

۱۳۹۶/۰۸/۰۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

فُرُت



۱

نکاتی درباره خودکشی منتب به چالش «نهنگ آبی»

۲

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



۳

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



۵

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



۷

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم + عکس



۱۰

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم + عکس



۱۲

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



۱۴

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



۱۶

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم



۱۹

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم + 171



۲۱

نکاتی در رابطه با خودکشی منتب به چالش نهنگ آبی



۲۱

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم + عکس



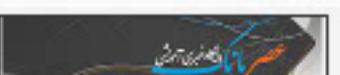
۲۴

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



۲۴

تلاش برای کنترل «نهنگ آبی»



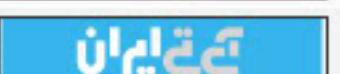
۲۶

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم



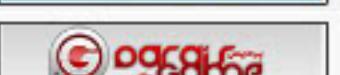
۲۸

تلاش برای کنترل «نهنگ آبی»



۲۹

«ازگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد - قابل تهیه در Steam



۳۰

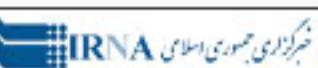
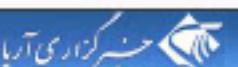
«نهنگ آبی» چیست؟



۳۲

«ازگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد



۳۲	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم؟	
۳۴	چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم	
۳۶	سودجویی با کمی 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	بررسی 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	
۵۰	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



۶۴

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



۶۶

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



تعداد محتوا : ۱۴۳



روزنامه

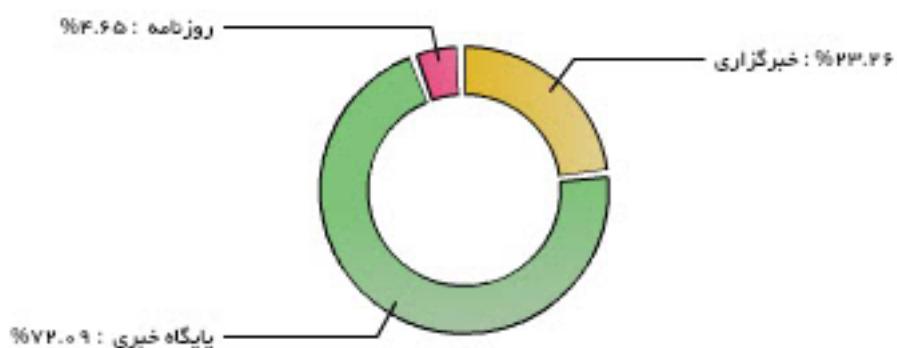
۲

پایگاه خبری

۲۱

خبرگزاری

۱۰



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد نکاتی درباره خودکشی منتب به چالش «نهنگ آبی»

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این پیام 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 سودجویانی باکری برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش‌های مشابهی را در کشور را تداری کرده و بحران آفرینی کند.

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

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، رژمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی‌های خاص و پوچ‌گرانه و دیگر فترهای غیرعادی انجام می‌دهند. چراً این اقدامات را بررسی و از آنها آن جلوگیری کنند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باره‌آنکه «نهنگ آبی» بازی رایانه‌ای تخصصی خود را رانه کرده بود.

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

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باره‌آنکه «نهنگ آبی» بازی رایانه‌ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بپرهیز شود.

این چالش ۵ 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 خدا حافظی را نشنیده‌ایم / با دخترم مشکلی نداشتیم

(۰۹۳۷-۰۶-۰۸/۰۲)

"ن" و "ع" تهها دختران کلاس نهم یک مدرسه دخترانه تیستند 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 بازک؛ به گزارش ایستا، صبح روز پیست و تهم 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 ۳۸ دقیقه تغیر شبهه اتفاق افتاده و آموزش و پرورش اصفهان اعلام کرده خارج از ساعت مدرسه بوده است. اگرچه خانواده‌ها در خصوص حضور فرزندانشان در چالش نهنگ آبی اظهاری اطلاعی می‌کنند، اما پلیس اصفهان روز گذشته اعلام کرد "هر دو دختر، کاربر ایرانی چالش نهنگ آبی بوده اند" و به خانواده‌ها در این زمینه هشدار داد. این تحسینی بار نیست که نسبت به ورود این بازی به ایران هشدار داده می‌شود، اما پیش از این آماری از خودکشی و یا اقسام 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 خارج از حد احتمال و تایید عنسویت آن‌ها در چالش نهنگ آبی است را نشنیده‌اند.

تهها دو مرد جوان پشت در ای سی یوی بیمارستان امین، همراهان "ن" هستند، به سختی می‌توان حدم زد که یکی از آنها پدرش است، تلفنی، کمرنده را سفارش می‌دهد که پزشکان گفته اند در روند درمان مجهزه‌های کمر دخترش که در سقوط اسب دیده نیاز است. تحسینی حرف پدرش در خصوص این حادثه، انکار شایعات فضای مجازی است. در حالی که تایید می‌کند، با دخترش مشکلی نداشته است. "ن" تنها فرزند خانواده است و پدرش از چالش نهنگ آبی بی اطلاع است. "ر" درباره وضعیت جسمانی دخترش می‌گوید: هوشیار است، اما هنوز از او تپرسیدم که چه شده است؟ و چرا این کار را با من و خودش و مادر پا به ماهش کرد؟

او می‌گوید: "مشکلی با دخترم نداشتم. تلقن همراه "ن" سیچ 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 توانسته اند دلیل حادثه را از او پرسیدند. پدر می‌گوید: "همه چیز برای "ن" مهیا بود، ما شب‌ها همیشه با خانواده جمع من شویم و شلا هستیم، همیشه از دخترم می‌بریم که در مدرسه یا خانه مشکلی ندارد و همیشه گفته نه".

خانه "ع" را به راحتی می‌توان بینا کرد جایی حوالی یل چمن، محله‌ای است که اکثر با هم فامیل هستند و همه از قدیمی‌های محل و از یکدیگر شناخت دارند؛ خانه "ع" را می‌توان از جمله ای که سر کوچه است، شناخت. اولین بزرگ‌ترین تسلیت نصب شده اند مثل همه خانه‌هایی که عزادار می‌شوند زن‌ها در خانه و مردان سیاه پوش بیرون ایستاده اند؛ خانه خیلی شلوغ نیست؛ عمه "ن" تحسینی زنی است که آنچه می‌بینیم در حال آنسیزی است، می‌گوید: "صبح همان روز پدرم هر دو را با ماشین رساند کتابخانه محله؛ گفتند می‌خواهیم درس بخوانیم و بعد خودمان بر می‌گردیم رفتشان همان و برگشتشان همان هم‌مان"! مادر "ع" پنج سالی است که در قید حیات نیست و امکان صحبت با پدرش به دلیل شوک ناشی از حادثه وجود ندارد، عموماً و عمه اش برای صحبت جلو می‌آیند. تازه اعلامیه مراسم ختم "ع" آمده شده و در حال پخش آن هستند، عمومی "ع" در تماس با پلیس اعضاً خانواده را از صحبت با رسانه منع (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) می‌کند، اما پیش از پاسخ به هر سوالی این پرسش را مطرح می‌کند که "آیا واقعاً چالش نهندگ آبی وجود دارد؟" در فیلمی که بعد از سقوط دختران مستشر شد، صنایع از یکی از شاهدان عینی شنیده می‌شود که در روایت حادثه می‌گوید: "نهست یکی از دخترها خود را از پل پایین انداخت، اما دختر دوم مرد دید، از لبه پل فاصله گرفت، اما بعد برگشت و پایین پرید."

ایجاد زخم و خراش بر روی بدن از تخته‌تین مراحل شرکت در چالش نهندگ آبی است: در گزارش از صنایع مرکز اصفهان که به نظر می‌رسد گفت و گو با یکی از تزدیکان قربانی است، او وجود آثار جراحت را تأیید می‌کند، اما یکی از اعضای خانواده "ع" وجود چنین علامتی را حناقل در خصوص "پرش لب" انکار می‌کند.

توزدهم شهریور ماه امسال، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران، با تاکید بر اینکه نهندگ آبی یک چالش است نه یک بازی، گفته بود "از آنجا که نهندگ آبی تیاز به یک ادمین برای تایید و اعلام مراحل دارد، با دستگیری سازندگان آن عملای دیگر این چالش وجود ندارد" اما سوال اینجاست که آیا این چالش در ایران از سوی ادمین های ایرانی ادامه دارد؟

در چند مرحله از بازی هر یک از کاربران موظفند با یک نهندگ دیگر (یک کاربر دیگر چالش) از طریق تماس تصویری یا ملاقات حضوری تماس داشته باشند و این فریبی را تقویت می‌کند که شاید هر دو دختر وارد این بازی شده و از این طریق با یکدیگر ارتباط داشته اند در رویسه از نوامبر سال ۲۰۱۵ تا اولیه سال ۲۰۱۶ میلادی ۱۲۰ مورد اقسام به خودکشی در ارتباط با چالش نهندگ آبی ثبت شده است، شیوه چالش نهندگ آبی در هند موجب شد تا دادگاه عالی دهلی تو هفته گذشته از فیسبوک و گوگل درخواست کند امکان دسترسی کاربران به چالش نهندگ آبی را مسدود کنند. اما در ایران تا کنون آماری از سوی مقامات در این خصوص اعلام نشده و تنها به هشدارها پسندیده شده است.

مهر گزارش می‌دهد؛ جگونه وارد بازی «نهندگ آبی» شدیم / هزینه های یک گاف رسانه ای!

«بازی نهندگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطروناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهادت آن ناشی از یک جوشاری رسانه ای است!

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ- شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحةً اعلام کرد «نهندگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پریارزید صحبتگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزیاتی 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 رسیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست تسبیت به تسبیت این «بازی» بر تلفن همراه توجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که پیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اتفاق کرده است. هاجرأی «نهندگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآیندی یک باور است. باور به وجود یک «نهندگ» فارغ از اینکه آیا این از حقیقت آن وجود خارجی دارد یا خیراً قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهندگ 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 خطروناک» به نام «نهندگ سفید» می‌کرد در فضای مجازی منتشر شد. ویدئوی 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 کنجدکار کرد تا به صحت سنجی آن پیراذند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهندگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشدارهای همان چالش قدیمی «نهندگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته چشمی گونه ای از نهندگ های 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 «نهندگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در پخش خبری ۲۰:۳۰، موج هشدار نسبت به «بازی خطروناک نهندگ آبی» را رسیت پخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازنماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً اجنب، دست به تولید محتوا و انتشار آنلاین هایی درباره جزئیات این «بازی خطروناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی نهندگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کمال های غیررسمی در فضای مجازی از جزایت ۵۰ مرحله بازی «نهندگ آبی» هم رونمایی کردند و «۵ 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. آنچه که ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحةً اعلام کرد نهندگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

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

(ادامه خبر...) قربانی نداشته و برعکس از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتنسب شده است صحبت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به الشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجیکی 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 تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ کند؛ ماجراهی خودکشی دو دختر نوجوان استهانی 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 قاز تازه ای کرد مدیر عامل بنیاد ملی بازی رایانه ای پارهای برابر بازی نودن «نهنگ آبی» تأکید کرد.

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهنگ آبی» جذابیت این سوزه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازهم این کلیدوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد، این پاره استند به یک واقعه تلاخ! این این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسمایرانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ آبی» بارگیر 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: «خطابی پیگیریها از پلیس فنا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی از طبیعت این جالش نداشت» تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسائمه ملی هم از آن مصون نماندنا 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 رفته 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 «آرامگان» به صورت متصرک 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 گند 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 چالش 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 کارهای مانند طراحی نهنگ با تغییر بر بدن خود می گردند 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 پوش از ارتفاع بلند را صادر می گردد است.

صابونچی ادامه می دهد واقعیت این است که در این جالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای معین المقولی 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 حقیقت در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صداوسیما: تحریک یا اتفاق!

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 برعکس صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

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

صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می گردند هم می گوید: اصلاً اینکه نیسته، 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 پروردی پیدا می کند و به قاعده یک کلاخ، چهل کلاخ، در جمجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضای کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اتفاق گفته شده، تحریک گفته بودا اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای رفت و آن ها اعلام می گردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و ممکن از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه بیش 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 نقد 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم 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 باد می گرفتند 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 تمونه ای از بازتاب های آن بودیم، وقتی کاتال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این تام در قابل صوتی خود استفاده کردند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصدقه «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است، ایرادی که بازها 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 (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد. مراقب نهندگ های قلابی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی تیاز به فرهنگسازی دارد. کمالانکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب نایدید شدن آن می شود پس چه بینتر که با همین نگاه دینی بناتیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد

اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باریگار با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیغامون نهندگ آین می گویند: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی تداشته اما امروز بستر سوامستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوامستفاده از شهرت رسانه ای «نهندگ آین» کمال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سوامستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هشدار پاشیم.

این نکته پایانی همان هشداری 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 خطناک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداشت از مراحل نهندگ آین، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران اقتصادی کنند». در انتظار گزارش های تکمیلی.

فارغ از این واقعیت ها درباره پدیده «نهندگ آین» و تعبیره ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آورده، نایاب فراموش نکنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکرد مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهندگ آین» یک بدانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بستر های پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «نهندگ آین» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیت است که پیش روی ما قرار دارد و قابل تادیده گرفتن هم نیست.

روزگارشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجراهای نهندگ آین در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی از بازی های را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشوت 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 فرآیندیتر شدن هشدار تسبیت 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 کلیدوازه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهندگ آین» گزاره هایی کلان تر همچون «صناعت فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



مهر گزارش می دهد؛ چکونه وارد بازی «نهندگ آین» شدیم / هزینه های یک گاف رسانه ای!

«بازی نهندگ آین» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جوسمانی رسانه ای است!

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ- شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «نهندگ آین بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران تداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پریازدید صحبتگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزیئاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آین زنگ این بازی، رضا رسیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست تسبیت به تسبیت 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 پیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجراهای «نهندگ آین» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآیندی یک باور است. باور به وجود یک «نهندگ» فارغ از اینکه آیا این را تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیرا قبیل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهندگ آین» چیست؟

یک مرور؛ داشتن از کجا شروع شد؟

یک ویدیوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افتخاری» درباره یک «بازی خطناک» به نام «نهندگ سفید» می کرد در فضای مجازی منتشر شد. ویدیویی 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 ویدیو 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 پردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهندگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدیوی خلاهرا هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهندگ آین» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از نهندگ 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 ویدیو نیز ربطی به «نهندگ آین» ندارد و مربوطاً به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدیوی مشکوک اما قبل از تابیخ صحت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدیو مشکوک در پخش خبری ۲۰۱۳ موج هشدار نسبت به «بازی خطناک نهندگ آین» را رسماً پخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازنماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهایی درباره جزئیات این «بازی خطناک» زندگ (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی نهندگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد اکارتا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات «۵ مرحله بازی نهندگ آبی» هم روشنایی کردند و «۵ 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 ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتا اعلام کرد نهندگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدری مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد خوشبختانه این بازی در ایران قربانی تداشت 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 تسبیت داده شده است.

با این همه اما جو «نهندگ آبی» رسانه ها را بلید و کار تجارتی 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 تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گسترد کنند: ماجراهای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی نهندگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای پارهها بر «بازی نودن» نهندگ آبی تأکید کرده اند هایی که گوین با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهندگ آبی» جذابت این سوژه را کم رنگ شده من داشتند. حال بنهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازهم این کلیدوازه 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 «نهندگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی استش این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن ردمکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهندگ 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: «خطابی پیگیریها از پلیس فنا 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 «نهندگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «نهندگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیت 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 رفته 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 «آراماگدون» به صورت متصرک 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 «نهندگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می گند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفته: براساس اطلاعات موجود، داستان نهندگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالش 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 افعال اقدام به کارهای مانند طراحی نهندگ با تبع بر بند 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 لوگوشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست اخیر هم فرمان پرداز 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 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 رویی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صداوسیما؛ تحریک یا اتفاق!

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

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

این کارشناس فرهنگی می گویند: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پروپاپل بینا می گند و به قاعده یک کلاخ، چهل کلاخ، در جمی وسیع بازتاب پیدا می گند. در این فضای کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که پیش از اتفاق کنندگی، تحریک کننده بودا 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 تائیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «نهندگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهندگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فرآگیری این چالش 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 می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی باید می گرفتند 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 شنان 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 کمال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرخ کردن خود از این نام در قایل صوتی خود استفاده کرددند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سوهو استفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوهو استفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کمال هایی را راه اندازی کنند و قربانیاتی بگیرند صابونچی در ادامه مباحثت خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرانی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی تأثیر پر همین تأثیرپذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی اطلاعات مردم شود این همان اقیانوس به عمق یک وجب است که طبیعتاً 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 تیاز به فرهنگسازی دارد کما اینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناایدید شدن آن می شود پس چه بیشتر که با همین نگاه دینی بناشیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

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

این نکته پایانی همان هشداری است که بیناد 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 کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بحران اقتصادی 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 آورده، باید فراموش نکنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد؛ رویکرد مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمنشین نکته درباره جوانان اخیر پرداختن به سترهای پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ایهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیت است که بیش روی ما قرار دارد و قابل تادیده گرفتن هم نیست. روزگارشته و همزمان با یادداشت ها و مطالی که در رد صحبت ماجرا نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده 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 هزار بار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فرآیندیتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکن 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 کلیدوازه های آن به جای مصاديقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

بشك اطلاع رسانی و آنا

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم + عکس

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

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا: شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) در جالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحانجام کرد «نهنگ آبی» بازی نیست و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب پر تامه پر بازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تیمات نسب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با يخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رسیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به تسب 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. ماجرا نی «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآیندی یک باور است، باور به وجود یک «تهذید» فارغ از اینکه آیا ایز از حقیق آن وجود خارجي دارد یا خیر! قبیل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟ (ادامه دارد...)

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

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه‌ای با حضور فردی گفتم که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنگ سفید» می‌گرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئوی 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 کرده، برخی کارشناسان رسانه و بازی‌های رایانه‌ای را هم کجھکار کرد تا به صحت سنجی آن پیراذاند زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان‌ها به این سمت رفت که احتمالاً منتظر این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجہ تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه‌ای از نهنگ‌ها 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 «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادته‌ای دیگر بوده است.

ویدئو مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی‌ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۲۰، موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسماً تضمین کرد. روزنامه‌های رسمی و سایت‌های خبری هم برای بازنمایی از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنلاین‌هایی 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 کانال‌های 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 رسانه‌ای شد. توضیحاتی که شنیده شد

در لایه‌ای 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. آنچه که ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در تشییتی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدمی مربوطة به کشور رسمی است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا 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 صحبت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی تسبیت داده شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه‌ها را بلمید و کار تا جایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به انداده اعلام رسمی یک تهداد انتقامی نمی‌توانست دامنه آن را گسترش داده شد. ماجراهی خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن‌ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه‌ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازها بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تأکید کرد رسانه‌هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و اسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذایت این سوزه را کم رنگ شده می‌دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازهم این کلیدوازه به صفحات روزنامه‌ها و برنامه‌های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلحجاً آش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رسماییانه‌ای صادر کرد و ضمن ردمکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ 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: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا خودکشی دو نوجوان اصفهانی از تطبیق 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 ماهیت 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 تعب صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش‌ها داشته است. این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می‌کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفته: براساس اطلاعات موجود، داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجو روشناسی 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 کارهای مانند طراحی نهنگ با تبع بر بدن خود می‌گردند. بعد هم می‌خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کند تا دستورات بعدی صادر شود در این فرآیند ادمین با ایده‌های مانند تسلط بر لوگیشن کاربران، آن‌ها را تحت تسلط خود قرار می‌داده و دست آخر هم فرمان پوش 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 ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای معین‌المقولی 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 واقعاً چه تمدن قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صدای سیما: تحریک یا افداع!

