

# منوعات

MEDIA

## أخبار

أعلنت باحثون يابانيون من جامعة طوكيو نجاحهم في جعل روبوت يتسم «بشكل طبيعي» من خلال استخدام الخلايا البشرية، في إنجاز يمثل ثورة تكنولوجية، لأن الروبوتات عادة ما تكون مغطاة بجلد من السيليكون لا يعترف ولا تتدخل جرحها.

طور فريق من الباحثين في جامعة كاليفورنيا روباتاً صممت لمساعدة الأشخاص الذين يعانون من ضعف إدراكي خفيف «إم سي آي»، يقدم الروبوت «كارمن» المساعدة للمرضى لتعلم المهارات اللازمة لتحسين الذاكرة والانتباه والاداء التنفيذي في المنزل.

أرسل القمر الصناعي «إيرث كير» بعد مرور أقل من شهر على إطلاقه، الصورة الأولى بواسطة رادار التمثيط السحابي، والتي تكشف لأول مرة عن البنية الداخلية للصحراء في ليبيا، وتساعد في فهم كيفية تحول الجليد والثلج المعلق داخل السحب إلى امطار.

قبلت محكمة اميركية، الخميس، طلب الاستئناف في دعوى جمعية يمثلها مهندس اتهم شركة ميتا بالتورم برضخ توظيفه لتفضيلها تشييد العمال الاجانب الذين يتقاضون اجوراً ادنى. يلغى هذا القرار حكماً سابقاً لمحكمة اتحادية في كاليفورنيا.

## القضايا المناخية في صلب ألعاب الفيديو

باتت المواضيع البيئية منذ سنوات أكثر تداولاً في مجال ابتكار ألعاب الفيديو، علماً أن هذا القطاع يستهلك كميات كبيرة من الطاقة ويتسبب بإطلاق ملايين الأطنان من ثاني أكسيد الكربون

فرانسيسكو: «أبها المطورون، لديهم قوة خارقة لأنكم تتوجهون إلى ثلاثة مليارات لاعب (...) وتستطيعون جعل المشاكل المعقدة ممتعة ومرحة». وتضم المجموعة راهناً نحو 1500 من المتخصصين في القطاع والأساتذة الجامعيين وخبراء البيئة والمناخ، يتشاركون خبراتهم لدمج قضايا المناخ في ألعاب الفيديو وتوعية اللاعبين في شأنها. ويقول فايول إن «الفكرة تتمثل في إحداث تأثير ثقافي إيجابي في الجانب الجمالي والمضمون وأليات اللعبة والتكنولوجيا». يضاف إلى ذلك إلى السعي لدفع الجمهور إلى المشاركة بصورة أكبر في القضايا المناخي، علنياً (عرض التبرع لجمعية ما) أو ضمناً (القيام بأعمال إيجابية من أجل البيئة في اللعبة).

وتشير القضايا المناخية قلق الناس أمام الشاشات، وبحسب دراسة نشرها عام 2022 مركز بيل بروغرام للأبحاث بشأن التواصل المتعلق بالتغير المناخي، يقول 70% من اللاعبين الأميركيين الذين شملتهم الدراسة إنهم قلقون بشأن ظاهرة الاحتراق المناخي. ومن الناحية التقنية، ثمة حلول لخفض البصمة الكربونية لقطاع يستهلك كميات كبيرة من الطاقة. وتقدم بعض الألعاب أنماط لعب «صديقة للبيئة»، مما يقلل من استهلاك أجهزة التشغيل وأجهزة الكمبيوتر للكهرباء. وأدخل مبتكرو «فورتنايت»، إحدى الألعاب الأكثر شعبية في العالم، تحديداً بخفض من جودة الرسوم المعروضة للاعبين غير النشطين. وتوفر هذه الخطوة نحو «73 غيغاوات في الساعة سنوياً»، بحسب شركة إيبك غيمز المبتكرة للعبة، وهو ما يعادل استهلاك الكهرباء السنوي لمدينة فرنسية يبلغ عدد سكانها 30 ألف نسمة. لكن أبراهام بعيد التذكير بأن «الوضع ليس مدهلاً» للقطاع، على الرغم من الالتزامات التي تعهدت بها كبرى الشركات عام 2019 من خلال مبادرة «بلايينغ فور ذا بلانت» (اللعبة من أجل الكوكب). وبحسب أرقام جمعها مؤسس «أفتر كلابمت»، تسببت أكبر 35 شركة متخصصة بألعاب الفيديو، بينها «مايكروسوفت» و«سوني»، بإطلاق أكثر من 81 مليون طن من ثاني أكسيد الكربون عام 2022، أي ما يعادل الانبعاثات الخاصة بدولة كيبجيا مثلاً. وهذا الرقم لا يشمل عموماً استهلاك اللاعبين للكهرباء.

