تاثیر قدرت تصمیم گیری عاملانه در بازی های رایانه ای بر میزان لذت بازیکن از تجربه بازی رایانه ای

**فرانک خداکرمی**

[Faranak.khodakarami@gmail.com](mailto:Faranak.khodakarami@gmail.com)

**چکیده**

مسئله ی تصمیم گیری عاملانه ی بازیکن در بازی های رایانه ای از موضوعات مورد بحث و توجه در حوزه ی طراحی و تولید بازی های رایانه ای می باشد. این که اعطا کردن قدرت تصمیم گیری عاملانه به بازیکن چه تاثیراتی بر تجربه ی او در بازی می گذارد و این که آیا این امر می تواند به نحوی موجب بهبود تجربه ی وی گردد از پرسش هاییست که در این زمینه مطرح می شوند. این مقاله با بررسی و مرور مقالات و تحقیقات متفاوت در این زمینه تلاش کرده تا به پرسش اخیر پاسخ دهد. با نگاهی به یافته های پیشین محققان چنین استنباط می شود که قدرت تصمیم گیری عاملانه می تواند از طریق عمق بخشیدن به چالش های احساسی ای که بازیکن در حین بازی با آن ها مواجه می شود، منجر به افزایش احساس لذت بازیکن از تجربه ی بازی خود بگردد.

**تصمیم گیری عاملانه، player agency، بازی رایانه ای، چالش احساسی**

**مقدمه**

امکان تصمیم گیری عاملانه ی بازیکن (Player Agency) امروزه از مورد بحث ترین مسائل هم در صنعت تولید بازی های رایانه ای و هم مطالعات بازی های رایانه ای می باشد (میشل و وی، 2018) در مطالعات مربوط به بازی های رایانه ای، این اصطلاح در واقع به *انتخاب ها* و یا *آزادی* های اعطا شده به بازیکن اطلاق می شود که در روند بازی، نقش پررنگ تری به بازی شناسی اعطا می کند و در مقابل از میزان تاثیر داستان نویسی از پیش تعیین شده می کاهد. (تننبام و تننبام، 2011) به عبارت دیگر به میزان آزادی بازیکن برای گرفتن تصمیمات مستقل در روند بازی و در عین حال امکان وجود پیامدهای مرتبط با این تصمیمات در پیشرفت بازی، تصمیم گیری عاملانه و یاPlayer Agency گفته می شود. (مولف)

چگونگی فراهم آوردن امکانات فنی و تئوری لازم برای ایجاد قدرت تصمیم گیری عاملانه برای بازیکن در بازی های رایانه ای، در سال های اخیر بسیار مورد توجه طراحان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای می باشد که منجر به بحث های فنی و حتی فلسفی بسیاری در حوزه ی بازی سازی گشته است و مناقشات زیادی را در حوزه ی داستان پردازی و چگونگی تعامل بازیکن با نویسندگان داستان جهت شکل دهی و پیشبرد داستان بازی ایجاد نموده است. در این مقاله تلاش شده بررسی شود امکان تصمیم گیری عاملانه چه تاثیری بر تجربه ی بازیکن از بازی رایانه ای دارد و آیا وجود این امکان در یک بازی، باعث افزایش حس لذت بازیکن از بازی رایانه ای می شود؟

با توجه به این که زمان، هزینه و انرژی بسیاری در صنعت گیم به افزایش امکان تصمیم گیری عاملانه در بازی ها اختصاص داده می شود، درک تاثیر این امکان بر تجربه ی بازیکنان می تواند به جهتگیری درست سرمایه های این صنعت کمک کرده، در نهایت منجر به افزایش کیفیت بازی های رایانه ای شود.

تصمیم گیری عاملانه در بازی های رایانه ای

به گفته ی تننبام و تننبام (2009)، تصمیم گیری عاملانه را می توان در چند بستر تعریف کرد. یکی بستر آکادمیک تحقیقات بازی های رایانه ای و دیگری بستر طراحی و فرهنگ بازیکنان بازی های رایانه ای. آنان در حوزه ی تحقیقات آکادمیک چنین بیان می کنند که قدرت تصمیم گیری عاملانه می تواند دو معنا داشته باشد: *انتخاب* و *آزادی*.

آنان تصمیم گیری عاملانه به عنوان انتخاب را به نقل از موری چنین تعریف می کنند: "*قدرت لذت بخش برای اتخاذ تصمیمات معنادار و دیدن تاثیر و نتایج این تصمیمات و انتخاب ها*." و سخنان موری را اینطور تعبیر می کنند که قدرت تصمیم گیری عاملانه، یکی از لذت های اصلی تعامل با محیط های دیجیتال می باشد. هرچند که وی در ادامه توضیح می دهد که این قدرت تصمیم گیری، در محدوده ی انتخاب هاییست که نویسندگان و برنامه نویسان بازی در اختیار مخاطب قرار می دهند.

