

## بررسی ابعاد بروز و ظهور پلتفرم کلاب هاوس در ایران

محمدحسن خلعتبری<sup>۱</sup> / افسانه مظفری<sup>۲</sup>

تاریخ دریافت مقاله: خرداد ۱۴۰۰ تاریخ پذیرش نهایی: مرداد ۱۴۰۰

### چکیده

هدف پژوهش حاضر بررسی و ارزیابی پیامدهای احتمالی مثبت و منفی استفاده از شبکه کلاب هاوس در ایران است. اهمیت این بررسی در این است که رسیدن به شناخت درست از ابعاد مثبت و منفی استفاده از این شبکه می‌تواند در آستانه انتخابات ریاست جمهوری ۱۴۰۰ تهدیدها و فرصت‌های احتمالی که استفاده از این شبکه مجازی می‌تواند برای کشور داشته باشد را تبیین نماید و کارشناسان، تصمیم‌گیران و مسئولان کشور در حوزه فضای مجازی را در انتخاب یک مواجهه درست، علمی و اصولی نسبت به این شبکه اجتماعی یاری نماید. روش پژوهش با استفاده از روش کیفی انجام شده و از طریق مصاحبه عمیق با کارشناسان، اطلاعات و داده‌ها جمع‌آوری گردیده است. همچنین از روش مقایسه دائمی برای تجزیه و تحلیل داده‌ها استفاده شده است.

نتایج پژوهش نشان می‌دهد؛ مصاحبه‌شوندگان معتقدند وجود کلاب هاوس در ایران دارای ابعادی مثبتی از قبیل: از حاشیه به متن آمدن صدای گروه‌های غیررسمی جامعه و سیاست، کاهش خبر و محتوای جعلی با تأکید بر روی اعتبار منابع، ایجاد امکان گفتگو بدون هرگونه مداخله و جذابیت بصری (غلبه منطق بر فریب)، توسعه فرهنگ گفتگو با ایجاد فضای محترمانه برای آن، بروز و ظهور به عنوان یک رسانه نخبگانی، اثرگذار بودن در عین فراگیر نبودن، مرتفع کردن مشکل سایر پلتفرم‌ها با ایجاد امکان گفتگو بدون غلبه ابزار، ایجاد یک رسانه عمیق و واقعی برای نخبگان و فرصت‌هایی همچون: کاهش مخاطبین شبکه‌های معاند و سلطنت طلب، ایجاد تحرک در رسانه‌های اصلی کشور از جمله صدا و سیما به منظور تسخیر مجدد مخاطبان تولیدات تحلیلی و عمیق، افزایش مودت و سرمایه اجتماعی است.

همچنین این پلتفرم دارای ویژگی‌های منفی‌ای از جمله: فراگیر نبودن، فقدان قابلیت آرشیوی، دموکراتیک نبودن رسانه (در اتاق‌های گفتگو حق اقلیت به رسمیت شناخته نمی‌شود)، کم بودن تعداد کاربران آن نسبت به سایر پلتفرم‌های موجود، تک حسی بودن (پلتفرم صرفاً صوتی - رادیو ۲۴ ساعته)، آمریکایی بودن پلتفرم و تهدید اثرگذاری روی انتخابات ۱۴۰۰ (انتخابات مجازی - رسانه‌ای) و به چالش کشیدن صدا و سیما است.

واژگان کلیدی: کلاب هاوس، فضای مجازی، پلتفرم.

۱- مدیر کل برنامه ریزی و نظارت سازمان تنظیم مقررات رسانه های صوتی و تصویری در ایران

۲- دانشیار، گروه علوم ارتباطات اجتماعی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران، (نویسنده مسئول)، پست الکترونیک:

dr.afsaneh.mozaffari@gmail.com

## مقدمه

شبکه‌های اجتماعی مجازی نسل جدیدی از فضای روابط اجتماعی هستند که با اینکه عمر خیلی زیادی ندارند، توانسته‌اند به خوبی در زندگی مردم جا باز کنند (اسلامی، ۱۳۹۱).

شبکه‌های اجتماعی در ایران چند دهه‌ای است که جای خود را باز کرده‌اند و اکنون دارای کارکردهای مشخصی برای مردم و جزئی از واقعیت‌های زندگی مجازی شهروندان به حساب می‌آیند. پنج محور سیاستی در حوزه مواجهه با شبکه‌های اجتماعی شامل بهره‌گیری از فرصت‌های شبکه‌های اجتماعی و توسعه محتوا و خدمات کارآمد، توسعه جامعه شبکه‌ای، حفظ امنیت و هویت فرهنگی ایرانی اسلامی، رویکرد حمایتی نسبت به ظرفیت‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری شبکه‌های اجتماعی داخلی، و مدیریت راهبردی شبکه‌های اجتماعی حائز اهمیت است (فرخی و نادری‌نژاد، ۱۳۹۸).

نکته دیگری که در این میان باید به آن اشاره کرد این است که اکنون در آستانه انتخابات ریاست جمهوری قرار داریم. انتخابات مظهر اصلی مردم‌سالاری شناخته می‌شود و مردم به واسطه آن در سرنوشت سیاسی خود سهمیم و اقدام به تغییر اصحاب قدرت می‌نمایند که این مهم جهت گردش و موازنه قدرت و جلوگیری از استبداد هست. بعد از پیروزی انقلاب اسلامی، نظام جمهوری اسلامی نیز همواره با برگزاری انتخابات و مشارکت مردم به این مقوله اساسی برای تنظیم قدرت توجه نموده است (مصطفوی‌نژاد و همتی‌نژاد، ۱۳۹۹).

با توجه به نکات فوق بروز و ظهور یک پلتفرم با مختصاتی که در آن بتوان به طرح عقاید و نظرات خود پرداخت، اتاق گفتگو به وجود آورد و مخاطبان را جلب و جذب کرد در شرایط اجتماعی فعلی جامعه می‌تواند با پیامدهایی همراه باشد که در پژوهش حاضر ضمن بررسی برخی از آن‌ها به واکاوی درباره ماهیت پلتفرم کلاب هاوس خواهیم پرداخت.

کلاب هاوس به عنوان پدیده جدید شبکه‌های اجتماعی در آستانه انتخابات ریاست جمهوری ۱۴۰۰ به مسئله‌ای تبدیل شده است که مسئولین کشور و صاحب‌نظران مواضع متفاوت و متنوعی نسبت به استفاده از آن گرفته‌اند. عده‌ای با توجه به اینکه بین میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی با تصمیم‌گیری، انسجام، مهارت ارتباطی و باورهای مذهبی، رابطه منفی و معنی‌داری وجود دارد؛ (صفائی دورودخانی، ۱۳۹۹).

با نگاه منفی‌نگرانه با توجه به آمریکایی بودن این پلتفرم هرگونه استفاده از آن را نفی می‌کنند و به نوعی این کار را بازی در زمین دشمن در فضای مجازی تلقی می‌کنند. آنان راه‌حل مواجهه با این

شبکه را فیلتر کردن سریع قبل آنکه بتواند مثل تلگرام، واتس‌آپ، اینستاگرام و سایر شبکه‌های اجتماعی کاربران زیادی را به خود جلب و جذب کند می‌دانند. عده‌ای دیگری با مخالفت با این پیشنهاد تصمیم به فیلتر کردن این پلتفرم را پاک کردن صورت مسئله تلقی می‌کنند و معتقدند که این نوع مواجهه منفعلی باعث رواج فیلترشکن در کشور و گسترش جاسوسی از شهروندان می‌شود. دسته سوم اما راه‌حل دیگری را پیشنهاد می‌کنند این گروه معتقدند زمانی که یک پلتفرم در جامعه مورد استقبال قرار می‌گیرد تنها زمانی می‌توان نسبت به محدودسازی آن اقدام نمود که گزینه جایگزینی با کیفیتی بهتر در تمام ابعاد برای آن بتوان پیشنهاد داد. فارغ از اینکه کدام یک از راه‌حل‌ها برای مواجهه با یک پلتفرم مناسب است و اینکه آیا راه‌حل‌های دیگری نیز در این زمینه می‌توان پیشنهاد داد؛ قبل از هر تصمیم باید ماهیت و ابعاد این پلتفرم را به خوبی بشناسیم و با شناخت کامل از ماهیت این پلتفرم و نیازی که از جامعه مرتفع می‌کند به

تصمیم‌گیری در این زمینه بپردازیم.

