



## گزارش

## میترا جلیلی

خبرنگار

تعداد کل کاربران شبکه‌های اجتماعی در جهان ۴٫۷۶ میلیارد تخمین زده می‌شود که معادل ۵۹ درصد جمعیت جهان است. با افزایش تعداد کاربران رسانه‌های اجتماعی در سراسر جهان، بدون شک بازاریابی رسانه‌های اجتماعی به یکی از استراتژی‌های کلیدی رشد برای کسب و کارها تبدیل شده است. تعداد بالای کاربران، زمینه تحقیق و پژوهش بسیاری از مؤسسات و شرکت‌ها را فراهم کرده تا با بررسی تعداد کاربران در هر منطقه از جهان و میزان اقبال آنها به شبکه‌های اجتماعی مختلف، تبلیغات هدفمند انجام دهند و از این پلتفرم‌ها بیشترین سود را کسب کنند. از این مؤسسات تحقیقاتی می‌توان به اوبرلو (Oberlo) و We Are Social اشاره کرد. اوبرلو به تازگی گزارشی درباره مدت زمانی که کاربران در اینترنت سپری می‌کنند، ارائه داده و به این موضوع اشاره کرده که کدام کشور فعال‌ترین محیط رسانه‌های اجتماعی را در جهان دارد.

## روند روبه‌رشد وقت گذرانی کاربران در رسانه‌های اجتماعی

تازه‌ترین گزارش مؤسسه اوبرلو با نام «دایجیتال ۲۰۲۳: نگاه جهانی» نشان می‌دهد که کاربران اینترنت در جهان به طور متوسط روزانه ۱۴۶ دقیقه را در رسانه‌های اجتماعی صرف می‌کنند با این حال، کشورهایی وجود دارند که در آنها کاربران زمان بسیار بیشتری را کمتر از این میانگین را در پلتفرم‌ها صرف می‌کنند. همچنین این گزارش یادآور شده است که میزان میانگین حضور کاربران جهان در شبکه‌های اجتماعی نسبت به سال قبل افزایش ۴ دقیقه‌ای داشته است. این آمار همچنین نشان می‌دهد این رقم نسبت به میانگین زمان صرف‌شده در رسانه‌های اجتماعی در سال ۲۰۲۱ که یک ساعت و ۲۷ دقیقه بود، افزایش ۵۵ درصدی داشته است.

طبق این گزارش، هر ساله تعداد کاربران شبکه‌های اجتماعی حدود ۱۳۷ میلیون نفر افزایش می‌یابد و ازسوی دیگر امروزه ۹۲ درصد از کل کاربران اینترنت حداقل یک حساب کاربری در شبکه‌های اجتماعی دارند. در این گزارش به میزان توازن جنسیتی کاربران شبکه‌های اجتماعی هم اشاره و عنوان شده که سهم زنان از رسانه‌های اجتماعی ۴۶٫۳ درصد است در حالی که این رقم برای مردان به ۵۳٫۷ درصد می‌رسد.

محققان در این گزارش، نگاهی هم به سن کاربران این شبکه‌های اجتماعی داشته و دریافته‌اند بیشترین استفاده از رسانه‌های اجتماعی مربوط به گروه سنی ۱۶ تا ۲۴ سال است و با افزایش سن، میزان حضور در شبکه‌های اجتماعی کاهش می‌یابد، به گونه‌ای که کمترین میزان استفاده از این پلتفرم‌ها برای افراد بین ۵۵ تا ۶۴ سال ثبت شده است. همین موضوع را می‌توان یکی از دلایلی دانست که در کشوری مانند ژاپن که جمعیت سالخورده‌ای دارد، میانگین حضور در رسانه‌های اجتماعی در مقایسه با کشورهای جوان، به کمترین حد ممکن رسیده است.

## برزیل به دنبال توسعه اقتصاد دیجیتال

در دنیای امروز استفاده از شبکه‌های اجتماعی تنها با هدف تفریح و سرگرمی نیست و علاوه بر برپ کردن

اوقات فراغت و دید و بازدید مجازی با دوستان و اعضای خانواده، کاربران از این بستر و ظرفیت برای آگاهی از اخبار، جست‌وجوی محتواهای مختلف مانند انواع مقاله‌ها و ویدیوها، تولید محتوا، آموزش و یادگیری، خرید آنلاین، افزایش اطلاعات عمومی و... بهره می‌گیرند. اما در کدام کشور کاربران بیش از مدت زمان وقت‌گذرانی در شبکه‌های اجتماعی هستند؟ بر اساس آخرین آمار استفاده از رسانه‌های اجتماعی بر اساس کشور، ۱۰ کشور موجود در لیست گزارش اوبرلو، چهار کشور در آفریقا، چهار کشور در آمریکا و دو کشور در آسیا قرار دارند.

