



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

تحلیل زیبایی‌شناسانه بازی نورهود^۱

نیمانادر نژاد^۱، رویا حلمی*^۲

- ۱- دانشجوی ارشد طراحی صنعتی، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
Nima.nadernezhad@ut.ac.ir
- ۲- دانشجوی ارشد طراحی صنعتی، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
Roya.helmi@ut.ac.ir

چکیده

ظهور رسانه‌های جدید بستری مناسب را برای پدیدار شدن مفاهیم مختلف بشری به وجود آورده است. یکی از با اهمیت‌ترین این مفاهیم اساطیر می‌باشند. نظر به اینکه اساطیر در بازی‌های رایانه‌ای کارکرد خود را در جنبه‌های زیبایی‌شناسانه تبیین می‌کنند، لذا مسئله این پژوهش شناخت چگونگی سامان یافتن بازی نورهود از منظر زیبایی‌شناسی می‌باشد. نگارش این مقاله بر اساس دو جنبه نحوی و معنایی و با استفاده از مؤلفه‌هایی ناظر به بعد زیبایی‌شناسانه مورد هدف بوده است تا به تحلیل بازی نورهود بر مبنای این بعد پرداخته شود. روش تحقیق در این نوشتار بر مبنای الگویی پیشنهادی است که جسی شل^۲ (Schell, 2008) ارائه می‌دهد. مؤلفه‌هایی ناظر به جنبه زیبایی‌شناسانه بازی که به طور کلی در دو بخش نحوی و معنایی قرار می‌گیرند. در نتیجه جوانب زیبایی‌شناختی بازی نورهود با تحلیل مضمون آن که در اینجا مضمونی اساطیری و قدرتمند است آشکار می‌گردد.

کلمات کلیدی: زیبایی‌شناسانه، بازی، نحوی، نورهود، معناشناسانه.

۱_ مقدمه

به طور کلی مضمون اصلی بازی نورهود مضمونی است اساطیری و بر اساس اسطوره‌ی قهرمان یا عروج خلق شده است. اسطوره‌ی قهرمان چنان که جوزف کمبل^۳ در کتاب قهرمان هزار چهره از آن یاد می‌کند، روایت یا الگوی غالبی است که ادا می‌شود و بیشتر اسطوره‌های جهان بر آن اساس پی‌ریزی شده‌اند. این اسطوره پیرامون فردی شکل می‌گیرد که در پی خطری که جامعه را تهدید می‌کند، دست به ماجراجویی‌های شجاعانه می‌زند و با گذر از دشواری‌های گوناگون و خطرات بسیار دچار دگرگونی شخصیت شده و به مکان اولیه‌ی خویش باز می‌گردد.

در مورد چرایی، خاستگاه و کارکرد اسطوره، همیشه پاسخ «نیاز» بوده است به این معنا که به دنبال یک نیاز، اسطوره شکل می‌گیرد و تا زمانی که نیاز وجود دارد اسطوره نیز تداوم دارد [۱]. بر این مبنای توجه به نظرات افرادی چون بارت^۴ (بارت،

¹ Neverhood

² Jesse Schell

³ Joseph Campbell

⁴ Bart



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

۱۳۵۰) می‌توان گفت از آنجا که نیاز بشر به اسطوره رفع نشده است، این ساختار زبانی همچنان در دوران معاصر به زندگی خود ادامه می‌دهد، با این تفاوت که تبدیل به اسطوره‌های امروزی می‌شود [۲].

در دوره جدید اساطیر از طریق رسانه‌های گوناگون و جدید به حیات خود ادامه می‌دهند و کارکرد خود را محقق می‌سازند. بازی‌های ویدیویی یکی از مهمترین این رسانه‌های جدید است. بازی نورهود یا هر بازی دیگری به عنوان یک رسانه کارکرد اسطوره‌ای خود را در صورتی که واجد چنین کارکردی باشد از طریق ویژگی‌های زیبایی‌شناسانه خود برآورده می‌کند.