المناخي. وعام 2019، أطلق عدد كبير من الشركات التي تظهر إصراراً على التوعية بطريقتها الخاصة، فرعاً متخصصاً بالمناخ للرابطة الدولية لمطوري الألعاب (IGDA) التي تضم من بين أعضائها أرنود فايول، المدير الفني لـ«يوبيسوفت». وفي مارس 2023، قال فايول لزملائه خلال مؤتمر «غيم ديفيلوبرز» في سان

تقدم بعض الألعاب أنماطاً صديقة للبيئة لتقليل استهلاك الكهرباء

خاصة بكل لاعب. يرى المتخصص في المسائل البيئية في مجال ألعاب الفيديو، بنجامين أبراهام، أن من الصعب جداً على الشركات المطورة تضمين الخيارات التي لا يمكن للبشر التنبؤ بها أحياناً، كالقرارات السياسية مثلاً، حتى لو كانت الألعاب الحالية تتطرق بشكل أفضل إلى قضايا كالتقسيم أو الاحترار

يسعى عدد متزايد من مطوري ألعاب الفيديو إلى اختيار مواضيع تتناول المشاكل المناخية، وتتمثل مهمة مستخدميها في إيجاد حلول لهذه الأزمات، كإعادة تأهيل منطقت منكوكة بيئياً وبناء مدن أنظف، فتساهم بذلك في التوعية بهذه المسائل، مع أن القطاع نفسه لا يشكل نموذجاً يُحتذى في مجال مراعاة معايير الاستدامة.

تعرض لعبة «تيرا نيل» التي طُرحت على أجهزة الكمبيوتر في مارس/ آذار 2023 على مستخدميها إمكانية إعادة بناء بيئة مدهورة لدرجة محو كل الآثار البشرية، في مهمة تسير عكس الألعاب التي عادة ما تُركّز على التنمية الاقتصادية لمدينة أو إمبراطورية ما. وفي حديث إلى وكالة فرانس برس، يقول سام ألفريد (30 عاماً)، أحد مبتكري اللعبة التي يستخدمها أكثر من 300 ألف شخص بحسب شركة ديفولفر ديجيتال التي نشرتها، إن «الهدف هو أن نظهر للاعبين والمطورين الآخرين إمكانية إنشاء لعبة استراتيجية من دون استغلال البيئة».

ومن خلال تطهير منطقت مليئة بالإشعاعات باستخدام زهور دوار الشمس، أو ابتكار حاضنات للشعاب بهدف إعادة تشكيل الحاجز المرجاني العظيم، توفر اللعبة التي ابتكرتها شركة فري لايفز في جنوب أفريقيا حلولاً تقنية كثيرة للحفاظ على البيئة وإعادة إحيائها. ويوضح سام ألفريد «تحاول أليات لعبتنا ترجمة عمليات فعلية أو طبيعية أو اصطناعية، بطريقة ممتعة، وهذا يعني تبسيطها وأخذ بعض الحريات الإبداعية».

باتت المواضيع البيئية منذ سنوات أكثر تداولاً في مجال ابتكار ألعاب الفيديو. ومنذ 2017، تقدّم الشركة المبتكرة للعبة «سيتينز: سكايلينز» للندن الافتراضية إمكانية إدارة التلوث والبيئة ضمن لعبة «غرين سيتينز». وعام 2019، أدخل التغير المناخي ضمن أقسام لعبة «سيفيليزيشن 5» الاستراتيجية.

لكن هذه التغييرات في الألعاب قد تُثير سخط اللاعبين. وتقول المدير العام لشركة كولوسال أوردر الفنلندية التي ابتكرت «غرين سيتينز»، مارينا هاليكايين: «لقد أتهمنا بتخريب اللعبة عندما أدخلنا إليها تحديداً تنطوي على مسائل سياسية». وبينما ينفق الفريق سعياً إلى هدف مماثل، يسلط الضوء على «الخيار» المعروض لتجربة نماذج مختلفة للمدن، أكانت بيئية أم لا، واستخلاص استنتاجات



تثير القضايا المناخية قلق الناس أمام الشاشات (أناو كاشو/ Getty)

