: امروز اخبار تکمیلی را از پلیس گرفتم، خودکشی های اصفهان هیچ ربطی به چالش نهنگ آبی نداشته و این چالش اتفاق نیفتاده اما باید مراقب باشیم. آذری جهرمی تأکید کرد: فضای مجازی واقعی است، نباید آنرا انکار کرد و مردم را از فضای مجازی ترساند ولی باید اطلاع رسانی کنیم و آگاهی مردم را افزایش دهیم.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، دو دختر نوجوان در روز های اخیر در اصفهان اقدام به خودکشی کردند و پلیس این امر را ناشی از پیروی آنها از بازی رایانه ای که به نهنگ آبی معروف شده دانست.

انتشار این مطلب در حالی است که قائم مقام وزیر بهداشت، درمان و آموزش پزشکی گفت: گزارشی از افزایش خودکشی در بین نوجوانان و جوانان به علت استفاده از نرم افزار یا بازی های رایانه ای نداریم اما آموزش مهارت مدیریت استرس و افسردگی در مدارس مهمتر از آموزش شیمی و فیزیک است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر اینکه نهنگ آبی بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش در فضای مجازی است تأکید دوباره داشت. برای آگاهی از آخرین اخبار اقتصادی ایران و جهان یا کانال اقتصادی ایرنا در تلگرام همراه شوید:

@IRNAeco

اقتصاد @2078 @607 خبرنگار: محمد مهدی بهرامی * انتشار: زهرا هجینی نژاد

انتهای پیام /

منبع خبر: خبرگزاری ایرنا



چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم؟ + تصاویر (۱۳۹۵-۰۹/۱۸/۱۲)

«بازی نهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه ای است!

خبرگزاری مهر: شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) در حالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «نهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید سیبگامی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «بیمات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟

یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاجری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد! کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده شد.

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند! ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد.

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

آش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند! با واقعت «تهنگ آبی» آشنا شوید.

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکیشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگنون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقلی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدلوسیم! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلا اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفا یک ایده در قالب یک کاتال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کاتال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افق کشندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کاتال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفتند! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کاتال و ادمینی وجود نداشته طبیعتا این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود. از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتا آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتهای و دروغ است، مگر آنکه خلافتش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتهای رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را قهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالا باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم / هزینه های یک کاف رسانه ای! (۱۳۸۵-۱۳۸۷)

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه ای است!

صراط: شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تمت نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟

به گزارش مهر آنچه به آن اشاره شد تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟

یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟ یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشای» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد! کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد.

توضیحاتی که شنیده نشد

در لابه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند! ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! آنش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشته». تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعیت «تهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) براساس اطلاعات موجود، داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد این دانشجوی در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی نهنگ با تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صایونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقلی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدواسیما؛ تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که از اژما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتشر به یکی از مراحل چالش «نهنگ آبی»

صایونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست، نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صدواسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقناع کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صایونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «نهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

صایونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان ایفانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد. مراقب نهنگ های قلبایی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست ما می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صایونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «نهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست.

روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کمتر از چند روز از عرضه. بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقیعت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالا باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



«تهنگ آبی» حاصل یک تاف رسانه ای! (۱۳۹۴-۰۷-۰۲ تا ۱۳۹۴-۰۷-۰۲)

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساسا وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه ای است!

شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تیمات» نصب و استفاده از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟

آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدائیم واقیعت «تهنگ آبی» چیست؟

یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاشگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالا منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتن کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالا جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد!

کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد.