تمرکز این مقاله، بر همین ویژگی‌های زیبایی‌شناسی می‌باشد، چنان که مسئله اصلی مقاله حاضر، تحلیل زیبایی‌شناسانه بازی نورهود فرض شده است. اما شیوه مقتضی در تحلیل زیبایی‌شناسانه بازی نورهود همان شیوه تحلیل زیبایی‌شناسانه آثار هنرهای دیداری نیست. چرا که ماهیت بازی، ماهیتی متفاوت است. بدین منظور از شیوه پیشنهادی جسی شل استفاده خواهد شد. علاوه بر جسی شل مقالاتی مبنی بر تایید نظرات وی موجود است که به آن‌ها نیز استناد شده است [۳].

شل از یک سو برای یک بازی چهار بعد در نظر می‌گیرد شامل: مکانیک، داستان، زیبایی‌شناسی و فناوری. و از سوی دیگر لنزها یا منظرهای مختلفی را برای تحلیل یک بازی معرفی می‌کند. هریک از لنزها ممکن است ناظر به یک یا چند بعد از ابعاد چهارگانه بازی باشند. در این مقاله بر لنزهای ناظر به بُعد زیبایی‌شناسانه بازی تمرکز خواهد شد و در قالب دو دسته لنزهای زیبایی‌شناسانه نحوی و معناشناسانه مورد تحلیل قرار خواهند گرفت.

۲- ویژگی‌های نحوی

۲-۱- جهان

واژه‌ی جهان‌های فرارسانه‌ای نخستین بار توسط هنری جنکینز^۵ به منظور ارجاع به جهان‌های فانتزی که می‌توانند از طریق رسانه‌های متفاوتی وارد شده باشند اختراع شد. جهان‌های فرارسانه‌ای موفق، تأثیر قدرتمندی را روی طرفداران اعمال می‌کنند. بدین نحو که بسیاری از این افراد دنیا را به سان نوعی آرمان شهر شخصی قلمداد کرده و راجع به دیدن آن خیال پردازی کنند. همچنین جهان‌های فرارسانه‌ای عموماً دارای عمری طولانی می‌باشند و قابلیت بسط و توسعه در طول زمان از دیگر ویژگی‌های آن‌ها به شمار می‌آید.

در مورد دنیای بازی نورهود، قواعد نحوی ناظر به جهان فرارسانه‌ای، از این حیث که کل عناصر بازی را در بر دارند حائز اهمیت می‌باشند. در این بخش این عناصر گسترده‌ای از شخصیت‌ها، معماها، مراحل، اماکن، اشیاء، موسیقی را در بر می‌گیرند. در ادامه و در بخش‌های پیش رو به‌طور کلی چگونگی چیدمان عناصر درون دنیای بازی، که منجر به ساخت نظام نشانه‌ای بزرگ‌تر یعنی خود دنیای بازی می‌شود، مورد بررسی قرار می‌گیرد.

۲-۲- آواتار^۶

واژه‌ای است با ریشه‌هایی در زبان سانسکریت^۷ و به خدایی اشاره می‌کند که به شکلی جادویی بر روی زمین در قالبی فیزیکی حلول کرده باشد. این نام برای شخصیت‌های بازی به درستی انتخاب شده است، زیرا تبدیل جادویی مشابه، زمانی که بازیکن

⁵ Henry Jenkins

⁶ Avatar

⁷ Sanskrit



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

از آواتارهای خود به منظور ورود به دنیای بازی استفاده می‌کند اتفاق می‌افتد. به عبارتی دیگر انسان توانایی خاصی در تجسم خود در قالب هر آنچه که تحت کنترل داشته باشد را داراست. از این رو عجیب نیست که بازی کننده خود را درون قالب شخصیت بازی رایانه‌ای که کنترل مستقیم بر آن دارد تجسم کند.

