

تاریخ دریافت: ۹۳/۰۶/۳۱

تاریخ پذیرش: ۹۳/۰۷/۲۷

دوفضایی شدن جهان بازی‌ها و اولویت‌های ارزشی کاربران

نوشته

سعیدرضا عاملی*

منیژه اخوان**

چکیده

دوفضایی شدن زیست‌جهان معاصر بر ضرورت بازمهندسی تغییرات نوظهوری که در ترکیب و سرشت حیات اجتماعی ایجاد شده‌است، اذعان دارد، تغییراتی که برآیند منطقی "دوظرفیتی شدن جهان دوفضایی شده" است. در این میان، در پرتوی چنین "توسعه واقعی- مجازی" است که می‌توان از "بازی‌های رایانه‌ای" در کنار "بازی‌های سنتی" نام برد و از توسعه قلمروی مطالعات صنعت بازی‌ها در دو فضای واقعی و مجازی سخن به میان آورد. باید توجه داشت که گسترش قلمروی مطالعات بازی‌ها بر اساس دوظرفیتی شدن صنعت بازی‌ها، تنها محدود به ظهور بازی‌های رایانه‌ای جدید و یا تغییر و بازآرایی و گسترش بازی‌های سنتی در فضایی جدید نیست و باید دیگر ظرفیت‌های فضای مجازی را که می‌توانند زمینه مطالعاتی در نظر گرفته شوند، مورد توجه قرار داد و از ظرفیت‌های آنها در حوزه‌های تحقیقاتی استفاده کرد. در این مقاله با توجه به مسئله مورد بررسی که "اولویت‌سنجی ارزشی کاربران وب‌گاه‌های اجتماعی و کاربرمحور در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای" است، از میان سازه‌های فضای مجازی، فضای وب‌گاه‌ها مورد توجه قرار دارد. براین اساس، در این مقاله استخراج، دسته‌بندی و تحلیل اطلاعات از داده‌های مرتبط با نیازهای کاربران از وب‌گاه‌های اجتماعی و کاربرمحور بر اساس وب‌گاه‌های اجتماعی در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای در دو مرحله صورت می‌گیرد: الف. شناسایی وب‌گاه‌های اجتماعی و کاربرمحور در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای؛ و ب. فراتحلیل کیفی وب‌گاه‌های بازی‌های رایانه‌ای.

روش‌شناسی مورد استفاده برای مطالعه موضوع مورد مطالعه، روش فراتحلیل کیفی است که در آن نظر کاربران انجمن‌های اینترنتی مقوله‌بندی شده و سپس تحلیل می‌شود. یافته‌های این مطالعه نشان می‌دهد که اولویت‌ها و انتظارات بازیکنان از بازی‌های رایانه‌ای در سطح ارزشی، ظرفیتی و محتوایی قابل تقسیم است و بر اساس پیشرفت فناوری وب، روند بازی‌های رایانه‌ای در آینده به سمت یکپارچگی دنیای بازی‌ها با زندگی واقعی و همه‌جا حاضر بودن و همه‌جا ممکن بودن بازی‌ها در حرکت است.

کلیدواژه: بازی الکترونیکی، بازی تلفن همراه، فناوری وب، اولویت‌سنجی، وب یک تا پنج.

* استاد گروه ارتباطات دانشگاه تهران ssameli@ut.ac.ir

** کارشناس ارشد مرکز پژوهشی سیاست‌های فضای مجازی دانشگاه تهران akhavansanaz@yahoo.com

مقدمه

ظهور و گسترش بازی‌های رایانه‌ای در کنار بازی‌های سنتی، لزوم بازتعریف و بازمهندسی فهم معرفت‌شناسانه این حوزه مطالعاتی را در بستر تغییرات پارادایمی برآمده از ظهور و گسترش "صنعت همزمان ارتباطات و اطلاعات" مطرح می‌کند. در واقع تحولات جهان بازی‌ها در نیم قرن اخیر، بر همسویی حرکت صنعت بازی با تحولات پارادایمی تأکید دارد که از آن با نام پارادایم "دوج جهانی شدن‌ها و دوفضایی شدن‌ها" (عاملی، ۱۳۸۲ الف، ب، ج؛ عاملی، ۱۳۸۴؛ عاملی، ۱۳۹۰؛ عاملی، ۲۰۰۴) تعبیر می‌شود و مفاهیمی چون "بازی‌های رایانه‌ای" (Computer games)، "بازی‌های ویدئویی"، (Video games) "بازی‌های الکترونیک" (Electronic games) و "بازی‌های دیجیتال" (Digital games) را وارد دنیای بازی‌ها کرده است. چنین تغییری، مطالعه آکادمیک بازی‌ها را وارد دوره تازه‌ای از حیات علمی کرده و ظرفیتی نوین برای پژوهش رشته‌ای یا میان‌رشته‌ای در ابعاد مختلف بازی‌ها در جهان دوفضایی جدید به دست می‌دهد. برای مثال در حوزه علوم اجتماعی، می‌توان به مطالعه ویلیامز و دیگران (۲۰۰۹) در ارتباط با نمایش جنسیت و نژاد در بازی‌های رایانه‌ای، کار دون و اسکوائر (۲۰۰۸) در مورد شیوه‌ای که مخاطبان واقع‌گرایی بازی‌های رایانه‌ای را ارزیابی می‌کنند و یا مطالعه کاسترو نوا و دیگران (۲۰۰۹) در مورد خصوصیات سیاسی و اقتصادی صنعت بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد.

در حیات اجتماعی معاصر، مطالعه بازی‌های رایانه‌ای بر اساس گسترش روزافزون صنعت بازی‌های رایانه‌ای از یک سو، عمومیت یافتن بازی‌های رایانه‌ای و محبوبیت بیش از پیش آنها در میان طیف وسیعی از مخاطبان متنوع از سوی دیگر و همچنین درگیری و تعامل میان انسان (بازیکن) و ماشین (بازی رایانه‌ای) در سطحی دیگر که با فرایند هوشمندشدن این بازی‌ها و در نتیجه، پیچیده شدن نوع تعامل انسان با آنها همراه است، ضروری است. امروزه مشاهده می‌شود که سودآوری صنعت بازی‌های رایانه‌ای و درآمد بالای این بازی‌ها و سخت‌افزار و نرم‌افزار قابل حمل و تجهیزات تلفن همراه، توجه سرمایه‌گذاران را به این صنعت جلب کرده و در نتیجه پژوهش در ارتباط با موضوع بازار صنعت بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار گرفته است. همچنین عمومیت و محبوبیت یافتن این بازی‌ها در میان مخاطبان گسترده بر اساس زمان صرف‌شده برای این بازی‌ها، هزینه صرف‌شده برای خرید این بازی‌ها و شمار افراد درگیر در آنها نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای بخشی از زندگی روزمره افراد شده و فضایی از زندگی مدرن را به خود اختصاص داده است. از سوی دیگر، در یک بازی رایانه‌ای شاهد تعامل میان انسان با ماشین هستیم و همزمان با پیشرفت در فناوری این ماشین‌ها، پیچیدگی بازی‌ها نیز بیشتر می‌شود که همین امر، منتهی به تغییر در تعامل میان انسان با نسل‌های جدید و هوشمند بازی‌های رایانه‌ای می‌شود. در این میان، در تعامل انسان (بازیکن) با ماشین (بازی رایانه‌ای)، در روندی همسوگرایانه با پیشرفت و پیچیدگی فناوری بازی‌های رایانه‌ای، انتظارات و اولویت‌های بازیکنان از بازی‌ها نیز بیشتر و پیچیده‌تر می‌شود و آگاهی از این انتظارات و اولویت‌ها می‌تواند

به بازی‌سازان کمک کند تا در فرایند ساخت بازی‌های رایانه‌ای با مدنظر قرار دادن ترجیحات بازیکنان، قدرت رقابت خود را در جذب مخاطب بیشتر در بازار داخلی و خارجی افزایش دهد. لذا انجام مطالعاتی به‌منظور شناخت‌شناسی انتظارات و اولویت‌های بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد و می‌تواند به بازی‌سازان کمک کند تا در طراحی بازی‌ها به عناصری که مورد تمایل بازیکنان است و برای آنها جذاب است، توجه کنند.

براین اساس در این مقاله بر اساس پارادایم "دوجهانی‌شدن‌ها و دوفضایی‌شدن‌ها"، تأکید بر مخاطبان یا مصرف‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای (بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای) صورت می‌گیرد و هدف آن نیز "شناسایی وب‌گاه‌های اجتماعی و کاربرمحور در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای" و "استخراج، دسته‌بندی و تحلیل اطلاعات از داده‌های مرتبط با نیازها و اولویت‌های کاربران از وب‌گاه‌های اجتماعی و کاربرمحور" است. در واقع این مقاله به‌دنبال نشان دادن اولویت‌های بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای از این بازی‌ها در سطوح مختلف است و خروجی آن می‌تواند مورد استفاده بازی‌سازان قرار بگیرد.

ماهیت بازی‌های رایانه‌ای و روند پیشرفت‌گرایانه آن

در زمینه‌های مختلف، از اصطلاحات متفاوتی برای نامیدن بازی‌هایی که با فناوری‌های نوین انجام می‌شود، استفاده می‌شود. می‌توان گفت که با توجه به اینکه این بازی‌ها در مقایسه با چه چیز دیگری تعریف می‌شوند، عنوان مورد استفاده می‌تواند تغییر کند. بر این مبنا، بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان بر اساس سطوح سه‌گانه خردنگر، میان‌نگر و کلان‌نگر تعریف کرد. در سطح خردنگر، "بازی‌های رایانه‌ای" متفاوت از "بازی‌های ویدئویی"، "بازی‌های الکترونیکی" و "بازی‌های دیجیتال" است که در رابطه‌ای خویشاوندی با یکدیگر قرار دارند و همگی از فناوری‌های دیجیتالی بهره می‌گیرند. در بازار مصرف، استفاده از اصطلاح "بازی ویدئویی" رواج دارد و در اغلب موارد، این اصطلاح به‌طور خاص برای بازی‌هایی مورد استفاده قرار می‌گیرد که در کنسول بازی انجام می‌شود. "بازی‌های الکترونیکی" می‌تواند شامل بازی‌های متعددی با مدارهای الکترونیکی، برخی "اسلویت ماشین‌های" (Slot machines) مدرن، تعدادی "اسباب‌بازی الکترونیکی" (Electronic toys) و "وسایل سرگرمی" (Toys) باشد. "بازی‌های دیجیتال" شامل «بازی‌های با صدا و بازی‌هایی است که در صفحه بصری تولید می‌شود» (تاوینور، ۲۰۰۹؛ ساگنگ و دیگران، ۲۰۱۲). اما اصطلاح "بازی‌های رایانه‌ای" در بردارنده تمامی انواع بازی‌هایی است که بر روی کنسول‌ها، رایانه‌های شخصی، تلفن همراه و دستگاه‌های عمومی بازی انجام می‌شود و شامل «هر شکلی از نرم‌افزار سرگرمی رایانه‌محور، خواه مبتنی بر متن و خواه مبتنی بر تصویر است که از پلتفرم الکترونیکی استفاده می‌کند و در آن، یک یا چند بازیکن در محیطی فیزیکی یا شبکه‌ای شده مشارکت دارند» (فراسکا، ۲۰۰۱: ۴). بر این اساس، از میان اصطلاحات مختلف که در رابطه‌ای خویشاوندی با یکدیگر به‌سر می‌برند، به‌نظر می‌رسد

که اصطلاح "بازی‌های رایانه‌ای" مناسب‌تر و جامع‌تر باشد، زیرا فراتر از سایر اصطلاحات است و می‌تواند شامل تمامی آنها باشد.

