روزنامه شرق

فرهنگ ایرانی

داستان سؤال «فلسفه چیست» در ایران — صفحه ۱۰

معرفت و داروینیسم عصبی — صفحه ۱۰

سمفونی اعدام در جهان — صفحه ۱۲

عکس: محمد موبدی/شرق

گفت‌وگو با مسعود کوثری
درباره تأثیر بازی‌های رایانه‌ای جدید بر جامعه ایرانی

گیم‌ها به زندگی مردم الگو می‌دهند

نگار حسینی

مرد پشت فرمان اتومبیل دست از بازی «کلش آو کلنز» نمی‌کشد. می‌گوید دوستانی دارد که بازی را به جایی می‌رسانند و می‌فروشند، اما برای او این‌جور که تأکید می‌کند، بازی‌اش ناموسش است و به هیچ قیمتی آن را نمی‌فروشد... . یکی از دوستان اما می‌خواهد بازی‌اش را شش میلیون تومان بفروشد. می‌گوید او زیاد بازی می‌کند هرچند «گیمر» نیست. این‌روزها مفاهیم تازه‌ای به بازی اضافه شده‌اند؛ مفاهیمی که پیش‌تر، در بازی‌های ساده و حتی پیچیده کلاسیک وجود نداشتند. با «مسعود کوثری»، دانش‌آموخته ارتباطات، درباره بازی‌های جدید و تفاوت آن با بازی‌های کلاسیک به علاوه تأثیری که بر جامعه دارند، گفت‌وگو کرده‌ایم:

وقتی از بازی حرف می‌زنیم، دقیقا از چه چیزی حرف می‌زنیم؟

تلاش‌های زیادی شده است که بازی تعریف شود. البته دو واژه است که در زبان فارسی هر دو به بازی ترجمه می‌شود؛ یکی واژه پلی (play)، یکی گیم (game) که شاید منظور شما گیم باشد. اگر خیلی ساده بخواهیم بگوییم، «گیم» یک بازی است با انتهای بسته. بازی اما انتهای باز دارد و انجام آن لذت‌بخش است. مثلا وقتی بچه‌ها هفت‌سنگ بازی می‌کنند، ممکن است وسط هفت‌سنگ کار را رها کنند، دعوا کنند، زنگ خانه مردم را بزنند و در بروند و... . خود آن امر، امر لذت‌بخشی است و انتهای آن هم ضرورتا بسته نیست یعنی در نهایت قرار نیست به جای ازپیش‌تعیین‌شده‌ای برسد. به عبارت دیگر، رسیدن به یک حاصل و نتیجه، به‌عنوان عنصر قطعی در آن تعریف نمی‌شود. اما گیم از کجا آغاز می‌شود؟ «پلی» هنگامی که با یک انتها و مقصود بسته انجام می‌شود و آن مقصود تعریف‌شده است و بنابراین ما همه تلاش می‌کنیم که به آن مقصود برسیم، به «گیم» تبدیل می‌شود. این گیم‌ها، چه از نوع کاغذی و تخته‌ای، چه از نوع کارتی و چه از نوع بازی‌های رایانه‌ای، یک هدف و مقصود تعریف‌شده دارند که وقتی به آن نمی‌رسیم، گویی بازی به‌هم خورده و این اتفاقی ناراحت‌کننده است. در صورتی که در شکل نخست یا «پلی»، ناراحت نیستیم چون لذت اصل است و درواقع اصل حکم‌فرماست. در «پلی»، می‌شود با نصف بازی لذت ببریم یا با بازی در بازی‌های دیگر یا هرچه، ولی «گیم» ما را موظف می‌کند به هدف مشخصی برسیم. به این دلیل است که خیلی‌ها وقتی بازی به مفهوم گیم به‌هم می‌خورد، عصبانی می‌شوند یا گاهی اوقات اشکال جرزدن و تقلب‌کردن در گیم بیشتر پیش می‌آید چون افراد خودشان را موظف می‌دانند به آن هدف مشخص برسند و وقتی نمی‌رسند یا شکست می‌خورند، ناراحت و دلخور می‌شوند. در نهایت می‌شود گفت که استرس زیادی در «گیم» وجود دارد. بنابراین بازی متشکل از یک هدف است و در آن موانعی تعریف شده است که شما ناچارید از آن موانع عبور کنید و درواقع چون مانع وجود دارد، پاداش هم وجود دارد. پس بازی به معنای «گیم» ترکیبی است از موانع، پاداش و نتیجه هم در آن مشخص است. اینها عناصر اساسی بازی هستند. در بازی‌های رایانه‌ای عنصر اساسی این است که براساس یک اصل روان‌شناسی پاداش‌های کوچک داده می‌شود، یعنی موانع طولانی و کوچک می‌شوند و براساس هریک، یک پاداش کوچک داده می‌شود و بابت روان‌شناسی، انسان از پاداش کوچک هیچ‌وقت راضی نمی‌شود و ترغیب می‌شود که دائم این موانع را پشت‌سر بگذارد تا به نتیجه برسد و بعد در نهایت بازی را تمام کند، در ذات این بازی‌ها یک نوع مکانیسم روانی سازگار با روان‌شناسی ما تعریف شده است که ما را به عبور از موانع و رسیدن به پایان بازی ترغیب می‌کند و البته عناصری مانند تعاملی‌بودن هم به بازی‌های رایانه‌ای افزوده می‌شود.

