

نقش آواتار در تجربه بازیکن در بازی‌های ویدئویی ژانر بازی: مهاجم اول شخص*

ریحانه رفیع زاده^۱، میترا معنوی راد^{۲*}، نیکلا لیبراتی^۳

^۱دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

^۲دانشیار دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

^۳دانشیار گروه فلسفه، دانشگاه جیائو تانگ شانگهای، شانگهای، چین.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۸/۵/۲۴، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۸/۹/۱۱)

چکیده

امروزه بازیکنان بازی‌های ویدئویی در حالیکه در اتاق نشیمن خود حضور دارند، ماشین پیشرفته‌ای را در مناظر برفی هدایت می‌کنند و یا در قالب یک مهاجم به سیر و اکتشاف در جهان بازی می‌پردازند. آن چه این بازیکنان تجربه می‌کنند بیانگر شیوه‌ای متفاوت از سرگرمی، هنر و تجربه زیباشناختی در جهان معاصر است. بازیکنان این بازی‌ها برای حضور در جهان بازی از یک بدن مجازی استفاده می‌کنند که آواتار نامیده می‌شود. پرسش اصلی در این مقاله چنین بیان می‌شود که آواتارها در تجربه بازیکن در بازی‌های ویدئویی چگونه عمل می‌کنند. بنابراین هدف این پژوهش تبیین و تحلیل نقش آواتارها در بازی‌های ویدئویی است. در این مقاله از روش کیفی توصیفی-تحلیلی و رویکرد پدیدارشناسی استفاده شده است. گونه بازی مورد استفاده، بازی ویدئویی مهاجم اول شخص می‌باشد. یافته‌های این پژوهش بیان می‌کنند که در بازی‌های ویدئویی سه مفهوم متفاوت از بدن تعریف می‌شود که شامل بدن فیزیکی بازیکن، بدن مجازی آواتار و بدن بازی است؛ بدن بازی از ارتباط میان آواتار و دوربین تعقیب‌گر آن در بازی ساخته می‌شود. در بازی ویدئویی اول شخص، با هم‌راستاشدن سه دیدگاه متمایز که در تناسب با تعاریف سه‌گانه از تن تعریف می‌شوند، بازیکن تجربه واقع‌گرایانه از پرسپکتیو و حضور در جهان بازی را تجربه می‌کند.

واژه‌های کلیدی

بازی ویدئویی، آواتار، تن یافتگی، بازیکن، بازی اول شخص.

* مقاله حاضر برگرفته از رساله دکتری نگارنده اول با عنوان «واکاوی نقش آواتار در تجربه بازیکنان بازی ویدئویی براساس رویکرد پدیدارشناسی (ژانر بازی: نقش آفرینی)» در رشته پژوهش هنر با راهنمایی نگارنده دوم و مشاوره نگارنده سوم که در دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء ارائه شده است.

** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۳۰۴۶۹۵۲، شماره: ۰۲۱-۸۸۰۳۵۸۰۱. E-mail: m.manavirad@alzahra.ac.ir

مقدمه

طی یک محیط ساخته و پرداخته، دچار اخلال کرده و تغییر می‌دهند. آواتارها می‌توانند در درک عمیق از انگیزه‌های انسان کمک کنند و همانگونه که کاربر انسانی آن‌ها را تغییر می‌دهد- در صورت اجازه کاربر- آن را تغییر دهند. در صحبت از تجربه زیباشناختی در هنرهای تعاملی و نقش بدن در این هنرها، وجود آواتارها در بازی‌های ویدئویی- به‌مثابه یک گونه هنر تعاملی- حوزه مشخصی برای محققین به‌منظور شناخت تجربه بدنی مخاطب در این تجربه را پدیدار می‌سازد. در این جا مخاطب با یک نمود مجازی از خود روبه‌رو است که به‌واسطه آن در یک جهان تعاملی به سیر و اکتشاف می‌پردازد. بنابراین شناخت و فهم این مسأله که این نمود بدنی- که چنانکه بیان شد قادر است ادراک افراد نسبت به‌خود را دستخوش تغییر کند- در تجربه زیباشناختی بازیکنان چه نقشی ایفا می‌کند، امری ضروری به‌نظر می‌رسد.

هدف این مقاله واکاوی نقش آواتار در تجربه تن‌یافته بازیکنان در بازی‌های ویدئویی است و پرسش اصلی در این مقاله چنین مطرح می‌شود که آواتارها در تجربه بازیکن در بازی‌های ویدئویی چگونه عمل می‌کنند. روش مورد استفاده در این جا روش کیفی و توصیفی-تحلیلی می‌باشد. آنچه در این مقاله به‌عنوان بازی اول شخص از آن نام برده می‌شود بازی‌هایی هستند که از دهه ۹۰ میلادی به‌بعد و در نوع مهاجم اول شخص بر روی پلتفرم رایانه و کنسول‌های خانگی ظاهر شدند.

با گسترش رایانه‌های خانگی در میان مردم در نیمه دوم قرن بیستم میلادی، تعریف افراد از هنر و سرگرمی تغییر یافت. امروزه، صفحات رایانه‌ها مانند آئینه‌هایی هستند که مخاطب انسانی معاصر می‌تواند در آن سوی آن، فرم متفاوتی از بدن خود را بسازد؛ پیکره‌ای که بازنمودی از فرد و من دیگری برای او در جهان مجازی است. من جدید در شبکه‌های اجتماعی مجازی و بازی‌های ویدئویی، آواتار نام دارد. گسترش آواتارها در تاریخچه خود با اوج و افول همراه بوده است. اوج محبوبیت آن‌ها در سال‌های دهه ۱۹۹۰ میلادی در پیدایش بازیهای مهاجم اول شخص بود و پس از آن در بازی‌های مبتنی بر نقش برخط^۱ مانند هنر جنگ^۲ ادامه یافت. در سال ۲۰۰۹ میلادی فیلم آواتار این واژه را در تخیل مردم مطرح کرد. این پدیده پیچیده سؤالات مختلفی را در ذهن محققین از حوزه‌های مختلف علوم انسانی مطرح کرده است؛ از جمله این‌که چگونه ساکنان جهان مجازی بر این باورند که در این جهان می‌توانند خود درونی و بهتری را تجربه کنند و همزمان تجربه چندین خود بودن را داشته باشند. محققین در سال‌های اخیر کوشیده‌اند به‌روش‌های مختلف کمی و کیفی و از حوزه‌های مختلف دانش به‌پاسخی برای این سؤالات نزدیک شوند.

