

KENALI *WHALES* DARATAN



Muhammad Salahuddin Bin Mohd Shafie

Fakulti Sains dan Teknologi

salafwan@gmail.com

Tarikh diterbitkan: 18 Januari 2021

Whales, bukanlah hanya bermaksud ikan paus. *Whale* ini juga merujuk kepada mereka yang boros dalam permainan video. Istilah ini popular digunakan dalam kalangan para pemain (*gamer*) permainan video mudah alih. Panggilan *whale* ini sebenarnya dipinjam daripada industri perjudian yang merujuk kepada mereka yang mempertaruhkan nilai wang yang sangat banyak ketika ingin berjudi. Manakala *whale* dalam permainan video mudah alih pula merujuk kepada mereka yang menghabiskan nilai wang yang sangat banyak untuk sesuatu permainan yang sebenarnya percuma untuk dimainkan atau dikenali sebagai *free-to-play games*. Tidak kiralah berapa banyak permainan video yang mereka main, semuanya akan melibatkan wang ringgit.

Umum mengetahui bahawa mikrotransaksi merupakan antara sumber paling penting bagi syarikat pengeluar permainan mudah alih untuk memperoleh keuntungan yang maksima daripada pemain-pemain mereka. Apakah yang mendorong para pemain ini melaburkan wang dengan banyak ke dalam permainan mudah alih (permua) ini?

Sebelum itu, marilah kita mengenali sistem *gacha* dalam *games*. *Gacha* berasal daripada perkataan ‘*gashapon*’ iaitu mesin mainan kapsul (mesin tikam) yang popular di Jepun. Permainan mudah alih (permua) berasaskan sistem ini mula diperkenalkan pada tahun 2010 di Jepun dan sejurus selepas itu, menjadi fenomena paling hangat di sana. Rata-rata syarikat permua di sana mengimplementasikan sistem ini dalam permua mereka agar dapat menarik para pemain untuk terus bermain *game* mereka tanpa memilih permua yang lain.

Perkara ini dapat menarik orang ramai untuk bermain *game* tersebut kerana kesemua permua ini adalah percuma untuk dimuat turun di gedung aplikasi.

Namun demikian, setelah mereka bermain permainan tersebut dan menginginkan watak 5 bintang yang sangatlah jarang (SSR) untuk diperolehi, atau aksesori tambahan untuk sesuatu watak, mereka perlulah mendapatkannya daripada *gacha* tersebut. Malangnya, mereka tidak boleh mendapatkan watak dan aksesori tambahan yang diingini itu sahaja. Oleh itu, mereka mula menikam (*roll*) *gacha* tersebut yang mana kebarangkalian untuk mendapatkannya adalah sangat rendah berpandukan ketetapan pembuat *game* itu sendiri. Kita maklum bahawasanya, mesin tikam mainan misalnya mempunyai campuran mainan yang pelbagai. Antara yang dipaparkan, terdapat mainan yang kita inginkan. Kita pun mulalah mengambil risiko untuk mencuba nasib mendapatkan apa yang kita hajati. Akhirnya, kita mungkin berjaya mendapatkan apa yang kita mahu. Sebaliknya, kita mungkin juga tidak cukup bertuah untuk mendapatkannya.

Perkara yang sama juga berlaku pada sistem *gacha* ini. Apa yang diperolehi para pemain adalah rawak. Namun, mereka ini digelar *whales* kerana mereka tidak akan berhenti menikam selagi mana mereka tidak menerima watak yang dipaparkan itu. Mereka menggunakan duit kerana mereka ingin mendapatkan watak itu secepat yang mungkin. Jikalau tidak, mereka perlu bersusah payah memainkan *games* tersebut bagi mendapatkan seakan-akan token dalam permainan itu untuk menikam *gacha* itu.

Di Barat, istilah yang lebih popular mereka gunakan ialah *loot box*. Kenalan saya, juga merupakan seorang mahasiswa yang boleh diklasifikasikan berada dalam golongan ini. Antara nilai yang paling banyak beliau habiskan dalam satu *game* ialah RM 2,000.00 iaitu dalam permua *Mobile Legends*. Dia telah menghabiskan duitnya itu untuk membeli *skins*, hanya kerana *skins* tersebut akan mengubah watak heronya menjadi lebih menarik untuk dilihat tanpa adanya sebarang perubahan daripada segi kaedah permainan (*gameplay*). *Skins* tersebut berjaya dia dapatkan dengan menikam *loot box* dalam permainan itu.

Duit yang dia gunakan dalam aplikasi tersebut diperolehi daripada elaun yang diberikan oleh pihak universiti. Elaun tersebut adalah untuk enam bulan pengajiannya di sana. Akan tetapi, dia telah membazirkan duit belanjanya itu hanya untuk permainan mudah alih semata-mata.

Bagi kita, apa yang dilakukan oleh *whales* ini adalah satu pembaziran tetapi bagi mereka perkara tersebut merupakan satu bentuk ketagihan. Kita mungkin berasa hairan mengapa mereka sanggup menghabiskan wang yang banyak. Sebenarnya, kita tidak tahu bahawa mereka juga menghadapi kesukaran untuk berhenti bermain permua. Oleh itu, untuk mengelakkan diri daripada menjadi seorang *whale*, hindarkanlah diri daripada melibatkan diri dengan permua *gacha* ini. Kerana *games* akan membinasakan urusan kewangan diri sendiri disebalik keseronokan ketika memainkannya.