

گزارش «وطن امروز» از ورود بلاکچین به صنایع فرهنگی

تأثیر «ان اف تی» بر اقتصاد هنر



موجود ادغام شده و هنر دیجیتال را بخشی جدایی‌ناپذیر از دنیای هنر کرده است.

همچنین ظهور ان اف تی به هنرمندان اجازه می‌دهد به‌طور مستقیم اثر خود را به خریدار بفروشند.

برای دهه‌ها، گالری‌های هنری و خانه‌های هنر بازارسازان دنیای هنر بودند و موزه‌ها، مجموعه‌داران و هنرمندان برای خرید و فروش آثار هنری در این بازارها گرد هم می‌آمدند. در برخی مواقع، ورود به این بازارها برای نسل جدید هنرمندان کاری دشوار بود اما هم‌اکنون با قابلیت ان اف تی، ورود به بازار هنر برای هنرمندان نوظهور آسان شده است. همچنین باعث جذب نسل جوانی از مجموعه‌داران و سرمایه‌گذاران حوزه فناوری شده است که قبلاً تعامل محدودی با بازار هنرهای زیبای سنتی داشتند. از سوی دیگر، بر اساس مدل سنتی بازار هنر، هر یک اثر هنری در بازار ثانویه به فروش می‌رسد، عواید آن به صاحب فعلی می‌رسد. به این ترتیب که هنرمند پس از فروش اولیه، از افزایش احتمالی قیمت‌های بعدی بی‌بهره است اما قراردادهای ان اف تی ممکن است شامل بندی‌هایی باشد تا هنرمندان در تراکنش‌های بعدی بخشی از سود احتمالی را دریافت کنند.

آینده ان اف تی در صنعت هنر

بازار ان اف تی سال ۲۰۲۲ دوره اوج خود را سپری کرد اما سال بعد فروش به مرور کاهش یافت. سال ۲۰۲۳، فروش ان اف تی بالغ بر ۸.۷۰ میلیارد دلار بود که کاهش شدیدی نسبت به ۲۳.۷۴ میلیارد دلار سال ۲۰۲۲ داشت که حتی به کمتر از پایین‌ترین میزان فروش در سال ۲۰۱۹ رسید. برخلاف این کاهش، تعداد تراکنش‌های ان اف تی افزایش قابل توجهی داشت و از ۵۴،۸۵۷،۸۵۰ در سال ۲۰۲۲ به ۹۰،۶۰۷،۵۵۴ در سال ۲۰۲۳ رسید. این نشان‌دهنده مشارکت رو به رشد در معاملات ان اف تی به‌رغم کاهش ارزش فروش کلی است. یکی از نکات برجسته سال ۲۰۲۳ ظهور بیت‌کوین و سولانا به عنوان بازیگران کلیدی در بازار ان اف تی بود. دسامبر ۲۰۲۳ فروش بیت‌کوین ان اف تی به بیش از ۸۸۱ میلیون دلار رسید و رکورد فروش یک ماهه را با مشارکت قابل توجه خریداران و فروشندگان به ثبت رساند. این افزایش ماهانه قابل توجهی را برای ان اف تی‌های بیت‌کوین نشان داد و فروش آن در ماه‌های پایانی سال از اتریوم پیشی گرفت. سولانا همچنین رشد قابل توجهی را در فروش ان اف تی تجربه کرد که منعکس‌کننده اکوسیستم ان اف تی متنوع است.

سال ۲۰۲۴ با افزایش شدید و متعاقب آن کاهش حجم معاملات ان اف تی، تحت تاثیر عوامل مختلف بازار مانند مشوق‌های Blur و رقابت با OpenSea آغاز شد.