با توجه به ویژگی‌هایی از گیم که به آن اشاره کردید، به نظر می‌رسد درگیم، هیجان و استرس و میزان درگیری بازیکنان بسیار بیشتر از «پلی» است؛ طوری که گویی برخی بازیکنان با «گیم» زندگی می‌کنند یا درواقع این «گیم» جزئی از زندگی آنها شده است. این درگیری زیاد با فضای «گیم» چه تأثیری روی زندگی بازیکنان دارد؟

تقریبا بازی‌های رایانه‌ای به این سمت‌وسو در حال حرکت هستند که یک هدف مشخص وجود دارد و باید از موانع عبور کرد و طبیعتا اضطراب و اضطرار در بازی وجود دارد. بنابراین لذت‌بخشی‌ای که در بازی‌های قدیمی وجود داشته، در اینجا تبدیل شده است به یک نوع لذت هیجان و استرس که در عبور از موانع و رسیدن به نهایت وجود دارد. این امر به‌خصوص وقتی تعاملی می‌شود یا بازی‌ها در شبکه قرار می‌گیرند بیشتر دیده می‌شود. چند نوع بازی در شبکه وجود دارد که بعضی از آنها بازی آنلاین تک‌نفره و بعضی بازی آنلاین چندنفره است که بازی‌های مشهوری در این دسته دوم هستند مثل وار آو وارکرافت، جهان جنگ‌آوران یا بازی سیمز که اینها چندبازیکنه هستند؛ یعنی بازیکنان آنلاین دارند و در اینجا یک نوع وابستگی شدید بین آدم‌هایی که در جاهای مختلف شبکه نشسته‌اند در سراسر دنیا به وجود می‌آید. در بازی‌های سنتی معمولا یک گروه کوچک در بازی درگیر می‌شوند، اما در «گیم»های جدید، مقیاس بازی کاملا در یک سطح جدید قرار می‌گیرد که بسته به تعداد اعضای شبکه یا کسانی که آنلاین هستند می‌تواند دامنه وسیعی به خود بگیرد. علاوه‌براین خود این بازی‌های چندبازیکنه، یک فضاهایی نیز برای ابداع به وجود می‌آورند؛ یعنی این هم از روی بازی‌های سنتی تقلید شده است و این است که برخی اوقات بسته‌های نرم‌افزاری تکمیلی داده می‌شود و گاهی اوقات این امکان داده می‌شود که خود کاربر چیزی به بازی اضافه کند و در این حالت تعامل زیادی بین بازیکنان به وجود بیاید. در این فضاها فرد می‌تواند کاراکتری بسازد یا چیزی برای کاراکتر بسازد که خود او برنامه‌اش را نوشته است که در این حالت یک فضای ابداع و خلاقیت به وجود می‌آید. حالت دوم اجتماعاتی است که حول بازی‌ها شکل می‌گیرند. مثلا بازی خانواده «سیمز» از این اجتماعات پر است و آدم‌ها می‌آیند و هم طراحی شخصیت می‌کنند و هم مسائل خود را به بازی وارد می‌کنند که این به تشکیل گروه‌هایی در فضای مجازی منجر می‌شود.

