

نقد بازی رایانه‌ای پروانه: میراث نگهبانان نور براساس الگوی حضور در محیط

علی رازی زاده*

دانشجوی دکتری حکمت هنرهای دینی، دانشگاه ادیان و مذاهب، قم، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۵/۶/۷، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۵/۱۲/۲۴)



چکیده

ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای به‌گونه‌ای است که می‌تواند میان کاربر و شخصیت درون بازی، حس یگانگی ایجاد کند. این ظرفیت که در عرصه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان حضور مورد توجه قرار گرفته، درصدد آن است تا با دادن نقش فعالانه‌تر به کاربر در جهان بازی، زمینه‌های لازم را برای رسیدن به‌غایت بازی‌های رایانه‌ای فراهم آورد که همان ایجاد یگانگی میان کاربر و شخصیت درون بازی است. یکی از راه‌های تحقق این هدف، توجه به عناصر و مؤلفه‌های الگوی حضور در محیط است که تلاش می‌کند با بهره‌گیری از قابلیت‌های فناوری روز، زمینه‌ساز محیطی شود که کاربر بازی رایانه‌ای، خود را حاضر در بازی و متعلق به محیط آن بداند. از این‌رو مقاله حاضر در پی آن است تا ضمن معرفی مؤلفه‌های اصلی الگوی حضور در محیط، برای اولین بار به تطبیق این مؤلفه‌ها بر یک بازی رایانه‌ای ایرانی به‌نام پروانه: میراث نگهبانان نور بپردازد. در بررسی‌های اولیه، این فرض پدیدار گشته که این بازی رایانه‌ای، موفق نشده است شرایط لازم برای خلق محیطی را فراهم نماید که موجب حس حضور در محیط برای کاربر می‌شود. بدین‌سان پرسش مطرح شده آن است که چرا و چگونه پروانه: میراث نگهبانان نور، موفق به ایجاد حضور در محیط برای کاربر نشده است؟ مقاله حاضر با تطبیق مؤلفه‌های الگوی حضور در محیط بر این بازی رایانه‌ای، به پرسش مذکور پاسخ داده است.

واژه‌های کلیدی

مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، نظریه حضور، الگوی حضور در محیط، نقد بازی رایانه‌ای، پروانه: میراث نگهبانان نور.

مقدمه

کیفی بازی‌های رایانه‌ای بومی و دانش‌افزایی بازی‌سازان توانمند داخلی، به نقد علمی یک بازی رایانه‌ای ایرانی می‌پردازد. بازی رایانه‌ای انتخاب شده، پروانه: میراث نگهبانان نوراست که در چهارمین جشنواره سراسری بازی‌های رایانه‌ای تهران در سال ۱۳۹۳، موفق به دریافت جایزه بهترین بازی رایانه‌ای سال گردید. برای نقد این اثر نیز، از الگوی حضور در محیط استفاده شده است که خود یکی از الگوهای نظریه حضور در تحلیل و ارزیابی بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد. به صورت خلاصه، حضور نظریه‌ای است که غایت بازی‌های رایانه‌ای را، یگانگی میان کاربر و شخصیت درون فضای مجازی بازی رایانه‌ای می‌داند و به همین منظور، با الگوهایی، به بررسی مؤلفه‌هایی می‌پردازد که در محیط و روایت داستانی بازی رایانه‌ای قرار دارند. الگوی حضور در محیط، الگویی است که بدون توجه به جنبه‌های روایی بازی رایانه‌ای، تنها به مؤلفه‌های محیطی می‌پردازد و میزان موفقیت یک بازی رایانه‌ای را در خلق محیطی ارزیابی می‌کند که منجر به حس حضور کاربر می‌شود. بررسی‌های اولیه بازی رایانه‌ای پروانه: میراث نگهبان نور، این فرض را به وجود آورده است که این بازی رایانه‌ای، در فراهم کردن شرایط لازم برای خلق محیطی که منجر به ایجاد حضور در محیط برای کاربر شود، ناکام بوده و موفقیتی کسب نکرده است؛ به طوری که کاربر در حین انجام این بازی رایانه‌ای، خود را حاضر در بازی و متعلق به فضای مجازی آن احساس نمی‌کند. از این رو، پرسشی که مقاله حاضر درصدد پاسخ به آن برآمده این است که چرا و چگونه بازی رایانه‌ای پروانه: میراث نگهبانان نور، موفق به ایجاد حضور در محیط برای کاربر نشده است؟ پاسخ به این پرسش، در دو بخش نظری و عملی صورت می‌پذیرد. در بخش نظری، ابتدا جایگاه نظریه‌ی حضور در هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار می‌گیرد و سپس مؤلفه‌های اصلی الگوی حضور در محیط معرفی می‌شوند. در بخش عملی نیز مؤلفه‌های الگوی معرفی شده، بر بازی رایانه‌ای پروانه: میراث نگهبانان نور تطبیق شده، چرایی ناکامی این بازی رایانه‌ای در خلق حضور در محیط تبیین می‌گردد.

بازی‌های رایانه‌ای در کنار سینما و موسیقی، همگی در قلمروی صنعت سرگرمی طبقه‌بندی می‌شوند. همچون سینما و موسیقی، که سالانه آثار متعددی را ارائه می‌کنند تا اوقات خوش و شادی بخشی را برای مخاطبان به‌ارمغان آورند، بازی‌های رایانه‌ای نیز در هر سال محصول‌های بسیاری را، برای جلب رضایت کاربران خود، روانه بازارهای ملی و جهانی می‌کنند؛ محصول‌هایی بر روی پلتفرم‌های متنوع، در رده‌های سنی مختلف و برای سلیقه‌های متفاوت که به صورت متناوب کاربران بازی‌های رایانه‌ای را از رشد روزافزون آن راضی نگه می‌دارند.

بدیهی است که این فراوانی و گوناگونی محصول‌ها، به معنی موفقیت تمامی بازی‌های رایانه‌ای نیست؛ به عبارت دیگر، همانطور که آلبوم‌های موسیقی زیادی تولید و پس از چندی به فراموشی سپرده می‌شوند، فیلم‌های بی‌شماری ساخته و پس از اندک زمانی، از یادها می‌روند، بازی‌های رایانه‌ای بسیاری نیز وجود دارند که کمی پس از انتشار، به دلایل متعددی با استقبال کاربران مواجه نمی‌شوند و به انبوهی از بازی‌های رایانه‌ای بایگانی شده در تاریخچه این هنر-صنعت-رسانه می‌پیوندند. بازی‌هایی که نتوانستند از ظرفیت‌های مختلف و فراوانی که در اختیار آنها قرار گرفته بود، به نحو شایسته‌ای بهره‌برند.

چرایی شکست برخی از بازی‌های رایانه‌ای و ناکامی آنها از بهره‌مندی از ظرفیت‌های این عرصه، همچون آثار ناموفق عرصه سینما و موسیقی، دلایل متعددی دارد. بررسی بازار، صنعت تبلیغات و شرایط عرضه محصول در جامعه هدف، به عنوان عوامل بیرونی، و سنجش زیباشناختی و ارزیابی نسبت و جایگاه اجزای کل محصول، به عنوان عوامل درونی، از جمله این دلایل هستند. در چنین شرایطی است که آسیب‌شناسی و نقد علمی این آثار و بررسی دلایل ناکامی آنها، به ویژه دلایل درونی، می‌تواند زمینه‌های ارتقای کیفی آثار تولیدی را فراهم کند و در نتیجه منجر به افزایش موفقیت در تولید آثار بعدی گردد. بدین سان، مقاله حاضر برای اولین بار و به منظور ارتقای سطح

جایگاه نظریه‌ی حضور در هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای

روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، فلسفه، زیبایی‌شناسی، ادبیات، مطالعات رسانه و ارتباطات، علوم مهندسی و رایانه، الهیات، اخلاق، آموزش و حتی پزشکی، به بازی‌های رایانه‌ای توجه نشان دادند. این گستردگی موجب گردید که مطالعات بازی‌های رایانه‌ای که در ابتدا تنها در سطح یک شاخه میان رشته‌ای در نظر گرفته می‌شد، از چنان قابلیت‌ی برخوردار گردد که بتواند حوزه‌های

ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های ابتدایی شکل‌گیری این پدیده چنان نبود که توجه پژوهشگران و اندیشمندان حوزه‌های مختلف مطالعاتی را به خود جلب کند. اما پس از چندی و با به‌روز شدن قابلیت‌های بازی‌های رایانه‌ای، کم‌کم جذابیت‌های این پدیده برای انجام پروژه‌های تحقیقاتی برای پژوهشگران نمایان شد. از این رو چیزی نگذشت که حوزه‌های مطالعاتی نظیر

