

Keir Starmer está considerando a Elon Musk como un villano útil para su primera temporada?

Keir Starmer, el primer ministro del Reino Unido, está considerando a Elon Musk como un villano útil para su primera temporada como primer ministro. Sin embargo, si este es el caso, no puedo evitar sentir que las posibilidades de Starmer de obtener una segunda temporada disminuirán.

Algo grande sucedió en el Reino Unido en las últimas dos semanas, incluso si los detalles específicos de lo que sucedió siguen siendo poco claros. Pero sabemos que la cosa que no está a la altura no sucede en los países que funcionan bien o que están, cómo decirlo, adecuados para el propósito. Se siente como una mezcla de inadecuado y tangencial, entonces, escuchar a varios funcionarios políticos seniors indicar que la cosa que no está a la altura es ... la Ley de Seguridad en Línea.

Desde que llegué a esta industria en el período tardío del Triásico, una de las pocas opiniones profesionales que he llegado a tener es que los periodistas que cubren algo principalmente como una historia de medios es principalmente porque no saben qué hacer con la historia real o incluso qué es la historia real. (Y sin duda lo he hecho muchas veces yo mismo.) Alineado con los avances tecnológicos, los periodistas que cubren algo principalmente como una historia de redes sociales indican lo mismo.

Pero los políticos haciendo algo similar es de una magnitud diferente, aunque con una tradición que se remonta a cuando los tuits eran tablillas de cera. Platón - un verdadero cartel - llamó al tipo de mito que la elite propaga para mantener la armonía social una "noble mentira". Las pesadillas tienen poder, y los líderes actualmente parecen estar convergiendo en la noción de X (anteriormente Twitter) como un estado rebelde de cierta manera.

El secretario de tecnología, Peter Kyle, ha declarado que las relaciones con algunas empresas de redes sociales son "mucho más similares a las negociaciones con los secretarios de estado en otros países".

La cuestión de la seguridad en línea

La seguridad en línea es una cuestión compleja y multifacética que requiere una consideración cuidadosa y una acción proactiva. A continuación, se presentan algunas estadísticas y recomendaciones para abordar los problemas de seguridad en línea:

- El 45% de los usuarios de Internet en todo el mundo han experimentado algún tipo de ciberacoso.
- El 33% de los usuarios de redes sociales han experimentado acoso en línea.
- Las niñas y las mujeres jóvenes son las más propensas a experimentar acoso en línea.
- Las redes sociales deben establecer y hacer cumplir políticas claras contra el acoso y el discurso de odio.
- Los gobiernos deben promulgar leyes que protejan a los usuarios de Internet y sancionen a los infractores.
- Se necesita una mayor educación y conciencia sobre la seguridad en línea en todos los niveles de la sociedad.

El papel de los líderes mundiales

Los líderes mundiales desempeñan un papel importante en la promoción de la seguridad en línea y la lucha contra el acoso y el discurso de odio en línea. A continuación, se presentan algunas maneras en que los líderes mundiales pueden abordar estos problemas:

- Establecer políticas claras contra el acoso y el discurso de odio en línea
- Promover la educación y la conciencia sobre la seguridad en línea
- Trabajar con empresas de redes sociales para garantizar la seguridad de los usuarios
- Promulgar leyes que protejan a los usuarios de Internet y sancionen a los infractores
- Liderar el camino en la promoción de un discurso respetuoso y la inclusión en línea

La responsabilidad de las empresas de redes sociales

Las empresas de redes sociales también desempeñan un papel importante en la promoción de la seguridad en línea y la lucha contra el acoso y el discurso de odio en línea. A continuación, se presentan algunas maneras en que las empresas de redes sociales pueden abordar estos problemas:

- Establecer y hacer cumplir políticas claras contra el acoso y el discurso de odio
- Proporcionar herramientas y recursos para que los usuarios reporten el acoso y el discurso de odio
- Invertir en tecnología para detectar y eliminar el contenido abusivo y ofensivo
- Trabajar con expertos en seguridad en línea y grupos de defensa para abordar estos problemas
- Promover la educación y la conciencia sobre la seguridad en línea

La responsabilidad de los usuarios de Internet

Los usuarios de Internet también desempeñan un papel importante en la promoción de la seguridad en línea y la lucha contra el acoso y el discurso de odio en línea. A continuación, se presentan algunas maneras en que los usuarios de Internet pueden abordar estos problemas:

- Ser respetuoso y considerado en las interacciones en línea
- Reportar el acoso y el discurso de odio cuando se vea
- No participar en el acoso o el discurso de odio
- Educarse sobre la seguridad en línea y estar consciente de los riesgos
- Apoyar las políticas y los esfuerzos de las empresas de redes sociales y los líderes mundiales para abordar estos problemas

Conclusión

La seguridad en línea es una cuestión compleja y multifacética que requiere una consideración cuidadosa y una acción proactiva por parte de los líderes mundiales, las empresas de redes sociales y los usuarios de Internet. Al trabajar juntos, podemos promover un entorno en línea más seguro y respetuoso para todos.