در سطح میان‌نگر، بازی‌های رایانه‌ای در برابر سایر اشکال رسانه‌های دیجیتال تعریف می‌شود و این تفاوت بر اساس منفعل بودن مخاطب سایر رسانه‌ها و عدم درگیری فیزیکی با

رسانه دیجیتال (گرودال و دیگران، به نقل از بومن و تامبورینی، ۲۰۱۳: ۲) و همچنین عدم ظرفیت مداخله (Intervention potential) (برایانت و دیویس، ۲۰۰۶) است. در سطح کلان‌نگر

نیز تعریف "بازی الکترونیک" در برابر "بازی غیرالکترونیک" مطرح است؛ هرچند باید توجه داشت که «بازی الکترونیک، پیش از هر چیز دیگری، یک بازی است.» (فراسکا، ۲۰۰۴)

تعاریف متعددی از مفهوم بازی در معنای سنتی و متعارف آن ارائه شده‌است. برای مثال، هویزینگا (۱۹۶۸: ۲۲) در تعریف بازی می‌نویسد: «فعالیتی اختیاری یا کار تحت اجرا با

محدودیت‌های مشخص مکانی و زمانی، بر مبنای قواعدی آزادانه پذیرفته شده اما به‌طور کامل الزام‌آور و با اهدافی در خود و همراه با احساس تنش، لذت و هوشیاری که متفاوت از زندگی

معمولی است.» بر اساس این تعریف، بازی فعالیتی است که در آن بازیکن، داوطلب انجام بازی است و در نتیجه هرزمانی که خواست می‌تواند دست از بازی بکشد و همین‌طور خود بازی نیز

محدودیت‌های زمانی و مکانی دارد. به‌علاوه در این تعریف روشن شده‌است که "قواعد بازی" عنصر مهمی در بازی هستند و بازیکن می‌داند که فعالیت‌هایی که در طول بازی انجام می‌دهد،

متفاوت از واقعیت است (فراسکا، ۲۰۰۱). در این تعریف و همین‌طور دیگر مفهوم‌پردازی‌های ارائه‌شده، ماهیت "بازی" با محوریت عنصر "قواعد بازی" صورت گرفته‌است که در

مفهوم‌پردازی "بازی‌های الکترونیک" نیز این عنصر نقش کانونی دارد. در تعریف بازی‌های الکترونیک، سوتیروا (۲۰۰۴: ۸۸) این اصطلاح را «شکلی از هنر رایانه‌ای با تعاریف درونی و

کمی از موفقیت و شکست که در آن مشارکت‌کننده (بازیکن) در تعامل با قواعد از پیش تعیین‌شده برای جلو بردن مراحل بازی برای رسیدن به یک هدف مشخص و مهم تصمیم‌سازی

می‌کند» تعریف می‌کند. بر این اساس، "قواعد" بخشی از هستی‌شناسی بازی‌های غیرالکترونیک و بازی‌های الکترونیک هستند، با این تفاوت که یادگیری قواعد در بازی‌های غیرالکترونیک

پیش از انجام بازی انجام می‌شود، درحالی‌که در بازی‌های رایانه‌ای، در طول بازی است که یادگیری قواعد کنترل‌کننده فعالیت‌های بازی صورت می‌گیرد و خود بازیکن به‌طور فعالانه‌ای

فلسفه بازی را تشخیص می‌دهد. علاوه بر این تفاوت، در بازی رایانه‌ای برخلاف بازی‌های سنتی، تعامل میان انسان و ماشین صورت می‌گیرد و بازی رایانه‌ای می‌تواند رابط کاربری در

نظر گرفته شود و عنصر پیچیدگی و خودکار بودن یا ماشینی بودن به این بازی‌ها افزوده شده‌است. در سطحی دیگر، بازی‌های رایانه‌ای به‌زعم فراسکا، شبیه‌سازی سیستم‌هایی هستند که

طراحان آن متصور شده‌اند و براین اساس، بازی رایانه‌ای همواره یک بازی مجازی است، زیرا ما قادر نیستیم تا عناصر بازی را در جهان فیزیکی دستکاری کنیم. (اسپوسیتو، ۲۰۰۵)

همچنین مروری بر روند تاریخی بازی‌های رایانه‌ای نشان از سرعت حرکت پیشرفت‌گرایانه و گسترش دامنه فعالیت‌های این حوزه دارد. دسته‌بندی‌های مختلفی از روند تاریخی بازی‌های رایانه‌ای ارائه شده‌است. برای مثال، اسپوسیتو (۲۰۰۵) روند بازی‌های رایانه‌ای را در چهار دوره از یکدیگر متمایز کرده‌است: الف. از سال ۱۹۷۱ تا ۱۹۷۸ که سال‌های اولیه این بازی‌هاست و بازی‌های پیشگام موفق هستند؛ ب. از سال ۱۹۷۸ تا ۱۹۸۳ که دوره طلایی بازی‌های رایانه‌ای است و ژانرها توسعه یافتند؛ ج. از سال ۱۹۸۳ تا سال ۱۹۹۴ که ایده‌های قوی ظهور کردند و محدودیت‌های فنی کمتر شد؛ و از سال ۱۹۹۴ به بعد که شاهد ظهور انواع مختلف پلی‌استیشن‌ها، تولیدات بزرگ، بازی‌های برخط و غیره هستیم. هرچند به نظر می‌رسد که این دسته‌بندی کامل نیست، زیرا شروع بازی‌های رایانه‌ای به سال ۱۹۵۲ بازمی‌گردد که نخستین بازی رایانه‌ای با نام «اُکسو» ایجاد شد و تا سال ۱۹۷۱ که در تقسیم‌بندی مذکور، سال شروع دوره‌بندی حساب می‌شود، بازی‌های دیگری نیز ظاهر شدند. همچنین مطالعه اسپوسیتو تا سال ۲۰۰۵ بوده و می‌توان به گسترش استفاده از تلفن همراه و تبلت و یا آی‌پد برای انجام بازی به‌ویژه از سال ۲۰۱۰ به بعد در ادامه این روند تاریخی اشاره کرد.

در واقع در طول عمر نیم‌قرنی بازی‌های رایانه‌ای شاهد تغییراتی مهمی در ابعاد مختلف این بازی هستیم و می‌توان روند این تغییرات را از طراحی ساده به طراحی چندبُعدی، از سخت‌افزار ضعیف اولیه به سخت‌افزار پیچیده، از بازی‌های تک‌نفره به بازی‌های اجتماعی گروهی و شبکه‌ای، از استانداردهای ساده اولیه بازی‌ها به استانداردهای پیچیده و خودکار، از بازی‌های نشسته به بازی‌های در حال حرکت و همین‌طور روندهایی چون ظهور شرکت‌های قدرتمند بازی رایانه‌ای، تجاری شدن و عمومی شدن بازی‌ها و چندرشته‌ای شدن مطالعه آنها مشاهده کرد.

دوفضایی شدن بازی‌های رایانه‌ای

پارادایم «دوج جهانی شدن‌ها و دوفضایی شدن‌ها» برای نخستین بار در مقاله «دوج جهانی شدن‌ها و آینده جهان» (عاملی، ۱۳۸۲ الف) در کتاب *ماه علوم اجتماعی طرح شد* و در آن تلاش شد تا با ارائه تصویری پارادایمی، تغییر در واقعیت‌های جهان امروز که منجر به «دوواقعیتی شدن جهان» شده‌است، تبیین شود. بر اساس این پارادایم، «فهم واقعیت‌های فردی و اجتماعی با پارادایم‌های تک‌جهانی امکان‌پذیر نیست و فهم جهان واقعی منهای درک جهان مجازی و برعکس، مطالعه جهان مجازی بدون توجه به متغیرهای جهان واقعی، مطالعه و نگاه را گرفتار نوعی خطای فهم می‌کند» (عاملی، ۱۳۸۶، ۱۳۹۰). هستی‌شناسی و ظرفیت‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای نیز بر اساس ماهیت دوفضایی خود، در هر سطحی تابع ذات صنعتی و ماشینی و فرامتغیرهای بنیادین جهان دوفضایی شده‌است. اما مهم‌ترین ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای که آن را متمایز از بازی‌های سنتی می‌کند، می‌تواند بر اساس هشت ظرفیت «زمانی»، «تکرارپذیری»، «ماشینی‌بودن و

پیچیدگی، "مرحله‌ای بودن"، "قدرت اجتماعی بازی"، "گشودگی و تغییرپذیری"، "پویایی و تعامل" و "هدفمندی" مشخص شود.

زمان

با توجه به تغییر منطقی زمان در فضای مجازی (عاملی، ۱۳۸۸)، در بازی‌های رایانه‌ای نیز تجربه جدیدی از مفهوم زمان صورت می‌گیرد که بر اساس خصوصیات چون "فشرده‌گی، حضور موازی و حضورهای متکثر، دیجیتالی بودن و هایپر تکست بودن" قابل تبیین است. فشرده‌گی زمان در بازی‌های رایانه‌ای، به امکان‌پذیری سرعت حرکت در طول بازی و کُنش‌های موازی‌گرایانه منتهی می‌شود؛ حضور موازی به "خطی نبودن زمان" در بازی‌های رایانه‌ای اشاره دارد که در آن "امکان حضورهای متکثر در آن واحد" وجود دارد؛ دیجیتالی بودن زمان به "متکثر بودن زمان" در بازی‌های رایانه‌ای توجه دارد؛ و هایپر تکست بودن بازی‌های رایانه‌ای به بازیکن این اجازه را می‌دهد تا از محتوایی مانند کد بازی استفاده کند که خارج از خود بازی است.

تکرارپذیری

برخلاف بازی‌های سنتی که در آن امکان تکرار و بازگشت به عقب در بازی وجود ندارد، ذات دیجیتالی بازی‌های رایانه‌ای امکان بازگشت به عقب و تکرار هر مرحله یا بخش را به بازیکن می‌دهد. در واقع در بازی رایانه‌ای امکان نگه‌داشتن زمان و در نتیجه ادامه یک بازی در زمان‌های مختلف وجود دارد و می‌توان گفت که ویژگی تکرارپذیری در این بازی‌ها به بازگشت به بازی، امکان برگشت در بازی، تکرار یک مرحله از بازی و ذخیره کردن موقعیت منتهی می‌شود. (سوتیروا، ۲۰۰۴: ۸۹)

ماشینی‌بودن و پیچیدگی

ماشینی‌بودن بازی‌های رایانه‌ای بر پیچیدگی روزافزون این بازی‌ها دلالت دارد و هم‌زمان با پیشرفت فناوری نیز شاهد پیچیدگی بیشتر این بازی‌ها هستیم. در واقع ماهیت دیجیتالی بازی‌های رایانه‌ای آن را "تابع جهان محاسبات و قاعده‌های ریاضی" می‌کند که همین امر بر "انعطاف‌پذیری" بازی‌ها (عاملی، ۱۳۸۸: ۱۳) و "عکس‌العمل‌های سازمان‌های" در آنها (عاملی، ۱۳۹۰: ۳۶) اذعان دارد.