مؤلفه‌ی آواتار از منظر قواعد نحوی از این حیث که عنصری است از عناصر دنیای بازی مورد بررسی قرار خواهد گرفت. از دید اسکات مک کلود^۸ هرچه جزئیات کمتری به کاراکتر داده شود خواننده یا در اینجا بازی‌کننده فرصت بیشتری به منظور تجسم خود در داخل شخصیت پیدا خواهد کرد. آواتار در بازی نورهود دارای قالبی است که مخاطب به راحتی می‌تواند با آن همزاد پنداری کند (شکل ۱). انسان گلی، تا انتهای بازی یعنی زمانی که در صورت انتخاب گزینه‌ی کار خوب، در مقابل هوبورگ^۹ یعنی خدای به خواب فرو رفته‌ی بازی، بایستد سخن نمی‌گوید، با استفاده از عناصری مانند شوخ طبعی و گهگاه دست پاچگی، شخصیتی غیر تهدید آمیز بنظر می‌رسد و همچنین به دلیل حرکات نمایشی اجزای صورت و اتفاقات بعضاً ناگوار در بسیاری از مواقع ترحم بازی‌کننده را بر می‌انگیزد تمام این خصوصیات به بازی‌کننده کمک می‌کند تا بهتر بتواند خود را درون شخصیت بازی پیدا کند.



شکل ۱) آواتار اصلی بازی (انسان گلی)

۲-۳- تجربه ضروری

در میان پدیده‌هایی که توسط کاربر در بازی تجربه می‌شوند، آن دسته از عناصر که حضورشان برای رساندن معنایی خاص حائز اهمیت است را تجربه ضروری می‌نامند. تجربه ضروری ممکن است با فرم و شکلی کاملاً متفاوت از تجربه‌ی واقعی منتقل شوند. آنچه که در این مؤلفه اهمیت دارد بدست آوردن ذات یک تجربه و انتقال آن با استفاده و اتکا به روش‌های گوناگون اعم از قوانین، داستان، مکانیک، فناوری و... به مخاطب می‌باشد.

⁸ Scott Mccloud

⁹ Hoborg



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

بازی نورهود در برخورد نحوی با تجربه ضروری آنچه که به بازیکن عرضه می‌کند خوانشی است هماهنگ و منظم بین محتوای داستان روایت شده در تالار مستندات^{۱۰} و فرم ساخت بازی، به روایتی دیگر استفاده از خمیر واقعی و تکنیک استاپ موشن^{۱۱} موجب شده تا حواس بازیکن در سطح بالایی با عناصر سازنده بازی درگیر شود. این امر که بازیکن همواره در طول بازی آگاهی دارد آن چه در تصویر مشاهده می‌کند تنها تصویرهایی گرافیکی نیست، موجب می‌شود حس همزاد پنداری بیشتری با شخصیت اصلی داستان یعنی انسان گلی و فضای حاکم در نورهود پیدا کند، همچنین داستانی که جهان نورهود بر پایه آن بنا شده نیز حکایتی از خلقت جهانی برساخته از خمیر است.

۲-۴- سادگی و پیچیدگی

بازی‌ها به طور کلی در دو بخش پیچیدگی ذاتی و پیچیدگی برآیندی تقسیم می‌گردد. دسته اول یعنی پیچیدگی ذاتی حاصل عمل بازی ساز در جهت شبیه‌سازی یک موقعیت دنیای واقعی یا اضافه کردن قوانینی در جهت تنظیم توازن در عناصر بازی می‌باشد. از این رو مجموعه قوانین پیچیده‌ای پدید آمده که منجر به پیچیدگی بازی می‌شوند. دسته دیگر یعنی پیچیدگی برآیندی نوعی از پیچیدگی است که هرکسی آن را تحسین می‌کند. این بازی‌ها دارای مجموعه قوانینی ساده می‌باشند که در نهایت منجر به موقعیت‌های بسیار پیچیده می‌گردند. در واقع زمانی که بازی‌ها به طور همزمان برای سادگی و پیچیدگی تحسین شوند، این پیچیدگی برآیندی است که مورد ستایش قرار می‌گیرد.