توضیحاتی که شنیده نشد

در لابه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند! ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازمهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! آتش این بار آقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیاتیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشته. تا شاید پائینی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقیعت «تهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگنون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتا سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو یا تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساسا «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده های مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتا فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقلی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدلوسیم! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاما ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتا این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتشر شده به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلا اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفا یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صدلوسیم هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقناع کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفتند! چالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتا این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در قایل صوتی خود استفاده کردند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتا آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانییم هر آنچه در فضای مجازی به دست ما می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فرار از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می‌توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد؛ رویکردی مبتنی بر جامعه‌شناسی و رفتارشناسی. «تهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده‌هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعه‌ای است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت‌ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می‌شد، برخی با جستجو در فروشگاه‌های مجازی فروش نرم افزار، نمونه‌هایی داخلی از بازی‌هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی‌ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این‌ها واقعیت‌هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش‌های تکمیلی دیگری دارد. گزارش‌هایی که احتمالاً باید کلیدواژه‌های آن به جای مصادیقی همچون «بازی‌های رایانه‌ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره‌هایی کلان‌تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد. (منبع: مهر)



«انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد (۱۳۹۴-۰۶-۰۲)

اقتصاد ایران: «انگاره» جدیدترین ساخته مهدی بهرامی یکی از بازی‌سازان نخبه و مستقل کشور در شبکه جهانی استیم منتشر شد و مورد استقبال مخاطبان قرار گرفت.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، انگاره با بهره‌گیری از هنر و معماری ایرانی-اسلامی و تلفیق هندسه توانسته تجربه‌ای ناب و خاص را به تصویر بکشد. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما نشان داده می‌شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد آن را پیاده کنید.

گیم پلی متفاوت بازی نقطه قوت آن به شمار می‌رود، به نوعی که شاید تا به حال نمونه‌چینی چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گیم پلی متفاوت و جذاب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی‌های اشکال هندسی و همین‌طور استفاده از رنگ‌های پویا، جذابیت بصری خاصی به آن بخشیده است. اما در کنار این‌ها، شاید یکی از نکاتی که در تریلرهای انگاره هم نظر همگان را جلب کرده بود، موسیقی بی‌نظیر آن باشد. موسیقی این بازی که توسط مسلم رسولی آماده‌سازی شده است، با استفاده از سازهای ایرانی حس خوبی به مخاطبان منتقل می‌کند.

انگاره تا قبل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توانسته نظرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران جایزه ببرد. علاوه بر آن موفق شد تا در رویداد بین‌المللی IGC نیز عملکرد خوبی از خود نشان دهد و جایزه کسب کند. در کنار بازخوردهای مثبت داخلی، این بازی توانسته در خارج از کشور نیز نظر افراد زیادی را به خود جلب کند. جاناتان بلو یکی از بازی‌سازان مستقل بسیار شناخته‌شده در دنیا، انگاره را یک بازی جادویی توصیف کرده و عقیده دارد که همه باید این اثر را تجربه کنند. سایت مشهور پالیگان نیز در وصف این بازی از کلمه متحیرکننده استفاده کرده و این عنوان را اثری قوی نام نهاده است.

شبکه جهانی استیم نیز در روز نخست انتشار این بازی آن را در لیست بازی‌های جدید و جذاب قرار داد. علاقه‌مندان می‌توانند این بازی را از فروشگاه استیم یا مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا دریافت کنند.



مهر گزارش می‌دهد؛ چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم / هزینه‌های یک گاف رسانه‌ای! (۱۳۹۴-۰۶-۰۲)

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه‌ای است!

داکترنیوز- گروه فرهنگ: شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی‌ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی‌ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه‌ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه‌های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه‌های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه‌ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ» سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد! کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده نشد.

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در تستی خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند؛ ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد. رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا پهنانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازم این کلیتوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است؛ این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» باردیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پایدانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعت «تهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود، داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعاتی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدلوسیم! تحریک یا اقناع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر متناسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افق کشیدگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتماً این پدیده در ایران نقوذ نداشته به دو دلیل مشخص. اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود. برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. افرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس بی عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد. مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتهاء و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتهاء رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست.

روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی های را قهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالاً باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



سرپرست معاونت نظارت بنیاد بازی های رایانه ای: بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته

جمع آوری شد (۱۳۹۵/۰۶/۰۱ - ۱۳۹۵/۰۶/۰۲)

محمدرضا داوودی از جمع آوری بیش از سی و پنج هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبر داد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید نظارت هم افزایش یابد.