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

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

(ادامه خبر...) صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست، تنظیم 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 تلقن 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 پروپاگندا می کند و به قاعده یک کلاح، چهل کلاح، در جمیع وسیع بازار اینها می کند. در این فضای کیفیت ورود صنایعی هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افتخار گشته باشد. تحریک گشته بودا اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بندهاد 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 بیش از این ورود، پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن متشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«جالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فرآیندی 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم افزارهای تلقن 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 باد می گرفتند 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 پروپاگندا خودگشی دو نوجوان در اصفهان شاید تموهه ای از بازار این بودیم، وقتی کاتال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این تام در قایل صوتی خود استفاده کرند.

صابونچی در ادامه مباحثت خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلقن 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 تهدنگ های قلابی 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 نایدید شدن آن می شود پس چه بیشتر 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 بار دیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هر چند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سو واستفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سو استفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سو استفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری 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 کمی برداری از مراحل تهدنگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بعran آفرینی کنند». در انتظار گزارش های تکمیلی.

فاغر از این واقعیت ها درباره پدیده «نهنگ آبی» و تحریبه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آورده، ناید فراموش نکنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکرد مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمنشین تکنی درباره جریان اخیر پرداختن به بستر های پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف اینکه مهندسی درجه اولیه ای داشته باشد: درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی و مطالی که در رد صحت ماجرا نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده 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 هزار بار از سوی کاربران نصب شده است و بعد نیست با فرآیندی تر شدن هشدار تسبیت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس 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 کلیدوازه 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

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم + عکس

«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 جویا زر رسانه‌ای است!

به گزارش مشرق، 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 صحبتگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تعیمات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رسیدپور 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 رسانه‌های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه‌ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا این‌بار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیراً قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟

یک ویدیویی کوتاه چند دقیقه‌ای با حضور فردی گمانم که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنگ سفید» می‌کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدیویی 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 ویدیو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه‌ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن پردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان‌ها به این سمت رفت که احتمالاً منتظر این ویدیویی خلاهرا هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه‌ای از نهنگ‌ها برای گرفتار کردن خود در شن های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجویی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدیو نیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه‌ای دیگر بوده است.

ویدیویی مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی‌ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدیو مشکوک در پخش خبری ۲۰۲۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسماً پختشید. روزنامه‌های رسمی و سایت‌های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً احتجاب، 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 کرددند 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 لایحه‌ای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای را جدی گرفت. آنچه 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 رومیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا 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 منتبه 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» رسانه‌ها را بلیل و کار تا جایی 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 تهدید انتقامی نمی‌توانست دامنه آن را گسترده کنده‌ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده این ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای بارها بر «بازی نodon» نهنگ آبی تأکید کرد رسانه‌هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذابیت این سوزه را کم رنگ شده می‌دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کرده و بازهم این کلیدوازه به صفحات روزنامه‌ها و برنامه‌های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ اش این بار آنقدر سور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای رسماییانه 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: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی از این بازی باشند 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 رفته‌یم که از زمان آغاز این جریان رسانه‌ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و اباد این پدیده داشته است.

علی صابوچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متصرک بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می‌دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تعب صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه‌ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می‌کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد گفت: (ادامه دارد...)

(ادامه خبر) براساس اطلاعات موجود، داستان نهندگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روشه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، مستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می‌گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهای مانند طراحی نهندگ پاتیغ بر بدنه خود می‌کردند. بد هم می‌خواسته تصاویر انجام این مستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا مستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده‌هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می‌داده و دست آخر هم فرمان پوش از ارتفاع بلند را صادر می‌کرده است.

صابونچی ادامه می‌دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که مستورات را صادر می‌کرده و هم آن ها که به دنیا اجرای مستورات می‌رفتند، به فکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً 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 واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صداآسمیا؛ تحریک یا افغان!

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 «نهندگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر مستحب به یکی از مراحل چالش «نهندگ آبی» صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت گفای افزایی آیا مخاطبان «نهندگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می‌کردند هم می‌گویند: اصلاً اینکونه نیسته، 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 می‌گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پرروjal پیدا می‌کند و به قاعده یک کلاخ، چهل کلاخ، در جمیع وسیع بازتاب پیدا می‌کند. در این فضای کیفیت ورود صداآسمیا هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افغان گفتندگی، تحریک گشته بودا اگر در همان گزارش های اویله رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می‌رفت و آن ها اعلام می‌کردند که اساساً این پدیده «هزاری» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می‌داشت اما متأسفانه بیش از این ورود، پدیده «نهندگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهندگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را تدارد صابونچی به نکته مهم درباره امکان فراگیری این چالش 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 قابل نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای 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 می‌گرفتماً 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 این ها نشان می‌دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «نهندگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو توجویان در اصفهان شاید تموئی ای از بازتاب های آن بودیم، وقتی کانال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو توجویان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این نام در قایل صوتی خود استفاده کرددند.

صابونچی در ادامه می‌باید خود، فراتر از مصدق «نهندگ آبی» رفته و می‌گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها 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 نهندگ های قلابی داخلی پاشیم این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگ‌سازی دارد. کمالاً اینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می‌شود پس چه بینتر که با همین نگاه دینی بناشیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می‌رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

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

این نکته پایانی همان هشداری 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 خط‌زنگ بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل نهندگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بعran آفرینی کنند» در انتظار گزارش های تکمیلی.

فأراغ از این واقعیت ها درباره پدیده «نهندگ آبی» و تحریه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آورده، باید فراموش نکنیم که کل این گزارش می‌توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکرد مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهندگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جزیران اخیر پرداختن به بسترها پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ایهام درباره ماهیت «نهندگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیت است که بیش روی ما قرار دارد و قایل تادیه گرفتن هم نیست. روزگذشته و همزمان با یادداشت ها و مطالی که در رد صحت مجازی نهندگ آبی در فضای مجازی دست به دست می‌شد، برخی با جستجو (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده 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 هزاریار از سوی کاربران نصب شده است و بعد نیست با فرآیند شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس 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 کلیدوازه های آن به جای مصاديقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنج آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



چگونه وارد بازی «نهنج آبی» شدیم / هزینه های یک گاف رسانه ای!

اقتصاد ایران: «بازی نهنج 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 «نهنج آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پر بازدید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تعابات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی زنگ این بازی، رضا رسیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست تسبیت به نسب این «بازی» بر تلفن همراه توجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمي ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است خدای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرای «نهنج آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآیند 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 بدایم واقعیت «نهنج آبی» چیست؟

یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟ یک ویدیوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمانم که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنج سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدیویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پرینت از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود این ویدیو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنیکاو کرد تا به صحت سنجی آن پیردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنج سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منتظر این ویدیوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنج آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته چشمی گونه ای از نهنج های 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 ویدیو نیز ربطی به «نهنج آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدیو مشکوک اما قبل از تاییح صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدیو مشکوک در پخش خبری ۲۰۱۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنج آبی» را رسماً پخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازنمایی از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنلاین هایی درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی نهنج آبی» در فضای مجازی منتشر شد، کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵ مرحله بازی «نهنج آبی» هم روئیم کردند و ۵ 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. آنچه که ابتداء حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنج آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدمی مربوط به کشور رسمی است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد خوشبختانه این بازی در ایران قربانی تداشت 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 «نهنج آبی» رسانه ها را بلید و کار تا جایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ جیز به اندلاع اعلام رسمی یک تهداد انتقامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کنند! ماجرا خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان منشی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی نهنج آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه ای کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای پارهای بر «بازی نهنج آبی» تأکید کرد

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و اسیب شناسی «بازی نهنج آبی»، جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردد و باز هم این کلیدوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلحث تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی هم به این پدیده تداشت به اسم «نهنج آبی» در فضای مجازی منتشر شد و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی استش این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماییانه 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: «اطلاعی 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 متصرک 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 گفتشکو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفته: 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 کافال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به لشکر می گذاشت که براحتی مانند طراحی نهنگ با تبع 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 سلطه بر لوگوشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پوش 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 ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای معین العقولی 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 تموئه رویی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صداوسیما؛ تحریک یا افکاع!

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 طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

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

صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینکونه نیست، نقطه شروع این چالش صرفاً یک کافال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کافال 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 پروپاگاندا می کند و به قاعده یک کلاع، چهل کلاع، در جمیع وسیع بازتاب پیندا می کند. در این فضای کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افکاع کنندگی، تحریک کننده بوداً اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان پنهان 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 تائیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه بیش 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 تدارد

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم تأثره می کند: حتماً این پدیده در ایران نقد 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کافال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زیان روسی باد می گرفتند تا بر 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 بروونده خودکشی دو توجول در اصفهان شاید تموئه ای از بازتاب های آن بودیم، وقتی کافال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کرددند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سوهو استفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوآستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کافال هایی را راه اندازی کنند و قربانیاتی بیگرنده صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تائیرگذاری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرانی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی تأثیر بر همین تائیرگذاری 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.

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کمالاً اینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناایدید شدن آن می شود پس چه بینتر که با همین نگاه دینی بذاتیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد

التباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

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

(دامنه خبر...) بیرونی نداشته اما امروز بستر سواستفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با موأستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال های راه اندازی کنند و قربانیانی نگیرند، متأسفانه به دلیل انتباہ رسانه ای ما زمینه این سواستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری 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 کمی بردازی از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران اقتصادی 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، باید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکرد مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به سترهای 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 تادیده گرفتن هم نیست. روزگارشته و همزمان با یادداشت ها و مطالعی که در رد صحت ماجراهای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده 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 بعد نیست با فرآگیرتر 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 کلیدوازه های آن به جای مصادیقی «همجون بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صناعی فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



گزارش چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم / هزینه های یک گاف رسانه ای! (۰۰:۰۰-۰۰:۰۰)

«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 جویازی رسانه ای است!

به گزارش گروه رسانه های دیگر آن، 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 پر تامه پر بازید صیحه‌گاهی «حال خورشید» مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبلیغات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفته و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رسیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به تسبیح این «بازی» بر تلفن همراه نجوانان شان حساس پاشندانه حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ اینچه به آن اشاره شد، تنها نموده ای از جوی است که پیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجراهی «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآگیری یک باور است. باور به وجود یک «نهنگ آبی» فارغ از اینکه آیا این از حقیقت آن وجود خارجی دارد یا خیراً قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟

یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟ یک ویدیوی 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. ویدیویی 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 ویدیو 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 پردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منتظر این ویدیوی خلاهرا 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 ویدیو نیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدیو مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدیو مشکوک در پخش خبری ۲۰:۰۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسمیت پذشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً اخبار، دست به تولید محتوا و انتشار آنلاینها یعنی «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

در لایه لایی 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. آنچه که اینجا حسن کریمی مدیر عامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه (دامنه دارد...)

(ادامه خبر...) چالش قدریم مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد. از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پیلس فنا ناجا هم در توشیحاتی 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 منتبه 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 تسبیت داده شده است. با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را بلید و کار تا جایی بالا گرفت که شایعه قریبی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ کنند: ماجراهی 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 قاز تازه ای کرد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای پارهای بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تأکید کرد رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و اسیب شناسی «بازی نهنگ آبی» گذایت این سوزه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و باز هم این کلیدوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ اش این بار آنقدر تصور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماییانه ای صادر کرد و ضمن ردمکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ آبی» پاره دیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. نکته ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه ای شیوه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «خطابی پیگیریها از پلیس فنا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی از تطبیق 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 ماهیت 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 متصرک بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تع 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، گفته: پراسان 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 کارهای مانند طراحی نهنگ با تبع بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرایند ادمین با اینهای مانند تسلط بر لوگیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پوش 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 اجرایی دستورات می رفتند، به فکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً 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 لازم است این پدیده وجود دارد و حقی در تموئی روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تمدد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صداآسیما؛ تحریک یا اقطاع!

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 طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر متناسب به یکی از مراحل چالش «نهنگ آبی» صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کرند 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 این اجراهای 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 برویال پیدا می کند و به قاعده یک کلاخ، چهل کلاخ در جمیع وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضای کیفیت ورود صداآسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که پیش از اقطاع کنندگی، تحریک کننده بودا اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کرددند 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 مهم 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 قابل نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر قرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال 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 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 توجوون در اصفهان شاید تموئی از بازتاب های آن بودیم، وقتی کانال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این نام در قایل صوتی خود استفاده کرددند. صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصالق «نهنگ آبی» رفت و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرگذیری بیش از اندیشه جوانان و نوجوانان از (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) فضای مجازی است. ایرانی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده تجویات و حشی 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 طبیعت آسیب های سیاری را به همراه دارد.

مراقب نهندگ های قلابی داخلی پاشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کما یافته که ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب نایدید شدن آن می شود پس چه بینتر 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 بار دیگر با اینراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهندگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هر چند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی ندانسته اما امروز بستر سو واستفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سو استفاده از شهرت رسانه ای «نهندگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی پیگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سو استفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری 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 کمی بزدرازی از مراحل نهندگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بحران اقتصادی کنند». در انتظار گزارش های تکمیلی ...

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

«نهندگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بستر های پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ایهام درباره ماهیت «نهندگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیت است که پیش روی ما قرار دارد و قابل تادیده گرفتن هم نیست. روزگارشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجراهای نهندگ 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، یعنی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزار بار از سوی کاربران نصب شده است و بعد نیست با فرآگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس 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 کلیدوازه های آن به جای مصاديقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهندگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

منبع: مهر

شنبه

هزینه های یک گاف رسانه ای! چگونه وارد بازی «نهندگ آبی» شدیم

«بازی نهندگ 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 جویا زیست 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 «نهندگ آبی بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پرپارسید صبحگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «ثبت نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تمویری 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 جویی است که پیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجراهی «نهندگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآگیری یک باور است. باور به وجود یک «نهندگ» فارغ از اینکه آیا این راه تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیرا قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بداتیم واقعیت «نهندگ آبی» چیست؟

یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدیوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهندگ سفید» می کرد در فضای مجازی منتشر شد. ویدیوی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه بریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برای کرده بود. این ویدیو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنیکاً کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی نبود که مشخص شود «نهندگ مفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدیو ظاهرا هشدارهای همان چالش قدیمی «نهندگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از نهندگ 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 «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است. ویدئو مشکوک اما قبل از تابع صحبت سمعی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسمیت پختشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهای درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند. یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «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

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 چالش قدمی مربوط به کشور رسمی است و ربطی به ایران هم ندارد. از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا ناجا هم در توضیحات اعلام کرد: خوب بختانه 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 منتبه، شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به انتبه کاربران ایرانی نسبت داده شده است. با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را بلیغ و کار تاجیگی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به انداره اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ کنند: ماجراهی 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 قاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نیون» نهنگ آبی تأکید کرد رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و اسیب شناسی «نهنگ آبی» جذابیت این سوزه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و باز هم این کلیدوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مسند به یک واقعه تلخ اینکه مجموعه از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است این این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسمیانه ایصالدر 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: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی از این چالش نداشت». تا شاید بایان پاشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند با واقعیت «نهنگ آبی» آشنا شود.

پس از قبول اینکه «نهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیت 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 رفیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و بعد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آراماگدون» به صورت متصرک بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرم و به تبع صنعت گیم هو 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، گفته برآسان 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 کاتال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که برآسان آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی نهنگ با تبع 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 می گردد ادمین با اینهای مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پوش از ارتفاع بلند را صادر می گردد است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می گردد 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 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 رویی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صداوسیما؛ تحریک یا فالان!

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 طبیعاً 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 ساخت 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 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 اسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پرروی می کند و به قاعده یک کلاس، چهل کلاس، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضای کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خلی دیر بود، (ادامه دارد...)



(ادامه خبر...) به صورتی بود که پیش از اقناع کنندگی، تحریک کننده بودا 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 مهتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری پیشتری 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.

«جالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد صابونچی به تکه مهمی درباره امکان فرآوری این جالش در ایران هم اشاره می کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این جالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران قعال 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 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 تمونه ای از بازتاب های آن بودیم، وقتی کانال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرخ کردن خود از این تام در قالب صوتی خود استفاده کرددند.

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

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری پیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرپذیری پیش 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 تهدنگ های قلابی 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 ناایده شدن آن می شود پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بناتیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر اینکه 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 مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سوآستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوآستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیاتی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سوآستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری 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 خطناک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل تهدنگ آبی، جالش های مشایخی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند» در انتظار گزارش های تکمیلی.

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

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمنترین تکنی درباره جوانان اخیر پرداختن به سترهای پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیت است که پیش روی ما قرار دارد و قابل تادیده گرفتن هم نیست.

روزگارشته و همزمان با یادداشت ها و مطالعی که در رد صحت ماجرای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برعکس با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده 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 فرآوری تر شدن هشدار تسبیت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس 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 کلیدوازه 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: تهران



هزینه‌های یک گاف رسانه‌ای! چگونه وارد بازی & آبی & ۱۷۱#؛ نهنگ آبی & ۱۸۷#؛ شدید

«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 جویا زر رسانه‌ای است!

به گزارش گروه رسانه‌های 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 قربانی‌ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پریازدید صحبتگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبیمات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رسیدپور 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 بیش از یک ماه است فضای رسانه‌های رسمی و غیررسمی کشور را انتقال کرده است. هاجرانی «نهنگ آبی» از نمونه‌های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه‌ها در فرآیندی یک باور است. باور به وجود یک «نهنگ» فارغ از اینکه آیا این از حق آن وجود خارجی دارد یا خیراً قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟

یک ویدیوی کوتاه چند دقیقه‌ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «فشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنگ سفید» می‌کرد در فضای مجازی منتشر شد. ویدیویی 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 ویدیو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی‌های رایانه‌ای را هم کنجدکار کرد تا به صحت سنجی آن پیردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان‌ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدیوی ظاهراً هشدارهای همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه‌ای از نهنگ‌ها برای گرفتار کردن خود در شن‌های ساحل و نهایتاً خودکشی بود. جالب اینکه با اندکی جستجوی بیشتر مشخص شد تصاویر خودکشی ضمیمه شده به ویدیو نیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه‌ای دیگر بوده است.

ویدیوی مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی‌ها به دست خیرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدیو مشکوک در پخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسماً پخشید. روزنامه‌های رسمی و سایت‌های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهای درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زند.

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

کار تا جایی پیش رفت که برخی کاتالوگ‌های 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 رسانه‌ای شد.

توضیحاتی که شنیده شد

در لایه‌ای 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. آنچه که ایندا حسن کریمی قدوسی مدیر عامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرم‌ها سایبری پلیس فنا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوب‌بخانه این بازی در ایران قربانی نداشته و برخی از تصاویر و فیلم‌هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران متناسب، 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 تسبیت داده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه‌ها را بلعید و کار تا جایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ جیز به اندلاع اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی‌توانست دامنه آن را گستردۀ کند! ماجراهی خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان منی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده ان‌ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه ای کرد

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پارهای بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تأکید کرد

رسانه‌هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذابیت این سوزه را کم رنگ شده می‌دانستند، حالا بهانه تازه‌ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و باز هم این کلیدوازه به صفحات روزنامه‌ها و برنامه‌های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ ا تصاویر موجود از برخی صحنه‌های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است

اُش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رسماً اینهای ایجاد کرد 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: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا، 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 ماهیت 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 رفته‌یم که از زمان آغاز این جریان رسانه‌ای تحقیقاتی درباره ریشه‌ها و ابعاد این پدیده داشته است (از ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های اخترالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صفت گیم هم سهی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس باری های رایانه ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتنگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صفت گیم تدارد گفته: براساس اطلاعات موجود، داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، مستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهای مانند طراحی نهنگ با تبع بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این مستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا مستورات بعدی صادر شود در این فرایند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پوش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است. صابونچی ادامه می دهد واقعیت این است که در این جالش هم کسی که مستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای مستورات می رفتند، به فکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحمله کارهای محیرالمقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که ل اصل پدیده وجود دارد و حتی در تئیم رویی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تمدن قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صناوسیما؛ تحریک یافتن!