مرحله‌ای بودن

مرحله‌ای بودن بازی‌های رایانه‌ای بر اساس ماهیت دیجیتالی فناوری سخت‌افزاری و نرم‌افزاری بازی‌ها بوده و مبتنی بر آن، شاهد تنوع مراحل بازی از ابعاد مختلفی چون طراحی، کُنشی و غیره هستیم که همین امر بر جذابیت و هیجان بازی می‌افزاید. در حقیقت مرحله‌ای بودن بازی‌های رایانه‌ای بر ظرفیت دستکاری‌پذیری بازی‌های رایانه‌ای تکیه دارد که به تنوع بخشی این بازی‌ها منتهی می‌شود. وجود مراحل مختلف در طول یک بازی و همچنین ظهور نسخه‌های دوم و سوم از یک بازی بر اساس خصوصیت مرحله‌ای بودن بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌شود.

قدرت اجتماعی بازی

فناوری‌های دیجیتالی "قدرت اجتماعی بازی" را افزایش می‌دهد و این کار را از این طریق انجام می‌دهد که «به افراد متعددی (بازیکنان) اجازه می‌دهد که در اجتماعاتی با قواعد مشترک مشارکت داشته باشند. در واقع عنصر مشترک جهان‌های بازی، توافق بر قواعد اجتماعی رفتار است.» (موری، ۲۰۰۶: ۱۹۹)

گشودگی و تغییرپذیری

نگاهی به روند تکامل‌گرایانه بازی‌های رایانه‌ای در طول عمر نیم‌قرنی آنها نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای به سمت گشودگی در حال حرکت هستند و در نتیجه امکان تغییرپذیری در آنها در حال افزایش است. چنین خصوصیتی بر کاهش محدودیت‌هایی در بازی اشاره دارد که فناوری تحمیل می‌کند و با پیشرفت فناوری شاهد غلبه بر این محدودیت‌ها هستیم. در واقع «هنر ساختن بازی، متعادل کردن ابزار و محدودیت‌هاست، به طوری که این تعادل انسان را جذب خود کند.» براین اساس «یک بازی خوب باید گشوده بوده و قابلیت تغییر هم برای بازیکن و هم برای ایجادکنندگان آن داشته باشد.» (اسمد و هاگونن، ۲۰۰۳: ۶)

پویایی و تعامل

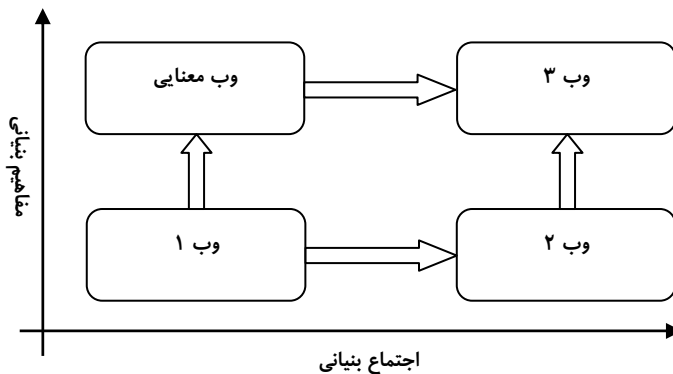
پویایی و تعامل در ذات دیجیتالی و ماشینی بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد و همزمان با پیشرفت فناوری شاهد افزایش و تنوع تعامل و پویایی در این بازاها هستیم. پویایی بازی‌های رایانه‌ای بر "غیرخطی بودن" (لاوود، ۲۰۰۲: ۷) این بازی‌ها تأکید دارد و ویژگی تعامل در این بازی‌ها نیز به "کنش‌های بازی" (همان: ۱۵) توجه می‌کند. در حقیقت پویایی و تعامل در بازی‌های رایانه‌ای، پاسخ منطقی جهان بازی‌های رایانه‌ای به نیاز بازیکنان به داشتن کنترل "در" و "بر" بازی و درگیر شدن در سیستم و کنش هوشمندانه در فضای بازی است.

هدفمندی

بازیکن در طول یک بازی به دنبال رسیدن به هدفی مشخص است و تلاش برای سپری کردن مراحل مختلف بازی و به پایان رساندن آن بر اساس این امر است که به هدفی که معنادار و روشن است، دست یابد. در واقع هدفمندی بازی از جمله ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای است که انگیزه لازم را برای انجام کل بازی و رها نکردن بازی در میانه آن فراهم می‌کند و معنادار بودن این هدف از اهمیت برخوردار است.

در جهان دوفضایی شده، بازی‌های رایانه‌ای روندی همسوگرایانه و تکامل‌گرایانه با فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی که به مثابه "نیروی انقلابی فضای جدید" هستند، دارند و براساس آن، در آینده شاهد ظهور انواع جدید و پیشرفته‌ای از بازی‌ها و یا پیچیده‌شدن بازی‌های موجود خواهیم بود. می‌توان روند پیشرفت‌گرایانه بازی‌های رایانه‌ای را در پیوند با

برخی از قابلیت‌های فضای وب مانند وب ۱ و وب ۲ و وب سمانتیک یا وب ۳ و در آینده، وب ۵ مورد توجه قرار دارد. وب ۱، وب عرضه الکترونیک اطلاعاتی قابل درک برای انسان است و تنها وب انعکاس محتوای آن‌لاین در قالب دیجیتال محسوب می‌شود (لنکستر، ۱۹۹۵) و شامل «متن، گرافیک و تصویر، بر اساس پروتکل اچ‌تی‌تی‌پی (HyperText Transfer Protocol) تنها برای دسترسی به اطلاعات و داده‌هاست» (عاملی، ۱۳۹۱: ۵۵). اما از سال ۲۰۰۳، «موج جدیدی از برنامه‌های وب محور با عنوان وب ۲» مطرح شد که به موفقیت زیادی دست یافت (آسیمو، ۲۰۰۸: ۷). وب ۲ «نسل دوم از جوامع مبتنی بر وب و سرویس‌های هاست شده (میزبان)» و بر اساس قابلیت‌های HTML4 و CSS2 است (دالی، ۲۰۱۲) و امکان سطوح بالایی از تعامل کاربران را فراهم می‌کند و نسبت به وب ۱، امکان تجارب جدیدتری را به آنها می‌دهد (چنگ و کنان، ۲۰۰۸: ۱۰). پس از وب ۲، وب سمانتیک یا وب ۳ مطرح است که ترکیبی از وب ۲ و وب معنایی است (والستر و دنگل، ۲۰۰۶: ۲، به نقل از عاملی، ۱۳۹۱: ۵۹) که در شکل زیر نشان داده می‌شود (والستر، به نقل از عاملی، ۱۳۹۱: ۵۹).



روند توسعه وب از دیدگاه والستر

برنرزیلی معتقد است که «وب معنایی چیزی جدا از وب موجود نیست، بلکه امتدادی از وب جاری است که محتوا در آن نه تنها در زبان طبیعی بلکه در شکلی که بتواند توسط عامل‌های نرم‌افزاری هم خوانده شود، ارائه می‌شود» (۱۹۹۸). وب سمانتیک یا وب ۳ از HTML5 و CSS3 استفاده می‌کند (دالی، ۲۰۱۲) و همچنین در مقایسه با وب ۲، MathML به HTML5 به آن اضافه شده که «نوعی زبان توصیف ریاضیات است و در آن کدگذاری به شیوه‌ای صورت می‌گیرد که با برنامه‌های رایانه‌ای قابل دسترسی است» (رولت، ۲۰۰۶). در ادامه روند پیشرفت فناوری وب، وب ۴ مطرح است که عامل الکترونیکی فوق هوشمند و وب همه‌جا حاضر است و در آن، ارتباط میان انسان و ماشین بر اساس همزیستی صورت می‌گیرد (پاتل، ۲۰۱۳). همچنین نسل بعدی از وب، وب ۵ است که در آن، تفکیک‌پذیری امر واقعی از امر الکترونیکی

غیرممکن و یا بسیار سخت می‌شود، زیرا وب ۵ از ظرفیت متصل شدن به سنسورهای مغز برخوردار خواهد بود و بر این مبنا نیز فعالیت‌های مختلف مبتنی بر وب ۵ با اتصال‌شدگی به سیستم مغز انسان، در فرایندی واقعی- مجازی صورت می‌گیرد. در واقع مهم‌ترین تغییری که در وب ۵ نسبت به نسل‌های قبلی آن اتفاق می‌افتد، از میان رفتن مرز میان گُتش واقعی و مجازی است که به یکی شدن ذهن و بدن با وب می‌انجامد و واقعی‌ترین سطح مجازبودگی اتفاق می‌افتد.

در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای و به‌ویژه بازی‌های تلفن همراه مشاهده می‌شود که روند پیشرفت این بازی‌ها به‌طور کامل مبتنی بر تغییر فناوری‌هاست. در روند پیشرفت فناوری‌های دستگاه‌های بازی‌های رایانه‌ای مشاهده می‌شود که این دستگاه‌ها به‌طور همزمان تبدیل به «واسطه‌هایی صوتی، تصویری و لمسی» شده‌اند. همچنین صفحات تلفن همراه نیز دارای «فایل‌ها و منوهای داده، صفحات وب، متن متحرک، نرم‌افزار (Word) و تصویر، عکس و ویدئو، انیمیشن، بازی‌های برخط و غیر برخط غیرجدی یا کژوال و جدی یا هار دکور (بازی چندنفره با جدول امتیازات و مسابقات جهانی)، موضوعات مجازی که با محیط‌های واقعی پوشش دارد، آپلود برنامه‌هایی که خود افراد آن را ابداع کرده‌اند در آپ استور (App Store) و سایر تحولات نسل سوم و چهارم فناوری‌ها و شبکه‌ها» هستند (ریچاردسون، ۲۰۱۱: ۴۲۰). در سطحی دیگر، «بازی‌های بین رسانه‌ای» نیز گسترش یافته‌اند که در آنها «همزیستی و اتصال میان دستگاه‌های تلفن همراه، تلفن، دوربین دیجیتال، اینترنت و یا تلویزیون» ایجاد شده‌است. (ایهاماکی و تائومی، ۲۰۰۹)

در حقیقت در روندی همسوگرایانه با تحول در فناوری وب، نسل‌های متفاوتی از بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های تلفن همراه نیز ظاهر شده‌اند. جاستین هال (۲۰۰۴) توضیح می‌دهد که نسل اول بازی‌های تلفن همراه که در مدت زمان کوتاهی انجام می‌شد، مورد توجه زیادی نبود. اما در ادامه، پیشرفت عمده با بازی «بوت فایترز» اتفاق افتاد که در آن برای نخستین بار از فناوری مکان‌محور (Location based) استفاده می‌شد و در آن بازیکن باید «در» دستگاه تلفن همراه و «با» آن دستگاه بازی می‌کرد و خود فناوری نیز بخشی از بازی به حساب می‌آمد. اما نسل‌های بعدی بازی‌های رایانه‌ای براساس فناوری وب ۵ مبتنی بر نزدیک‌شدن مرزهای فیزیکی و مجازی بازی‌های تلفن همراه بود و شاهد خواهیم بود که نسل جدیدی از بازی‌های فراگیر تلفن همراه ظهور خواهد یافت که وب و فناوری‌های ارتباطی تلفن همراه را با موقعیت جغرافیایی به‌منظور ایجاد شکل‌هایی از بازی در فضاهای اطلاعاتی جدید و کمرنگ کردن مرزهای میان واقعی و مجازی ترکیب خواهد کرد. در واقع در نسل‌های بعدی بازی‌های تلفن همراه مبتنی بر وب ۵، تحرک و حرکت بازیکن در جهان واقعی بخشی از محتوای بازی خواهد شد و بازی رایانه‌ای «بازی‌های آمیخته با واقعیت» (Mixed-reality games) نامیده می‌شود که