آواتارها به‌عنوان بدن مجازی بازیکن در جهان بازی، حالتی میان دوگستره سوژه و ابژه هستند که دریافت بازیکن از خود و بدنش را در

پیشینه تحقیق

فضای روزمره کنونی پرداخته و مفاهیمی چون عاملیت، مجذوب شدگی و بازنمایی در بازی‌های ویدئویی را مطرح و بررسی می‌کند. در خصوص نقش آواتارها در بازی‌های ویدئویی محققین از حوزه‌های مختلف نظیر مردم شناسی و روانشناسی به‌روش‌های کیفی (Kafai et al., 2010; Taylor, 2002) و کمی (Vasalou & Joinson, 2009; Van Looy et al., 2012) به انجام پژوهش پرداخته‌اند. تلاش‌های محققین در شناخت رابطه بازیکن-آواتار منجر به طرح دیدگاه‌های ضد و نقیضی در این زمینه شده است. در حالیکه جیمز نیومن^۳ نگاه ابزارگونه به آواتار دارد، نظریه پردازان با نگاه فرهنگی‌تر (Salen et al., 2004) بیان می‌کنند که جنبه هویت بخشی آواتارها دارای اهمیت است و به هر دو جنبه آواتار- یعنی استفاده ابزاری از آن‌ها و شخصیت محوری آواتارها - باید توجه داشت. در این مقاله با رویکرد پدیدارشناسانه - که با نگاه دوگانه‌گرایی دکارت در تضاد است- موضوع مورد پرسش تحلیل خواهد شد.

روش تحقیق

در تحلیل بازی‌های ویدئویی باید به تفاوت مهم این رسانه با سایر رسانه‌ها نظیر فیلم و نقاشی توجه کرد؛ این تفاوت‌ها شامل مسائلی نظیر تعاملی بودن، مشارکتی بودن و اجرایی بودن است. غالباً محققان بازی‌های ویدئویی، به‌صورت شخصی بازی مورد نظر را بازی می‌کنند و برپایه تجربیات به‌دست آمده به‌شرح تجربه و تحلیل خود می‌پردازند. زمانی که محقق بر مخاطب بازی توجه دارد می‌تواند در تحلیل خود از تماشای بازیکنان در حال بازی کردن در محیط واقعی و یا تماشای

معمولاً از پژوهش‌های هنری در حوزه بازی‌های ویدئویی انتظار می‌رود که به‌بررسی جنبه‌های ظاهری این پدیده‌ها بپردازند. اگرچه در خود واژه بازی‌های ویدئویی توجه به کیفیت‌های بصری دیده می‌شود و جنبه‌های بصری نقش مهمی در چند و چون تجربه بازی‌ها دارند با وجود این مطالعه بازی‌های ویدئویی منحصر به بررسی فرم و ظاهر امور موجود نیست و تقلیل تجربه بازی به این امور منصفانه نیست. در واقع بازی‌های ویدئویی پدیده‌های پیچیده و جذابی هستند که توجه محققان از حوزه‌های مختلف علوم انسانی و مهندسی را به‌خود می‌طلبند.

در این میان تعدادی از محققان هنری به بررسی زیبایی‌شناسی و رابطه هنر با بازی‌های ویدئویی (Tavinor, 2009; Robson & Tavinor, 2018)، فلسفه هنر رایانه‌ای (لوپز، ۱۳۹۷)، پدیدارشناسی رسانه‌های نوین هنری نظیر فیلم (Sobchack, 2004) و تدوین و تهیه دانشنامه بازی‌های ویدئویی (Wolf, 2012; Wolf & Perron, 2014) پرداخته‌اند. در کتاب «فلسفه هنر رایانه‌ای» دومینیک لوپز در فصل جداگانه‌ای با عنوان «نسبت آتاری و هنر» به نسبت بازی‌های ویدئویی با هنر پرداخته است. در این جا با استفاده از نظریه خوشه‌ای هنر که ده ویژگی برای آثار هنری را مطرح می‌کند، لوپز به این نتیجه می‌رسد که بازی‌های ویدئویی در آینده می‌توانند سازنده صورت‌های ناب هنری باشند. همچنین مقدار جاوید صباغیان در مقاله‌ای با عنوان «بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری» به بررسی حضور این بازی‌ها در

آواتار یا آنچه از آواتار بر صفحه نمایش دیده می‌شود و مطلب دیگر دوربین بازی که چنان‌که گفته شد مانند چشم بازیکن عمل می‌کند و بیننده بازی است و دیده نمی‌شود و در ارتباط مستقیم یا غیر مستقیم با بدن آواتار آن را تعقیب می‌کند. بنابراین برای روشن‌تر شدن مبحث در این‌جا به تبیین مفاهیم آواتار، پرسپکتیو و زاویه دید در بازی‌های ویدئویی و رویکرد پدیدارشناسانه به حضور بدن در جهان پرداخته می‌شود.

آواتار

در ریشه‌شناسی لغوی، واژه آواتار از کلمه سانسکریت آواتارابه^۱ معنای نزول می‌آید که به هبوط خدا در فرم انسان، فرآیند و حیوان در قلمرو فانیان اشاره دارد. در هندوئیسم این مفهوم به‌طور خاص به‌خدای ویشنو اشاره دارد. اولین استفاده‌ها از کلمه آواتار در فرهنگ دیجیتال در فرم‌های مختلف مانند بازی اولتیمایا^۲ (۱۹۸۵ میلادی)، هبیتات^۳ (۱۹۸۶ میلادی) و داستان سقوط برف^۴ (۱۹۹۲ میلادی) دیده می‌شود (Wolf, 2012). امروزه در فضاهای برخط نظیر اتاق‌های گفتگو و شبکه‌های اجتماعی، آواتارها معمولاً تصاویر دو بُعدی هستند که به‌همراه نام یا اسم مستعار کاربر، او را نمایندگی می‌کنند.

در سیر تاریخی، ایده ورود به جهان مورد کنترل توسط کامپیوتر با استفاده از یک بدن مجازی در ابتدا در سال ۱۹۸۲ میلادی در فیلم ترون و پس از آن در سال ۱۹۸۴ میلادی در داستان نورومنس نوشته ویلیام گیبسون مطرح شد. معمولاً از چیپ مارنینگستار^۵ - طراح بازی - به‌عنوان اولین فردی که این واژه را به‌کاراکتر مورد کنترل توسط انسان اطلاق کرد یاد می‌شود. با پیدایش بازی‌های سه بُعدی نظیر دوم^۶ (۱۹۹۳ میلادی) آواتارها همچنین نقش حامل غوطه‌وری ادراکی و حضور تن یافته در محیط سه بُعدی همزمان را گرفتند که آن‌ها را به‌تصویر مطرح‌شده در فرهنگ عامه نزدیک‌تر کرد. در این‌جا دوربین مجازی قابل تغییر مخصوصاً برای بازی‌های اول شخص برای کنترل آواتار افزوده شد (Juul & Klevjer, 2016). با وجود این، مفهوم آواتار از دید تاریخی یک تأکید معنایی دوگانه را بیان می‌کند؛

آواتار در دو جنبه تعریف و به‌کار گرفته شده است:

- کاراکتر بازی کردنی در شکل‌های گوناگون: در بازی‌های برخط، پرسونای مجازی بازیکن در جهان بازی است.