یعنی به گفته شما برخی مسائل از دنیای واقعی وارد بازی می‌شود و روی بازی تأثیر می‌گذارد. این مسائل چگونه مسائلی هستند؟

مثلا فرض کنید کسانی که یک ایده سیاسی یا مذهبی خاص دارند و کسانی که حتی گرایش دینی و اجتماعی خاص دارند، اینها می‌توانند در آنجا حول یک موضوع با هم یک کامیونیتی (اجتماع) را تشکیل دهند و شروع به تولید مطلب و تولید فرهنگ در آن مورد کنند. درهرحال این فراتر از بازی است.

اگر بخواهیم تأثیرات بازی و جامعه را بر هم بررسی کنیم، این تأثیرات چگونه است؟

تأثیر جامعه این است که کمک می‌کند اجتماعات شکل بگیرد؛ اجتماعاتی که در فضای مجازی حول بازی شکل می‌گیرند. مثلا آدم‌هایی که معتقد به تساوی زن و مرد هستند، اینها ممکن است حول «سیمز» یک اجتماع تشکیل دهند و حول مسائلی اجتماعی بحث کنند. گاهی اوقات از اینها چیزهایی بیرون می‌آید که در بازی پیش‌بینی نشده است؛ یعنی اشکالی از زندگی مورد بحث قرار می‌گیرد که در خود بازی پیش‌بینی نشده است.

> **گیم از کجا آغاز می‌شود؟ «پلی» هنگامی که با یک انتها و مقصود بسته انجام می‌شود و آن مقصود تعریف‌شده است و بنابراین ما همه تلاش می‌کنیم که به آن مقصود برسیم، به «گیم» تبدیل می‌شود. این گیم‌ها، چه از نوع کاغذی و تخته‌ای، چه از نوع کارتی و چه از نوع بازی‌های رایانه‌ای، یک هدف و مقصود تعریف‌شده دارند که وقتی به آن نمی‌رسیم، گویی بازی به‌هم خورده و این اتفاقی ناراحت‌کننده است**

ممکن است در این‌باره مثالی بزنید؟

در خود غرب هم ممکن است ازدواج نژادی طبیعی نباشد و افراد به‌طورکلی ترجیح می‌دهند با آدم‌هایی از نژاد خودشان ازدواج کنند. ممکن است در بازی این سبک ازدواج رواج یابد؛ یعنی آدم‌ها در این مورد بحث کنند که اختلاط نژادی بهتر است یا نظایر آن. این می‌تواند مباحثی را باز کند که در بازی به آن اندیشیده نشده و بازی برای آن طراحی نشده است. ولی گفت‌وگوها و تعاملاتی که در آن بازی اتفاق می‌افتد، می‌تواند فرهنگ‌ها و گرایش‌های فرهنگی را به وجود آورد. این درواقع گزینش است. شما ممکن است بگویید این زن با این نژاد و با این مشخصات، می‌تواند با این مرد با این مشخصات ازدواج کند و این ترکیب بچه‌ها را داشته باشد و چون از روی بازی اینها را انتخاب می‌کنید، گزینه‌هایی به وجود می‌آید که قبلا در واقعیت وجود نداشته است.