بازی کردن، نیازمند رمزگشایی یا شناخت ساختار و نظام بازی است، این فرایند در مورد هر کدام از ژانرهای نوظهور بازی‌ها اتفاق می‌افتد، چرا که هریک از آنها دارای تعاملات، قراردادهای و فرمان‌های مختص خود هستند و هر بازی نیز تنوع و ترکیبات مختلف از دکمه‌هایی که باید فشار داده شوند را بدعت می‌نهد. مهارت داشتن در فرمان‌های هر بازی از اهمیت خاصی برخوردار است و به نوبه خود لذتبخش می‌باشد [۴]. آنچنان که «پرونزو»^{۱۲} عقیده دارد، بازی‌های ویدیویی «در معنی دقیق کلمه ماشین‌های آموزش هستند که قوانین بازی را در حین بازی کردن به بازیکن آموزش می‌دهند [۵].

بازی نورهود از منظر قواعد نحوی در دسته دوم یعنی پیچیدگی برآیندی قرار می‌گیرد. نورهود یک بازی ماجراجویی در سبک نشانه-کلیک^{۱۳} می‌باشد، که بطور کلی دارای قوانینی ساده است. بازی‌کننده به هیچ عنوان در تمام طول بازی به صفحه کلید رایانه نیازی پیدا نخواهد کرد و تنها با استفاده از موش‌واره می‌تواند بازی را به اتمام برساند. اما آنچه که از کسالت‌آور شدن بازی جلوگیری می‌کند، علاوه بر دنیای بازی که پیش‌تر بدان اشاره شد، معماهایی است که انسان گلی با آن روبرو می‌شود. معماهایی که گاه آن‌چنان پیچیده می‌شوند که ممکن است بازیکن را برای ساعت‌ها مشغول به حل آن نگاه دارد. بنابراین این پیچیدگی برآیندی نه تنها کسل‌کننده نیست بلکه به جذاب‌تر شدن روند بازی کمک بسزایی می‌کند.

۳- ویژگی‌های معناشناسانه

۳-۱- یکدست سازی

یکدست سازی یا مضمون بطور کلی مفهومی است که می‌تواند توضیح دهنده و تقویت کننده تمام عناصر بازی با یکدیگر باشد. به عبارت دیگر مضمون بازی، مفهومی است که همه‌ی اجزای بازی را به هم پیوند می‌دهد. ایده‌ای است که تمام عناصر

¹⁰ Hall of records

¹¹ Stop Motion

¹² Provenzo

¹³ Click



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

بازی باید پشتیبان آن باشند. بیشتر مضمون بازی، بر پایه‌ی تجربه هستند، یعنی هدف اصلی طراح به منظور استفاده از مضمون، در جهت ایجاد تجربه‌ای ضروری برای بازیکن است.

مضمون به‌طور مشخص در بازی نورهود استعاره‌ای از ماجرای سفر قهرمان، اسطوره یا عروج است. انسان گلی پس از آنکه در اتاقی صورتی رنگ بیدار می‌شود (شکل ۲)، ماموریت می‌یابد تا به کمک ویلی^{۱۴} که چونان قدیسی در این مسیر او را به وسیله‌ی نوارهای ویدیویی که بازیکن در طول بازی بدست آورده همراهی می‌کند، با گذر از معماها و چالش‌های گوناگون و غلبه بر آنها به قصر هوبورگ یعنی خالق نورهود رسیده و با انتخاب راه راست، یعنی وسوسه نشدن در مقابل کلاگ^{۱۵}، شخصی رانده شده که مسبب تمام پلیدی‌های بازی شمرده می‌شود، تاج پادشاهی را به هوبورگ بازگرداند و او را از خواب اجباری بیدار کند. اگرچه که اختیار در این بازی از عناصر دیگر مجموعه بشمار می‌آید، لذا بر این اساس انسان گلی می‌تواند در انتهای بازی با انتخاب گزینه‌ی دیگر یعنی وسوسه شدن توسط کلاگ تاج را روی سر خود نهاده و به موجودی شیطانی بدل گردد.