نکته دیگری که در این زمینه باید مورد بررسی قرار بگیرد این است که متناسب با ویژگی‌های مثبت و منفی که این پلتفرم دارد چه فرصت‌ها و تهدیدهایی می‌تواند در جامعه ایران متناسب با شرایط و بافت اجتماعی رخ دهد. بی‌شک یکی از مهم‌ترین متغیرهای موجود در بررسی شرایط اجتماعی نزدیک بودن به مهم‌ترین رویداد ۴ سال اخیر در بعد سیاسی یعنی انتخابات ریاست جمهوری در خردادماه است. پس از بررسی مهم‌ترین متغیر یا متغیرها در زمینه شرایط اجتماعی مطلوب است تا نسبت بازیگران موجود در حوزه رسانه را با این پلتفرم تعیین کنیم. برای مثال نسبت سایر شبکه‌های اجتماعی با این پلتفرم متناسب با ماهیت آن چگونه می‌تواند باشد. آیا از نظر کارکردی همدیگر را خنثی می‌کنند و به عنوان یک پلتفرم جدید مطرح است یا مکمل همدیگر هستند. نکته قابل تأمل دیگر نسبت یکی از مهم‌ترین بازیگران رسانه‌ای کشور به نام رسانه ملی با این پلتفرم است. پاسخ به همه این سؤالات و ابهامات پس از بررسی ماهیت این پلتفرم امکان‌پذیر است.

کلاب هاوس که یک نرم‌افزار متعلق به شرکت آمریکایی است. (UKEssays, 2020) حدوداً یک سال است راه‌اندازی شده؛ فضای این نرم‌افزار شبیه به اینستاگرام است با این تفاوت که خبری از عکس و متن نیست و شبکه‌ای صرفاً صوتی است و افراد با حضور در ROOM (اتاق مجازی) یا راه‌اندازی یک اتاق و دعوت از افراد مختلف شروع به بحث و گفت‌وگو می‌کنند. کلاب هاوس در عرض کمتر از یک سال به یکی از پرطرفدارترین شبکه‌های اجتماعی دنیا تبدیل و در همین مدت ارزش این شرکت ۱۰ برابر شده است (روزنامه دنیای اقتصادی، ۱۴۰۰).

در حال حاضر برای استفاده از این نرم‌افزار باید از طرف شخص

نوظهور اجتماعی پدید آمده‌اند. در این کتاب کژکار کردهایی مدنظر قرار گرفته است که شبکه‌های اجتماعی منجر به ظهور آن شده است. بخش اشتراک این کتاب با پژوهش حاضر در این است که در این کتاب به لزوم بکارگیری روش‌های ایجابی به منظور مقابله با آسیب‌های اجتماعی که بر اثر ظهور شبکه‌های اجتماعی پدید آمده‌اند می‌پردازد. نویسنده در راهکارهای خود مطرح می‌کند که اگر شبکه اجتماعی جذابی که بتواند کژکار کردهای سایر شبکه‌های اجتماعی را پوشش دهد مورد اقبال قرار گیرد این امر می‌تواند به ارتقای فرهنگ عمومی در سطح جامعه منجر شود. پلتفرم کلاب هاوس به دلیل ماهیتی که دارد تا حدی می‌تواند این امر را محقق سازد.

### چارچوب نظری

در این پژوهش نظریه «غنا‌ی رسانه‌ای» (دفت و لنگل، ۱۳۸۴) به عنوان نظریه محوری مورد توجه قرار گرفته است. بر اساس این نظریه توانایی یک رسانه برای انتقال اطلاعات را به منزله توان یک رسانه اجتماعی و میزان غنی بودن آن برای مخاطبین در نظر گرفته می‌شود. مردم غنی‌ترین رسانه ارتباطی را برای استفاده ترجیح می‌دهند، تا مؤثرترین روش‌های فهم یکدیگر را مهیا سازند. هر چه ارتباط پیچیده‌تر باشد رسانه باید قوی‌تر باشد (کریسپین ترلو و دیگران، ۱۳۸۹: ۸۵).

غنا‌ی رسانه در ارتباطات تکنولوژیکی با عواملی از جمله: پهنای باند یا توانایی انتقال محتواهای مختلف، توانایی رسانه برای انتقال بازخورد فوری، توانایی رسانه برای حمایت از استفاده زبان طبیعی و مکالمه و تمرکز شخصی شناسایی و تعیین می‌شود. بر این اساس ظرفیت حمل داده‌ها و نمادها به عنوان دو مؤلفه برای غنا‌ی رسانه مورد نظر قرار می‌گیرد.

وجه مشترک این نظریه با پژوهش حاضر در این است که بهترین زاویه که می‌توان با آن به شبکه اجتماعی مثل کلاب هاوس نگریست ویژگی‌های منحصر به فرد این شبکه اجتماعی در مقابل سایر شبکه‌های اجتماعی است به گونه‌ای که هم از نظر کارکرد و هم از نظر ماهیت این شبکه اجتماعی را خاص و منحصر به فرد کرده است. کلاب هاوس با توجه به مزیت نسبی که در حوزه صدا دارد و اینکه جذابیت‌های بصری خاص سایر شبکه‌های اجتماعی که به نوعی بر محتوا و متن غلبه می‌کنند را ندارد توانسته است یک رسانه منحصر به فرد از نظر انتقال معنا و ایجاد فضای سالم و معقول استدلالی برای تبادل نظر و آراء متفاوت و متکثر باشد. در پژوهش حاضر به جنبه‌های مختلف و خاص پلتفرم فرم کلاب هاوس متناسب با نظریه «غنا‌ی رسانه‌ای» و ظرفیتی که این پلتفرم در این زمینه دارد پرداخته‌ایم.

دیگری دعوت‌نامه داشت یا نام خود را در لیست انتظار رزرو کرد. حضور افراد سرشناس از سراسر جهان و امکان شنیدن صدای این افراد یا گفتگو با آن‌ها موجب جذابیت کلاب هاوس شده است. در ایران نیز در هفته‌های گذشته تشکیل ROOM هایی با حضور برخی سلبریتی‌ها و اینفلوئنسرهای کوچ کرده از اینستاگرام و توییتر به کلاب هاوس، موجب شده تا در آستانه انتخابات ۱۴۰۰ این شبکه اجتماعی به پدیده این انتخابات تبدیل شود.

### پیشینه پژوهش

با توجه به نوپدید بودن پلتفرم کلاب هاوس تا کنون پژوهش‌هایی که به صورت مشخص به این پلتفرم اختصاص پیدا کرده باشد نگارش نیافته است. در عین حال در پژوهش‌های دانشگاهی زیادی به مسئله‌هایی از جمله ظهور شبکه‌های اجتماعی، کارکردهای آن و تأثیر پلتفرم‌های نوظهور بر جوامع مختلف پرداخته شده است. در پژوهش «تأثیر شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی بر ابعاد مختلف زندگی و جامعه» نوشته محمد داودی و عاصفه ماهیچیان به تأثیراتی که شبکه‌های اجتماعی نوظهور بر ابعاد مختلف زندگی اجتماعی و هندسه جوامع می‌گذارند پرداخته شده است. نقطه مشترک این پژوهش با پژوهش حاضر در این است که در هر دو پژوهش تأثیر شبکه‌های اجتماعی بر ابعاد کمتر دیده شده جوامع را مورد بررسی قرار می‌دهد و از این منظر از پژوهش حاضر بهره گرفته‌ایم در عین حال وجه تمایز این پژوهش با پژوهش حاضر در این است که در پژوهش حاضر به ویژگی‌های منحصر به فرد پلتفرمی توجه شده است که کارکردهایی رو پوشش داده است که پیش از آن سایر شبکه‌های اجتماعی به سمت مرتفع کردن آن نرفته بودند.

پژوهش «شبکه‌های اجتماعی مجازی و بحران هویت» نوشته ثریا معمار، صمد عدلی‌پور و فائزه خاکسار به یکی از اصلی‌ترین کژکار کردهای شبکه‌های اجتماعی یعنی پدید آمدن بحران هویت و تأثیر شبکه‌های اجتماعی در این امر پرداخته شده است. نقطه اشتراک این پژوهش با پژوهش حاضر در این است که نرم‌افزار کلاب هاوس به عنوان پلتفرمی در نظر گرفته شده است که به دلیل ویژگی‌های خاصی که دارد نه تنها باعث ایجاد بحران هویت و بروز دادن غیر متعارف افراد در این شبکه‌ها نمی‌شود بلکه تنها کسانی در کلاب هاوس برجسته می‌شوند که بتوانند از منظر استدلالی و وجوه حقیقی شخصیتی ارزشمند باشند. با توجه به صوتی بودن این پلتفرم به نوعی وجهه نخبگانی و غیربصری بودن آن برجسته می‌شود.