بااین‌حساب، می‌توانیم بگوییم یکی از جذابیت‌های «گیم» این است که به آدم‌ها امکان خلق‌کردن چیزی را می‌دهد که به‌طور معمول در دنیای واقعی قادر به آفرینش آن نیستند؟

درواقع شما در گیم، به‌عنوان بازیکن، تبدیل به خالقی می‌شوید که می‌توانید ترکیبات جدید فرهنگی را بیافرینید. برای مثال این می‌تواند عملی و واقعی نباشد ولی می‌تواند در واقعیت تأثیر بگذارد و یک نوع ترویج و مدلی برای چیزهایی که امکان‌پذیر است به وجود آید. بعضی از داستان‌های فانتزی و علمی- تخیلی به اشکال واقعیت و آرایش و پوشش منجر شده‌اند. مثلا جنگ ستارگان شکل جدیدی از آرایش و پوشش و فشن را ترویج داد و یک امر تخیلی را به یک امر واقعی تبدیل کرد. بنابراین این ابداعات و اشکال جدیدی که کسی به آن فکر نکرده است، می‌تواند بعدها روی جامعه اثر بگذارد و یک نوع مدل و الگو شود. چون در جامعه جدید هم آدم‌ها دنبال تفرد هستند و دنبال اینکه خود را هر لحظه از آدم‌های دیگر متمایز کنند. پس اشکال جدید محبوبیت بیشتری دارد. در جامعه جدید هرکسی که نرمال و معمولی نباشد، بیشتر مورد توجه قرار می‌گیرد. در عمل اشکال غیرنرمال در جامعه جدید رشد می‌کنند و چون اینها محدودیت دارند، آدم‌ها دائم دنبال این هستند که یک چیز جدید ایجاد و از یک شیوه جدید پیروی کنند تا خود را متمایز کنند. این می‌تواند به یک افراط در اشکال عجیب‌وغریب زندگی روزمره منجر شود. مثلا فرض کنید که روزگاری فقط رپ‌ها و هوی‌متال‌ها گوششان را سوراخ می‌کردند یا اشکالی روی صورت ایجاد می‌کردند ولی حالا این تبدیل به یک الگو برای عموم جامعه در غرب شده است که مثلا گوش الاغی و... در جامعه غرب رشد می‌کند. درواقع خرده‌فرهنگ‌ها دارد تبدیل به فرهنگ می‌شود و گسترش پیدا می‌کند. میل به غریب‌بودن و ممتازبودن در جامعه غرب هم در حال رشد است. این می‌تواند زمینه‌ای برای اشکال جدید فرهنگی باشد.

بازی‌های جدید تا چه اندازه می‌توانند عطش سیری‌ناپذیر تمایل به فانتزی و تجربه‌های عجیب در میان افراد جامعه را پوشش دهند؟

درواقع، بازی‌ها و به‌ویژه اجتماعات کنار بازی‌ها، تبدیل به یک تابلو میکس شده‌اند؛ میز میکس تلویزیونی که شما می‌توانید روی این میز میکس قدری از یک خصوصیت و قدری از آن رنگ و... بردارید. بنابراین قدرت طراحی و میکس متفاوت به شما می‌دهد که این مسئله در زندگی واقعی همواره با محدودیت‌هایی مواجه است. درواقع این گیم‌ها یک‌جور میز ویرایش مجازی است که می‌توانید ترکیبات عجیب را با آن به وجود آورید. مثلا در مورد بازی «سیمز» تحقیقی انجام می‌دادیم و متوجه شدیم که در جایی از بازی برای مثال مردی با مرد دیگری ازدواج می‌کند، بچه آنها زرد است و خودشان سیاه و سفید هستند. اینها ترکیباتی هستند که در عمل ندیده‌ایم ولی به‌اصطلاح در این فضای مجازی می‌تواند رشد کند و الگویی برای زندگی شود. بنابراین قدرت الگودهی بازی‌های رایانه‌ای بسیار زیاد است و اثرش را روی جامعه جدید و نسل‌های جدید می‌گذارد.