شکل ۲) صحنه ابتدایی بازی نورهود

۳-۲- الهام نامحدود

به گفته‌ی (رام داس^{۱۶}) "زمانی که گوش دادن را یاد بگیرید همه آموزگار هستید" این جمله حاکی از آن است که در روند ساخت بازی، بازی‌ساز به ذهنی باز و تخیلی قوی نیاز دارد، او باید بتواند احساسات را جستجو کند و هرچه در اطراف وجود دارد را مشاهده نماید. نظر به اینکه این امر رابطه‌ای مستقیم با تعیین حدود مضمون اصلی بازی دارد لذا از اهمیتی بالا برخوردار است. البته که استفاده از این مؤلفه تنها به مضمون ختم نشده و دارای تاثیرات به‌سزایی در تمام ارکان بازی می‌باشد.

با نگاه از دریچه الهام نامحدود به بازی نورهود، آنچه که به وضوح جلب توجه می‌کند، الهام گرفتن بازی‌ساز یا بازی‌سازان از اساطیر مذهبی گوناگون و ترکیب آنها با یکدیگر، بخصوص اسطوره‌های مربوط به حوزه‌ی آسیای غربی می‌باشد. از منظر معنانشناسی هر کدام از پدیده‌های درون بازی اعم از آنچه بازی‌کننده در گیم‌پلی^{۱۷} بازی تجربه می‌کند و آنچه به عنوان داستان پیشین که بر روی دیواری طویل در یکی از صحنه‌های بازی رویت می‌شود (شکل ۳)، تماماً استعاره‌هایی است از جهان حقیقی

¹⁴ Willie

¹⁵ Klogg

¹⁶ Ram Dass

¹⁷ Gameplay

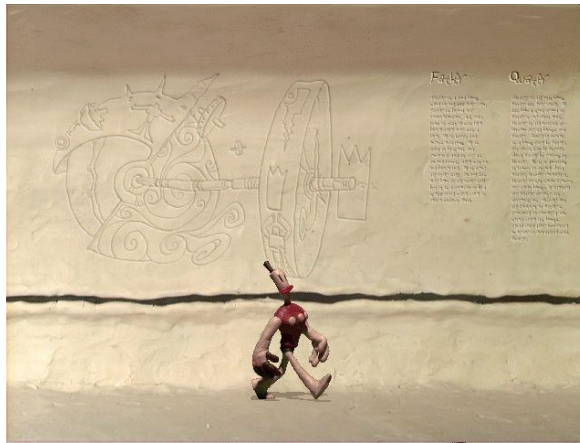


ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

و آنچه که تحت عنوان اسطوره یا مذهب برای توضیح جهان صورت گرفته‌است. بدین ترتیب بررسی تک تک این اساطیر برای فهم هرچه بهتر معنای مستتر در پس بازی نورهود می‌تواند حائز اهمیت باشد که البته از حوصله این مقاله خارج است. لذا جداگانه در پژوهشی دیگر به آن پرداخته خواهد شد.



شکل ۳) دیوار تالار مستندات

۳-۳- شگفتی

شگفتی جزئی حیاتی در تمام انواع سرگرمی و دارای ریشه‌ی طنز، استراتژی و حل مساله می‌باشد. به طور کلی ذهن انسان از شگفتی لذت می‌برد. برای مثال در یک آزمایش با اسپری به دهان شرکت کنندگان آب شیرین یا آب ساده پاشیده شد. نتایج نشان داد افرادی که به طور غیرمنظم آب شیرین یا آب ساده دریافت کردند، نسبت به کسانی که با یک الگوی مشخص تحت آزمایش بودند، لذت بیشتری برده‌اند. بنابر این آنچه که بدیهی است، آن است که شگفتی منجر به لذت می‌شود و در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای لذت جزئی مهم و جداناپذیر از تجربه کاربر می‌باشد.