اتریوم به‌رغم مواجهه با رقابت سختی از سوی بلاکچین‌های نوظهور مانند بیت‌کوین و سولانا، پیشستاری خود را در فضای ان اف تی حفظ کرد. بازار Financ- ing (NFTFi) اوایل ۲۰۲۳ با حجم قابل توجهی از وها‌ها و افزایش پلتفرم‌هایی مانند ParamSpace که در سهم بازار پیشرو بودند، دوباره احیا شد. این احیا تعامل رو به رشد بین ان اف تی‌ها و تامین مالی غیرمتمرکز را برجسته می‌کند و راه‌های جدیدی را برای نقدینگی و سرمایه‌گذاری در بازار ان اف تی ارائه می‌دهد. بازار ان اف تی سال ۲۰۲۳ در حالی که کاهش فروش را تجربه کرد، فرصت‌های قابل توجهی را در ان اف تی‌های بیت‌کوین و سولانا آشکار کرد. این روندهای نوظهور نشان می‌دهد با وجود چالش‌های فعلی، بازار برای رشد آینده آماده است.

❖ پژوهشگران آنتدسکده حرف پژوهشکده سیاست‌گذاری دانشگاه شریف

مالکیت ان اف تی‌های خود در بلاکچین، محتوای خلاقانه را دوباره بفروشند. زمانی که ان اف تی چندین بار مالکیت خود را تغییر می‌دهد، خریداران باقی‌مانده می‌توانند مالکیت‌های قبلی را روی بلاکچین بررسی کنند تا متوجه شوند ان اف تی از خالق واقعی منشأ گرفته است.

بلاکچین به خریداران کمک می‌کند صحت محصولات خلاقانه تأیید شود. آثار تقلبی یک چالش طولانی‌مدت برای خریداران در بازار هنر بوده است. با قراردادهای هوشمند مبتنی بر بلاکچین، هر تراکنش باجماع بین شرکت‌کنندگان در شبکه تأیید می‌شود. گام‌شماری کامل روی داده‌ها (به‌عنوان مثال، انتقال‌ها) به هر کسی در شبکه اجازه می‌دهد تراکنش‌های قبلی را ردیابی یا بازرسی کند. به این ترتیب، استفاده از بلاکچین فروش آثار تقلبی را به میزان قابل توجهی دشوارتر می‌کند.

❖ **دموکراتیک شدن بازار هنر با ظهور** ان اف تی
دنیای هنر از لحاظ تاریخی هنر دیجیتال را کم‌ارزش دانسته و به حاشیه رانده است اما ظهور ان اف تی باعث ایجاد دگرگونی شده است. هنر دیجیتال شامل آثار هنری‌ای است که با استفاده از فناوری دیجیتال، از جمله عکس‌ها، انیمیشن‌ها، نقاشی‌های دیجیتال، طراحی‌ها، تصاویر و فیلم‌ها خلق شده‌اند. نانوانی در تشخیص قلمعات اصلی از باز تولید، مانع رشد بازار هنر دیجیتال بود.

ان اف تی‌ها در ارزش شناسیدن به آثار هنری دیجیتال بسیار مفید بودند و آنها را به کالاهای کلکسیونی تبدیل کردند.
باز تولید، مانع رشد بازار هنر دیجیتال بود.
از لحاظ تاریخی هنر دیجیتال را کم‌ارزش دانسته و به حاشیه رانده است اما ظهور ان اف تی باعث ایجاد دگرگونی شده است. هنر دیجیتال شامل آثار هنری‌ای است که با استفاده از فناوری دیجیتال، از جمله عکس‌ها، انیمیشن‌ها، نقاشی‌های دیجیتال، طراحی‌ها، تصاویر و فیلم‌ها خلق شده‌اند. نانوانی در تشخیص قلمعات اصلی از باز تولید، مانع رشد بازار هنر دیجیتال بود.
از لحاظ تاریخی هنر دیجیتال را کم‌ارزش دانسته و به حاشیه رانده است اما ظهور ان اف تی باعث ایجاد دگرگونی شده است. هنر دیجیتال شامل آثار هنری‌ای است که با استفاده از فناوری دیجیتال، از جمله عکس‌ها، انیمیشن‌ها، نقاشی‌های دیجیتال، طراحی‌ها، تصاویر و فیلم‌ها خلق شده‌اند. نانوانی در تشخیص قلمعات اصلی از باز تولید، مانع رشد بازار هنر دیجیتال بود.

