



**فؤاد نجم‌الدین / پژوهشگر فرهنگ دیداری و عضو هیئت علمی دانشگاه علم و فرهنگ**  
اونگاهی موشکافانه به منطق بازی‌های استراتژیک آنلاین انداخته و لایه‌های مختلف نظام اجتماعی مبتنی بر مصرف این بازی‌ها را بررسی کرده است.



بازی‌های استراتژیک آنلاین از جمله بازی‌های «مزرعه‌داری»، دنیای خاص خود را دارند. این بازی‌ها دو ویژگی بسیار مهم دارند که لایه‌های مختلف اجتماعی و طیف وسیعی از مخاطبان را به سوی خود جلب می‌کند. در کنار اینها امکان تشکیل جامعه فارسی‌زبان و تعامل مالی بر مبنای ریال با بازی را که اضافه کنید، جذابیت بازی‌ها دو چندان می‌شود. دوبازی بسیار محبوب در سال‌های اخیر از این گونه در ایران، «مزرعه رایگان من» محصول شرکت آپجزو و «روز برداشت» محصول شرکت فریس، نمونه‌هایی درجه یک از شکل گرفتن یک جامعه مجازی منحصر به فرد با زبان قالب فارسی است. این بازی‌ها غالباً بر مبنای منطقی مشترک طراحی شده و پیش می‌روند و توسعه و گسترش آن نیز کاملاً مبتنی بر میزان و نوع رفتار مخاطب تعریف می‌شود. رابطه‌ای بالا به پایین که بنا به فشار جامعه مخاطب و تغییر رفتار او، ناگزیر به تعامل و بده بستان متقابل می‌شود. بازی معمولاً بر مبنای یک سناریوی بسیار ساده خطی پیش می‌رود. مجموعه‌ای از فضاها یا پیش تعریف شده خالی که بناسبت بنابر تلاش و تعامل کاربر و کمی سلیقه و شخصی‌سازی با امکانات مکان‌ها، ابزارها و دارایی‌ها پر شود. بازی‌ها همواره برای دو سطح رفتاری تعریف می‌شوند: رفتار کاربر عمومی که در ازای صرف زمان و کلیک‌هایش پاداش دریافت می‌کند و آن پاداش‌ها به عنوان وجه رایج در مقابل خرید و تأمین کالاها و امکانات به صندوق مرکزی بازی باز پرداخت می‌شود. اما این سیر خرید امکانات در برابر فعالیت، آن چنان کند است که همواره شما را در بخش فرو دست جامعه نگاه می‌دارد و پس از یکی دو سال صرف زمان احساس می‌کنید در یک سیکل کند خسته کننده گرفتار آمده‌اید. راهکاری که بازی برای خروج از این سیکل خسته کننده ارائه داده، ورود به تعامل مالی با سیستم است که منبع اصلی کسب درآمد سرور را تشکیل می‌دهد علاوه بر پول‌ک‌ها که وجه رایج داستان بازی هستند، کلای ارزشی را

و زندگی‌شان را تزریق کردند و تمامی خطوط تعریف شده بازی را بارها رفته و برگشته‌اند و در تمام مسیرها توسعه یافته‌اند. این باشگاه غالباً یک باشگاه ۲۰ کاربره است. اما نکته مهم این که در پس این ۲۰ نام، چیزی حدود ۱۰ نام حقیقی قرار دارد. نفرات اول تا دهم گردانندگان زیرزمینی این سرورها هستند و برخلاف قواعد بازی با استفاده از هر ترفند برنامه‌نویسی و هک، انواع رفتارهای غیرقانونی و هر مسیر دیگر چندین و چند نام کاربری دیگر ساخته و همزمان در سطوح مختلف در همان سرور یا حتی سرورهای مجازی فعال، بالاترین رده‌بندی که شامل ده نفر اول است را به دست آورده‌اند. نام کاربری شما در ذیل ۱۰ نام برتر، «نام کاربری چهره» شما محسوب می‌شود. نام کاربری دوم شما که ده‌تایی پایین‌تر از نام کاربری اول قرار گرفته و تقریباً همه هم از این رابطه زیر زمینی خبر دارند، «تصویر مذاکره کننده» شماست. در کنار این دو اکانت غالباً یک اکانت در سطوح میانی وجود دارد. ظرفیت‌های انبار و امکانات خرید و فروش در حد متوسط روبه بالا است و با آن کثیف‌کاری‌هایی مثل خریدهای غیرقانونی، رشوه‌ها، انتقال‌های فراقانونی، مذاکره‌ها یا واسطه‌گری میان دیگر اکانت‌ها انجام می‌شود همچنین ممکن است ده‌ها یا صدها اکانت بی‌نام متوسط را تماماً به برده‌داری گماشته باشید و از بام تا شام تنها و تنها از آنها تولید بخواهید و حتی مدیریت آنها را به روایت‌ها و برنامه‌نویس‌های غیررسمی و غیرقانونی بسپارید. حکمرانی بازی همواره در حال رصد کردن و نظارت بر این روابط است؛ گاهی حتی اکانت‌های جعلی برای مذاکره و خرید و ارتباط می‌سازد، از گوگل ترنسلیت برای مذاکره استفاده می‌کند و به هر طریقی که ممکن است فرادستان مشکوک را در موقعیت‌های رشو، خرابکاری و رفتارهای غیرقانونی قرار می‌دهد تا وسوسه شوند، در دام بیفتند و توقیف شوند. همچنین مشاوران حرفه‌ای وجود دارند که به شما کمک می‌کنند علیه توقیف نام کاربری خود