پس اگر بخواهیم کارکرد بازی‌های گذشته را با بازی‌هایی که روی تلفن همراه هستند، مقایسه کنیم این مقایسه چگونه خواهد بود؟

این بازی‌ها در برخی وجوه مشابهند و در برخی وجوه نامشابه. بازی‌های جدید قطعا تعاملی‌تر از بازی‌های گذشته هستند. بازیکنان در این بازی‌ها با اضطراب و هیجان بسیار بیشتری از بازی‌های قدیمی مواجهند. کمااینکه در بازی‌های جدید می‌بینیم که امکان سکته و بیماری وجود دارد ولی در بازی‌های قدیمی عموما چنین اتفاقاتی وجود ندارد. بنابراین میزان درگیری و هوش عاطفی که درگیر بازی‌های جدید می‌شود خیلی بیشتر است. به علاوه تأثیرگذاری بازی‌های جدید به دلیل جداکردن بازیکن از محیط اطراف، می‌تواند اثرگذاری شدیدتری از بازی‌های قدیم داشته باشد و به‌ویژه روی مغز هم اثر می‌گذارد؛ یعنی اثرش روی مغز بسیار شدیدتر از بازی‌های سنتی است. بعضی معتقدند که بازی‌های جدید به لحاظ عصب‌شناسی هم گهگاه آسیب می‌رسانند. یعنی بابت میزان درگیرکردن مغز و اعصاب، به لحاظ نوروتیک هم این بازی‌ها اگر زیاد از حد باشند، می‌توانند آسیب‌زننده شوند. اما در بازی‌های سنتی ندیده‌ایم که سیستم عصبی به این شیوه آسیب ببیند. چون بازی‌های جدید براساس سیستم محرک و پاسخ عمل می‌کنند و این سیستم در آنها شدید و سریع است و شما دائم باید مراقب باشید که در کوچک‌ترین زمان بهترین تصمیم را بگیرید. این سیستم محرک و پاسخ سریع است که سیستم عصبی شما را بسیار درگیر می‌کند، اما در بازی‌های سنتی به این میزان از سرعت‌عمل نیازی نیست. میزان درگیری نظام عصبی با این بازی‌ها بسیار زیادتر از گذشته است. به‌همین‌دلیل ممکن است آسیب‌زنندگی‌اش در طول زمان یا ساعات زیاد بازی زیاد باشد.

در فضایی که از بازی‌های جدید یا گیم‌ها حرف می‌زنیم، مفهومی به نام «گیمر» هم تعریف می‌شود که به نظر می‌رسد با مفهوم کلاسیک گیمر به معنای بازیکن متفاوت است. این گیمرها چه کسانی هستند و در چه فضایی شکل می‌گیرند؟

گیمر یک اصطلاح عام است که در این حالت به همه کسانی که در گیم بازی می‌کنند اطلاق می‌شود، اما می‌تواند توسط عده‌ای که اهل فن و مشتاق و شیفته بازی و درگیر بازی هستند، به‌عنوان یک اصطلاح خاص تعریف شود یعنی به‌عنوان شاخص یک تعریف. در ایران به‌دلیل اینکه هنوز تعداد گیمرها زیاد نیست، اصطلاح گیمر را به کسی اطلاق می‌کنند که در روز بیشتر از ۱۰ ساعت بازی کند. یعنی کارش بازی‌کردن و رفتن یک بازی تا انتها باشد و پیداکردن نقاط ضعف و قوت و حل مشکلات بازی و سرعت و دقتی که در به‌انتهارساندن بازی، لازم است. بعضی وقت‌ها مهارت‌های فنی هم می‌تواند کمک کند و برجسته شود. اینها به‌عنوان گیمر معرفی می‌شوند. بنابراین به کسانی که شیفته بازی شده‌اند و تمام زندگی‌شان به بازی وابستگی دارد، گیمر می‌گوییم. هم از لحاظ زمان و هم از لحاظ فکرکردن به مضمون بازی و هم از لحاظ شرکت‌کردن در مسابقات.