سنتی، قدرت انتخاب محتوا به دست واسطه‌هاست. آنها سعی می‌کنند محتوایی را که فکر می‌کنند کیفیت پایین یا ظرفیت پایینی برای فروش دارد فیلتر کنند. از آنجا که ان اف تی امکان دسترسی مستقیم به مصرف‌کنندگان را برای سازندگان محتوا فراهم می‌کند، قدرت انتخاب محتوا بیشتر در اختیار خریداران است. غیرمتمرکز کردن قدرت انتخاب احتمالاً باعث ایجاد محتوای متنوع‌تری می‌شود. همچنین برخلاف بازار سنتی که در آن تعداد کمی واسطه ممکن است تسلط بالایی بر بازار داشته باشند و قدرت فوق‌العاده‌ای به بازار اعمال می‌کنند، بلاکچین تضمین می‌کند هیچ نهاد واحدی قدرت تغییر یک‌جانبه این قوانین یا تغییر سوابق اجرای آن را ندارد.

همچنین هنرمندان دربره‌ها چگونگی قیمت‌گذاری، بر اشتراک‌گذاری یا تبلیغات دارایی‌های معنوی خود کنترل بیشتری دارند. علاوه بر این، ویژگی «بدون نیاز به اعتماد» بلاکچین، سازندگان را تشویق می‌کند با طیف وسیع‌تری از همکاران (مانند آهنگسازان، ترانه‌سراها و نوازندگان) کار کنند. برای مثال، با تقسیم خودکار درآمد از طریق قراردادهای هوشمند، سازندگان خطرات کمتری را ناشی از نقض قرارداد توسط همکاران خود می‌بینند، حتی کسانی که قبلاً با آنها کار کرده‌اند یا با آنها ناآشنا هستند.

قراردادهای هوشمند امکان قیمت‌گذاری پویا و شفاف را فراهم می‌کند. تقاضا برای محصولات خلاقانه (نقاشی، عکس و آهنگ) در طول زمان در نوسان است. در بازار سنتی، خالق، خریدار و واسطه‌ها ممکن است نیاز به مذاکره مجدد برای تغییر قیمت‌ها متناسب با نوسانات تقاضا داشته باشند. تحت قراردادهای هوشمند، صاحبان محصولات خلاقانه می‌توانند به راحتی قوانینی را برای تنظیم قیمت‌ها با توجه به تقاضای بازار تدوین کنند. نکته مهم این نوع قیمت‌گذاری این است که مکانیسم قیمت‌گذاری برای خریداران شفاف است. شفافیت کیفیتی است که مصرف‌کنندگان به دنبال آن هستند. ان اف تی‌ها همچنین بازار ثانویه دارد که این بازار حتی می‌تواند پررنگ‌تر نیز باشد؛ مجموعه‌داران، ان اف تی‌ها را به عنوان سرمایه‌گذاری خریداری می‌کنند و امیدوارند در صورت افزایش ارزش، آنها را بفروشند. خریداران می‌توانند با انتقال

می‌تواند تقسیم شود (بدون کپی) به تعدادی ان اف تی کوچک‌تر که مشارکت تعدادی خریدار را تسهیل می‌کند. به این قابلیت، تقسیم‌پذیری یا فرکشنل ان اف تی می‌گویند. از میان کاربردهای خلاقانه ان اف تی، مفهوم تقسیم‌پذیری ان اف تی، نحوه مالکیت، تجارت و ارزش‌گذاری هنر را تغییر داده است. این تغییرات نشان‌دهنده دموکراتیک کردن سرمایه‌گذاری در صنعت هنر است که امکان مشارکت گسترده‌تر و رشد اکوسیستم فراگیر در دنیای هنر را فراهم می‌کند. به طور سنتی، مالکیت هنر در حیطه قفسر مرفه بود و اغلب آثار هنری با ارزش برای سرمایه‌گذار عادی غیرقابل دسترس بود.