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 طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر مناسب به یکی از مراحل جالش «نهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزایی آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از ترم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کرند هم می گوید: اصلاً اینکه نیست، نقطه شروع این جالش صرفاً یک ایده در قالب یک کانال مجازی بوده است. مثل بسیاری از کانال هایی که همین امروز هم در این ازارهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت رویی 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 پرروی پیدا می کند و به قاعده یک کلاع، چهل کلاع، در جمیع وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضای کیفیت ورود صناوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اتفاق کنندگی، تحریک کننده بودا اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کرددند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه بیش از این ورود، پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«جالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را تدارد صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این جالش در ایران هم اشاره می کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این جالش باید عضو آن شبکه اجتماعی رویی شویم و آن شبکه خاص در ایران قابل نیست و از سامانه عرضه ترم 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 رویی یاد می گرفته باشد تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسط پلیس رویی 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 ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این تام در قایل صوتی خود استفاده کرددند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سوهو استفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوهو نیز استفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیاتی بگیرند صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرگذاری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها کارشناسان ما درباره نوجوانان و حتی کودکان از این ازارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرگذاری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک و جب است که طبیعتاً 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. 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 بناییم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر اینکه 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 مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سوهو استفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوهو استفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیاتی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سوهو استفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری 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 خطناک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، جالش های مشابه 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، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر...) نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می‌توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد؛ رویکری مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی. «نهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهترین نکته درباره جریان اخبار پرداختن به سترهای پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف اینها درباره ماهیت «نهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل تادیده گرفتن هم نیست. روزگارشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالعی که در رد صحت ماجراهای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاههای 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 هزاریار از سوی کاربران نصب شده است و بعد نیست با فرآگیرتر 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 کلیدوازه های آن به جای مصاديقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

منبع: تهربر



نتیجه جدی نکردن هشدار یک نهاد تخصصی؛ نکاتی در رابطه با خودکشی منتبه به چالش نهنگ آبی (۱۴۰۰-۰۸-۰۲)

خبر ایران: متناسبانه روز گذشته خبری مبنی بر خودکشی دو دختر نوجوان ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودکشی های به چالش نهنگ آبی منتبه شد.

به گزارش خبر ایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجا که تسعده اصلی این چالش که توسط یک فرد روسی ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد نیز در جریان رسانه ای 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:

۱. همچنان برخی رسانه ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه ای می تامند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای پارهای تاکید کرده که «نهنگ 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 تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.

۲. تسعده اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است.

۳. زمانی که رسانه های سراسر کشور شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی را کمی بردازی از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کند. متناسبانه به این هشدار توجه نشده و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

۴. خانواده ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دانی به موسیقی های خاص و پوچ گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چراکه این اقدامات را بررسی و از آنها آن جلوگیری نمایند. امید است با توجه و هشیاری خانواده ها و اطلاع رسانی صحیح شاهد تکرار چنین اتفاقات تلخی در کشورمان باشیم.



چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم + عکس (۱۴۰۰-۰۸-۰۲)

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

به گزارش جهان نیوز، 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 صحبتگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزیاتی 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 رسیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که پیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجراهی «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآگیری یک باور است. باور به وجود یک «نهنگ آبی» فارغ از اینکه آیا این از حقیقت آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟ (ادامه دارد...)

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

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه‌ای با حضور فردی گفتم که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنگ سفید» می‌گرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئوی 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 کرده، برخی کارشناسان رسانه و بازی‌های رایانه‌ای را هم کجھکار کرد تا به صحت سنجی آن پیراذاند زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان‌ها به این سمت رفت که احتمالاً منتظر این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجہ تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه‌ای از نهنگ‌ها 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 «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه‌ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی‌ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۲۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسماً تخفیف کرد. روزنامه‌های رسمی و سایت‌های خبری هم برای بازنماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنلاین‌هایی 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 کانال‌های 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 رسانه‌ای شد.

توضیحاتی که شنیده نشد

در لایه‌ای 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. آنچه که ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در تشییتی خبری صراحتا اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدمی مربوطة به کشور رسمی است و ربطی به ایران هم ندارد.

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

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه‌ها را بلیغ و کار تا جایی 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 تهداد انتقامی نمی‌توانست دامنه آن را گسترش داده شد. این پرونده این پدیده را وارد قاز تازه ای کرد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازها بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تأکید کرد

رسانه‌هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و اسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذایت این سوزه را کم رنگ شده می‌دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و باز هم این کلیدوازه به صفحات روزنامه‌ها و برنامه‌های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلحیخ اش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رسماییانه ای صادر کرد و ضمن ردمکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ 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: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا خودکشی دو نوجوان اصفهانی از تطبیق با این چالش تداشت». تا شاید پایان 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 ماهیت 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 صابوچی 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 تعب صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش‌ها داشته است. این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می‌کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفته: براساس اطلاعات موجود، داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجو روشناسی 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 کارهای مانند طراحی نهنگ با تبع بر بدن خود می‌گردند. بعد هم می‌خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود در این فرآیند ادمین با ایده‌های مانند تسلط بر لوگیشن کاربران، آن‌ها را تحت تسلط خود قرار می‌داده و دست آخر هم فرمان پوش از ارتفاع بلند را صادر می‌کرده است.

صابوچی 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 ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای معین‌المقولی را انجام داده شاید برایش سخت تباشد 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 واقعاً چه تمدن قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صدای سیما: تحریک یا افداع!

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

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



(ادامه خبر ...) صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیست، تنظیم 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 تلقن 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 پروپاگندا می کند و به قاعده یک کلاح، چهل کلاح، در جمیع وسیع بازار اینها می کند. در این فضای کیفیت ورود صنایعی هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افتخار گشته باشد. تحریک گشته بودا 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 بیش از این ورود، پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن متشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«جالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فرآوری 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم افزارهای تلقن 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 باد می گرفتند! 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 خودگشی دو نوجوان در اصفهان شاید تموئی ای از بازتاب های آن بودیم، وقتی کاتال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این تام در قایل صوتی خود استفاده کرند.

صابونچی در ادامه مباحثت خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلقن 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 تهدنگ های قلابی 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 نایدید شدن آن می شود پس چه بیشتر 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 بار دیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هر چند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سو واستفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سو استفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سو استفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری 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 خططرنک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل تهدنگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بعran آفرینی کنند». در انتظار گزارش های تکمیلی.

فاغر از این واقعیت ها درباره پدیده «نهنگ آبی» و تحریبه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آورده، ناید فراموش نکنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکرد مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی. «نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمنشین تکنی درباره جریان اخیر پرداختن به سترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف اینکه مهندسی درجه ای این نهنگ است: درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی همراهی نهندگ آبی در رد صحت ماجرا هایی که در فضای مجازی دست به دست می شد، پرخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده 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 بعد نیست با فرآگیرتر شدن هشدار تسبیت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس 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 کلیدوازه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صناعی فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

منبع: مهر



سپریست معاوحت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته جمع آوری شد (۱۴۰۲-۰۷-۱۸)

سپریست معاوحت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از جمع آوری بیش از سی و پنج هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبرداد 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 جرا بازی های ایرانی و بترين 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، سپریست معاوحت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای روانه آتش شد. در آغاز صمیمی با بیان اینکه پیشرفت های این روزها در حوزه بازی های رایانه ای بسیار خوب است، عنوان کرد: فعالیت بر روی بازی های موبایل بسیار پهلو 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 من خواهیم بازی سازیم، پس محدودیت فرهنگی وجود ندارد اما در مورد حوزه فنی مشکلات زیادی وجود دارد کاربر، سازنده و ناشر سه ضلع ملت تولید بازی رایانه ای هستند. در حالی که ما در کشور ناشر تداریم چگونه می توانیم تولید کنیم و انتظار و بترين 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 کنم. 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 تلقنی با رادیو گفت و گو اظهار کرد: در چند سال اخیر شاهد حضور بازی های تولیدی پایین در مارکت هستیم که سبب تغییر نگاه مخاطبان ایرانی به بازی های داخلی شد و از نظر این کاربران بازی موبایل ایرانی از نظر کیفیت نتواند با نمونه خارجی رقابت کند. وی با تأکید بر اینکه مشکل اصلی این حوزه نبود تاثیر نیست، بیان کرد: تداشتن ناشر به این منناست که بازی پس از تولید به مصرف کننده تمی رسد در حالی که این گونه نیست.

سپریست معاوحت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشرییع هزینه لازم برای ساخت یک بازی که مورد پسند کاربر ایرانی قرار بگیرد پرداخت و عنوان کرد: گمترین 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 نوچهور بودن ناچار بود به یک شرکت برای 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 مبادی غیر رسمی تولید می شود. بنابراین تا زمانی که فرهنگ سازی نشود حتی اگر تمام بازارها و اینترنت را هم غیرفعال کنیم مشکل کماکان باقی است و مردم بازی اوریجینال نمی خرند. داوودی از جمع آوری بیش از سی و پنج هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبرداد و عنوان کرد: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید طرفیت کنترل آن نیز افزایش یابد.



فالش برای کنترل «تهنگ آبی»

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 وضیعت وخیم در بیمارستان به سر می برد.

عصر بانک؛ فالش 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 سرگردانی معرفی کند که در بین همایان خود خاص و مورد توجه قرار بگیرند. فالش 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 بود کن است که اعدا 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 راهنمای تیپین می شود. این راهنمای تیپین می شود که شامل آسیب زدن به خود است. این وظایف به تدریج خشن تر می شود و ممکن است در تهایت 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 در آمده که خاتواده ها را نگران کرده است.

«تهنگ آبی» در اصفهان

خبر خودکشی دو دختر نوجوان که چند روز پیش در اصفهان از روی یک پل روگزرنده سقوطا کرده 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 دختر اصفهانی که منجر به فوت یک نفر از آنان و (زادمه دارد...)

(ادامه خبر ...) مجروحیت دیگری شده تحت تأثیر بازی «نهنگ آبی» بوده است. هرچند بعد از اعلام شد که نهنگ آبی یک بازی تیست بلکه یک چالش آنلاین است، به گفته این مسؤول انتظامی دو نوجوان قبل از پرتو کردن خود با یک دستگاه ضبط صوت، با خانواده خود خداحافظی کرده و علت این کار را انجام بازی آنلاین نهنگ 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 جواب 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، آماری که طیف گسترده آن متوجه نوجوانان و کودکان است و آنها بیش از هر کسی از بزرگسالان شان می آموزند که در این فضای چگونه رفتار کنند.

جهنمی: فرزندانم عضو هیچ شبکه اجتماعی نیستند

روز گذشته وزیر ارتباطات ایران نسبت به چالش «نهنگ آبی» واکنش نشان داد. جواب چهرمی در اینستاگرام خود نسبت به مرگ و زخمی شدن دو دختر جوان که تحت تأثیر چالش موسوم به «نهنگ آب» قرار گرفتند ابراز تاسف کرد. خبر خودکشی دو دختر نوجوان به دلیل پیروی از رفتارهای شیطان گونه در فضای مجازی برای شوندگان تراحت کننده و بهت اور بود. بنده تیز از شنیدن خبر متأثر شدم. باید پیدا کریم که در کتاب منافع سیار، 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 تیز تاکنون عضویت 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 گشته تجوه صحیح استفاده کودکان و نوجوان از این فضای 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 تاخ امروز اگر منجر به تغیر شیوه های تادرست حضور کودکان و نوجوانان در فضای مجازی نشود، متأسفانه مجددا قابل تکرار است. ما در قبال کودکان خود در فضای حقیقی و مجازی مسؤولیم. 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 دنیال می شده و هر آنکه این سیاست در دستور کار دولتمردان و تصمیم گیران نیز قرار می گرفته است. به گفته او این نگاه کاه با برخورد موضع یا واقعه ای در فضای اجتماعی که در پشت فضای مجازی رخ داده بود به این فضا نسبت داده می شد تا هراس و نگرانی ها نسبت به توسعه این فضای ناشانه گرفته شود ته نسبت به مفصل موجود در جامعه. او ادامه می دهد: «شکی نیست اینترنت یک ابزار متحول گشته ارتباطی است و به خصوص برای قشر جوان و نوجوان خطوط این عرصه تاییدا نیست اما نسبت دادن تمام معضلات اجتماعی به اینترنت فقط درست نیست.»

چالش یک چالش رسانه ای بود

اما پر رنگ کردن اتفاقی که با عنوان بازی «نهنگ 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 سئی بازی های رایانه ای بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا «اسرا» معتقد است که «نهنگ آبی» نه یک بازی یا ایلیکشن بلکه چالشی است که وقتی فرد وارد آن می شود باید تا ۵ مرحله به تمامی فرآمین 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 «دبای اقتصاد» می گوید: «این بازی یا چالش تیاز به نصب تدارد. در اب استوپرها 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 آنچاست که از تکنیک های علم روانشناسی استفاده می کند همین موضوع هم موجب سه مسأله دستورالعملی برای این بازی یا از کودکان و نوجوانان شده است. همچنین استفاده از عنصر بازی در یک محیط غیر از بازی و واقعی تیز بر تأثیرگذاری آن افزوده است. وجود چنین عواملی باعث شده که مسؤولان راجح به این موضوع واکنش نشان دهند.»

او به برسی 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 پرسری و ارزیابی کنیم. متأسفانه در جامعه ما فرهنگ درستی از استفاده بازی رایانه ای وجود ندارد. ما در بنیاد در زمان رده بندی سئی بازی های زمانی که تشخیص دهیم یک بازی محتوای امیب رسان دارد تام بودن از آن بازی را ممتع 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 تیرس آزمودن آن قرار گیرند به گفته احمدی در ایران باید این حساسیت به صورت ویژه باشد. چراکه پیروی از قانون کمی رایت در کشور وجود ندارد و از سوی دیگر نظارت بر فرزندان کم است و در مورد این بازی نیز تا به این گستردگی تبلیفات 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 «متلا در آلمان و کره جنوبی نکته مهم فرهنگ استفاده از این ابزارها و بازی ها در آن کشورهاست و به افراد در سینه 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 مسؤولان است و بخشی مرتبط با خانواده ها است. متأسفانه در حال حاضر افرادی که به انتشار این بازی ها که محتوای امیب رسان دارند دست می زنند با هیچ جرمی ای مواجه نمی شوند. در ایران کمتر از ۳۳ درصد از خانواده های پیش از خرید بازی به رده سئی آن توجه می کنند.» او تأکید می کند که در حال حاضر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری وزارت آموزش و پرورش در حال افزایش سواد رسانه ای مریان پرورش 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.

«جگونه وارد بازی نهنگ آبی» شدیدم (۱۹۷۰-۱۹۷۱)

«هزاری نهندگ آی» این روزها 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 جوگزاری رسانه‌ای است!

به گزارش پایگاه خبری دنیای بانک، شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «نهنگ آین بازی نیست» و «این چالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برترانه پر بازدید سیحونگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تیمات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با شخص تصویری از لوگوی آین زنگ آین بازی، رضا رسیدپور مجری برنامه زوالدین ایرانی خواست نسبت به تصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی تبریز رسانه کشور چیست؟ از توجه به آن اشاره شد، تنها تمونه ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجراهی «نهنگ آین» از تمونه های جالب برای برسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآیندی «نهدید» فارغ از اینکه آیا ایزاب تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این برسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ آین» 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 تام «نهنگ» سفیده می‌کرد در فضای مجازی منتشر شد. ویدئوی 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، پرخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجکاو کرد تا به صحت سنجی آن پردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ مفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئو ظاهرا هشدارهای همان جالش قدیمی «نهنگ آبی» است. جالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه ای از نهندگ 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 تیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

وبلوی مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی زمیند و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۲۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسمیت پختند. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهای درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی تنهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد، کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵ مرحله بازی «تنهنگ آبی» هم رونمایی کردند و «۵ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می داد تا به دستور نهایی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه ای شد.

در لایه‌ای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین مرچع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را جدی گرفت. آنچه که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتا اعلام کرد نهندگ 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 فنا 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 منتبه 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 سبب شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را بلمید و کار تاجیگی بالا گرفت که شایعه قریاتی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندیشه اعلام رسمی یک نهاد انتظامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ کنند؛ ماجراهی خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده ان ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نیون» نهندگ آبی تأکید کرد
رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهندگ آبی»، جذابیت این سوزه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و باز هم این کلیلواره به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تخلف تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهندگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و حلبیا این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانی زیادی است این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دکتر نوجوان با «نهندگ 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: «خطابیک پیگیریها از پلیس قدر خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت». تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبین که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

با واقعیت «نهنگ آمی» آشنا شوید
بس از قبول اینکه «نهنگ آمی» اساسا بازی تیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکیشن 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 رفته‌یم که از زمان آغاز این جریان رسانه‌ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و اینداد این پدیده داشته‌ی است.

علی صایونی یزوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و یادداشت‌های (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) آخر الزمانی 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 انسا «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفت: براساس اطلاعات موجود داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجو روانشناسی در روسیه چالش 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 کارهای مانند طراحی نهنگ با تبع بر بدن خود می کردند بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوگیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پرشن از ارتقای بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد واقیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفند، به فکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً 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 لز اصل پدیده وجود دارد و حتی در تموهه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تمدن قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صداوسیمه؛ تحریک یا اقطاع!

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 طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیبایی است.

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

صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از ترم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینکه 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 این 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 پرروی می پیدا می کند و به قاعده یک کلاع، چهل کلاع، در جمیع وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضای کیفیت ورود صداوسیمه هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقطاع کنندگی، تحریک کننده بودا 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 بیش 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 اینکه 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم 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 باشد 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 ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این تام در قایل صوتی خود استفاده کرددند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سو «استفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوآستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیاتی بگیرند صابونچی در ادامه می باید خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرانی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از این اطلاعات ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی تأثیر 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 وجہ است که طبیعتاً آسیب های بسیار را به همراه دارد.

مراقب نهنگ های قلابی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی تیاز به فرهنگسازی دارد. کمال 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 بناشیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد الشتبه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

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

این نکته پایانی همان هشداری 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 خطناک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند». در انتظار گزارش های تکمیلی...

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

(ادامه خبر ...) «نهنگ آبی» یک پهنه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترها پدیده هایی از این دست در جامعه است، برخلاف اینکه درباره ماهیت «نهنگ آبی» درگذشت دو دختر توجیه ای اصفهانی واقعی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل تادیده گرفتن هم نیست.

روزگذشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجراهای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده های داخلی از بازی های را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشنوت 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 بعد نیست با فرآگیرتر 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 کلیدوازه های آن به جای مصاديقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

تحقیق این

بازنگری در قوانین مربوط به فروش بازی های رایانه ای تلاش برای کنترل «نهنگ آبی»

اتفاق خیلی ساده افتاده است، صدور یک فرمان در فضای مجازی و اجرای آن از سوی دو دختر توجیه که آسیب های جبران نایابی به خود وارد کردند، یکی به کام راگ رفته و دیگری در وضعیت غصی در بیمارستان به سر می برد. چالش نهنگ 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 شهرو به شجاعت و سرگروه باندهای معرفی کند که در بین همایان خود خاص و مورد توجه قرار بگیرند.

تلاش برای کنترل «نهنگ آبی»

گرایش به بازی «نهنگ آبی» از رویی آغاز شد چراکه سازنده این بازی یک جوان ۲۲ ساله روس به نام فیلیپ بود کیم است که ادعای کرده این بازی ابتکار او است. حالا این بازی در اوکراین، هند، اسپانیا، بریتانیا، فرانسه، آمریکا، بریتانیا و حتی عربستان سعودی رواج یافته است. گفته می شود برای هر فردی که وارد این بازی می شود یک راهنمای تبیین می شود. این راهنمای تبیین می کند که شامل آسیب زدن به خود است، این وظایف به تدریج خشن تر می شود و ممکن است در تهایت به خودگشی 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 در آمده که خانواده ها را نگران کرده است.