## دنیای غریب بازی‌های استراتژیک «مزرعه‌داری» آنلاین

# کاربران حکمرانند

می‌توانید با پول واقعی خریداری کنید، به بازی تزریق کنید و کیفیت بازی، داشته‌ها و امکانات خود را افزایش دهید. به این ترتیب، بازی بدون تعارف یک طبقه فرادست را همراه با سبک مصرف تمحیلی خود تعریف می‌کند و کاربر را در هر سطح مالی که باشد تشویق می‌کند هر چه می‌تواند به این طبقه فرادست تشبیه بیشتری بجوید. همزمان با تکرار شدن سیکل کسب درآمد و مصرف، بازی ناگزیر است توسعه عرضی را هم در کیفیت زندگی کاربر ایجاد کند. به این معنا که هیجان‌های کاذب، بده‌بستان‌ها، خواسته‌های مجعول و غیر حقیقی، هدف‌های فرعی و مانند آن را در قالب‌های بسیار متنوعی مانند گروه‌های اجتماعی همسایه‌ها، دهکده‌ها، مسابقات محلی، مسابقات منطقه‌ای، مسابقات میان سرورها و سطح‌بندی‌های جهانی تعریف کند. تا اینجا بازی سه مسیر زندگی را برای شما تعریف کرده است:

۱. اگر می‌خواهید فقط زنده بمانید کار کنید و امکانات بخرید.
  ۲. اگر می‌خواهید شهروند خوبی باشید خرج کنید.
  ۳. در طبقه مرفه زندگی بهتری را برای خود مهیا کنید و اگر می‌خواهید شهروند نمونه باشید در تعاملات جمعی مشارکت کنید و به این ترتیب سرمایه فرهنگی خود را نیز در کنار سرمایه اجتماعی افزایش بخشید؛ تا هر لحظه جایگاه خود را در میان دیگر شهروندان تعریف کردید از دیگران تمایز یابید و فخر و غرور کنید. اینجا است که احساس می‌کنید دست سرنوشت هیچگاه نمی‌تواند به حد کفایت برای تان زندگی را تعریف کند؛ این خود شما هستید که در خوانش‌های متعدد و چندصدا (پلی فونیک) در میان خطوط این سرنوشت تعریف شده زندگی‌های دیگر، باخت‌های دیگر و روش‌ها و منش‌ها و مصرف‌های دیگر را تعریف می‌کنید.
- این بازی‌ها در قالب سرورهای مفصل و بزرگ انجام می‌شوند که اگر تعاملات مالی و حقوقی موفقی داشته باشند سرورهای محلی‌شان در ایران تماماً فارسی‌زبان خواهد بود. هر سرور که شامل چندین هزار کاربر آنلاین و فعال می‌شود یک باشگاه بزرگان دارد؛ پیشکسوتانی که چند سال کار کرده‌اند پول