روایت نماید که گویی خود در آن یک نقش اساسی را برعهده دارد. برای این منظور، این نظریه به ارائه الگوهایی پرداخته است که این الگوها به بررسی عناصر موجود در بازی‌های رایانه‌ای به صورت تفکیک شده می‌پردازند و نسبت و رابطه هر عنصر با کل بازی رایانه‌ای را مورد مطالعه قرار می‌دهند. اگر عناصر موجود در اثر، در انسجام کامل با کلیت بازی رایانه‌ای قرار داشته باشند، اصلی‌ترین مقدمات شکل‌گیری حس حضور برای کاربر فراهم شده است. نظریه حضور در هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، از اهمیت بسیار بالایی برخوردار است. دلیل اهمیت حس حضور نیز در این نکته خلاصه می‌شود که «حضور چرایی لذت بخش بودن بازی‌های رایانه‌ای و تکرار انجام این بازی‌ها از سوی کاربر را تبیین می‌کند» (Gackenbach & Bown, 2011, 17)؛ به طوری که می‌توان نظریه حضور را، مهم‌ترین دستاورد بازی‌های رایانه‌ای در نسبت با سایر انواع هنر برشمرد، چرا که سایر هنرها، تنها می‌توانند شرایطی فراهم نمایند که مخاطب به حس هم‌ذات‌پنداری برسد، اما در بازی رایانه‌ای که به جای مخاطب منفعل، کاربر فعال حضور دارد، این امکان برای کاربر فراهم است که از هم‌ذات‌پنداری فراتر رود و به حضور و یگانگی رسد. این یگانگی، موجب می‌شود تا در کنار هویت واقعی، یک هویت مجازی نیز برای کاربر به وجود آید. گاهی این هویت مجازی از چنان شجاعت و ذکاوتی برخوردار می‌گردد که می‌تواند به تنهایی اژدهای خشمگین را شکست دهد، و یا زیر حملات سهمگین موجودات فضایی طاقت آورده، آنها را از پای درآورد، و گاهی در شرایط دشوار دست به انتخاب‌های احساسی زند. بدین جهت این ظرفیت عظیم می‌تواند برای اهداف آموزشی و ترویج ارزش‌های عرفی هر جامعه، برای مخاطبان هدف از طریق بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده قرار گیرد. برای نمونه و در جامعه ایران، می‌توان با خلق بازی‌هایی که از قابلیت حس حضور برخوردار هستند، این ظرفیت را برای فرهنگ‌سازی و ارائه الگوهای پیشرفت ایرانی-اسلامی به کار برد و کاربر را از طریق هنر-رسانه‌ای سرگرم‌کننده تحت آموزش قرار داد. این چنین است که به‌فعولیت رسیدن قوای بالقوه هویت مجازی کاربر در فضای مجازی و هم‌نشینی طولانی مدت هویت مجازی و واقعی با یکدیگر، موجب تأثیرپذیری هویت واقعی از هویت مجازی در کنش و نگرش می‌شود. نظریه حضور، با رویکردهای مختلفی مورد مطالعه قرار گرفته است. گاهی نظریه حضور به‌سان یکی از نظریه‌های اختصاصی بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار می‌گیرد که تلاش می‌کند داوری ارزش‌شناختی خود را براساس غایت بازی‌های رایانه‌ای مورد مطالعه نظری قرار دهد، که در این صورت در ذیل شاخه مطالعه بازی رایانه‌ای به‌مثابه بازی دسته‌بندی می‌شود. گاهی نظریه حضور به‌سان یکی از نظریه‌های حوزه مطالعات رسانه مورد توجه قرار می‌گیرد که به مقایسه میزان اثرگذاری رسانه‌های مختلف بر مخاطب و توانمندی آنها در تغییر نگرش می‌پردازد، که در نهایت به تغییر کنش آنها منجر می‌شود، که در این صورت در ذیل شاخه مطالعه بازی رایانه‌ای به‌مثابه رسانه دسته‌بندی می‌شود. و گاهی نیز نظریه حضور به‌سان یکی از نظریه‌های نقد هنری که

متعدد و به‌ظاهر بی‌ارتباط از شاخه‌های گسترده علم و دانش را به یکدیگر مرتبط نماید. در نتیجه، آثار بی‌شماری از پژوهش‌های میان‌رشته‌ای با محوریت بازی‌های رایانه‌ای انجام و منتشر شد. با اینکه گستردگی آثار به نحوی است که طبقه‌بندی آنها را با مشکل مواجه می‌کند، اما می‌توان عرصه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای را براساس رویکردهای مختلف به این پدیده، به سه بخش تقسیم کرد. رویکردی که به خود بازی رایانه‌ای توجه نشان می‌دهد، رویکردی که میزان اثرگذاری بازی رایانه‌ای بر کاربر را مورد مطالعه قرار می‌دهد و رویکردی که به جنبه‌های زیباشناختی بازی رایانه‌ای اهمیت می‌دهد. رویکردی که تنها به خود بازی رایانه‌ای توجه نشان می‌دهد، این پدیده را به‌مثابه بازی بررسی می‌کند، رویکردی که اثرگذاری بازی رایانه‌ای بر کاربر را ارزیابی می‌کند، این پدیده را به‌مثابه رسانه مورد مطالعه قرار می‌دهد و رویکردی که به جنبه‌های هنری و زیباشناختی اهمیت می‌دهد، این پدیده را به‌مثابه هنر مورد توجه قرار می‌دهد.

نکته‌ای که در اینجا باید مورد توجه قرار گیرد این مسئله است که دسته‌بندی ارائه شده، به معنی رویکرد تک‌بعدی در پژوهش‌های مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای نیست؛ چرا که پژوهش‌هایی وجود دارند که هم بازی رایانه‌ای را به‌مثابه بازی مورد مطالعه قرار می‌دهند و هم به جنبه‌های زیباشناختی یا جنبه‌های رسانه‌ای این پدیده توجه نشان می‌دهند؛ اما نکته‌ای که موجب شکل‌گیری این طبقه‌بندی گردید، محور اصلی پژوهش است؛ به عبارت دیگر، پژوهش‌هایی که موضوع محوری آنها بازی‌شناسی^۲ است، اگر میان بحث‌های خود رویکردهای رسانه‌ای در بازی رایانه‌ای را نیز مورد توجه قرار دهند، در ذیل دسته اول از هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌گیرند. برای مثال، توجه فلسفی به بازی‌های رایانه‌ای، گاهی هم ناظر به شناخت این پدیده به خودی خود و هم ناظر به اثرگذاری این پدیده بر جهان واقعی کاربر است، به طوری که نسبت کاربر با بازی رایانه‌ای، فضای مجازی آن و در مجموع واقعیت مجازی نیز مورد توجه است، با این حال، این دسته از پژوهش‌ها، همگی در ذیل مطالعه بازی رایانه‌ای به‌مثابه بازی طبقه‌بندی می‌شوند؛ چرا که محور اصلی این پژوهش‌ها، غالباً بازی رایانه‌ای به‌خودی‌خود است.

حضور، که گاهی مترادف مفهوم غوطه‌وری^۳ فرض می‌شود (Mc-Mahan, 2003, 70)، «به ادراک طبیعی از یک محیط گفته می‌شود» (Steuer, 1992, 76) و در عرصه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، نظریه‌ای است که غایت بازی رایانه‌ای را در خلق موقعیتی می‌بیند که کاربر خود را حاضر در بازی و متعلق به فضای مجازی بازی رایانه‌ای حس کند. این نظریه، به زمینه‌های شکل‌گیری یگانگی میان کاربر و شخصیت درون فضای مجازی می‌پردازد و موفقیت یک بازی رایانه‌ای را، براساس سطح و میزان این یگانگی مورد سنجش قرار می‌دهد. نظریه حضور، که خود به حضور در محیط و حضور در روایت تقسیم می‌شود، در تلاش است که هم محیطی را برای کاربر فراهم کند که نسبت به آن احساس بیگانگی نداشته باشد و هم، با استفاده از ظرفیت‌های روایت‌های تعاملی، داستانی را برای او

میان کاربر و شخصیت درون بازی می‌شود، حضور در روایت گویند. پس هر چقدر کاربر حق انتخاب بیشتری داشته باشد، حضور در روایت او در محیط بازی نیز تقویت می‌شود. تقویت حضور، موجب نزدیک شدن کاربر و شخصیت درون بازی می‌شود و میزان اثرگذاری بازی رایانه‌ای را افزایش می‌دهد.

گونه دیگر حضور، حضور در محیط است. حضور در محیط، برخلاف حضور در روایت، بیش از آنکه بر روی داستان و روایت بازی رایانه‌ای متمرکز شود، فضا و موقعیتی را مورد توجه قرار می‌دهد که کاربر در آن قرار گرفته، باید با آن به تعامل بپردازد. حضور در محیط، خود دارای مؤلفه‌های متعددی است که برآورده شدن آنها در یک بازی رایانه‌ای، زمینه‌ساز افزایش حضور برای کاربر می‌شود. این مؤلفه‌ها که در ارتباط با یکدیگر قرار دارند، آشنایی با محیط، حضور در محیط و تعامل با محیط هستند که در ادامه معرفی می‌شوند.

۱. آشنایی با محیط

محیطی که کاربر بازی رایانه‌ای با آن مواجه می‌شود، باید بتواند به چهار پرسش اساسی پاسخ دهد. پاسخ مناسب به این پرسش‌ها، ضمن آنکه موجب می‌شود کاربر در مواجهه با فضای مجازی بازی رایانه‌ای، دچار سردرگمی و حیرت نشود، زمینه را برای ایجاد حضور در محیط برای او فراهم می‌کند. این چهار پرسش از قرار زیر است:

(الف) - شخصیتی که کاربر کنترل آن را بر عهده دارد، در چه محیطی حضور دارد؟
(ب) - شخصیتی که کاربر کنترل آن را بر عهده دارد، اکنون باید چه هدفی را دنبال کند؟
(ج) - شخصیتی که کاربر کنترل آن را بر عهده دارد، چه قابلیت‌هایی دارد؟

(د) - کاربر چگونه می‌تواند از ظرفیت‌های شخصیتی که کنترل آن را بر عهده دارد، برای رسیدن به اهداف خود استفاده کند؟
ارائه پاسخ مناسب به هر کدام از این پرسش‌ها بسیار با اهمیت است؛ چراکه آشنایی با محیط و آموزش کاربر برای چگونگی تعامل با محیط، از هر چیزی برای جلب توجه او برای انجام بازی مهم‌تر است (White, 2014, 7). اگر یک بازی رایانه‌ای موفق نشود به هر کدام از این پرسش‌ها به درستی پاسخ دهد، بخش عمده‌ای از ارتباط با کاربران خود را از دست می‌دهد. همچنین این مسئله موجب کاهش حس حضور کاربر در محیط بازی رایانه‌ای نیز می‌شود.

