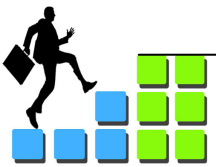
# الفصل الثامن
# حوالي 100 مليون مستخدم لإمبراطورية الاستهلاك الافتراضية



هناك جزء مكون ضمن مصادر دخل تينسنت، تنفرد به عن غيرها، ألا وهو الجزء القائم على خدمات القيمة المضافة الخاصة بعدد مستخدمي تينسنت الهائل.

**صناعة دونغ لي هانغ للبطريق السمين:**

شعر ما هوا تينغ أن الرسم الواقعي للبطريق في النسخة الأولى "لا يبدو جذابًا". لذلك – ونظرًا لوجود قصور في قوة التصميم الداخلي – اتخذ ما هو تينغ إستراتيجية أن يعهد بالتصميم لمصادر خارجية. وفي عام 1999 كلفت شركة تينسنت شركة دونغ لي هانغ، بإعادة تصميم صورة كارتون QQ.

في بداية تأسيسها، كانت دونغ لي هانغ مجرد شركة بسيطة، تعمل في معالجة التجارة الخارجية، ولكن نظرًا لأنها – في الأساس – قد قدمت للقطة Hello Kitty ولكارتون ديزني خدمات معالجة الصوف، لذلك فقد تشكلت بينها وبين شخصيات الكارتون رابطة لا انفصام لها.

وبعد أن حصلت دونغ لي هانغ على تكليف تصميم صورة كارتون QQ، مرت بمسودات المصممين التي تغيرت مرات عديدة، وفي النهاية اتفقت كل من دونغ لي هانغ وتينسنت على اختيار شكل البطريق السمين الحالي: سمين الجسم ويصفر، يرتدي وشاحًا أحمر اللون، تعبيراته بسيطة وجذابة. ولقد تلا ذلك إجراء فريق تصميم الرسوم المتحركة في دونغ لي هانغ عملية تثليث للأبعاد وتوحيد للمقاييس لصورة QQ، كما صنعوا من الشكل المستوي سلسلة من الأشكال التي تتمدد في الاتجاهات المختلفة، وبملابس مختلفة، وفي أحوال مختلفة، وأنشئوا أول نظام هوية بصرية لصورة QQ. وعند إضفاء الغلاف الإنساني لصورة QQ، تم تصميم عدة "رفاق" لـ QQ وفقًا للاحتياج: الأخت كيو، خان ليانغ، دودو، شياو جو تسه، وغيرهم، قد شكلوا أفراد عائلة QQ.

وفي إحدى دورات معرض التكنولوجيا الفائقة في الصين، حاول موظفو شركة تينسنت صناعة بعض حصالات دمية البطريق لنشر صورة الشركة، ولقد حظيت بترحيب بالغ على عكس ما كانوا يتوقعون.

من خلال تصميم دونغ لي هانغ لشكل كارتون QQ، تنبأ بأن تصبح QQ الثقافة الشعبية المستقبلية في الصين. ومن أجل الحصول حصريًّا على حق تطوير المنتجات المشتقة من QQ، أبدت دونغ لي هانغ رغبتها لتينسنت.

ولقد وصف ما هوا تينغ الموقف في ذلك الوقت بقوله: "إن دونغ لي هانغ بمجرد أن جاءت، وفرت لك مئات الآلاف من اليوانات أولًا، لذلك ليس فقط يمكنها مساعدتنا في الانتشار، إنما يمكن أيضًا الحصول على رسوم منح حقوق النشر". ولقد كان يمكن لتينسنت أن تحصل نسبة 10٪ أو أكثر من هذه الشركة كرسوم وكالة. بينما رسوم الوكالة التي تتقاضاها الشركات مثل HELLO KITTY لا تتجاوز 5%.

في شهر ديسمبر عام 2000، وقعت تينسنت ودونغ لي هانغ عقدًا، من خلال ترخيص تينسنت، أصبحت دونغ لي هانغ الوكيل الحصري لاستغلال المنتجات التي تحمل العلامة التجارية QQ والشعارات الخاصة بها.

في يوم 5 أكتوبر 2001، تم افتتاح أول "متجر Q-GEN متخصص" فى كانتون، وتخصص في بيع الملابس ولعب الأطفال والساعات، وغيرها من المنتجات الخاصة بعلامة QQ التجارية. ووصولًا إلى 31 مارس عام 2004، كان هناك أكثر من 199 متجرًا "Q-GEN" في جميع أنحاء البلاد.

وهنا، أصبح QQ في النهاية هو المفضل لدى شباب الجيل الجديد في الصين بلا منازع.

**الانتشار المفرط لعملة Q:**

على الرغم من أن تينسنت حاملة الطائرات هذه تتحدى الأعاصير والأمواج العاتية في بحر الإنترنت على الدوام، إلا أنها أحيانًا تواجه بعض شعاب البحر التي تعوق تقدمها إلى الأمام مؤقتًا، ولقد كانت أكبر شعبة بحر واجهتها هي عملة Q.