در آن، «بازی‌ها می‌تواند بخشی از زندگی و یا زندگی می‌تواند به عنوان بخشی از زمینه بازی در نظر گرفته شود.» (ایهاماکی و تائومی، ۲۰۰۹)

شناخت‌شناسی نظام ارزشی بازی‌های رایانه‌ای

از آنجایی که بازی‌های رایانه‌ای «مصنوعاتی» (Artefact) هستند که طراحی شده‌اند و این طراحی نیز براساس برنامه‌ریزی مشخصی صورت می‌گیرد که اندیشه‌ای ورای آن قرار دارد، لذا می‌توان گفت که بازی‌های رایانه‌ای حاوی پیام‌هایی هدفمند و برنامه‌ریزی شده هستند؛ هرچند باید توجه داشت که برخی از بازی‌ها نیز صرفاً برای سرگرمی بوده و فاقد پیامی ایدئولوژیک هستند. به عبارت دیگر، بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر فناوری‌ها و پیشرفت آنها به «تصمیمات تعمدی طراحی» وابسته است (تاوینور، ۲۰۰۹: ۴) که چارچوب قواعد دنیای بازی رایانه‌ای را مشخص می‌کنند و بازیکن را ملزم می‌کنند تا برای دستیابی به هدف نهایی که همان برنده شدن است، از قواعد بازی پیروی کند. نمی‌توان از نظر دور داشت که این قواعد می‌تواند در رفتارسازی بازیکنان در زندگی واقعی مؤثر باشد و حتی تمرینی برای رعایت این قواعد در زندگی واقعی باشد. اما نکته اساسی این است که چه کسی قواعد بازی را درون بازی می‌گنجاند؟ و قواعد گنجانده شده تابع چه رویکرد معرفتی و پیروی چه ایدئولوژی است؟

معرفت‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در دو لایه سخت‌افزاری و نرم‌افزاری مورد توجه قرار گیرد که در لایه سخت‌افزاری بازی‌ها، زیرساخت فنی و در لایه نرم‌افزاری نیز، نظام فکری و معرفتی بازی‌های رایانه‌ای مطرح می‌شود. معرفت‌شناسی و شناخت‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای منوط به در نظر داشتن هر دو لایه بوده و مطالعه زیرساخت فنی بازی‌های رایانه‌ای در تناظر با نظام فکری و ارزشی مسلط بر این بازی‌ها ضروری است.

زیرساخت فنی بازی‌های رایانه‌ای، ماشینی خنثی و در عین حال برخوردار از ظرفیت شمول‌معنایی و ارزشی بوده و لذا استفاده آگاهانه از چنین ظرفیتی برای اشاعه ارزش‌ها و معانی جهت‌دهی شده برنامه‌ریزان و طراحان اهمیت می‌یابد. این معانی از یک سو «ایده‌های موجود در متن» و از سوی دیگر «الزامات ضروری جانبی در ابزار فنی» را شامل می‌شود و مواجهه بازیکن با این معانی براین اساس است که در طول بازی، بازیکنان «روش‌های دریافت ایده‌های ایجاد شده در آن را از طریق کنش‌های انتخاب‌پذیری که بازی به آنها عرضه می‌کند، درمی‌یابند و در نتیجه با دلالت‌های ایدئولوژیکی بالقوه‌ای که در بازی لحاظ شده است، مواجه می‌شوند» (محسنی‌آهویی، ۱۳۹۰: ۴۶). بر این اساس، وجود «دلالت‌های ایدئولوژیکی» در بازی‌های رایانه‌ای بر پرهیز از تقلیل‌گرایی در این زمینه اذعان داشته و بر این امر تأکید دارد که دنیای بازی‌های رایانه‌ای، ساده نبوده بلکه مبتنی بر فلسفه‌ای است که در جهت‌دهی تمامی عناصر بازی نقش عمده‌ای دارد. درواقع طراح و سازنده بازی در هر مرحله ساخت، این پرسش را در ذهن دارد که آیا این مرحله در راستای فلسفه بازی قرار دارد و یا آن را تقویت می‌کند و چگونه

مرحله بعدی را طوری طراحی کند که در امتداد جریان فکری مورد نظر باشد. از سوی دیگر، نظام ارزشی و فکری که در بستر آن بازی رایانه‌ای طراحی و تولید می‌شود، نظریه‌پردازانی را تربیت می‌کند که می‌دانند چگونه بازی را بیان و تفسیر کنند که تأییدکننده فلسفه خاص آن بازی باشد و مسائلی را مطرح می‌کنند که در چارچوب آن نظام جای می‌گیرد و قابل پاسخ‌گویی است. بر این مبنا، می‌توان گفت که یک بازی رایانه‌ای، سیستمی طراحی شده است که تجربه پیش‌بینی‌پذیری را خلق می‌کند (سیکارت، ۲۰۰۳) و از آنجایی که قواعدی را در ساختار بازی کدگذاری می‌کند که مبتنی بر نظام فکری و ارزشی خاصی است، می‌توان گفت که در این بازی‌ها "تولید و مصرف ایدئولوژی همزمان" اتفاق می‌افتد. (محسنی‌آهویی، ۱۳۹۰: ۴۴)

از طرف دیگر، مصرف بازی رایانه‌ای نیز توسط عامل انسانی و در ارتباط انسان (بازیکن) - ماشین (بازی رایانه‌ای) صورت می‌گیرد و خود بازیکن نیز در نظام فکری و معرفتی خاصی پرورش یافته اما در عین حال، در طول بازی مجبور است که برای ادامه بازی و رفتن به مراحل بعدی، تابع قواعد و ساختار از پیش موجود بازی باشد و در چارچوب آن عمل کند. در حقیقت این قدرت ساختاری در بازی، تقویت‌کننده نظام فکری و اخلاقی بازی بوده و الزامات‌کنشی و رفتاری را ایجاد می‌کند و نقش بازیکن را تنها به "بازتولیدگری جهان از پیش هدایت‌شده" (همان: ۶۰) تقلیل می‌دهد. همچنین دوگانگی نظام معرفتی طراح بازی و مصرف‌کننده بازی می‌تواند منتهی به تفاسیر مختلف از بازی شود. تفسیر بازی‌های رایانه‌ای فرایندی پیچیده است که هم از توسط نویسنده بازی انجام می‌شود و هم بازیکن به تفسیر بازی می‌پردازد. از نگاه نویسنده بازی رایانه‌ای، این پیچیدگی، درجه بالاتری از عدم قطعیت در ارتباطات را نشان می‌دهد (فراسکا، ۲۰۰۱). به‌نظر می‌رسد که تفاوت در زمینه شناختی و معرفتی نویسنده بازی رایانه‌ای از یک‌سو و بازیکن از سوی دیگر، در نوع تفسیری که از بازی صورت می‌گیرد، اثرگذار است و منتهی به تفاسیر مختلفی از یک بازی رایانه‌ای می‌شود.

براین اساس باید توجه داشت که بازیکن مصرف‌کننده چه کالایی (بازی رایانه‌ای به‌مثابه کالای تولیدشده) و بازتولیدکننده چه نظام فکری و اخلاقی است. لذا باید در هرگونه تلاش برای تولید بازی‌های رایانه‌ای درون فضای بومی و با محتوای همسوگرایانه با جهان‌بینی داخلی، به ماهیت ایدئولوژیک ساخت‌افزایی این بازی‌ها نیز توجه داشته و حتی آن را نخستین گام در تولید بازی‌های رایانه‌ای دانست. در سطح بازی‌سازی و تولید بازی در سطح بومی نیز، بازی‌سازان داخلی با آگاهی از اولویت‌ها و ترجیحات بازیکنان، می‌توانند طراحی بازی‌ها را مبتنی بر علایق و اولویت‌های مخاطبان خود بسازند و در سطحی کلان، بازیکنان را به مصرف بازی‌هایی سوق دهند که مبتنی بر هم‌راستایی و تقارن جهان‌بینی و نظام فکری طراح بازی و بازیکن است.

روش‌شناسی تحقیق

تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای در فضای بومی نیاز دارند تا اولویت‌ها و علایق و ترجیحات بازیکنان یا همان مخاطبان خود را بدانند و چنین آگاهی می‌تواند در افزایش نفوذ بازی‌های بومی مؤثر باشد. اما روش‌های مختلفی برای آگاهی از علایق و ترجیحات بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد و همین‌طور علایق و اولویت‌ها می‌تواند در سطوح مختلفی طبقه‌بندی شود. در این مقاله، از میان سازه‌های فضای مجازی، فضای وب‌گاه به‌عنوان زمینه مطالعاتی انتخاب شده‌است و اولویت‌های بازیکنان عضو وب‌گاه‌های انتخاب‌شده مورد توجه قرار می‌گیرد. بیشتر وب‌گاه‌های تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دارای بخش‌های متعددی از جمله بخش "انجمن" هستند که در آن اعضای این انجمن‌ها به بیان دیدگاه‌ها و نظرات خود در ارتباط با این بازی‌ها می‌پردازند و از رویکردهای مختلفی به بازی‌ها توجه می‌کنند و اولویت‌های ایشان نیز از میان همین بخش استخراج می‌شود. براین اساس، در این مقاله، استخراج، دسته‌بندی و تحلیل اطلاعات از داده‌های مرتبط با نیازهای کاربران از وب‌گاه‌های اجتماعی و کاربرمحور بر اساس وب‌گاه‌های اجتماعی در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای در دو مرحله صورت می‌گیرد.

الف. شناسایی وب‌گاه‌های اجتماعی و کاربرمحور در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای

انتخاب وب‌گاه‌های اجتماعی و کاربرمحور در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای بر اساس اطلاعات موجود در بخش آمار انجمن یعنی تعداد اعضای انجمن یا تعداد کاربران است و تلاش شده تا وب‌گاه‌هایی که بیشترین میزان اعضا یا کاربر را دارد، انتخاب شود. لازم به ذکر است که تعداد اعضای هر یک از انجمن‌های مذکور بر اساس میزان مندرج در آن وب‌گاه در تاریخ ۱۳۹۲/۱۰/۷ است.