هر کدام از بازی‌های رایانه‌ای، به شیوه‌های مختلف تلاش می‌کنند مواجهه با محیط بازی را برای کاربر تسهیل کنند. برای نمونه برخی از بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه بازی‌های استراتژیک نظیر Crusader Kings II (Paradox Development Studio, 2013)، یک بخش مجزا برای کارورزی دارند که به آموزش کاربر می‌پردازد. در این بخش، کاربر با اصول و قواعد اصلی و ابتدایی بازی آشنا می‌شود و چگونگی بقا و دستیابی به اهداف اصلی در طول بازی را آموزش می‌بیند. دسته دیگری از بازی‌های رایانه‌ای، نکته‌های اصلی و مرتبط با مدیریت و کنترل بازی را در طول روند بازی^۵

به ارزیابی زیباشناختی عناصر موجود در محیط و روایت از حیث میزان انسجام و جذابیت برای کاربر مورد توجه قرار می‌گیرد که در این صورت، در ذیل شاخه مطالعه بازی رایانه‌ای به‌مثابه هنر دسته‌بندی می‌شود. در این دسته‌بندی، بررسی مبانی نظری حضور و سیر تطور آن در عرصه مطالعات نظری بازی‌های رایانه‌ای، در ذیل شاخه بازی رایانه‌ای به‌مثابه بازی قرار می‌گیرد، و پژوهش‌های میدانی از موفقیت بازی‌های رایانه‌ای در جذب مخاطب، در ذیل شاخه بازی رایانه‌ای به‌مثابه رسانه قرار می‌گیرد. از سوی دیگر، الگوهای معرفی شده در این نظریه، همچون الگوی حضور در محیط، که به ارزیابی میزان موفقیت یک بازی رایانه‌ای در ایجاد محیطی منسجم برای کاربر می‌پردازد، و یا الگوی حضور در روایت، که به ارزیابی میزان موفقیت یک بازی رایانه‌ای در ایجاد داستانی منسجم می‌پردازد که از توانایی ارائه روایت تعاملی نیز برخوردار باشد، همگی در ذیل شاخه هنری مطالعات بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌گیرند. بر این اساس، نقد بازی‌های رایانه‌ای، براساس هر دو الگوی حضور در محیط و حضور در روایت، به‌سان مطالعه بازی رایانه‌ای به‌مثابه هنر تلقی می‌شود.

الگوی حضور در محیط

نظریه حضور که به معنای فراهم شدن حس یگانگی و خود-شخصیت‌پنداری کاربر در فضای مجازی بازی رایانه‌ای است، تلاش می‌کند با بهره‌وری از بالاترین امکانات روز و با استفاده از قابلیت‌های گسترده‌ای که فناوری فراهم نموده است، زمینه‌ساز محیطی شود که کاربر بازی رایانه‌ای، خود را حاضر در بازی و متعلق به محیطی احساس نماید که بازی رایانه‌ای او را در آن قرار داده است؛ به طوری که نه تنها کاربر نسبت به موقعیت، داستان، شرایط و محیطی که در آن قرار گرفته، احساس بیگانگی نداشته باشد، بلکه این احساس برای او حاصل شود که حاضر در بازی است و میان شخصیت خود در جهان خارجی و شخصیتی که در فضای مجازی کنترلش را بر عهده دارد، تفاوتی احساس نکند.

نظریه حضور به دو گونه برای کاربر ایجاد می‌شود؛ حضور در محیط و حضور در روایت. کامل‌ترین صورت حضور، در تلفیق این دو گونه به وجود می‌آید. حضور در روایت، به معنی ارائه داستانی است که در آن مخاطب حق انتخاب و اثرگذاری بر فرآیند و سیر پیشرفت روایی بازی رایانه‌ای را داشته باشد، به گونه‌ای که این کاربر باشد که آغاز، میانه و پایان داستان بازی را تا جای ممکن شکل دهد؛ به عبارت دیگر، در چنین بازی‌هایی «طراح بازی، داستان روایت نمی‌کند، بلکه تنها جهان بازی را خلق می‌کند» (Jenkins, 2004, 121) و این کاربر است که در چارچوبی مشخص، کنترل روایت و داستان‌گویی را به منظور ادراک جهان بازی از طریق تجربه انتخاب آزادانه گزینه‌های موجود در محیط بازی، بر عهده می‌گیرد (Domsch, 2013, 99). از این‌رو، نسبت میزان عاملیت^۴ و اختیار کاربر برای انتخاب‌های بیشتر به منظور تغییر و تصرف در سیر پیشرفت داستان بازی را که منجر به ایجاد حس یگانگی

حیث می‌توان محیط مجازی بازی رایانه‌ای را به دو گونه تقسیم کرد. محیط‌هایی که دارای روندبازی خطی^۶ هستند و محیط‌هایی که روندبازی غیرخطی^۷ ارائه می‌کنند. محیط‌های دارای روندبازی خطی که بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه بازی‌های کلاسیک را شامل می‌شوند، ماموریت‌ها را چه در قالب مراحل و چه به صورت پیوسته به‌عنوان اصلی‌ترین هدف بازی به کاربر اعلام می‌کنند و کاربر برای پیشرفت بازی ناگزیر به انجام آنها است. اما در محیط‌هایی که از روندبازی غیرخطی استفاده می‌شود، کاربر از عاملیت بیشتری برخوردار است. این گونه که خود دارای چند زیرمجموعه از قبیل جهان باز^۸، جعبه‌شنی^۹ و غیره است، جزئیات بیشتر و محدودیت‌های کمتری را در نسبت با گونه اول در اختیار کاربر قرار می‌دهد، به طوری که کاربر از این امکان برخوردار می‌شود که تا حدی اهداف محوری تعیین شده از سوی بازی رایانه‌ای را نادیده بگیرد و خود به اکتشاف محیط بازی بپردازد و در یک چارچوب مشخص هر چه می‌خواهد انجام دهد. بازی‌هایی نظیر -The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011)، دارای محیط جهان باز و بازی‌هایی نظیر Minecraft (Mojang, 2011)، دارای جهان جعبه‌شنی هستند که امروزه جعبه‌شنی، خود به یک سبک بازی رایانه‌ای تبدیل شده است.

نکته‌ای که نباید مورد غفلت قرار گیرد این مسئله است که محیط مجازی باید زمینه‌های لازم برای ارائه بهترین شیوه تعامل با کاربر را فراهم کند. این زمینه‌ها که در رابط کاربری تبلور می‌یابند، گاهی در قالب ارائه اطلاعات لازم به کاربر هستند و گاهی در قالب فراهم کردن بستر مناسب برای انجام کنش‌هایی که در راستای تحقق هدف کاربر در بازی رایانه‌ای وجود دارند. رابط کاربری، نقش مؤثری در ایجاد حس حضور در محیط برای کاربر برعهده دارد، چرا که کاربر از طریق آن با محیط پیرامون خود به تعامل می‌پردازد. بدین جهت در تعریف رابط کاربری گفته شده: «ترکیبی از زاویه دید از محیط بازی، نمایش تصویری از موقعیت بازی و کنترل آنها به منظور تعامل است» (Fullerton, 2008, 231); به عبارت دیگر، رابط کاربری تلاش می‌کند هر چیزی را که لازم است کاربر از آن اطلاع یابد و یا با آن به تعامل بپردازد، به او منتقل نماید. برای مثال در گذشته، نوار ابزاری وجود داشت که میزان جان شخصیت درون بازی رایانه‌ای را نمایش می‌داد. کامل یا خالی بودن این نوار ابزار، تأثیری در چگونگی انجام فعالیت‌های شخصیت در محیط بازی نمی‌گذاشت. اما امروزه و در برخی از بازی‌های رایانه‌ای، این نوار ابزار از میان رفته است و شخصیت درون بازی، در صورت مواجهه با خطر، برخی از توانمندی‌هایش را از دست می‌دهد؛ برای نمونه در بازی Call of Duty: Modern warfare 3 (Infinity Ward, 2011)، زمانی که کاربر آسیب می‌بیند، تصویر برای او تاریک می‌شود، دقت نشانده‌گری کاهش می‌یابد و کاربر نیاز پیدا می‌کند تا به منظور بازپروزی، مدتی را به دور از میدان نبرد سپری کند. این شرایط واقع‌نمایانه در چنین بازی‌هایی، به کاربر کمک می‌کند تا میان خود و شخصیت درون بازی حس یکی بودن را احساس نماید. البته باید توجه داشت که فراهم کردن شرایط واقع‌نمایانه،

به حسب نیاز و اقتضای بازی رایانه‌ای به صورت مکتوب و یا حتی به صورت صوتی به کاربر منتقل می‌کنند. در چنین بازی‌هایی نظیر بازی Football Manager 2016 (Sports Interactive, 2015)، یک راهنما وجود دارد که تبیین‌کننده اکثریت قریب به اتفاق مسائل مرتبط با رویدادهای بازی است و هر زمان کاربر اراده کند، می‌تواند به آن دسترسی داشته باشد. همچنین بازی‌های دیگری نیز وجود دارند که نه آموزش‌های لازم را در خارج از محیط اصلی بازی به کاربر منتقل می‌کنند و نه دستورالعمل‌هایی را برای او در نظر گرفته‌اند. در بازی‌هایی نظیر Limbo Playdead (2010)، روندبازی به‌گونه‌ای است که کاربر در ابتدا با چالش‌های ساده‌تر و سپس با چالش‌های پیچیده‌تر مواجه می‌شود. در این بازی‌ها، تجربه‌ای که کاربر در مواجهه با چالش‌ها و معماهای ساده‌تر کسب می‌کند، زمینه‌ساز غلبه او بر چالش‌های بزرگ‌تر می‌شود. تمامی این شیوه‌ها تلاش می‌کنند، به نوعی زمینه‌های لازم برای آشنایی کاربر با محیط بازی رایانه‌ای را به بهترین نحو ممکن فراهم نمایند.

۲. غرقگی در محیط

غرقگی در محیط، همان شرایط، موقعیت، مکان و محیطی است که بازی رایانه‌ای به وجود می‌آورد تا احساس بودن در محیط را برای کاربر ایجاد کند. این حضور به‌گونه‌ای است که کاربر، خود را داخل و حاضر در فضای مجازی دیده، میان خود در جهان واقعی و شخصیت درون بازی تفاوتی احساس نکند؛ به عبارت دیگر «یک بازی رایانه‌ای موفق تلاش می‌کند با استفاده صحیح از فناوری‌های روز، با خلق موقعیتی خاص، کاربر را وارد فضای مجازی خود کند؛ به طوری که خود را در جایگاه همان شخصیتی ببیند که کنترلش را برعهده دارد» (Tamborini & Skalski, 2006, 227). غرقگی در محیط، خود دارای عناصر متعددی است که تلاش می‌شود برخی از مهم‌ترین آنها مورد توجه قرار گیرد.