- وسیله: وسیله‌ای که به‌کمک آن بازیکن نوعی از عملیات تن یافته و حس حضور در جهان بازی را می‌یابد (Klevjer, 2012).

در فضای مجازی و برخی از بازی‌ها - به‌عنوان مثال کاراکترهای هبیتات - تنها بخش کاراکتر آواتار عمل می‌کند بدون اینکه عاملیتی داشته باشد و در برخی بازی‌ها مانند ماربل مدنس^۷ عاملیت آواتار بدون این که واقعا پرسونایی را نمایش دهد مورد توجه است؛ با وجود تمایز مطرح‌شده، این دو جنبه از آواتار در برخی موارد نظیر بازی‌های

ویدئویی حاصل از بازی کردن افراد استفاده کند (Fernández-Vara, 2014). در این‌جا بیشتر از فرم بازی بر بافت و ساختار آن تأکید می‌شود و به بازی به‌عنوان یک فعالیت انسانی توجه که بدون بازیکنان وجود نخواهد داشت. در این مقاله به‌روش توصیفی-تحلیلی و با استفاده از آنالیز ویدئویی بازی‌ها که توسط بازیکنان بر وب‌گاه قرار گرفته است به تبیین نقش آواتارها در بازی‌های ویدئویی پرداخته می‌شود. آنچه در این مقاله به‌عنوان بازی اول شخص از آن نام برده می‌شود بازی‌هایی هستند که از دهه ۹۰ میلادی به‌بعد و در نوع مهاجم اول شخص بر روی پلتفرم رایانه و کنسول‌های خانگی ظاهر شدند.

دوربین در جهان بازی

در زمان طراحی و ساخت بازی‌های ویدئویی، دوربین‌ها از مهم‌ترین عناصر در موتورهای بازی سازی نظیر یونیتی^۸ هستند. هر صحنه از بازی در این موتور بازی‌سازی نیاز به حداقل یک دوربین دارد و بدون دوربین چیزی نمایش داده نمی‌شود. در طراحی بازی می‌توان هرگونه تغییر بر روی این عنصر را اعمال کرد؛ با جابجایی مکان و زاویه دوربین، دید مناسب برای تماشای بازی از چشم دوربین ایجاد می‌شود. این دوربین‌ها با دارابودن ویژگی‌های فیزیکی جهان سه بُعدی توسط سایر عناصر شناسایی می‌شوند، تبدیل به بخشی زنده از محیط پیرامون خود می‌شوند و در واقع به بوم‌شناسی جهان بازی تعلق می‌یابند. با این تعریف، نقش و کارکرد دوربین در بازی‌های ویدئویی نسبت به آنچه در سینما و انیمیشن دیده می‌شود تفاوت‌های زیادی دارد. دوربین در بازی‌های ویدئویی، به‌شکل یک دنبال‌کننده به‌بازنمود تصویری بدن بازیکن متصل می‌شود. در یک جهان سه بُعدی قابل اکتشاف، دوربین مجازی توسط کاربر کنترل می‌شود که در ارتباط مستقیم یا غیرمستقیم با آواتار است. رن کلور بیان می‌کند که در این محیط سه بُعدی، آواتار تنها یک عروسک خیمه‌شب‌بازی^۹ کنترل شونده نیست بلکه علاوه بر آن یک دوربین مجازی است که دید حرکتی بازیکنان در حین بازی را می‌سازد (Klevjer, 2012). باب رهاک به توضیح این دو جنبه پرداخته است؛ به‌گفته وی بدن - آواتار، بدن موجود در درون صفحه نمایش است که به‌طور کامل یا بخشی از آن دیده می‌شود و در مقابل آن، بدن - دوربین تعریف می‌شود که استعاره‌ای از بدنی است که به‌واسطه یک دوربین کنترل شده توسط بازیکن دریافت می‌شود (Rehak, 2003). به باور وی این دو عنصر در ارتباط در هم تنیده‌ای با یکدیگر هستند و مفصل‌بندی‌های مختلف میان این دو، منجر به خلق حالت‌های مختلف و در عین حال به هم مرتبط از بازی و تأثیرات ذهنی می‌شود. بنابراین در صحبت از رابطه آواتار می‌توان دو مفهوم را از یکدیگر تفکیک کرد؛ صورت ظاهری



تصویر ۲ - تفاوت آواتار در صورت سنتی و معاصر. مأخذ: (Boellstorff, 2008)



تصویر ۱ - معنای دوگانه آواتار. مأخذ: (Klevjer, 2012)

بازی‌هایی که از پرسپکتیو یک نقطه‌ای استفاده می‌کنند دوربین را روی یک خط واحد در پیش زمینه صفحه تصویر و بالای صفحه سطح قرار می‌دهند. دوربین در مرکز این خط می‌ماند یا این که می‌تواند روی آن حرکت کند. نمونه‌ای از این حالت در بازی هایپرزون^{۱۵} دیده می‌شود (تصویر ۳-۱). در پرسپکتیو دو نقطه‌ای خطوط به سمت دو نقطه در چپ و راست صفحه همگرا می‌شوند و بنابراین نسبت به صفحه دیداری در زاویه قرار دارند. در این جا به نظر می‌رسد که عناصر به سمت نقاط در دوسوی افق کشیده می‌شوند. در بازی وولف^{۱۶} دوربین به یک نقطه برتری قفل شده است که مانع از حرکت دید بازیکن به بالا و پایین می‌شود با وجود این بازیکن می‌تواند سمت چپ و راست خود را زیر نظر داشته باشد (تصویر ۳-۲). پرسپکتیو سه نقطه‌ای یک نقطه برتری ایجاد می‌کند که در آن جهان ساخته شده با زاویه نسبت به صفحه تصویر و صفحه زمین دیده می‌شود. بنابراین اشیا را می‌توان از بالا و پایین و کناره‌ها دید. این تکنیک در بازی‌های ایزومتریک و در بازی‌های ۲/۵ بُعدی دیده می‌شود. در بازی‌های باگرافیک سه بُعدی این مسأله این امکان را اضافه می‌کند که دوربین در هر دو محور عمودی و افقی حرکت کند و هم در جهت کنار و هم پایین و بالا بچرخد (Sharp, 2014). در بازی کوئک^{۱۷} با اجازه دادن به کاربر برای حرکت دوربین به بالا و پایین از کلیه این امکانات استفاده شده است. تصویر ۳-۳ نشان دهنده این بازی است.