عنوان انجمن اینترنتی	آدرس وب‌گاه	تعداد اعضا/کاربران انجمن
انجمن تخصصی فلش‌خور	http://www.flashkhor.com	عضو ۱۰۹۷۹۴
بازی سنتر	http://www.bazicenter.com	عضو ۱۰۳۵۶۷
گیمز روم	http://gamesroom.ir	عضو ۴۷۸۷۴
مرکز گیم ایران	http://irgs.ir	عضو ۴۰۰۸۷
انجمن دارینوس	http://www.darinoos.net	عضو ۳۲۴۹۹
بازی رایانه	http://www.bazyrayaneh.com	عضو ۲۴۶۱۴
وب‌گاه انجمن بازی‌های رایانه‌ای گیم‌فا	http://forum.gamefa.com	عضو ۲۲۹۹۰
گیم ایمگ	http://gameemag.ir	عضو ۱۷۰۰۲

ب. فراتحلیل کیفی وب‌گاه‌های بازی‌های رایانه‌ای

در بخش فراتحلیل کیفی وب‌گاه‌های بازی‌های رایانه‌ای، براساس نقدها یا نظراتی که توسط اعضای انجمن‌های اینترنتی بازی‌های رایانه‌ای در مورد بازی یا بازی‌های رایانه‌ای نوشته شده و پاسخ‌هایی که دیگر اعضای انجمن در نقد وی نوشته‌اند، تلاش می‌شود تا به اولویت‌های این کاربران که در واقع بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای هستند، دست یافت. روش‌شناسی مورد استفاده در این گزارش، روش فراتحلیل کیفی است که در آن نظرات کاربران انجمن‌های اینترنتی براساس سطوح سه‌گانه ارزشی، ظرفیتی و محتوایی مقوله‌بندی شده و سپس تحلیل می‌شود. مقولات هر یک از سطوح سه‌گانه ارزشی، ظرفیتی و محتوایی بر اساس مطالعه تعداد پنج نمونه از وب‌گاه‌های انتخاب‌شده استخراج شده‌است که در جدول زیر نشان داده می‌شود.

سطوح	مقولات	اولویت‌ها و نیازهای کاربران
سطح ارزشی	ارزش‌های مربوط به فرایند بازی	
	ارزش‌های مربوط به محتوای بازی	
سطح ظرفیتی	فعالیت‌های اختیاری	
	تجارب جدید	
	مشابهت با واقعیت	
	شخصیت (ها) اصلی بازی	
	انتخاب‌گری	
	هوش مصنوعی	
	گنش پیش از آغاز بازی	
	حالات روحی و روانی بازیکن	
	دلیل بازی	
سطح محتوایی	فضاسازی نمادین	
	تنوع‌پذیری	
	گرافیک	
	صداگذاری و موسیقی	

لازم به ذکر است که این گزارش قصد تعمیم‌یافته‌ها و خروجی‌های حاصل از مطالعه وب‌گاه‌های انتخاب‌شده را ندارد و نتایج تنها محدود به نمونه‌های انتخاب‌شده است.

تصویر کلی از اعضای انجمن‌های اینترنتی بازی‌های رایانه‌ای

براساس اطلاعات مندرج توسط اعضای انجمن‌های موردنظر، سن آغاز به بازی رایانه‌ای در میان این بازیکنان کمتر از ۱۰ سال بوده و در طول زمان با افزایش سن، از دستگاه‌های جدیدتر بازی‌ها استفاده کرده‌اند. همچنین مدت زمانی که این بازیکنان صرف انجام بازی می‌کنند، وابسته به شرایط مختلفی همچون تعطیلی مدارس در تابستان یا معرفی بازی جدید در بازار است. در ارتباط با هزینه صرف‌شده برای بازی‌های رایانه‌ای نیز بر اساس اطلاعات موجود در وب‌گاه‌های مورد مطالعه می‌توان گفت که این هزینه متفاوت بوده و از سه هزار تومان تا ۳۰ هزار تومان در ماه می‌شود. در مجموع می‌توان گفت که بیشتر اعضای انجمن‌های اینترنتی بازی‌های رایانه‌ای در وب‌گاه‌های مورد نظر، بازیکنانی هستند که از سن پایین شروع به انجام بازی‌های رایانه‌ای کرده‌اند و همزمان با ظهور دستگاه‌های جدید بازی، از جدیدترین دستگاه‌ها استفاده می‌کنند و هر ماه مبلغی را صرف این کار می‌کنند.

فرا تحلیل کیفی چند سطحی وب‌گاه‌های بازی‌های رایانه‌ای

در این بخش، اولویت‌ها و نیازهای کاربران وب‌گاه‌های بازی‌های رایانه‌ای که در واقع بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای هستند، از بازی‌های رایانه‌ای در سه سطح ارزشی، ظرفیتی و محتوایی استخراج می‌شود. در سطح ارزشی، ارزش‌های مربوط به فرایند بازی و ارزش‌های مربوط به محتوای بازی مورد توجه است؛ در سطح ظرفیتی، فعالیت‌های اختیاری، تجارب جدید، مشابهت با واقعیت، شخصیت(های) اصلی، انتخاب‌گری، هوش مصنوعی، کُنش پیش از آغاز بازی، حالات روحی و روانی بازیکن و همچنین دلیل بازی مورد توجه است؛ و در سطح محتوایی نیز فضای بازی، تنوع‌پذیری، گرافیک و صداگذاری و موسیقی در بازی به‌عنوان مقولات موردنظر تعیین شده‌اند.

الف. اولویت‌های کاربران از بازی‌های رایانه‌ای در سطح ارزشی

“اولویت‌های فرایندی” بر اساس انتخاب‌های ارزشی بازیکنان در جایی است که آنها باید در فرایند بازی دست به انتخاب از میان موقعیت‌های اغلب دوتایی بزنند که می‌دانند یک انتخاب، اخلاقی و خوب و انتخاب دیگر، غیراخلاقی است.

اتحاد و دگرخواهی در برابر خودخواهی

در برخی از بازی‌های رایانه‌ای، در طول بازی یا در انتهای بازی شاهد دوراهی‌های سرنوشت‌سازی هستیم که بازیکن با انتخاب هر یک از آنها سرنوشت خود را رقم می‌زند. انتخاب مسیر ادامه بازی به‌دست خود بازیکن است، اما مسیرهای مختلف توسط سازنده بازی طراحی شده و از این‌رو بازیکن مجبور به انتخاب از میان گزینه‌هایی است که سازنده تحمیل می‌کند. از جمله این بازی‌ها می‌توان به بازی “فارکرای ۳” اشاره کرد که در انتهای بازی، بازیکن باید تعیین کند که به دوستان خود بپیوندد و به آنها کمک کند تا از جزیره خارج شوند و یا به

سیترا ملحق شود و دوستان خود را بکشد. بیشتر پاسخ‌هایی که توسط اعضای انجمن "گیم‌فا" ارائه شده‌است، حول نجات دوستان و پیوستن به آنهاست، اما در عین حال دانستن نتیجه پیوستن به سیترا و نتیجه این انتخاب نیز برای آنها جالب است.

پسر ۲۰ ساله: هنوز وقت نکردم بازی رو تمام کنم ولی جو بازی جوری بود که به دوستان ملحق شدم ولی صد درصد به بارم که شده به سیترا ملحق می‌شم. (وب‌گاه گیم‌فا، ۲۰۱۲)

احترام به نمادهای فرهنگی در برابر بی‌حرمتی به آنها

توجه به نمادهای به‌کار رفته در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در تشخیص هدف و معنای ضمنی بازی مؤثر باشد و در انتخاب انجام بازی و یا انصراف از انجام آن نقش داشته باشد. در صورتی که کاربر بداند که در یک بازی، تعدادی از کنش‌هایی که برای ادامه بازی لازم دارد، از بین بردن چیزهایی است که بخشی از نماد فرهنگی و هویتی وی محسوب می‌شود، می‌تواند تصمیم بگیرد که یا گزینه دیگری را در بازی انتخاب کند و یا از ادامه بازی منصرف شده و بازی دیگری را انتخاب کند. برای مثال یکی از کاربران در وب‌گاه "انجمن‌های تخصصی فلش‌خور"، به استفاده از نمادهایی در بازی "انگري بردز" اشاره می‌کند که اسلامی-ایرانی هستند و بازیکن برای ادامه بازی باید آنها را از بین ببرد.

ناشناس، ۲۳ ساله: در این بازی شما موظف به تخریب موانعی هستید که شباهت خاصی به مساجد و اماکن مذهبی مسلمانان دارند. برای رسیدن به اهداف بازی باید بارها و بارها مسجدی را خراب کنید و همچنین خوک‌هایی که داخل مسجد ساکن هستند را باید از بین ببرید. (وب‌گاه فلش‌خور، ۲۰۱۳)

"اولویت‌های محتوایی" سطح ارزشی کاربران انجمن‌های اینترنتی وب‌گاه‌های انتخاب‌شده نیز براساس نوع مواجهه کاربران با محتوای ارائه‌شده در بازی است که می‌تواند خود را در مواجهه و در معرض آن محتوا قرار دهند و یا از آن اجتناب کنند.

تلاش شخصی در برابر تقلب

در ارتباط با استفاده از تقلب‌هایی که برای انجام بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد نیز بیشتر اعضای انجمن‌های مورد بررسی به عدم استفاده از کدهای تقلب اشاره کرده‌اند:

پسر، (سن نامشخص): تو دوران گیم ریم از ترینر و راهنما و نمی‌دونم این‌جور چیزا اصلاً سر در نمی‌آرم و خوشم نمی‌آد همیشه دوست داشتم خودم بازی رو تمام کنم. (وب‌گاه گیم‌فا، ۲۰۱۲)

در مجموع باید توجه داشت که چه در فرایند بازی رایانه‌ای و چه در محتوای این بازی‌ها، توجه به نظام ارزشی و فکری که در بازی وجود دارد، مورد توجه بازیکنان است، اما نمی‌توان از نظر دور داشت که بازیکن در طول بازی به دنبال "هیجان" است و از آنجایی که در فضای واقعی، اجازه یا فرصت بروز یا انجام برخی رفتارهای غیرارزشی را ندارد، لذا در جهان بازی‌ها انجام چنین رفتارهایی می‌تواند هیجان‌آور باشد.

ب. اولویت‌های کاربران از بازی‌های رایانه‌ای در سطح ظرفیتی

در سطح ظرفیتی، سازوکارها و فرایندهای انجام بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه است و این امر مطرح می‌شود که چه ظرفیت‌هایی در بازی‌های رایانه‌ای مورد نظر بازیکنان این بازی‌هاست و وجود چه ظرفیت‌ها و سازوکارهایی در این بازی‌ها به‌عنوان نقطه قوت و چه چیزی نقطه ضعف این بازی‌ها تلقی می‌شود.