نهنگ آبی در اصفهان

خبر خودگشی دو دختر توجیه که چند روز پیش در اصفهان از روی یک پل روگذر سقوط کردهند 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 دختر اصفهانی که منجر به قوت یک نفر از آنان و مجروحیت دیگری شده تحت تأثیر بازی «نهنگ آبی» بوده است. هرچند بدعا اعلام شد که نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه یک چالش آنلاین است، به گفته این مسؤول انتظامی دو توجیه قبل از پرتو کردن خود با یک دستگاه ضبط صوت، با خانواده خود خداحافظی کرده و علت این کار را انجام بازی آنلاین نهنگ آبی در فضای مجازی اعلام کرده اند. حالا موضوع اصلی تبیین از چالش هایی است که در فضای مجازی به صورت کمپین های گسترشده 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 جوان فرآگیر شدن زندگی آنلاین است، بر اساس آمار مرکز ملی بازی های رایانه ای هر گیمر در شبکه روز به صورت متوسط ۷۹ دقیقه صرف بازی های دیجیتالی می کند. آماری که طیف گسترده آن متوجه نوجوانان و کودکان است و آنها بیش از هر کسی از بزرگسالان شان می آموزند که در این فضای شبکه رفاقت کنند و به جز افراد بالغ با واکنش نوجوانان

جهنم؛ فرزندانم عضو هیچ شبکه اجتماعی نیستند

روزگذشته وزیر ارتباطات ایران نسبت به چالش «نهنگ آبی» واکنش نشان داد جواد جهرمی در اینستاگرام خود نسبت به مرگ و زخمی شدن دو دختر جوان که تحت تأثیر چالش موسوم به «نهنگ آبی» قرار گرفته اند ابراز تاسف کرد. خبر خودگشی دو دختر توجیه به دلیل پیروی از رفتارهای شیطان گونه در فضای مجازی برای شنودگان تراحت کنند و بهت اور بود. بنده نیز از شنیدن خبر متأثر شدم، باید پیذیریم که در کنار منافع سیار، آفات جدی هم در فضای مجازی وجود دارد. «به عنوان یک پدر، فرزندان را به عضویت در شبکه های اجتماعی تشویق نکردم ام و آنها نیز تاکنون عضویت نداشته اند و همچنان با حضور یک بزرگ تر از فضای مجازی بهره می گیرند. به عنوان حاکمیت باید مروج ابزارهای تظاهر والدین بر استفاده فرزندان از فضای مجازی و همچنین ترویج کننده تحوه صحیح استفاده کودکان و نوجوان از این فضای مجازی 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 تلح اخیر از تیغه های تاریخی تیغه هایی که در فضای مجازی نشود، متناسبانه مجدداً قابل تکرار است، ما در قبال کودکان خود در فضای حقیقی و مجازی مسؤولیم. 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 ارتقا ای از سوی رسانه های رسمی به عنوان یک سیاست دنیال می شده و هرگاهی این سیاست در دستور کار دولتمردان و تصمیم گیران نیز قرار می گرفته است. به گفته اوین 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 فضای نشانه گرفته شود ته نسبت به مفصل موجود در جامعه او آنها می دهد: «شکی نیست اینترنت یک ابزار متحول کننده ارتباطی است و به خصوص برای قشر جوان و نوجوان خطرات این عرصه نایينا نیست اما نسبت دادن تمام معضلات (ادامه دارد ...)

حکایات

(ادامه خبر ...) اجتماعی به اینترنت فقط درست نیست.
چالش یک چالش رسانه‌ای بود

اما پر رنگ کردن اتفاقی که با عنوان بازی «نهنگ 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 سئی بازی های رایانه ای بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا «اسرا» معتقد است که «نهنگ آبی» نه یک بازی یا اپلیکیشن بلکه چالشی است که وقتی فرد وارد آن می شود باید تا «۵ مرحله به تمامی فرآیند داده شده توسط ادمین اصلی گوش کند و آنها را اجرا کند. چنین دستورالعملی برای این بازی باعث شده تا به عنوان یک چالش خاص مطرح شود.

او به «دبای 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 کند. نکته حائز اهمیت برای این چالش اما آنچاست که از تکنیک های علم روانشناختی استفاده می کند. همین موضوع هم موجب سوءاستفاده چالش «نهنگ آبی» از کودکان و نوجوانان شده است. همچنین استفاده از عناصر بازی در یک محیط غیر از بازی و واقعی نیز بر تأثیرگذاری آن افزوده است. وجود چنین عواملی باعث شده که مسوولان راجع به این موضوع واکنش نشان دهند.»

او به برسی 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 تعام بازی هایی که در بازار ایران به فروش می رسد برسی و ارزیابی کنیم. متناسبه در جامعه ما فرهنگ درستی از استفاده بازی رایانه ای وجود ندارد. ما در بنیاد در زمان رده بندی سئی بازی های زمانی که تشخیص دهیم یک بازی محتوا ای سبب رسان دارد تا بدن از آن بازی را معنوی 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 پیشتری در تبررس آزمودن آن قرار گیرند به گفته احمدی در ایران باید این حساسیت به صورت ویژه باشد. چراکه پیروی از قانون کمی 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 تبلیفات 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 ماجرایی مغرب 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 «متلا در آلمان و کره جنوبی نکته مهم فرهنگ استفاده از این ابزارها و بازی ها در آن کشورهای توسعه یافته در سینم 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. متناسبه در حال حاضر افرادی که به انتشار این بازی ها که محتوا ای سبب رسان دارند دست می زند با هیچ جرمیه 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 تأکید می کند که در حال حاضر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری وزارت آموزش و پرورش در حال افزایش سعاد رسانه ای مردمیان 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

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 هنرمه توانسته تجربه ای ناب و خاص را به تصویر یکشند. 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 تمنونه 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 بصیری خاصی به آن بخشیده است. اما در کتاب 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 مستقل 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 متغیر کننده 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.

"نهنگ آبی" چیست؟

همزمان با یادداشت‌ها و مطالعی که در رد صحت ماجراهای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می‌شد، برخی با جستجو در فروشگاه‌های مجازی فروش نرم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشنوت 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 بعد نیست با فرآیند ترشیش هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس سیر صعودی کاربرانش باشیم!

"خیراتلاین" - 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 پرپارسید می‌باشد. مباحثه میان رسانه ملی با چیزی ای 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 رسیدپور مجری برنامه، از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه توجوگاتشان 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. ماجراهای «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای پرسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآیندی یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا این از حقیقت وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این پرسی اما لازم است بدانیم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟
دانستن 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 خطناک» به نام «نهنگ سفید» می‌گرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئوی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند پرتاب 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 پردازند. 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 هشدارهای 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 تابع صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در پخش خبری ۲۰۱۳ء موج هشدار نسبت به «بازی خطناک نهنگ آبی» را رسماً پخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازنمایی از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهای درباره چیزیات این «بازی خطناک» زند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از چیزیات 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 در لایلای حجم اخبار و تحلیل و گزارش درباره این پدیده، اما کمتر کسی توضیحات تخصصی ترین حوزه یعنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را جدی گرفت. آنچه که ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدیمی مربوط به کشور رسمی است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا 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 اثبات به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را پلید و کار تا جایی 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 تهدید انتظامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ گذاشت: ماجرا خودکشی ۲ دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این ۲ نوجوان متأثر از «استفاده اثنا از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد فاز تازه ای گرد.

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «نهنگ آبی»، جذابیت این سوزه را کمرنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردن و بازهم این کلیدوازه به صفحات روزنامه ها و بر تامه های تلویزیونی راه پیدا کرد این بار مستند به یک واقعه تلخ!

اش این بار آنقدر شور شد که بیناد ملی بازی های رایانه ای رسمی بینایه ای صادر کرد و ضمن ردمکان اتصاب خودکشی ۲ 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 فنا، 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 «نهنگ آبی» آشنا شوید پس از قبول اینکه «نهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیت متفاوت از یک اپلیکشن و یا نرم افزار قابل نصب بر تلفن همراه دارد، احتمالاً جدی ترین مسئله ایست که واقعیت درباره این پدیده چیست؟ برای رسیده به جواب این سوال سراغ پژوهشگری رفته که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابوچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متصرک بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرم و به تعب صفت 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 صحیت می گذشت که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صفت گیم ندارد. گفت: (ادامه دارد...)

(ادامه خبر) براساس اطلاعات موجود، داستان تهندگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روشه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد این دانشجو در مقام ادمین یک کانال دستوراتی را برای کاربران و اعضا به شرط این که براساس آنها باید اتفاق اتفاق بدهد مانند طراحی تهندگ با تبعیغ بر بدنه خود می گردند بد 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 پوش 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 هم آنها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند به فکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹٪ مرحله کارهای محیرالعقلی را انجام داده، شاید پراپاش 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 واقعاً چه تمدن قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صداوسیما: تحریک یا اقطاع

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 «تهندگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعتاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروفترین تصویر مناسب به یکی از مراحل چالش «تهندگ آبی»

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

این کارشناس فرهنگی می گوید؛ اصلی ترین اسباب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پر پویا می کند و به قاعده یک کلاس ۴۰ کلاس، در حجم و سیمای بزرگ بازتاب پیدا می کند در این فضای کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود که صورتی بود که بین از اتفاق کنندگی، تحریک کننده بودا اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آنها اعلام می گردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه پیش از این ورود، پدیده «تهندگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

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

صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم اشاره می کند: حتی این پدیده در ایران نفوذ نداشته؛ به ۲ دلیل مشخص؛ اول اینکه برای ارتباط با ادمین این چالش باید عضو این 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 اینها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون پدیده «تهندگ 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 نداشته، طبیعتاً این ۲ نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این نام در قایل صوتی خود استفاده کرددند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصدق «تهندگ آبی» رفته و می گوید؛ اسباب اصلی در اجتماع تأثیرگذاری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از این اجرای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرگذاری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک و جب است که طبیعتاً اسباب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب تهندگ های قلابی داخلی پاشیم

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

صابونچی بار دیگر با ایراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون تهندگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هر چند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته، اما امروز بستر سو واستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور راه اندازی بخواهند با سو واستفاده از شهرباز رسانه ای «تهندگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیان بگیرند. متأسفانه به دلیل انتبه رسانه ای ما زمینه این سو واستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری است که بینای های رایانه ای هم در بینایه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت «موج سواری رسانه ای در این زمینه خط‌زنگ بوده و ممکن است سودجویانی با کمی بردازی از مراحل تهندگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بحران اقتصادی کنند».

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

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

همزمان با پادداشت ها و مطالعی که در رد صحت مجازی تهندگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش ترم افزار، نمونه هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است. یعنی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزار بار از سوی کاربران تصب شده است و بعد نیست با فراگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس سیر صعودی (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) کاربرانش باشیم اینها واقعیت هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش های تکمیلی دیگری دارد گزارش هایی که احتمالاً باید کلیدوازه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «جهدگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صناعات فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

این‌هم اکنونست

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

(۱۴۰۲-۰۸-۰۸)

انگاره، جدیدترین ساخته مهدی پهلوانی یکی از بازی سازان 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 بازی های رایانه ای؛ انگاره با پهنه گیری از هنر و معماری ایرانی - اسلامی و تلفیق هندسه توائمه تجربه ای ناب و خاص را به تصویر یکشند. 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 چین چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گیم پلی متفاوت و جناب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی های اشکال هندسی و همین طور استفاده از رنگ های پویا، جذابیت بصری خاصی به آن پخشیده است. اما در کنار این ها، شاید یکی از نکاتی که در تریلرهای انگاره هم نظر ممگان 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 حسن خوبی به مخاطبان منتقل می کند. انگاره تا قبیل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توائمه نظرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششین 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 باز خوردهای مثبت داخلی، این بازی توائمه 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 متوجه کننده استفاده کرده و این عنوان را از قوی نام نهاده است». شبکه جهانی استیم نیز در روز نخست انتشار این بازی آن را در لیست بازی های جدید و جناب قرار داد. علاقه مندان می توانند این بازی را از فروشگاه استیم یا مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا دریافت کنند.

روز

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم؟

«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 روزیلاس؛ 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 صحبتگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزیاتی 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 این از حق آن وجود خارجی دارد یا خیرا قبیل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم 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. ویدئوی 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 پردازند. زمان زیادی لازم نبود که شخصی شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشدارهای همان چالش قدمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام (ادامه دارد ...)

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

ویدئو مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۱۳، موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهندگ آبی» را رسماً پخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهای درباره جزئیات این «بازی خطرناک» زندگانی پدیده ای را بازی کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات مرحله بازی «نهندگ 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 مدیر عامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتا اعلام کرد نهندگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدمی مربوط به کشور رسمی است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا 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 منتبه شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به انتبه کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «نهندگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجیگی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به انداره اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ کنند: ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی نهندگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه ای کرد.

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهندگ آبی»، جذایت این سوزه را کم رنگ شده می داشتند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و بازهم این کلیدوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این پارستند به یک واقعه تلخ! این این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسمی پیش از این کلیدوازه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهندگ آبی» بار دیگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست. تکه ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا، 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 «نهندگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «نهندگ 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 رفیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و بعد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متصرف بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرم و به تبع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «نهندگ آبی» برای انجام گفتوگو با تاکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفته برآسان اطلاعات موجود، داستان نهندگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالش 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 به برآسان آن ها باید اعضا اقدام به کارهای مانند طراحی نهندگ با تبع 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 پرس 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 ۴۹۹ مرحله کارهای محیرالمقولی را تلفن همراه ساخت نیاشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حق در تمنه رویی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهندگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینکه نیسته نقطعه 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 پروپاگاندا می کند و به قاعده یک کلاع، چهل کلاع، در جمیع وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضای کیفیت و رود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افغان کنندگی، تحریک کننده بودا اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای داشت و آن ها اعلام می کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تائیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه بیش از این ورود، پدیده «نهندگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهندگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد. صابونچی به تکه مهمی درباره امکان فرآگیری این چالش در ایران هم لشاره 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می توانسته عضو آن شبکه و آن کانال 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 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 «نهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نموده ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمیتی وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرخ کردن خود از این نام در فایل صوتی خود استفاده کرددند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصدقه «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها 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. فرازیندی 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 قلابی 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 نایدید شدن آن می شود پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بنایم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر اینکه خلافت 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 مصدقه بیرونی نداشته اما امروز بستر سوآستفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوآستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سوآستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری 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 کمی برداشی 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 آورده، باید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکرد مبتنی بر جامعه شناسی و رفاقتمندانی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بستر های پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیت است که پیش روی ما قرار دارد و قابل تادیده گرفتن هم نیست. روزگارش و هم‌زمان با یادداشت ها و مطالعی که در رد صحبت مجازی نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده هایی 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 بعد نیست با فرآگیرتر شدن هشدار تسبت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس 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 کلیدوازه 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.

مehr

مجزئی سیم

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم

«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 جوسمانی رسانه ای است!

به گزارش خبرگزاری بسیج، شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات 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 جزیاتی به ظاهر دقیق در جریان «ایمیت نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رسیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به تنصیب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشندان حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نموده ای از جوی است که پیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اتفاق کرده است. ماجرای «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآیند یک باور است. باور به وجود یک «نهنگ» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیراً قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟ یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدیوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به تام «نهنگ سفید» می کرد در فضای مجازی منتشر شد. ویدیوی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه بریدن از ارتفاع هم به آن ضمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدیو 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 کنجدکار کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حسن و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئو ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدمی «نهنگ آبی» است. چالش 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 شمیمه شده به ویدئو نیز بربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئو مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۲۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطناک نهنگ آبی» را رسمیت پختشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهای درباره جزئیات این «بازی خطناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کالان های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «نهنگ آبی» هم روشنایی 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 شدند

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 ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدمی مربوط به کشور روسیه است و بربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا 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 منتبه شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به انتبهای کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تا جایی بالا گرفت که شایعه قریبی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ کنند: ماجراهای 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 قاز 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 اسیب شناسی «بازی نهنگ آبی» جذایت این سوزه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردن و باز هم این کلیدوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ اش این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماییانه ای صادر کرد و ضمن ردمکان 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: «خطاب پیگیریها از پلیس فنا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی از اینجا باشند.» تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند با واقعیت «نهنگ آبی» آشنا شود

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 متصرک بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رسانه ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و بربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفته براساس اطلاعات موجود داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناصی در روسیه چالش 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 کارهای مانند طراحی نهنگ با تبع بر بد خود می کردن. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرآیند ادمین با اینهای مانند تسلط بر لوگیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پوش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که در این چالش هم دستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتند، به فکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا 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 حقیقت در تموهه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تمدد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صداآسمیا: تحریریک یا اقاع!

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

معروف ترین تصویر متناسب به یکی از مراحل چالش «نهنگ آبی» صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کرند 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 ایزاهای اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

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

(ادامه خبر...) پروپال پیدا می‌کند و به قاعده یک کلاع، چهل کلاع، در حجمی وسیع بازتاب پیدا می‌کند در این فضای کیفیت ورود صدوسیما هم علاوه بر اینکه خلیلی دیر بود به صورتی بود که بیش از اتفاق کشیدگی، تحریک کشیدگی بودا اگر در همان گزارش‌های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بیان ملی بازی‌های رایانه ای می‌رفت و آن‌ها اعلام می‌کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و ممکنتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری پیشتری می‌داشت اما متأسفانه بیش از این ورود پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده‌ها شد.

«جالش نهنگ آبی» امکان قریبی گرفتن در ایران را ندارد صابونچی به تکه مهم درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم لشاره 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر فرض هم که کسی می‌توانسته عضو این شبکه و آن کالال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی باد می‌گرفتند 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 «نهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو توجوگان در اصفهان شاید نمونه‌ای از بازتاب‌های آن بودیم، وقتی کمال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو توجوگان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرح کردن خود، از این نام در قایل صوتی خود استفاده کرددند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می‌گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها 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 نهنگ‌های قلابی داخلی باشیم

این کارشناس آینده بژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی تیاز به فرهنگ‌سازی دارد. کما اینکه 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 بنامیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می‌رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باریگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه‌ای پیرامون نهنگ آبی می‌گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سو واستفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه‌های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سو واستفاده از شهرت رسانه‌ای «نهنگ آبی» کمال‌هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه‌ای ما زمینه این سو واستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری است که بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه‌ای در این زمینه خط‌نراک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش‌های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران اقیانوسی کنند» در انتظار گزارش‌های تکمیلی.

ف آخر از این واقعیت‌ها درباره پدیده «نهنگ آبی» و تجربه‌ای که در پرداخت رسانه‌ای به این موضوعات و پدیده‌های مشابه به دست آورده‌یم، باید فراموش کنیم که کل این گزارش می‌توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکری مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمنشین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ایهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیت است که بیش روی ما قرار دارد و قابل تادیده گرفتن هم تویست. روزگذشت و همزمان با پادشاهی‌ها و مطالی که در رد صحت ماجراهای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می‌شده، برخی با جستجو در فروشگاه‌های مجازی فروش ترم افزار، نموده‌هایی داخلی از بازی‌های را فهرست کرده‌اند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است، یکی از این بازی‌ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاریار از سوی کاربران نصب شده است و بعد نیست با فرآیندی تشنن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکن سیر معمودی کاربرانش باشیم!

این‌ها واقعیت‌هایی است که پرداختن به آن نیاز به گزارش‌های تکمیلی دیگری دارد گزارش‌هایی که احتمالاً باید کلیدوازه‌های آن به جای مصادیقی همچون «بازی‌های رایانه‌ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره‌های کلان‌تر همچون «صنایع فرنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

کسب و کار

«کسب و کار» در گفتگو با کارشناسان بررسی می‌کند سودجویی با کمی برداری از چالش نهنگ آبی

نهنگ برخلاف کوشه همواره در داستان‌ها، قصه‌ها و نقاشی‌ها سهیل مهربانی و حمایت بوده است و به لحاظ ماهیتی که شکل این حیوان دارد، همواره گفته شده که نهنگ برخلاف چنین بزرگش صورتی مهربان و با عاطله دارد.

شاپلی قرایی

نهنگ برخلاف کوشه همواره در داستان‌ها، قصه‌ها و نقاشی‌ها سهیل مهربانی و حمایت بوده است و به لحاظ ماهیتی که شکل این حیوان دارد همواره گفته شده که نهنگ برخلاف چنین بزرگش صورتی مهربان و با عاطله دارد. تمام این توصیفات تا قبل از ورود بازی - چالش نهنگ آبی به دنیا (ادامه دارد...)