کتاب «فضای مجازی و واکاوی سیاست‌های پیشگیرانه در کنترل آسیب‌های اجتماعی نوپدید» نوشته دکتر امرالله امانی کلاریجانی به آسیب‌های اجتماعی می‌پردازد که بر اثر بروز و ظهور شبکه‌های

## روش‌شناسی

این پژوهش با استفاده از روش کیفی انجام شده و برای جمع‌آوری اطلاعات از مصاحبه عمیق با افراد مطلع بهره گرفته شده است. جامعه مورد بررسی در این پژوهش، استادان دانشگاه در حوزه‌های علوم ارتباطات اجتماعی، صاحبان پلتفرم‌های موجود در کشور، اصحاب رسانه و فعالان حوزه فضای مجازی و مدیران رسانه ملی بوده‌اند که به فراخور فرآیند پژوهش انتخاب شده‌اند و نمونه‌گیری از آن‌ها به صورت غیر احتمالی هدفمند و با استفاده از قاعده اشباع بوده است؛ به این ترتیب که مرحله نخست مطالعه، مصاحبه با کارشناسان به فراخور فرآیند پژوهش بود که این روند تا رسیدن به مرحله اشباع نظری، یعنی هنگامی که مضامین جدیدی از سوی مشارکت‌کنندگان مطرح نشد، ادامه یافت. در نهایت با ۱۷ کارشناس مصاحبه به عمل آمد. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها نیز از روش مقایسه دائمی بهره گرفته شده است. در این روش، تحلیل‌گر پس از سپری کردن مرحله ثبت، مستندسازی و کدگذاری متن هر مصاحبه، هر یک از کدها را با همدیگر مقایسه می‌کند تا بتواند درباره اینکه هر یک از کدها به کدام مقوله تعلق دارد، تصمیم بگیرد. برای این منظور پس از بازخوانی و غور در مطالب ارائه شده از سوی جامعه نمونه، جمله‌های مهم و کلیدی از متن مصاحبه‌ها (ابتدا به صورت تک‌تک و جداگانه) جدا شد و برای هر جمله عنوانی در نظر گرفته شد. سپس جمله‌ها و عبارت‌های به دست آمده با یکدیگر مقایسه شدند و با دسته‌بندی آن‌ها، ابتدا زیر مقوله‌ها و از ترکیب آن‌ها مقوله‌ها استخراج و طبقه‌بندی گردیدند. تحلیل‌گر در رویارویی با هر مورد تازه آن را با مواردی که پیشتر ذیل مقوله معینی کدگذاری شده‌اند، مقایسه می‌کند. به عبارت دیگر در این روش که همراه با جمع‌آوری داده‌ها صورت می‌گیرد، مصاحبه روی کاغذ پیاده و تبدیل به متن می‌شود. سپس با مطالعه متن هر مصاحبه، کوچک‌ترین واحدهای معنایی در قالب کدها استخراج می‌گردند. در مرحله بعد با مقایسه کدها آن دسته از کدها که حاوی بار معنایی مشابهی هستند، مقوله‌های ساده و فرعی یا زیر مقوله‌های کلی‌تر و انتزاعی‌تر به دست می‌آید (پلیت، ۲۰۰۳ و لیندلف و تیلور، ترجمه گیویان، ۱۳۸۸).

این فرآیند با انجام مصاحبه‌های بعدی ادامه می‌یابد. بنابراین، تحلیل‌گر در رویارویی با هر مورد تازه، آن را با مواردی که پیشتر ذیل مقوله معینی کدگذاری شده است، مقایسه می‌کند. این رویه هنگامی به روش مقایسه دائمی منجر می‌شود که مفسران همت خود را صرف مقایسه کدگذاری‌های جدید با کدگذاری‌ها و طبقه‌بندی‌هایی کنند که پیشتر طراحی شده‌اند. در واقع داده‌هایی که پیش‌تر از این کدگذاری شده‌اند، به شکل پیوسته‌ای در فرآیند

مقایسه وارد می‌شوند. اگرچه این روش فرآیندی پیوسته در حال رشد است، اما مراحل قبلی در طول تحلیل فعال باقی می‌مانند و تا پایان تحلیل به تکمیل مراحل بعدی کمک می‌کنند تا در نهایت پژوهش‌گر به فهم نظری منسجمی از موضوع پژوهش دست یابد (فلیک، ترجمه جلیلی، ۱۳۹۱).

پس از طی این مراحل پاسخ‌های مصاحبه‌شوندگان، ذیل ۱۴ مقوله محوری در زمینه نظرات مثبت و منفی دسته‌بندی و ارائه شد (جدول ۱).

## یافته‌های پژوهش

**ویژگی‌های مثبت و فرصت‌هایی که «کلاب هاوس» می‌تواند برای جامعه داشته باشد:** مصاحبه‌شوندگان نظرات مثبت متعددی درباره کاربردهای مثبت این پلتفرم از نظر ماهیت و کارکردی که می‌تواند در جامعه ایران داشته باشد مطرح کرده‌اند که در ذیل به بخشی از آن‌ها خواهیم پرداخت.

**از حاشیه به متن آمدن صدای گروه‌های غیررسمی جامعه و سیاست:** برخی از مصاحبه‌شوندگان بر این باورند که نشنیده شدن صدای اقلیت‌های اثرگذار جامعه که جزء رهبران فکری نیز به حساب می‌آیند می‌تواند زمینه‌ساز ایجاد نفرت و تضاد در جامعه شود. میز خطابه‌های رسمی به دلیل فشارهای درون رسانه‌های و برون رسانه‌های که روی آن‌ها وجود دارد و یا به دلیل ضعف دانش عمقی و... گاه‌آگاه قالبی و کلیشه‌ای را در تمام شئون از یک جامعه به نمایش می‌گذارند که با پیش‌فرض‌ها و منافع آن رسانه جریان اصلی همسو و هم‌راستا باشد. این امر به مرور باعث افزایش تضاد و تفرق و تبلور آن‌ها در بعد خشونت می‌شود و ممکن است به مرور هزینه‌های جدی برای جامعه داشته باشد.

The Advantages of an Online Gambling )  
(Club Versus a Land-based Clubhouse, 2019

اقلیت‌های فکری، عقیدتی، قومی و ... اگر به خوبی با مدیریت مناسب مواجه نشوند و زیر یک پرچم از ظرفیت‌ها و استعدادهایشان بهره‌گیری نشود، ممکن است زمینه را برای انقلاب‌ها و نافرمانی‌های مدنی آماده کنند. در عین حال گفتگو و تضارب آراء در فضایی معتدل و محترم باعث می‌شود تا اقلیت‌ها ضمن احساس شنیده شدن و تأثیرگذاری به اقدامات رادیکال و خارج از عرف و اخلاق روی نیاورند.

**کاهش خبر و محتوای جعلی با تأکید بر روی اعتبار منابع:** مصاحبه‌شوندگان معتقد بودند که یکی از اصلی‌ترین مزیت‌های این پلتفرم آن است که شناسه و عکس افراد باید در آن واقعی باشد. فرآیند صحت‌سنجی که برای ایجاد یک حساب

است. افراد در جامعه نمی‌توانند اختلاف نظرهایی که باهم دارند را با گفتگو حل کنند. آن‌ها روش گفتگو را در مدارس نیاموخته‌اند. به نظر می‌رسد در روابط میان فردی هم جای آداب گفتگو همواره خالی است. کم نیستند زن و شوهرهایی که باوجود قربات زیادی که باهم دارند تنها به این دلیل بلد نیستند خوب باهم درباره مسائل و مشکلاتشان گفتگو کنند کارشان به جدایی کشیده است.

#### The Advantages of an Online Gambling Club) (Versus a Land-based Clubhouse , 2019

کلاب هاوس می‌تواند در این جهت به جامعه ایران کمک کند. منطق و استدلال درست در اتاق‌های گفتگو بیش از هر چیز کار می‌کند و مخاطبان نیز تفاوت حرف درست با مغلطه و سفسطه را تا حدی می‌فهمند. امکان فریب افکار عمومی کاهش پیدا می‌کند و این گفتگوها بین جریان‌های فکری مختلف و متضادی می‌تواند راه‌حل‌های جدی را به مرور زمان برای مسائل مهم جامعه ایران به همراه داشته باشد. راه‌حل‌هایی که برای رسیدن به آن وزارتخانه‌های بزرگ دولتی هزینه‌های گزافی را پرداخت می‌نمایند. کلاب هاوس از این نظر واقعاً می‌تواند به جامعه ایران کمک کند.