امکان شرکت در فعالیت‌های اختیاری در برابر الزام به کنش‌های مشخص

وجود زمینه‌هایی برای مشارکت بازیکن در فعالیت‌هایی که به‌طور مستقیم در روند پیشروی بازی نقشی ندارد و فعالیتی جانبی در بازی محسوب می‌شود، در عین حال هم می‌تواند فضای بازی را متنوع کند، هم حاوی معنا برای بازیکن باشد و همچنین می‌تواند در ایجاد حس بودن در محیطی اجتماعی در بازیکن مؤثر باشد. برای مثال در نقد بازی "سگ‌های نگهبان"، در وب‌گاه "انجمن‌های تخصصی فلش‌خور" مطرح شده‌است که:

ناشناس: یوبی‌سافت نشان داد که چگونه پیرس می‌تواند از توانایی تمرکز خود برای دیدن یک صحنه آهسته از آنچه که در حال روی دادن در یک منطقه محلی و در جایی که او حضور ندارد است، استفاده کند. با استفاده از این اطلاعات او می‌تواند در فعالیت‌های اختیاری شرکت کند. برای مثال کسانی را که قصد حمله به شخصی بی‌گناه را دارند، سر جای خود بنشانند. (وب‌گاه فلش‌خور، ۲۰۱۳^۴)

امکان‌پذیری تجارب جدید در بازی در برابر انجام فعالیت‌های تک‌بعدی

امکان تجربه فعالیت‌های متنوع در طول بازی علاوه بر جذاب‌تر شدن بازی، توجه بازیکن را به کنش‌های دیگری به‌جز هدف اصلی بازی جلب می‌کند. اینکه فرد بتواند در دنیای بازی به فعالیت‌هایی دست بزند که در جهان واقعی شاید امکان انجام آن برای فرد وجود نداشته باشد و یا فرصت کمی برای آن باشد، توجه بازیکن را به بازی بیشتر می‌کند و بر میزان درگیری وی با بازی و هیجان بازی می‌افزاید. برای مثال یکی از کاربران در وب‌گاه "انجمن‌های تخصصی فلش‌خور"، در ارتباط با بازی "استارکرافت" معتقد است که:

ناشناس: از نظر امکانات به‌قدری این بازی کامل است که شاید شما فکر کنید در حال مدیریت یک شهر بزرگ تاریخی هستید که در آن از پرورش اسب برای ارتش تا نانواپی‌ها و صید ماهی را می‌توانید برای افراد قبیله فراهم کنید. (وب‌گاه فلش‌خور، ۲۰۱۲^۵)

شبیه‌بودن عناصر بازی رایانه‌ای به جهان واقعی در برابر غیرواقعی بودن آنها

توجه به شبیه‌بودن عناصر بازی‌های رایانه‌ای به نسخه‌های واقعی آنها در جهان واقعی از جمله اولویت‌های کاربران است که در مطالب نوشته شده خود به آن پرداخته‌اند. کاربران انجمن‌های اینترنتی، شباهت ظاهری و عملکردی میان پدیده‌ها و اشیای داخل بازی را با واقعیت آن، از جمله نقاط قوت بازی دانسته‌اند. برای مثال برخی کاربران، "فیفا" را از جهت واقعی‌بودن و طبیعی‌بودن بازی آن، برتر از دیگر بازی‌های فوتبال می‌دانند مانند پی‌اس می‌دانند. در وب‌گاه

«گیم‌ایمگ» نیز در نقد بازی «پی‌ای‌اس ۲۰۱۴»^۶، عدم شباهت تصویر فوتبالیست‌ها در بازی به تصویر واقعی آنها از نقاط ضعف این بازی محسوب شده‌است:

پسر، (سن نامشخص): کار نشدن بر روی چهره بازیکنان تیم‌های آسیایی و حتی بازیکنان ایرانی حاضر در تیم‌های اروپایی نظیر اشکان دزآگه در تیم فولهام که چهره او در بازی کمترین شباهتی به چهره اصلی او ندارد. (وب‌گاه گیم‌ایمگ،^۷ ۲۰۱۳)

همچنین اعضای انجمن «گیم‌فا» در ارتباط با این امر که واقعی بودن بازی برای آنها مهم‌تر است یا لذت‌بخش بودن بازی، پاسخ‌های متفاوتی را ارائه کرده‌اند، اما بیشتر آنها واقعی بودن بازی را بر لذت‌بخش بودن آن ترجیح داده‌اند. منظور از واقعی بودن بازی‌ها این است که فعالیت‌ها و کنش‌ها در بازی رایانه‌ای طبیعی و نزدیک به صورت واقعی آن در جهان واقعی باشد.

ساختار شخصیتی ثابت و هدفمند در بازی در برابر ساختار شخصیتی متزلزل

شخصیت یا کاراکتر بازی در طول بازی دارای یک ساختار شخصیتی و هدف مشخصی است که لزوم پایبندی و استحکام وی در طول بازی مورد توجه بازیکنان قرار دارد. برای مثال در بخش «نقد و بررسی بازی آساینس کرید ۴»^۸ در وب‌گاه «انجمن‌های تخصصی فلش‌خور»، کاربر به ویژگی‌های رفتاری خود شخصیت اصلی بازی توجه داشته و بی‌هدف بودن و یا عدم وفاداری وی را جزء نقاط منفی شخصیت‌پردازی وی عنوان کرده‌است:

پسر، ۱۱ ساله: علاقه وافر ادوارد به پول و نداشتن یک اعتقاد راسخ همگی جزوی از ساختار شخصیتی او هستند اما این ویژگی‌ها باعث می‌شوند پلات داستانی بازی، مسیر معینی نداشته باشد و به‌طور تصادفی در سرتاسر بازی جابه‌جا شود. به غیر از هدف ادوارد در پیدا کردن منطقه باستانی به نام افسروآتوری، او هیچ وفاداری، هدف و یا دشمن خوب شخصیت‌پردازی شده‌ای ندارد. دوستانش در یک مرحله ممکن است دشمن او در مرحله‌ای دیگر شوند. (وب‌گاه فلش‌خور^۸، ۲۰۱۳)

آزادی عمل از طریق وجود گزینه‌های متنوع در مقابل الزامات کنشی برای امتیازگیری

الزام به انجام کنش‌هایی خاص در بازی برای کسب امتیاز بیشتر و یا ارتقای تجهیزات بازی، بازیکن را وادار به انجام فعالیت‌هایی خاص می‌کند. اما نکته مهم این است که بازیکنان ناچار به انجام برخی کنش‌ها هستند، زیرا گزینه دیگری برای عمل وجود ندارد. عدم وجود گزینه یا گزینه‌های جایگزین دیگر برای انجام فعالیت‌های خاص، از جمله نقاط ضعف بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود که مورد توجه برخی بازیکنان (کاربران) انجمن‌های بازی‌های رایانه‌ای بوده‌است. برای مثال در بخش «نقد و بررسی بازی آساینس کرید ۴»^۹ در وب‌گاه «انجمن‌های تخصصی فلش‌خور»، در نقد این بازی به اجبار برای حمله به سایر کشتی‌ها برای امتیازگیری اشاره شده‌است:

پسر، ۱۱ ساله: به همان اندازه که قوی‌تر کردن کشتی لذت‌بخش است، این امیدواری وجود داشت که راه‌های بیشتری برای به‌دست آوردن منابع لازم برای ارتقای کشتی در نظر گرفته شود. از نظر پولی مشکلی وجود ندارد ولی برای آپگرید کردن کشتی نیاز به مواد دیگر نظیر پارچه، فلز و چوب هم هست و از آنجا که نمی‌شود این مواد را با پول خرید، مجبورید برای به‌دست آوردن آنها به کشتی‌های دیگر افراد در دریا حمله کنید و وارد عرشه آنها شوید (با منهدم کردن آنها نمی‌توان این مواد را به‌دست آورد). (وب‌گاه فلش‌خور^۱، ۲۰۱۳)

هوش مصنوعی عناصر بازی در برابر واکنش‌های غیرطبیعی

واکنش منطقی و درست توسط شخصیت‌های فرعی و یا دشمن و تجهیزات آنها در بازی‌های رایانه‌ای، چیزی است که در بسیاری از نقدهای بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار گرفته‌است. هوش مصنوعی در ارتباط با رفتارهای سایر شخصیت‌های بازی است که در محیط فعالیت‌های شخصیت اصلی قرار دارند و انجام رفتاری صحیح و منطقی توسط آنها مورد انتظار بازیکن است. هوش مصنوعی شخصیت دشمن در بازی "کمپانی قهرمان ۲" از جمله نمونه‌های توجه کاربران به رفتارهای منطقی شخصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای است:

پسر، ۱۱ ساله: هوش مصنوعی دشمن رایانه‌ای نیز در این بازی به‌خوبی طراحی شده‌است. دشمن زمانی که حس می‌کند نیرویش از نیروی شما کمتر است، به‌خوبی فرار می‌کند و در صورت عکس، دنبال شما می‌آید تا نیروی بیشتری از شما را منهدم کند. (وب‌گاه فلش‌خور^۱، ۲۰۱۳)

مواجهه آگاهانه در برابر بازی در برابر مواجهه غیرآگاهانه

رفتار کاربران پیش از آغاز یک بازی به آشنایی با یک بازی و نحوه دست‌یابی و استفاده از آن بازی اشاره دارد. این موضوع در برخی از وب‌گاه‌های بازی‌های اینترنتی مورد توجه بوده‌است. برای مثال در وب‌گاه "انجمن‌های تخصصی فلش‌خور"، این پرسش مطرح شده‌است که «شما قبل از خرید یک بازی چه کار می‌کنید؟» و اعضای انجمن نظرات خود را در ارتباط با این سؤال مطرح کرده‌اند. کاربران در این وب‌گاه مواردی مانند تریلرها، مشورت با دوستان، مطالعه نقدهای نوشته شده در ارتباط با بازی‌ها، توجه به قیمت بازی، توجه به رده سنی درج شده برای بازی، جست و در اینترنت و پیگیری تبلیغات را به‌عنوان رفتاری که پیش از خرید یا استفاده از یک بازی خاص انجام می‌دهند، مطرح کرده‌اند.

دختر، ۱۳ ساله: من از مشورت دوستانم کمک می‌گیرم چون اغلب دوستانم زیاد بازی انجام می‌دهند و بازی‌های خوب را می‌شناسند. (وب‌گاه انجمن‌های تخصصی فلش‌خور^۱، ۲۰۱۱)

اثرپذیری از بازی‌های رایانه‌ای در برابر رویکرد انفعالی به آن

مطرح کردن حالت‌های روحی و روانی بازیکنان در طول بازی و پس از انجام آن توسط خود، موضوعی است که می‌تواند ذهن بازیکن را معطوف به اندیشیدن در مورد حالات و رفتارهای خود کند و اثرات انجام بازی را در حداقل در طول بازی روی خود ببیند. این موضوع در وب‌گاه "گیم‌فا" از سوی یکی از اعضای انجمن اینترنتی مطرح شده و پاسخ‌های متعددی از

سوی دیگر اعضا ارائه شده است. این اعضا به ایجاد حالاتی چون خوشحالی، باهوش بودن، غرور و حتی افزایش حس وطن پرستی و آرامش در طول و پس از انجام برخی بازی‌ها و در مقابل عصبانی بودن، ترس، تنفر، ناامیدی، عدم امنیت، غم و حالت سرگیجه و تهوع و ادامه رفتارهای بازی در جهان واقعی به دنبال انجام بازی‌های خاصی اشاره کرده‌اند.