تقسیم‌پذیری ان اف تی با تقسیم یک اثر هنری دیجیتال به واحدهای کوچک‌تر و مفروضه‌ها قدرتی یک مدل از مالکیت جمعی را امکان‌پذیر می‌کند. این رویکرد علاوه بر دموکراتیک‌سازی سرمایه‌گذاری، موجب افزایش نقدینگی بازار می‌شود و آن را پویاتر و قابل دسترس‌تر می‌کند. بازار سنتی هنر معمولاً به عدم نقدینگی شناخته می‌شود، زیرا فروش یک اثر هنری با ارزش می‌تواند زمانبر و پیچیده باشد اما با تقسیم‌پذیری ان اف تی که در پلتفرم‌های بلاکچین معامله می‌شود، می‌تواند با سهولت بیشتری خرید و فروش شود و سیالیّت مورد نیاز را به بازار ببورد.

بلاکچین، ان اف تی‌ها و قراردادهای هوشمند، مسیرهای جایگزینی را برای توزیع محتوا ایجاد کرده‌اند که دیگر نیازی به اتکالی کامل به واسطه‌های سنتی مانند ناشران و توزیع‌کنندگان نیست. به این طریق، هنرمندان کنترل بیشتر و همچنین سهم بیشتری از درآمد حاصل از محصولات خلاقانه خود را به دست می‌آورند. بنابراین هنرمندان کمتر به واسطه‌هایی که خود را در زنجیره ارزش بین محصولات خلاقانه و مخاطبان قرار می‌دهند، تکیه می‌کنند. در بازار

شبهنم لشکری: صنایع فرهنگی و خلق همواره با مفاهیمی مانند نوآوری، پایداری، عدالت و رفاه پیوند خوردند. سرمایه‌گذاری در خلاقیت و نوآوری برای توسعه پایدار یک ضرورت به شمار می‌آید. یکی از عواملی که از توسعه و تقویت خلاقیت، حمایت‌و پشتیبانی می‌کند پیشرفت‌های تکنولوژیک است. فناوری‌های دیجیتال، به سرعت در حال رشد هستند و تأثیر قابل توجهی بر زنجیره ارزش (فرآیندهای ایجاد، توسعه، تولید، توزیع، بازاریابی و مصرف) صنایع خلاق دارند. به عبارتی فناوری‌های دیجیتال فرصت‌های بسیار مهمی را برای صنایع خلاق در زمینه‌هایی مانند توسعه محصول، مدل کسب‌وکار و کانال‌های توزیع، فرصت‌های جدید در بازار و هزینه تولید پایین‌تر فراهم کرده‌اند. بلاکچین از جمله فناوری‌هایی است که صنایع خلاق را دستخوش تغییر کرده است. فناوری بلاکچین می‌تواند حقوق مالکیت معنوی و مدیریت محتوا را برای آثار دیجیتال (کتاب، موسیقی، هنر، بازی، عکاسی، متن و...) که توسط صنایع خلاق تولید می‌شود، تسهیل کند. این امر بویژه در جلوگیری از استفاده بدون اجازه و تضمین پرداخت منصفانه‌تر برای صاحبان محتوا آشکار می‌شود.

بلاکچین یک دفتر کل توزیع‌شده غیرمتمرکز و اشتراکی است که فرآیند ثبت تراکنش‌ها و ردگیری دارایی‌ها را در یک شبکه کسب‌وکار ساده می‌کند. با تکیه به این ویژگی‌ها ۲ قطعه فناوری با ارتباط خاص برای صنایع خلاق ظهور می‌کنند: قراردادهای هوشمند (Smart Contract) و توکن‌های غیرقابل تعویض (Non-Fungible Token) که به اختصار NFT (ان اف تی) نامیده می‌شود. ان اف تی‌ها آثار هنری منحصره‌فرد را شناسایی و مالکیت آنها را در بلاکچین ثبت می‌کنند. قراردادهای هوشمند، روی یک بلاکچین ذخیره می‌شوند و در صورت برآورده شدن شرایط از پیش تعیین‌شده، به طور خودکار یک توافقنامه را اجرا می‌کنند و می‌توان از آنها برای تدوین قوانین فروش، استفاده و مجوز ان اف تی‌ها استفاده کرد.