زاویه دید بازی

زاویه دید^{۱۸} مفهوم مهمی در بازی‌های ویدئویی و جداکننده گونه‌های مختلف از بازی است. در زاویه دید اول شخص نقطه برتری در جایی است که به واسطه آن جهان بازی از چشم کاراکتر دیده می‌شود. در این جا یک رابطه مستقیم میان واسطه-موشواره در کامپیوتر و دسته چپ در بیشتر کنسول‌ها با توانایی بازیکن برای دیدن جهان ایجاد می‌شود. بازیکن به جهان بازی به گونه‌ای می‌نگرد چنان که صفحه نمایش میدان دید بازیکن است. زاویه دید سوم شخص در بازی‌های ویدئویی که بازیکن نیاز دارد کاراکترش را در فضای بازی ببیند استفاده می‌شود. به پنج روش اصلی زاویه دید سوم شخص در بازی‌های ویدئویی پیاده‌سازی می‌شود. بالای شانه، نمای پشت، آگزنومتریک، بالا-پایین و نمای روبه‌رو (Sharp, 2014). در تصویر ۴ حالت‌های مختلف زاویه دید بازی‌های ویدئویی نمایش داده شده

اکشن - ماجراجویی با هم ترکیب می‌شوند (تصویر ۱). توجه به این نکته لازم است که در حالیکه واژه آواتار به شکل باستانی به تجسد مجاز در واقعیت اشاره دارد امروزه با توجه به معنای آن در جهان مجازی، این مفهوم در جهت مخالف و به معنای حضور تن یافته واقعیت در مجاز به کار می‌رود (Boellstorff, 2008). در این جا فرد انسانی با داشتن بدن فیزیکی و گوشت‌مند در یک جهان انتزاعی و بدنی از جنس کدها وارد می‌شود؛ در حالیکه در صورت سنتی این مفهوم، خدا و وجود انتزاعی به جهان انسانی و مادی ورود می‌یافت (تصویر ۲). هار بیان می‌کند که آواتار یک تصویر متحرک پیاده‌سازی شده است که در حالیکه انسان به‌شء بودن آن آگاه است تمایل دارد ذهنیت و فردیت خود را در آن وارد کند (Heller & Goodman, 2016). به باور وی آواتارها پرتراهی از ساکنان جهان مجازی هستند که به واسطه آن‌ها افراد در جهان مجازی شناخته می‌شوند و احساس واقعی بودن می‌کنند.

پرسپکتیو

پرسپکتیو^{۱۳} خطی بر پایه دو نقطه مهم است: اولین نقطه، نقطه گریز که درون تصویر است و جایی است که خطوط در آن پایان می‌یابد. و دومین نقطه، نقطه برتری^{۱۴} که خارج تصویر است و نقطه‌ای است که منبع دیداری کاربر از آن سرچشمه می‌گیرد. هنگامی که بیننده خود را در موقعیت نقطه برتری در خارج تصویر قرار دهد خطوط تصویر به سوی نقطه گریز می‌روند و بیننده توهم عمق را تجربه می‌کند. در واقع وقتی یک تصویر هنری ایجاد می‌شود یک بیننده خیالی در فاصله معین از سطح آن و در مقابل آن ایجاد می‌شود که تنها در صورتی که بیننده واقعی با آن بیننده خیالی یکی شود می‌توان واقعگرایی پرسپکتیو را تجربه کرد. بنابراین باید میان دو دیدگاه تمایز گذاشت:

دیدگاه ایده‌آل: موقعیت مکانی و ذهنی که به واسطه پرسپکتیو ایجاد می‌شود و دیدگاه واقعی می‌بایست بر آن منطبق شود تا شبیه‌سازی فضایی با موفقیت انجام شود. در بازی ویدئویی این نقطه در محل قرارگیری دوربین است.

دیدگاه واقعی: موقعیت فیزیکی مشخصی که بیننده - بدن زنده - کنش دیدن را از آن جا انجام می‌دهد (Black, 2017). در بازی ویدئویی، پرسپکتیو یک نقطه‌ای نه تنها برای ایجاد توهم عمق به کار می‌رود بلکه دید فضای بازیکن را نیز محدود می‌کند.



HyperZone (HAL Laboratory, 1991)

1



Wolfenstein 3D (id Software, 1992)

2



Quake (id Software, 1996)

3

در فضا نیست بلکه در فضا ساکن می‌شود و در آن پیوسته تردد دارد. ما بدن مان را مانند یک شیء در فضا حرکت نمی‌دهیم بلکه آن را بدون استفاده از ابزار یا جادو حرکت می‌دهیم زیرا مال ما است و از طریق آن به فضا دسترسی مستقیم داریم. برای ما بدن بیشتر از یک وسیله یا یک ابزار است، این تجلی ما در جهان و شکل دیداری قصدیت‌های ما است (Merleau-Ponty & Edie, 1964). او در ضمن نوشته‌های خود بر چگونگی امتداد یافتگی بدن به واسطه ابزارها اشاره می‌کند. به‌باور وی یک توسعه بدنی با بدن متحد می‌شود و بخشی از آن چیزی می‌شود که دیدنی و لمس کردنی نیست بلکه می‌بیند و لمس می‌کند. مرلوپونتی بیان می‌کند که عصای یک فرد نابینا معنای خود را به‌عنوان یک شیء برای او از دست می‌دهد و به‌تنهایی درک نمی‌شود. نقطه تماس آن وسیله با بدن تبدیل به منطقه حساسی می‌شود که حوزه و شعاع فعال لامسه را گسترش می‌دهد و در موازات دید قرار می‌گیرد؛ انسان نابینا به واسطه موقعیت اشیاء از آن آگاه است نه اینکه از طریق آن از موقعیت اشیاء آگاهی یابد. او در ادامه می‌گوید اگر می‌خواهم به عصا عادت کنم، چند چیز را با آن لمس می‌کنم و در نهایت وقتی آن را خوب در دست دارم می‌توانم ببینم اشیاء چه هستند. در واقع عادت کردن به عصا، کلاه یا ماشین، فراگاشته شدن یا ایجاد پیوند عضو^{۲۰} با آن‌ها یا برعکس گنجاندن آن‌ها در بدن مان است. عادت، قدرت ما را در توسعه در-جهان-بودن با تغییر موجودیت مان با به‌کارگیری ابزارهای تازه بیان می‌کند (Merleau-Ponty, 1962). مرلوپونتی در پانوشت این قسمت بیان می‌کند که تصویر بدن دارای طبیعت قابل گسترش و تغییرپذیر است و طبیعت آن را به‌عنوان سیستمی که به‌سوی جهان گشاده است و در وابستگی با آن می‌باشد بیان می‌کند. بنابراین تجربه یک فرد از بدنش یک مسأله ثابت و محکم نیست بلکه با ابزارها یا فناوری‌ها قابل انطباق است. وقتی ما به یک ماشین تایپ خو می‌گیریم آن وسیله مانند یک عضو مصنوعی پیوند یافته در طی دست‌ها و چشمان ما با فضای بدنی ما متحد

است. در این‌جا علاوه بر دیدگاه ایده‌آل و دیدگاه واقعی که در بخش قبل آورده شد، دیدگاه سومی مطرح می‌شود که دیدگاه آواتار نامیده می‌شود.