در این صورت گیمرها که از فضای گیم‌های جدید به وجود آمده‌اند، با قماربازها که در بازی‌های قدیمی دیده می‌شدند، چه تفاوتی دارند؟ آیا گیمرهای جدید همان قماربازهای قدیمی هستند؟

اولا بعضی از اشکال بازی‌های تخته‌ای و کارتی، خود از روی بازی‌های تخته‌ای و کارتی گذشته طراحی شده‌اند. علاوه‌بر آن تمام‌کردن یک مرحله یا مراحل می‌تواند وسیله شرط‌بندی باشد؛ یعنی تبدیل شود به وسیله‌ای که برخی از نوجوانان و جوانان در گیم‌نت‌ها دچارش هستند، یعنی تبدیل به یک وسیله شرط‌بندی می‌شود در صورتی که ذات بازی این نیست. یعنی ضرورتا محتوای بازی این نیست.

نگاه

ایران ۲۰ میلیون بازیکن دارد

ایران در دهه اخیر بسیار تلاش کرده وارد صنعت ساخت بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای شود و سرمایه زیادی را نیز صرف این کار کرده است. برای همین مقصود، از اواسط دهه ۱۳۸۰، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شروع به‌کار کرد و تاکنون بازی‌های زیادی با همکاری برخی دیگر از نهادهای متولی امور فرهنگی و اجتماعی، مثل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ساخته و روانه بازار کرده است. این بنیاد زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار می‌کند. «عصر پادشاهان»، از جمله بازی‌هایی است که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ساخته که یک بازی استراتژیک رایگان است و آنلاین بازی می‌شود همچنین امکان بازی به زبان‌های انگلیسی، عربی و ایتالیایی نیز فراهم شده است. در این بازی، بازیکنان به‌عنوان یک فرمانده دلاور، باید سعی کنند با ایجاد امپراتوری قدرتمند و ارتشی عظیم به مبارزه با شیاطین برخیزند. در این میان جنگ‌هایی بزرگ شکل خواهد گرفت و دلاوران و قهرمانان، با شکست شیاطین، نام خود را در کتیبه جاودان قهرمانان ثبت کرده و به جوایز نقدی هر دوره از بازی دست می‌یابند. این بازی‌ها به‌شدت تلاش می‌کنند فرهنگ‌سازی و قضایای اجتماعی ایران را در بازی دخیل کنند؛ یکی از مثال‌های این مورد، بازی استراتژیک «داستان جزیره» است؛ در این بازی، رضا پس از سال‌ها دوری از وطن به کشور و شهر خود که یکی از شهرهای جنوبی ایران است، برمی‌گردد. وقتی می‌بیند در نبود او جزیره‌ای که تمام دوران کودکی خود را در آن گذرانده، به یک مکان متروک تبدیل شده، تصمیم می‌گیرد آنجا را به یک مکان گردشگری و زیبا تبدیل کند. تولیدکنندگان داخلی بازی‌های رایانه‌ای تلاش کرده‌اند از اسطوره‌های ایرانی نیز برای تولید بازی‌ها استفاده کنند؛ برای مثال، بازی‌های «سیاوش»، «گرشاسب»، «عصر پهلوانان» و «تراتئون» که در ایران تولید شده‌اند، از شخصیت‌های شاهنامه الهام گرفته‌اند. در بازی «سیاوش»، داستان این بازی کشته‌شدن سیاوش توسط افراسیاب که شاه اسطوره‌ای توران، پسر پشنگ است و انتقام‌گیری پسرش، کیخسرو را روایت می‌کند. کیخسرو فرزند سیاوش، مهم‌ترین شخصیت این بازی است که به خونخواهی پدر برمی‌خیزد. در بازی «گرشاسب» که نیای بزرگ رستم و پهلوان اسطوره‌ای است، عمده عناصر تصویری، حاصل بازآفرینی منابع تاریخی در فضای باستانی است. «گرشاسب» یک بازی اکشن سوم‌شخص است و روند کلی بازی براساس پیکارهای پهلوان اصلی بازی، گرشاسب و رویارویی او با نیروهای اهریمنی می‌گذرد، اما با همه این تلاش‌ها، باید گفت با وجود حمایت‌های دولتی و سرمایه‌گذاری‌های فراوان، همچنان تولیدات خارجی بازار بازی‌ها را کاملا در تسلط خود دارند. بهروز مینایی، رئیس هیأت‌مدیره بنیاد بازی‌های رایانه‌ای کشور، به خبرگزاری مهر گفته است ایران با داشتن حدود ۲۰ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای، بیشترین بازار در خاورمیانه را در این حوزه دارد. او گفته است مردم ایران ماهانه بین ۱۴۰ تا ۲۰۰ میلیارد تومان صرف خرید بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند و نزدیک به ۹۰ درصد این بازار متعلق به محصولات خارجی است.

