

شاید بهتر باشد در چنین شرایطی یک مقام مسئول به بهبود اوضاع اقدام کند و یا حداقل با بر عهده گرفتن مسئولیت، احترام مخاطبان را حفظ کرده تا بی‌اعتمادی کاربران بیشتر از این نشود.

داغ بودن بازار اختلالات اینترنتی؛



س از قطعی حدودا نیم‌ساعته‌ای که ماه گذشته برای شبکه اینترنتی در تهران اتفاق افتاد و شرکت ارتباطات زیرساخت مسئولیت آن را بر عهده گرفت و پس از گذشت حدود یک ماه، بازی‌های «کلش آف کلنز» و «کلش رویال» هم دچار اختلالات چندروزه شدند.

البته مشکلات دسترسی به بازی‌های موبایلی پیش از این هم برای بازی «پوکمون گو» رخ داده بود و در شرایطی که این بازی در مقطعی از زمان به شدت محبوب شده و در بازار جهانی جنجال‌هایی را به وجود آورده بود، در ماه مرداد و یک ماه پس از انتشار بازی، کاربران ایرانی به دلیل فیلتر شدن آن نمی‌توانستند آن را بازی کنند و یا باید قیدش را می‌زدند یا از فیلترشکن برای باز کردن آن استفاده می‌کردند.

واکنش به فیلتر شدن این بازی نیز در نوع خودش جالب بود، بدین ترتیب که جواد امیری -معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای- با بیان اینکه صدور مجوز انتشار بازی در داخل کشور بر اساس درخواست ناشر داخلی و معیارهای نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) و رعایت قوانین و مقررات مربوطه امکان‌پذیر است، اعلام کرد بازی «پوکمون گو» بدون هماهنگی با این بنیاد فیلتر شده است.

او همچنین اظهار کرده بود: بازی «پوکمون گو» فاقد محتوایی است که سبب ممنوعیت آن شود و این بازی با محتوای موجود، از نظر خطوط قرمز و الگوهای مشخص شده، مجاز است اما این بازی یک فراسرگرمی است و استعمال از سایر نهادهای مرتبط از جمله نهادهای امنیتی، لازمه صدور مجوز نهایی برای این بازی است.

از طرفی سیدابوالحسن فیروزآبادی -رئیس مرکز ملی فضای مجازی- یک هفته پس از آن، با بیان اینکه به نظر می‌رسد بازی «پوکمون گو» به دلیل مشکلاتی که ایجاد می‌کند، مناسب نیست از تصمیم کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه برای فیلتر کردن بازی «پوکمون گو» در صورت ورود این بازی به ایران خبر داد.

جدیدترین اختلالات

در ادامه این قطعی‌های اینترنتی و گیر و دار بین فیلتر شدن و نشدن، در روزهای اخیر هم اتفاق دیگری رخ داد و دسترسی کاربران ایرانی به بازی‌های کلش آف کلنز (Clans Of Clash) و کلش رویال (Royale Clash) دچار اختلال شد. این بازی‌ها، از محبوب‌ترین بازی‌های آنلاین و متعلق به شرکت (Supercell) هستند و با توجه به اینکه این شرکت هیچ واکنشی به اختلال در بازی‌های خود نشان نداده و از اختلالات جهانی نیز گزارشی نشد، باز هم گمان‌ها به مشکلات داخلی و فیلتر شدن یا اختلالات اینترنتی زده شد.

داغ بودن بازار اختلالات اینترنتی موجب شد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادعا کند عدم دسترسی به این بازی‌ها، به فیلترینگ مربوط نیست و اختلالات اینترنتی سبب این اتفاق شده است و حسن کریمی قدوسی -مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای- در پیامی تلگرامی که برای جمعی از بازی‌سازان داخلی منتشر شد، اظهار کرد بر اساس پیگیری‌های انجام‌شده از کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه و کافه‌بازار، مشکل پیش‌آمده به دلیل اختلال در اینترنت سراسری کشور است و در نهایت حل این اختلال را به آینده موکول کرد.

از طرفی محمدجواد آذری جهرمی -مدیرعامل شرکت ارتباطات زیرساخت- و البته پس از گذشت نزدیک به یک هفته، در پاسخ به این موضوع، شایعه بروز هرگونه مشکل و اختلال در شبکه اینترنت کشور را رد کرد و گفت: اکنون وضعیت شبکه اینترنت کشور در حالت عادی است و هیچ‌گونه اختلالی که باعث از دسترس خارج شدن برخی سایت‌ها شود در شبکه اینترنت بروز نکرده است.

او در عین حال که انتشار اخباری درباره از دسترس خارج شدن مرکز داده (دیتاسنتر) برخی شرکت‌های ارایه‌کننده خدمات اینترنتی را بی‌اساس خواند، موضوع از دسترس خارج شدن بازی کلش آف کلنز را نیز بی‌ارتباط با وضعیت اینترنت کشور دانست و بیان کرد: اطلاع‌رسانی در این باره بر عهده دبیرخانه کارگروه تعیین مصادیق مجرمانه است و ارتباطی با وضعیت اینترنت ندارد.

پیش از این جهرمی که به عنوان مسئول یک سازمان دولتی کیفیت را اصلی اساسی می‌داند، با اشاره به اختلالات شبکه‌های اینترنتی اظهار کرده بود: سابقاً در صورت بروز قطعی در ارتباطات اینترنتی، شرکت‌ها آن را به زیرساخت نسبت می‌دادند و البته این شرکت آمار کیفی لازم برای ارائه نداشت، اما اخیراً استراتژی خود را عوض کرده و تصمیم گرفتیم کیفیت شبکه را منتشر کنیم.

مشکل از کجاست؟

اگرچه شائبه فیلترینگ کلس آف کلنز از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رد شد و این اتفاق به اختلال در شبکه اینترنت منسوب شد و از طرف دیگر، شرکت ارتباطات زیرساخت اختلالات اینترنتی را رد کرد، اما این اظهارات برای کاربر نهایی تفاوتی ندارد و اتفاقی که کاربران شاهد آن هستند، قطعی، کندی، عدم دسترسی و به صورت کلی نارضایتی از خدمات اینترنتی است که بازی‌های رایانه‌ای را هم شامل می‌شود.

به نظر نمی‌رسد پاس دادن این اختلالات به سازمان‌های متعدد دردی از مشکلات اصلی درمان کند و اینکه عدم دسترسی به یک بازی مربوط به اختلالات شبکه است و یا اقداماتی برای فیلتر کردن آنها، هر دو یک نتیجه دارد و آن نارضایتی کاربران است. بنابراین شاید بهتر باشد در چنین شرایطی یک مقام مسئول به بهبود اوضاع اقدام کند و یا حداقل با بر عهده گرفتن مسئولیت، احترام مخاطبان را حفظ کرده تا بی‌اعتمادی کاربران بیشتر از این نشود.

منبع/ بهار