۲-۱. محیط

از عناصری که در تحقق غرقگی در محیط نقش دارند، طراحی مکان و محیطی مجازی است که بتواند یک موقعیت متناسب با هدف و سبک بازی را فراهم کند. محیط مجازی که «محصول دانش بشری و مبتنی بر منطق و پیشرفت‌های نرم‌افزاری و سخت‌افزاری است» (Nitsche, 2008, 191)، یکی از مهم‌ترین عناصر در خدمت واقعیت مجازی است. واقعیت مجازی که همان «تجربه‌های تعاملی همه جانبه تولید شده توسط رایانه است» (Ryan, 2001, 12)، وضعیتی است که در آن، محیط و فضای مجازی تلاش می‌کنند زمینه‌های لازم را برای القای حضور در موقعیتی واقعی برای کاربر فراهم نمایند.

مهم‌ترین ویژگی محیط مجازی در مشخص کردن میزان دسترسی کاربر به عناصر و بخش‌های مختلف بازی رایانه‌ای است؛ به طوری که «کاربر در مواجهه با مکان و عناصر درون آن، موقعیت خود را به منظور ایفای نقش مناسب تغییر می‌دهد» (Nitsche, 2008, 159). از این

که انتخاب اشتباه آن می‌تواند تمام اهداف بازی رایانه‌ای جهت اثرگذاری را نقش بر آب کرده، کاربر را به صورت کامل از انجام ادامه بازی منصرف کند.

وظیفه اصلی زاویه دید در این نکته خلاصه می‌شود که کاربر در محیط بازی رایانه‌ای، چه چیزهایی را چگونه می‌تواند مشاهده کند. بدین منظور برخی از زاویه‌های دید مانند زاویه دید اول شخص که کاربر از چشم شخصیت درون بازی، نظاره‌گر فضای مجازی می‌شود (Sharp, 2014, 111)، در بیشتر مواقع و متناسب با سبک بازی رایانه‌ای، می‌تواند امکان برقراری بالاترین مرتبه ارتباط میان کاربر و شخصیت درون بازی را فراهم کند. زاویه دید اول شخص که در تلاش برای تداعی حضور در میدان نبرد برای کاربر است، در برخی از بازی‌های رایانه‌ای مانند Doom (id Software, 1993)، که عده‌ای تاریخ بازی‌های رایانه‌ای را به قبل و بعد از این بازی تقسیم می‌کنند (Dillon, 2011, 147)، به خوبی انتخاب شده است.

یکی دیگر از انواع زاویه دید، زاویه دید سوم شخص است. این زاویه دید که در بیشتر بازی‌های رایانه‌ای سه بعدی به کار رفته است، شخصیت درون بازی را در فضای بازی رایانه‌ای به کاربر نمایش می‌دهد (Sharp, 2014, 112). زاویه دید سوم شخص، خود دارای انواع مختلفی است. این زاویه دید، بسته به هدفی به کار می‌رود که بازی رایانه‌ای دنبال می‌کند. هر چند تاکنون پذیرش همگانی دربارهٔ انواع زاویه دید سوم شخص و به‌ویژه مصادیق آن وجود ندارد، به طوری که واژه‌هایی نظیر ایزومتریک، چشم پرنده^۱ و چشم خدا^۲، گاهی برای زاویه دید مشابهی به کار می‌روند، اما می‌توان برخی از آنها را برای نمونه مورد توجه قرار داد. زاویه دید ایزومتریک که یکی از انواع زاویه دید سوم شخص است، برای بازی‌هایی همچون SimCity 4 (Maxis, 2003) و Civi - lization V (Firaxis Games, 2010) مناسب است که «کاربر باید کنترل واحدهای زیادی نظیر سرباز، تانک، کارخانه و غیره را در محوطه‌ای وسیع برعهده داشته باشد» (McMahan, 2003, 71). همچنین انتخاب زاویه دید از بغل و دوربینی که در مواقع مورد نیاز به شخصیت درون بازی نزدیک شده و یا دور می‌شود، برای بازی رایانه‌ای Limbo که نوعی از سردرگمی، گمشدن و در جستجوی چیزی بودن را تداعی می‌کند، هوشمندانه بوده است. انتخاب زاویه دیدی متفاوت با آنچه در این بازی‌ها انتخاب شده است، هرگز نمی‌توانست به شکل‌گیری چنین ارتباط قوی میان کاربر و شخصیت درون بازی منجر شود.

۳. تعامل با محیط

سومین عنصر در ایجاد حضور در محیط، فراهم کردن شرایطی است که کاربر بتواند از طریق شخصیتی که کنترل آن را برعهده دارد، با محیطی که در آن قرار گرفته به صورت مناسب تعامل کند. تعامل در بازی‌های رایانه‌ای، به مثابه قابلیت برای تسهیل اثرگذاری کاربر بر محتوا یا فرم است. در بازی‌های رایانه‌ای، تعامل، که جزء جدایی‌ناپذیر و انحصاری بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود

همیشه منجر به ایجاد حس حضور برای کاربر نمی‌شود؛ چراکه کاربر گاهی نیاز دارد آنچه را که امکان تحقق در جهان خارجی ندارد و تنها در تخیل خود می‌تواند آن را مجسم نماید، در صفحه نمایش مشاهده کند. برای مثال پرش‌های بلند و غیرواقعی در بازی‌های نظیر (Matrix: Path of Neo Shiny Entertainment, 2005) و بهره‌مندی از قدرت‌های ماورایی در بازی‌هایی نظیر (Star Wars: Knights of the Old Republic BioWare, 2003)، به کاربر کمک می‌کند تا آنچه را در ذهن خود مجسم می‌نموده، در شخصیت درون بازی رایانه‌ای مشاهده و حتی اجرا نماید.

۲-۲. بازنمایی کاربر

یکی از راه‌های ایجاد غرقگی در محیط، امکان بازنمایی کاربر در فضای مجازی بازی رایانه‌ای است؛ حال چه این حضور از طریق بازنمایی خصوصیات فیزیکی کاربر پدید آید، یا اینکه محیط از ظرفیت لازم برای بازنمایی اندیشه‌ها و ایده‌های کاربر در فضای بازی رایانه‌ای برخوردار باشد. برای نمونه در برخی از بازی‌های رایانه‌ای نظیر (The Sims 4 (Maxis, 2014)، این امکان برای کاربر فراهم است که بتواند ویژگی‌های فیزیکی خود در جهان خارجی همچون قد، وزن، حالت چهره و غیره را تا حد ممکن در محیط بازی بازنمایی کند؛ حتی در بازی‌هایی نظیر (Fallout 4 (Bethesda Game Studios, 2015)، کاربر می‌تواند از چهره خود عکس سه بعدی تهیه کند و خود حقیقی مجازی شده‌اش را در محیط بازی رایانه‌ای مشاهده نماید. در برخی از بازی‌های رایانه‌ای نظیر (Mass Effect 3 (BioWare, 2012) نیز این امکان برای کاربر وجود دارد که به انتخاب نوع، نژاد و طبقه مورد علاقه‌اش بپردازد. انتخاب هر کدام از این موارد بر اساس علایق شخصی، زمینه‌های لازم برای شکل‌گیری احساس مسئولیت کاربر در قبال شخصیت درون بازی را فراهم می‌کند.

غیر از بازنمایی فیزیکی، برخی از بازی‌های رایانه‌ای به گونه‌ای طراحی شده‌اند که کاربر بتواند ایده‌های ذهنی خود را در محیط مجازی پیاده کند و بازخورد آن را مشاهده نماید. برای نمونه در بازی رایانه‌ای (Europa Universalis IV (Paradox Develop - ment Studio, 2013)، کاربر می‌تواند بر اساس دیدگاهی که دارد، رویکردهای مختلفی را در این بازی پیش بگیرد؛ به طوری که او می‌تواند از طریق جنگ به توسعه طلبی بپردازد و یا اینکه با انتخاب گزینه‌های دیپلماتیک، متحدان منطقه‌ای و فرامنطقه‌ای برای خود فراهم نماید. این ویژگی‌ها و امکانات، همگی به ایجاد غرقگی در محیط برای کاربر کمک می‌کنند.

۲-۳. زاویه دید

زاویه دید، عنصر دیگری در تحقق غرقگی در محیط است. بازی رایانه‌ای، بسته به هدفی که دارد، سبک و زاویه دید مناسب برای کاربر را انتخاب می‌کند. زاویه دید از عناصر مهم در برقراری ارتباط میان کاربر و شخصیت درون بازی رایانه‌ای است؛ به عبارت دیگر، «هیچ چیزی سریع‌تر از یک زاویه دید نامناسب نمی‌تواند باعث رهاکردن بازی از سوی کاربر شود» (Rogers, 2014, 131)؛ به طوری

توسط کاربر هدایت می‌شوند و چه آنهایی که توسط هوش مصنوعی کنترل می‌شوند، نسبت به حضور یکدیگر در محیط مجازی آگاه باشند؛ چراکه این آگاهی، «موجب فراهم شدن زمینه لازم برای ایجاد شرایط رقابتی میان کاربران در بازی رایانه‌ای می‌شود که هدف هر یک از آنها، خنثی کردن هدف دیگری خواهد بود» (My -) 58-57, 2009, ers). باید توجه داشت که عدم حضور یا عدم آگاهی از حضور کاربران دیگر، نه تنها موجب ایجاد حس حضور نمی‌شود، بلکه ارتباط ساده کاربر با محیط بازی را نیز از میان برمی‌دارد. این مسئله، به مانند آن است که در فرآیند انجام یک بازی فوتبال، یکی از دو تیم در زمین مسابقه حاضر نشود.

عنصر دیگری که همراه با همزمانی باید مورد توجه قرار گیرد، ایجاد انگیزه است. ایجاد انگیزه که مسئله‌ای دو سویه و تمام‌نسبی برای کاربران است، به معنای فراهم شدن شرایطی است که کاربر از تعامل با هوش مصنوعی یا کاربر دیگر استقبال کند. برای مثال اگر در یک بازی رایانه‌ای، نسبت توانمندی دو کاربری که در حال تقابل با یکدیگر هستند در یک سطح متعارف نباشد، یا محرک ثانویه دیگری همچون رکوردگذاری مطرح نباشد، انگیزه‌ای برای آنها به منظور تعامل با یکدیگر برای ادامه بازی رایانه‌ای فراهم نمی‌شود؛ چراکه حداقل یکی از دو طرف، از این تعامل لذت نمی‌برد. این مسئله، بر تعامل کاربر با هوش مصنوعی نیز صدق می‌کند، به طوری که اگر کاربر به هر دلیل انگیزه‌ای برای تعامل با هوش مصنوعی بازی نداشته باشد، ارتباطی صورت نمی‌پذیرد. برای نمونه کاربر توانمند بازی رایانه‌ای فوتبال که هوش مصنوعی را در درجه بسیار سخت شکست می‌دهد، انگیزه‌ای برای انجام آن بازی در درجه ساده ندارد.