گزارش

باتلاق وسوسه‌انگیز «کِلَن»

مرد جوان تبلت را کنار دستش گذاشته و گاهی حواسش نیست به چیزی که می‌گویی. حواسش به کار نیست توی این لحظه، کجاست؟ توی چت؟ توی شبکه‌های اجتماعی؟ نه! سرگرم جنگ است. می‌گوید بهش حمله شده. باید صبور باشیم تا خطر رفع بشود. جنگ کجا بود توی این روز آرام کاری؟ می‌گوید توی تبلتش است. بله. بله احتمالا می‌شود جنگ و صلح را روی تبلت هم داشت، وقتی یک کسی «کلش آو کِلَنز» (clash of clans) بازی می‌کند... .

حامد، حدود ۳۰ ساله، مجرد و مردی موفق در کارش است. نخ پرس‌وجو درباره آنهایی که زیاد و حرفه‌ای و در برخی اوقات هدفمند بازی می‌کنند- گیمرها (gamer)- به حامد رسیده است. تبلت طبق معمول کنارش است و هرازگاهی نگاهش می‌رود روی آن. سه سال است به گفته خودش اوضاع همین است، یک چشمش به مانیتور برای انجام کار و یک چشمش به تبلت برای بودن در جنگ قبیله‌ها. این نگاه‌های هرازگاهی، روزی پنج ساعت وقتش را می‌گیرد. این البته میانگین ساعاتی است که حامد سرش توی بازی است و البته که این یعنی گاهی اوقات تا هفت، هشت ساعت در روز هم بازی کرده است. گاهی اوقات اساسا درگیرتر است؛ چه زمان‌هایی؟ «وقت‌هایی که میان کِلَن ایران و مثلا روسیه جنگ می‌شود...»، اما این آدمی که روزی چند ساعت را برای کلش آو کِلَنز وقت می‌گذارد، اصولا اهل بازی نبوده، هیچ وقت. چه شده این بازی این همه درگیرش کرده است: «یادم نمی‌آید هیچ‌وقت اهل بازی بوده باشم، اما این بازی آنلاین و جذاب بود و... معتادش شدم». حامد دقیقا از واژه معتاد استفاده می‌کند. در توضیح می‌گوید خیلی وقت‌ها خسته می‌شود از این همه وقت‌گذاشتن برای بازی اما نمی‌تواند به کل نادیده‌اش بگیرد و کنار بگذاردش، اما این مردی که اهل بازی و وقت‌گذاشتن برای بازی نبوده چطور به چنین فضایی وارد شده است؟ می‌گوید توی چت با