**رسانه نخبگانی:** عده‌ای از مصاحبه‌شوندگان این نکته را بیان کردند که یکی از اصلی‌ترین انتقاداتی که بعضی از اساتید دانشگاه نسبت به شبکه‌های اجتماعی مطرح می‌نمایند زرد بودن محتوای آن است. «کلاب هاوس» از زمان بروز و ظهورش در جامعه ایران به عنوان یک رسانه نخبگانی به جامعه معرفی شد. در این پلتفرم اعتبار منبع حائز اهمیت است و به نوعی آن چیزی که باعث جذابیت آن برای کاربران می‌شود این است که کاربران می‌توانند بدون واسطه در فضای مجازی با شخصیت‌های سیاسی اصلی کشور و نخبگان ارتباط داشته باشند و صدای آن‌ها را بشنوند و پیامشان را دریافت نمایند. نکته حائز اهمیت دیگر زنده بودن این ارتباط است. فراهم بودن امکان فضای پرسش و پاسخ در صورت مدیریت مناسب در «اتاق گفتگو» عاملی است که بسیاری از افراد صاحب‌نظر به دنبال آن هستند ( SHAWN SWYX , 2021).

در مدت زمان محدودی که این پلتفرم به صورت نسبتاً عمومی در کشور ما فعال بوده است خبرهای بسیاری از آن در خبرگزاری‌ها و حتی صدا و سیما منتشر شده است و عملاً به یک فضای جدی برای تولید خبر و پیام مبدل شده است. یکی از چالش‌هایی که این پلتفرم در آینده نزدیک می‌تواند داشته باشد هجوم ستاره‌های سینمایی و به اصطلاح سلبریتی‌ها به آن و به تبع آن زرد شدن محتوای این رسانه است. در عین حال به دلیل اینکه این پلتفرم تا حد زیادی یک پلتفرم صوتی است اگر با اضافه

کاربری در این پلتفرم در نظر گرفته شده است باعث می‌شود که این پلتفرم جزء معدود شبکه‌های اجتماعی باشد که افراد مسئولیت حرف‌هایی که می‌زنند را باید بر عهده بگیرند. این امر به مرور باعث کاهش محتواهای جعلی و خبری جعلی در سطح جامعه می‌شود و به نوعی به همانند که پلتفرم واقعیت سنج به حساب می‌آید. با این کار عملاً یکی از اصلی‌ترین نیازهایی که فضای مجازی سالم در یک کشور باید حائز آن باشد یعنی شاخص «شناسایی هویت» تا حدی در این شبکه اجتماعی محقق شده است.

نخبگان می‌توانند به منظور ابهام‌زدایی درباره حرف‌هایی که به دروغ به آن‌ها بسته شده است در این شبکه حاضر شوند و مسائل را باز کنند. از طرفی امکان سخن گفتن و نوشتن با نقاب از این طریق از بین می‌رود افراد بدون تجهیز به استدلال و حرف‌های مغز دار نمی‌توانند در این شبکه میدان‌داری کنند. هوچی‌گری، تحریف و کمپین منفی چون کف روی آب در این شبکه از بین می‌رود و فقط معنا و محتوا باقی می‌ماند.

#### گفتگو بدون هرگونه مداخله و جذابیت بصری (غلبه

**منطق بر فریب):** بیشتر مصاحبه‌شوندگان عنوان کردند که یکی از اصلی‌ترین ویژگی‌هایی که در این پلتفرم به چشم می‌خورد این است که این پلتفرم با توجه به ماهیتی که دارد برعکس بیشتر شبکه‌های اجتماعی که برای جلب و جذب مخاطب در آن از مسائله‌گریزی و جذابیت‌های خاص استفاده می‌شود بیشتر بر روی تعقل، استدلال و منطق تکیه دارد. در اتاق‌های گفتگو جایی برای نمایش مسائل جنسی که مخاطبان برای آن جلب این اتاق‌ها شوند. افراد واقعاً به دنبال پاسخ به مسائل ذهنی خود هستند. به دنبال طرح مسائل اصلی جامعه و یافتن راه‌حل برای آن به نظر می‌رسد کلاب هاوس با ویژگی‌هایی که دارد این قابلیت را دارد تا «حوزه عمومی» قرن حاضر باشد و تا حدی نیز ویژگی‌های حوزه عمومی که هابرماس از آن نام برده بود را دارا است.

#### توسعه فرهنگ گفتگو با ایجاد فضای محترمانه برای

**آن:** تقریباً تمام مصاحبه‌شوندگان تأکید داشتند که یکی از اصلی‌ترین عوامل که برای رسانه‌های مختلف جاذبه به حساب می‌آید نمایش تضادها برای مخاطبان است. تضاد یک ارزش خبری جدی است و از خشونت‌های رادیکال تا بر خورده‌های جدی را شامل می‌شود اما تضادی که در این شبکه وجود دارد از جنس تضاد فکری است و لزوماً به دروغ پراکنی و فحش و بی‌احترامی منجر نمی‌شود. افراد برای اینکه در اتاق گفتگو بمانند باید چارچوب‌های ادب و احترام را رعایت کنند. کلاب هاوس تا حدی می‌تواند فرهنگ گفتگو محترمانه را توسعه دهد. هنری که به نظر می‌رسد جوامع مختلف و جامعه ما تا حدی زیادی به آموزش آن نیازمند

است و بعضاً اختلاف‌های عمیقی را به وجود آورده است. محدودیت دیگری که می‌توان در شبکه اجتماعی توییتر به آن اشاره کرد محدودیت در تعداد کاراکترها برای نوشتن است. (۲۴۰ کاراکتر) طبیعتاً معنای بعضی از پیام‌ها را نمی‌توان به صورت کامل در ۲۴۰ کاراکتر گنجانده (John Naughto, 2021). در اینستاگرام نیز در هر پست حجم مشخصی از کاراکترهای را می‌توان نوشت. ویدئوهایی که می‌توان در این شبکه اجتماعی آپلود کرد نیز حجم و زمان محدودی برای آن‌ها در نظر گرفته شده است. یکی از نقاط قوت «کلاب هاوس» این است که این شبکه اجتماعی از نظر ماهیت می‌تواند برخی از نقاط ضعفی که از آن‌ها در سایر شبکه‌های اجتماعی نام بردیم را برطرف نماید. در کلاب هاوس لحن منتقل می‌شود و طبیعتاً مخاطب با شنیدن صدای گوینده درک درست‌تری از احساس وی به دست می‌آورد. محدودیت‌های ابزاری در این پلتفرم با توجه به ماهیتی که برای آن تعریف شده است کمتر هست و امکان گفتگو بدون غلبه محدودیت‌ها را به صورت نسبی برای کاربران فراهم می‌کند.

**کلاب هاوس یک رسانه عمیق و واقعی است:** ویژگی‌هایی که تاکنون بیان شد باعث شده است تا از کلاب هاوس به عنوان یک رسانه عمیق یاد شود. پلتفرمی که به صورت پیشینی به نوعی توانسته است برای مسائل اصلی فضای مجازی از جمله: هویت، نشر اکاذیب، توهین و افترا جلوگیری کند و از طرفی در آن فقط با محتوا صحیح، تعقل، استدلال برتر و گفتگوی محترمانه بتوان خودنمایی کرد. پلتفرمی که مبتنی بر غریزه جنسی نیست و می‌تواند به عنوان یک رسانه عمیق و غیر سطحی به جامعه کمک کند تا افرادی که حرف‌هایی برای گفتن دارند خودنمایی کنند. (جدول ۲)

### فرصت‌ها

**کاهش مخاطبین شبکه‌های معاند و سلطنت طلب:** اگر در کشورمان کلاب هاوس یا پلتفرم‌های مشابهی که بتوانند کارایی‌های مشابه آن را داشته باشند و افکار عمومی و اقلیت‌ها بتوانند در آن بدون در نظر گرفتن ملاحظات به بیان آراء و عقاید خود بپردازند فعال شوند و با اقبال عمومی و نخبگان مواجه شوند در بلندمدت باعث این می‌شوند که «دکان رسانه‌های سلطنت‌طلب» و «معاند» کشور بسته شود. یکی از اصلی‌ترین دلایل رجوع مردم به ماهواره‌ها رو رسانه‌های هنجارشکن فقدان وجود خبرها، تحلیل‌ها و نظرات غیررسمی در سطح جامعه است. در صورتی که فضای مجازی بتواند نیاز مردم به شنیدن تحلیل‌های غیررسمی و متنوع را در فضای محترمانه‌ای مثل کلاب هاوس مرتفع نمایند این امر می‌تواند مخاطبین شبکه‌هایی را که به صورت فعال و سازمان‌یافته علیه منافع کشور کار می‌کنند با کاهش جدی روبرو نماید.