آمار میزان استفاده از رسانه‌های اجتماعی بر اساس کشور نشان می‌دهد کاربران شهری در برزیل با ۲۲۹ دقیقه (سه ساعت و ۴۹ دقیقه) در روز، بیشترین زمان را در رسانه‌های اجتماعی می‌گذرانند که این رقم ۵۵ دقیقه بیشتر از نچریه با ۲۲۴ دقیقه است. طبق گزارش اوبرلو، برزیل از نظر شاخص میزان وقت‌گذرانی کاربران در شبکه‌های اجتماعی در جهان در جایگاه نخست قرار گرفته است. برزیل یکی از قوی‌ترین اقتصادهای جهان است و با توجه به تلاش دولت‌مردان این کشور برای توسعه اقتصاد دیجیتال، احتمال می‌رود در سال‌های آینده رشد اقتصادی بیشتری را تجربه کند. برزیل از نظر جمعیت نیز نسبتاً پرجمعیت است و این موضوع در حجم بالای ضریب نفوذ اینترنت یعنی حضور ۱۸۲ میلیون کاربر اینترنت و ۱۵۲ میلیون کاربر شبکه‌های اجتماعی، در این کشور منعکس شده است.

## ضریب نفوذ بالای اینترنت در نچریه

در میان کشورهایی که در این گزارش مورد بررسی قرار گرفته‌اند، نچریه دومین کشوری محسوب می‌شود که مردم بیشترین حضور روزانه را در شبکه‌های اجتماعی دارند و این رقم معادل ۲۲۹ دقیقه است. با توجه به اینکه تنها ۱۴٫۲ درصد از جمعیت کشورهای غرب آفریقا دارای حداقل یک حساب کاربری در رسانه‌های اجتماعی هستند، این رقم شگفت‌انگیزی

## لذت پرواز با «تیزبال»

اگر شما هم در کودکی رؤیای خلبانی را در سر داشتید ولی در نهایت به این خواسته نرسیده‌اید، می‌توانید این رؤیا را در بازی‌های موبایلی و کامپیوتری محقق کنید. یکی از بازی‌های ایرانی که در آن می‌توانید اوج هیجان و لذت را تجربه کنید، بازی «تیزبال» است. «تیزبال»، یک بازی هواپیمایی جنگی ایرانی و سه بعدی با گرافیک بسیار چشم‌نواز و واقعی است که در آن شما به عنوان یک خلبان نیروی هوایی ایران با هواپیماهای جنگنده خود به نبرد با دشمنان در حریم‌های هوایی مختلف می‌روید. در بازی هواپیمایی



گیم نت

محسوب می‌شود. البته گفتنی است که ضریب نفوذ اینترنت در نچریه بیشتر از سایر کشورهای آفریقای است و این رقم در سال جاری میلادی به ۵۵٫۴ درصد رسیده است.

## یک کشور آسیایی در رتبه سوم

میزان بالای ماندگاری در شبکه‌های اجتماعی و وقت‌گذرانی در آن را می‌توان در میان کاربران آسیایی هم مشاهده کرد. طبق این گزارش، فیلیپین واقع در جنوب شرق آسیا از کشورهای محسوب می‌شود که مردم آن علاقه فراوانی به حضور در شبکه‌های اجتماعی و استفاده از قابلیت‌های رسانه‌های اجتماعی دارند. این کشور از نظر میزان وقت‌گذرانی در پلتفرم‌های اجتماعی در جایگاه سوم جهان قرار گرفته است چراکه کاربران فیلیپینی، روزانه ۲۱۸ دقیقه (۳ ساعت و ۳۸ دقیقه) را صرف حضور در فیدهای رسانه‌های اجتماعی خود می‌کنند. این گزارش به جمعیت کاربران اینترنت در این کشور هم اشاره کرده و یادآور شده است که تعداد کاربران اینترنت در فیلیپین، ۸۵٫۱۶ میلیون نفر است که این رقم معادل ۷۲٫۵ درصد از کل جمعیت این کشور به شمار می‌رود.