کشته‌گر

(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 «جالش نهنگ آبی» که این روزها به سوژه بسیار داغ شبهه های اجتماعی و تیتر اول روزنامه های سرتاسر جهان بدل شده است تاکنون توجهات فراوانی را از جانب کاربران دریافت کرد و همچنین اخبار منتشره پر از مامون آن رعشه بر اندام بسیاری از والدین اندخته است. جالش نهنگ آبی یا به عبارت دیگر «Sinity Kit» (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، بریتانیا، افریقا... تایید شده است. ساختار بازی تامبرده در حالت کلی از تعداد چندین وظیفه یا فعالیت مختلف تشکیل یافته است که از جانب مدیران و سازندها عنوان طی یک دوره ۵۰ روزه به بازیکنان اختصاص یافته و افراد را با جالش های گوناگونی مواجه می گرداند که در نهایت با طرح درخواست خودکشی، مرگ بازیکنان را (به عنوان جالش نهایی) از آنها طلب می کند.

پرسانس 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 جالش فوق از قرار زیر هستند. آرژانتین

یک پسر توجوان 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 Rata** پدریزگ و مادریزگ یک دختر ۱۲ ساله پس از مراجعته 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 ۲۰۱۷ یک جوان ۱۶ ساله پس از اقدام به انجام آخرین مرحله جالش، یعنی خودکشی در بیمارستان بستری و متابقه ای جان خود را در تاریخ ۲۷ زوئن ۲۰۱۷ از دست داد.

شیلی در شهر **Antofagasta** یک مادر به اداره پلیس مراجعته و اظهار داشته است که دختر ۱۲ ساله وی تعداد ۱۵ زخم در شماپل یک نهنگ را روی دست خود ایجاد کرده است. او پس از بازجویی های به عمل آمده از جانب پلیس اعتراف کرده که تنها دستورالمعلم های اعماقی از جانب مدیران طی انجام روند بازی نهنگ آبی را دنبال کرده است. یک دختر ۱۲ ساله در شهر **Padre Las Casas** پس از انجام بازی با سه نفر دیگر از دوستان خود موفق به مسدود به مرحله دهم و پس 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 زوئن ۲۰۱۷ یک پسر ۱۳ ساله پس از خودکشی با استفاده از سیم های دستگاه پلی اسیشن خود توسط مادر وی در انفاق یافت شد. خودکشی وی بازی نهنگ آبی مرتبط داشته شده است.

صریستان یک پسر ۱۲ 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 زوئن ۲۰۱۷ مورد شناسایی واقع شد. دستورالمعلم خودکشی وی توسط یک دستگاه تلقن همراه مخابره و بازی نهنگ آبی مرتبط داشته شده است.

پرتغال یک دختر ۱۸ ساله در شهر **Albufeira** پس از پریت 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 تمعنه 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 با 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 جرا باید افراد به بدین 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 داعر از دختر دانش آموز اصفهانی این در حالیست که فرمانده انتظامی استان اصفهان تاثیر سوه بازی نهنگ آبی را علت مرگ دختر اصفهانی عنوان کرد مهدی معموم بیگن، فرمانده انتظامی استان اصفهان گفت: این دو دانش آموز دختر اصفهانی تحت تاثیر بازی نهنگ آبی از پل روگذر سقوط کردهند. معموم بیگن 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 استری شد. برسانس 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 معموم بیگن گفت: پلیس پیش از این درباره بازی نهنگ آبی هشدارهایی داده بود: این بازی در کشورهای مختلف قربانی گرفته و تاثیر بسیاری بر ذهن دارد و اداره به رفشارهای پرخطی 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 مناسب به چالش نهنگ آبی پخش شد. بیناد ملی بازی های رایانه ای بر اینکه نهنگ آبی بازی رایانه ای نیست، بلکه یک چالش در فضای مجازی است تاکید دوباره داشت. از آنجا که نسخه اصلی این چالش که توسط یک فرد روس ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بیناد 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...).

کشته‌گر

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

موارد مورد نظر بنیاد بازی ها به این شرح است: همچنان برخی رسانه ها و افراد «نهنگ آبی» بازی رایانه ای می تامند بنیاد ملی بازی های رایانه ای پارها تاکید کرده که «نهنگ آبی» بازی رایانه ای نیست، بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن پهنه می برد این چالش «۵ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی، بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری تیز رد و بدل کرد.

نسخه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجاد کنندگان 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 نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج مواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کمین برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران آفرینی کنند. مناسقاته به این هشدار توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک بازی بر سر زبان ها اختاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

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

و اکنون اذری جهرمی به مرگ دو دختر اصفهانی پنهانی به دنبال انتشار این خبر وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با انتشار متنی در اینستاگرام به مرگ دو دختر اصفهانی و اکنون 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 شنودگان ناراحت کننده و بہت آور بود.

پنهان نیز از شنیدن خبر متأثر شدم. باید پذیریم 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 پهنه می گیرند. به عنوان حاکمیت باید مروج ابزارهای نظارت والدین بر استفاده فرزندان از فضای مجازی و همچنین ترویج گشته تجووه صحیح استفاده کودکان و نوجوانان از این فضا و کمک به تولید محتوا و سرویس های مناسب با این سنین باشیم.

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

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

به عنوان کارشناس در حوزه گیمیفیکیشن، چه برداشت و تعریفی از بازی نهنگ آبی دارید؟

تاریخچه چالش نهنگ آبی به سال ۲۰۱۳ در روسیه بر می گردد که با عبارت رمزی **F&V** یکی از نام های منسب به «گروه مرگ» شبکه اجتماعی وی کی **ARG - Alternate Reality Game** (wi-ki) شروع به کار کرد. بازی نهنگ آبی که در واقع نمی توان نام بازی را به آن نسبت داد، در حقیقت در بخش **Game** بازی نیز مدت زیادی است که تمام شده است. به واقع این نوع چالش ها میتوان چند و بیان دارند و این آبی این است که لینک آن را در هیچ کجا اینترنت نمی تواند پیدا کنید، گردنده کان این بازی مخاطبان خود را شناسایی می کنند و لینک بازی برای آنها ارسال می شود، ایندا از قربانی تمهد مراحل بازی گرفته می شود و از او خواسته می شود که لوکیشن گوشی اش را روشن کند و بین شیوه نوجوان بخت برگشته وارد این بازی کنیف می شود در این چالش اینترنتی روان پریشانه که توسط بودکین به ۵۰ مرحله تقصیم شده است و یک شبه بازی خطرناک قلمداد می شود از مخاطبان دنیای مجازی که اکثراً افسار نوجوان مستند، درخواست می شود روزانه تکالیف دیکته 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 موظفی تهیه کرده اند برای ادمین بفرستند تا بتوانند مجوز ورود به مرحله بعد را بگیرند، تخصیص مرحله این چالش تقاضی کردن یک نهنگ آبی روی دست است که به وسیله چاقو یا موکت بر یک جسم تیز انجام می شود و قربانی را برای مراحل خشن تر بعده می کند پس از این مرحله، درخواست های نامتعارف و خشنوت گرایانه ادمین که غالباً ماهیت خودآزاری را به مخاطب القا می کنند، اغفار می شوند، به عنوان مثال از کاربر (قربانی) خواسته می شود تا ب های خود را زخمی کند، روی بدن و مشخصاً دست های خود با چاقو و جسم تیز کلها را حک کند یا بر بلندای لبه های ترسناک یک ساختمنان بلندمرتبه در شرایط بسیار خطرناک و بدون امکانات اینمی با پاهای اوبیزان و حالتی دلهز اور از خود عکس سلفی بیندازد، بیدار شدن در ساعت ۴:۰۰ صبح و رفتن به ارتفاع، بیندین دست در سه خط به موازات سیاهه رگ، حک واژه **yes** و **no** با تبع روی پا و دست به تشاهه جرات آزمایی، تماثی فیلم های وحشتگر در نیمه شب و موسیقی هایی که ادمین برای قربانی مهیا می کند، زخم زدن به خود فرو کردن اجسام توک تیز در بدن، مکالمه و دیدار با نهنگ های (قربانی) دیگر، کشف رمزهای تعیین شده از طرف بازیگر دان، تلقین تاریخ مرگ بازیگر از طرف ادمین و ضرورت پذیرش آن از طرف قربانی از مراحل دیگر این بازی هستند و نهایتاً قربانی در پنجه همین مرحله این بازی باید با پوش از یک مکان بسیار مترقب به زندگی اش پایان بدهد و دلوطلب نگون بخت که وظایف گذشته اش را به تحو احسن به پایان رسانیده است و این مراحل تأثیرات شدید روحی بر وی گذاشته اند و اکنون برای انجام هرجه راحت تر خودکشی آمده است، ناجار به پذیرش فرمان پنجه همین می شود و این بازی احتمانه اینکه نهونه به پایان می رسد.

بازی نهنگ آبی چگونه عضوی پذیرد؟

فردی که متفاوض 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 تماش 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 شود، چراکه اگر کسی بداند پایان این چالش چه می شود واقعاً هیجان و دلیلی برای انجام این بازی وجود ندارد. بدین ترتیب فرد مورد نظر وارد بازی چالش نهنگ 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 ...)

کشته و کر

(ادامه خبر ...) ها به طور واقع و حشتناک است.

به عبارت بهتر می‌توان گفت که اینه بازی یا چالش نهندگ آبی نیز از این پدیده غریب طبیعی زیست محیطی الهام گرفته است، بازی نهندگ آبی (Siniy kit KIT) با ترجمه «چالش نهندگ آبی» یک بازی-چالش اینترنی محسوب می‌شود که مخاطبان آن غالباً نوجوانان هستند، این بازی خطناک اگرچه ماهیت روسی دارد، اما گسترش آن در کشورهای دیگر نیز گزارش شده است، بازی شامل یک سری از وظایف واکنش‌دهنده به کاربر، در طول مدت ۵۰ روز توسط ادمین‌های بازی است که در پایان با دعوت به چالش نهندگ بازیگر که ارتکاب به خودکشی است، سرانجامی غم‌انگیز می‌پاید.

کمی درباره طراح یا موسس این بازی توضیح دهد؟

فلیپ بودکین، دانشجوی سابق روان‌شناسی دانشگاه مسکو کسی است که ادعا می‌کند این بازی را پایه ریزی کرده است، بودکین کسی است که خود به دلایل نشانه‌های اختلال روانی از دانشگاه مسکو اخراج شد، بودکین درباره اتفاقی اش از طراحی این بازی، اعلام کرد که هدف او از پایه ریزی بازی «چالش نهندگ آبی» این بود که با قشار به کسانی که به نظر می‌رسد برای جامعه هیچ ارزشی ندارند، به پاکسازی اجتماع از این افراد مبادرت کند و کسانی که از نظر اولیات حضور در جامعه را ندارند و ادار به خودکشی کنند.

آماری درباره تعداد خودکشی‌هایی که در رایطه با این بازی انجام شده است، دارید؟

بله، از نوامبر ۲۰۱۵ تا آخر سال ۲۰۱۶ بیش از ۱۳۰ مورد خودکشی نوجوانان که گفته می‌شود در ارتباط با چالش نهندگ آبی است، گزارش شده و اگر این بازی تمام شده نبود این آمار بیشتر از اینها گزارش می‌شد، تأکید می‌کنم این بازی دوران خود را سیری کرده و بازی-چالش نهندگ 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.

علی‌رغم این گذشته خبری منتشر شده که دو نوجوان اصفهانی به علت بازی نهندگ آبی در این شهر خودکشی کرده‌اند، نظر شما در این باره چیست؟ بازی-چالش نهندگ 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 نمی‌شود بنابراین به طور قطع می‌توان گفت دلیل دیگری باید برای خودکشی آنها پیدا کرد.

۳۹

الف

چکونه وارد بازی «نهندگ آبی» شدیم / هزینه‌های یک گاف رسانه‌ای!

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

به گزارش مهر، شب گذشته (دوشنبه ۷ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شکه خبر صراحتاً اعلام کرد «نهندگ 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 جزیاتی 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 رسیدپور 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 رسانه‌های رسمی و غیررسمی کشور را انتقال کرده است، ماجرای «نهندگ آبی» از نمونه‌های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه‌ها در فرآیند یک باور است، باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا اینها حقاً وجود خارجی دارد یا خیراً قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهندگ آبی» 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 «بازی خطناک» به نام «نهندگ سفید» می‌گرد، در فضای مجازی منتشر شد، ویدئوی 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، پرخی کارشناسان رسانه و بازی‌های رایانه‌ای را هم کنیکاو کرد تا به صحت سنجی آن پردازند، زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهندگ سفید» وجود خارجی ندارد و پرخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منتظر این ویدئوی غالherا هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهندگ آبی» است، چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه‌ای از نهندگ‌ها 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 «نهندگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه‌ای دیگر بوده است.

ویدئو مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی‌ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در پخش خبری ۲۰۱۵ موج هشدار نسبت به «بازی خطناک نهندگ آبی» را رسمیت پختشید، روزنامه‌های رسمی و سایت‌های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنلاین‌های درباره جزئیات این «بازی خطناک» زند.

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

کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال‌های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات این «نهندگ آبی» هم رونمایی کردند و ۵۰ دستوری که کاربر این بازی گام به گام باید انجام می‌داد تا به دستور نهانی یعنی «خودکشی» برسد هم رسانه‌ای شد، توضیحاتی که شنیده نشد (ادامه دارد...)

الف

(ادامه خبر) در لایه لایی 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. آنچه که ابتدأ حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتا اعلام کرد تنهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدریم مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا 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 منتبه شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اتفاقات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «تنهنگ 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 اندلاع اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ گفت: ماجراه خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی تنهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای پارهای بر «بازی نبودن» تنهنگ آبی تأکید کرد رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و اسیب شناسی «بازی تنهنگ آبی» جذابیت این سوژه را کم رنگ شده می داشتند، حالا پهنه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردن و باز هم این کلیدوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این پاره مسند به یک واقعه تلحیخ

تصاویر موجود از برخی صحنه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «تنهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی استشای این بار انتقال شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماً پیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «تنهنگ آبی» پاره 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: «همطابق پیگیریها از پلیس فنا 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 «تنهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «تنهنگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیت 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 رفته 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 «آزمگدون» به صورت متصرک بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است. این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «تنهنگ 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، گفته: براساس اطلاعات موجود، داستان تنهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالش 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 افعال اقدام به کارهای مانند طراحی تنهنگ با تبع بر بدن خود می کرددند. 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 پرس 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 ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای معین المقولی 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 حقیقت در نمونه روسی آن هم اخلال دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تاخیر صداآسمیا؛ تحریر یک اتفاق

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 «تنهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

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

صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «تنهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کرددند هم می گوید: اصلاً اینکونه 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 پروردی پیدا می کند و به قاعده یک کلاخ، چهل کلاخ، در جمیع وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضای کیفیت ورود صداآسمیا هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اتفاق کنندگی، تحریر گشته بودا اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای را رفت و آن ها اعلام می کرددند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه بیش از این ورود، پدیده «تنهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش تنهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فراگیری این چالش در ایران هم لشاره 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم 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 اساساً ادمین اصلی توسط پلیس روسیه دستگیر شده بود و امکان عضوگیری (ادامه دارد...)

لف

(ادامه خیر...) جدید نداشته است وی ادامه می دهد: همه این ها نشان می دهد فضای رسانه ای پیرامون بدبده «نهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید نموده ای از بازتاب های آن بودیم. وقتی کانال و ادمینی وجود نداشته طبعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردند. خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کر دند

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیروت نداشته اما امروز پس از استفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوآ استفاده از شهرت رسانه ای «تنهنگ آبی» کالال هایی را راه اندازی کنند و قریبایانی پیگیرند صابوتیچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصدق «تنهنگ آبی» رفته و می گوید: «سبب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرانی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی تاظر 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 سبب های بسیاری را به همراه دارد. مراقب تنهنگ های قلابی داخلی باشیم

این کارشناسی آیینه بیوپولی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی نیاز به فرهنگسازی دارد. کماینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب تابدید شدن آن می شود. پس چه بیشتر که با همین نگاه دینی بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلاصی ثابت شود.

صایبورجی بار دیگر با ایران تأسف از فضای کاذب رسانه‌ای پیرامون نهندگ آبی می‌گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی تداشته اما امروز بستر سوامستفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شیوه‌های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوامستفاده از شهرت رسانه‌ای «نهندگ آبی» کمال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل الشتبه رسانه‌ای ما زمینه این سوامستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بینیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرنگ بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل تنهنگ آیی، چالش های مشاهیه را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند» در انتظار گزارش های تکمیل ...

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

«نهنگ آبی» یک پهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ایهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصفهانی و اقتصانی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روزگارنش و همزمان با یادداشت ها و مطالعی که در رد صحبت ماجراجوی نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی قروش 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 هزاریار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار تسبیت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس 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 کلیدوازه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «تنهای آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرع هنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم؟ + تصاویر

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

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

یک ویدیویی کوتاه چند دقیقه‌ای 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. ویدیویی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پرینت از ارتفاع هم به آن ضعیمه شده بود و طبقتاً تأثیرگذاری آن را چند برابر کرده بود. این ویدیو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، پربخی کارشناسان رسانه و بازی (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) های رایانه ای را هم کنجدکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حسن و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدمی «نهنگ آبی» است. چالش که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گوتنه 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 شمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۲۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطناک نهنگ آبی» را رسمیت پختشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهای درباره جزئیات این «بازی خطناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کالاهای 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 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 ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا 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 منتبه شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به انتبهای کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجیکی بالا گرفت که شایعه قریبی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کنند: ماجراهای 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 قاز 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 اسیب شناسی «بازی نهنگ آبی» جذایت این سوزه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردن و باز هم این کلینوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ این 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 طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

آن این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماییه 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. تکه ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی از این چالش نداشت.» تا شاید پایان 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 ماهیت 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 رفیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه

ها و بعد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آراماگدون» به صورت متصرک 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 چالش 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 کارهای 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 دنیا اجرای دستورات می رفتند، به فکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ موجله 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 واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صداآسمیاً: تحریک یا افداع!

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 طبیعاً 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 ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیسته 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 (ادامه دارد ...)

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

این کارشناس فرهنگی می گویند؛ اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پررووال پیدا می کند و به قاعده یک کلاعچ چجهل کلاعچ در جمیع وسیع بازار این می کند. در این فضای کیفیت و ورود صنایع سیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افتخار گشته باشد، تحریک گشته بود اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ای ملی سراج کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساسا این پدیده «بازی» نیست و بهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه بیش از این ورود پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

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

صابونچی به تکه مهمی درباره امکان فراگیری این جالش در ایران هم اشاره می کند: حتما این پدیده در ایران تقدیر نداشته به دلیل شخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این جالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعال نیست و از سامانه عرضه ترم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر قرآن هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کالال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی باد 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 «نهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پیروزی خود گشته دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازار اینترنتی آن بودند، وقتی کمال و ادمینی وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرخ کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردنند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سوهو استفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور

افرادی بخواهند با سو واستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کالال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می گویند: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها 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 قلابی 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 نایدید شدن آن می شود پس چه بیشتر که با همین نگاه دینی بناشیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان 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 گویند: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سو واستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سو واستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کالال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سوهو استفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری 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 کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بعran آفرینی کنند». در انتظار گزارش های تکمیلی.

فاغر 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 آورده، نباید فراموش نکنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکرد مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمنشین نکته درباره جوانان اخیر پرداختن به بستر های پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» خودگشی دو دختر نوجوانی اصقهانی واقعیت است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روزگارشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجراهای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، پرخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده 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 هزار بار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فراگیرتر شدن هشدار تسبیت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس 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 کلیدوازه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صناعت فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



دریافت بارگاه

«انگاره» به عنوان یک سفر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد (۱۴۰۰-۰۷-۲۰)

انگاره، جدیدترین ساخته مهدی پهرومی یکی از بازی سازن تخبه 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 پهرومی از هنر و معماری ایرانی - اسلامی و تلقیق هندسه توансه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) – تجربه ای تاب و خاص را به تصویر یکشند 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 پیدا 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 جناب 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 سلم رسوی آماده سازی شده است، با استفاده از سازهای ایرانی حس خوبی به مخاطبان مستقل 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 ششین 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 متوجه کننده 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 جناب قرار داد. علاقه مندان می توانند این بازی را از فروشگاه استیم یا مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا دریافت کنند.