کردن ویژگی‌هایی امکان ارتباط تصویری را برای کاربران فراهم نکند در بلندمدت هم می‌تواند به عنوان یک رسانه نخبگانی صرفاً برای گفتگو به کار خود ادامه دهد.

**اثرگذار بودن در عین فراگیر نبودن:** مصاحبه‌شوندگان معتقد بودند که بر مبنای نظریه جریان دومرحله‌ای انتقال پیام، پیام‌های ابتدا از طریق رسانه‌ها به رهبران افکار و سپس از طریق آن‌ها به عموم جامعه منتقل می‌شود. پلتفرم «کلاب هاوس» نمونه بارزی است که عملاً اتفاقات در آن متناسب با این نظریه صورت می‌پذیرد. از آنجایی که سقف تعداد افرادی که می‌توانند در یک گفتگو حاضر باشند محدود است و با توجه به محدودیت عضویت سریع در این پلتفرم که حتماً باید با دعوت کاربران عادی در آن عضو شوند؛ «کلاب هاوس» یک پلتفرم فراگیر محسوب نمی‌شود و عملاً جایی برای حضور شخصیت‌های علمی، سیاسی، فرهنگی و ... است. به بیان دیگر افرادی که در این شبکه فعال هستند نفوذ اجتماعی و نفوذ کلام بالاتری نسبت به سایر مردم دارند بنابراین کلاب هاوس جای مهمی برای زدن حرف‌های مهم توسط آدم‌های مهم است و فرآیند اقناع و گردش افکار در آن و نتیجه‌گیری‌هایی که در اتاق‌های گفتگو حاصل می‌شود می‌تواند بعداً در میان شهروندان و در سایر شبکه‌های اجتماعی بروز و ظهور جدی داشته باشد و به نوعی به تفکر مسلط مبدل شود (Zeynep, 2021).

**مرتفع کردن مشکل سایر پلتفرم‌ها با ایجاد امکان گفتگو بدون غلبه ابزار:** برخی از مصاحبه‌شوندگان تأکید کردند که هر پلتفرمی که در فضای مجازی به صورت فراگیر وجود دارد با وجود اینکه به دلیل برخی از ویژگی‌هایی که دارد توانسته است کاربرانی را به خود جلب و جذب نماید اما دارای محدودیت‌هایی نیز است. تلگرام و توییتر و اینستاگرام جزء اصلی‌ترین شبکه‌های اجتماعی موجود در کشور هستند. یکی از مهم‌ترین محدودیت‌هایی که شبکه اجتماعی تلگرام دارد این است که در این شبکه معمولاً امکان انتقال علائم غیرکلامی وجود ندارد. این محدودیت باعث شده است تا هر روز شاهد وجود استیکرهای متنوع و متعدد جدید در این شبکه اجتماعی باشیم. بر اساس علم ارتباطات و تحقیقات متعددی که در این زمینه انجام شده است بخش قابل توجه و تأملی از معنا از طریق گفتار منتقل نمی‌شود. اگر بیانی با زبان بدن متفاوت از خود به مخاطب منتقل شود مخاطب حتی برداشتی متضاد با بیان شما خواهد داشت. برای مثال برخی از خبرگزاری‌ها عکسی که برای پیام تسلیت یک شخصیت سیاسی به شخصیت دیگر انتخاب می‌کنند عکس فرد تسلیت‌گوینده در حال خنده است که این کار از نظر معنا پیام معکوس دارد. بنابراین عدم امکان انتقال لحن باعث سوء برداشتهایی در شبکه‌های اجتماعی مثل توییتر و تلگرام شده

اجتماعی شد. دکتر محمدجواد ظریف وزیر امور خارجه کشورمان با دستگاہ P.C خود وارد این شبکه اجتماعی شد؛ در عین حال این امر باعث می‌شود تا محدودیت‌هایی برای کاربرانی که از گوشی‌های غیر آیفون استفاده می‌شود به همراه باشد. البته صاحبان پلتفرم قول داده‌اند که تا ۴۰ روز آینده نسبت به ارائه نسخه اندروید نیز اقدام نمایند. نکته دیگر این است که هر اتاق گفتگو تا ۸ هزار نفر امکان بازدید دارد و این محدودیتی جدی برای یک شبکه اجتماعی با اهداف بلند پروازانه است. همه این عوامل باعث شده است تا کلاب هاوس یک شبکه اجتماعی فراگیر نباشد.

**فقدان قابلیت آرسیوی:** فقدان قابلیت آرسیوی از نقاط ضعف جدی پلتفرم کلاب هاوس است. مخاطب صرفاً در مدت زمان محدودی می‌تواند در اتاق گفتگو مشارکت داشته باشد و بعد از آن دیگر آثاری از گفتگو در این پلتفرم وجود ندارد. با توجه به شرایط اجتماعی که امروز وجود دارد و مشغله‌های فراوانی که شهروندان دارند این وجود قابلیت آرسیوی یکی از ضرورت‌های موجود برای هر پلتفرمی به حساب می‌آید. این امر می‌تواند مخاطبان این پلتفرم را کاهش دهد.

از طرفی یکی از اصلی‌ترین ویژگی‌های عصر جدید و به تبع آن رسانه‌های جدید از جا کنده‌گی زمان و مکان است. اقتضائات امروزه ایجاب می‌کند که مخاطب در برابر رسانه از یک موجود منفعل به موجود فعال مبدل شود و امکان انتخاب زمان و مکان استفاده از پلتفرم و رسانه در اختیار مخاطب باشد. با توجه به مدل فعلی پلتفرم کلاب هاوس این اشکال اساسی است که می‌توان به این شبکه اجتماعی نسبت داد.

**دموکراتیک نبودن رسانه (در اتاق‌های گفتگو حق اقلیت به رسمیت شناخته نمی‌شود):** یکی از اصلی‌ترین ویژگی‌های منفی که مصاحبه‌شوندگان درباره پلتفرم کلاب هاوس مطرح نموده‌اند این است که فضایی که در اتاق‌های گفتگو حکم فرماست به گونه است که امکان دارد حق اقلیت‌ها برای بیان افکار و عقاید خود به رسمیت شناخته نشود (Phil Collins, 2021).

مدیر اتاق گفتگو اگر به درستی فضای بحث را مدیریت نکند و صرفاً به یک طرز تفکر اجازه صحبت بدهد وجه دموکراتیک این شبکه اجتماعی را تضعیف نموده است و کارکردهای عکس با خود به همراه دارد.

**کم بودن تعداد کاربران آن نسبت به سایر پلتفرم‌های موجود:** شبکه‌های اجتماعی مثل پلتفرم کلاب هاوس به هر میزانی که مخاطب داشته باشند اعتبار و جذابیت دارند. این مخاطبان هستند که در شبکه‌های اجتماعی فعالیت می‌کنند و اگر مخاطبی نباشد محتوایی هم وجود ندارد. بنابراین داشتن میزان قابل

**ایجاد تحرک در رسانه‌های اصلی کشور از جمله صدا و سیما به منظور تسخیر مجدد مخاطبان تولیدات تحلیلی و عمیق:** کلاب هاوس و شبکه‌های اجتماعی که بر پایه خلاقیت به دنبال پر کردن یک خلأ واقعی (خلأ تحلیل) در جامعه هستند اگر مورد استقبال قرار بگیرند و رسانه‌های رقیب جریان اصلی آن‌ها را به چشم تهدیدی برای کاهش مخاطبین خود بدانند بدون شک با روزآمد کردن خود سعی می‌نمایند به این تهدید پاسخ دهند. برای مثال شبکه ۴ صدا و سیما مدت‌هاست که باهدف بیان آراء و عقاید متنوع و متفاوت سعی در ارتقای سطح دانش و آگاهی جامعه دارد اما به نظر می‌رسد که در سال‌های اخیر این شبکه به هیچ‌وجه در رسیدن به این مهم موفق نبوده است. وجود شبکه‌های اجتماعی با این مختصات می‌تواند این شبکه و سایر شبکه‌های صدا و سیما و بخش‌ها و برنامه‌های مختلف تحلیلی در آن را به تکاپو وا دارد تا افکار متنوع‌تری را در رسانه انعکاس دهند و به معنای واقعی رسانه ملی به جایی برای انعکاس صدای مردم مبدل شود.