دیدگاه آواتار در بازی‌های ویدئویی، انطباق دیدگاه دوربین با موقعیت دیداری کاراکتر بازی و در واقع همان زاویه دید می‌باشد (Black, 2017). تطابق این دو نقطه بیانگر زاویه دید اول شخص خواهد بود.

بدن در جهان

موریس مرلوپونتی، فیلسوف فرانسوی، در دهه ۱۹۴۰ میلادی بینش‌های نوآورانه خود را در جنبش فکری پدیدارشناسی وارد کرد. مهم‌ترین کار وی در فلسفه، شرح و وصف پدیدارشناسانه‌اش درباره ادراک و بدنمندی است. مطابق با آراء مرلوپونتی یک ذهن ادراک کننده، یک ذهن تجسد یافته است. فرد انسانی به واسطه تعامل بدن با محیط پیرامونش و به‌واسطه موقعیت بدنی‌اش، فضای خارجی و زیست‌جهان خود را دریافت می‌کند. در زیست‌جهان گونه‌ای روی آوردگی در تجربه ما از اشخاص دیگر در کار است که در تعریف بین‌الذهانی یا بینا ذهنیت بیان می‌شود. منظور از بیناذهنیت این است که من بدن‌های اشخاص دیگر را به‌عنوان بدن خودهایی درک می‌کنم که همانند من هستند، یعنی ذهن‌های تن یافته. در این‌جا «ما» نه تنها جهانی را که به دیگران داده شده است درک می‌کنیم بلکه به‌سوی آن‌ها نیز معطوف می‌شویم و آن‌ها را همانند خودمان تجربه می‌کنیم» (ساکولوفسکی، ۱۳۸۴، ۲۶۹). بنابراین در فلسفه مرلوپونتی سوژه از وجود دیگری بی‌خبر نیست و با آن در ارتباط است. مرلوپونتی در کتاب خود با عنوان «پدیدارشناسی ادراک حسی» بیان می‌کند که از آن‌جا که بدن من می‌بیند و لمس می‌کند بنابراین دیده نمی‌شود و لمس نمی‌شود و این چیزی است که مانع از این می‌شود که بدن به‌مثابه یک شیء باشد چرا که بدن چیزی است که به واسطه آن شیء‌ها و چیزها هستند و وجود دارند. بنابراین بدن ما مثل یک چیز



Doom (id Software, 1993)

1



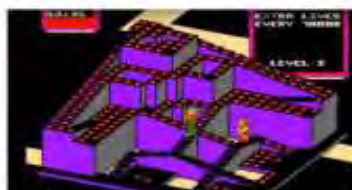
Resident Evil 4 (Capcom, 2005)

2



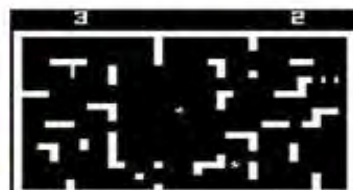
World of Warcraft (Blizzard, 2004)

3



Crystal Castles (Atari, 1983)

4



Tank (Atari, 1974)

5



Space Invaders (Taito, 1978)

6

تصویر ۴ - به‌ترتیب از چپ بالا: ۱- زاویه دید اول شخص، ۲- زاویه دید سوم شخص، روی شانه، ۳- زاویه دید سوم شخص-نمای پشت، ۴- زاویه دید سوم شخص-ایزومتریک، ۵- زاویه دید سوم شخص-نمای بالا، ۶- زاویه دید سوم شخص-نمای روبه‌رو.

می‌شود؛ تصویر بدنی ما افزوده می‌شود و به واسطه فناوری دوباره شکل می‌گیرد.

فناوری قادر است اشیای جدیدی را به انسان معرفی کند که بدن در شکل ساده و عریان خود قادر به دریافت آن‌ها نیست و علاوه بر این به واسطه رابطه تن یافتگی کاربر با فناوری، این اشیاء به گونه‌ای به فرد عرضه می‌شوند که گویی اشیای عادی هستند که بدن انسان در حالت معمول خود آن‌ها را تجربه می‌کند (Liberati, 2016). بنابراین جهان انسانی می‌تواند پذیرای عناصر مبتنی بر فناوری باشد؛ درست همانند این که آن‌ها اشیای عادی زندگی ما هستند؛ با پیشرفت فناوری در جنبه‌های شفافیت و طبیعی بودن این تجربه غنای بیشتری خواهد یافت.

تجزیه و تحلیل

بازی‌های ویدئویی آثاری هستند که در مقیاس انبوه تولید می‌شوند بنابراین هستی‌شناسی آن‌ها متمایل به دیگر هنرهای جمعی نظیر فیلم و موسیقی‌های مردمی است. با وجود این بازی‌های ویدئویی ویژگی‌هایی را از خود نمایش می‌دهند که آن‌ها را از سایر هنرهای توده‌ای متمایز می‌سازد و مهم‌ترین این ویژگی‌ها تعاملی بودن است. کریک با اشاره به نظرات ویوین سابچاک^{۲۱} در مورد پدیدارشناسی فیلم بیان می‌کند که بازی‌های ویدئویی در بسیاری از موارد نظیر نورپردازی، قاب‌بندی و حرکات و زاویه‌های دوربین به تقلید از زیبایی‌شناسی سینما پرداخته‌اند. کریک در ادامه به بررسی تجربه بازیکن در بازی‌های ویدئویی می‌پردازد. جهان مجازی بازی، فضایی است که مانند دنیای فیزیکی، بازیکن در آن حرکت می‌کند و آن را به شکل تن‌یافته تجربه می‌کند. با شروع بازی در بازی‌های ویدئویی اول شخص سیستم هوش مصنوعی بازی به عنوان نرم‌افزاری که شبیه‌سازی جهان بازی را در کنترل دارد، کار خود را آغاز می‌کند. در این‌جا بدون مداخله کاربر برخی از عناصر بازی نظیر کاراکترهای غیر بازیکن، تغییرات جوی و امثالهم شروع به فعالیت و تغییر می‌کنند. با شروع به کار بازیکن، وجود بازیکن در جهان بازی قابل مشاهده است و با مداخلات وی، حضور بازیکن تبدیل به یک تجربه تعاملی و بیناذهنی^{۲۲} می‌شود (Crick, 2011). در این‌جا موقعیت و حرکت بازیکن توسط سایر عوامل بازی شناسایی می‌شود و با شناخت سایر کاراکترها و عوامل در جهان بازی توسط کاربر، قوانین جهان بازی به جریان می‌افتد. در ادامه فضای صفحه نمایش تبدیل به جهانی می‌شود که بازیکن در آن ساکن می‌شود، در معرض مسائل آن قرار می‌گیرد و برای حیات در آن مبارزه می‌کند.