۳-۳. منطق تعامل

نکته‌ی دیگری که در بحث تعامل با محیط باید مد نظر قرار گیرد، بحث منطق تعامل در بازی‌های رایانه‌ای است. منطق تعامل که در الگوی حضور در محیط، در روند بازی تجلی می‌یابد، ترکیبی از قواعد محیطی و مکانیکی است که به منظور فراهم کردن شرایط تعامل برای کاربر، با یکدیگر در ارتباط هستند. روند بازی نیز به «مجموعه فعالیت‌هایی گفته می‌شود که کاربر می‌تواند در محیط بازی انجام دهد» (Adams & Dormans, 2012, 43). همانطور که فیلم‌های سینمایی و تلویزیونی می‌توانند تصویرگر دنیایی فانتزی با شخصیت‌هایی باشند که رفتارهای غیرطبیعی انجام می‌دهند، بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌توانند موقعیت، شخصیت و کنش‌هایی را که در جهان خارجی امکان وقوع ندارند، بسته به منطق و اقتضای بازی رایانه‌ای برای کاربر فراهم کنند. از این رو باید توجه داشت که صرف بهره‌مندی از مکان و شخصیت متفاوت، منطق متفاوتی به وجود نمی‌آورد.

منطقی که در بازی رایانه‌ای مورد توجه قرار می‌گیرد، الزاماً تابعی از منطق جهان خارجی نیست و می‌تواند منطق اختصاصی فضای مجازی بازی رایانه‌ای باشد، با این حال باید توجه داشت که منطق تعامل، بر پایه منطق جهان خارجی استوار است و تغییر هر کدام

(Lebowitz & Klug, 2011, 5)، این امکان را برای کاربر فراهم می‌کند تا او بتواند بر محیطی که در آن قرار گرفته است، همچون جهان واقعی، هم از قابلیت اثرگذاری و هم از قابلیت تأثیرپذیری برخوردار باشد. تعامل با محیط، مهم‌ترین نوع از اقسام تعامل در بازی‌های رایانه‌ای است. به گونه‌ای که چگونگی تعامل با محیط که بخشی از آن در روند بازی تبلور پیدا می‌کند، در بیشتر مواقع اصلی‌ترین دلیل برای انجام دوباره یک بازی رایانه‌ای از سوی کاربر است. تعامل با محیط گاهی با شخصیت‌های درون فضای مجازی و گاهی با اشیایی است که در آن مکان قرار گرفته‌اند. در ادامه برخی از مهم‌ترین عناصر تعامل با محیط مورد توجه قرار می‌گیرند.

۳-۱. تعامل با اشیاء

خراب کردن اشیاء ثابت یا متحرک، استفاده از آنها به منظور سلاح یا سپر در مقابل دشمنان و مواردی از این قبیل، به عنوان تعامل با اشیاء شناخته می‌شوند. تعامل با اشیاء می‌تواند در شکل‌گیری حس حضور، نقش مؤثری داشته باشد؛ به طوری که هر چقدر ظرفیت این تعامل افزایش یابد، حس حضور مناسب‌تری برای کاربر فراهم می‌شود. برای نمونه در بازی رایانه‌ای 3D Wolfenstein (id Software, 1992) که یکی از اولین بازی‌های اکشن اول شخص سه بعدی است (Camper, 2008, 156)، اشیایی که در بازی قرار داده شده‌اند، بیشتر غیرتعاملی هستند؛ مثلاً هیچ کدام از چراغ‌ها قابلیت شکسته شدن ندارند، یا اینکه جای گلوله بر روی دیوارها باقی نمی‌ماند، یا شلیک به سمت گلدان‌های درون بازی، باعث شکسته شدن آنها نمی‌شود. با پیشرفت فناوری، این قابلیت‌ها کم‌کم به بازی‌های رایانه‌ای اضافه شد، به گونه‌ای که امروزه نه تنها باقی ماندن جای گلوله‌ها بر روی دیوار دیگر امر خارق‌العاده‌ای محسوب نمی‌شود، بلکه این ظرفیت چنان افزایش یافته است که در برخی از بازی‌ها، می‌توان با بیشتر اشیاء حاضر در محیط بازی تعامل کرد. شاید این تعامل هنوز به کامل‌ترین مرحله خود نرسیده باشد، اما همین ظرفیت موجود، قابلیت فراهم کردن زمینه‌های لازم برای ایجاد حضور در محیط برای کاربر را دارا می‌باشد.

۳-۲. تعامل با شخصیت‌ها

تعامل با شخصیت‌های درون محیط بازی رایانه‌ای به دو گونه است. گونه اول تعامل با هوش مصنوعی بازی رایانه‌ای است. «هوش مصنوعی در بازی‌های رایانه‌ای به الگوریتم‌هایی اشاره دارد که کنترل رفتار شخصیت‌ها و عوامل تحت کنترل رایانه را برعهده دارند، عواملی که برای تعامل معنا ساز با نظام بازی و کاربر طراحی شده‌اند» (Glinert, 2012, 42). گونه دوم در تعامل با شخصیت‌ها نیز تعامل با یک کاربر دیگر است، که این نوع از تعامل، از ظرفیت فراوانی در ایجاد حضور در محیط برخوردار است. با این حال، تعامل کاربر با هر کدام از آنها نباید فاقد شروطی چون همزمانی و ایجاد انگیزه باشد. «هم‌زمانی به معنی آگاهی متقابل از حضور افراد دیگر در محیط شبیه‌سازی شده است» (Tamborini & Skalski, 2006, 231)؛ به طوری که شخصیت‌های حاضر در محیط بازی، چه آنهایی که

رقم می خورد. روند بازی، نسبت به زمان اندکی که برای اتمام بازی صرف می شود (نزدیک به سه ساعت)، تاحدودی تنوع دارد و کاربر می تواند با استفاده از شمشیر چوبی به مبارزه با دشمنان بپردازد. فلاخن نیز دیگر سلاح کاربراست که پس از گذشت نیمی از بازی در اختیار او قرار می گیرد. ساخت وسایل مورد نیاز توسط شخصیت درون بازی نیز از دیگر ویژگی های این بازی محسوب می شود. در ادامه تلاش می شود با تطبیق مؤلفه های الگوی حضور در محیط بر بازی رایانه ای پروانه: میراث نگهبانان نور، میزان موفقیت این بازی در ایجاد حس حضور برای کاربر، مورد ارزیابی قرار گیرد.

۱. آشنایی با محیط پروانه: میراث نگهبانان نور

بیان شد که هر بازی رایانه ای در ابتدای مواجهه کاربر با محیط خود، باید به چهار پرسش اساسی پاسخ دهد. اینکه شخصیت درون بازی در چه محیطی قرار دارد، باید چه هدفی را دنبال کند، از چه قابلیت هایی برخوردار است و چگونه برای نیل به هدف، آن قابلیت ها را به کار بندد. بازی رایانه ای پروانه: میراث نگهبانان نور، با موفقیت به این پرسش ها پاسخ داده است. فادیا شخصیت بازی، در منطقه ای به نام ناریا قرار دارد که خود بخشی از گیتما است. در ابتدا، محیط بازی آرام و فادیا در جزیره ای در حال مطالعه است. او بعد از آنکه تغییر وضعیت بخشی از آنها را مشاهده می کند، هدف خود را اطلاع این موضوع، به شخصیت دیگری اعلام می کند که نامش رائد است و رهبری ناریا را برعهده دارد. در ابتدای بازی، فادیا قابلیت غیر از حرکت به سوی رائد ندارد و هدفی را هم که دنبال می کند قابلیت بیش از آن طلب نمی کند.

بازی رایانه ای پروانه، برای انتقال اطلاعات درباره قابلیت های شخصیت، اهداف او و در مجموع بیشتر دستورالعمل های بازی به کاربر، از شیوه متن محور استفاده می کند؛ به طوری که هر کجا که کاربر نیازمند آگاهی از مسئله ای است، نوشته ای ظاهر می شود و آن اطلاعات را به کاربر منتقل می کند. البته در موارد نادری نیز این توضیحات در قالب نمایش پویانمایی های کوتاه صورت می گیرد. هر چند این نوع از اطلاع رسانی، ساده ترین و معمولی ترین نوع از دادن آگاهی به کاربر است، اما برای سبکی که این بازی رایانه ای در آن ارائه شده، یکی از بهترین ها می باشد؛ به ویژه آنکه بازی رایانه ای پروانه، از عهده این مسئولیت هایی را برعهده فادیا می گذارد و می توان چنین ادعا کرد که بازی رایانه ای پروانه همچون بیشتر بازی ها، محیط آشنایی برای کاربر فراهم کرده و کاربر را از سردرگمی و مواجه با اتفاقات غیرمنتظره برحذر داشته است.