في عام 2001، بلغ عدد المستخدمين الذين يدفعون الأموال مقابل ألعاب الإنترنت ما يقرب من 1.681 مليون مستخدم، وتطور هذا الرقم بسرعة كبيرة في عام 2002 ليصل إلى 4.013 مليون. في هذه المرحلة كانت صناعة ألعاب الإنترنت في الصين، تشهد تطورًا سريعًا جدًّا، وبالتدريج شكلت سلسلة صناعية كاملة. ولقد شهدت بطاقات ألعاب الإنترنت وقنوات البيع والموزعين - الذين تتضمنهم هذه السلسلة الصناعية، بالتوازي مع نبض صناعة ألعاب الإنترنت - تطورًا سريعًا.

في هذه المرحلة، استقبلت QQ أيضًا فترة طويلة من النمو المتسارع للمستخدمين بشكل لم يسبق له مثيل، حيث تخطى عدد المستخدمين حاجز 100 مليون مستخدم. في الوقت نفسه الذي أحب فيه مستخدمو الإنترنت ألعاب الإنترنت بجنون، استمتعوا أيضًا بما تجلبه لهم QQ من بهجة. ومع غنى كل خدمة من خدمات تينسنت أكثر فأكثر، تزداد قناعة

تينسنت بضرورة أن تنشئ نظام الدفع الخاص بها، وألا تعتمد فقط على بطاقة العضوية (لشراء خدمات العضوية فقط) ونظام دفع الاتصالات. وكانت العملة الافتراضية في نظام الدفع هذا تدعى عملة Q.

وفي شهر مايو عام 2005، طورت شركة تينسنت نظام العملة الافتراضية، وتقرر أن تكون العلامة الممثلة لها هي "عملة Q"، بحيث تمثل عملة Q واحدة 1 يوان رينمينبي (1 يوان صيني)، وهو "التبديل" الذي يتحدث عنه الآن مستخدمو الإنترنت. بعد دفع المستخدم للرسوم يتم "إعادة الشحن" عن طريق اقتران رقم كارت من فئة ذات قيمة متساوية مع كلمة مرور ورقم QQ. وبعبارة أخرى، إذا لم يشترِ المستخدم العملة Q، إذن لن تتواجد عملة Q. وقيمة عملة Q تتطابق مع قيمة إعادة الشحن الذي قام به المستخدم.

قبل تصميم عملة Q، استخدمت تينسنت في البداية خدمات وكالات الشحن الخاصة بمشغلي الاتصالات، التي تعاونت في الخدمات اللا سلكية لفترة طويلة، ولقد جعل ذلك لتينسنت في النهاية دخلًا آخر، إلى جانب القيمة المضافة اللا سلكية.

إن عملة Q تتدفق في اتجاه واحد. فبمجرد أن يشحن المستخدم لا يصبح قادرًا على إعادة تحويل عملة Q إلى رينمنبي، ومن ثم فإن سرعة

إنفاق المستخدم لعملة Q، ومدى استعداده للاستمرار في استخدام عملة Q .. جميعها تحدد ظروف تواجد شركة تينسنت.

نظام الدفع بعملة Q الخاص بشركة تينسنت، هو أكثر طريقة تتضمن مغزى إستراتيجيًّا لدعم نصف شركة تينسنت، وهو يجعل المستخدم لديه كل من مفهوم الحساب، ومفهوم عملة Q، وجميع الأنواع المختلفة لمفاهيم قنوات إعادة الشحن، بما في ذلك إعادة الشحن ببطاقات الهاتف المحمول، وإعادة الشحن بالرسائل الصوتية، وإعادة الشحن بالبطاقات الحقيقية، وإعادة الشحن بالبطاقات الافتراضية، وإعادة الشحن بالبنوك الإلكترونية ... إلخ. كما يجعل لتينسنت وظيفة قوية جدًّا في دفع المبالغ الصغيرة، ويجعلها قادرة على أن تدعم المنتجات الكثيرة الخاصة بخدمات الإنترنت ذات القيمة المضافة لتينسنت وخدمات ألعاب الإنترنت.

**النصب عن طريق سرقة أرقام الحسابات عبر الإنترنت وهجمات القراصنة:**

إن عملة Q في نظام دعم تينسنت يتم تداولها في اتجاه واحد، حيث يمكن استخدام الرينمنبي لشراء عملة Q، لكن لا يمكن استخدام عملة Q لاستبدالها برينمنبي. وبعبارة أخرى، عملة Q مثلها كمثل شحن الهاتف المحمول، ما هما إلا دفع مسبق، ولكن بسبب تواجد تصرفات مثل سرقة الأرقام وغيرها، فإن ذلك قد جعل تكلفة الحصول على

عملة Q بطريقة غير شرعية أقل من تكلفة شرائها من قنواتها الشرعية، ولقد أدى ذلك إلى حدوث الدوران العكسي والعودة إلى المصدر. وهذا يرتبط بأكبر مشكلة واجهتها تينسنت على الإطلاق بعد نزولها للسوق (مشكلة سرقة الأرقام).