در ادامه جریان بازی وسیله‌های کنترلی اجازه کنش در این محیط را به بازیکن می‌دهند؛ بازیکن برای اینکه قادر به انجام بازی باشد می‌بایست یاد بگیرد که کنترل وسائل و دوربین بازی را درونی کند. در این‌جا وسیله‌های کنترلی به عنوان امتدادی از بدن بازیکن عمل می‌کنند و دوربین اکتشاف‌گر در وضعیت سوژه^{۲۳} قرار می‌گیرد؛ به این معنا که در واقع دارای طبیعت الحاقی (مانند افزوده شدن یک پروتز به بدن) است. در این‌جا می‌بایست به این مسأله توجه کرد که آواتارها با انواع دیگر الحاقات مصنوعی به بدن تفاوت دارد. به عنوان مثال

نشانگر موشواره در جهان مجازی می‌تواند عاملیت کاربر را در این فضا گسترش دهد اما تجربه کار کردن با موشواره با تجربه بازی به واسطه آواتارها برابری نمی‌کند. در حالی که در بازی‌های اولیه نظیر پونگ^{۲۴} آواتار بازیکن چیزی بیشتر از موشواره عمل نمی‌کرد اما در بازی‌های معاصر و در ژانر مهاجم اول شخص بازیکن به واسطه آواتارها در جهان مجازی به سیر و اکتشاف می‌پردازد و در مواجه با امکانات و خطرات این جهان قرار می‌گیرد (Juul & Klevjer, 2016). وقتی بازیکن یاد می‌گیرد که چگونه دوربین را به شکل عادت بدنی به کار برد بنابراین در یک کنترل شهودی از بدن جدید خود است. با خو گرفتن به دستگاه کنترلی و با پیشرفت در بازی، بازیکن در استفاده از وسیله کنترلی مهارت می‌یابد و به آگاهی از آن برای حرکت بدن مجازی آواتار در زمان بازی نیازی ندارد.

در سیر محیط سه‌بعدی بلادرنگ، بازیکن محیط را از بیرون درک نمی‌کند - چنانکه داخل یک آکواریم را نگاه می‌کند - بلکه به شدت در آن فضای دیگر حاضر است. در نقطه اوج کنش «این‌جا» فضای بدن بازیکن، فضای طبیعی بدن واقعی در مقابل یک جهان کوچک دیگر در صفحه نمایش نیست بلکه «این‌جا»ی جدید به «آن‌جا»ی فضای صفحه نمایش تغییر مکان می‌دهد و بازیکن از دور در آن فضا حضور دارد. در این‌جا دوربین اکتشاف‌گر، خود آگاهی بدنی بازیکن - حس بلافصل این‌جا در مقابل آن‌جا - را به فضای داخل صفحه نمایش تغییر مکان می‌دهد (Klevjer, 2012). در این شرایط علاوه بر بدن واقعی بازیکن و بدن مجازی آواتار، تعریف جدیدی از بدن سومی مطرح می‌شود که از آن به عنوان بدن بازی یاد می‌شود.

مطابق با آنچه پیش از این از دیدگاه مرلوپونتی بیان شد با تن یافتگی کاربر توسط آواتار و نگاشت بدن فیزیکی در وضعیت جغرافیایی و هندسی بدن مجازی این امکان به وجود می‌آید که تصویر بدنی بازیکن تغییر یابد. بیوکا بیان می‌کند که در فضای مجازی در هر مرحله از تن یافتگی سه بدن حضور دارد: ۱- بدن عینی که همان بدن فیزیکی قابل مشاهده و قابل اندازه‌گیری کاربر می‌باشد و ۲- بدن مجازی که بازنمایی بدن کاربر در محیط مجازی است و مورد سوم شاکله بدنی است که بازنمایی درونی و ذهنی کاربر از بدن خودش را بیان می‌کند (Biocca, 1997). این شاکله بدنی قابل مقایسه با مفهوم بدن بازی است که توسط پژوهشگران مطالعات بازی مطرح شده است. بدن بازی به عنوان یک ابژه دیدنی و سوژه بینا تعریف می‌شود؛ یک ابژه - سوژه که می‌بیند و دیده می‌شود. در حالی که بازیکن آواتار را هدایت می‌کند، دوربین مجازی که پرسپکتیو جهان بازی را می‌سازد بر حضور بدن بازی دلالت می‌کند (Crick, 2011). وقتی فرد انسانی به استفاده از دوربین - که در ارتباط با آواتار است - خو بگیرد این بدن - دوربین بخشی از بدن وی می‌شود؛ در واژه‌شناسی مرلوپونتی بخشی از نادیدنی، بخشی از آن‌چه که اشیا برای آن دیدنی هستند می‌شود؛ درست مانند عصای یک نابینا که امتدادی از بدن وی قرار گرفته و در این سمت چیزها قرار می‌گیرد. در واقع در بازی‌های ویدئویی، بدن - دوربین که از انگشتان بازیکن توسعه می‌یابد فقط توسعه ای از یک دید ناب و تنها وسیله‌ای برای پرسپکتیو بصری نیست - مانند آن‌چه در سینما ممکن است مطرح شود - بلکه یک

بازی حضور داشته‌باشد (Cleland, 2010). در واقع با ظهور آواتارها افسانه خالی شدن از تن که در داستان‌های عامیانه آمریکایی و برخی فیلم‌های سینمایی مطرح شده بود جای خود را به درک نوینی از تن یافتگی در فضای مجازی می‌دهد.