بیش از ۸۰ درصد تمام ان اف تی‌ها در شبکه بلاکچین اتریوم ساخته شده است. این شبکه نخستین ان اف تی‌هایی که در اتریوم راه‌اندازی شد، مجموعه هنری کریپتوپانک‌ها (Cryptopunks) و بازی ویدئویی کریپتوکیتیز (Cryp tokitties) بود. یک محتوای خلاقانه، مثل هنر دیجیتال، یک شناسه منحصره‌فرد دارد و مالکیت آن به یک آدرس منحصره‌فرد در بلاکچین مرتبط می‌شود. هم قوانین در قراردادهای هوشمند و هم اجرای آن قوانین به صورت غیرمتمرکز در بلاکچین ثبت می‌شوند.
❖ **ساختار بازار ان اف تی**

یک تولیدکننده محتوا معمولاً فروش محتوای خلاقانه آتی خود را در بازارها (به عنوان مثال، OpenSea، Nifty Gateway) اعلام می‌کند. این بازارها به خریداران باقیه امکان از زیبایی و مقایسه طیف وسیعی از محتوای خلاق را می‌دهد. ممکن است سازنده محتوا با موسسات بزرگ و قابل اعتمادی مانند گالری‌های هنری یا شرکت‌های ضبط مرتبط نباشد؛ اینجاست که بلاکچین‌ها روش بدون نیاز به اعتماد (یعنی عدم نیاز به اعتماد قبلی طرفین) و انتقال مناظر مالکیت ان اف تی به خریدار را تسهیل می‌کنند.

قوانین قرارداد هوشمند و اجرای آن قوانین در بلاکچین تضمین می‌کند هر خریداری می‌تواند پرداخت را به تأخیر بیندازد و نه سازنده می‌تواند از انتقال مالکیت ان اف تی جلوگیری کند. قراردادهای هوشمند نیز انعطاف‌پذیری بیشتری را ارائه می‌دهند. به عنوان مثال مالکیت محتوای خلاقانه گران قیمت

بیش از ۸۰ درصد ان اف تی‌ها در شبکه بلاکچین اتریوم ساخته شده است. این شبکه نخستین ان اف تی‌هایی که در اتریوم راه‌اندازی شد، مجموعه هنری کریپتوپانک‌ها (Cryptopunks) و بازی ویدئویی کریپتوکیتیز (Cryptokitties) بود. یک محتوای خلاقانه، مثل هنر دیجیتال، یک شناسه منحصره‌فرد دارد و مالکیت آن به یک آدرس منحصره‌فرد در بلاکچین مرتبط می‌شود. هم قوانین در قراردادهای هوشمند و هم اجرای آن قوانین به صورت غیرمتمرکز در بلاکچین ثبت می‌شوند.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات ایران:

نامزدهای انتخابات تیک آبی می‌گیرند



رئیس سازمان فناوری اطلاعات ایران تمهیدات این سازمان برای انتخابات دوره دوازدهم مجلس شورای اسلامی و مهم‌ترین سرویس‌های پیام‌رسان‌های داخلی برای کاندیداها را تشریح کرد. محمد خونساری درباره تمهیدات این سازمان به طور ویژه در انتخابات مجلس شورای اسلامی سال ۱۴۰۲ سخن گفت. وی همچنین درباره امکاناتی که سکوهای داخلی در اختیار کاندیداهای انتخاباتی قرار می‌دهند، توضیحاتی ارائه کرد و گفت: در راستای سیاست‌های کلی انتخابات که مقام معظم رهبری ابلاغ کردند و به منظور شفاف‌سازی و آگاهی‌رسانی که باعث شهود مردم اقبال بیشتری جهت افزایش مشارکت در انتخابات داشته باشند، سازمان فناوری اطلاعات و پیام‌رسان‌ها با فعال شدن در این زمینه اقداماتی را برنامه‌ریزی کرده‌اند. از آنجا که پیام‌رسان‌ها نقش مهمی را در زندگی مردم ایفا می‌کنند، در زمینه انتخابات نیز جلسات متعددی با پیام‌رسان‌ها مختلف برگزار کردیم تا به قالب مشترکی برای اینکه کاندیداها بتوانند از خدمات پیام‌رسان‌ها استفاده کنند برسیم. رئیس سازمان فناوری اطلاعات افزود: در این قالب مشترک تلاش کردیم زمینه‌ای را فراهم کنیم تا کاندیداهای مجلس شورای اسلامی از پیام‌رسان‌ها در راستای تبلیغات خود استفاده کنند. کاندیداهای می‌توانند در این پیام‌رسان‌ها ثبت‌نام و از ظرفیتی که برای آنها ایجاد شده استفاده کنند. وی با بیان اینکه ۱۰ گونه خدمت اطلاع‌رسانی و آگاهی‌بخشی در زمینه انتخابات با استفاده از ظرفیت پیام‌رسان‌های داخلی در نظر گرفته شده است، گفت: نشان ویژه یا تیک آبی مهم‌ترین خدمتی است که در این زمینه ارائه شده است. معرفی ویژه در صفحه انتخابات، پخش زنده، آثار گفت‌وگو و ایجاد امکانی برای مناظرات انتخاباتی برخی از این خدمات به شمار می‌آید. این ۴ خدمت را همه پیام‌رسان‌هایی بومی که در کشور فعال هستند به صورت رایگان در اختیار کاندیداهای انتخابات مجلس قرار می‌دهند. خونساری افزود: خدمات دیگری با عنوان خدمات تبلیغاتی در اختیار کاندیداها قرار داده می‌شود که از جمله آن می‌توان به پین گفت‌وگو اشاره کرد. پیام‌رسانی که روزی میلیون‌ها بازدیدکننده دارد پین گفت‌وگو که بالای صفحه می‌گردد، می‌تواند برای معرفی کاندیدا مؤثر باشد.

دبیر شورای عالی فضای مجازی: دسترسی به سکوهای پرکاربرد خارجی امکانپذیر می‌شود

پوسته‌رفع فیلتر

دبیر شورای عالی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ۳ مصوبه اخیر این شورا را ابلاغ کرد. سیدمحمدامین آقامیری دیروز مصوبات جلسه نود و ششم شورای عالی فضای مجازی را دربره‌ها امکان دسترسی به سکوهای خارجی با سازوکارهای حکمرانی‌پذیر، سالمندی، پیام‌رسان‌های اجتماعی و ایجاد سله‌منه ملی و جمع داده ابلاغ کرد. دبیر شورای عالی فضای مجازی تنظیم‌گران بخشی را موظف کرده تا برای ایجاد تنوع در سبد مصرف کاربران با سازوکارهای حکمرانی‌پذیر و با هدف رفع نیاز مردم، سکوها و خدمات پرکاربرد خارجی را که امکان ارائه خدمات در قالب پوسته برای آنها وجود دارد، شناسایی و شرایط فعالیت آنها را در داخل کشور فراهم کنند. این مصوبه اعلام کرده که تنظیم‌گران بخشی موظفند در حوزه تنظیم‌گری خود ظرف مدت یک ماه، خدمات و سکوهای پرکاربرد خارجی را شناسایی و امکان فنی برای دسترسی کاربران به خدمات مفید خارجی را در قالب‌های حکمرانی‌پذیر مورد بررسی قرار داده و ضوابط ارائه خدمات یادشده را به مرکز ملی فضای مجازی ارائه کنند. مطابق این مصوبه، مرکز ملی فضای مجازی نیز موظف است پس از بررسی، مجوز لازم جهت فعالیت بخش خصوصی را به تنظیم‌گران بخشی بدهد. در بخش دیگری از این ابلاغیه مقرر شده تا تسهیلات‌ها و اقدامات سالمندگی پیام‌رسان‌های اجتماعی درباره مرجع صدور مجوز شبکه‌های اجتماعی و پیام‌رسان‌ها برای تصویب در شورای معین شورای عالی فضای مجازی مطرح شود. طبق اعلام مرکز ملی فضای مجازی، همچنین براساس مصوبه سوم جلسه شورای عالی فضای مجازی، مرکز ملی فضای مجازی موظف شده است سامانه ملی سنسچ و پایش داده‌های فضای مجازی را در تمام لایه‌های فضای مجازی طرف مدت ۳ ماه ایجاد کند و تمام دستگاه‌ها، سازمان‌ها، نهادهای تنظیم‌گران بخشی نیز موظف هستند دسترسی به داده‌ها و سامانه‌های مرتبط با فضای مجازی را برای مرکز ملی فضای مجازی فراهم کنند. در حالی که ۶۰ درصد کاربران اینترنت در جهان عضو شبکه‌های اجتماعی هستند، در ایران نیز ۵۴ درصد از مردم در شبکه‌های اجتماعی مختلف عضو هستند. این شبکه‌ها امروزه هم‌بستر مهمی برای کسب‌وکارها هستند و هم بخشی از سرگرمی‌ها و تعاملات مردم در آن شکل می‌گیرد، همچنین فضایی هستند برای کسب اخبار، اطلاعات و آموزش‌های مختلف شبکه‌های اجتماعی. فواید بی‌شماری برای زندگی دارند.