## میزان حضور روزانه کاربران در شبکه‌های اجتماعی (۲۰۲۳)

کشور	دقیقه
برزیل	۲۲۹
نچریه	۲۲۴
فیلیپین	۲۱۸
شیلی	۲۱۴
آفریقای جنوبی	۲۱۴
کوبا	۲۱۲
کلمبیا	۲۰۸
غنا	۲۰۰
اندونزی	۱۹۴
مکزیک	۱۹۰



برش

## کم‌رنگ‌ترین حضور کاربران در ژاپن

در این گزارش نگاهی هم به کشورهایی شده است که کاربران در آن کمترین میزان حضور در شبکه‌های اجتماعی را دارند. طبق این گزارش، از بین تمام بازارهای مورد بررسی، ژاپن کمترین میزان استفاده از رسانه‌های اجتماعی را دارد و کاربران آن تنها ۴۷ دقیقه در رسانه‌های اجتماعی حضور دارند. این بدان معناست که مردم این کشور تقریباً یک پنجم هزینه‌ای را دارند که کاربران اینترنت شهری در برزیل، صرف حضور روزانه خود در رسانه‌های اجتماعی می‌کنند.

دومین کشوری که کمترین میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی را در جهان دارد، کره جنوبی یا میانگین حضور ۷۱ دقیقه در رسانه‌های اجتماعی است. پس از آنها دو کشور اروپایی اتریش و بلژیک قرار دارند که میزان استفاده روزانه کاربران از رسانه‌های اجتماعی در هر دوی این کشورها حدود ۹۰ دقیقه است.

## گرافیک



به بهترین شکل ممکن بینه‌سازی شده است تا روی اکثر گوشی‌ها قابل اجرا باشد به همین دلیل هم طیف وسیعی از کاربران می‌توانند این بازی را بر گوشی خود نصب کنند و تفریح جذابی داشته باشند. شبیه‌سازی کنترل هواپیما به صورت دقیق و راحت از دیگر قابلیت‌های این بازی ایرانی جذاب به شمار می‌رود چراکه گیم‌ر می‌تواند به راحتی جنگنده خود را کنترل و دشمن را از میدان به در کند. کاربران می‌توانند این بازی را به صورت رایگان از کافه بازار دانلود کنند.

## ۲۲۹

دقیقه

آمار میزان استفاده از رسانه‌های اجتماعی بر اساس کشور نشان می‌دهد کاربران شهری در برزیل با ۲۲۹ دقیقه (سه ساعت و ۴۹ دقیقه) در روز، بیشترین زمان را در رسانه‌های اجتماعی می‌گذرانند که این رقم معادل ۵۵ دقیقه بیشتر از نچریه با ۲۲۴ دقیقه است.



## خبر

## دانشگاه شریف؛ میزبان

## دومین دوره نمایشگاه «ایران آیتکس»

دومین دوره نمایشگاه ایران آیتکس (کسب‌وکارهای مرتبط با فناوری اطلاعات و ارتباطات) از ۱۶ تا ۱۸ مهرماه در سالن استاد جباری دانشگاه شریف برگزار می‌شود. به گزارش ایسنا، دانشگاه صنعتی شریف با همکاری گروه فناوری اطلاعات شریف (Sharif ICT Group) و با حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و سازمان فناوری اطلاعات ایران از ۱۶ تا ۱۸ مهرماه، نمایشگاه ایران آیتکس را برپا می‌کند. نمایشگاه ملی ایران آیتکس، نخستین نمایشگاه در حوزه فناوری اطلاعات در سطح کشور است که به طور همزمان به صورت حضوری و مجازی برگزار می‌شود.

## آن سوی خبر

## آلمان گوگل را وادار به تغییر

## شیوه فناوری داده‌های کاربران کرد

گوگل برای پایان دادن به تحقیقات آنتی‌تراست آلمان توافق کرده است عملکردهای مرتبط به داده‌های کاربران را تغییر دهد. این تحقیقات با هدف کاهش قدرت «داده‌محور» گوگل انجام می‌شود.

به گزارش مهر، ناظر آنتی‌تراست آلمان در ماه ژانویه اعلام کرد یک برکه اتهامی به نام بیانیه اعتراضات به گوگل درباره شرایط فرآوری داده‌های این شرکت صادر کرده است. به گفته این سازمان به کاربران حق انتخاب کافی برای اینکه آیا و تا چه حد با پردازش گسترده داده‌های خود موافق هستند، داده نشده است.