در حالی که بیوکا مفهوم شاکله بدنی را در انواع مختلف رسانه حتی رسانه‌های غیر تعاملی نظیر تلویزیون مطرح می‌کند، بدن بازی تعریف ویژه‌ای است که تنهادر بازی‌های ویدئویی قابل استفاده است. این مفهوم با آن چه در سینما از آن به‌عنوان بدن-دوربین یاد می‌شود از این نظر که دارای ویژگی تعاملی است تفاوت دارد. بنابراین در بازی‌های ویدئویی با تعریف جدیدی از بدن بازی، می‌توان میان سه مفهوم تمایز قائل شد. منظور از بدن عینی بازیکن در بازی‌های ویدئویی، بدن واقعی و گوشت‌مند وی در جهان واقعی است. بازیکن بازی‌های ویدئویی از نقطه‌ای به‌این بازی‌ها نظر می‌کند که دیدگاه واقعی بازی خوانده می‌شود. بدن مجازی یا تصویر عروسک ماندنی که در بازی دیده می‌شود بدن آواتار نام دارد که دیدگاه آواتار یا زاویه دید را تشکیل می‌دهد. در فضای جدید ایجاد شده مفهوم بدن بازی مطرح می‌شود که به‌واسطه دوربین و آواتار در بازی ایجاد می‌شود. بدن بازی به دلیل اتصال خود با دوربین، سازنده پرسپکتیو بازی است (شکل ۵). در بازی‌های اول شخص به دلیل این که آن چه دوربین بازی نمایش می‌دهد با آن چه آواتار بازی دنبال می‌کند و شاهد آن است برابر است، دیدگاه ایده‌آل و دیدگاه آواتار بر یکدیگر منطبق می‌شوند. در این جا بازیکن برای انجام بازی می‌بایست زاویه دید خود را با بدن بازی یکی کند و دوربین را در کنترل خود در بیاورد. بنابراین دیدگاه بازیکن همراستا با دو نقطه دیگر قرار می‌گیرد و بازیکن می‌تواند از چشم کاراکتر، بازی را دنبال کند (شکل ۶). بازیکن در بازی‌های مهاجم اول شخص بدن بازی و بدن آواتار را به‌طور همزمان در کنترل می‌گیرد و علاوه بر این به‌دلیل همراستایی سه نقطه دید متمایز، پرسپکتیو به‌شکل واقع‌گرایانه برای وی به نمایش در می‌آید.

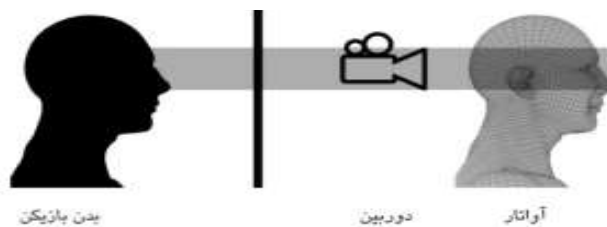
گسترش و توسعه از بدن متحرک و دریافت‌گر بازیکن در طبیعت دوگانه‌اش- هم به‌عنوان سوژه و هم به‌عنوان ابژه‌ای- در جهان است (Klevjer, 2012). در این جا دوربین سیار شبیه‌سازی شده توسط نرم‌افزار که کاراکتر بازی را در جهان مجازی دنبال می‌کند، نقش اندام ادراکی را بر عهده می‌گیرد. با وجود این باید به‌تمایز میان بدن فیزیکی بازیکن و بدن بازی توجه داشت.

بلک در مقاله خود با بیان این مسأله که بدن در بازی‌های ویدئویی بخشی از امر نادیدنی می‌شود، این چالش را مطرح می‌کند که باوجود تلاش برای شبیه‌سازی تجربه مستقیم، نتیجه نهایی یک دوگانه‌سازی مکانی به‌جای به‌وحدت رساندن است. برای بازیکن یک بازی، صداها، تصاویر و کار با دسته‌های کنترلی اگرچه از آگاهی وی محو می‌شوند با وجود این تا حدی جزئی از تجربه او هستند. ممکن است به نظر برسد که بازیکن در موقعیت کاراکتر است و از منظر او می‌بیند و می‌شنود اما این یک تناسب تقریبی است. بدن بازیکن در جهان بیرون بازی باقی می‌ماند در حالیکه مسائل جهان خارجی را می‌بیند و می‌شنود. علاوه بر این بلک به‌این مسأله نیز اشاره می‌کند که کنش فیزیکی بازیکن از کنش مجازی تولید شده کاملاً مجزا و متفاوت است (Black, 2017). این مسأله به این معنا است که در حالی که بازیکن در حال فشردن دکمه‌ها یا چرخاندن دسته‌های بازی است آواتار در حال دویدن، پریدن، ضربه‌زدن و سیر و اکتشاف در جهان مجازی است.

بنابراین در حالی که بازیکن در پشت صفحه نمایش بازی در بدنی از جنس گوشت در حال کنترل آن است، فرم‌های آواتاری جدید نباید به‌عنوان موجودیت‌های مجزا و خالی از تن در نظر گرفته شوند. در عوض آن‌ها توسعه‌های پیچیده‌ای از تن یافتگی الحاقی هستند که در طی آن ذهنیت و بدن فیزیکی بازیکن خود را در قلمرو مجاز امتداد می‌دهند و به واسطه آن‌ها گونه‌ای دور حضوری^{۲۵} برای فرد بازیکن ایجاد می‌شود که به‌شکل ادراکی و نه احساسی در جهان



تصویر ۵- بدن بازیکن-بدن پدیداری-بدن آواتار .



تصویر ۶- همراستایی بدن بازیکن، بدن بازی و بدن آواتار در بازی‌های اول شخص.

نتیجه

بدن مجازی یا آواتاری و بدن بازی ارائه می‌شود. بدن بازی که توسط آواتارهای دیجیتالی و قابل شخصی‌سازی در بازی‌های ویدئویی مطرح می‌شود به دلیل تعاملی بودن، با آن چه در صورت‌های پیشین هنری مانند سینما مطرح می‌شود، متمایز است. در بازی‌های اول شخص بدن بازیکن به این منظور که بتواند به فضای درون صفحه نمایش وارد شود و با آن تعامل و کنش داشته باشند، تن‌یافتگی دوباره می‌یابد. در شرایط جدید ایجاد شده، تصویر بدنی و آگاهی بازیکن از این که در کجا واقع شده است، تغییر می‌یابد. بازیکن این بازی‌ها به واسطه آواتار خود، جهان بازی را کشف و تسخیر می‌کند و یک حضور امتداد یافته و نوعی دور حضوری را تجربه می‌کند. در این جا به این دلیل که دیدگاه بازیکن با آن چه دوربین و آواتار می‌بینند یکی می‌شود بازیکن به‌طور همزمان بدن بازی و بدن آواتار را هدایت می‌کند. علاوه بر این با روی هم قرار گرفتن دیدگاه واقعی و دیدگاه ایده‌آل حس توهم بصری از عمق به‌درستی القا می‌شود.

