

هیچ کس موفقیت یا عدم موفقیت او را نمی‌دید و عملکردش را هم رصد نمی‌کرد، بدون هیچ‌گونه نگرانی یک فعالیت پنهانی و البته گول‌زننده را، بسیار امیدوارانه دنبال می‌کرد. در واقع فرد با این دیدگاه که درگیر فعالیت است که فقط خودش عواقب و عایدات آن را خواهد دید و به دلیل بی‌اطلاع بودن دیگران، ترس از توبیخ شدن آنها را نخواهد داشت، ناخودآگاه شانس موفقیت خود را بالا می‌دید و در مواقعی هم خیالش راحت بود که اگر شکست بخورد قرار نیست بابت آن به کسی پاسخگو باشد. با اینکه این گروه از افراد می‌توانستند موازی با فعالیت‌های دیگرشان «همستر» را هم دنبال کنند به نوعی هم آن را یک فعالیت هدفمند و عقلانی و هم یک نوع تفریح به حساب می‌آوردند و در مجموع به این باور رسیده بودند که در این فضای خوف و رجا باقی بمانند.

◀ از بعد ساختاری و جامعه‌شناختی چطور؟ آیا ابعاد اجتماعی در این تبعیت بی‌چون و چرا دخیل نبود؟

واقعیت این است که اگر به بدبینی متهم نشوم باید بگویم معمولاً در این قبیل موارد، رد پای یکسری تکنیک‌های جامعه‌شناسی به میان می‌آید که به واسطه آنها، نوعی سرگرم‌سازی یا توجه انتخابی شکل می‌گیرد با این هدف که در مراحل جلوتر، فرد پذیرای خوراک‌های بعدی شود؛ به عبارتی در ابتدا مقدمات کار فراهم و سرگرم‌سازی مقطعی ایجاد می‌شود و در گام‌های بعدی فرد رویاباف با این اطمینان که همه چیز خوب است و عوارضی وجود ندارد، وارد دالانی از خوراک‌های هدفمند خواهد شد.

◀ آیا می‌توان نمونه عینی این تعریف شما را در افرادی جست‌وجو کرد که نسبت به یک پدیده، دچار عادت روانی شده‌اند؟ همینطور است. نمی‌توانم این ظن را نادیده بگیرم که سازندگان این بازی پرترفدار جز به این دلیل که گروهی از افراد را وارد یک میدان رفتاری خاص و ذهن‌شان را آماده و پذیرای مقاصد بعدی‌شان کنند، دست به ساختن چنین بازی اغواکننده‌ای زده باشند. در حقیقت گمان می‌کنم هدف این بود که در نمونه‌های به روزتر این بازی یا موارد مشابه آن، چهارچوب‌های تازه‌تری را برای دنبال‌کنندگان در نظر بگیرند و آورده جدیدی کسب کنند. حتی بد نیست این نکته را هم در نظر داشته باشیم که در حالت بدبینانه‌تر، ممکن است این سازندگان و طراحان بازی، به دنبال این باشند که از طریق تئوری سرگرم‌سازی، گروهی از افراد را یکجا متمرکز و توجه آنها

را از موضوعات دیگر کم کنند یا تمرکز آنها را در راستای مقاصد خودشان جهت دهند. در واقع گمان می‌کنم هدف پنهان این بوده که به واسطه چنین سرگرم‌سازی‌های کاذب که در آن عقلانیتی وجود ندارد، نوعی عادی‌سازی روانی صورت گرفته باشد که سبب شده دنبال‌کنندگان این بازی به چنین فضایی عادت کرده باشند و در این میدان رفتاری نقش بازی کنند.

◀ در این صورت چه عواقبی در انتظار کسانی است که این بازی و نمونه‌های مشابه آن، برایشان حکم در باغ سبز را داشته است؟

مهم‌ترین پیامد آن نوشخوار فکری است؛ با این مضمون که در یک بازه زمانی طولانی، انرژی و وقت‌شان را بی‌بهره تلف کرده‌اند. در این صورت محتمل‌ترین پیامد ایجاد سرخوردگی در این افراد است.