۲. غرقگی در محیط پروانه: میراث نگهبانان نور

غرقگی در محیط دارای عناصر متعددی است. اولین آنها، داشتن یک رابط کاربری مناسب است. محیط بازی رایانه ای پروانه: میراث نگهبانان نور دارای یک رابط کاربری بسیار خوب است که اطلاعات مورد نیاز کاربر را به او منتقل می کند. این رابط کاربری نسبت به

از عناصر آن، باید با دلیلی موجه همراه باشد؛ چراکه در غیر این صورت، کاربر امکان برقراری ارتباط حداکثری با جهان مجازی بازی رایانه ای را به دلیل عدم ادراک صحیح کارکرد عناصر بازی از دست می دهد. برای نمونه، منطق سری بازی های جنگ ستارگان، هم اقتضای تصویرگری شخصیت های متفاوت و عجیب و غریب را دارد و هم اقتضای وجود شمشیر نوری که با آن بتوان گلوله های لیزری را از مسیر اصلی منحرف کرد، یا منطق بازی The Matrix: Path of Neo، اجازه پرش های بلند را به کاربر می دهد، یا منطق Fantastic Four (7 Studios, 2005)، به گونه ای پایه ریزی شده است که مخاطب و کاربر، تغییر در اندام شخصیت ها را به سادگی می پذیرد. با این حال باید توجه داشت که تمامی این موارد، از یک منطق منسجمی برخوردار هستند که بازی رایانه ای برای کاربر تدارک دیده است و اینگونه نیست که چون یکی از شخصیت ها می تواند غیب شود، پس ذهن دیگران را نیز می تواند کنترل کند؛ از این رو باید توجه داشت که صرف بهره مندی از مکان و شخصیت متفاوت، منطق متفاوتی پدید نمی آورد و این منطق بازی است که ساختار بازی را تعیین می کند. اگر یک بازی رایانه ای از منطق درستی برخوردار نباشد، نه تنها نمی تواند برای کاربر حس حضور و یگانگی ایجاد کند، بلکه ممکن است او را دچار سردرگمی و حیرت نماید.

پس از تبیین مؤلفه های حضور در محیط در بازی های رایانه ای، باید بار دیگر بر این نکته تأکید شود که بهره مندی از حضور در محیط در یک بازی، زمینه لازم برای برقراری هرچه قوی تر یک ارتباط مناسب میان کاربر و شخصیت درون بازی را فراهم می کند. همچنین باید توجه داشت که کم رنگ شدن هر کدام از این مؤلفه ها در یک بازی رایانه ای، الزاماً موجب ضعف اثر نمی گردد، بلکه این چرایی و چگونگی استفاده از آنهاست که قدرت بازی رایانه ای در اثرگذاری و ایجاد حس حضور برای کاربر را کاهش یا افزایش می دهد.

تطبیق الگوی حضور در محیط بر پروانه: میراث نگهبانان نور

بازی رایانه ای پروانه: میراث نگهبانان نور، در سال ۱۳۹۳ از سوی موسسه فرهنگی-هنری نشراندیشه کاظمیون منتشر شد. این بازی رایانه ای که یک بازی سه بعدی و در سبک اکشن-ماجراجویی سوم شخص است، موفق شد از چهارمین جشنواره سراسری بازی های رایانه ای تهران، پنج غزال زرین، از جمله جایزه بهترین بازی رایانه ای سال را تصاحب نماید.

بازی رایانه ای پروانه: میراث نگهبانان نور، به روایت داستان نوجوانی به نام فادیا می پردازد که در ناریا زندگی می کند. روزی فادیا متوجه آلودگی در آب های ناریا می شود و به همین دلیل به نزد رائد، بزرگ شهر می رود. رائد، مسئولیت هایی را برعهده فادیا می گذارد و کم کم او به عنوان ناجی شهر، مأمور مبارزه با آلودگی ها می شود. فادیا به کوهستان می رود و در یک کش و قوس با دشمن اصلی شهر که خزغول نام دارد، شهر را از آلودگی نجات می دهد (استودیو Bearded Bird, 1393). جریان این بازی، بیشتر در محیطی شاد و کودکانه

شاخصه‌ای برای خلق محیط جهان باز تلقی شود، در این صورت اکثریت قریب به اتفاق تمامی بازی‌های رایانه‌ای، دارای محیط جهان باز خواهند بود، چراکه همگی آنها این حد از اختیار را برای کاربران خود در نظر گرفته‌اند که در محیط بازی رایانه‌ای، هر چقدر هم که محدود باشد، آزادانه به گردش بپردازند. همچنین نباید این تصور به وجود آید که جایگزین شدن کوزه‌ها و جعبه‌های شکسته با سالم و مواجهه مداوم با دشمنان در محل‌های مشخص شده در بازی پروانه، چیزی را تغییر می‌دهد، بلکه باید تنها به این نکته توجه داشت که لازم است چنین بازی‌هایی، از گزینه‌های متعددی برای سرگرم کردن کاربر برخوردار باشند. از این رو محیط جهان باز در بازی، تنها به این معنی نیست که کاربر هر کجا که دوست دارد برود، بلکه لازمه دیگری نیز دارد و آن وجود مأموریت‌های جانبی است که کاربر از این اختیار عمل برخوردار باشد که بتواند و بخواهد آن مأموریت‌ها را به سرانجام برساند، یا اینکه اگر مأموریت اصلی را دنبال نکند، بتواند با سایر عناصر درون بازی به تعامل بپردازد. بدین سان، این بازی رایانه‌ای از محیط جهان باز بهره نمی‌برد و در ذیل همان شیوه کلاسیک، روندبازی خطی طبقه‌بندی می‌شود که کاربر باید مأموریت‌ها را یکی پس از دیگری به اتمام برساند.

در رابطه با بازنمایی کاربر، بازی رایانه‌ای پروانه نه به بازنمایی فیزیکی کاربر می‌پردازد و نه حتی به اندیشه‌ها و ایده‌های او توجه نشان می‌دهد، بلکه تلاش می‌کند کاربر را با خود هم‌داستان کند. در اینجا باید توجه داشت که عدم بازنمایی کاربر، موجب ضعف بازی رایانه‌ای نمی‌شود، بلکه این عدم زمینه‌سازی لازم در همراهی کاربر با شخصیت درون بازی است که یک بازی رایانه‌ای را ضعیف جلوه می‌دهد. همچنین باید توجه داشت که بازنمایی کاربر در محیط بازی در برخی از سبک‌ها می‌تواند به ایجاد حس حضور کمک کند. اما در برخی دیگر از سبک‌ها، روندبازی به کاربر کمک می‌کند تا با شخصیتی که خود بازی معرفی کرده، ابتدا هم‌ذات‌پنداری نماید و سپس به مرحله یگانگی با آن برسد. این نمونه را می‌توان به خوبی در بازی رایانه‌ای *Prince of Persia: Warrior Within* (Ubisoft Montreal, 2004) و در شخصیت شاهزاده مشاهده کرد.

آخرین عنصری که در تحقق غرقگی در محیط این بازی مورد توجه قرار می‌گیرد، زاویه دید است. اهمیت زاویه دید و نقش آن در ایجاد حس حضور برای کاربر پیش از این مورد توجه قرار گرفته است. بازی رایانه‌ای پروانه، دارای زاویه دید ایزومتریک با درجه تقریبی ۴۵ درجه است تا کاربر کنترل مناسبی بر اتفاقاتی داشته باشد که در اطراف شخصیت درون بازی می‌افتند. این زاویه دید برای بازی‌هایی مناسب است که بر روندبازی متکی هستند، دیالوگ‌چندانی ندارند، بیش از یک روایت خطی را عرضه نمی‌کنند و به صورت کلی هدف اصلی آنها از بازی، ارائه روایت داستانی نیست؛ به عبارت دیگر، معمولاً بازی‌هایی که از این زاویه دید استفاده می‌کنند، بازی‌هایی هستند که توجه خود را بر روی روندبازی متمرکز می‌کنند و ادعای چندانی برای ارائه یک روایت داستانی ندارند، بازی‌هایی نظیر *Commandos 2: Men of Cour* - age (Pyro Studios, 2001) جزء این دست از بازی‌ها محسوب

بازی‌های رایانه‌ای مشابه، از جزئیات بیشتری برخوردار است. ساخت، استفاده و دسترسی به وسایلی که کاربر خود آن را می‌سازد، در این بازی به سادگی انجام می‌پذیرد؛ به طوری که کاربر ناآشنا به این سبک از بازی‌ها نیز می‌تواند به سرعت با این عناصر ارتباط برقرار کند. همچنین در سمت چپ و پایین صفحه نمایش، نوار ابزاری وجود دارد که میزان جان باقیمانده شخصیت را نشان می‌دهد. اتفاقی که در این بازی صورت گرفته این است، زمانی که نوار ابزار نشان می‌دهد جان شخصیت کم‌کم خالی می‌شود، صفحه بازی کمی ابری می‌گردد که این مسئله این هشدار را به کاربر می‌دهد تا بیشترین مراقبت ممکن را از شخصیتی انجام دهد که کنترل آن را برعهده گرفته است. مشابه این تکنیک، پیش‌تر توسط بازی‌های رایانه‌ای متعددی نظیر *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007) نیز به کار بسته شده بود. در این بازی که آن نیز یک بازی اکشن-ماجراجویی است، یک نوار ابزار وجود دارد که نشان‌دهنده حافظه شخصیت است. هنگامی که این نوار ابزار به دلیل آسیب‌های وارد شده به شخصیت درون بازی، به انتهای خود نزدیک می‌شود، صفحه نمایش وضوح تصویری خود را از دست می‌دهد و به کاربر این پیام را منتقل می‌کند که شخصیت در آستانه شکست قرار دارد.