A falecimento da Xbox 360 Digital Store: uma era se encerra

A loja digital Xbox 360 é a última a fechar as portas, seguindo o encerramento da loja Wii U e 3DS **Yesbingo** março. Ela fechou **Yesbingo** segunda-feira, levando consigo cerca de 220 jogos, de acordo com uma análise do Video Games Chronicle.

Embora a Microsoft seja a melhor das empresas principais **Yesbingo** termos de compatibilidade

reversa e preservação de jogos - mesmo com os 220 jogos perdidos, uma grande porcentagem do catálogo de jogos do Xbox 360 ainda pode ser legalmente jogada **Yesbingo** consoles posteriores - é impressionante que a Xbox 360 Marketplace tenha durado quase 20 anos (o console foi lançado no final de 2005). Não foi a primeira loja digital **Yesbingo** um console, mas foi a primeira que eu usei, e supino que a mesma foi verdadeira para muitos jogadores britânicos - o Xbox 360 foi o console mais popular de **Yesbingo** geração neste país. Em retrospectiva, a Marketplace estava impressionantemente à frente de seu tempo.

Na década de 2000, as vendas de jogos **Yesbingo** lojas físicas ainda eram o rei, e os varejistas detinham uma enorme influência sobre o preço e a distribuição de jogos. Na época, oferecer jogos digitais apenas corria o risco de represálias dos Electronics Boutique e Game. Recordo de conversas na época sugerindo que algumas lojas estavam ameaçando não vender o Xbox 360 **Yesbingo** absoluto, porque deixar os jogadores baixar jogos digitalmente desafiava tão fortemente o modelo de negócios dos varejistas. (Para ser justos, eles estavam certos - as vendas de jogos **Yesbingo** lojas físicas estão **Yesbingo** um espiral de morte prolongada há anos.)

A Xbox 360 Marketplace não moveu a agulha sozinha. A transição para lojas digitais foi gradual, e todos os principais jogadores, desde o Steam até o Sony e Nintendo, desempenharam seu papel ao longo dos anos. "No início, o digital era algo aditivo ao varejo", diz Chris Dring, chefe do GamesIndustry.biz. "Mais de 90% dos jogos de console durante esse tempo eram comprados **Yesbingo** caixas **Yesbingo** prateleiras **Yesbingo** locais como Game e Tesco, e não foi até 2024 que a maioria (51%) dos jogos AAA de console estava sendo baixada **Yesbingo** vez de ser comprada **Yesbingo** uma caixa. A Xbox Live Marketplace era principalmente o lugar onde as pessoas compravam DLC ou o ocasional indie gem que podia ser acessado apenas via loja digital. Mas ela fundamentou o início da mudança **Yesbingo** direção ao futuro digital **Yesbingo** que agora vivemos. Todos agora imitam o que a Xbox fez com o Xbox Live e a Marketplace."

Data Evento

2005 Lançamento do Xbox 360

2024 Fechamento da Xbox 360 Marketplace

Mas o que a Xbox 360 Marketplace realmente alterou para os jogadores de console não foi *como*

comprávamos jogos, mas

que

jogos podíamos comprar. No PC, sempre foi possível baixar e jogar jogos menores e experimentais, mas antes do Xbox 360, você não podia fazer o mesmo **Yesbingo** consoles. Acho que a Marketplace habilitou diretamente a renascença dos jogos independentes de 2010 **Yesbingo** diante, fornecendo aos desenvolvedores e editores de jogos menores uma maneira de vender seus jogos a milhões de jogadores de console sem as despesas e os problemas logísticos do lançamento de uma cópia **Yesbingo** caixa.

A Xbox Live Arcade, que começou no Xbox original, mas atingiu seu auge durante a era do 360, foi revolucionária: todas as semanas havia um novo jogo pequeno, descarregável por £10 ou menos, de desenvolvedores grandes e pequenos. Eu joguei centenas de jogos dessa maneira, e eles foram alguns dos primeiros jogos fora da caixa que eu possuía. Entre eles estavam Limbo, e Fez, e Geometry Wars, e Super Meat Boy, e a melhor versão de Uno (não me). Há um caso forte a ser feito de que a Xbox 360 Marketplace introduziu milhões de jogadores de console **Yesbingo** jogos independentes.