در مورد تصمیم گیری عاملانه به عنوان آزادی، تننبام و تننبام معتقدند که بسیاری از تعاریف ارائه شده ی معمول، در مورد آزادی عمل بی حد و مرز نیستند؛ بلکه محیطی را برای تصمیم گیری عاملانه ایجاد می کنند تا در شرایطی محدود و کنترل شده قابل اجرا باشد. آنان معتقدند با این حال بسیاری از بحث ها در مورد تصمیم گیری عاملانه، این مسئله را نادیده می گیرند و تصمیم گیری عاملانه را به عنوان آزادی از محدودیت ها تعبیر می کنند. با این وجود آنان معتقدند که شیوه ای دیگر از تعبیر تصمیم گیری عاملانه به عنوان آزادی وجود دارد که در آن بازیکن به عنوان یک *سرمایه گذار خلاق* تفسیر می شود که علاقه ی اصلی اش، کشف پاسخ های جدید از طرف سیستم بازی می باشد. در این برخورد چنین در نظر گرفته می شود که علاقه ی بازیکن در درجه ی اول این است که اعمالی انجام دهد، سپس نتیجه ی آن ها را تجربه کند و ببیند که نتایج عملش چگونه از آب در می آید. این که بازیکن از اینگونه آزادی عمل برخوردار باشد از نظر آنان یکی از تعابیر قدرت تصمیم گیری عاملانه به عنوان آزادی است که می تواند به لذت بردن بازیکن از تجربه ی بازی خود منجر گردد.

**تاثیر تصمیم گیری عاملانه بر ارتباط احساسی بازیکن با بازی**

تصمیم گیری عاملانه از طرق مختلف می تواند موجب ارتباط حسی بازیکن با فضا، داستان و شخصیت های بازی شود. باپ، اپویس و مکلر در تحقیقی که بر روی 171 نفر شرکت کننده انجام دادند به این نتیجه رسیدند که تصمیم گیری هایی که بازیکن در مسیر بازی با آن ها مواجه می شود، به نوعی احساس درگیری عاطفی منجر می گردد. آنان حتی استدلال می کنند که بازی هایی که از نظر احساسی چالش انگیز تر هستند برای بازیکنان لذتبخش تر بوده اند و به نظر می رسد که بازیکنان از درگیری و چالش های احساسی با بار منفی مانند اضطراب، ترس، غم و... بیشتر استقبال می کنند.(باپ و همکاران، 2018) درگیری های حسی اعضای جامعه ی آماری آنان به شکل های متفاوتی تجربه می شده است. به عنوان مثال زمانی که نتایج تصمیمات برای بازیکن ناشناخته بوده و بازیکن توان تشخیص این امر که کدام گزینه تصمیم درستی است را نداشته، معمولا باعث می شده تا بازیکنان از خود بپرسند آیا تصمیم درستی گرفته اند؟ یا اصلا در این لحظه تصمیم درستی وجود دارد؟ بعضی دیگر از افراد گزارش داده اند که آگاهی داشتن از نتایج تصمیماتشان نیز از نظر احساسی برایشان چالش برانگیز بوده است. مخصوصا در زمان هایی که تمام گزینه های رو به روی بازیکن برای او ناخوشایند محسوب می شده اند. بعضی به این حالت با عنوان " *مجموعه ای از انتخاب ها که حاضر به انتخاب هیچ کدامشان نیستی*" اشاره کرده اند. بعضی افراد برای تصمیم گیری در مورد این که چه گزینه ای را انتخاب کنند نیاز به تامل داشته اند. در بعضی موارد حتی بازی را متوقف می کردند " *باید ده دقیقه از پای کامپیوتر بلند می شدم و گزینه ها را سبک و سنگین می کردم تا بعد بتوانم برگردم و با گزینه ای که کمتر از بقیه بد بود مواجه شوم"*

تعدادی دیگر از افراد جامعه ی آماری اشاره کرده اند که علت آنکه بعضی از تصمیمات از نظر احساسی برایشان چالش انگیز بوده اند این است که این دسته تصمیمات آنان را بر سر دوراهی ای بین دلبستگی شخصی خودشان به یک شخصیت خاص بازی و منافع کلی روند بازی قرار می داده اند: " *من بر روی کیدن بیشتر سرمایه گذاری کرده بودم و هدفم این بود که اشلی را بعدا ارتقا بدهم. من در واقع اشلی را ترجیح می دادم اما مجبور بودم از بین آن ها یکی را انتخاب کنم و نجات دادن کیدن به نظر منطقی تر می رسید*." مشابه به همین مورد، بعضی دیگر زمانی تحت فشار قرار می گرفتند که اهداف روند بازی، با ارزش های اخلاقی خود بازیکنان در تضاد قرار می گرفتند: " *من متوجه شده بودم که یک راه سریع برای پول درآوردن از بازی این است که تمام پرونده هایی که به من پیشنهاد می شدند را سریعا رد کنم و تمام خواهش هایی که برای رحم و همکاری از من می شد را نادیده بگیرم. پرداختن به آن ها به معنای وقت تلف کردن بود... اما در یک نقطه، بازی برایم بسیار چالش انگیز شد چرا که اعمال خودم را زیر سوال بردم؛ آیا می توانم نسبت به خودم احساس خوبی داشته باشم در حالی که از این روش تاثیرگزار اما بی رحمانه استفاده می کنم؟ بعد از آن متوجه شدم که من وارد بخشی تقریبا ناخودآگاه از یک سیستم بدون احساس شده بودم که احساس واقعی عذاب وجدان و گناه به من القا می کرد. از آن نقطه به بعد چالش بازی برایم این بود که نوعی تعادل میان منافع شخصی خودم و نفع مردم پیدا کنم*." افرادی که با این نوع چالش مواجه می شدند گزارش کرده اند: " *از عجز خودم برای گرفتن تصمیم غیراخلاقی با وجود این که در مورد پیامدهایش فکر کرده بودم به ستوه آمده بودم*."