اکو فارس

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم + عکس

مهر نوشته :

شب گذشته (دوشنبه ۲ آبان) در حالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «نهنگ آبی بازی نیست» و «این جالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پر بازدید صحبتگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «بعایت نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با بخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رسیدپور مجری برترانه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه توجوگان 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 فرآیند یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا از لار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟ یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدیوی 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. ویدیویی 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 ویدیو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجدکار کرد تا به صحت سنجی آن پیردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منتظر این ویدیوی خلاهرا هشداردهنده همان جالش 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 ویدیو نیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدیوی مشکوک اما قبل از تایم صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدیو مشکوک در بخش خبری ۲۰۲۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسمیت پختشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنلاین هایی 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

در لایه لایی 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. آنچه که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری در تخصصی اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدیمی مربوط به کشور رسمی است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا ناجا هم در توضیحات تخصصی ترین مرجع در این حوزه یعنی بنیاد ملی بازی در ایران قربانی نداشت و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتبه شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگر 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 تا جایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید. شایعه ای که هیچ چیز به انداره اعلام رسمی یک تهداد انتقامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ کنند! ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده این ها از بازی نهنگ 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 نودن» نهندگ آبی تأکید کرد رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهندگ آبی»، جذابت این سوزه را کم رنگ شده می داشتند، حالا پهنه 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 اش این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماییه ای صادر کرد و ضمن ردمکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهندگ آبی» باریدگر تأکید کرد که این پدیده یک «بازی» نیست، تکه ای که وزیر ارتباطات هم در برنامه زنده شبکه خبر بر آن تأکید کرد و همزمان خبر داد: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی ارتباطی با این جالش نداشت.» تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماندا با واقعیت نهندگ آبی» آشنا شود.

پس از قبول اینکه «نهندگ آبی» اساساً بازی نیست و ماهیتی متفاوت از یک اپلیکشن و یا ترم 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 رفته که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و بعد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگتون» به صورت متعدد بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تع صنعت گیم هم سهمی در این پژوهش ها داشته است، این کارشناس بازی های اینکه در هنگام طرح موضوع «نهندگ 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، گفته براساس اطلاعات موجود داستان نهندگ آبی 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 کارهای مانند طراحی نهندگ با تبع بر بدن خود می گردند، بعد هم می خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کند تا دستورات بعدی صادر شود، در این فرایند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوگیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پوش از ارتفاع بلند را صادر می گردد است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این جالش هم کسی که دستورات را صادر می گردد و هم آن ها که به دنبال اجرای دستورات می رفتهند، به فکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً 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 تئوئه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تمدن قربانی داشته است در دست نیست، ورود با تأخیر صداوسیما؛ تحریک یا اقطاع!

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 صحفه های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهندگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر مناسب به یکی از مراحل چالش «نهندگ آبی» صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهندگ آبی» از ترم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می گردند هم می گوید: اصلاً اینکونه 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 پروری پیدا می کند و به قاعده یک کلاع، چهل کلاع در جمیع وسیع بازتاب پیدا می کند، در این فضای کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقطاع کنندگی، تحریک کننده بودا 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 بیش از این ورود، پدیده «نهندگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهندگ 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم 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 گرفتها 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 «نهندگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید تئوئه ای از بازتاب های آن بودیم، وقتی کانال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این تام در قایل صوتی خود استفاده کرددند.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصدق «نهندگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرپذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها 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 نهندگ های قلابی داخلی بالشیم این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی تیاز 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 بناتیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) صابونچی باریگر با اپراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهنگ آینی می گوید: فراموش نکنیم هر چند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سوماستفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوآستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آینی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سوماستفاده امروز فراهم است و باید تسبیب به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری 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 خطناک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداشت از مراحل نهنگ آینی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران اقتصادی کنند» در انتظار گزارش های تکمیلی.

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

«نهنگ آینی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترها پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ایهام درباره ماهیت «نهنگ آینی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعی است که پیش روی ما قرار دارد و قبل تایید گرفتن هم تویست. روزگارش و هم‌زمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجراهای نهنگ آینی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است، یعنی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاریار از سوی کاربران تسبیب شده است و بعد نیست با فرآیندیتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس 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 کلیدوازه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آینی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.

«انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد

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 پهنه گیری از هنر و معماری ایرانی - اسلامی و تلقیق هندسه توائمه تجربه ای ناب و خاص را به تصویر گشود. 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 توعی که شاید تا به حال نموده چنین چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گیم پلی متفاوت و جناب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی های اشکال هندسی و همین طور استفاده از رنگ های پویا، جنایت بصیری خاصی به آن بخشیده است. اما در کتاب 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 متنقل می کند.

انگاره تا قبل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توائمه نظرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششین 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 کتاب بازخوردهای مثبت داخلی، این بازی توائمه در خارج از کشور نیز نظر افراد زیادی را به خود جلب کند. جاناتان بلو یکی از بازی سازان مستقل سیار 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 متحیر کننده 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 جناب قرار داد. علاقه مندان می توانند این بازی را از فروشگاه استیم یا مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا دریافت کنند.



بررسی بازی نهنگ آبی چگونگی وارد ایران شدنش و عواقب آن

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 صحبتگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تعیث نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با بخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رسیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه توجوگران 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. ماجراهی «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآیند یک باور است. باور به وجود یک «نهنگ سفید» فارغ از اینکه آیا ایزول تحقیق آن وجود خارجی دارد یا خیراً قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟

یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدیوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمنام که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطروناک» به نام «نهنگ سفید» می کرد در فضای مجازی منتشر شد. ویدیویی 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 ویدیو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنجدکار کرد تا به صحت سنجی آن پیردادند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منتظر این ویدیوی 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 ویدیو نیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدیو مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی ها به دست خیرنگاران رسانه ملی رسید و بخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدیو مشکوک در بخش خبری ۲۰:۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطروناک نهنگ آبی» را رسماً پخشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازنماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جذاب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهای درباره جزئیات این «بازی خطروناک» زدند.

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

کار تا جایی پیش رفت که برخی کاتالوگ 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. آنچه که ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا 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 تسبیت داده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تا جایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ جیز به اندلاع اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ کنند! ماجراهی 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 پارهای بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تاکید کرد

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذایت این سوزه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و باز هم این کلیدوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلحیاً 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 طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتیران قربانیان زیادی استثنای این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسمی پیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ آبی» پاره دیگر 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: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا، 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 ماهیت 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 رفته ایم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است (از ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متمرکز بر روی مباحث و پدیده های اخترالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرمی و به تبع صفت گیم هم سهی در این پژوهش ها داشته است، این کارشناس بازی های رایانه ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتنگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صفت گیم ندارد گفته: 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، مستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهای مانند طراحی نهنگ با تبع بر بدن خود می کردند. بعد هم می خواسته تصاویر انجام این مستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا مستورات بعدی صادر شود در این فرایند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می داده و دست آخر هم فرمان پوش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است. صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که مستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنبال اجرای مستورات می رفتند، به فکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحمله کارهای محیرالمقولی را صرف می کند براش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزند، این تمام اطلاعی است که لز اصل پدیده وجود دارد و حتی در تموهه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تمدن قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صداوسیمه: تحریک یا اقطاع

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 طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیبایی است.

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

صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از ترم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینکه 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 این ازارهای 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 پرروی می کند و به قاعده یک کلاع، چهل کلاع، در جمیع وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضای کیفیت ورود صداوسیمه هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقطاع کنندگی، تحریک کننده بودا اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان بینای 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 تائیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه بیش 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 رسانه ای نیست و از سامانه عرضه ترم 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 باشد 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 پرامون 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 ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این تام در قایل صوتی خود استفاده کرددند.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سو «استفاده 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 صابونچی در ادامه می بیند، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تائیرگذاری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است، ایرانی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از این ازارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی تأثیر بر همین تائیرگذاری بیش از اندازه است، فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود این همان اقیانوس به عمق یک وجہ است که طبیعتاً آسیب های بسیار را به همراه دارد.

مراقب نهنگ های قلابی داخلی باشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی تیاز به فرهنگسازی دارد، کمال 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 بناشیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد الشتبه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

صابونچی باریگر با ایجاد تأسف از فضای کاذب رسانه ای پرامون نهنگ آبی می گوید: فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سو استفاده 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 این سو استفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری است که بینای ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه ای در این زمینه خطناک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بعزم افزایشی 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: رویکری مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) «نهنگ آبی» یک پهنه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهمترین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترها 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.

روزگذشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجراهای 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 هزاریار از سوی کاربران نصب شده است و بعد نیست با فرآگیرتر 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 کلیدوازه 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.

*



پس از تکذیب مرگ دو دختر اصفهانی در اثر شرکت در چالش نهنگ آبی؛ واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به حواشی یک چالش مرگبار / نهنگ آبی مدت هاست وجود ندارد

روز گذشته خبری مبنی بر خودکشی دو دختر نوجوان ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودکشی ها به چالش نهنگ آبی منتب شد.

به گزارش گروه اجتماعی خبرگزاری برنا، پس از انتشار خبر خودکشی دو دختر اصفهانی در اثر چالش نهنگ آبی و سپس تکذیب آن، بنیاد بازی های رایانه با انتشار بیانیه ای از خانواده ها درخواست کرد تا با هشیاری از تکرار چنین اتفاقاتی جلوگیری کنند. متن بیانیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای 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 رسانه ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد روبیکدهای تخصصی خود را از این کرده بوده ذکر چند نکته در این زمینه حائز اهمیت است:

همچنان برخی رسانه ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه ای می نامند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تأکید کرده که «نهنگ آبی» بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن پیوسته می برد این چالش «۵ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری تیز رد و بدل کرد. تسلیه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است. زمانی که رسانه های سراسر کشور شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطربناک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بعran آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشده و نهنگ آبی که چالشی تاثرگذار 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 ملاآم، زخمی کردن خود گوش دادن به موسیقی های خاص و پوچ گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چراکه این اقدامات را برسی و لز ادامه آن جلوگیری نمایند.

امید است با توجه و هشیاری خانواده ها و اطلاع رسانی صحیح شاهد تکرار چنین اتفاقات تلخی در کشورمان باشیم.



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

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

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 پریارزید سبجگاهی «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 رسیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشند حالا تکلیف مخاطب رسمنی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جوی است که پیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجراجویی «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای برسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآگیری یک باور است. باور به وجود یک «نهنگ» قارع از اینکه آیا ابزار تحقیق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این برسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ 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 «نهنگ سفید» می‌گرد، در فضای مجازی منتشر شد. ویدئوی 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 کرده، برخی کارشناسان رسانه و بازی‌های رایانه‌ای را هم کجھکار کرد تا به صحت سنجی آن پیردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حسن و گمان‌ها به این سمت رفت که احتمالاً منتظر این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه‌ای از نهنگ‌ها 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 «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه‌ای دیگر بوده است.

ویدئو مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی‌ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۲۰، موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسماً پخشید. روزنامه‌های رسمی و سایت‌های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنلاین‌هایی 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 کانال‌های غیررسمی در فضای مجازی از جزئیات ۵۰ مرحله بازی «نهنگ آبی» هم روئیم 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 لایه‌ای 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. آنچه که ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در تشییت خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدمی مربوطة به کشور رسمی است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا 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 صحبت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی تسبیت داده شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه‌ها را بلیغ و کار تا جایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به انداده اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی‌توانست دامنه آن را گسترش کند: ماجراهی خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن‌ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه‌ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازها بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تأکید کرد

رسانه‌هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و اسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذابیت این سوزه را کم رنگ شده می‌دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردن و بازهای این کلیدوازه به صفحات روزنامه‌ها و برنامه‌های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلاخ تصور موجود از برخی صحنه‌های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانی زیادی استثنای این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ 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: «خطابی پیگیریها از پلیس فنا 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 ماهیت متفاوت از یک اپلیکیشن 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 رفیم که از زمان آغاز این جریان رسانه‌ای تحقیقاتی درباره ریشه‌ها و بعد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متصرک بر روی مباحث و پدیده‌های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می‌دهد و طبیعتاً سرگرم و به تع صنعت گیم هو سهمی در این پژوهش‌ها داشته است. این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می‌کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد. گفته برآسان اطلاعات موجود، داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناختی در روسیه چالش را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می‌گذاشت که برآسان آن‌ها باید اعضا اقدام به کارهای مانند طراحی نهنگ با تبع بر بدن خود می‌کردند. بعد هم می‌خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرایند ادمین با ایده هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن‌ها را تحت تسلط خود قرار می‌داند و دست آخر هم فرمان پرداز 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 ایجاب خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا 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 حقیقت در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صداآسمیاً؛ تحریک یا اقطاع

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 «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً 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 «نهنگ آبی»

صاپوتجی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از ترم افزار و یا ابیکشن 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 بروی باشد پس از کنده و به قاعده یک کلاس، چهل کلاس، در جمیع وسیع بازتاب پسند می کند. در این فضای کیفیت ورود صنایع سیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که پیش از اتفاق کنندگی، تحریک کننده بوداگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراغ کارشناسان پسند 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 پسند کرد و اطلاعات غلط درباره آن متشر و موجب هراس خانواده ها شد.

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

صاپوتجی به نکته مهمی درباره امکان فرآگیری 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم 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 باد می گرفتند جالب تر از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسعه 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 توجوگان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم، وقتی کاتال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو توجوگان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این تام در قایل صوتی خود استفاده کردد.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سوهو استفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوهو استفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند صاپوتجی در ادامه مباحثت خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرگذاری پیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرانی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی تأثیرگذاری پیش 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 قلابی داخلی پاشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی تیاز به فرهنگسازی دارد. کمالینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب نایدید شدن آن می شود پس چه بیشتر 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.

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

این نکته پایانی همان هشداری است که بخلاف 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 کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بعran آفرینی کنند» در انتظار گزارش های تکمیلی ...

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

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمنشین نکته درباره جوانان اخیر پرداختن به بستر های پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است.

برخلاف ایهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیت است که پیش روی ما قرار دارد و قایل نادیده گرفتن هم نیست. روزگارشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجرای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، پرخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش ترم افزار، نموده هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است، یعنی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاریار از سوی کاربران تصب شده است و بعد نیست با فرآگیرتر شدن هشدار تسبیت به استفاده از آن، شاهد جریان معمکوس 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 کلیدوازه 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.

سرپرست معاونت نظارت بنیاد بازی های رایانه ای: بیش از ۲۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته جمع آوری شد (۱۴۰۱-۰۷-۱۵)

محمد رضا داودی از جمع آوری بیش از سی و پنج هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبرداد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید نظارت هم افزایش پیدا

به گزارش خبرگزاری مهر، برنامه گفتگوی فرهنگی با عنوان «چرا بازی های ایرانی ویترین ندارند؟» با حضور فرشاد صعیمی طراح بازی های رایانه ای در ایران و مدیر پروژه های بازی رایانه ای و ارتباط تلقنی با محمد رضا داودی سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آتش رادیو گفتگو پخش شد.

در آغاز این برنامه صعیمی با بیان اینکه پیشرفت های این روزها در حوزه بازی های رایانه بسیار خوب است، گفت: قدرت بر روی بازی های موبایل بسیار بهتر از بازی های کنسولی است. ساخت بازی های ویدئویی از حدود هفت سال پیش تا کنون روند رکودی دائم 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 ملت تولید بازی رایانه ای هستند. در حالی که ما در کشور ناشر نداریم چگونه می توانیم تولید کنیم و انتظار ویترین 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 داودی در گفت و گوی تلقنی با این برنامه گفت: در چند سال اخیر شاهد حضور بازی های توظیف پایین در مارکت هستیم که سبب تغییر نگاه مخاطبان ایرانی به بازی های داخلی شد و از نظر این کاربران بازی موبایل ایرانی از نظر کیفیت تواند با تمنونه خارجی رقابت کند. وی با تأکید بر اینکه مشکل اصلی این حوزه تبدیل ناشر نیست، گفت: تداشتن ناشر به این معناست که بازی پس از تولید به مصرف کشته نمی رسد در حالی که این گونه نیست.

سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشرییح 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 مستول گفت: در ابتدای فعالیت بنیاد، به دلیل نوقطه های ناچار بود به یک شرکت برای ساخت بازی پول تزریق کند با 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. تبود 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 شود حتی اگر تمام بازار ها و اینترنت را هم غیرفعال کنیم مشکل کمکان باقی است و مردم بازی اورجینال نمی خونند.

داودی از جمع آوری بیش از ۲۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبرداد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید ظرفیت کنترل آن نیز افزایش پیدا کند.

صدر هنر و معماری ایرانی-اسلامی با یک بازی؛ «انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد (۱۴۰۱-۰۷-۱۵)

«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 تلقیق هندسه توائیسته تجربه ای ناب و خاص را به تصویر گذاشت. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما تشنان داده می شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد آن را پیدا 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 یکدی 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 این بازی که توسط سلیم 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 توائیسته نظرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در مه 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 توائیسته در خارج از کشور نیز تقدیر 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 متغیر کننده 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 عردم را افزایش داد

تهران-ایران- وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در یکی از شبکه های اجتماعی نوشته: فضای مجازی واقعی است، باید 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 کاتوهای هاشدار داده است. جوانی که بازی را میخاند در زندان گفته یکی از هدف هایش این بدن آدمهایی بی مصرف از راه ترغیب آنها به خودکشی بوده است) وی نوشت: امروز اخبار تکمیلی را از پلیس گرفتی، خودکشی های اصفهان هیچ ربطی به چالش نهنگ آبی نداشته و این چالش اتفاق نیافرده اما باید مراقب باشیم. آذری جهرمی تأکید کرد: فضای مجازی واقعی است، باید 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 تجویان 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 پهلوانی، درمان و آموزش پژوهشی گفت: گزارشی از افزایش خودکشی در بین نوجوانان و جوانان به علت استفاده از ترم 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.

اقتصاد ۰۷۰۲۰۷۸۰



بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته جمع آوری شد

محمد رضا داوودی از جمع آوری بیش از سی و پنج هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبرداد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید نظرات هم افزایش باید.

محمد رضا داوودی از جمع آوری بیش از سی و پنج هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبرداد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست نظرات هم افزایش باید. به گزارش بی باک، برنامه گفتگوی فرهنگی با عنوان «چرا بازی های ایرانی و پرین تدارند؟» با حضور فرشاد صمیمی طراح بازی های رایانه ای در ایران و مدیر پروژه های بازی رایانه ای و ارتباط تلقنی با محمد رضا داوودی سرپرست معاویت نظرات و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آن را دیگر گفتگو یخشن شد.

در آغاز این برنامه صمیمی با این اینکه پیشرفت های این روزهای در حوزه بازی های رایانه بسیار خوب است، گفت: فعالیت بر روی بازی های موبایل 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 مختلف تولید رکودی داشته است تا اینکه در این روزها تولید این نوع بازی ها به صفر رسیده است.

طراح بازی های رایانه ای به فروش آنلاین بازی های رایانه ای خارجی اشاره کرد و گفت: از نظر من باید بازار 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 گویی تلقنی با این برنامه گفت: در چندسال اخیر شاهد حضور بازی های توظیفی باشیم در مارکت هستیم که سبب تغییر نگاه مخاطبان ایرانی به بازی های داخلی شد و از نظر این کاربران بازی موبایل ایرانی از نظر کیفیت تواند با تمنونه خارجی رقابت کند (دامه دارد ...)

(ادامه خبر...) وی با تأکید بر اینکه مشکل اصلی این حوزه نبود ناشر نیست، گفتند ناشن ناشر به این معناست که بازی پس از تولید به مصرف کننده نمی‌رسد در حالی که این گونه نیست.