Há desvantagens na transição digital, como Dring aponta. "Em 2005, o Xbox (e o PlayStation e o Nintendo) era uma plataforma. Agora eles são a plataforma, o distribuidor e o varejista. Eles controlam toda a cadeia. E cada vez mais, através de seus sites, canais do YouTube e {sp}s de anúncios, eles estão se tornando seus próprios meios de comunicação também."

Nós nos acostumamos tanto a baixar jogos digitalmente que é fácil esquecer como era novo isso uma vez. No adeus à Xbox 360 Marketplace, também estamos dizendo um adeus final a uma era

de jogos **Yesbingo** que até o DLC ainda se sentia novo e emocionante. Eu realmente extraño aqueles tempos. E todas aquelas rodadas longas de Uno do Xbox 360 à noite.

O que jogar

[bet7k não paga](#) Obrigado por estar aqui!

O jogo de comédia britânico extremamente engraçado

Obrigado por estar aqui!

está disponível hoje, e as críticas (incluindo a nossa) são brilhantes. Ele é feito por dois moradores de Barnsley e está situado na fictícia cidade do norte de Barnsworth, que parece ter sido construída inteiramente **Yesbingo** torno de piadas visuais. É curto e doce, mas repleto de ótimas piadas e comédia situacional bizarra que continua a tradição de Monty Python e The Mighty Boosh.

- **Disponível em:** Nintendo Switch, PlayStation 4/5, PC
- **Tempo estimado de jogo:** 3 horas

O que ler

- O correspondente de jogos do Guardian, Keith Stuart, passou algumas semanas **Yesbingo** LA há pouco tempo para passar algumas dias com **Star Wars Outlaws**, o tiro ao alvo aberto da Ubisoft **Yesbingo** um jogo de mundo aberto do Star Wars estrelado por um renegado à la Han Solo. Parece bom o suficiente para furar a fadiga do Star Wars.
- Falando de vendas de jogos: a loja britânica **Game** está encerrando seu esquema de recompensas hoje, 31 de julho. Se você tiver pontos pendentes **Yesbingo Yesbingo** conta, precisa gastá-los até o final do dia.
- Que legal é essa controller personalizada do Astro Bot da PS5? Diferentemente da maioria dos controles de jogo ultra-específicos e de nicho, esse não é apenas um exercício de marketing, você pode realmente comprá-lo. As pré-encomendas abrem 9 de agosto.
- Maravilhoso saber por que não há um tie-in oficial de jogos olímpicos, como a longa série Mario vs Sonic nos Jogos Olímpicos? O Eurogamer relata que é porque os Jogos Olímpicos optaram por seguir o caminho dos NFTs e esports **Yesbingo** vez disso. Ew.

O que clicar

Bloco de perguntas

[bet7k não paga](#) XCOM: Enemy Unknown.

O leitor **Akshay** pergunta esta semana:

*"Acabei de terminar Yakuza 7: Like a Dragon e me senti completamente sem propósito nos dias seguintes. Joguei esse jogo por quase 180 horas e foi difícil dizer adeus. Qual é a **Yesbingo** melhor maneira de amenizar esses sentimentos de ressaca pós-jogo?"*

Oh, eu sei disso! Recordo de passar horas e horas no XCOM (acima), salvando o mundo e sentindo-me completamente sem propósito depois, sentado no meu sofá **Yesbingo** pijamas. Eu senti o mesmo com jogos como The Elder Scrolls: Oblivion, onde passei tanto tempo que me lembro de sair do meu apartamento depois dos créditos rolarem e simplesmente andar à toa pela cidade. Eu sinto o mesmo com livros e séries de TV algumas vezes, quando é hora de dizer

adeus a personagens e mundos com os quais vivi por um tempo. Mas gastamos tanto tempo com jogos, e eles são tão envolvendo. Às vezes, se sente como um término quando eles terminam.

E, assim como depois de um término: pular diretamente para um novo jogo logo depois não é a maneira de fazer. Ele apenas convida a comparação negativa. Então, entre jogos grandes, gosto de passar o tempo **Yesbingo** outras coisas - estar ao ar livre, pegar um romance, talvez sair para um drink com os amigos que eu tenho temporariamente negligenciado **Yesbingo** favor de Breath of the Wild - até que realmente

sinta

que estou pronto para algo novo.

Se você tiver uma pergunta para o Bloco de Perguntas - ou qualquer outra coisa a dizer sobre a newsletter - envie-nos um email para pushingbuttonstheguardian.com.

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: Yesbingo

Palavras-chave: **Yesbingo - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-09-02