## «يوتيوب» يأسر الأميركيين: الموقع الأكثر مشاهدة

والسلطن . العربي الجديد

هيمن «يوتيوب» على ما يقرب من 10% من إجمالي نسب المشاهدة على أجهزة التلفزيون التقليدية والمتصلة بالإنترنت في الولايات المتحدة في مايو/ أيار، متفوقاً على «نتفليكس»، وفقاً لشركة قياس نسب المشاهدة نيلسن، التي بينت أن إجمالي نسبة المشاهدة على الموقع اقتربت من 25% من حصص سوق منصات البث. «نتفليكس» احتلت المرتبة الثانية بـ7% من نسبة المشاهدة. ولا تمتلك «نتفليكس» و«ديزني» و«وارنر بروس. ديسكفري» استراتيجية موحدة للتعامل مع هذا التهديد، حتى بعدما من ما يقرب من 20 عاماً على إطلاق «يوتيوب»، إذ ظلّ يهيمن على الإنترنت. نقلت شبكة إن بي سي نيوز عن المحلل الإعلامي ريتش غرينفيلد قوله: «نحن لا نتحدث عن هاتفك المحمول أو حاسوبك المحمول، ولكن عن أكبر شاشة في المنزل، وهي التلفزيون... يجب على كل مسؤول تنفيذي أن ينتبه». يرى بعض المسؤولين التنفيذيين في الشركات المالكة لمنصات البث أن الموقع هو منصة مصاحبة لمنصات البث والتلفزيون، لكن في بعض الأحيان المسؤولين التنفيذيين أنفسهم ينظرون إليه باعتباره تهديداً وجودياً لصناعة الترفيه، لأنه يسرق نسبة المشاهدة من منصات البث. وقد دعت هذه الحقائق المتنافسة شركات الإعلام والترفيه إلى إعداد مجموعة واسعة من الاستراتيجيات لمكافحة التهديد المتزايد. ونقلت الشبكة عن مصادر لم نسمها أن مسؤولين في «ديزني» مثلاً يناقشون مسألة التهديد الذي يشكله «يوتيوب» في «كل يوم» في اجتماعات استراتيجية، وقد فكروا في إضافة محتوى من إنشاء المستخدمين إلى «ديزني بلس». ومن ناحية أخرى، اختارت شركتا «نتفليكس» و«وارنر بروس. ديسكفري» من عمد التركيز على الـ90% من المشاهدات التي لم يستول عليها الموقع من التلفزيون. في وقت سابق من هذا العام، أعلن الرئيس التنفيذي لـ«يوتيوب» نيل موهان أن المستخدمين يشاهدون أكثر من مليار ساعة من محتوى الموقع على شاشات التلفزيون يومياً. ويشاهد أكثر من 150 مليون أميركي على أجهزة التلفزيون المتصلة كل شهر، وفقاً للشركة.



في جامعة ليفادا رينو (كيا (السلطان) Getty)

أوضحت «ويكيبيديا» أن الرابطة ستحصل مصدرها على «ويكيبيديا»، لكن في المسائل غير المتعلقة بالقضية الفلسطينية. وأكد بيان أصدرته المؤسسة غير الربحية أنه ليست لديها أي مساهمة في المحتوى، موضحة أن «هذه السعلاقة المستقلة ضرورية لضمان بقاء ويكيبيديا محايدة وخالية من التحيز المؤسسي». ولم ولا تتدخل المؤسسة في القرارات التي يتخذها المحررون بشأن تصنيف المصادر.

## «ويكيبيديا» في مواجهة مناصري الاحتلال

والسلطن . العربي الجديد

قرر محررو موسوعة ويكيبيديا بنسختها الإلكترونية أحد أكثر المواقع الإلكترونية المقصودة حول العالم، أن رابطة مكافحة التشهير (ADL) مصدر «غير موثوق به عندما يتعلق الأمر بالصراع الإسرائيلي الفلسطيني، ما أثار حفيظة مناصري الاحتلال الذي يواصل حرب الإبادة التي يشنها على الفلسطينيين في قطاع غزة منذ السابع من أكتوبر/ تشرين الأول الماضي. تأسست رابطة مكافحة التشهير (ADL) عام 1913، وتزعم أن هدفها مناهضة الكراهية ومعاداة السامية في الولايات المتحدة. لكنها في الحقيقة مجرد ذراع للترؤيع لادعاءات الاحتلال الإسرائيلي وملاحقة مناصري الفلسطينيين. وعبر التاريخ، تبنت مواقف عنصرية ضد العرب والمسلمين والسود في الولايات المتحدة، وروجت الخطاب اليميني، وهاجمت الحركات التقدمية، بما في ذلك الحراك الذي يقوده يهود وفلسطينيون أميركيون ضد الإبادة الجماعية في غزة.

صوت محرر «ويكيبيديا»، وهم مجموعة من المشرفين المتطوعين، الأسبوع الماضي، لصالح تصنيف رابطة مكافحة التشهير

مصدراً «غير موثوق به بشكل عام» في ما يتعلق بفلسطين وإسرائيل. هذا يعني أنه لا ينبغي الاستشهاد بالرابطة في مقالات الموسوعة حول هذه المسألة إلا في الظروف الاستثنائية. ولا يزال محررو «ويكيبيديا» يدرسون تصنيف الرابطة لأنها غير موثوقة أيضاً في ما يتعلق بمسألة معاداة السامية. يدعم المحررون هذا القرار بأغلبية ساحقة، لكنهم يواصلون مناقشته، وقالوا في منتدى عبر الإنترنت إن «الدور المزوج لرابطة مكافحة التشهير منعها من تقديم روايات غير متحيزة عن إسرائيل أو معاداة السامية». وكتب متطوع حرز أكثر من ثلاثة آلاف مقالة في الموسوعة أن «رابطة مكافحة التشهير منحازة بشدة عندما يتعلق الأمر بإسرائيل/فلسطين إلى درجة أنها تعمل في كثير من الأحيان منظمة ضغط مؤيدة لإسرائيل...».