◀ همچنان باور دارید باید منتظر فازهای بعدی این بازی که البته رویکرد اقتصادی هم داشته، باشیم؟

بله - باید منتظر بمانیم و ببینیم در فازهای بعدی این بازی طراحان چه گام‌هایی برخواهند داشت و برای دنبال‌کنندگان پرو پا قرص‌شان چه برنامه‌ای دارند.

◀ قضاوت یا پلاهت؟

به‌رغم همه این بررسی‌های آسیب‌شناسانه، به نظر خوش‌خیالی می‌آید اگر چنین بپنداریم که دنبال‌کنندگان «همستر کامبت» فقط به این دلیل که مورد قضاوت کسی قرار نمی‌گرفتند، تا این اندازه به درآمد ضربه‌ای و البته هنگفت آن دل بسته بودند؟ چه خوشمان بیاید چه نه باید علت این را که گروهی از دور و بری‌هایمان در مقطعی می‌خواستند نابرد رنج گنج به دست بیاورند،



اغلب این افراد در عین اینکه باورپذیر هستند، یک ذهن بی‌اعتماد دارند؛ ذهن تیره‌ای که در تاریکی شکل گرفته است. به این ترتیب هرچند زندگی‌شان در پی موفق نشدن، دچار تنش‌های عجیب و غریب خواهد شد، اما به این خاطر که با حسرت به خودشان می‌گویند «چه فکر می‌کردم و چه شد؟» دچار ناکامی خواهند شد

در سطوح کلان‌تر جست‌وجو کنیم. مواردی مثل «اتاق فکر تعمدی» که دکتر علی‌اصغر عباسی اسفنجیر معتقد است یک جامعه آماری خاص را مورد هدف قرار می‌دهد.

◀ این اتاق فکر معمولاً برای کدام کشورها تشکیل می‌شود؟

قطعا چنین اتاق فکری برای کشورهای در حال توسعه شکل می‌گیرد که ایران هم از آن مستثنی نبوده است. به این معنا که شرایط اقتصادی به این جریان دامن زده و سبب می‌شود به واسطه اهداف از پیش تعیین‌شده، افرادی گمان کنند با فعالیت حداقلی، می‌توانند آورده‌ای چشمگیری داشته باشند.

◀ با وجود این می‌توان به این نکته قائل بود که چنین گرداندگانی از ترندهای روان‌شناسی هم استفاده کنند؟

این یک واقعیت غیر قابل انکار است که طراحان سکوه‌های بازی این چنینی که اغلب سراغ بسترهای اقتصادی متلاطم می‌روند، با سوءاستفاده از مهارت شخصیت‌شناسی، گروهی را تحت الشعاع قرار دهند که نیاز مالی بیشتری دارند و راحت‌تر به بازی گرفته می‌شوند.

◀ با این استدلال، سایر ویژگی‌های شخصیتی این افراد زودباور کدامند؟

اغلب این افراد در عین اینکه باورپذیر هستند، یک ذهن بی‌اعتماد دارند؛ ذهن تیره‌ای که در تاریکی شکل گرفته است. به این ترتیب هرچند زندگی‌شان در پی موفق نشدن، دچار تنش‌های عجیب و غریب خواهد شد، اما به این خاطر که با حسرت به خودشان می‌گویند «چه فکر می‌کردم و چه شد؟» دچار ناکامی خواهند شد. در واقع مادامی که امید آنها ناامید شود و پاداشی که انتظارش را داشتند دریافت نکنند، ممکن است دست به رفتارهای ضد اجتماعی خاصی بزنند و در طولانی‌مدت به شخصیت‌های تعارضی تبدیل شوند که واکنش‌های هیجانی و منفی نشان می‌دهند.

◀ با این اوصاف از همان ابتدا به «همستر کامبت» خوشبین نبودید؟

دقیقاً! از همان روز اول تا هنوز، بعید می‌دانم طراحان و اتاق فکر این بازی اغواکننده، به صورت کوتاه مدت فکر کنند و تابع بزرگی نداشته باشند. به گمانم در پس چنین بازی متفاوتی که سر و صدای زیادی هم به پا کرد و البته بعید نیست نمونه‌های مشابه آن در آینده نه‌چندان دور سر بر آورند، به طور حتم، گام‌ها و پله‌های بعدی و حساب‌شده‌ای در انتظار خواهد بود. ♦