فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری/ دوره بیستم/ شماره ۲ / پیاپی ۵۸/ تابستان ۱۴۰۵/ ۷۶_۳۹
Journal of Audio_Visual Media, Vol. 20, No. 2, Series 58, Summer 2026, 39_76

کارکرد موقعیت‌های بلاغی «آوردگاهی» در توسعه تجربه کاربری بازی‌های برخط درون‌پرداخت (مطالعه موردی: «پسرخوانده») [1]

آرین طاهری[2]؛ مسعود کوثری[3]؛ علی‌اصغر کیا[4]

تاریخ ارسال: ۱۴۰۴/۰۶/۱۳ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۵/۰۶

چکیده

بازی‌های برخط درون‌پرداخت، زیست‌جهانی مجازی‌اند که بر مجموعه‌ای از «موقعیت‌های بلاغی» استوار شده‌اند. با الهام از مفهوم «دایره جادویی»، می‌توان بلاغت بازی‌های رایانه‌ای برخط درون‌پرداخت را در سه ساحت تحلیل کرد: ۱- پیشابازی (جهان واقعی که بازی در آن تولید و تجربه می‌شود)، ۲- پیرابازی (محیط مرزی که هم‌زمان دربردانده ویژگی‌هایی از جهان واقعی و جهان درون‌بازی است) و ۳- درون‌بازی (که اختصاص به تجربه مستقیم بازی‌روند دارد). در این پژوهش، بر موقعیت‌های بلاغی درون‌بازی تمرکز کرده‌ایم و «آوردگاه‌ها» بخش مربوط به جهان درون‌بازی در محیط‌های پیرابازی محسوب می‌شوند. با استفاده از چهارچوب روش- معرفت‌شناختی نمایش‌گرایی، موقعیت‌های بلاغی درون‌بازی بازی «پسرخوانده» را در پیوند با موقعیت‌های بلاغی آوردگاهی آن تحلیل کرده‌ایم. هدف، آشکارسازی مناسبات موقعیت‌های بلاغی درون‌بازی با موقعیت‌های بلاغی آوردگاهی بازی در توسعه تجربه کاربری بوده است. براساس نتایج، مهارت پیشبرد بازی‌روند در این بازی در انقیاد عوامل تصادفی و جنبه‌های آوردگاهی بازی است و گاهی ممکن است توسط آن‌ها بی‌اثر شود یا به تعلیق درآید. ویژگی‌هایی مانند سطح رقیب تصادفی و چگونگی اعمال بسیاری از «توانایی‌ها»ی قهرمان‌ها (در ساحت درون‌بازی) و محتوای جعبه‌های شانسی و تأسیس آوردگاه‌های مختلف و متداخل (در ساحت پیرابازی)، همگی عواملی بیرون از کنترل کاربرند که بر تجربه کاربری بازیکن، تأثیر دارند. بنابراین، تجربه کاربر از بازی‌روند، در نسبت با آوردگاه، تحول می‌یابد. زیرا بازی‌روند، همواره متأثر از آوردگاهی است که ارکان سه‌گانه موقعیت‌های بلاغی (ضرورت، محدودیت‌ها/ منابع و مخاطبان یا کاربران هم‌بودشده) را تعیین می‌کند.

واژه‌های کلیدی

بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های برخط درون‌پرداخت، تجربه کاربری، موقعیت بلاغی، بلاغت.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. دانشجوی دکتری علوم ارتباطات، گروه علوم ارتباطات، دانشکده علوم ارتباطات، دانشگاه علامه طباطبایی، تهران، ایران.
tahery.aryan@gmail.com
۳. استاد گروه ارتباطات، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسنده مسئول).
mkousari@ut.ac.ir
۴. استاد گروه روزنامه‌نگاری، دانشکده علوم ارتباطات، دانشگاه علامه طباطبایی، تهران، ایران.
keya@atu.ac.ir

مقدمه

مفهوم «تجربه کاربری[1]» در حوزه تولید بازی‌های رایانه‌ای همواره مطرح بوده و در طول دهه اخیر با اوج‌گیری تولید بازی‌های چندین کاربره برخط بیش از گذشته برجسته شده است. مطالعه تجربه کاربری اغلب در انحصار تحقیقات توسعه‌ای فنی و کاربردی است که چگونگی‌های تعامل انسان با رایانه[2] را در کانون توجه قرار می‌دهند. در امتداد همین نوع نگاه، مفهوم تجربه کاربری اغلب از دریچه بررسی روش‌های خشنودسازی کاربر که دربردارنده تبعات مالی برای صنعت هستند مهم تلّقی شده و کمتر از منظر فرهنگی و اجتماعی مطالعه شده است. پرداختن به مفهوم «تجربه کاربری» از دیدگاه نقادانه علوم انسانی و اجتماعی، مستقل از نگاه خدماتی تحقیقات توسعه‌ای ضروری است؛ چون بازی‌های برخط، ژانری از متون رسانه‌ای هستند که به‌رغم فراگیرشدن به‌خصوص در بین نسل‌های جدید، توجّه به ظرفیت‌های جامعه‌پذیرکننده آن‌ها مغفول مانده است. برای درک بهتر تأثیرات فرهنگی و اجتماعی تجربه کاربری این بازی‌ها، توجّه به ابزارهای ارتباطی و بلاغی آن‌ها اهمیت بسزایی دارد.

بازی‌های برخط چندین کاربره، شکلی از بازی‌های رایانه‌ای هستند که به‌ویژه در دهه گذشته، توجّه زیادی را به خود جلب کرده‌اند. این بازی‌ها موفق شدند الگوی درآمدی درون‌پرداخت را در صنعت بازی‌سازی تثبیت کنند که برخلاف الگوی سنّتی، بازیکن بدون پرداخت پول پیشینی، وارد جهان بازی می‌شود و روند پیشبرد آن را تجربه می‌کند؛ امّا به‌تدریج متوجّه می‌شود، جنبه‌هایی در بازی وجود دارد که برای تجربه آن‌ها باید پول بپردازد. خرید کاربران در جهان بازی، کارکردهای متنوعی دارند. کاربران ممکن است گاهی در ازای دریافت سلاحی قوی، گاهی برای باز کردن یک مرحله جدید در بازی، گاهی برای شرکت در یک رویداد خاص و گاهی برای ایجاد تغییر شکل یا لباس جدید برای آواتار خود در جهان بازی پول بپردازند.