پسر، (سن نامشخص): موقع بازی کردن سایلنت لیل دانپور سرم گیج می‌رفت و حالم به هم می‌خورد، ولی موقعی که خدای جنگ بازی می‌کردم، حس خیلی خوبی به من دست می‌داد. (وب‌گاه گیم‌فا^{۱۲}، ۲۰۱۳)

هدفمندی در انجام بازی رایانه‌ای در برابر اتلاف وقت

دلایل متعددی از سوی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای برای انجام دادن این بازی‌ها مطرح شده است. برخی از بازیکنان به لذت بردن از انجام بازی‌های رایانه‌ای و انجام آن به عنوان فعالیتی که بخشی از زندگی واقعی آنهاست، اشاره دارند:

پسر، ۲۴ ساله: نه، اصلاً با سرگرمی صرف موافق نیستم. وقت تلف کردن هم نیست، چون از زمانی که واسش می‌ذارم، راضیم. من لذت می‌برم از بازی کردن. سال‌هاست که دارم بازی می‌کنم. تقریباً جزو برنامه زندگی‌مه. مثل غذا، درس، دانشگاه. (وب‌گاه بازی سنتر^{۱۳}، ۲۰۱۲)

در مجموع در سطح ظرفیتی، اولویت‌ها و نیازهای بازیکنان را می‌توان در ابعاد مختلفی مورد توجه قرار داد. احساس داشتن قدرت انتخابگری، احساس آزادی عمل در طول بازی، معنادار بودن بازی، حس بودن و حضور در محیطی اجتماعی، تجربه‌پذیری کُنش‌هایی که در زندگی واقعی مجال و فرصتی برای بروز آن نیست، حس آشنا بودن فضاها برای بازیکن، قدرتمندی و ثبات شخصیت اصلی بازی و یا رفتارها و واکنش‌های هوشمندانه و منطقی عناصر بازی از جمله اولویت‌های ظرفیتی است که کاربران انجمن‌های اینترنتی وب‌گاه‌های بازی‌های رایانه‌ای به آن توجه داشته‌اند. علاوه بر اولویت‌های ظرفیتی، در این سطح، ظرفیت‌های دیگر بازی‌های رایانه‌ای مانند فرایندهای اثرگذاری این بازی‌ها روی بازیکنان و میزان توجه و آگاهی آنها نسبت به این اثرات نیز مورد توجه قرار می‌گیرد. اما بیشتر بازیکنان به اثرات کوتاه‌مدت بازی‌های رایانه‌ای بر وضعیت روانی و رفتاری خود توجه دارند و اثرگذاری درازمدت آن بر ابعاد زندگی اجتماعی آنها مورد توجه آنها نیست.

ج. اولویت‌های کاربران از بازی‌های رایانه‌ای در سطح محتوایی

علاوه بر سطح ارزشی و ظرفیتی، در سطح محتوایی نیز می‌توان اولویت‌ها و نیازهای کاربران را از بازی‌های رایانه‌ای مشخص کرد. در این سطح اولویت‌های بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای که عضو انجمن‌های اینترنتی وب‌گاه‌های بازی‌های رایانه‌ای هستند، در ارتباط با محتوای بازی‌های رایانه‌ای و ابعاد و وجوه مختلف آن مورد توجه قرار می‌گیرد.

گرافیک بالای بازی در برابر گرافیک ضعیف

یکی از اجزای اصلی نقد بازیکنان یا کاربران در انجمن‌ها در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای، بحث گرافیک بازی است. در واقع گرافیک بالای یک بازی می‌تواند یک بازی را از نظر بازیکن جالب و جذاب کند و در بیشتر نقدهای صورت گرفته از سوی بازیکنان نیز توجه به این عنصر دیده می‌شود. برای مثال در نقد بازی "دید اسپیس ۳" در وب‌گاه "انجمن‌های تخصصی فلش‌خور"، در ارتباط با به جلوه‌های هنری و جلوه‌های تکنیکی گرافیک این بازی چنین توضیحاتی داده شده‌است: پسر، ۱۱ ساله: اولین نسخه فضای مرده که در سال ۲۰۰۸ منتشر شد، گرافیک بسیار زیبایی را دارا بود این سنت در قسمت دوم هم ادامه یافت و حال با نمایش‌هایی که از قسمت سوم نیز دیده‌ایم، فضای مرده ۳ را می‌توان یکی از بهترین گرافیک‌های سال ۲۰۱۳ نامید ... به مانند قبل، جزئیات آیزاک و همکارش بسیار عالی بوده و حتی می‌توان انعکاس نور اشیا در شیشه محافظ سرش را هم دید و این نکته در جانوران بازی هم صدق می‌کند که با ریزترین جزئیاتی که می‌توان در آنها دید، بسیار ترسناک جلوه می‌کنند. فضاهایی تاریک با رنگ‌های خاکستری و مرده با قسمت‌های برفی به زیبایی با هم ترکیب شده و حیرت‌انگیز به نظر می‌رسد. اما به جرئت می‌توان گفت زیباترین بخش گرافیک بازی در مورد فضاهای خلأ می‌باشد به گونه‌ای که در یکی از نمایش‌ها مشاهده شد که سفینه آیزاک منفجر شد و او در فضا معلق مانده بود. در این لحظه دورنماهای بازی با نورپردازی خیره‌کننده و با سیاره‌های که از دور نمایان می‌شدند، آدم را می‌خکوب می‌کرد. تخریب‌پذیری بازی هم البته به مانند دو قسمت گذشته چندان بالا نیست و به نظر می‌رسد که فقط چیزهایی را می‌توان تخریب کرد که خود سازندگان در نظر گرفته‌اند. اما کیفیت انفجارها در سطح بسیار خوبی بوده و اگر سفینه‌ای در بازی منفجر شود، ریزترین قطعات آن هم نمایان خواهد شد. فیزیک دشمنان نیز بالا بوده و می‌توان آنها را به چند قطعه تقسیم کرد. (وب‌گاه فلش‌خور^{۱۴}، ۲۰۱۳)

صداگذاری مناسب در برابر ناهماهنگی در صداها

در نظر داشتن صداگذاری مناسب در طول بازی، صداها متناسب در فضاهای مربوطه، هماهنگی سرعت صدا با سرعت کُنش و فعالیت خاص، امکان حرف‌زدن شخصیت اصلی بازی و غیره از جمله مواردی است که در نقد بازی‌ها از سوی بازیکنان یا اعضای انجمن‌های اینترنتی مطرح شده‌است. برای مثال در بازی "کمپانی قهرمانان"، صداگذاری صحیح بازی در صحنه‌های مربوط به تیراندازی یا خرابی ساختمان‌ها و غیره از سوی یکی از کاربران وب‌گاه "انجمن‌های تخصصی فلش‌خور" مطرح شده‌است:

پسر، ۱۱ ساله: صداها بازی با توجه به منابع مختلف صوتی بازی به خوبی ساخته شده‌است. صدای تیراندازی، حرکات پیاده‌نظام و تانک‌ها، خرابی ساختمان‌ها و انفجارها، همگی در استودیو ضبط شده‌است. موسیقی بازی مانند بازی‌ها مشابه جنگی است و نکته‌ای برتر ندارد. اما مهم‌ترین نکته در صداها بازی که در جذاب‌تر شدن بازی نقشی دوچندان دارد، دایره تقریباً نامحدود دیالوگ‌های واحدهای نظامی در طول بازی است ... این نکته باعث می‌شود که بازی‌کننده هرچه بیشتر خود را در فضای جنگ حس کند. (وب‌گاه فلش‌خور^{۱۵}، ۲۰۱۳)

تنوع عناصر بازی در برابر تکرار آنها

متنوع بودن چهره‌ها و ویژگی‌های ظاهری شخصیت‌هایی که در مقابل شخصیت اصلی بازی قرار دارند، تنوع در فضاهایی که بازی در آن اتفاق می‌افتد، گوناگونی مأموریت‌هایی که شخصیت اصلی به دنبال آن است، تنوع تجهیزاتی که در طول بازی مورد استفاده قرار می‌گیرد و مواردی از این قبیل مورد توجه بازیکنان یا اعضای انجمن‌های اینترنتی بوده و در بسیاری از نظرات و نقدهای نوشته شده توسط آنها، چنین تنوع‌پذیری مطرح شده‌است. برای مثال در وب‌گاه "انجمن‌های تخصصی فلش‌خور" در بخشی از نقد بازی "مرد عنکبوتی شگفت‌آور" به عدم تنوع در طراحی صورت شخصیت‌های بازی و یا بخش‌های مختلف شهر اشاره شده‌است:

ناشناس، ۱۵ ساله: طراحی دشمنان اصلی مرد عنکبوتی خوب و در عین حال ساده است و ربات‌های غول‌پیکر هم خوب طراحی شده‌اند، ولی در طراحی چهره دشمنان تنوع کافی وجود ندارد و جذابیت را از بین می‌برد ... بعضی از قسمت‌های شهر انگار در تکرار هستند و فکر می‌کنید که وقتی از یک قسمت در شهر عبور می‌کنید و قبلاً از آنجا عبور کرده‌اید. (وب‌گاه فلش‌خور^{۱۶}، ۲۰۱۳)

فضاسازی نمادین در برابر فضاسازی خنثی

باید توجه داشت که از لحاظ بصری، تنها گرافیک بالای بازی و یا تنوع فضاهای بازی برای بازیکن کافی نیست بلکه تناسب و هماهنگی جو عمومی و فضای بازی رایانه‌ای با خود بازی اهمیت زیادی برای بازیکن دارد. برای مثال اگر داستان یک بازی برای دوره قرون وسطی است، عناصر فضای بازی نیز باید با آن دوران هماهنگ باشد و سبک لباس پوشیدن شخصیت‌ها، معماری فضای بازی، نمادهای به‌کار رفته، اصطلاحات بازی و مواردی مانند آن باید بازنمایی‌کننده آن دوران تاریخی باشد. یا اگر داستان بازی در یک کشور خاص یا در ارتباط با رویداد تاریخی خاصی اتفاق می‌افتد، شبیه بودن فضای بازی به آن کشور یا رویداد اهمیت دارد. چنین الزامی، به پیچیده بودن و چند رشته‌ای بودن بازی‌سازی و صنعت بازی رایانه‌ای اشاره می‌کند و لزوم مطالعات چندجانبه‌گرایانه در خلق بازی را متذکر می‌شود. برای مثال در نقد بازی "سیاه‌رو" که در وب‌گاه "آی‌جی‌ان" (IGN) نوشته شده و ترجمه آن توسط یکی از اعضای انجمن اینترنتی وب‌گاه "بازی سنتر" ارائه شده‌است، در ارتباط با این امر چنین نوشته شده‌است: ترجمه شده: شهردانوالبا توجه به اقتباس‌هایش شهری نمناک و بارانی است. شعارهایی ترسناک و به رنگ قرمز بر در و دیوار شهر نقش بسته و همه‌جا با نوری سرکوبگر روشن شده که یا در حال غروب و یا طلوع است. این نور سایه‌هایی دراز و ترسناک می‌سازد که به محیط حسی مابین نوآر و گوتیک می‌دهد.