**افزایش مودت و سرمایه اجتماعی:** خصومت و تنش‌های موجود در جامعه ناشی از کارآمدی دولت‌ها و ... اگر درست هدایت نشود در غالب خشونت باز تولید می‌شود و این خشونت‌ها به صورت فردی در قالب جرم و جنایت و به صورت جمعی در قالب نافرمانی، اغتشاش و انقلاب بروز و ظهور پیدا می‌کند. ایجاد بستر لازم برای گفتگو برخی از این تضادهای حاصل از سوء تفاهم‌ها را برطرف می‌کند. شنیدن حرف دیگران و تلاش برای اقناع در بلندمدت باعث افزایش مودت و سرمایه اجتماعی خواهد شد. (جدول ۳)

**ویژگی‌های منفی و تهدیدهایی که «کلاب هاوس» می‌تواند برای جامعه داشته باشد:** در مقابل نظراتی که درباره ویژگی‌های مثبت پلتفرم کلاب هاوس مطرح شد تعدادی از مصاحبه‌شوندگان نیز بر ویژگی‌های منفی و تهدیدهایی که این شبکه اجتماعی می‌تواند برای جامعه ایجاد کند تأکید نموده‌اند که برخی از آن‌ها به شرح زیر است.

**کلاب هاوس یک پلتفرم فراگیر نیست:** کلاب هاوس یک رسانه و شبکه اجتماعی فراگیر نیست. به این معنا که همه مردم قابلیت عضویت در آن را ندارند. عضویت در این پلتفرم باید با دعوت یکی از اعضای موجود آن باشد. در صورتی که کسی شمارا به این شبکه اجتماعی دعوت نکند شما می‌توانید ثبت‌نام کنید و عضویت خود را در لیست انتظار رزرو کنید اما دقیقاً مشخص نیست با توجه به محدودیت‌هایی که در این پلتفرم وجود دارد چه زمانی از لیست انتظار خارج و عضو این شبکه اجتماعی شوید. از طرفی نسخه رسمی این پلتفرم فقط برای آیفون طراحی شده است. البته این بدان معنا نیست که مثلاً با سیستم عامل اندروید نتوان وارد این شبکه

### تهیه‌دها

#### اثرگذاری روی انتخابات ۱۴۰۰ (انتخابات مجازی -

رسانه‌ای): وجود کرونا در کشور می‌تواند منجر به این شود که انتخابات ریاست جمهوری یک «انتخابات مجازی - رسانه‌ای» باشد. معدود کشورهایی از جمله آمریکا و ونزوئلا تجربه انتخابات در شرایط کرونا را داشته‌اند. کلاب هاوس می‌تواند پدیده انتخابات ۱۴۰۰ باشد. کاندیداهای انتخابات ریاست جمهوری می‌توانند از این شبکه اجتماعی در بیشتر حالت ممکن استفاده نمایند. مناظره‌های انتخاباتی همواره یکی از پرطرفدارترین برنامه‌های رسانه ملی بوده و هست و کلاب هاوس با برگزاری مناظره‌های می‌تواند به انحصار صدا و سیما در این زمینه پایان دهد.

برخی از مصاحبه‌شوندگان معتقدند که غرب‌گراها در هر کدام از انتخابات ایران یک چرخه تک پلتفرمی داشته‌اند برای انتخابات ۱۴۰۰ قرار است یک چرخه چند پلتفرمی داشته باشند. در انتخابات سال ۱۳۹۲ فیس‌بوک و توییتر با به صحنه سیاسی ایران نهادند. البته در انتخابات گذشته نیز شبکه اجتماعی‌های اجتماعی بروز و ظهور داشتند اما از سال ۱۳۹۲ با برنامه‌تر برای انتخابات در ایران اقدام نمودند و تلاش کردند با ایجاد امکان‌های حداکثری در خود به تأثیرگذاری در این زمینه بپردازند. در انتخابات سال ۱۳۹۶ محوریت اثرگذاری روی انتخابات با تلگرام بود و کانال‌های مهم برای انتقال اخبار دست‌کاری شده ایجاد شد، فعالیت کرد و مخاطبان زیادی را نیز با خود همراه کرد. در سال ۱۴۰۰ نیز کلاب هاوس این وظیفه را به عهده خواهد داشت با این تفاوت که به دلیل ماهیت نخبگانی بودن این شبکه اجتماعی پیام‌ها ابتدا در این شبکه توسط روشن‌فکران و نخبگان تولید می‌شوند و سپس سایر شبکه‌های اجتماعی مثل اینستاگرام، تلگرام و فیس‌بوک وظیفه موج دادن به پیام‌های خاصی که در این شبکه تولید می‌شوند را دارند. بنابراین سایر شبکه‌های اجتماعی در انتخابات ۱۴۰۰ مکمل کلاب هاوس خواهند بود و این شبکه اجتماعی نقش محوری در این زمینه برای اثرگذاری بر انتخابات دارد. با این تفاسیر کلاب هاوس به عنوان «شبکه نخبگانی»، توییتر به عنوان «شبکه طرفداری» و اینستاگرام به عنوان «شبکه انتشار» عمل خواهد کرد.

**به چالش کشیدن صدا و سیما:** صدا و سیما در به روزرسانی خود بسیار متأخر عمل می‌کند و دائم در حال باختن از پلتفرم‌های جدید است. در تولید فیلم و سریال به VOD ها باخته است، تازگی انتشار خبر را به توییتر و تلگرام و حالا هم بحث گفتگو را به کلاب هاوس واگذار کرده؛ البته مخاطبان کماکان اخبار رسمی و معتبر خود را از صدا و سیما دریافت می‌کنند اما خبر اول را مخاطب از محیط‌های دیگر می‌گیرد و با پدیده کلاب هاوس حوزه تحلیل خود

توجهی از مخاطب برای هر شبکه اجتماعی از موارد ضروری به حساب می‌آید. در حال حاضر تعداد کاربران این شبکه اجتماعی نسبت به رقبای خود در بازار ایران مثل توییتر، اینستاگرام و تلگرام محسوس و قابل توجه است. در عین حال با توجه به اینکه کلاب هاوس به تازگی پا به عرصه فضای مجازی کشورمان گذاشته است کم بودن کاربران در این شبکه اجتماعی نسبت به سایر شبکه‌های اجتماعی منطقی به نظر می‌رسد.

#### تک حسی بودن (پلتفرم صرفاً صوتی - رادیو ۲۴

ساعته): کلاب هاوس در تعبیری به یک رادیو ۲۴ ساعته شباهت دارد. مدیران اتاق‌های گفتگو در این تعبیر مدیران شبکه‌های رادیویی هستند. تک حسی بودن یک رسانه ویژگی‌های مثبت و منفی را به همراه دارد. بیشتر شبکه‌های اجتماعی که فضای مجازی کنونی جامعه ما فعال هستند به سمت چند حسی شدن در حال حرکت هستند و سعی می‌کنند روز به روز امکانات پلتفرم خود را توسعه دهند (John Naughton, 2021).

#### کشور مبدأ پلتفرم (آمریکایی بودن پلتفرم): کشور مبدأ

کلاب هاوس ایالات‌متحده آمریکا است. قاعدتاً سرور این پلتفرم نیز در این کشور است. پلتفرم‌های غیر بومی همواره با دسترسی‌هایی که از تلفن‌های همراه و دستگاه‌های رایانه‌ای شهروندان دیگر کشورها در هنگام نصب برنامه می‌گیرند، می‌توانند تهدیدی اطلاعاتی برای آن کشور تلقی شوند. علاوه بر اینکه معمولاً پلتفرم‌ها این امکان را دارند که داده‌های در دسترس خود را به دستگاه اطلاعاتی کشور خود ارائه نمایند تجربه نشان داده است که در موارد ضروری با نقض آزادی و اصول حرفه‌ای پلتفرم خود نسبت به حذف محتوای فارسی زبانان و دست‌کاری در الگوریتم‌های موجود می‌پردازند. این امر به خصوص با توجه به نزدیک به انتخابات ۱۴۰۰ ریاست جمهوری در ایران قابل توجه و تأمل است.

عده‌ای پلتفرم‌های آمریکایی را بازوی دیپلماسی عمومی و رسانه‌ای ایالات متحده در جهان قلمداد می‌کنند. تا آنجا که کشورهای اروپایی نیز در سال‌های گذشته به تلاش برای محدودسازی پلتفرم‌های آمریکایی در مرزهای جغرافیایی خود پرداخته‌اند. فرانسه در این زمینه گوی سبقت را از سایر کشورهای اروپایی روده است و اکنون از توییتر و فیس‌بوک مالیات دریافت می‌کند. ابعاد اقتصادی فعالیت پلتفرم‌های جهانی در سایر کشورها نیز از جنبه‌های مهم مورد بررسی است که می‌تواند منافع ملی کشوری که این پلتفرم‌ها در آن به فعالیت می‌پردازد را به چالش بکشد. (جدول ۴).