1. User Experience (UX).

2. Human-Computer Interaction (HCI).

اغلب بازی‌های درون‌پرداخت، نوعی واحد پولی[1] درون خود تعریف می‌کنند که معمولاً در قالب سکه، الماس یا بلیت بازنمایی می‌شود. کاربران در بدو ورود مقداری از این وجه رایج را رایگان دریافت می‌کنند. امّا این مقدار، برای تجربه کردن همه جنبه‌های بازی کفایت نمی‌کند. اگر تجربه اولیه مواجهه با بازی برای کاربر خوشایند باشد، احتمال اینکه او اقدام به خرید «سکه» یا «الماس» کند تا جنبه‌های دیگری از بازی را تجربه کند بیشتر می‌شود. بقا و پیشرفت کاربر در بلندمدت، نیازمند برقراری تعادلی میان منابع و مصارف برای پیشبرد بازی‌روند است. بر این اساس بازی‌های برخط درون‌پرداخت، یک فضا-رسانه مجازی و تعاملی هستند که در آن کاربران متقاعد می‌شوند در ازای لذتی که از تجربه کاربری در جهانِ بازی می‌برند، با تبعیت از معادلات حاکم بر اقتصاد درونی بازی، به سازندگان بازی منفعت مالی مستقیم (مثلاً از طریق انجام انواع خریدهای درون‌برنامه‌ای) یا غیرمستقیم (مثلاً از طریق تماشای داوطلبانه یا اجباری تبلیغات در ضمن بازی) برسانند.

بنابراین بازی‌های برخط درون‌پرداخت، بر مجموعه‌ای از «موقعیت‌های بلاغی[2]» استوار شده‌اند. مجموعه موقعیت‌های بلاغی که کاربر در جریان بازی با آن‌ها مواجه می‌شود، «تجربه کاربری» او را شکل می‌دهد. تجربه کاربری در جریان بازی‌های برخط، صرفاً محدود به کسب مهارت در رقابت با سایر کاربران نیست؛ تمام جنبه‌های ارتباطی حضور کاربران در جهان بازی‌ها، به‌مثابه موقعیت‌های بلاغی متنوع و مرتبط با یکدیگر، کاربر را تحت تأثیر قرار می‌دهند. از نحوه تعامل او با سایر کاربران حاضر در جهان مجازی بازی گرفته تا محدوده اختیارات آن‌ها برای شخصی‌سازی آواتارها و یا انجام خریدهای درون‌برنامه‌ای، همگی به دقّت طراحی شده هستند تا شکل معنادار و متقاعدکننده‌ای از «تجربه کاربری» را برای بازیکنان رقم بزنند. سؤالات محوری این است که چه دسته‌بندی از موقعیت‌های بلاغی در جریان حضور کاربر در جهان مجازی بازی‌های برخط، می‌توان به دست داد؟ هر کدام از این موقعیت‌های بلاغی متضمن چه کارکردهایی است و چه نسبتی با یکدیگر برقرار می‌کنند؟

1. Currency.

2. Rhetorical Situations.

پیشینهٔ پژوهش

یارونین[1] (۲۰۰۷) بحث از تجربه کاربری را از این نکته می‌آغازد که مواجهه با بازی‌ها، مستلزم پاره‌ای از قابلیت‌های فیزیکی و در مرتبه بعد شناختی است. مثلاً بینایی لازم است و بعد از آن کاربر باید بتواند زمان‌بندی درستی برای هماهنگی میان عملکرد بینایی با واکنش عضلانی یا محاسباتی مناسب برقرار نماید تا بازی را با موفقیت پیش ببرد. با عبور از این مراحل، تجربه کاربری تبدیل به یک «تجربه عاطفی» می‌شود. بازیکن از بازی لذت می‌برد، در آن غوطه‌ور می‌شود و یا به‌واسطه آن از جهان واقعی به جهانی مجازی گذر می‌کند. از نگاه یارونین بازی یک راژمان[2] است که در آن روابطی پویا میان اجزا و قواعد طراحی‌شده و محاسبه‌شده برقرار می‌شود. خروجی مواجهه کاربر با این راژمان، یک «تجربه عاطفی» است. او نتیجه‌گیری می‌کند که تجربه کاربری، در واقع «تجربه‌ای زیبایی‌شناختی» است و همین تجربه عاطفی-زیبایی‌شناختی است که مورد بهره‌برداری بلاغی طراحان بازی واقع می‌شود.

یارونین، این درک از مفهوم تجربه کاربری را کاملاً در پیوند با ویژگی‌های بازی‌روند و کارمایه‌های[3] پیشبرد بازی تبیین می‌کند. گویی معماری تمهیدشده در طراحی بازی، لاجرم مسیرهای جایگزین‌ناپذیر برای تجربه جهان بازی پیش‌روی کاربر می‌گذارد و تجربه کاربری به‌مثابه امری زیبایی‌شناختی در محدوده معین این معماری شکل می‌گیرد؛ آن هم به‌صورتی کم و بیش مشابه برای همه کاربران.

یرون بورخونیون[4] از دیگر دنبال‌کنندگان سنت پژوهشی بازی‌شناسی است و به تبعیت از بازی‌شناسانی نظیر آرسث[5] و فراسکا[6]، تحلیل بازی را در سطوح هرمنوتیکی سه‌گانه «سازندگان»، «متن» و «مخاطبان» تعریف می‌کند؛ امّا تمرکز اصلی خود را مصروف تحلیل متن و تحلیل دریافت مخاطب می‌کند. در نظر بورخونیون، کاربست

1. Jarvinen, A.
2. System.
3. Mechanics.
4. Jeroen Bourgonjon.
5. Espen Aarseth.
6. Gonzalo Frasca.

نظریه و روش بلاغی می‌تواند برای درک ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای برای تولید معنا و اثرگذاری تربیتی و فرهنگی مفید باشد. بلاغتی که یارونین در بازی‌های رایانه‌ای جستجو می‌کرد، بلاغتی صوری و ساختارگرایانه از جنس صنایع بیانی خاص زبان و رسانه بازی بود. امّا بلاغت مدظر بورخونیون، سرشتی برساخت‌گرایانه و مشارکتی دارد؛ بلاغتی است که از دل تعامل مستمر بازیکن با قواعد بازی شکل می‌گیرد.

بورخونیون و همکارانش (۲۰۱۱) که مطالعه موردی بازی اوّل‌شخص تیرانداز بایوشاک[1] را به‌منظور به‌کارگیری ایده روش- معرفت‌شناسانه خود در عمل برگزیده است، نخست این پرسش بنیادین را پیش می‌کشد که در تحلیل بازی، قلمرو متن را چگونه باید تعریف کرد؟ او برای پاسخ به این پرسش، به مفهوم «دایره جادویی» هویزنگا ارجاع می‌دهد و پس از بحث درباره اینکه آیا تحلیل بازی می‌تواند محدود به درون دایره جادویی بماند یا نه، ایده دایره جادویی را کنار می‌گذارد؛ زیرا معتقد است، اتخاذ رویکرد بلاغی به تحلیل بازی، سطح تحلیل بازی را از چنین دوگانه‌ای فراتر می‌برد. این موضع نشان می‌دهد که بورخونیون به عمق ایده دایره جادویی پی نبرده است. چراکه مفهوم دایره جادویی، از درون و بیرون بازی دوگانه‌سازی نمی‌کند؛ بل از مذاکره‌ای مستمر بین دو فضا سخن می‌گوید که با یکدیگر مرتبط‌اند.