به گزارش ذاکرنیوز، برنامه گفتگوی فرهنگی با عنوان «چرا بازی های ایرانی ویرین ندارند؟» با حضور فرشاد صمیمی طراح بازی های رایانه ای در ایرن و مدیر پروژه های بازی رایانه ای و ارتباط تلفنی با محمدرضا داوودی سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آنتن رادیو گفتگو پخش شد. در آغاز این برنامه صمیمی با بیان اینکه پیشرفت های این روزها در حوزه بازی های رایانه بسیار خوب است، گفت: فعالیت بر روی بازی های موبایلی بسیار بهتر از بازی های کنسولی است. ساخت بازی های ویدئویی از حدود هفت سال پیش تا کنون روند رکودی داشته است تا اینکه در این روزها تولید این نوع بازی ها به صفر رسیده است.

وی در خصوص محدودیت های ساخت بازی گفت: از آنجایی که ما می خواهیم بازی بسازیم، پس محدودیت فرهنگی وجود ندارد اما در مورد حوزه فنی مشکلات زیادی وجود دارد. کاپیر، سازنده و ناشر سه ضلع مثلث تولید بازی رایانه ای هستند. در حالی که ما در کشور ناشر نداریم چگونه می توانیم تولید کنیم و انتظار ویرین داشته باشیم.

طراح بازی های رایانه ای به فروش آنلاین بازی های رایانه ای خارجی اشاره کرد و گفت: از نظر من باید بازار باز باشد و به عنوان سازنده محصول با کیفیت تولید کنیم. اما مشکل این است که بازی های خارجی توسط برخی فارسی می شود و عرضه می شود و به عنوان بازی ایرانی فروخته می شود. در ادامه برنامه داوودی در گفت و گوی تلفنی با این برنامه گفت: در چندسال اخیر شاهد حضور بازی های نوظهور با کیفیت پایین در مارکت هستیم که سبب تغییر نگاه مخاطبان ایرانی به بازی های داخلی شد و از نظر این کاربران بازی موبایلی ایرانی از نظر کیفیت نتواند با نمونه خارجی رقابت کند. وی با تاکید بر اینکه مشکل اصلی این حوزه نبود ناشر نیست، گفت: نداشتن ناشر به این معناست که بازی پس از تولید به مصرف کننده نمی رسد در حالی که این گونه نیست.

سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشریح هزینه لازم برای ساخت یک بازی که مورد پسند کاربر ایرانی قرار بگیرد پرداخت و گفت: کمترین سرمایه گذاری در این خصوص سیصد میلیون تومان است تا بتوان بازی تولید کرد که توان رقابت در بازار داشته باشد. این مقام مسئول گفت: در ابتدای فعالیت بنیاد، به دلیل نوظهور بودن ناچار بود به یک شرکت برای ساخت بازی پول تزریق کند یا از برخی از سازمان ها سفارش دریافت می کرد. در گذر زمان شرکت هایی پرورش داده شدند که در صورت وجود پول، بازی می سازند و باید از قبل مشتری وجود داشته باشد. نبود فرهنگ خرید بازی های رایانه ای اصل در کشور منجر به دریافت این بازی های از مبادی غیر رسمی تولید می شود. بنابراین تا زمانی که فرهنگ سازی نشود حتی اگر تمام بازار ها و اینترنت را هم غیرفعال کنیم مشکل کماکان باقی است و مردم بازی اورجینال نمی خرند. داوودی از جمع آوری بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبر داد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید ظرفیت کنترل آن نیز افزایش پیدا کند.



چگونه وارد بازی «تهنگ آبی» شدیم / هزینه های یک گاف رسانه ای! (۱۳۹۵/۰۶/۰۱ - ۱۳۹۵/۰۶/۰۲)

«بازی تهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطرناک» را پیدا کرده که اساسا وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسازی رسانه ای است!

به گزارش صباایران به نقل از مهر، شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تهنگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پربازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تجمات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رشیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «تهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدانیم واقعیت «تهنگ آبی» چیست؟

یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشای» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «تهنگ سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئویی که تصویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «تهنگ سقیده» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «تهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از تهنگ ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «تهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از نتایج صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئوی مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک تهنگ آبی» را رسمیت بخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «تهنگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد. توضیحاتی که شنیده نشد.

