

«تسننت» تحصر استخدام ألعابها بساعة يومياً للقصر»



أعلنت شركة «تسننت» الصينية العملاقة لألعاب الفيديو، الأربعاء أنها ستطبق على كل ألعابها الإجراء القاضي بحصر اللعب بساعة واحدة في اليوم للقصر، سعياً منها إلى مكافحة إدمان المراهقين في هذا المجال. وفيما تسعى سلطات بكين إلى وضع اليد على شركات القطاع الرقمي العملاقة، اعتبرت الصحافة الحكومية في مطلع آب/ أغسطس الحالي أن ألعاب الفيديو أصبحت بمثابة «أفيون عقلي» للشباب. وبرزت مخاوف لدى القطاع من اتخاذ السلطات إجراءات تنظيمية متشددة جديدة تطاوله. وركز المقال خصوصاً على «تسننت» ولعبتها الشهيرة «أونور أوف كينغز» التي يتجاوز عدد مستخدميها اليوميين النشطين في الصين المئة مليون. وما كان من المجموعة إلا أن بادرت بازاء هذا الضغط إلى المزيد من التشدد في قواعدها، علماً أنها كانت فرضت أصلاً قيوداً تتعلق بوقت اللعب، واعتمدت تقنية التعرف على الوجه لمنع من تقل أعمارهم عن 18 عاماً من التحايل على إجراء حظر اللعب ليلاً. وحصرت الشركة مذكاً مدة اللعب المسموح بها للقصر بساعة واحدة يومياً، وساعتين حداً أقصى خلال العطل

المدرسية، في ما يتعلق بلعبة «أونور أوف كينغز». وأعلنت المجموعة بمناسبة نشر نتائجها الفصلية الأربعة أن هذا الإجراء سيمتد «تدرجاً» ليشمل كل ألعابها، من دون أن تحدد برنامجاً زمنياً لهذا التدبير. وشكلت ألعاب الفيديو مجدداً أكبر مصدر دخل لشركة «تنسنت» خلال الربع الفائت، إذ حققت منها 43 مليار يوان (6,5 مليار دولار)، أي بزيادة قدرها 12 في المئة خلال عام واحد. ولم تشر الشركة في بيان أرباحها إلى تشديد اللوائح التنظيمية الذي يؤثر على القطاع الرقمي في الصين. لكن صافي أرباح «تنسنت» انخفض بنسبة 11 في المئة خلال الفترة الممتدة من نيسان/أبريل إلى حزيران/يونيو مقارنة بالربع الأول من السنة، وبلغ 42,58 مليار يوان، لكنه شهد مع ذلك ارتفاعاً بنسبة 29 في المئة خلال عام واحد. وتعرضت شركات الإنترنت العملاقة ومنها «تنسنت» لانتقادات في الأشهر الأخيرة بشأن ممارسات شائعة جداً كان مسموحاً بها سابقاً في ما يتعلق بالبيانات الشخصية وحقوق المستخدم والممارسات المانعة للمنافسة. ((أ.ف.ب

"حقوق النشر محفوظة" لصحيفة الخليج. © 2024