بورخونیون پس از کنار گذاشتن مفهوم دایره جادویی، نشان می‌دهد که استفاده از چهارچوب نظری-روش‌شناختی نمایش‌گرایی کنت برک، می‌تواند به تحلیل ابعاد گوناگون برقراری ارتباط معناآفرین کاربر با بازی، با توجّه به ویژگی‌های خاص این رسانه یاری برساند. در نتیجه، تحلیل بازی را به تحلیل ویژگی‌های متنی بازی محدود نمی‌داند، چون چیزی که بازی را به‌مثابه متن برمی‌سازد، فرایند کنش و واکنش مستمر بازیکن با قواعد بازی است که او را در رفت‌وآمدی مستمر با جهان واقعی نیز قرار می‌دهد. نتایج تحقیق نشان می‌دهد تمهیدات رویه‌ای بازی بایوشاک نوعی کنشگری اخلاقی را با توجه به جنبه‌های داستانی بازی ترغیب می‌کند؛ امّا بازیکنان، خود را ملزم به رعایت رویه‌های اخلاق‌مدارانه در

1. BioShock.

بازی نمی‌بینند و اغلب پس از مدتی کنجکاو می‌شوند به شیوه‌های متفاوتی عمل کنند تا ببینند جهان بازی چگونه تحت‌تأثیر قرار می‌گیرد. در نتیجه، رویه‌های بازی لزوماً تعین‌کننده رفتار مرجح کاربران بازی نیست؛ چرا که بازیکنان با مقاصد گوناگونی بازی را مکرراً تجربه می‌کنند.

کریستوفر پل و جفری فیلپات[1] (۲۰۰۹)، از مفاهیم بنیادین نظریه بلاغی نمایش‌گرایی کنت برک برای توضیح و صورت‌بندی مراحل تطور حیات پر فراز و نشیب «اتحاد» در بازی‌های برخط چندین کاربره استفاده کرده‌اند. آن‌ها یکی از اتحادهای موفق بازی ورلد آف وارکرفت[2] با نام سی‌اس‌تی را به‌مثابه مطالعه موردی برگزیده‌اند. روش این تحقیق، مبتنی بر تجربه و مشاهده مستقیم است. کریستوفر پل، فراز و فرود اتحاد سی‌اس‌تی در بازی ورلد آف وارکرفت را در طول بیش از دو سال عضویت در آن، از نزدیک تجربه کرده است. از نظر او سه مفهوم بنیادین «تفرّد»، «هم‌بود شدن» و «همذات شدن» در اندیشه کنت برک می‌تواند سه مرحله تطور اتحاد سی‌اس‌تی را از بدو تأسیس تا فروپاشی توضیح دهد. در مرحله اوّل تلاش برای تفوق بر «تفرّد» و یافتن جمعی از بازیکنان همدل و هماهنگ پررنگ است. در مرحله دوم، «هم‌بود شدن» اعضای اولیه و نیاز به عضوگیری مجدد با هم‌پیمان شدن با اتحادهای دیگر حاضر در بازی ملازم می‌شود. در نتیجه این فرایند، اتحاد بزرگ‌تر می‌شود و همزمان موفقیت‌های بیشتری در پیشبرد مأموریت‌های بازی به‌دست می‌آورد که زمینه‌ساز پیشرفت بازیکنان و ارتقای سطح قهرمانان می‌شود. در مرحله سوم، سطح پیشرفت بازیکنان در بازی به حدی می‌رسد که تعریف منافع مشترک دشوار می‌شود. واگرایی منافع موجب می‌شود بازیکنان تفرد را ترجیح دهند. این شکل از تمایل به تفرد که به از هم پاشیدن اتحاد و جدا شدن هسته اصلی اعضای آن می‌انجامد، در واقع شکلی از «همذات شدن» با کیفیاتی متفاوت است و زمینه را برای «هم‌بود شدن» با بازیکنانی دیگر که آن‌ها هم پس از ارتقا به سطوح بالای بازی، وضعیتی مشابه را تجربه می‌کنند فراهم می‌سازد.

1. Christopher A. Paul & Jeffrey S. Philpott.

2. World of Warcraft (WoW).

نگارنـدگان مقالـه حاضـر، اگرچـه بـه نقـش معمـاری رویـه‌ای و طراحـی بـازی در شـکل‌گیری تجربـه کاربـری اذعـان دارنـد، امّـا دربـاره اینکـه تجربـه کاربـری به‌شـکلی همسـان بـرای همـه کاربـران ایجـاد شـود، بـا دیـده تردیـد می‌نگرنـد. بنابرایـن رویکـرد نگارنـدگان مقالـه حاضـر بـه بلاغت‌پژوهـی بازی‌هـای رایانـه‌ای، قرابـت بیشـتری بـا نـگاه مشـارکت‌محور بورخونیـون و پـل دارد. امّـا آنچـه از نظـر مـا مغفـول به‌نظـر می‌رسـد، توجّـه بـه تشـریح و تحلیـل وجوهـی از تجربـه کاربـری اسـت کـه نـه به‌تمامـی بـا رویه‌هـای اصلـی پیشـبرد بـازی مرتبـط اسـت و نـه کامـلاً از جهـان بـازی منفک‌شـده و مربـوط بـه فرامتـن آن اسـت؛ گویـی وجـه خاصـی از تجربـه کاربـری جایـی در مـرز «دایـره جادویـی» بـازی شـکل می‌گیـرد و مطالعـه آن درک مـا از بلاغـت بازی‌هـا کامل‌تـر می‌کنـد.

چهارچوب نظری

شـل[1] (۲۰۱۹) معتقـد اسـت طـراح بـازی، بـه بـازی اهمیـت نمی‌دهـد. «بـازی بـرای طـراح آن صرفـا وسـیله‌ای بـرای رسـیدن بـه هـدف اسـت. بازی‌هـا بـه خـودی خـود فقـط مصنوعـات هسـتند - توده‌هـای مقـوا یـا کیسـه‌هایی از قطعـات یـا انـواع بازی‌هـای رایانـه‌ای. بازی‌هـا بـی‌ارزش هسـتند، مگـر اینکـه مـردم آن را بـازی کننـد. چـرا کـه وقتـی مـردم بـازی می‌کننـد، تجربـه‌ای را از سـر می‌گذراننـد. ایـن «تجربـه» اسـت کـه طـراح بـه آن اهمیـت می‌دهـد» (Schell, 2019: 10). شـل تأکیـد می‌کنـد کـه اگـر راهـی وجـود داشـت تـا مخاطبـان بـدون وسـاطت یـک رسـانه، تجربـه‌ای را از سـر بگذراننـد، طراحـان بـازی از تـلاش بـرای طراحـی ریزه‌کاری‌هـای بـازی صرف‌نظـر می‌کردنـد. بنابرایـن، چیـزی کـه طـراح بـازی روی آن کار می‌کنـد، ایجـاد یـک تجربـه در کاربـر بـازی، ازطریـق ظرفیت‌هـای بیانـی اسـت کـه بـازی در دسـترس قـرار می‌دهـد.