پس از رابط کاربری، نوبت به بررسی محیط مجازی بازی پروانه می‌رسد. این بازی بر اساس گونه روندبازی خطی طراحی شده است که مأموریت‌ها به صورت پی‌درپی به کاربر اعلام می‌شوند و اتفاق‌های بازی در یک محیط مشخص و محدود صورت می‌پذیرند. در این محیط، کاربر تنها می‌تواند در یک مکان معین به اهداف از پیش تعیین شده دست یابد و از آزادی عمل خاصی برای عدم پیروی از سیر محوری بازی رایانه‌ای برخوردار نیست. در اینجا ممکن است برای برخی این تصور به وجود آید که چون کاربر می‌تواند در بخشی از بازی آزادانه حرکت کند، جعبه‌ها و کوزه‌های طراحی شده را بشکند، به مسیرهای انحرافی وارد شود و به صندوقچه‌ها دست یابد، بازی از محیط جهان باز بهره برده است. در پاسخ باید بیان کرد که محیط جهان باز دارای ویژگی‌هایی است که در خلق چنین بازی‌هایی باید از آنها تبعیت کرد. یکی از این ویژگی‌ها، امکان نادیده گرفتن اهداف محوری بازی رایانه‌ای از سوی کاربر است؛ به عبارت دیگر، چنین بازی‌هایی باید دارای ساز و کاری باشند که در آن کاربر بتواند وظیفه محول شده به او برای ادامه بخش روایی بازی را در صورت اختیار کنار گذارد و به جنبه‌های دیگری از بازی بپردازد که در ظاهر بی‌شمار هستند و به صورت خودبسنده از توانایی برقراری ارتباط و تعامل با کاربر برخوردارند، چنان که بتوانند کاربر را ترغیب کنند تا برای اکتشاف آنها به جستجو بپردازد. برای نمونه، می‌توان ادعا کرد که در بازی *The Elder Scrolls V: Skyrim*، صرف تعامل کاربر با سایر عناصر دخیل در سیر اصلی بازی، از قابلیت‌های لازم برای ارائه یک بازی مستقل برخوردار است؛ به طوری که کاربر می‌تواند رویکردی غیر از پیروی از سیر اصلی بازی در پیش بگیرد. اگر صرف پرسه‌زدن در محیط بازی را بدون وجود شاخه‌های متعدد در سیر روایی و یا روند بازی رایانه‌ای که کاربر را به خود مشغول کند و او را به اکتشاف آنها ترغیب نماید،

نیازمند دلیل است، زیرا در غیر این صورت، کاربر در مواجهه با محیط بازی رایانه‌ای دچار حیرت و سردرگمی می‌شود و هیچ چیز به اندازه سردرگمی موجب از دست رفتن حس حضور برای کاربر نمی‌شود. از این رو باید توجه داشت که صرف استفاده از محیط و اسم‌های فانتزی، موجب فانتزی شدن منطق بازی نمی‌شود و نباید این تصور به وجود آید که منطق بازی تابعی از قواعد مکانیکی بازی است، بلکه برعکس، این قواعد بازی هستند که از منطق بازی تبعیت می‌کنند. بدین سان، برخی جابه‌جایی اشیاء چرخ‌دار، ریختن الوارها بر روی خزدک‌ها و موارد مشابه آن که فادیا در ظاهر هیچ نقشی در تحقق آنها ندارد، از مواردی محسوب می‌شوند که انسجام منطق بازی را به چالش می‌کشند. این مسئله در ریختن الوارها نمود قابل توجهی دارد، به طوری که در ابتدای بازی و زمانی که فادیا در محاصره خزدک‌ها قرار می‌گیرد، یکی از شخصیت‌های بازی، اهرم الوارها را جابه‌جا می‌کند و آنها را بر روی خزدک‌ها می‌ریزد. این صحنه نشان می‌دهد که الوارها دارای ضامنی هستند که باید یک نفر که در نزدیکی ضامن قرار دارد، آن را جابه‌جا نماید، اما در ادامه بازی این اتفاق صورت نمی‌پذیرد و گویی فردی غیر از فادیا آنها را جابه‌جا می‌کند. برای مثال در برخی از موقعیت‌ها، با یک کلیک، ضامن الوارها جابه‌جا می‌شود، آن هم در شرایطی که فادیا نه تنها در نزدیکی ضامن‌ها قرار ندارد، بلکه از امکان دسترسی به آنها نیز برخوردار نیست. این اتفاق در جابه‌جایی صخره‌ها و سکوهایی که فادیا برای عبور از آنها باید ارباب‌های کوچک را بر روی ریل‌ها جابه‌جا نماید، بروز و ظهور بیشتری دارد. در یکی از این موارد، فادیا بر روی سکویی قرار دارد و برای پریدن بر روی سکویی دیگر که بر روی صخره روبه‌روی قرار گرفته است، ارباب کوچکی را جابه‌جا می‌کند که ضامن آن بر روی همان صخره روبه‌روی قرار گرفته است و در ظاهر، شخصیت تحت هیچ شرایطی بدان دسترسی ندارد. چنین رویکردی در این بازی رایانه‌ای، این احساس را برای کاربر ایجاد می‌کند که گویی او غیر از کنترل فادیا، به عنوان شخصیت اصلی، کنترل یک شخصیت نامرئی را نیز برعهده دارد. دوگانگی‌هایی از این دست، ضربه محکمی به تحقق حس حضور در یک بازی رایانه‌ای وارد می‌کنند. نمونه دیگر درباره تونل ابرها است. زمانی که نوار ابزار نشان دهد جان به انتها می‌رسد، تصویری از تونل ابرها به نمایش درمی‌آید که درون آن برق‌هایی وجود دارد و زمانی که نوار ابزار خالی، کامل می‌شود، بازی به حالت اولیه خود بازمی‌گردد. مشخص نیست که در این تونل چه کسی قرار گرفته است و اساساً این تونل چه ارتباطی با پر شدن جان فادیا دارد. هر چند به ظاهر بازی رایانه‌ای با خلاقیت تلاش کرده است کلیشه‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای را به کار نگیرد، اما باید توجه داشت که این خلاقیت با منطق بازی سازگاری ندارد. این خلاقیت، شکست را که یکی از اساسی‌ترین عناصر بازی‌های رایانه‌ای در جلب توجه کاربر و ایجاد حس حضور است، به کلی نادیده گرفته است. کاربری که بداند تحت هر شرایطی شکست نمی‌خورد، به صورت طبیعی نیازی نمی‌بیند که تمام تمرکز خود را معطوف

می‌شوند. در این بازی‌ها کاربر با شخصیت بازی نه به دلیل داستان جذاب، گیرا و پیچیده‌ای که روایت می‌شود، بلکه به دلیل عناصر تشکیل دهنده‌ی حضور در محیط، به یگانگی با شخصیت‌های بازی می‌رسد. به همین دلیل است که کاربر نیازی به تماشای از نزدیک شخصیت درون بازی ندارد. بدین جهت این زاویه دید که مناسب برای بازی‌های غیرداستان محور است، انتخاب مناسبی برای یک بازی رایانه‌ای داستان محور همچون پروانه: میراث نگهبانان نور نیست. از این رو برای بازی رایانه‌ای پروانه که بخش قابل توجهی از تمرکز خود را بر روی داستان بازی قرار داده و تلاش کرده کاربر را از طریق روایت داستانی جذب نماید، این زاویه دید مناسب نمی‌باشد. اصلی‌ترین دلیل برای داستان محور بودن این بازی، تعداد بالای دیالوگ‌ها نسبت به کم‌تر از سه ساعت روندبازی آن است؛ از این رو، می‌توان چنین ادعا کرد که بازی رایانه‌ای پروانه، در عین حال که از رابط کاربری مناسبی بهره برده است، اما به دلیل انتخاب زاویه دید نامناسب، نمی‌تواند برای کاربر، حس حضور در فضای مجازی بازی رایانه‌ای ایجاد نماید.

۳. تعامل با محیط پروانه: میراث نگهبانان نور

مهم‌ترین عناصر در تعامل با محیط، تعامل با اشیاء و شخصیت‌ها هستند. در بازی رایانه‌ای پروانه: میراث نگهبانان نور، فادیا می‌تواند برخی از اشیاء همچون جعبه و شمشیر چوبی را خودش بسازد و هم اینکه برخی از عناصر موجود در بازی همچون جعبه‌ها و کوزه‌ها را بشکند و برخی دیگر را به حرکت درآورد. در مجموع تعامل با اشیاء در این بازی، در حد معمول بازی‌های در این سطح قرار دارد، نه آنچنان بالاست که کاربر احساس آزادی عمل فراوان کند و نه آنچنان پایین است که کاربر احساس عدم امکان تعامل داشته باشد. تعامل با شخصیت‌های این بازی را می‌توان به دو بخش تقسیم کرد. تعامل فادیا با خزدک‌ها به عنوان دشمنان او در بازی و تعامل با اعضای شهر ناریا. در تعامل با خزدک‌ها که بیشترین حجم از تعامل در بازی را تشکیل می‌دهد، فادیا باید با شمشیر چوبی خود، به ناپود کردن آنها و رئیس‌شان خزغول بپردازد. این تعامل، نه آنچنان برای کاربر سخت است که نتواند به مبارزه با دشمنان بپردازد و نه آنچنان ساده است که کاربر انگیزه خود برای ادامه بازی را از دست بدهد. در تعامل با اعضای شهر، در چند نوبت فادیا به درخواست آنها، کارهایی از قبیل محافظت از دروازه‌های معبد را انجام می‌دهد، یا در قسمتی که فادیا چگونگی ساخت جعبه را می‌آموزد، او یک جعبه درست می‌کند و شخصیت دیگر با استفاده از آن جعبه، یک خزدک را نابود می‌کند. تعامل فادیا با اعضای شهر، هر چند در نوبت‌های کوتاه تحقق می‌یابد، اما در ایجاد حس حضور برای کاربر نقش به‌سزایی ایفا می‌کند.

آخرین عنصری که در این بخش مورد بررسی قرار می‌گیرد، منطق بازی رایانه‌ای پروانه است. پیش از ورود به مصادیق این بخش، ابتدا باید به این نکته توجه شود که اصل در منطق درونی بازی‌ها، بازنمایی منطق جهان خارجی است و تغییر این منطق

بازی، ضربه بزرگی به ایجاد حس حضور برای کاربر وارد می‌کند. از این رو و در مجموع می‌توان ادعا کرد که بازی رایانه‌ای پروانه میراث نگهبان نور، هرچند به دلیل تعامل مناسبی که با محیط به ویژه شخصیت‌ها و اشیاء درون بازی برقرار می‌کند، محیط تعاملی مناسبی خلق کرده است، اما به دلیل تغییر غیرموجه در منطق بازی، ضربه مهلکی به امکان شکل‌گیری حس حضور برای کاربر وارد کرده و موفق به ایجاد حس حضور نشده است.