همه‌جا موش‌ها به چشم می‌خورند که یادآوری مستقیم از وجود طاعون هستند. همچنین شیوع روغن نهنگ به رنگ آبی که یادآور لامپ‌های نئون امروزی است، در تمام دستگاه‌های امنیتی و تجهیزات نظامی دولتی دیده می‌شود، درحالی‌که این منبع انرژی در زندگی مردم عادی جایی ندارد. این امر کنایه‌ای به فاصله طبقاتی موجود در جامعه بازی و برگ تأییدی

است بر آگاهی و زیرکی استودیوی Arkane در خلق دنیایی باورپذیر، برگرفته از ناب‌ترین المان‌های به کار رفته در دنیاهای خلق شده در صنعت گیم. (وب‌گاه بازی سنتر^{۱۷}، ۲۰۱۲)

نتیجه‌گیری

نسل پنجم وب، نسل پنجم تلفن همراه و نسل جدید بازی‌ها با رویکرد یکپارچگی بین محیط واقعی و محیط مجازی

صنعت بازی‌سازی در عمر نیم‌قرنی خود از یک‌سو روندی همسوگرایانه با پیشرفت فناوری داشته‌است و از سوی دیگر مخاطبانی هوشیار و آگاه و حرفه‌ای را پیش رو دارد که روند فعالیت صنعت بازی‌سازی و فعالیت بازی‌سازان را با رویکرد انتقادی دنبال می‌کنند و با گذشت زمان و ظهور فناوری‌های جدیدتر، انتظار بیشتری از بازی‌ها دارند. لذا آگاهی از انتظارات روزافزون مخاطبان و تلاش برای پاسخگویی به این انتظارات در ابعاد مختلف فنی و تکنیکی و معنایی برای بازی‌سازان از اهمیت زیادی برخوردار است. از سوی دیگر باید در نظر داشت که میزان اهمیتی که انسان‌ها برای صنعت بازی‌های رایانه‌ای قائل هستند، متفاوت است و حتی میزان اهمیتی که انجام بازی‌های رایانه‌ای برای یک فرد در طول زندگی دارد نیز می‌تواند تفاوت داشته باشد. براین اساس، صنعت بازی‌های رایانه‌ای با طیف گسترده‌ای از اولویت‌ها مواجه است و لذا "سبالت" و "ناپایداری" اولویت‌های بازی‌های رایانه‌ای بر "استمرار اولویت‌سنجی در حوزه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای" و همچنین "چندکاناله بودن زمینه‌های تحقیقاتی" این حوزه از صنعت سرگرمی اذعان دارد.

در روند آینده‌نگرانه بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر پیشرفت فناوری وب نیز می‌توان گفت که در آینده شاهد ظهور نسل جدیدی از بازی‌هایی رایانه‌ای و به‌ویژه بازی‌های تلفن همراه خواهیم بود که در آن شخصی‌شدن و فردی‌شدن بازی صورت می‌گیرد به این ترتیب که روند انجام بازی بر اساس انتخاب‌های فردی خواهد بود و زمینه شخص و نوع کنشی که دارد، روند بازی را می‌سازد و تصمیمات بازیکن و واکنش‌های فیزیکی او به‌عنوان بخشی از زمینه بازی و فرایند انتخاب‌های اوست که بازیکن را تبدیل به آخرین حلقه زنجیره بازی‌سازی می‌کند. همچنین با اهمیت‌یافتن "صنعت شبیه‌سازی"، با واقعی‌شدن بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های همراه مواجه هستیم و بازیکن در فضایی به انجام بازی می‌پردازد که یا کاملاً شبیه فضای واقعی است و یا کاملاً شبیه تخیلات بازیکن است و بازیکن را در فضایی قرار می‌دهد که در آن مرز میان بازی و واقعیت از یکدیگر تفکیک‌ناپذیر است و در طول بازی، یکی شدن ذهن و بدن با بازی اتفاق می‌افتد. درمجموع روند پیشرفت فناوری، حرکت از "بازی‌های رایانه‌ای دوفضایی" به سمت "بازی‌های تک‌فضایی" را نشان می‌دهد که در آن شاهد یکی‌شدن دنیای واقعی و مجازی بازی‌ها خواهیم بود و با همزیستی انسان-ماشین، نسلی از بازی‌ها ظهور خواهد یافت که بخشی از زندگی واقعی بازیکنان می‌شود و در نتیجه یک بازی می‌تواند بر اساس کنش‌های مختلف و زمینه‌های متفاوت بازیکنان، به شکل‌های مختلفی انجام شود و از ظرفیت پایان‌های بی‌شماری برخوردار باشد. همچنین همیشه همراه بودن تلفن همراه، ماهیتی "همه‌جا حاضر" به

بازی‌های این تلفن‌ها می‌دهد و زمان انجام بازی از انحصار اوقات فراغت خارج شده و تبدیل به فعالیتی "همه‌جا ممکن" می‌شود.

پی‌نوشت‌ها

1. http://forum.gamefa.com/thread_ کدامین - سرنوشت - را- انتخاب - کردید؟
2. <http://www.flashkhor.com/forum/showthread.php?tid=64841>
3. <http://forum.gamefa.com/thread>
4. <http://www.flashkhor.com/forum/showthread.php?tid=45221>
5. <http://www.flashkhor.com/forum/showthread.php?tid=24557>
6. PES 2014
7. [http:// forum.gameemay.ir/showthead.p.hp?12883](http://forum.gameemay.ir/showthead.p.hp?12883)
8. *Ibid*
9. *Ibid*
10. <http://www.flashkhor.com/forum/showthread.php?tid=56407>
11. <http://www.flashkhor.com/forum/showthread.php?tid=1134>
12. <http://forum.gamefa.com/thread>
13. <http://forum.bazicenter.com/thread66513/>
14. <http://www.flashkhor.com/forum/showthread.php?tid=56427>
15. <http://www.flashkhor.com/forum/showthread.php?tid=56407>
16. <http://www.flashkhor.com/forum/showthread.php?tid=30478>
17. <http://forum.bazicenter.com/thread70050/>

منابع

- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۲ الف)، دوج جهانی شدن‌ها و آینده جهان، کتاب ماه علوم اجتماعی، شماره ۶۹-۷۰.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۲ ب)، دوج جهانی شدن‌ها و جامعه جهانی اضطراب، نامه علوم اجتماعی، شماره ۲۱.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۲ ج)، دوج جهانی شدن‌ها و هویت‌های همزمان آینده، موجود در وب‌گاه جامعه اطلاعاتی ایرانی: www.iranwsis.org
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۴)، دوفضایی شدن شهر: شهر مجازی ضرورت بنیادین برای کلان‌شهرهای ایران، فصلنامه انجمن فرهنگ و ارتباطات، شماره ۲ و ۳.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۵)، ارزیابی فضای مجازی ایرانی، تهران، گروه ارتباطات و مؤسسه مطالعات آمریکای شمالی و اروپای دانشگاه تهران.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۹۰)، قاعده‌های اخلاقی در فضای مجازی و دووجهی نگری: دوفضایی شدن مسائل اجتماعی و کدهای اخلاقی، در فضای مجازی، ملاحظات اخلاقی، حقوقی و اجتماعی، تهران، مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۸)، زمان مجازی و ساخت شهرهای تاریخی موازی، در زمان مجازی: تحول در نهادهای مجازی، تهران، مؤسسه انتشارات بعثت.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۹۰)، مطالعات جهانی شدن: دوفضایی شدن‌ها و دوج جهانی شدن‌ها، تهران، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۹۱)، مقدمه‌ای در باب دوفضایی شدن مفاهیم و محتوا: مسائل کلیدی محتوای مجازی، در محتوای ملی در فضای مجازی، به کوشش سعیدرضا عاملی، تهران، سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران.
- محسنی‌آهویی، ابراهیم (۱۳۹۰)، "رسانه نوین و امر جدید: بازی رایانه‌ای یا رسانه بازی‌پذیر، در بازی‌های رایانه‌ای"، همشهری، تهران.

Ameli, Saied Reza (2004), Dual Globalization: Inter-religious communication in the Real World and the Virtual World, *Islamic Dialogue*, 3(8/9): 47.

Berners-Lee, T. (1998), *Semantic Web Road map*, W3C.org.

- Bowman, Nicholas David & Tamborini, Ron (2013), In the Mood to Game: Selective exposure and mood management processes in computer game play, *New media & society*.
- Bryant, Jennings & Davies, John (2006), Selective exposure to video games, In *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, Hillsdale, NJ: LEA.
- Castells, Manuel (2000), *The rise of the Network Society*, Oxford: Blackwell.
- Castronova, Edward & et al (2009), As real as real? Macroeconomic behavior in a large-scale virtual world, *New Media & Society*, 11(5).
- Chang, Ai-Mei & Kannan, P. K. (2008), *Leveraging Web 2.0 in Government*, IBM Center for The Business of Government.
- Daly, Liza. (2012), *Create rich-layout publications in EPUB 3 with HTML5, CSS3 and MathML*, Retrieved from: <http://www.ibm.com/developerworks/library/x-richlayoutepub/>
- DeVane, Ben & Squire, Kurt (2008), The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas, *Games and Culture*, 3.
- Esposito, Nicolas (2005), A short and Simple Definition of what a Videogame is, Proceeding of DiGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play.
- Frasca, Gonzalo (2001), *VIDEOGAMES OF THE OPPRESSED: VIDEOGAMES AS A MEANS FOR CRITICAL THINKING AND DEBATE*, A Thesis Presented to The Academic Faculty for the Degree Master of Information Design and Technology, Georgia Institute of Technology.
- Frasca, Gonzalo (2004), Videogames of the Oppressed, In Wardrip-Fruin, N & Harrigan, P, First Person, MIT Press.
- Hall, Justin (2004), Mogi: Second Generation Location-Based Gaming, Retrieved from: <http://thefeaturearchives.com/100501.html>
- Huizinga, Johan (1968), *Homo Ludens, Emec ditores*, Buenos Aires.
- Ihamäki, Pirta & Tuomi, Pauliina (2009), Understanding 21st Century's Mobile Device-Based Games within Boundaries, In DIGRA, *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, Brunel University.
- Juul, Jesper (2005), *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Massachusetts: MIT Press.
- Konzack, Lars (2009), Philosophical Game Design, In B. Perron, & M. J. Wolf, *The Video Game Theory Reader 2*, New York: Routledge.
- Lancaster, F. Wilfrid. (1995). Electronic Publishing, *Library Trends*, 37(3).
- Lowood, Henry (2002), Shall We Play a Game: Thoughts on the Computer Game Archive of the Future, *New Projects Linking the Preservation and Study of Interactive Media*.
- Murray, Janet H (2006), Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture, *POPULAR COMMUNICATION*, 4(3): 185–202.
- Osimo, David (2008), *Web 2.0 in Government: why and how?*, JRC Scientific and Technical Reports.
- Patel, Karan (2013), Incremental Journey for World Wide Web: Introduced with Web 1.0 to Recent Web 5.0- A Survey Paper, *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, 3 (10): 410-417.
- Richardson, Ingrid (2011), The hybrid ontology of mobile gaming, *Convergence*, 14(7).
- Rosasa, Ricardo & et al (2003), Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students, *Marcela Salinas Computers & Education*, 40.
- Rowlett, P. J. (2006), *MathML / XML series: What is MathML?*, *MSOR Connections*, 6 (1).
- Sageng, John Richard & et al (2012), General Introduction, In J. R. Sageng, & e. al, *The Philosophy of Computer Game*, Springer.
- Sicart, Miguel (2003), The Ethics of Computer Game Design, *Proceedings of DIGRA*.
- Smed, Jouni & Hakonen, Harri (2003), *Towards a Definition of a Computer Game*, Turku Centre for Computer Science.
- Sotirova, Kalina (2004), Edutainment games– Homo Culturalis vs Homo Ludens, *Review of the National Center for Digitization*, 4.
- Tavinor, Grant (2009), The Definition of Videogames Revisited *The Philosophy of Computer Games Conference*.
- Tavinor, Grant (2009), The Definition of Videogames Revisited, *The Philosophy of Computer Games Conference*, Oslo.
- Wahlster, W. & Dengel, A (2006), *Web 3.0: Convergence of Web 2.0 and the Semantic Web*, German Research Center for Artificial Intelligence.
- Williams, Dmitri & et al (2009), The virtual census: representations of gender, race and age in video games, *New Media & Society*, 11(5).