ایـده بـازی بـه مثابـه «دایـره جادویـی»، چنانکـه نخسـتین بـار یوهـان هویزنـگا آن را مطـرح کـرده اسـت، بـه فهـم بهتـر اهمیّـت تجربـه کاربـری یـاری می‌رسـاند. هویزنـگا بـازی کـردن را به‌صـورت «پـای بیـرون گذاشـتن از زندگـی واقعـی و ورود بـه فضایـی موقـت از فعالیت‌هایـی کـه تمامـاً جایگزیـن فعالیت‌هـای زندگـی واقعـی می‌شـوند» (Huizinga, 1971: 8) تعریـف می‌کنـد. بـازی کـردن در هـر زمانـی می‌توانـد تغییـر کنـد یـا تعلیـق شـود و هرگـز انجـام آن توسـط یـک نیـاز فیزیکـی یـا وظیفـه اخلاقـی تحمیـل

1. Schell, J.

نمی‌شود (حاجی‌حیدری و اکرم، ۱۳۹۸). با وجود این، در نظر هویزنگا دایره جادوییِ بازی به‌طرزی پرجاذبه به شکل‌گیری وظایف فرهنگی در مشارکت‌کنندگان کمک می‌کند (کوثری و دیگران، ۱۳۹۸). بوگوست این فهم از کارکرد فرهنگی بازی در افکار هویزنگا را اینچنین به مفهوم دایره جادویی تسرّی می‌دهد که «شکافی در دایره جادویی هست که بازیکنان ازطریق آن ذهنیت‌شان را به درون و بیرون از فضای بازی انتقال می‌دهند. اگر دایره جادویی یک پادنهاد منزوی از جهان واقعی بود، اساساً دسترسی به آن هرگز امکان‌پذیر نبود» (Bogost, 2006: 135). بنابراین، دایره جادویی بازی سرشتی متخلل دارد که ازطریق منافذ گوناگون، با جهان واقعی مرتبط می‌شود و این به‌ویژه در مورد بازی‌های برخط درون‌پرداخت[1]، نمودی دو چندان می‌یابد.

از این بابت، بهره‌گیری از تحلیل بلاغت که به‌طور همزمان ابزارهای بیانی و اقتضائات خلق معانی را با محور قرار دادن کنش‌های ارتباطی و ادراک مخاطب انسانی مورد واکاوی قرار می‌دهد، ظرفیت چشم‌گیری برای مطالعه تجربه کاربری دارد. «برای بلاغت‌پژوهان، درک این موضوع که رویه‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در قالب متون کدنویسی‌شده می‌توانند به‌منزله ارتباط معنادار خوانده شوند، بدیهی است» (Brock, 2019: 187). بر همین مبنا، ما بازی‌های برخط درون‌پرداخت را یک زیست جهان تعاملی مبتنی بر «موقعیت‌های بلاغی» طراحی‌شده در نظر می‌گیریم.

«موقعیت بلاغی به‌مثابه مجموعه‌ای از افراد، رویدادها، اشیاء و روابطی در نظر گرفته می‌شود که یک ضرورت بالفعل یا بالقوه[2] آن‌ها را گرد هم می‌آورد و می‌توان با اضافه کردن یک گفتمان به آن، تا حدّی یا به‌طور کامل آن را برطرف کرد؛ به‌گونه‌ای که گفتمان وارد شده به موقعیّت، بتواند تصمیم‌گیری افراد حاضر در آن را طوری تحدید کند[3] که منجر به تغییراتی معنادار در ضرورت شکل‌دهنده به موقعیت بلاغی شود» (Bitzer, 1968: 6). حسب شمایی که بیتزر (۱۹۶۸) از یک موقعیت بلاغی ترسیم می‌کند، سه عنصر محوری ارکان اساسی موقعیت بلاغی را

1. Online Free-to-Play Games.

2. Actual or potential exigence.

3. Constrain.

تشکیل می‌دهند که عبارتند از: «ضرورت»، «محدودیت/منابع» و «مخاطب». ضرورت، اصل سازمان‌دهنده به موقعیت بلاغی است و اشاره به نقصی دارد که نوعی تنگنا آن را برجسته‌سازی کرده است. پدیده‌های تغییرناپذیر، ضرورت در مفهوم بلاغی آن محسوب نمی‌شوند و صرفاً آن دسته از مسائلی که می‌توانند از طریق کنشگری افراد، تغییر وضعیت پیدا کند، ضرورت تلّقی می‌شود. مخاطبان بلاغی، آن افرادی هستند که ظرفیت تحت‌تأثیر قرار گرفتن دارند و همچنین از توانایی میانجی‌گری برای ایجاد تغییر برخوردارند. محدودیت‌های بلاغی (یا منابع)، امکاناتی هستند که بین تصمیم و اقدام در جهت ایجاد تغییر و واکنش در برابر ضرورت، ایجاد تزاحم (یا تسهیل‌گیری) می‌کنند. این تزاحم (یا تسهیل‌گری)، مسیر تلاش‌ها و تصمیمات را به‌طور ضمنی، جهت‌دهی می‌کند.

با کنار هم قرار دادن مفهوم «دایره جادویی» بازی و تعریفی که از «موقعیت بلاغی» عرضه کردیم، می‌توانیم نوعی دسته‌بندی از «موقعیت‌های بلاغی» طراحی شده در بازی‌های رایانه‌ای برخط درون‌پرداخت پیشنهاد کنیم که «تجربه کاربری» عملاً در مواجهه با آن‌ها شکل می‌گیرد. موقعیت‌های بلاغی بازی‌های برخط درون‌پرداخت می‌توانند در سه ساحت «پیشابازی»، «پیرابازی» و «درون بازی» دسته‌بندی و مطالعه شود. موقعیت‌های بلاغی پیشابازی، شامل موقعیت‌هایی است که بیرون از دایره جادویی و عمدتاً ازطریق روابط بینامتنی محیط‌های رسانه‌ای درهم‌تنیده در جهان واقعی، کاربران را به ورود به جهان یک بازی و تجربه کردن آن ترغیب می‌کنند. موقعیت‌های بلاغی پیرابازی، شامل موقعیت‌هایی مرزی هستند که ازطریق آن‌ها کاربر به‌طور مستمر در رفت و آمد بین جهان واقعی و جهان مجازی یک بازی معیّن قرار می‌گیرد. موقعیت‌های بلاغی ساحت پیرابازی، همزمان دربردارنده ویژگی‌هایی از جهان واقعی و جنبه‌هایی از مناسبات حاکم بر جهان مجازی آن بازی هستند. در نهایت، موقعیت‌های بلاغی درون‌بازی، موقعیت‌هایی هستند که کاربر در جریان مواجهه با رویه‌های اصلی سازنده بازی‌روند یک بازی با آن‌ها مواجه می‌شود و ازطریق آن‌ها به درک ملموسی از پیروزی و شکست در بازی دست می‌یابد.