در عصر حاضر، فناوری‌های نوین ارتباطی علاوه بر گسترش عملکردهای بدنی انسان معاصر در پی توسعه توانایی‌های ذهنی کاربران خود هستند. در این موقعیت خاص که ترکیبی از دانش و هنر را با خود دارد پارادایم جهان سه‌بعدی مبتنی بر آواتار قادر است مفصل‌بندی‌های جدیدی از تن و تن‌یافتگی برای مخاطب خود ارائه دهد که از آن جمله ایجاد مفهوم بدن بازی است. در پاسخ به پرسش اصلی در مورد نقش آواتارها در بازی‌های ویدئویی چنانکه بیان شد برای آواتارها دو جنبه مختلف مطرح می‌شود؛ اولین جنبه یک آواتار، تصویر ظاهری آن است که بر صفحه نمایش به‌صورت کامل یا جزئی نمایش داده می‌شود و جنبه دیگر دوربین تعقیب‌گر است که در اتصال با نمود تجسمی آواتار قرار دارد. در بازی‌های ویدئویی آن چه دوربین نمایش می‌دهد می‌تواند با آن چه نمود ظاهری آواتار می‌بیند متفاوت باشد. بنابراین در این جا سه نقطه متفاوت شامل دیدگاه واقعی، دیدگاه ایده‌آل و دیدگاه آواتار وجود دارد. از سوی دیگر چنان که ذکر شد در بازی‌های ویدئویی سه تعریف متفاوت از بدن یعنی بدن واقعی بازیکن،

پی‌نوشت‌ها

گام نو، تهران.
لوپز، دومنیک (۱۳۹۷)، *فلسفه هنر رایانه‌ای*، ترجمه عرفان قادری، ققنوس، تهران.

Biocca, F. (1997), *The cyborg's dilemma: Progressive embodiment in virtual environments*, *Journal of computer-mediated communication*, 3,2, 1-29.

Black, D. (2017), *Why can I see my avatar? embodied visual engagement in the third-person video game*, *Games and culture*, 12,2, 179-199.

Boellstorff, T. (2008), *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, USA.

Cleland, K. (2010), *Prosthetic Bodies and Virtual Cyborgs*, *Second nature*, 3, pp. 74-101.

Crick, T. (2011), *The game body: Toward a phenomenology of contemporary video gaming*, *Games and Culture*, 6,3, pp. 259-269.

Fernández-Vara, C. (2014), *Introduction to game analysis*, Routledge, New York, USA.

Heller, L., & Goodman, L. (2016), *What do avatars want now? Posthuman embodiment and the technological sublime*, In *Virtual System & Multimedia (VSMM), 2016. 22nd International Conference*, IEEE, 1-4.

Juul, J., & Klevjer, R. (2016), *Avatar*, In *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*, Wiley Publishing, Hoboken, New Jersey, USA, 1-5.

1. MMORPG.
2. World of Warcraft.
3. Newman.
4. Unity Game Engine.
5. Marionette.
6. Avatāra.
7. Ultima IV: Quest of the Avatar (SEGA of America, 1985)
8. Habitat (Lucasarts, Fujitsu, 1987)
9. Neal Stephenson's Novel: Snow Crash.
10. Chip Morningstar.
11. Doom (ID Software, 1993)
12. Marble Madness (Atari, 1984)
13. Perspective.
14. Vantage Point.
15. Hyper Zone (HAL Laboratory, 1991)
16. Wolfenstein 3D (ID Software, 1992)
17. Quake (ID Software, 1996)
18. Point of View.
19. Incarnated Mind.
20. Transplanted.
21. Sobchack.
22. Intersubjectively.
23. Subject-Status.
24. Pong.
25. Telepresence.

فهرست منابع

جاوید صباغیان، مقداد، حسنائی، محمدرضا (۱۳۹۲)، بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری بررسی و تحلیل وضعیت مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای به مثابه آثار هنری، *هنرهای زیبا هنرهای نمایشی*، ۱۷، ۲، صص ۶۹-۷۷.
ساکالوفسکی، ابرت (۱۳۸۴)، *درآمدی بر پدیدارشناسی*، ترجمه محمدرضا قربانی،

The Role of Avatars in Video Games Genre: First Person Shooter

Reihaneh Rafizadeh Akhavian¹, Mitra Manavirad^{**2}, Nicola Liberati³

¹ Ph.D. Student of Art Research, Alzahra University, Tehran, Iran.

² Associate Professor, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran.

³ Associate Professor, Shanghai Jiao Tong University, Shanghai, China.

(Received 15 Aug 2019, Accepted 2 Dec 2019)

When players of video games are driving cars through the wintery landscapes or exploring the fantasy world of game, they experience different kind of Art and entertainment. Although it is said that games mimic the aesthetic of traditional media such as cinema the important aspect of video games is interactivity, which distinguishes that from that medium. Video games are defined as interactive forms that contain technological, cultural, economic and artistic elements. But there are also specifics for games which only find in this medium. The main difference of video games with other type of interactive arts is avatars. Today, players of different genre of digital games can be immersed in virtual world of games by means of their avatars. Avatar is a virtual representation of player in the game world that can be customized or be invariant. Avatars has two aspects; they are characters that can affect identity of players if they are merged with a good story; and another aspect of avatars is their agency. It means the possibilities an avatar has and how and in which way avatar can affect the world.

The main question of this paper is what is the role of avatars in videogames and experience of their players. The method used is Qualitative and descriptive-analytic. We focused on First person shooter for narrow our question. At first we describe avatar, after that we define perspective and point of view. We use the model that says there are three viewpoints in a videogame: Ideal viewpoint, actual viewpoint and avatar viewpoint. Ideal viewpoint defines the perspective of game and is assigned to camera. Actual viewpoint is the point from which player see the game world and screen and avatar viewpoint is defined as what avatar can see. Then according to Maurice Merleau-Ponty's phenomenology of perception we define life world, inter-subjectivity and extension of

body through tools and technology. As Merleau-Ponty mentioned image body of a person can extend and reshape by means of tools. In the following we use the concept of game body. Game body or camera-body is defined as a phenomenal body that exists by means of camera of game. A game body is both object and subject that makes ideal perspective of games. By progressing in videogames, players get used to avatar and camera and device controllers. So they become invisible for player. Also we have actual and physical body of player and a puppet in the screen which is called avatar body. So there is three different body in video games: player body, game body and avatar body. There is a correspondence between the three viewpoints and the three kind of bodies. In FPS, POV of player matches with the viewpoint of avatar. So the players experience the world through eyes of their avatars. Because the camera shows what the avatar can see, player can experience perspective and illusion of depth properly. Players control both game body and avatar body and three different type of body aligned in a line.

Keywords

Video game, Avatar, Embodiment, Player, First Person Shooter.

*This article is extracted from the first author's doctoral dissertation, titled: "Role of Avatar in Experience of video game Players by Phenomenological Approach (Genre: Role play Game)" in Art Research under supervision of the second author and the advice of the third author at the Faculty of Art, Alzahra University.

** Corresponding Author: Tel: (+98-912) 3046952, Fax: (+98-21) 88035801, E-mail: m.manavirad@alzahra.ac.ir