### نتیجه‌گیری

با توجه به مطالب فوق به نظر می‌رسد که کلاب هاوس قابلیت‌هایی دارد که زمانی که آن‌ها را در کنار شرایط اجتماعی قرار می‌دهیم با چالش‌های احتمالی جدی روبرو هستیم. از طرفی راه‌حل مناسب برای پاسخ به این چالش‌ها فیلتر کردن این نرم‌افزار بدون توجه به خلأهایی که توسط آن در سطح جامعه پر می‌شود نیست. یکی از اصلی‌ترین ویژگی‌های نرم‌افزار کلاب هاوس این است که انحصار در بیان نظرات را از رسانه‌های تصویری چون صدا و سیما و ماهواره‌های منو تو و ایران اینترنشنال گرفته است؛ متأسفانه حرف مردم تا حدودی در صدا و سیما منتقل نمی‌شود و رسانه‌های معاند نیز صرفاً به دنبال رسیدن به مقاصد خاص سیاسی خود هستند. مردم پر از سخن و ابهام درباره انتخابات و سایر موضوعات هستند؛ مردم می‌خواهند از فضای سیاسی و آرایش گروه‌های سیاسی کشور بدانند ولی دریغ از برنامه‌ای که در این باره یک تحلیل ارائه کند. دریغ از برنامه‌ای که بگوید چه بلایی بر سر بورس، پول و فرهنگ مردم آمده و قرار است در سال ۱۴۰۰ چه کسی رئیس‌جمهور شود. بنابراین این نرم‌افزار تا این حد که انحصار شکنی کند، می‌تواند ظرفیت پدیده شدن را داشته باشد؛ اما محدودیت‌هایی چون ظرفیت محدود ۸ هزار نفری برای حضور مخاطبان در اتاق‌های گفتگوی آن مانع تبدیل شدن این نرم‌افزار به عنوان پدیده انتخابات ۱۴۰۰ خواهد شد. از سوی دیگر از آنجاکه کلاب هاوس یک نرم‌افزار انحصاری برای سیستم عامل گوشی‌های آیفون است، بنابراین امکان فراگیری در میان تمامی کاربران فضای مجازی را ندارد. در عین حال محتمل است که کلاب هاوس ستاد انتخاباتی نامزدهای سال ۱۴۰۰ خواهد شد. چرا که اکثریت سیاسیون و رسانه‌ها در این پلتفرم حضور دارند. گرچه تعداد افراد حاضر درصد خیلی کمی از جامعه را تشکیل می‌دهند، اما از حیث تأثیرگذاری در فضای سیاسی و اجتماعی محیط کم‌نظیری تشکیل شده به همین واسطه مرکز اصلی فعالیت نامزدها به نظر در کلاب هاوس خواهد بود.

اینکه در کلاب هاوس عرصه‌ای برای «فیک نیوزها» وجود ندارد؛ ویژگی مثبتی است که باعث ایجاد فضای گفتگویی سالم می‌شود. یکی از بزرگ‌ترین مشکلاتی که در جامعه داشته‌ایم و علت استقبال مردم از کلاب هاوس نیز این است که سالیان سال است ما گفتگو کردن را تجربه نکرده‌ایم و آموزش ندیده‌ایم؛ و به همین علت است که در جامعه بلد نیستیم حرف بزنیم. کلاب هاوس نرم‌افزاری‌هایی که کارایی مثل کلاب هاوس را دارند می‌تواند به توسعه حقیقی فرهنگ گفتگو در سطح جامعه کمک کند.

را نیز از این پلتفرم خواهد گرفت. راه‌حل این مسئله هم به هیچ‌عنوان فیلترینگ و محدودیت نیست، به روزرسانی و ایجاد فرصت برای گفتگو تنها راه عبور از این مرحله است.

وجود کلاب هاوس می‌تواند چالش جدی برای رادیو نیز به وجود بیاورد و مخاطبان آن را به خود همراه کند. با توجه به اینکه در این شبکه اجتماعی نیاز به رعایت کردن چارچوب‌های کلی و بیان قرائت رسمی وجود ندارد و برای دعوت از کارشناسان و میهمانان آن نباید از توقف گاهی به نامه استعلام عبور کرد مدیران اتاق‌های گفتگو می‌توانند به صورت کاملاً آزادانه دست به انتخاب افراد برای شرکت در گفتگو بزنند. به تازگی قابلیت دریافت مبلغ برای شرکت در اتاق‌های گفتگو نیز در کلاب هاوس فراهم شده است که این امکان برای همه مدیران اتاق‌های گفتگو در دسترس نیست اما با عمومی شدن این امکان دیگر تهیه‌کنندگی برای کلاب هاوس به مراتب می‌تواند بهتر و راحت‌تر از تهیه‌کنندگی برای رادیو و شبکه‌های آن باشد.

### به چالش کشیدن حاکمیت جمهوری اسلامی در فضای

**مجازی در صورت عدم قانون پذیری:** تجربه کاری پلتفرم‌های خارجی برجسته در کشور نشان می‌دهد که آن‌ها ذیل قوانین کشور در حوزه فضای مجازی فعالیت نمی‌کنند. علت این امر البته صرفاً سرکشی صاحبان پلتفرم‌ها نیست. علاوه بر این عامل نکته دیگر برخورد انفعالی سازمان‌های متولی فضای مجازی در کشور و بلا تکلیف بودن متولی مشخص در این حوزه که ابزارهای لازم برای تنظیم‌گری را داشته باشد است. در عین حال اگر قرار باشد کلاب هاوس روزه روز با اقبال بیشتری میان مردم و نخبگان ایران مواجه شود و فعالیت این پلتفرم بدون هیچ قاعده و چارچوبی در کشور باشد این امر مسلماً تهدیدی برای اعمال حاکمیت کشور در فضای مجازی است.

### امن نبودن سرورهای کلاب هاوس و امکان فروش

**داده‌های کاربران:** یکی از اصلی‌ترین تهدیدهایی که این پلتفرم می‌تواند برای مردم و حاکمیت داشته باشد احتمال فروش داده‌های کاربران به سرویس‌های خارجی به منظور اشراف از افکار عمومی و علایق و سلیقه مردم ایران است. طبیعتاً اشراف به چنین امری برای کشورهای رقیب ایران در منطقه و قدرت‌های جهانی که اهداف مشخصی را نسبت به آسیب رساندن به منافع ملی کشور دنبال می‌کنند، بسیار حائز اهمیت است. (جدول ۵)

اگر بخواهیم جمع‌بندی نسبی از جداول و مباحث فوق داشته باشیم می‌توانیم در یک جدول جمعیتی به ویژگی‌های مثبت، منفی، فرصت‌ها و تهدیدهای برآمده از بروز و ظهور پلتفرم کلاب هاوس به شرح جدول ذیل اشاره نماییم. (جدول ۶)

جدول ۱- مصاحبه شونده‌گان

مصاحبه شونده‌گان		
ردیف	شغل یا تخصص	
۱	فیلمو	فعالان صنعت صوت و تصویر فراگیر
۲	آپارات	
۳	نماوا	
۴	نماشا	
۵	فیلم نت	
۶	آبو	
۷	تی وی پلاس	
۸	عضو شورای سیاست‌گذاری معاونت مجازی صدا و سیما	سیاست‌گذاران و تصمیم‌گیران حوزه رسانه
۹	عضو شورای مدیران ساترا	
۱۰	یکی از مدیران سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی	
۱۱	عضو شورای عالی فضای مجازی	
۱۲	عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی	اعضای هیأت علمی دانشگاه‌ها
۱۳	عضو هیأت علمی دانشگاه صدا و سیما	
۱۴	عضو هیأت علمی دانشگاه تهران	
۱۵	عضو هیأت علمی دانشگاه تهران	
۱۶	عضو هیأت علمی دانشگاه شهید بهشتی	
۱۷	عضو هیأت علمی دانشگاه علامه طباطبایی	

جدول ۲- چکیده ویژگی‌های مثبت پلتفرم کلاب هاوس

ردیف	عنوان
۱	از حاشیه به متن آمدن صدای گروه‌های غیر رسمی جامعه و سیاست
۲	کلاب هاوس یک رسانه عمیق و واقعی است
۳	مرتفع کردن مشکل سایر پلتفرم‌ها با ایجاد امکان گفتگو بدون غلبه ابزار
۴	اثرگذار بودن در عین فراگیر نبودن
۵	رسانه نخبگانی
۶	توسعه فرهنگ گفتگو با ایجاد فضای محترمانه برای آن
۷	گفتگو بدون هرگونه مداخله و جذائیت بصری (غلبه منطق بر فریب)
۸	کاهش خبر و محتوای جعلی با تأکید بر روی اعتبار منابع