در لایه لای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنجا که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشست خبری صراحتاً اعلام کرد تهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتسب شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کند! ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نبودن» تهنگ آبی تأکید کرد.

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی تهنگ آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازهم این کلیدواژه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ! تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است! این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیاتیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تهنگ آبی» بار دیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «مطابق پیگیریها از پلیس فتا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پائانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعیت «تهنگ آبی» آشنا شوید پس از قبول اینکه «تهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد احتمالاً جدی ترین سوال این است که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفتیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های آکرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبعاً سرگرمی و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود داستان تهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی تهنگ یا تیغ بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر اثبات خود بوده اند و طبعاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالعقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعاتی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعا چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدلوسیمما! تحریک یا اقتاع!

وی درباره بازتاب این پدیده در فضای مجازی هم توضیح داد: نکته مهم در این بازتاب ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر منتسب به یکی از مراحل چالش «تهنگ آبی» صابونچی درباره اینکه از نظر سخت افزاری آیا مخاطبان «تهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست. نقطه شروع این چالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در ابزارهای اطلاع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروبال پیدا می کند و به قاعده یک کلاغ، چهل کلاغ، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضا کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افق کنندگی، تحریک کننده بود! اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی یاد می گرفته! چالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساسا ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری جدید نداشته است. وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبیعتا این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در قایل صوتی خود استفاده کردند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصداق «تهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتا آسیب های بسیاری را به همراه دارد. مراقب تهنگ های قلبی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می شود. پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بدانییم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باردیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصداق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواستفاده از شهرت رسانه ای «تهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشدار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سوجدویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «تهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکردی مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«تهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «تهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیتی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روز گذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالبی که در رد صحت ماجرای تهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان معکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

این ها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد. گزارش هایی که احتمالا باید کلیدواژه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



بازی تحسین شده «انگاره» به طور همزمان بر روی استیم و هیولا منتشر شد (۱۳۹۵/۰۷/۰۲-۱۳۹۵/۰۶/۰۶)

انگاره، جدیدترین ساخته مهدی بهرامی یکی از بازی سازان نخبه و مستقل کشور در شبکه جهانی استیم و مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا منتشر شد و مورد استقبال مخاطبان قرار گرفت.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انگاره با بهره گیری از هنر و معماری ایرانی - اسلامی و تلفیق هندسه توانسته تجربه ای ناب و خاص را به تصویر بکشد. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما نشان داده می شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد، آن را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پیاده کنید. گیم پلی متفاوت بازی نقطه قوت آن به شمار می رود، به نوعی که شاید تا به حال نمونه چنین چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گیم پلی متفاوت و جذاب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی های اشکال هندسی و همین طور استفاده از رنگ های پویا، جذابیت بصری خاصی به آن بخشیده است. اما در کنار این ها، شاید یکی از نکاتی که در تریلرهای انگاره هم نظر همگان را جلب کرده بود، موسیقی بی نظیر آن باشد. موسیقی این بازی که توسط مسلم رسولی آماده سازی شده است، با استفاده از سازهای ایرانی حس خوبی به مخاطبان منتقل می کند.

انگاره تا قبل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توانسته نظرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران جایزه ببرد. علاوه بر آن موفق شد تا در رویداد بین المللی **TGC** نیز عملکرد خوبی از خود نشان دهد و جایزه کسب کند. در کنار بازخوردهای مثبت داخلی، این بازی توانسته در خارج از کشور نیز نظر افراد زیادی را به خود جلب کند. جاناتان بلو یکی از بازی سازان مستقل بسیار شناخته شده در دنیا، انگاره را یک بازی جادویی توصیف کرده و عقیده دارد که همه باید این اثر را تجربه کنند. سایت مشهور پلیگان نیز در وصف این بازی از کلمه متحیرکننده استفاده کرده و این عنوان را اثری قوی نام نهاده است.

شبکه جهانی استیم نیز در روز نخست انتشار این بازی آن را در لیست بازی های جدید و جذاب قرار داد. علاقه مندان می توانند این بازی را از فروشگاه استیم یا مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا دریافت کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۸/۰۲