شرکت‌های بزرگ فناوری به فروش تبلیغات مبتنی بر این داده‌هایی متکی هستند که از کاربران جمع‌آوری می‌کنند. این مدل جذاب کسب و کاری اکنون در سراسر جهان تحت بررسی رگولاتورها قرار دارد.

## عرضه ابزار هوش مصنوعی متا برای تبلیغات



متا شروع به عرضه ابزارهای هوش مصنوعی مولد برای همه تبلیغ‌کنندگان کرده است.

به گزارش فارس، متا اعلام کرد که راه‌اندازی ابزارهای مولد هوش مصنوعی را آغاز کرده است که می‌تواند محتوایی مانند پس‌زمینه تصویر و انواع متن نوشتاری را برای همه تبلیغ‌کنندگان ایجاد کند.

این شرکت، آزمایش این ابزارها را در ماه مه (اردیبهشت-خرداد) آغاز کرد و به گروه منتخبی از تبلیغ‌کنندگان برای آزمایش‌های خود دسترسی پیدا کرد. این ابزارها در مدیریت تبلیغات متا (Metas Ads Manager) موجود خواهند بود و عرضه آنها در سال آینده تکمیل خواهد شد. این عرضه اولین تلاش مالک فیس‌بوک و اینستاگرام برای ترکیب فناوری هوش مصنوعی مولد در محصولات خود برای استخراج ذخیره‌های عظیم داده‌های گذشته برای تولید محتوای جدید مانند نثر، هنر و کد نرم‌افزاری را نشان می‌دهد.

## فناورانه

بین ۵۵ تا ۶۴

ثبت شده است

## پوست چاپی

## برای درمان زخم‌های عمیق ابداع شد

محققان انستیتو ویک فورست تکه پوستی را با چاپگر زیستی ابداع کرده‌اند که مانند نمونه واقعی رفتار می‌کند. می‌توان از این پوست برای درمان زخم‌ها، سوختگی و دیگر جراحات‌های پوستی استفاده کرد.

به گزارش مهر، این پوست از ۶ نوع سلول بدن ساخته شده و شامل ۳ لایه هیپودرم، اپیدرم و درم است که پوست واقعی انسان را می‌سازند. محققان برای آزمایش ایمنی و کارآمدی این ابداع، نخست تکه‌هایی از پوست خوک را با چاپگر زیستی تولید کردند و آن را به زخم‌های عمیق یا ضخیم در بدن خوک‌ها پیوند زدند. این روش بسته شدن زخم و احیای پوست حیوان را ارتقا داد. این پوست نشان‌دهنده پیشرفتی در پوست جایگزین مهندسی زیستی شده، است که قادر به ارتقای فرایند احیا و تولید پوستی مشابه نمونه واقعی است. تحقیق مذکور نشان می‌دهد پوست چاپ زیستی شده احتمالاً برای آزمایش‌های بالینی انسانی قابل اجرا باشد.

پوست چاپ زیستی برای بیمارانی کارآمد است که از زخم‌های عمیق ناشی از جراحات‌های شدید یا سوختگی رنج می‌برند.

## تولید پودر ضد شعله

## برای کابل‌ها و تجهیزات ساختمانی

محققان یکی از شرکت‌های دانش‌بنیان در کنار تولید پلیمرهای زیستی برای کاربرد در اسباب‌بازی و روش‌های مواد غذایی، پودرهای تأخیر اندازه شعله به تولید رساندند که موجب کندسوز شدن کابل‌ها و تجهیزات ساختمانی می‌شود.

به گزارش ایسنا، فرهاد لرکی، مدیر تحقیق و توسعه این شرکت دانش‌بنیان گفت: دی اکتیل ترفتال (DOTP) یک نرم‌کننده بسیار خوب با خواصی چون هدایت الکتریکی جزئی، فراریت پایین، مقاوم در برابر گرما و انجماد است. از آنجا که این محصول سرطان‌زا و سمی نیست، در وسایل پلاستیکی که در تماس مستقیم با انسان است، مانند اسباب‌بازی کودکان، روش‌های محافظ مواد غذایی و وسایل بهداشتی و پزشکی قابل استفاده است.



گرافیک

پیشرفته

سه بعدی

و نمایش

۲۰ جنگنده

بومی ایرانی

و مدرن از

جذابیت‌های

این بازی

است