بدون شک آنچه که در ابتدای امر و پس از اولین مواجهه بازیکن با بازی موجب شگفتی می‌شود تصویرسازی بازی است، از شخصیت‌ها تا محیط بازی از شیوه ساخت تا تغییر زوایای دوربین همگی وظیفه‌ای پر رنگ در احقاقی این امر دارند.^{۱۸} آرت در سرمقاله بیانیه‌وار اولین شماره از جریده «مطالعات بازی»، نشریه‌ای دانشگاهی که به بازی‌های رایانه‌ای اختصاص داده شده است، این‌گونه می‌نویسد: «بازی ویدیویی سینما یا ادبیات نیست ولی از یاری‌های این هر دو حوزه بهره می‌برد و بدون شک در آینده نیز بهره خواهد برد. این بهره‌گیری تا زمانی ادامه خواهد یافت که مطالعات بازی رایانه‌ای در مقام یک رشته دانشگاهی کاملاً مستقل شکل گیرد» [۶].

بخشی از شگفتی داستان بازی نورهود نیز در انتهای آن و پس از جمع‌آوری کامل تمام نوارهای ویدیویی رقم می‌خورد، زمانی که بازیکن بطور کامل به چرایی بزرگ بازی یعنی دلیل وجود انسان گلی و وظیفه‌اش در جهان نورهود پی می‌برد. در طول بازی، بازیکن شاهد اتفاقاتی گهگاهی بازیگوشانه است که اغلب به شکل موضوعات نمایشی و در راستای کنشی که پیش‌تر بازیکن انجام داده اجرا می‌شوند. برای مثال نبرد با ویسل^{۱۹} غول سبز رنگ، زمانی که نورهود با چرخاندن دستگیره‌ی یک

¹⁸ Espen Aarseth

¹⁹ Weasel



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

دستگاه پخش موسیقی باعث بیدار شدن ویسل گردد و ناگزیر می‌شود پا به فرار بگذارد. به طور کل قوانین بازی این امکان را برای بازیکن فراهم می‌کند که عامدانه و از روی قصد در شگفتی‌آفرینی سهیم باشند.

۳-۴- کنجاوی

جسی شل در کتاب هنر طراحی بازی، تعریفی محتمل از بازی کردن را ارائه می‌دهد، به گفته‌ی او "بازی کردن، دست کاری چیزی است که حس کنجاوی را ارضا می‌کند". به عبارتی دیگر هنگامی بازیکن بازی می‌کند، که در پی رفع کنجاوی‌اش نسبت به یک پرسش، عملی را انجام دهد. در واقع این مؤلفه در پی سوال‌هایی که در ذهن بازیکن ایجاد می‌شود شکل می‌گیرد. هرچه عناصر بیشتری در بازی دارای ماهیت پرسش برانگیز باشند، می‌توان گفت حس کنجاوی مخاطب افزایش خواهد یافت. نورهود دائماً بازیکن را به پرسش و می‌دارد، این پرسش‌ها در بخش‌هایی مانند داستان، قوانین، معماها، تصویرسازی و موارد کناری موجود در بازی شکل می‌گیرند. به عنوان مثال در ابتدای امر نام بازی عاملی است که با ایجاد پرسش، بازیکن را تشویق به رفع کنجاوی و بازی کردن می‌نماید. با قرار گرفتن بازیکن در فضای وهم‌آلود نورهود، بازی همواره در حال خلق پرسش‌های گوناگون می‌باشد، معماها بعضاً سخت و چالش برانگیز طراحی شده‌اند، بازیکن با حل معما در واقع دوبار به ارضا حس کنجاوی می‌پردازد بطوری که یک بار کنجاوی در حل خود معما و دیگر بار اتفاقی که پس از حل معما در جهان بازی می‌افتد. همچنین مواردی در بازی وجود دارند که بیش از پیش به تحریک حس کنجاوی بازیکن می‌پردازند، مانند چاهی که به وضوح بازیکن را از پریدن به داخلش منع می‌کند یا راه‌پیمایی طولانی در تالار مستندات، بازی ساز به اندازه‌ای آگاهانه در تحریک حس کنجاوی بازیکن موفق عمل می‌کند، که بخشی از نوارهای ویدیویی را در انتهای راهرو قرار می‌دهد و اطمینان دارد بازیکن تمام مسیر رفت و برگشت را به مدت تقریباً ده دقیقه می‌پیماید.