به بازی کند (Juul, 2013, 4-5)، زمانی هم که کاربر به بازی توجه نداشته باشد، حس حضوری شکل نمی‌گیرد. باید توجه داشت که تفکر درباره چگونگی به تصویر کشیدن شکست در بازی‌های رایانه‌ای و تلاش برای تغییر آن، مسئله جدیدی نیست. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای تلاش کرده‌اند تا از مرز کلیشه‌های موجود خارج شوند، اما منطق بازی اجازه طراحی و شکل‌گیری فضای غیرمنطبق با این منطق را به آنها نداده است؛ زیرا می‌دانستند تغییر غیرموجه منطق

نتیجه

بر این اساس مقاله حاضر تلاش کرده است، عناصری را که موجب تحقق این حس در کاربر می‌شوند، مورد توجه قرار دهد تا با تطبیق مؤلفه‌های الگوی حضور در محیط بریک بازی رایانه‌ای ایرانی، ضمن خدمت به صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و تلاش برای ارتقای کیفی این بازی‌ها که هنوز در ابتدای مسیر خود قرار دارند، جایگاه این عناصر در ایجاد حس یگانگی میان کاربر و شخصیت درون بازی رایانه‌ای را آشکارا مورد تبیین قرار دهد. از این رو اثری که مورد بررسی قرار گرفت، بازی رایانه‌ای پروانه: میراث نگهبانان نور است. با بررسی این بازی رایانه‌ای مشخص گردید که پروانه: میراث نگهبانان نور، نقاط قوت قابل توجهی دارد. از جمله آنها می‌توان به رابط کاربری قوی اشاره کرد که منجر به آشنایی مناسب کاربر با محیط بازی شده است. همچنین این بازی توانسته است زمینه‌های تعامل کاربر با محیط، به ویژه تعامل با اشیاء و شخصیت‌های درون بازی را در حد توان و به نحو مطلوبی فراهم کند. با این حال و در سوی مقابل، این بازی رایانه‌ای با ضعف‌هایی نیز مواجه است که موانعی جدی در ایجاد حضور در محیط برای کاربر محسوب می‌شوند. اولین آنها ضعف در انتخاب زاویه دید است؛ چراکه زاویه دید این بازی مناسب برای بازی‌های داستان محور نیست. در این حالت، کاربر امکان هم‌ذات‌پنداری با شخصیت درون بازی را ندارد، چه رسد به اینکه بخواهد با آن به یگانگی نیز برسد. ضعف دیگر، تغییرات غیرموجه در منطق بازی رایانه‌ای است که موجب اختلال در قسمت‌هایی از سیر و روند بازی رایانه‌ای شده و انسجام کلیت اثر را با چالش جدی مواجه کرده است. در نهایت و با بررسی عناصر به کار رفته در بازی رایانه‌ای پروانه: میراث نگهبانان نور، مشخص گردید که از میان سه مؤلفه اصلی در الگوی حضور در محیط که آشنایی با محیط، غرقگی در محیط و تعامل با محیط هستند، این بازی رایانه‌ای غیر از مورد اول، موفق به فراهم کردن زمینه‌های لازم برای ایجاد حضور در محیط برای کاربر نشده است. از این رو و در مجموع نتیجه گرفته می‌شود که بازی رایانه‌ای پروانه: میراث نگهبانان نور در ایجاد حس حضور برای کاربران خود به صورت قابل توجهی ناکام بوده است.

بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به مثابه ابزاری نوین، برای فرهنگ‌سازی و هویت‌بخشی به کاربران، مورد توجه قرار داد. بازی‌های رایانه‌ای از چنان ظرفیتی برخوردار هستند تا محیطی را برای کاربران خود فراهم نمایند که آنها بتوانند استعدادها و قابلیت‌های بالقوه خود را در محیطی مجازی تا جای ممکن به فعلیت رسانند. از آنجا که این فرآیند در کنار فراهم کردن اوقات لذت بخش و سرگرم‌کننده برای کاربر تحقق می‌پذیرد، کاربر آگاهانه و از روی میل و اراده به سراغ این بازی‌ها رفته، در نتیجه میزان تأثیرپذیری او از این هنر-رسانه به صورت چشمگیری افزایش می‌یابد؛ به طوری که می‌توان چنین ادعا کرد که بازی‌های رایانه‌ای، نه تنها می‌توانند شرایطی را فراهم آورند که کاربر با شخصیت درون فضای مجازی به حس هم‌ذات‌پنداری رسد، بلکه می‌توانند محیطی را خلق نمایند که در آن کاربر و شخصیت درون بازی به یگانگی رسند؛ به گونه‌ای که در حین انجام بازی رایانه‌ای، کاربر میان خود و شخصیت درون بازی فاصله‌ای احساس نکند. در عرصه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، به فرآیند فراهم شدن زمینه‌های ایجاد یگانگی میان کاربر و شخصیت درون بازی رایانه‌ای، حس حضور گفته می‌شود.

حضور از دو طریق برای کاربر فراهم می‌شود؛ حضور در روایت و حضور در محیط. حضور در محیط که توجه خود را به چگونگی حضور و تعامل کاربر با فضا و موقعیت درون بازی متمرکز کرده، از عناصری تشکیل شده است که هر کدام از آنها در تحقق هدف اصلی بازی رایانه‌ای نقش مهمی برعهده دارند. به گونه‌ای که می‌توان چنین ادعا کرد یک بازی رایانه‌ای موفق، تلاش می‌کند تناسب مناسبی میان عناصری به وجود آورد که موجب حس حضور در کاربر می‌شوند؛ به عبارت دیگر، یک بازی رایانه‌ای خوش ساخت و ماندگار که از بالاترین مرتبه اثرگذاری نیز برخوردار است، می‌تواند میان کاربر و شخصیت درون بازی یگانگی ایجاد نماید. البته باید توجه داشت که بهره‌مندی صرف از برخی از مؤلفه‌ها و عناصر، به خودی خود نه نقطه ضعف محسوب می‌شود و نه نقطه قوت، بلکه این چرایی و چگونگی استفاده از آنها در روند بازی رایانه‌ای است که امکان داوری را فراهم می‌کند.

سپاسگزاری

پی نوشت‌ها

activity in Literature and Electronic Media, The Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Sharp, J. (2014), *Formal Aspects: Perspective*, The Routledge Companion to Video Game Studies, edited by M. J. P. Wolf and B. Perron, Routledge, New York, 107-116.

Steuer, J. (1992), Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence, *Journal of Communication*, Vol. 42, No. 4, 73-93. DOI: 10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x

Tamborini, R. & Skalski, P. (2006), *The Role of Presence in the Experience of Electronic Games, Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, edited by P. Vorderer and J. Bryant, Lawrence Erlbaum Associates Press, New Jersey, 225-240.

White, M. (2014), *Learn to Play: Designing Tutorials for Video Games*, CRC Press, Boca Raton.

فهرست بازی‌ها

استودیو Bearded Bird (۱۳۹۳)، پروانه: میراث نگهبانان نور، مؤسسه فرهنگی-هنری نشر اندیشه کاظمیون، ایران.

7 Studios (2005), *Fantastic Four*, Computer program, Activision, United States.

Bethesda Game Studios (2011), *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Computer program, Bethesda Softworks, United States.

Bethesda Game Studios (2015), *Fallout 4*, Computer program, Bethesda Softworks, United States.

BioWare (2003), *Star Wars: Knights of the Old Republic*, Computer program, LucasArts, Canada.

BioWare (2012), *Mass Effect 3*, Computer program, Electronic Arts, Canada.

Firaxis Games (2010), *Civilization V*, Computer program, 2K Games, United States.

id Software (1992), *Wolfenstein 3D*, Computer program, Apogee Software, United States.

id Software (1993), *Doom*, Computer program, GT Interactive, United States.

Infinity Ward (2011), *Call of Duty: Modern Warfare 3*, Computer program, Activision, United States.

Maxis (2003), *SimCity 4*, Computer program, Electronic Arts, United States.

Maxis (2014), *The Sims 4*, Computer program, Electronic Arts, United States.

Mojang (2011), *Minecraft*, Computer program, Mojang, Sweden.

Paradox Development Studio (2013), *Crusader Kings II*, Computer program, Paradox Interactive, Sweden.

Paradox Development Studio (2013), *Europa Universalis IV*, Computer program, Paradox Interactive, Sweden.

Playdead (2010), *Limbo*, Computer program, Playdead, Denmark.

Pyro Studios (2001), *Commandos 2: Men of Courage*, Computer program, Eidos Interactive, Spain.

Shiny Entertainment (2005), *The Matrix: Path of Neo*, Computer program, Atari, United States.

1 Presence.

2 Ludology.

3 Immersion.

4 Agency.

5 Gameplay.

6 Linear Gameplay.

7 Nonlinear Gameplay.

8 Open World.

9 Sandbox.

10 Bird's Eye.

11 God's Eye.

فهرست منابع

Adams, E. & Dormans, J. (2012), *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders, Berkeley.

Camper, B. (2008), *Shareware Games: Between Hobbyist and Professional, The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, edited by M. J. P. Wolf, Greenwood Press, Westport.

Dillon, R. (2011), *The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multi-Billion Dollar Industry*, CRC Press, Boca Raton.

Domsch, S. (2013), *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, De Gruyter, Berlin.

Fullerton, T. (2008), *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, 2nd Ed, Morgan Kaufmann Publishers, Burlington.

Gackenbach, J. & Bown, J. (2011), Video Game Presence as a Function of Genre, *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol 5, No 8, 4-28.

Glinert, E. (2012), *Artificial Intelligence, Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, edited by M. J. P. Wolf, Greenwood, Santa Barbara, 42-44.

Jenkins, H. (2004), *Game Design as Narrative Architecture, First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge, 118-130.

Juul, J. (2013), *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, The MIT Press, Cambridge.

Lebowitz, J. & Klug, C. (2011), *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Focal Press, Burlington.

McMahan, A. (2003), *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, The Video Game Theory Reader, edited by M. J. P. Wolf and B. Perron, Routledge, New York, 67-86.

Myers, D. (2009), *The Video Game Aesthetic: Play as Form*, The Video Game Theory Reader 2, edited by B. Perron and M. J. P. Wolf, Routledge, New York, 45-64.

Nitsche, M. (2008), *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, The MIT Press, Cambridge.

Rogers, S. (2014), *Level Up: The Guide to Great Video Game Design*, 2nd Ed, Wiley, New York.

Ryan, M. (2001), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Inter-*

puter program, Ubisoft, Canada.

Ubisoft Montreal (2007), *Assassin's Creed*, Computer program,
Ubisoft, Canada.

Sports Interactive (2015), *Football Manager 2016*, Computer pro-
gram, Sega, United Kingdom.

Ubisoft Montreal (2004), *Prince of Persia: Warrior Within*, Com-

