



گزارش مرکز رصد فرهنگی (۷۷)

## تیک‌تاک؛ رسانه یا بازی؟

تیک‌تاک یکی از نرم‌افزارهای کاربردی در سال‌های اخیر است؛ که مرکز رصد فرهنگی گزارشی با عنوان «تیک‌تاک؛ رسانه یا بازی؟» در تیر ۱۴۰۳ منتشر کرده است.

تیک‌تاک در سال ۲۰۱۶ توسط شرکت چینی «بایت‌دنس» (ByteDance) با هدف ایجاد پلتفرمی برای ساخت و اشتراک‌گذاری ویدیوهای موزیکال و کلیپ‌های کوتاه ویدئویی معرفی و راه‌اندازی شد. این برنامه که براساس UGC (محتوای تولیدشده توسط کاربر) بنا شده است، در سال ۲۰۱۷ راهی بازار جهانی گردید. مالک این پلتفرم، شرکت فناوری چینی بایت‌دنس، توسعه‌دهنده برنامه‌های محبوب دیگری مانند Toutiao، Douyin و CapCut نیز است. توسعه و گسترش جهانی تیک‌تاک با سرعت چشم‌گیری انجام شد. تا دسامبر ۲۰۱۸، این نرم‌افزار کاربردی در چین به‌تنهایی بیش از ۲۵۰ میلیون کاربر فعال روزانه و ۵۰۰ میلیون کاربر فعال ماهانه داشت. در همین سال، تیک‌تاک پس از ادغام با موزیکالی (Musical.ly)، که به ویدئوهای کوتاه لب‌خوانی معروف بود، به‌صورت بین‌المللی گسترش یافت. این نرم‌افزار کاربردی به‌سرعت محبوبیت زیادی به‌ویژه در میان نس (Z) پیدا کرد، در حالی که نسل‌های قدیمی‌تر آن را کمتر راحت می‌یافتند (Herrero و دیگران، ۲۰۲۰).

سال ۲۰۱۹ نقطه عطفی برای تیک‌تاک بود، زیرا به محبوب‌ترین نرم‌افزار کاربردی تبدیل شد و نرم‌افزار دوم کاربردی پردانلود جهان لقب گرفت. هم‌اکنون، تیک‌تاک در ۱۵۰ کشور دنیا فعال است، ۷۵ زبان را پشتیبانی می‌کند و در بیش از ۴۰ کشور جهان در صدر فهرست پربازدیدترین نرم‌افزار کاربردی قرار دارد. رشد تیک‌تاک در سال ۲۰۲۰ شتاب بیشتری گرفت. در این سال، تیک‌تاک به‌تعمامل ۸۰۰ میلیون کاربر در سراسر جهان دست یافت و در سه‌ماهه اول سال ۲۰۲۰ (از ژانویه تا آوریل) تعداد دانلود آن از دو میلیارد نفر فراتر رفت. این رشد سریع، به‌ویژه در دوران پاندمی کرونا و قرنطینه‌های ناشی از آن، شتاب بیشتری گرفت. در این دوران، تیک‌تاک به‌عنوان یک منبع مهم برای سرگرمی و مواد آموزشی در دوران قرنطینه مطرح شد و همه این‌ها باعث اوج گرفتن تیک‌تاک در جهان گردید. این رشد چنان سریع بود که در سال ۲۰۲۰، تیک‌تاک به یکی از بیشترین دانلودهای نرم‌افزار کاربردی جهان تبدیل شد و در بازارهایی مانند هند، چین و ایالات متحده حضور قابل‌توجهی پیدا کرد (Herrero و دیگران: ۲۰۲۰).