با توجه به اهمیت شبکه‌های اجتماعی، دیتاک (شرکتی دانش‌بنیان و تخصصی در حوزه داده‌کاوی و کلان‌داده) با هدف دریافت اطلاعات از رفتار کاربران ایرانی شبکه‌های اجتماعی در سال ۱۴۰۱ در گزارشی، شبکه‌های



اجتماعی مختلف، از جمله اینستاگرام، تلگرام و توییتر را بررسی و نکاتی را درباره فعالیت‌های کاربران در این پلتفرم‌ها در سال گذشته ارائه کرده است. یافته‌های دیتاک نشان می‌دهد تا پایان سال ۱۴۰۱ حدود ۵۸ تا ۶۱ میلیون ایرانی کاربر تلگرام بوده‌اند. اینستاگرام هم ۴۲ تا ۴۶ میلیون کاربر ایرانی دارد و حدود ۴ میلیون کاربر ایرانی به توییتر فعال هستند. البته این تعداد مجموع اکانت‌هایی است که ایرانی‌ها در این شبکه‌ها فعال کرده‌اند.

تأثیر شبکه اجتماعی در بازاریابی و توسعه کسب‌وکارها

شبکه‌های اجتماعی در حوزه کسب‌وکار نیز پیشرفت شایان توجهی برای افراد به همراه داشته است، استفاده از این ابزار این توانایی را به کاربر می‌دهد که در بازار رقابتی، بدون اطلاع، از طرح‌ها و نوع کار باقی افراد استفاده کند. از طرفی شناسایی نیاز جامعه و هزینه کم تبلیغات در شبکه‌های اجتماعی توجه به سمت این نوع کسب‌وکار را افزایش داده است. استفاده از شبکه‌های اجتماعی مزایا و معایب بسیاری دارد که درست یا غلط به نوع استفاده کاربران بازمی‌گردد. با توجه به آمار استفاده از شبکه‌های اجتماعی خارجی در حوزه کسب‌وکار بویژه در ایران و در پی تصمیم مرکز ملی فضای مجازی درباره امکان دسترسی به سکوهای خارجی با سازوکارهای حکمرانی‌پذیر و با هدف رفع نیاز مردم، چه معیاری برای مفید بودن و در دسترس بودن این ابزارها در ایران مدنظر است. آیا امکان رفع فیلترینگ در برخی شبکه‌ها وجود دارد یا خیر؟