الأرباح الهائلة جعلت سرقة الأرقام سرعان ما تطورت لتصبح صناعة رمادية، بل وشكلت سلسلة صناعية كاملة: صناعة حصان طروادة – نشر حصان طروادة – سرقة الحساب – بيع السلع المسروقة على الإنترنت. ولمواجهة جميع حلقات هذه السلسلة الصناعية الرمادية، بدأت تينسنت في إصلاح الحظيرة بعد فرار بعض الخراف.

فإلى جانب استخدامها للوسائل التقنية لإجراء حماية أمنية ضد حصان طروادة وسرقة الحسابات – استخدمت تينسنت أيضًا الوسائل القانونية لإيقاف تجارة عملة Q في السوق السوداء. وكانت تينسنت قد طلبت من تاوباو[1] إزالة الصفحات ذات الصلة بتجارة QQ، ولكن قوبل طلبها بالرفض اللبق من قِبَل الطرف الآخر؛ ولذلك نشأت العديد من النزاعات.

(1) Taobao Marketplace.

رفع الخير رأسه قيراطًا فارتفع الشر قدمًا. في ظل تحقيق أرباح ضخمة، كان أمن QQ لا يزال تحت تهديد كبير، لذلك فمن المرجح أن تستمر حرب سرقة الحسابات ومكافحة سرقة الحسابات هذه التي تخوضها QQ.

وبالإضافة إلى سرقة الحسابات، لا تزال هناك مشكلة تؤرق تينسنت، ألا وهي العصابات التي ظهرت على الإنترنت، والتي تنتحل اسم تينسنت لخداع الناس.

ففي سبتمبر عام 2008، تكاتفت كل من شرطة شينتشين وشرطة هاينان، واكتشفتا منظمة تستغل QQ لسلب أموال المستخدمين بالاحتيال، وتم إلقاء القبض على عصابة احتيال، تتضمن 11 شخصًا في مدينة دان تشو بمقاطعة هاينان. وبعدما وقع المشتبه فيهم في قبضة العدالة، اعترفوا اعترافًا كاملًا بوقائع ارتكاب الجرائم، وتلقوا العقوبة القانونية المناسبة. وحادث آخر تم خلال 7 أيام فقط من بعد زلزال سيشوان العظيم، حيث تم الكشف عن حالات احتيال، تم فيها انتحال صفة تينسنت، والاحتيال باسم "الخدمات العامة".

إن العمل في مكافحة جرائم الإنترنت هو أمر في غاية الصعوبة؛ فهو يتطلب تسديد ضربات فعالة تجاه هذه الأفعال غير القانونية، كما يتطلب

اقتلاع جذور هذه السلسلة من الجرائم بكامل حلقاتها، وليس قطع حلقة أو عدة حلقات منها فقط.

وبالإضافة إلى سرقة الحسابات والنصب على الإنترنت، وغيرها من المشكلات، فإن إحدى المشكلات الأخرى - التي لا يمكن لتينسنت الاستخفاف بها على الدوام - تتمثل في هجمات القراصنة.

في الساعة 19:00 مساء يوم 24 ديسمبر عام 2008، ظهرت مساحة QQ، والعديد من الألعاب التي تعمل تحت شعار تينسنت، في وضع عدم إمكانية الاتصال بالخادم، بينما بدا الوضع الحقيقي أسوأ من ذلك؛ فبعد حدوث التعطل، لم يستطع جزء من مستخدمي QQ سوى مشاهدة رسائلهم الخاصة بهم في مجموعة QQ، ولم يستطيعوا استقبال رسائل المستخدمين الآخرين، وبالإضافة إلى ذلك، في الوقت الذي يجري فيه شخصان محادثة، يظهر لدى كل منهما حالة عدم تلقي رسالة الطرف الآخر، كما أصبح بريد QQ الإلكتروني في حالة عدم إمكانية الدخول، هذا إلى جانب أن العديد من ألعاب الإنترنت التي تقع تحت شعار تينسنت، كانت في حالة ظهور إدخال المستخدم لكلمة مرور خاطئة، على الرغم من إدخاله لكلمة المرور الصحيحة.

وهذا النوع من حوادث القرصنة المشبوهة ليس من النادر – على الإطلاق – رؤيته في تاريخ تينسنت. فجزء من تاريخ تطور الإنترنت في الصين، هو أيضًا به ترنح للقراصنة ما بين الضعف والقوة والدفاع والاختراق.

قال ما هوا تينغ: "إن هذه حرب، ومثل هؤلاء الناس كثير منهم قد تلقى تعليمًا عاليًا، ولديه خلفية تقنية، ولذلك يمكننا فقط استخدام الوسائل التقنية للمنافسة والمقاومة" .. فما دامت منتجات وخدمات تينسنت لا تزال تحظى بشعبية، سيكون من المرجح أن تستمر هذه الحرب.

***