روش پژوهش

این پژوهش، مبتنی بر راهبرد پژوهشی پس‌کاوی[1]، مبانی نظری پیش‌گفته را با استفاده از ترکیبی از روش‌های کیفی (شامل مشاهده مستقیم، بلاغت‌پژوهی و تحلیل متن) به خدمت مطالعه موردی یک بازی برخط درون‌پرداخت ایرانی درآورده است.

رویه‌های بازی پنهان هستند و زیر پوسته تصاویر و صداهای مجذوب‌کننده بازی رایانه‌ای، رفتار بازیکن را در جهان بازی هدایت می‌کنند. برای درک رویه‌های یک بازی رایانه‌ای، صرفاً باید آن را بازی کرد. در جریان تجربه کردن بازی، به‌تدریج رویه‌های پیشبرد بازی را خواهید شناخت. «به همین دلیل، کاوش در چگونگی تجلی یافتن قواعد بازی در تجربه بازیکن، شاید مهم‌ترین نوع کاری باشد که تحلیل بازی می‌تواند انجام دهد» (Bogost, 2006: 131). بر همین سیاق «حیاتی‌ترین عنصر در تمامی روش‌شناسی‌های مرتبط با مطالعات بازی، بازی کردن است. ... البته رسیدن به فهمی تحلیلی در این باره مستلزم آمادگی ارتباطی مناسب و همینطور بررسی انتقادی تجربه‌های فردی مرتبط با موضوع مطالعه است. ... از طرفی شناخت زبان و روش‌های اندیشیدن مردمی که در انجمن‌های مختلف بازیکنان فعال هستند نیز در این میان امری ضروری می‌نماید. از این رو بازی کردن بخش مهمی از فعالیت‌های پژوهشگران در این حوزه را تشکیل می‌دهد؛ و باید گفت که پژوهشگران برای دست یافتن به فهم مناسبی از بازی‌ها نیازمند تجربه مستقیم و بی‌واسطه بازی کردن هستند» (مائورا، ۱۳۹۸: ۳۱۸-۳۱۹). بنابراین در مقاله حاضر، مشاهده مستقیم و تجربه بازی، به‌منزله بخشی محوری از طراحی تحقیق به‌کار گرفته شد. برای تجربه بازی پسرخوانده، در طول بیش از سه سال، حدود ۶۰۰۰ ساعت وقت صرف شده است.

از سوی دیگر، بلاغت‌پژوهی نمایش‌گرایانه به‌منزله مبنای روش-معرفت‌شناسانه برای تحلیل متن و موردکاوی به‌کار گرفته‌شد. نمایش‌گرایی[2]، یک چارچوب نظری و روش‌شناختی است که نخستین‌بار کنت برک[3] آن را صورت‌بندی کرد. «خواندن رمزگان‌های رایانه‌ای به‌منزله متن بلاغی با استفاده از چارچوبی تفسیری مانند

1. Retroductive.
2. Dramatism.
3. Kenneth Burke.

پنج‌گانهٔ نمایشیک برک امکان‌های تازه‌ای برای درک کنش نمادینِ انتقال‌یافته ازطریق فرم‌هایی فراهم می‌کند که تاکنون به‌دلیل تعریف دیرپای رمزگان رایانه‌ای به‌منزله عنصری ماشین‌محور و فاقد معنا، کمتر بررسی شده‌اند» (Brock, 2019: 187). در چهارچوب نمایش‌گرایی، یک موقعیّت بلاغی به‌شکلی استعاری، به‌منزله یک نمایش در نظر گرفته می‌شوند. هدف غایی این نمایش، هم‌بودسازی[1] مخاطبان است و نمایش مدنظر برک، فرایند زایش هم‌بودگاه[2] از بطن «موقعیت بلاغی» را روایت می‌کند. هم‌بودگاه‌ها ایجاد می‌شوند تا افراد یک جامعه را که به‌دلیل کثرت انگیزه‌های فردی، تمایل به تفرد و واگرایی دارند، به اجتماعی تقریباً همگن (هرچند موقتی) با محوریت بینش و نگرشی مشترک تبدیل کند. این همگن‌سازی به‌واسطه ایجاد انگیزه‌ای مشترک برای مواجهه با موقعیت بلاغی صورت می‌پذیرد. در این روایت از زایش هم‌بودگاه، مفهوم «انگیزه» که گرانیگاه اندیشه برک در خصوص سرشت بلاغت محسوب می‌شود، اهمیّت کلیدی دارد. «نمایش‌گرایی معطوف به انگیزه است - مردم انگیخته می‌شوند تا به موقعیت‌ها واکنش نشان دهند، همانطور که شخصیت‌های یک نمایش انگیخته شده‌اند تا به‌شیوه‌های خاصی رفتار کنند، سخن بگویند یا حرکت کنند» (1492-Young, 2017: 1491) و این سرچشمه بوجود آمدن هم‌بودگاه، براساس انگیزه‌ای مشخّص و مشترک است. مؤلف برای سازماندهی متن یا موقعیت بلاغی و ایجاد تأثیر مدنظرش در مخاطب، جهان متن را به‌مثابه یک نمایش برپا می‌کند که در آن پنج عنصر نمایشیک[3] برساخت می‌شود (Foss, 2009). این پنج عنصر نمایشیک عبارتند از:

کنش[4] ۲. کنشگر[5] ۳. عاملیّت[6] ۴. صحنه[7] ۵. مقصود[8]

1. Identify.
2. Community.
3. Dramatistic elements.
4. Act.
5. Agent.
6. Agency.
7. Scene.
8. Purpose.

نمایش‌گرایی ابتدا عناصر پنجگانه نمایشیک را در بستر موقعیّت بلاغی یا متن ارتباطی مدنظر تعریف می‌کند. در گام بعد، با تحلیل این عناصر در کنار هم، بینشی درباره سرشت انگیزه ایجاد شده برای مخاطبان به‌منظور هم‌بود شدن فراهم می‌کند. «کنش» شامل فعّالیّت‌هایی هدفمند است که شخصیّت اصلی درگیر در یک متن یا موقعیّت بلاغی به آن می‌پردازد. کنش با پرسش «چه» در تحلیل موقعیت بلاغی یا متن مربوط است. کنش ناشی از انتخاب و اختیار «کنشگر» است. کنشگر با پرسش «چه کسی» در موقعیت بلاغی ارتباط دارد. «عاملیت» ابزارها، وسایل و روش‌های انجام کنش را نمایندگی می‌کند. عاملیت با پرسش «چگونه» در تحلیل موقعیت بلاغی مرتبط است. «صحنه»، فضا و زمان انجام کنش است. صحنه با پرسش «کجا» و «چه وقت» در موقعیت بلاغی مربوط است. «مقصود»، ناظر به غایت و هدف کنشگر در انجام کنش است. عنصر «مقصود» بر تحلیل این موضوع تمرکز دارد که یک کنش مشخّص، «چرا» در موقعیّت بلاغی انجام شده است.