سرپرست معاوتو نظرات و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشرییع هزینه لازم برای ساخت یک بازی که مورد پستند کاربر ایرانی قرار بگیرد پرداخت و گفتند کمترین سرمایه گذاری در این خصوص سیصد میلیون تومان است تا بتوان بازی تولید کرد که توان رقابت در بازار داشته باشد.

این مقام مستول گفتند در ابتدای فعالیت بنیاد، به دلیل نوپلخوار بودن نجاح بود به یک شرکت برای ساخت بازی پول تزریق کند یا از برخی از سازمان ها سفارش دریافت می‌کرد. در گذر زمان شرکت هایی پورش داده شدند که در صورت وجود پول بازی می‌سازند 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 غیر قابل کنیم مشکل کمکاکان باقی است و مردم بازی اورجینال نمی خرند.

داداودی از جمع اوری بیش از ۲۸ هزار نسخه بازی غیر مجاز در روزهای گذشته خبر داد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید ظرفیت کنترل آن توزیع افزایش پیدا کند.

جذب کاری آپ

آذربایجانی: مردم را نباید از فضای مجازی ترساند بلکه باید آگاهی عردم را افزایش داد

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

محمد جواد آذری چهرمی روز سه شنبه در صفحه اینستاگرام خود نوشت: خودکشی در اصفهان ربطی به نهنگ آبی نداشت.

(نهنگ آبی) تام یک بازی آنلاین است، که پلیس در چندین کشور از جمله فرانسه و بریتانیا، درباره خطرهای آن به کاثواده ها هشدار داده است. جوانی که بازی را ساخته در زندان گفته بیکی از هدف هاییش ازین بدن ادمیهای بی مصرف از راه ترغیب آنها به خودکشی بوده است.

وی نوشت: امروز اخبار تکمیلی را از پلیس گرفته، خودکشی های اصفهان هیچ ربطی به چالش نهنگ آبی نداشته و این چالش اتفاق نیافرده اما باید مراقب باشیم.

آذری چهرمی تأکید کرد: خصای مجازی واقعی است، تباید آنرا انکار کرد و مردم را از خصای 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 تائشی از بیرون آنها از بازی رایانه ای که به تهندگ 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 تردم 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 تهندگ آبی رایانه ای نیست بلکه یک چالش در فضای مجازی است تاکید دوباره داشت.

پرای آگاهی از آخرین اخبار اقتصادی ایران و جهان با کانال اقتصادی ایرنا در تلگرام همراه شوید:

©INSTITUTE

انتهاء بحث

مشتمل

四

چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم؟ + تصاویر

«بازی تنهنگ آئی» این روزها 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 رسانه‌ای است! خبرگزاری مهر: شب گذشته (دوشبیه ۲ آبان) درحالی وزیر ارتباطات در میانه گفتگویی در شبکه خبر صراحتاً اعلام کرد «تنهنگ آئی بازی نیست» و «این جالش هیچ قربانی ای در ایران نداشته» که چند ساعت قبل و در قالب برنامه پرپارازید صحبتگاهی «حالا خورشید» مخاطبان رسانه ملی با جزویاتی به ظاهر دقیق در جریان «بعطای نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پخش تصویری از لوگوی آئی رنگ این بازی، رضا رسیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نسب این «بازی» بر تلفن همراه نوجوانان شان حساس باشد حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ اینچه به آن اشاره شد، تنهنگ نموده ای از جوی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجراهی «تنهنگ آئی» از تمنوهای جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا ایزارت حق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پژوهشکن به این بررسی اما لازم است بدائیم واقعیت «تنهنگ آئی» چیست؟ یک مرور؛ داستان از کجا شروع شد؟ آدامه دارد ...

(ادامه خبر...) یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه‌ای با حضور فردی گفتم که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنگ سفید» می‌کرد. در فضای مجازی منتشر شد ویدئوی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه پریدن از ارتفاع هم به آن شمیمه شده بود و طبیعتاً تأثیرگذاری آن را چند برایر گردد. این ویدئو به همان سرعت که کاربران فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه‌ای را هم کنجدکار کرد تا به صحبت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان‌ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئوی ظاهراً هشدارهای همان چالش قدمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه‌ای از نهنگ‌ها 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 «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه‌ای دیگر بوده است.

ویدئوی مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی‌ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسمیت بخواهد. روزنامه‌های رسمی و سایت‌های خبری هم برای بازنماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهای 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 کاذل‌های 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 رسانه‌ای شد. توضیحاتی که شنیده شدند

در لایه‌ای 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 ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالشی قدمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا تاجه هم در توضیحات اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی تداشت و برخی از تصاویر و فیلم‌هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتبه 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 است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه‌ها را بلعید و کار تاجیکی 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 تهداد انتقامی نمی‌توانست دامنه آن را گسترده کنده‌ماجرای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن‌ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه‌ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پارهای بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تأکید کرد رسانه‌هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهنگ آبی» جذابت این سوزه را کم رنگ شده می‌دانستند، حالا بهانه تازه‌ای برای پرداختن به آن پیدا کرده و باز هم این کلیدوازه به صفحات روزنامه‌ها و برنامه‌های تلویزیونی راه پیدا کرد. این باز مستند به یک واقعه تلغیاً تصاویر موجود از برخی صحنه‌های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

آن این باز انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رسماییانه ای صادر کرد و ضمن ردمکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ 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: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی لرستانی با این چالش تداشت» تا شاید پایان 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 اپلیکیشن 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 رفته‌یم که از زمان آغاز این جریان رسانه‌ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و ابعاد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرامگدون» به صورت متصرک 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 «نهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می‌کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفته: «براساس اطلاعات موجود، داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالش را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کاتال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می‌گذاشت که براساس آن‌ها باید افعال اقدام به کارهای مانند طراحی نهنگ با تایپ بر پندن خود می‌کردد. بعد هم می‌خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کند تا دستورات بعدی صادر می‌گردد. این های مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن‌ها را تحت تسلط خود قرار می‌داده و دست اخیر هم فرمان پرش از ارتفاع بلند را صادر می‌گردد. این صابونچی ادامه می‌دهد واقعیت این است که در این چالش هم کسی که دستورات را صادر می‌کرده و هم آن‌ها که در مرحله آخر دست به خودکشی بزنند. این ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالمقولی را انجام داده شاید برایش سخت نباشد که در مرحله آخر دست به خودکشی بزنند. این تمام اطلاعی است که از اصل پدیده وجود دارد و حتی در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صدای سیما: تحریر یا اتفاق
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 «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) معروف ترین تصویر مناسب به یکی از مراحل چالش «نهنگ آبی» صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت 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 پرروjal پیدا می کند و به قاعده یک کلاح، چهل کلاح در جمیع وسیع بازار پیدا می کند. در این فضای کیفیت ورود صنایعی هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اتفاق کنندگی، تحریک کننده بودا اگر در همان گزارش های اولیه رسانه ملی سراج کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می رفت و آن ها اعلام می کردند که اساساً این پدیده «بازی» نیست و بهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تأثیرگذاری بیشتری می داشت اما متأسفانه بیش از این ورود، پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن متشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد صابونچی به تکه مهمی درباره امکان فرآوری 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 فعل نیست و از سامانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر قرض هم که کسی می توانسته عضو این شبکه و آن کانال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی باد می گرفتند 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 پرتوnde خودگشی دو نوجوان در اصفهان شاید نمونه ای از بازارهای آن بودیم، وقتی کانال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرخ کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردن.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سو«استفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواماستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند صابونچی در ادامه می‌باید خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می گوید؛ آسیب اصلی در اجتماع تأثیرگذاری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرگذاری 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 قلابی داخلی پاشیم این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی تیاز 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 بیشتر 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 بار دیگر با ابراز تأسف از فضای کاذب رسانه ای پیرامون نهنگ آبی می گوید؛ فراموش نکنیم هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سواماستفاده بسیار فراهم است و بعید نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سواماستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کانال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سواماستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری است که بخلاف 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 کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بعran افربینی کنند» در انتظار گزارش های تکمیلی.

فاغر 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؛ رویکری مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی. «نهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهمنشین نکته درباره جوانان اخیر پرداختن به بستر های پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ایهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصقهانی واقعیت است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روزگارشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجرای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، پرخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است، یعنی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران تصب شده است و بعید نیست با فرآگیرتر شدن هشدار تسبیت به استفاده از آن، شاهد جریان معمکوس 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 کلیدوازه 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.



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

«بازی نهنگ 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 جو سازی رسانه ای است!

صراط: 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 صحبتگاهی «حالا خورشید» مخاطبان رسانه ملی با جزیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تعیات تنصیب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفته و حتی با پخش تصویری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رسیدیور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه تجوگان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور را اشغال کرده است. 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. ماجرا! «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای برسی تأثیرگذاری رسانه ها در فراگیری یک باور است. باور به وجود یک «تهدید» فارغ از اینکه آیا لباز تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این برسی اما لازم است بدانیم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟ یک مرور: داستان از کجا شروع شد؟

یک ویدئوی کوتاه چند دقیقه ای با حضور فردی گمانم که با ادبیات کارشناسان فضای مجازی، اقدام به «افشاگری» درباره یک «بازی خطرناک» به نام «نهنگ سفید» می کرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئوی 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 پیراذند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منتظر این ویدئوی خلاهرا 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.

ویدئو مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۲۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسمیت پختشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازنمایی از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً انتشار آنالیزهایی درباره چالش این «بازی خطرناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کانال های غیررسمی در فضای مجازی از چالش این «نهنگ آبی» هم رونمایی کرددند 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 لایحه لایحه 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. آنچه که ابتدا حسن کریمی قدوسی مدیر عامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدمی مربوط به کشور رومیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد خوشبختانه این بازی در ایران قربانی نداشت و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتبه 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 بلیل و کار تا جایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به انداده اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گسترده کنند ماجرا! خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده این ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه ای کرد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نodon» نهنگ آبی تاکید کرد رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «نهنگ آبی»، جذابیت این سوزه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کرده و بازهم این کلیدوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ اش این بار آنقدر سور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماییانه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ آبی» بار دیگر 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: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا، خودکشی دو نوجوان اصفهانی از این بازی باشند بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند! با واقعیت «نهنگ آبی» آشنا شوید

پس از قبول اینکه «نهنگ آبی» اساسا بازی نیست و ماهیت 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 اباد این پدیده داشته است.

علی صابوچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متصرک بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می دهد و طبیعتاً سرگرم و به تعب 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 تاکید 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 نهندگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روشه چالشی را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، مستورات را برای کاربران و اعضا به اشتراک می گذاشت که براساس آن ها باید اعضا اقدام به کارهای مانند طراحی نهندگ پاتیغ بر بدنه خود می کردند. بد هم می خواسته تصاویر انجام این مستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا مستورات 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 پوش از ارتفاع بلند را صادر می کرده است.

صابونچی ادامه می دهد: واقعیت این است که در این چالش هم کسی که مستورات را صادر می کرده و هم آن ها که به دنیا اجرای مستورات می رفتهند، به فکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً 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 واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست. ورود با تأخیر صدای سیما: تحریک یا افغان!

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 «نهندگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

معروف ترین تصویر مستحب به یکی از مراحل چالش «نهندگ آبی» صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت این فردی آیا مخاطبان «نهندگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گویند: اصلاً اینکونه نیسته، 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 گویند: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پرروال پیدا می کند و به قاعده یک کلاخ، چهل کلاخ در جمیع وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضای کیفیت ورود صدای سیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از افغان کنندگی، تحریک کننده بودا اگر در همان گزارش های اویله 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 بیش از این ورود، پدیده «نهندگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهندگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را تدارد صابونچی به نکته مهم درباره امکان فراگیری این چالش 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم 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 کرftها 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 «نهندگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو توجویان در اصفهان شاید تموئی ای از بازتاب های آن بودیم، وقتی کانال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو توجویان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما

شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این نام در قایل صوتی خود استفاده کردد.

صابونچی در ادامه می باید خود، فراتر از مصدق «نهندگ آبی» رفته و می گویند: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرگذاری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرگذاری 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 تهندگ های قلابی داخلی باشیم.

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی تیز 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 بناشیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

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

این نکته پایانی همان هشداری 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 خط‌نماک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل نهندگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بحران اقیانوسی کنند». در انتظار گزارش های تکمیلی...

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

«نهندگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، ممکن است که درباره جریان اخیر پرداختن به سترهای پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ایام درباره ماهیت «نهندگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعی است که بیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روزگارشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجراهای نهندگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار نموده هایی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشوت است. یکی از این بازی ها در (ادامه دارد)...

(ادامه خبر...) کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزار بار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فرآگیرتر شدن هشدار نسبت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکوس 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 کلیدوازه های آن به جای مصادیقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صناعات فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد.



نهنگ آبی! حاصل یک گاف رسانه ای!

«بازی نهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطروناک» را پیدا کرده که اساساً وجود خارجی ندارد و شهرت آن ناشی از یک جو سازی رسانه ای است! 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 پژوهشی «حال خورشید» مخاطبان رسانه ملی با جزئیاتی به ظاهر دقیق در جریان «بیانات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفته و حتی با پخش تصویری از لوگو آبی رنگ این بازی، رضا روشنیور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه تجویات شان حساس باشند حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ اینچه به آن اشاره شد، تنهای نموده 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 فرآگیری یک باور است. باور به وجود یک «نهنگ» فارغ از اینکه آیا ابزار تحقق آن وجود خارجی دارد یا خیراً قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ آبی» چیست؟ یک مرور؛ داشتن 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 خطروناک» به نام «نهنگ سفید» می کرد در فضای مجازی منتشر شد. ویدئوی که تصاویری تکان دهنده از یک خودکشی به واسطه بریدن 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 کرده، برخی کارشناسان رسانه و بازی های رایانه ای را هم کنیچکار کرد تا به صحت سنجی آن پیردازند. 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 ویدئو خلاهرا هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تضمیمه 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 تابع صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در پخش خبری ۲۰۳۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطروناک نهنگ آبی» را سرمیت 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 آنالیزهای درباره چالش این «بازی خطروناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کمال های غیررسمی در فضای مجازی از چالش این مرحله بازی «نهنگ آبی» هم رونمایی کردد 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 ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدیمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا ناجا هم در توضیحاتی اعلام کرد: خوشبختانه این بازی در ایران قربانی تداشت و برخی از تصاویر و فیلم هایی که در این زمینه وجود دارد و به این بازی در ایران منتبه 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 تا جایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ کنند: ماجراهای خودکشی دو دختر توجوan اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو توجوan متأثر از «استفاده آن ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه ای کرد.

رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و آسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذابیت این سوزه را کم رنگ شده می داشتند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کرددند و باز هم این کلیدوازه به صفحات روزنامه ها و برنامه های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلخ اش این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسمی بیانیه ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر توجوan 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: «عطایق پیگیریها از پلیس فنا، خودکشی دو توجوan اصفهانی ارتباطی با این چالش نداشت.» تا شاید پایانی باشد بر جو کاذبی که حتی رسانه ملی هم از آن مصون نماند!

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 (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 رساله‌ای تحقیقاتی درباره ریشه‌ها و بعد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدنون» 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 بازی های رایانه‌ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتوگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می‌کند که اساساً «بازی» نیست و برعکس هم به صنعت گیم ندارد، گفته: براساس اطلاعات موجود، داستان نهنگ آبی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالش 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 آن ها باید اعضا اقدام به کارهایی مانند طراحی نهنگ با تبع بر بدن خود می‌کردند. بعد هم می‌خواسته 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 سلطه بر لوکیشن کاربران، آن ها را تحت تسلط خود قرار می‌داده و دست اخیر 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 آن ها که به دنبال اجرای دستورات می‌رفتند، به ذکر ایات خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا ۴۹ مرحله کارهای محیرالمقول 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 واقعاً 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 بازتاب‌ها که باعث شد بسیار هم فراگیر شود این بود که تصاویر موجود از بخشی صحنه‌های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی است.

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

صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از ترم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می‌کردد 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 اطلاع رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد.

این کارشناس فرهنگی می‌گوید: اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال‌های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه‌ای پروپاگاندا می‌کند و به قاعده یک کلاح، چهل کلاح، در جمجمی وسیع بازتاب پیدا می‌کند. در این فضای کیفیت ورود صداوسیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اقناع گنندگی، تحریک گننده بودا اگر در همان گزارش‌های اولیه رسانه‌ی ملی سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی های رایانه ای می‌رفت و آن ها اعلام می‌کردد که اساساً این پدیده «بازی» نیست و مهمتر از آن ربطی به ایران ندارد، شاید تائیرگذاری بیشتری می‌داشت اما متأسفانه بیش از این ورود، پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن متشر و موجب هراس خانواده‌ها شد.

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

صابونچی به نکته مهم 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 ترم افزارهای 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 باد می‌گرفتها 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 این ها نشان می‌دهد فضای رسانه‌ای پیرامون پدیده «نهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پرونده خودکشی دو نوجوان در اصفهان شاید تموئن ای از بازتاب‌های آن بودیم، وقتی کانال و ادمین وجود نداشته طبیعتاً این دو نوجوان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردد.

صابونچی در ادامه مباحث خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می‌گوید: آسیب اصلی در اجتماع تائیرگذیری بیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرادی که بازها کارشناسان ما درباره این میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تائیرگذیری بیش از اندازه است. فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود. این همان اقیانوس به عمق یک و جب است که طبیعتاً 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. کما اینکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می‌شود پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بناتیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می‌رسد اشتباه و دروغ است، مگر اینکه خلافش ثابت شود.

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

این نکته پایانی همان هشداری است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم در بیانیه اخیر خود به آن اشاره کرد و نوشت: «موج سواری رسانه‌ای در این زمینه خطناک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی 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 رسانه‌ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست آوردیم، (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد؛ رویکری مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی. «نهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهترین نکته درباره جریان اخبار پرداختن به سترهای پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ابهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعی است که پیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روزگارشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجرا نهندگ 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 هزار بار از سوی کاربران نصب شده است و بعد نیست با فرآگیرتر 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 کلیدوازه های آن به جای مصاديقی همچون «بازی های رایانه ای» و یا «نهنگ آبی» گزاره هایی کلان تر همچون «صنایع فرهنگی» و یا «سبک زندگی» باشد. (منبع: مهر)



«انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد

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

۶۱

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انگاره با پهنه کبری از هنر و معماری ایرانی - اسلیمی و تلفیق هندسی توانته تجربه ای ناب و خاص را به تصویر یکشند. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما تشان داده می شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد آن را پیدا 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 یکنده های اشکال هندسی و همین طور استفاده از رنگ های پویا، جذابیت بصیری خاصی به آن بخشیده است. اما در کنار این ها شاید یکی از نکاتی که در تبلیغاتی انگاره هم نظر همگان را جلب کرده بود، موسیقی بی تظیر 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 توانته نظرات مبتنی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششمين 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 مبتنی داخلی، این بازی توانته 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 متوجه کننده استفاده کرده و این عنوان را اولی 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.



مهر گزارش می دهد؛ چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم / هزینه های یک گاف رسانه ای!

«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 جویاگری رسانه ای است!

ذاکرینوز - 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 صحبتگاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزیاتی به ظاهر دقیق در جریان «تبعات نصب و استفاده» از این «بازی» قرار گرفتند و حتی با پیش تصوری از لوگوی آبی رنگ این بازی، رضا رسیدپور مجری برنامه از والدین ایرانی خواست نسبت به نصب این «بازی» بر تلفن همراه تجوگان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟

آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. ماجرا نیز «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآگیری یک باور است. باور به وجود یک «نهنگ آبی» فارغ از اینکه آیا این از حقیقت آن وجود خارجی دارد یا خیر! قبل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم واقعیت «نهنگ 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 «نهنگ سفید» می‌گرد. در فضای مجازی منتشر شد. ویدئوی 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 کرده، برخی کارشناسان رسانه و بازی‌های رایانه‌ای را هم کجھکار کرد تا به صحت سنجی آن پیردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حدس و گمان‌ها به این سمت رفت که احتمالاً منتظر این ویدئوی ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدیمی «نهنگ آبی» است. چالشی که وجه تسمیه آن هم اقدام دسته جمعی گونه‌ای از نهنگ‌ها 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 «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه‌ای دیگر بوده است.