در عین حال، می توان از صحبت های میشل و وی در مورد وابستگی احساسی به شخصیت ها چنین نتیجه گرفت که قدرت تصمیم گیری عاملانه در بازی ها، می تواند موجب دلبستگی بیشتر بازیکنان به شخصیت های داستان و سرنوشتشان شود. آنان چنین بیان می کنند که زمانی که یک بازیکن دیالوگ ها و اعمال یک شخصیت را خود انتخاب می کند، به نسخه ای از شخصیت که مخلوق انتخاب های او است وفادار مانده تلاش می کند تا در طول بازی یا در دور های مجدد بازی، آن را تغییر ندهد. (میشل و وی، 2018)

**تاثیر چالش های احساسی بر احساس لذت بازیکن از بازی**

چنانچه از نتایج تحقیق باپ، اپویس و مکلر مشخص می شود، بازیکنان اغلب از چالش های احساسی در مقایسه با چالش های فنی لذت بیشتری را تجربه می کنند. این چالش احساسی می تواند از طرق مختلفی برای بازیکن ایجاد شود اما چنانچه در بخش بالا توضیح داده شد، وابستگی احساسی حاصل از تصمیم گیری عاملانه می تواند یک عامل قدرتمند در ایجاد اینگونه چالش ها باشد. از گزارشات بازیکنان در تحقیق باپ، اپویس و مکلر چنین استنباط می شود که بازیکنان از قرار گرفتن بر سر دو راهی های مختلف در بازی به نوعی احساس فشار می کنند و امکان تصمیم گیری عاملانه ای که بازی به آنان اعطا می کند، موجب می شود تا در مورد نتایج تصمیمات خود احساس مسئولیت کرده، فشار و چالش احساسی قدرتمندی را تجربه کنند. در عین حال وابستگی احساسی ای که بازیکنان از طریق تصمیم گیری عاملانه نسبت به شخصیت های بازی احساس می کنند موجب می شود زمانی که شخصیت ها در روند بازی با خطرات و چالش های گوناگون مواجه می شوند، بازیکنان تحت تاثیر قرار گرفته و چالش احساسی قوی تری را تجربه کنند. اینگونه فراز و نشیب های حسی چنانکه در شیوه های سنتی تر داستان پردازی مانند فیلم و سینما دیده می شود، موجب جذابیت داستان و لذت بردن هرچه بیشتر مخاطب از تجربه ی خود می گردند(وود، 2016)

**نتیجه گیری**

از بررسی آن چه در بالا گفته شد می توان چنین نتیجه گرفت که قدرت تصمیم گیری عاملانه از طریق ایجاد چالش های احساسی می تواند منجر به لذت بردن بیشتر بازیکن از تجربه ي بازی خود شود. بازیکنان از طریق مسئولیت هایی که تصمیم گیری عاملانه بر شانه ی آن ها قرار می دهد ارتباط عمیق تری با شخصیت های بازی و آینده ی آنان پیدا می کنند و در برخورد با دو راهی ها و تصمیماتی که بازی در مقابلشان قرار می دهد خود را درگیر چالش های احساسی می یابند. چالش هایی که از طرف بازیکنان مورد استقبال قرار می گیرد و تجربه ی بازی را برایشان عمیق تر و جذاب تر نمایش می دهد.

**منابع**

***.*** *Julia Ayumi Bopp, Klaus Opwis, Elisa D. Mekler “An Odd Kind of Pleasure”: Differentiating Emotional Challenge in Digital Games. Center for Cognitive Psychology and Methodology, Department of Psychology, University of Basel Missionsstrasse 62a, 4055 Basel, Switzerland, 2018*

***.*** *Hannah Elizbeth Wood, “Playable stories Writing and Design Methods that Negotiate Narrative and Player Agency” as a thesis for the degree of Doctor of Philosophy in English (Creative Writing), 2016*

***.*** *Liting Kway, Alex Mitchell, Emotional agency in story games, Department of Communications and New Media National University of Singapore, Malmö conference, Malmö, Sweden, 2018*

***.*** *Hiloko Kato, Rene Bauer, “The Player as Puppet Visualized Decisions as a Challenge for Computer Games” Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Boizenburg: Werner Hülsbusch Verlag, 2016*

. *Karen Tenenbaum, thresea Tanenbaum, “Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games”, School of Interactive Arts & Technology Simon Fraser University. 2009*