برخی دوستانش- با خنده تأکید می‌کند دوستان ناباب- بازی بهش معرفی شده و درگیر شده تا امروز. دوستانش چه وضعیتی دارند توی این بازی؟ «آنها دیوانه‌تر و معتادترند، پول هم خرج می‌کنند برای خرید جم و موفقیت بیشتر کِلَن...» روال کار این طوری است که برخی سایت‌ها واسطه خرید جم از سایت اصلی هستند، پولی برای آنها واریز می‌کنید و آنها برای شما جم می‌خرند. جم چیست؟ یک چیزی در نظر بگیرید مثل الماس، چیزی که می‌تواند برای شما در بازی زمان بخرد، یعنی اگر قرار است ارتقای وضعیت‌تان یک هفته طول بکشد، با خرید ۵۰۰ جم می‌توانید در همان لحظه وضعیت را ارتقا بدهید. اما حامد تاکنون پولی برای بازی هزینه نکرده است هرچند یکی از بهترین گیمرهای ایران است و کِلَن او در رتبه‌های حدود ۵۰ است. می‌گوید برخی از دوستانش کِلَن‌هایشان را به مرحله‌ای می‌رسانند و می‌فروشند. خودش می‌خواهد چه کند؟ می‌خواهد کِلَن را بفروشد؟ نه. اصلا، هرچند قیمتی، مرحله‌ای که حامد در کِلَن به آن رسیده، اندکی وسوسه‌انگیز است: بین سه تا چهار میلیون تومان. او می‌گوید البته شاخص قیمت وجود ندارد و همه‌چیز توافقی است میان خریدار و فروشنده. چندی پیش یکی از دوستانش یک کِلَن را هشت میلیون تومان فروخته است. بعضی‌ها هم هستند که خیلی سریع خسته می‌شوند و کِلَن را می‌فروشند و البته به قیمت خیلی پایین‌تر. امید یکی از این بازیکن‌هاست. می‌گوید یک‌سال‌ونیم است کلش آو کِلَنز بازی می‌کند و تا حالا دو بار کِلَن را فروخته به هوای این که دیگر بازی نکند و تا امروز موفق نشده از بازی حذر کند، می‌گوید او هم معتاد این بازی شده است. هر دوباری که کِلَن را فروخته، در حدود مرحله ۸۰ بوده. می‌گوید هربار توافقی و با رقمی در حدود ۳۰۰ هزار تومان بازی اش را واگذار کرده است. آیا توانسته در ترک بازی موفق باشد؟ می‌گوید: «نه! نتوانستم و دوباره برگشتم. به هرکس که می‌خواهد بازی را شروع کند هم تأکید می‌کنم که این بازی اعتیادآور است و در شروع‌کردن آن احتیاط کنند». چرا اعتیادآور است؟ چه جذابیتی در این بازی هست که بازیکنان این‌طور درگیر بازی می‌شوند؟ «جای پیشرفت دارد، می‌توانی حمله کنی، بسازی، منابع به دست بیاوری...». گویا امید هم درگیر این آفرینش در بازی شده است. در پاسخ به اینکه آیا تاکنون پولی برای بازی هزینه کرده است، می‌گوید تا امروز ۴۵ هزار تومان خرج کرده، اما کسانی را می‌شناسد که تا ۳۰ میلیون تومان هم پول داده‌اند. آیا کسی که این مقدار برای انجام بازی هزینه می‌کند، سود مالی هم از بازی به دست می‌آورد؟ امید می‌گوید نه لزوما، بعضی افراد فقط بازی می‌کنند برای تفریح. این افراد در بازه سنی خاصی قرار دارند؟ «خیر! از زن و مرد، از کودک دبستانی تا آدم های متأهل درگیر بازی‌اند...».