جدول ۳- فرصت‌ها

ردیف	فرصت
۱	کاهش مخاطبین شبکه‌های معاند و سلطنت‌طلب
۲	افزایش مودت و سرمایه اجتماعی
۳	ایجاد تحرک در رسانه‌های اصلی کشور از جمله صدا و سیما به منظور تسخیر مجدد مخاطبان تولیدات تحلیلی و عمیق

جدول ۴- ویژگی‌های منفی پلتفرم کلاب هاوس

ردیف	عنوان
۱	کلاب هاوس یک پلتفرم فراگیر نیست
۲	فقدان قابلیت آرشیوی
۳	دموکراتیک نبودن رسانه (در اتاق‌های گفتگو حق اقلیت به رسمیت شناخته نمی‌شود)
۴	کم بودن تعداد کاربران آن نسبت به سایر پلتفرم‌های موجود

جدول ۵- تهدیدها

ردیف	تهدیدها
۱	اثرگذاری روی انتخابات ۱۴۰۰ (انتخابات مجازی - رسانه‌ای)
۲	به چالش کشیدن صدا و سیما
۳	به چالش کشیدن حاکمیت جمهوری اسلامی در فضای مجازی در صورت عدم قانون‌پذیری

جدول ۶- جدول تجمیعی نکات مثبت و منفی - فرصت‌ها و تهدیدها

ردیف	مثبت	منفی	فرصت	تهدید
۱	از حاشیه به متن آمدن صدای گروه‌های غیررسمی جامعه و سیاست	کلاب هاوس یک پلتفرم فراگیر نیست	کاهش مخاطبین شبکه‌های معاند و سلطنت‌طلب	اثرگذاری روی انتخابات ۱۴۰۰ (انتخابات مجازی - رسانه‌ای)
۲	کلاب هاوس یک رسانه عمیق و واقعی است	فقدان قابلیت آرشیوی	افزایش مودت و سرمایه اجتماعی	به چالش کشیدن صدا و سیما
۳	مرتفع کردن مشکل سایر پلتفرم‌ها با ایجاد امکان گفتگو بدون غلبه ابزار	دموکراتیک نبودن رسانه (در اتاق‌های گفتگو حق اقلیت به رسمیت شناخته نمی‌شود)	ایجاد تحرک در رسانه‌های اصلی کشور از جمله صدا و سیما به منظور تسخیر مجدد مخاطبان تولیدات تحلیلی و عمیق	به چالش کشیدن حاکمیت جمهوری اسلامی در فضای مجازی در صورت عدم قانون‌پذیری
۴	اثرگذار بودن در عین فراگیر نبودن	کم بودن تعداد کاربران آن نسبت به سایر پلتفرم‌های موجود	کاهش مخاطبین شبکه‌های معاند و سلطنت‌طلب	امن نبودن سرورهای کلاب هاوس و امکان فروش داده‌های کاربران
۵	رسانه نخبگانی	-	-	-
۶	توسعه فرهنگ گفتگو با ایجاد فضای محترمانه برای آن	-	-	-
۷	گفتگو بدون هرگونه مداخله و جذابیت بصری (غلبه منطق بر فریب)	-	-	-
۸	کاهش خبر و محتوای جعلی با تأکید بر روی اعتبار منابع	-	-	-

## فهرست منابع

from: [https:// essayservice.com/ blog/ clubhouse-tool-for-education](https://essayservice.com/blog/clubhouse-tool-for-education)

John Naughton. (2021). Why hot new social app Clubhouse spells nothing but trouble. 20 Feb from: [https:// www.theguardian.com/ commentisfree/2021/feb/20/why-hot-new-social-app-clubhouse-spells-nothing-but-trouble](https://www.theguardian.com/commentisfree/2021/feb/20/why-hot-new-social-app-clubhouse-spells-nothing-but-trouble)

اسلامی، مروارید. (۱۳۹۱). "بررسی شبکه‌های اجتماعی و تأثیرات آن‌ها بر ابعاد مختلف زندگی"، نخستین کنگره ملی فضای مجازی و آسیب‌های اجتماعی نوپدید، تهران، <https://civilica.com/doc/268377>

فرخی، میثم. و نادری‌نژاد، مهدی. (۱۳۹۸). "تحولات سیاست‌گذاری فرهنگی شبکه‌های اجتماعی مجازی در جمهوری اسلامی ایران: مورد مطالعه تحلیل اسناد بالادستی (۱۳۷۰-۱۳۹۶)"، <https://civilica.com/doc/996884>

مصطفوی نژاد، سید شهاب‌الدین. و همتی‌نژاد، فریده. (۱۳۹۹). "بررسی و تحلیل سیاست‌های کلی انتخابات"، اجلاس بین‌المللی فقه، حقوق و پژوهش‌های دینی، <https://civilica.com/doc/1123107>

صفایی دورودخانی، نگین. (۱۳۹۹). "پیش‌بینی استفاده آسیب‌زا از شبکه‌های اجتماعی براساس سبک‌های حل تعارض و انسجام خانواده در زنان"، دومین جشنواره تألیفات برتر علوم انسانی اسلامی، جایزه ویژه علامه جعفری (رض)، تهران، <https://civilica.com/doc/1045135>

روزنامه دنیای اقتصاد، (۱۴۰۰). "اوج‌گیری «کلاب‌هاوس» در ۲۰۲۱"، شماره ۵۱۴۱، فروردین

UKEssays. (November 2018). "Clubhouse Facilities For The Youth Physical Education Essay", Retrieved from [https:// www.ukessays.com/essays/physical-education/ clubhouse-facilities-for-the-youth-physical-education-essay.php?vref=1](https://www.ukessays.com/essays/physical-education/clubhouse-facilities-for-the-youth-physical-education-essay.php?vref=1)

The Advantages of an Online Gambling Club Versus a Land-based Clubhouse. (2019, April 10). GradesFixer. Retrieved April 9, 2021, from [https:// gradesfixer.com/free-essay-examples/ the-advantages-of-an-online-gambling- club-versus-a-land-based-clubhouse/](https://gradesfixer.com/free-essay-examples/the-advantages-of-an-online-gambling-club-versus-a-land-based-clubhouse/)

SHAWN SWYX WANG. (2021). Everything You Hate About Clubhouse Is Why It Will Win. Published: Feb 01 from: <https://www.swyx.io/clubhouse-hate/>

Zeynep. (2021). The Clubhouse App and the Rise of Oral Psychodynamics. Feb 17. from: The Clubhouse App and the Rise of Oral Psychodynamics - Insight (substack.com)

Phil Collins. (2021). Other Articles Clubhouse: Tool for Education. MAR 19

## **Investigating the dimensions of emergence and emergence of Club House platform in Iran**

**Mohammadhasan Khalatbari, Afsaneh Mozafari**

### **Abstract**

The purpose of this study is to investigate and evaluate the possible positive and negative consequences of using the Club House network in Iran. The importance of this study is that achieving a correct understanding of the positive and negative aspects of using this network can explain the possible threats and opportunities that the use of this virtual network can have for the country in the run-up to the 1400 presidential elections. And to help the country's officials in the field of cyberspace in choosing a correct, scientific and principled confrontation with this social network.

The research method was performed using a qualitative method and information and data were collected through in-depth interviews with experts. Permanent comparison method has also been used to analyze the data.

The research results show; Interviewees believe that the existence of Club House in Iran has positive dimensions such as: marginalizing the voices of informal groups in society and politics, reducing fake news and content by emphasizing the credibility of resources, enabling dialogue without any intervention and visual appeal (overcoming logic). Deception, developing a culture of dialogue by creating a respectful atmosphere for it, emerging as an elite medium, being effective while not pervasive, solving the problem of other platforms by enabling dialogue without overcoming tools, creating a deep and real medium for elites and Opportunities such as: reducing the audience of dissident and monarchist networks, creating mobility in the main media of the country, including radio and television, in order to re-conquer the audience of analytical and deep productions, increase time and social capital.

The platform also has negative features such as: lack of ubiquity, lack of archival capability, non-democratic media (minority rights are not recognized in chat rooms), low number of users compared to other existing platforms, monosensitivity (purely audio-radio platform 24 Hours), being an American platform and threatening to influence the 1400 elections (virtual-media elections) and challenge radio.

**Keywords:** Club House, Cyberspace, Platform.