لایحه تنظیم کنید و به سرور مرکزی بازی ایمیل بفرستید و پس از مدتی آن را آزاد کنید. مکالمه روزمره باشگاه فرادستان باور نکردنی است؛ دقیقاً مانند داستان‌های تخیلی یا تئوری‌های توطئه با هم برنامه می‌ریزند هر چه تخم‌مرغ در بازار امروز هست را از ارزان‌ترین‌ها تا گران‌ترین‌ها خریداری و بازار را از تخم مرغ خالی می‌کنند. این فرآیند ممکن است سه یا چهار روز ادامه پیدا کند آنقدر که

دیگر در دست هیچ کس تخم مرغ نیست و بخشی از سیکل بازی که وابسته به تولید تخم مرغ است، متوقف بماند و هر چه هم نظام کنترل گر بازی تلاش کند از طریق نام‌های کاربری خود تخم مرغ در بازار تزریق کند، قدرت جایگزینی خلأ موجود را نداشته باشد. بعد ناگهان توطئه‌گران همه تخم مرغ‌ها را با قیمتی که کمی پایین‌تر از بالاترین قیمت موجود در بازار است، در بازار عمومی رها می‌کنند و اتفاقاً قربانی‌های اصلی این بازی فرادستان متوسطی هستند که بایدین دریایی از تخم‌مرغ‌های میان قیمت به طمع فروش به قیمت بالاتر آن، تمام زندگی خود را در جیب باشگاه ده نفر اول می‌ریزند. نظام حاکم دقیقاً مانند دولتی سوسیال دموکرات کنترل این رفتارهای حداقل و حداکثرهایی را برای هر کالا تعیین می‌کند تا در عین حفظ روابط سرمایه آزاد و جذابیت‌های بازی، کنترل امر به طور کامل از دستش خارج نشود؛ در اینجا انواع اشیای تزئینی و نمادین بی‌قیمت، نقش پوشویی درون سروری و میان سروری را بازی می‌کنند. گروه‌های شکل گرفته در رسانه‌های اجتماعی موازی که بی‌اطلاع سرور مرکزی بازی، اصل فروش‌ها، بده‌بستان‌ها و انتقال‌ها را حتی با پول واقعی میزبانی می‌کنند. اکانت‌ها صدا صدا برای برده‌داری فروخته و منتقل می‌شوند. خدمات برنامه‌نویسی دست به دست می‌شود دنیای پر آشوبی سرشار از شیوه‌های جایگزین مصرف از پایین به بالا از شهروندان به حاکمیت

تحمیل می‌شود و آرام آرام فضای حاکمیتی بازی را تسخیر می‌کند. در یک نگاه کلی، بازی بر مبنای یک سناریو و به تعبیر این جستار، با سه مسیر زندگی طراحی و پیش‌بینی شده است. اما کاربرانی که بناسبت کنشگران اصلی این جهان طراحی شده باشند، الزاماً قواعد جهان و حتی خط زندگی آن را چنان که تعریف شده بر نمی‌تابند. از یک سو بازی و سناریوهای تلفیقی کوتاه و میان مدت، هم به ایشان این بخت را می‌دهد که آغازها و طول زندگی‌های متعدد چند هفته‌ای را تجربه کنند؛ از صفر آغاز کنند و تجربه‌های زیستی مختلف را بارها و بارها تجربه کنند؛ و از سوی دیگر می‌توانند در چرخه‌های زیستی میان مدت چند ساله، تجربه «دیگری بودن» را همزمان با زندگی عادی خود تجربه کنند؛ از خطوط اخلاقی اجتماعی گذر کنند؛ خلاف کنند؛ قدرت و ثروت را در یک گروه اجتماعی نسبتاً وسیع تجربه کنند و جوهی نا آشنا از خود را شکوفا سازند.

از سوی دیگر، خود بازی به مثابه یک نظام اجتماعی مصنوعی، کوشش می‌کند جهانی مصرف محور را طراحی کند؛ غافل از اینکه تمایل کاربران، یافتن چرخه‌های زیست و مصرف متفاوت است و اساساً نبرد سرد و پنهان میان حاکمیت و کاربر در تحمیل و مقاومت شیوه مصرف، آن را سرشار از روایت‌هایی ساخته است که طراحان بازی روز نخست خواش را هم نمی‌دیدند و در آخر اینکه دنیای عجیبی است دنیای بازی‌های رایانه‌ای آنلاین.