۴- بحث و نتیجه‌گیری

بازی نورهود در میان بازی‌های رایانه‌ای دارای مضمونی قدرتمند می‌باشد، که این امکان را می‌دهد تا پژوهش‌های گوناگونی از جوانب مختلف روی آن صورت گیرد. یکی از این جوانب جنبه زیبایی‌شناختی است، که این پژوهش با در نظر گرفتن مؤلفه‌هایی ناظر بر جنبه زیبایی‌شناسانه به تحلیل و بررسی آن پرداخته است. این تحلیل‌ها در دو سطح نحوی و معناشناسانه صورت گرفته‌اند، که در ادامه به ارتباط هر کدام از این مؤلفه‌ها و مباحث شکل گرفته در آنها پرداخته خواهد شد. در این مقاله نیز آواتار به عنوان یکی از نمایندگان عناصر جهان مورد بررسی قرار گرفته‌است. از این روی که رابطی است مستقیم میان بازی‌کننده و جهان بازی، این رابط در بازی نورهود از توانایی بالایی برخوردار است زیرا با برانگیختن احساسات گوناگون مانند ترحم و همچنین ایجاد احساس امنیت موجب بوجود آمدن حس همزاد پنداری با بازیکن گردیده‌است. از سوی دیگر، مؤلفه تجربه ضروری، آنچه که بازیکن برای تجربه‌ی هرچه بهتر بازی بدان نیاز دارد را با ایجاد خوانشی هماهنگ میان فرم ساخت و مضمون آن فراهم می‌سازد و به بازیکن اجازه خواهد داد تا با کنترل بازی و شخصیت اصلی داستان به روشی بسیار ساده چنان که پیش‌تر بدان اشاره شد از پیچیدگی برآیندی بازی لذت ببرد و همچنان انگیزه‌اش را برای ادامه بازی از دست ندهد. در نتیجه آنچه که سازندگان نورهود توانسته‌اند با الهامی نامحدود در جهت انسجام عناصر گوناگون بازی از آن بهره‌برند بدون شک چیزی نیست جز مضمون بازی، مضمونی غنی با عصاره‌ای از اساطیر گوناگون و در صدر آن اسطوره‌های مذهبی که با برانگیختن حس کنجاوی و تشویق مخاطب به پرسشگری موجب شدند تا نهایتاً تجربه‌ای از جنس شگفتی برای بازیکن به ارمغان آید.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

۵ – قدردانی

وظیفه خود می‌دانیم از رهنمودهای ارزنده‌ی دکتر نسرین مقدم که ما را در مراحل پژوهش و تدوین این مقاله یاری نموده‌اند سپاسگزاری نماییم.

۶ – فهرست منابع

- [۱] سگال، رابرت آلن. (۱۳۸۹). اسطوره (ترجمه فریده فرنودفر). تهران: بصیرت
- [۲] مهدیه نجف آبادی، راضیه؛ دادور، ابوالقاسم (۱۳۹۹)، اسطوره‌های تلفیقی در فضای سیاسی معاصر: تحلیل اسطوره‌شناختی برند باراک اوباما، نشریه علمی باغ نظر، ۱۷(۹۱)، ۵۷-۶۴.
- [۳] نصرافصفهانی، زهرا؛ علی آبادی، خدیجه؛ زارعی زوارکی، اسماعیل (۱۳۹۷)، تطبیق موردی ۹ بازی رایانه‌ای آموزشی با اصول و استانداردهای عمومی طراحی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، سال چهارم، شماره ۱۵.
- [۴] جاویدصباغیان، مقداد، و حسنایی، محمدرضا (۱۳۹۱)، بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری، بررسی و تحلیل وضعیت مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای به مثابه آثار هنری، نشریه هنرهای زیبا، هنرهای نمایشی و موسیقی دوره ۱۷ شماره ۲.

[5] Provenzo Jr, Eugene F. Video kids: Making sense of Nintendo. Harvard University Press, 1991.

[6] Aarseth, Espen (2001), Prologue, Game Studies, 1(1). Retrieved From the World Wide Web: [WWW.gamestudies.org/\[Website\]](http://WWW.gamestudies.org/[Website]).