«دریچه‌های کلامی[1]» مفهوم بنیادین دیگری در چهارچوب نمایش‌گرایی است. دریچه‌های کلامی از تقاطع دو عنصر از عناصر نمایشیک پنجگانه شکل می‌گیرند. هر موقعیت بلاغی به‌طور بالقوه دارای ۲۰ دریچه کلامی متشکل از زوج‌های نمایشیک است. با تحلیل زوج‌های نمایشیک، روشن می‌شود ارتباطگر بر جنبه‌های خاصی از موقعیت تأکید می‌کند و جنبه‌های دیگری را کم‌اهمیّت جلوه می‌دهد تا نوع مشخّصی از انگیزه را برای هم‌بود شدن مخاطبان ایجاد کند.

دریچه‌های کلامی در هر متن یا موقعیت بلاغی، بر مبنای تکرار این پرسشِ محقق واکاوی می‌شوند:

آیا عنصر نمایشیک ..... بر سرشت عنصر نمایشیک ..... تأثیر تعیین‌کننده می‌گذارد؟

کنش – صحنه　　صحنه – کنشگر　　کنشگر – عاملیت　　عاملیت - مقصود

کنش – کنشگر　　صحنه – عاملیت　　کنشگر - مقصود

1. Terministic Screens.

کنش – عاملیت صحنه - مقصود

کنش - مقصود

هر کدام از این دریچه‌ها می‌تواند به‌صورت معکوس بررسی شود. مثلاً به‌جای اینکه بپرسیم آیا عنصر نمایشیک کنش بر سرشت عنصر نمایشیک صحنه تأثیر تعیین‌کننده می‌گذارد؟ بپرسیم آیا عنصر نمایشیک صحنه بر سرشت عنصر نمایشیک کنش تأثیر تعیین‌کننده می‌گذارد؟ (Blakesley, 2002). پاسخ کوتاه به هر کدام از این ۲۰ پرسش، سه حالت کلّی دارد: بله، خیر، نامعلوم. معمولاً در تحلیل‌های بلاغی محقق این سه پاسخ کوتاه را به‌طور مستدل تبیین و تشریح می‌کند تا این نکته را کشف کند که کدام‌یک از عناصر پنجگانه، عنصر مؤکد مورد نظر ارتباط‌گر در سازماندهی موقعیت بلاغی بوده است و مسلط بودن این عنصر نمایشیک، چه نوع انگیزه‌ای را در مخاطبان ایجاد می‌کند.

توصیف کلی بازی «پسرخوانده»

بازی «پسرخوانده»، یک بازی برخط راهبردمحور نوبتی است که توسط استودیوی پاییزان در سال ۱۳۹۶ عرضه شده است. بازی‌روند اصلی به این ترتیب است که هر بازیکن، با انتخاب سه قهرمان (که هر کدام ویژگی‌ها و توانمندی‌های خاص خود را دارند) دار و دسته‌ای می‌سازد برای نبرد با دار و دسته‌ای از سه قهرمان دیگر (یا مشابه) که توسط یک بازیکن برخط دیگر هدایت می‌شود. این نبرد، به‌صورت نوبتی و حداکثر در ۱۵ نوبت انجام می‌شود. کاربری که بتواند هر سه قهرمان حریف را نابود کند یا تا پایان نوبت پانزدهم، قهرمان کمتری از دست داده باشد، برنده رقابت است.

این بازی خط داستانی کمرنگی نیز دارد که روایت‌گر سرگذشت دارودسته‌ای مافیایی است. اعضای این خانواده مافیایی که همان قهرمان‌های بازی هستند، در حال حاضر ۳۹ نفر است. همه این قهرمانان در شروع بازی در دسترس بازیکن نیستند و دسترسی به آن‌ها به‌صورت تصادفی، با باز کردن جعبه‌های شانسی برای کاربران ممکن می‌شود.

منابـع اصلـی کـه بازیکـن در بـازی پسـرخوانده در اختیـار دارد عبارتنـد از: سـکه، المـاس، قهرمان‌هـا و کارت‌هـای توانایـی قهرمان‌هـا. قهرمان‌هـا مهم‌تریـن دارایـی هـر بازیکـن محسـوب می‌شـوند و سـکّه‌ها، الماس‌هـا و کارت‌هـا بـرای ارتقـا دادن سـطح قهرمان‌هـا خـرج می‌شـوند. شـرکت در هـر مبـارزه بـرای کاربـر جوایـزی در بـر دارد کـه همگـی بـرای ارتقـای قهرمان‌هـا کاربـرد دارنـد.

در بـازی پسـرخوانده، بازیکنـان می‌تواننـد بـه عضویـت یـک اتحـاد درآینـد یا خودشـان اتحـادی تأسـیس کننـد. اتحادهـا، بیشـتر محلّـی بـرای هم‌بخشـی بیـن بازیکنـان اسـت. بازیکنـان می‌تواننـد قهرمان‌هایشـان را در «بنـگاه» اتحـاد، بـرای ۲۴ سـاعت بـه یکدیگـر قـرض دهنـد و در ازای آن مقـداری سـکه دریافـت کننـد. همچنیـن می‌تواننـد کارت‌هایـی را کـه نیـاز ندارنـد، بـه اعضایـی کـه خواهـان آن کارت‌هـا هسـتند، اهـدا کننـد و در ازای آن از بـازی سـکه دریافـت کننـد یـا دریافـت کارت‌هایـی را از هم‌اتحادی‌هـا درخواسـت کننـد. همچنیـن، عضـو یـک اتحـاد بـودن امـکان مشـارکت در «جنـگ اتحادهـا» را فراهـم می‌کنـد.

یافته‌های پژوهش

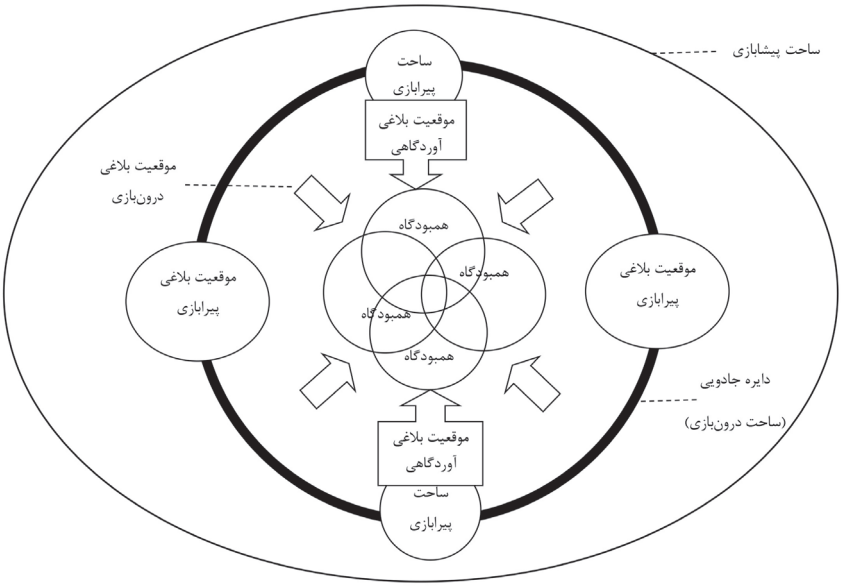
در ادامـه، ابتـدا یافته‌هـای حاصـل از مشـاهده مسـتقیم و تجربـه بـازی تشـریح می‌شـود. سـپس بـا اسـتفاده از چهارچـوب نمایش‌گرایـی، «موقعیت‌هـای بلاغـی درون‌بـازی» پسـرخوانده تحلیـل می‌شـود. در نهایـت بـا اسـتفاده از صورت‌بنـدی بیتـزر از ارکان سـه‌گانه «موقعیـت بلاغـی»، منابـع/ محدودیت‌هـا و مخاطبـان موقعیت‌هـای بلاغـی آوردگاهـی در بـازی پسـرخوانده توصیـف و مفصل‌بنـدی و تحلیـل می‌شـوند.