ویدئو مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی‌ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۲۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطرناک نهنگ آبی» را رسماً پخشید. روزنامه‌های رسمی و سایت‌های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنلاین‌هایی 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 کانال‌های 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 رسانه‌ای شد.

توضیحاتی که شنیده شد

در لایه‌ای 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. آنچه که ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در تشییت خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدمی مربوطة به کشور رسمی است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا 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 صحبت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به اشتباه به کاربران ایرانی تسبیت داده شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه‌ها را بلمید و کار تا جایی بالا گرفت که شایعه قربانی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه‌ای که هیچ چیز به انداده اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی‌توانست دامنه آن را گستردۀ کنند: ماجراهی خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مبنی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن‌ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه‌ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازها بر «بازی نبودن» نهنگ آبی تأکید کرد رسانه‌هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و اسیب شناسی «بازی نهنگ آبی»، جذابیت این سوزه را کم رنگ شده می‌دانستند، حالا بهانه تازه‌ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و باز هم این کلیدوازه به صفحات روزنامه‌ها و برنامه‌های تلویزیونی راه پیدا کرد. این بار مستند به یک واقعه تلحیخ تصور موجود از برخی صحنه‌های خودکشی که الزاماً ربطی هم به این پدیده نداشت به اسم «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانی زیادی استثنای این بار انقدر شور شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صادر کرد و ضمن رد امکان انتساب خودکشی دو دختر نوجوان با «نهنگ 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: «خطابی پیگیریها از پلیس فنا 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 ماهیت 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 رفیم که از زمان آغاز این جریان رسانه‌ای تحقیقاتی درباره ریشه‌ها و بعد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متصرک بر روی مباحث و پدیده‌های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام می‌دهد و طبیعتاً سرگرم و به تع صنعت گیم هو سهمی در این پژوهش‌ها داشته است. این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای هنگام طرح موضوع «نهنگ آبی» برای انجام گفتگو با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می‌کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد. گفته برآسان اطلاعات موجود، داستان نهنگ آبی زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناختی در روسیه چالش را در یک شبکه اجتماعی طراحی کرد. این دانشجو در مقام ادمین یک کانال، دستوراتی را برای کاربران و اعضا به اشتراک می‌گذاشت که برآسان آن‌ها باید اعضا اقدام به کارهای مانند طراحی نهنگ با تبع بر بدن خود می‌کردند. بعد هم می‌خواسته تصاویر انجام این دستورات را به صورت خصوصی برای او ارسال کنند تا دستورات بعدی صادر شود. در این فرایند ادمین با ایده‌هایی مانند تسلط بر لوکیشن کاربران، آن‌ها را تحت تسلط خود قرار می‌داند 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 ایجاب خود بوده اند و طبیعتاً فردی که تا 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 حقیقت در نمونه روسی آن هم اطلاع دقیقی درباره اینکه واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صداآسمیاً؛ تحریک یا اقطاع

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 «نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد و طبیعاً 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 «نهنگ آبی»

صابونچی درباره اینکه از نظر ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از ترم افزار و یا ابیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید؛ اصلاً اینگونه نیست،
نقشه 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 بروی باشد پس از کند و
به قاعده یک کلاخ، چهل کلاخ در جمیع وسیع بازتاب پیدا می کند. در این فضای کیفیت ورود صنایع سیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که
پیش از اتفاق کنندگی، تحریک کننده بوداگر 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 متشر و موجب هراس خانواده ها شد.

«چالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد
صابونچی به نکته مهمی درباره امکان فرآگیری 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 قابل نیست و از سامانه عرضه ترم 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 باد می گرفتند جالب تر
از همه اینکه زمانی این خبرها در ایران دست به دست شد، که اساساً ادمین اصلی توسعه 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
توجهان در اصفهان شاید نمونه ای از بازتاب های آن بودیم، وقتی کاتال و ادمین وجود نداشته طبقنا این دو توجهان امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما
شاید به دلایل همچون مطرح کردن خود، از این تام در قایل صوتی خود استفاده کردد.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سو «استفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور
افرادی بخواهند با سوآستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیاتی بگیرند صابونچی در ادامه می بحث خود، فراتر از مصدق
«نهنگ آبی» رفته و می گوید؛ آسیب اصلی در اجتماع تأثیرگذاری پیش از اندازه جوانان و نوجوانان از فضای مجازی است. ایرانی که بارها کارشناسان ما درباره
میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی ناظر بر همین تأثیرگذاری پیش از اندازه است. فرآیندی که
پاucht 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 قلابی داخلی پاشیم

این کارشناس آینده پژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است؛ عدم اعتماد به فضای مجازی تیاز 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 بیشتر که با همین نگاه دیش بدانیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان 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 مصدق بیرونی نداشته اما
امروز بستر سوآستفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوآستفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ
آبی» کاتال هایی را راه اندازی کنند و قربانیاتی بگیرند. متأسفانه به دلیل اشتباه رسانه ای ما زمینه این سوآستفاده امروز فراهم است و باید نسبت به آن هوشیار
باشیم.

این نکته پایانی همان هشداری 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
خططرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بعran آفرینی کنند»
در انتظار گزارش های تکمیلی.

فراخ از این واقعیت ها درباره پدیده «نهنگ آبی» و تحریکه 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؛ رویکری مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.
«نهنگ آبی» یک بهانه است؛ چه واقعی و چه کاذب، مهمنشین نکته درباره جوانان اخیر پرداختن به بستر های پذیرش پدیده هایی از این دست در جامعه است.
برخلاف ایهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» درگذشت دو دختر نوجوانی اصفهانی واقعیت است که پیش روی ما قرار دارد و قابل تذیله گرفتن هم تیست.
روزگذشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجرای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می شد، برخی با جستجو در فروشگاه های
مجازی فروش ترم افزار، نموده هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردند، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است، یعنی از این بازی ها در کمتر از چند روز
از عرضه، بالغ بر ۵ هزاربار از سوی کاربران تصب شده است و بعد نیست با فرآگیرتر شدن هشدار تسبیت 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 کلیدوازه 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.



سپریست معاونت نظارت بنیاد بازی های رایانه ای: بیش از ۲۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته جمع آوری شد (۱۴۰۲-۰۸-۰۷)

محمد رضا داودی از جمع آوری بیش از سی و پنج هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبرداد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید نظارت هم افزایش پیدا

به گزارش ذاکر، برنامه گفتگوی فرهنگی با عنوان «جراحتی های ایرانی و تیرین ندارند؟» با حضور فرشاد صمیمی طراح بازی های رایانه ای در ایران و مدیر پروژه های رایانه ای و ارتباط تلفنی با محمد رضا داودی سپریست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آنکه 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 موبایل 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 حخصوص 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. کابری، سازنده و ناشر سه ضلع مثلث تولید بازی رایانه ای هستند. در حالی که ما در کشور تاثر نداریم چگونه می توانیم تولید کنیم و انتظار ویترین 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 کنم. 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 داودی در گفت و گوی تلقنی با این برنامه گفت: در چند سال اخیر شاهد حضور بازی های نوپاپور با کیفیت پایین در مارکت هستیم که سبب تغییر نگاه مخاطبان ایرانی به بازی های داخلی شد و از نظر این کابریان بازی موبایل ایرانی از نظر کیفیت تواند با تمنوه خارجی رقابت کند. وی با تأکید بر اینکه مشکل اصلی این حوزه نبود تاثر نداشت، گفت: تداشتن ناشر به این معناست که بازی پس از تولید به مصرف کننده نمی رسد در حالی که این گونه نیست.

سپریست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشرییح هزینه لازم برای ساخت یک بازی که مورد پسند کابری ایرانی قرار بگیرد پرداخت و گفت: کمترین سرمایه گذاری در این حخصوص سیصد میلیون تومان است تا بتوان بازی تولید کرد که توان رقابت در بازار داشته باشد. این مقام مستول گفت: در ابتدای فعالیت بنیاد، به دلیل نوپاپور 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 بپوشش داده شدند که در صورت وجود پول، بازی می سازند و باید از قبل مشتری وجود داشته باشد. نبود فرهنگ خوب 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 شود حتی اگر تمام بازارها و اینترنت را هم غیرفعال کنیم مشکل کمکاکان باقی است و مردم بازی اورجینال نمی خواهد. داودی از جمع آوری بیش از ۲۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبرداد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید ظرفیت کنترل آن تیز افزایش پیدا کند.



چگونه وارد بازی «نهنگ آبی» شدیم / هزینه های بک گاف رسانه ای!

«بازی نهنگ آبی» این روزها در حالی در ذهن بسیاری از ما جایگاه یک پدیده «واقعی» و «خطernاک» را پیدا کرده که اساسا وجود خارجی ندارد و شهروت آن ناشی از یک جویا رسانه ای است!

به گزارش صایر این به نقل از 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 پرپارسید صحیح‌گاهی «حالا خورشید»، مخاطبان رسانه ملی با جزیاتی به ظاهر دقیق در جریان «اتماع نسب 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 تسبیت به تسبیت این «بازی» بر تلفن همراه توجوانتان شان حساس باشند! حالا تکلیف مخاطب رسمی ترین رسانه کشور چیست؟ آنچه به آن اشاره شد، تنها نمونه ای از جویی است که بیش از یک ماه است فضای رسانه های رسمی و غیررسمی کشور را اشغال کرده است. هاجران «نهنگ آبی» از نمونه های جالب برای بررسی تأثیرگذاری رسانه ها در فرآیندی یک باور است. باور به وجود یک «نهنگ» فارغ از اینکه آیا این از حق آن وجود خارجی دارد یا خیرا قبیل از پرداختن به این بررسی اما لازم است بدایم 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 خطernاک» به نام «نهنگ سفید» می کرد در فضای مجازی منتشر شد. ویدئوی 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 کابریان فضای مجازی را متوجه خود کرد، برخی کارشناسان رسانه و بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های رایانه ای را هم کنجدکاو کرد تا به صحت سنجی آن بپردازند. زمان زیادی لازم نبود که مشخص شود «نهنگ سفید» وجود خارجی ندارد و برخی حسن و گمان ها به این سمت رفت که احتمالاً منظور این ویدئو ظاهراً هشداردهنده همان چالش قدمی «نهنگ آبی» است. چالش 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 شمیمه شده به ویدئو نیز ربطی به «نهنگ آبی» ندارد و مربوط به حادثه ای دیگر بوده است.

ویدئو مشکوک اما قبل از تابع صحبت سنجی ها به دست خبرنگاران رسانه ملی رسید و پخش گزارشی داغ مستند بر همین ویدئو مشکوک در بخش خبری ۲۰۲۰ موج هشدار نسبت به «بازی خطناک نهنگ آبی» را رسمیت پذیرشید. روزنامه های رسمی و سایت های خبری هم برای بازماندن از غافله پرداختن به این پدیده احتمالاً جناب، دست به تولید محتوا و انتشار آنالیزهای درباره جزئیات این «بازی خطناک» زدند.

یکی از تصاویری که به عنوان صفحه اصلی «بازی نهنگ آبی» در فضای مجازی منتشر شد کار تا جایی پیش رفت که برخی کالاهای 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 در لایحه لایحه 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. آنچه که ایندا حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در نشستی خبری صراحتاً اعلام کرد نهنگ آبی یک بازی نیست بلکه چالش قدمی مربوط به کشور روسیه است و ربطی به ایران هم ندارد.

از سوی دیگر رئیس مرکز تشخیص و پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فنا 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 منتبه شده است صحت ندارد. این تصاویر مربوط به کشورهای دیگر یا اقدامات دیگری است که به این بازی مرتبط نبوده و به انتبهای کاربران ایرانی نسبت داده شده است.

با این همه اما جو «نهنگ آبی» رسانه ها را بلعید و کار تاجیکی بالا گرفت که شایعه قریبی گرفتن این «بازی» در داخل کشور در فضای مجازی پیچید شایعه ای که هیچ چیز به اندازه اعلام رسمی یک تهدید انتقامی نمی توانست دامنه آن را گستردۀ کنند: ماجراهای خودکشی دو دختر نوجوان اصفهانی و اعلام پلیس اصفهان مینی بر اینکه اقدام این دو نوجوان متأثر از «استفاده آن ها از بازی نهنگ آبی» بوده است، پرونده این پدیده را وارد قاز تازه ای کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها بر «بازی نیون» نهنگ آبی تأکید کرد رسانه هایی که گویی با فاصله گرفتن از موج اولیه هشدار و اسیب شناسی «بازی نهنگ آبی» جذایت این سوزه را کم رنگ شده می دانستند، حالا بهانه تازه ای برای پرداختن به آن پیدا کردند و باز هم این کلیدوازه 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 طبیعاً این ذهنیت به وجود آمد که این پدیده در حال گرفتن قربانیان زیادی استانی این بار آنقدر شور شد که بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسماییه 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: «خطابی پیگیریها از پلیس فنا، 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 ماهیت 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 رفیم که از زمان آغاز این جریان رسانه ای تحقیقاتی درباره ریشه ها و بعد این پدیده داشته است.

علی صابونچی پژوهشگر جوانی است که چند سالی است با مدیریت مرکز فرهنگی «آرماگدون» به صورت متصرک بر روی مباحث و پدیده های آخرالزمانی تحقیق و پژوهش انجام گرفته با تأکید بر اینکه درباره پدیده ای صحبت می کند که اساساً «بازی» نیست و ربطی هم به صنعت گیم ندارد، گفته: براساس «نهنگ آبی» برای انجام گفته شد که این زمانی آغاز شد که یک دانشجوی روانشناسی در روسیه چالش 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 کارهای مانند طراحی نهنگ با تبع 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 ایات خود بوده اند و طبیعتاً 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 واقعاً چه تعداد قربانی داشته است در دست نیست.

ورود با تأخیر صداآسمیاً: تحریک یا افداع!

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 طبیعاً 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 ساخت افزاری آیا مخاطبان «نهنگ آبی» از نرم افزار و یا اپلیکشن خاصی باید استفاده می کردند هم می گوید: اصلاً اینگونه نیسته 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رسانی تلفن همراه فعال اند و دولت روسیه هم خیلی زود با این پدیده مقابله کرد. این کارشناس فرهنگی می‌گوید؛ اصلی ترین آسیب این است که متأسفانه در سال‌های اخیر هر پدیده ای به سرعت در فضای رسانه ای پررووال پیدا می‌کند و به قاعده یک کلاعچ، چهل کلاعچ در جمیع وسیع بازار پیدا می‌کند. در این فضای کیفیت ورود صنایع‌سیما هم علاوه بر اینکه خیلی دیر بود، به صورتی بود که بیش از اتفاق گفتندگی، تحریک گشته بود اگر در همان گزارش‌های اولیه رسانه ای سراغ کارشناسان بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای 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 بیش از این ورود پدیده «نهنگ آبی» در فضای مجازی شهرت پیدا کرد و اطلاعات غلط درباره آن منتشر و موجب هراس خانواده‌ها شد.

«جالش نهنگ آبی» امکان قربانی گرفتن در ایران را ندارد صابونچی به تکه مهمی درباره امکان فراگیری این جالش در ایران هم اشاره می‌کند: حتماً این پدیده در ایران نفوذ نداشته به دو دلیل مشخص، اول اینکه برای ارتباط با ادمین این جالش باید عضو آن شبکه اجتماعی روسی شویم و آن شبکه خاص در ایران فعل متأسفانه عرضه نرم افزارهای تلفن همراه هم حذف شده است. بر قرض هم که کسی می‌توانسته عضو این شبکه و آن کالال خاص شود، برای ارتباط با ادمین باید زبان روسی باد می‌گرفتند 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 رسانه ای پیرامون پدیده «نهنگ آبی» یک جو کاذب بوده است که متأسفانه درباره پیروزی خود گشته توجون در اصفهان شاید نمونه ای از بازارهای آن بودیم، وقتی کلال و ادمینی وجود نداشته طبیعتاً این دو توجون امکان استفاده واقعی از آن را نداشته اند اما شاید به دلایلی همچون مطرخ کردن خود، از این نام در فایل صوتی خود استفاده کردن.

هرچند اصل داستان تا به اینجا مصدق بیرونی نداشته اما امروز بستر سوپر استفاده بسیار فراهم است و بعد نیست در همین شبکه های مجازی موجود در کشور افرادی بخواهند با سوپر استفاده از شهرت رسانه ای «نهنگ آبی» کالال هایی را راه اندازی کنند و قربانیانی بگیرند صابونچی در ادامه مباحثت خود، فراتر از مصدق «نهنگ آبی» رفته و می‌گوید: آسیب اصلی در اجتماع تأثیرگذاری بیش از اندازه جوانان و توجانان از فضای مجازی است، ایرانی که بارها کارشناسان ما درباره میزان استفاده نوجوانان و حتی کودکان از ابزارهای ارتباطی مانند تلفن همراه و شبکه های اجتماعی تأثر بر همین تأثیرگذاری بیش از اندازه است، فرآیندی که باعث شده است فضای مجازی تبدیل به مرجع اطلاعات مردم شود این همان اقیانوس به عمق یک جو بحث است که طبیعتاً آسیب های بسیاری را به همراه دارد.

مراقب نهنگ های قلابی داخلی پاشیم این کارشناس آینده بژوهی در حوزه فرهنگ معتقد است: عدم اعتماد به فضای مجازی تیاز به فرهنگ‌سازی دارد. کمال‌کنکه ما در گزاره های دینی خود هم این توصیه را داریم که ترک ذکر باطل، موجب ناپدید شدن آن می‌شود پس چه بهتر که با همین نگاه دینی بداتیم هر آنچه در فضای مجازی به دست مان می‌رسد اشتباه و دروغ است، مگر آنکه خلافش ثابت شود.

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

این نکته پایانی همان هشداری 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 خططرنک بوده و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، جالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران اقتصادی کنند» در انتظار گزارش های تکمیلی...

فراخ از این واقعیت‌ها درباره پدیده «نهنگ آبی» و تجربه ای که در پرداخت رسانه ای به این موضوعات و پدیده های مشابه به دست اوردیم، نباید فراموش کنیم که کل این گزارش می‌توانست رویکرد دیگری هم داشته باشد: رویکری مبتنی بر جامعه شناسی و رفتارشناسی.

«نهنگ آبی» یک بهانه است: چه واقعی و چه کاذب، مهمنشین نکته درباره جریان اخیر پرداختن به بسترها پدیده هایی از این دست در جامعه است. برخلاف ایهام درباره ماهیت «نهنگ آبی» خودکشی دو دختر نوجوانی اصبهانی واقعی است که بیش روی ما قرار دارد و قابل نادیده گرفتن هم نیست. روزگذشته و همزمان با پادشاهی ها و مطالی که در رد صحت ماجراهای نهنگ آبی در فضای مجازی دست به دست می‌شده، برخی با جستجو در فروشگاه های مجازی فروش نرم افزار، نموده هایی داخلی از بازی هایی را فهرست کردن، که پایه و اساس آن انتقام و خشونت است، یکی از این بازی ها در کمتر از چند روز از عرضه، بالغ بر ۵ هزاریار از سوی کاربران نصب شده است و بعید نیست با فرآیندیتر شدن هشدار تسبیت به استفاده از آن، شاهد جریان ممکن سیر معمودی کاربرانش باشیم!

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

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

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 هنری توانسته تجربه ای ناب و خالص را به تصویر یکشند. 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 ...)

(دامنه خبر ...) 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 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 می‌کند.

انگاره تا قبل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توانسته نظرات متعددی اخذ کند این بازی موفق شد در سه پخش در ششین 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 بازخورد های 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 متوجه کننده استفاده کرده و این عنوان را اثربر قوی نام تهدده است.

شبکه جهانی استیم نیز در روز نخست انتشار این بازی آن را در لیست بازی های جدید و جذاب قرار داد. علاقه مندان می‌توانند 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



۱

۲

۳



بروز رسانی

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

جهت گیری محتوا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۸/۰۲