مشاهده مستقیم و تجربه بازی پسرخوانده

ممکـن اسـت در نـگاه اول به‌نظـر برسـد کـه موقعیت‌هـای بلاغـی درون‌بـازی، اصلی‌تریـن جنبـه خلـق تجربـه کاربـری در بـازی هسـتند؛ امّـا به‌خصـوص دربـاره بازی‌هـای برخـط درون‌پرداخـت، موقعیت‌هـای بلاغـی درون‌بـازی در پیوسـتگی بـا موقعیت‌هـای بلاغـی سـاحت پیرابـازی، بازیکنـان را تحت‌تأثیـر قـرار می‌دهنـد (تصویـر ۱). درک ایـن نکتـه مهـم اسـت کـه «تجربـه کاربـری بـازی فراتـر از تعامـل کاربـر بـا بازی‌رونـد[1] اسـت و

1. Gameplay

باید گذار بازیکن را در تمام جهان بازی و همه جنبه‌های ارتباطی آن مدنظر داشت» (Hodent, 2021: 28). یکی از این جنبه‌های ارتباطی مهم بیرون از رویه‌های اصلی بازی‌روند، آن موقعیت‌هایی هستند که پس از مشاهده مستقیم و تجربه بازی، بر آن نام «آوردگاه» نهاده‌ایم.



تصویر ۱ - دایره جادویی بازی و موقعیت‌های بلاغی در ساحت‌های پیرابازی و درون‌بازی[1]

آوردگاه، شکلی از موقعیت بلاغی است که بیرون از رویه‌های بازی‌روند تعریف می‌شود امّا زمینه را برای درک و تجربه بازی‌روند به‌منزله یک گفتمان بلاغی فراهم می‌کند. بنابراین، آوردگاه‌ها بخش مربوط به ویژگی‌های جهان بازی در محیط «پیرابازی» محسوب می‌شوند. آوردگاه‌ها به دو صورت آوردگاه‌های باز و آوردگاه‌های بسته تجربه می‌شوند. آوردگاه‌های بسته، آوردگاه‌هایی هستند که کنشگری کاربران در جهان بازی بر معماری آن‌ها تأثیری ندارد و آوردگاه‌های باز، آوردگاه‌هایی هستند که معماری آن‌ها به روی تغییرات ناشی از کنشگری‌های کاربران گشوده است.

۱. مراد از همبودگاه، اجتماعی از بازیکنان است که در مواجهه با موقعیت‌های بلاغی طراحی‌شده، به شیوه‌هایی کم و بیش مشابه، واکنش نشان می‌دهند (طاهری و دیگران، ۱۴۰۴).

ویژگی‌های مربوط به جهان واقعی در محیط پیرابازی، با خودانگاره بازیکن از هویت واقعی‌اش و نسبتی که بین هویت واقعی و هویت مجازی برقرار می‌کند در پیوند است. این خودانگاره در جای خود از این قابلیت برخوردار است که رفتار، تصمیمات و تجربه کاربری بازیکن را تحت‌تأثیر قرار دهد. بنابراین، آوردگاه‌ها بخش‌هایی از محیط پیرابازی‌اند که کاملاً در قلمرو جهان بازی ولی در حاشیه نظام رویه‌ای بازی‌روند آن تعریف شده است، امّا تجربه کاربر در مواجهه با آن‌ها متأثّر از انگاره‌هایی است که از خود واقعی و ترکیب آن با هویت مجازی سرچشمه می‌گیرند؛ مثلاً این انگاره که آیا تمایل دارد برای پیروزی در بازی، تن به خرید درون‌برنامه‌ای دهد (رجوع به خود واقعی) یا اینکه آیا مهارت کافی برای ورود به رقابت با دیگر کاربران حاضر را در خود می‌بیند (رجوع به هویت مجازی). اینجا همان لحظه‌ای است که موقعیت‌های بلاغی «درون‌بازی» ازطریق بازی‌روند مداخله می‌کنند و روی تصمیمات کاربر تأثیر می‌گذارند. امّا برهمکنش موقعیت‌های بلاغی «درون‌بازی» و «پیرابازی» نیازمند نوعی معماری متنی برای میانجی‌گری است. کارکرد این معماری متنی میانجی‌گرانه که همان موقعیت‌های بلاغی آوردگاهی هستند، زمینه‌سازی برای جایگشت‌های متنوع برقراری تقاطع میان موقعیت‌های بلاغی پیرابازی و درون‌بازی است.

آوردگاه‌ها تعیین‌کننده ضرورت، محدودیت‌ها/ منابع و مخاطبان بلاغی هستند که قرار است بواسطه گفتمان بلاغی در نحوه آرایش آن‌ها تغییراتی ایجاد شود. تبیین بیتزر (۱۹۶۸) درباره موقعیت بلاغی نیز چنین است که «گفتمان بلاغی به‌مثابه واکنشی به یک موقعیت عرضه می‌شود، به همان معنا که پاسخ، در واکنش به یک پرسش به وجود می‌آید... موقعیت بلاغی باید به‌منزله یک شرط ضروری برای شکل‌گیری گفتمان بلاغی وجود داشته باشد. همانطور که یک پرسش باید به‌منزله شرط ضروری یک پاسخ، وجود داشته باشد» (Bitzer, 1968: 5-6). بر همین سیاق، موقعیت بلاغی درون‌بازی، به مثابه پاسخی برای یک پرسش نمود می‌یابد که در موقعیت‌های بلاغی آوردگاهی صورت‌بندی شده است.

موقعیت‌های بلاغی درون‌بازی در «پسرخوانده»

هسته اصلی نظام رویه‌ای در بازی پسرخوانده، مربوط به بازی‌روند «مبارزه» است. هر مبارزه دو مرحله دارد: نخست حذف و انتخاب قهرمان‌ها برای تشکیل یک دارودسته؛ و دوم شروع نبرد دارودسته‌ها.

مرحله اول، به این ترتیب پیش می‌رود که ابتدا بازیکن اوّل، یک قهرمان را حذف می‌کند. این حذف به این معناست که خودش و حریف او، نمی‌توانند آن قهرمان را برای تشکیل دار و دسته سه نفره خود انتخاب کنند. سپس بازیکن دوم یکی دیگر از قهرمان‌ها را حذف می‌کند و بلافاصله بعد از آن، اولین قهرمانی که برای تشکیل دار و دسته خود مدنظر دارد انتخاب می‌کند. بعد بازیکن اول، دو قهرمان از دار و دسته خود را انتخاب می‌کند. سپس بازیکن دوم، قهرمان‌های دوم و سومش را انتخاب می‌کند و دار و دسته‌اش تکمیل می‌شود. در نهایت، بازیکن اول آخرین قهرمانش را انتخاب می‌کند تا دارودسته او نیز برای مبارزه تکمیل شود.

مرحله دوم، آغاز نبرد است. در جریان نبرد، عامل «انرژی» تعیین‌کننده است. استفاده از هر یک از توانایی‌های قهرمانان، مقداری انرژی طلب می‌کند. تصمیم‌گیری درباره اینکه ظرفیت انرژی موجود در هر نوبت، با به‌کارگیری توانایی‌های کدام قهرمان‌ها مصرف شود، بر عهده بازیکن است. بازیکن اول با پنج واحد انرژی نوبت اول را می‌آغازد، بازیکن دوم در نوبت اول خود، ۸ واحد انرژی دارد. در نوبت دوم، بازیکن اول ۸ واحد انرژی و بازیکن دوم ۹ واحد انرژی دارند. در نوبت سوم بازیکن اول ۹ واحد انرژی و بازیکن دوم ۱۰ واحد انرژی دارد. از این نوبت به بعد، هر دو بازیکن در هر نوبت ۱۰ واحد انرژی دارند.

هر دارودسته، بسته به قهرمان‌هایش، در هر نوبت درصدی «خشم» انباشت می‌کند که با پر شدن ظرفیت خشم (رسیدن به ۱۰۰ درصد)، بازیکن می‌تواند از توانایی ویژه یکی از قهرمان‌هایش استفاده کند. این ساختار نوبتی بازی و نحوه تنظیم واحدهای انرژی و انباشت خشم، به گونه‌ای طراحی شده که همواره چینش عناصر تصادفی و خارج از کنترل بازیکن مثل نوبت یا نحوه اعمال توانایی ویژه، روی نتیجه مبارزه تأثیر بسزایی بگذارند. این واقعیت، نافی اهمیت راهبردها و تصمیماتی که بازیکنان در جریان مبارزه اتخاذ می‌کنند نیست، ولی عناصر تصادفی

بـر سـهم و کیفیـت تعیین‌کنندگـی تصمیمـات کاربـر تأثیـر چشـم‌گیری دارد. بـا ایـن توصیفـات، پنجگانـه نمایشـیک «مبـارزه» را بایـد بـه تفکیـک دو مرحلـه آن تجزیـه و تحلیـل کـرد.

مرحله اول: حذف و انتخاب قهرمان

بازیکـن به‌صـورت تصادفـی ممکـن اسـت به‌عنـوان نفـر اول یـا دوم، مرحلـه حـذف و انتخـاب را آغـاز کنـد. در هـر دو صـورت اولیـن اقـدام بازیکـن، حـذف یکـی از قهرمان‌هاسـت. حـذف بعضـی از قهرمان‌هـا توسـط کاربـر، ممکـن اسـت بخشـی از ترکیـب او را بـرای حریفـش پیش‌بینی‌پذیـر کنـد (مثـلاً حـذف «تـورج معکـوس»، نشـانه آن اسـت کـه بـه احتمـال زیـاد، کاربـر قصـد دارد از «مه‌پیکـر» در ترکیـب دار و دسـته خـود اسـتفاده کنـد). دلیـل ایـن امـر آن اسـت کـه برخـی قهرمان‌هـا بـه خوبـی می‌تواننـد توانایی‌هـای برخـی دیگـر را خنثـی کننـد. انتخـاب تدریجـی قهرمان‌هـا بـرای تشـکیل دار و دسـته سـه نفـره نیـز، حدس‌هایـی را در ذهـن حریـف بـر می‌انگیـزد کـه روی انتخـاب قهرمـان از سـوی او تأثیـر می‌گـذارد. مثـلاً اگـر یکـی از بازیکنـان روی انتخـاب قهرمانانـی کـه از توانایی‌هـای دفاعـی سـپرگونه برخـوردار هسـتند (مثـل قبـاد، یـاور یـا کامبیـز) تأکیـد داشـته باشـد، حریـف او از قهرمانانـی اسـتفاده می‌کنـد کـه دارای قابلیت‌هـای سپرشـکن هسـتند (مثـل زینـت و قبرکـن). بنابرایـن، هـر دو حریـف، قـدم بـه قـدم، انتخاب‌هـای یکدیگـر را می‌بیننـد و بـا ارزیابـی آن نسـبت بـه انجـام انتخاب‌هـای خـود اقـدام می‌کننـد. پنجگانـه نمایشـیک در مرحلـه اول مبـارزه، عبارتنـد از:

کنش: اتخاذ تصمیم (برای حذف یا انتخاب قهرمان‌ها)

کنشگر: بازیکن اول/ بازیکن دوم

عاملیـت: حـدس زدن و پیش‌بینـی کـردن ترکیـب، قهرمان‌هـا و راهبردهـای مدنظـر حریـف/ انتخـاب قهرمان‌هایـی کـه بتواننـد توانایـی قهرمان‌هـای حریـف را بی‌اثـر یـا کم‌اثـر کننـد/ ایجـاد یـک ترکیـب هم‌افـزا از قهرمانـان/ رعایـت سـرعت عمـل کافـی.

مقصـود: مخفـی نگـه داشـتن اعضـای ترکیـب نهایـی و راهبردهـای مـورد اسـتفاده تـا آخریـن لحظـه ممکـن/ تقویـت شـانس پیـروزی بـر حریـف

صحنـه: نوبت‌دهـی تصادفـی/ انتخـاب حریـف تصادفـی/ مجموعـه قهرمان‌هـای در دسـترس/ انتخاب‌هـای حریـف/ زمان‌سـنج/ انتخـاب تصادفـی خـودکار

جدول ۱- تحلیل دریچه‌های کلامی مرتبط با رکن نمایشیک غالب در مرحله اول بازی

رکن نمایشی تعیین‌کننده	رکن نمایشی پیرو	وضعیت تعیین‌کنندگی	توضیح
صحنه	کنشگر	✓	نوبت‌دهی تصادفی، تعیین‌کننده آن است که کدام بازیکن نفر اول و کدام بازیکن نفر دوم بازی را آغاز کند. بازیکن اوّل، آخرین قهرمان را انتخاب می‌کند و این امکان را دارد که محاسبات و حدس‌های حریف را به هم بریزد و همچنین نوبت اول نبرد را نیز آغاز خواهد کرد.
صحنه	عاملیت	✓	قهرمان‌های در دسترس محدودند و قهرمان‌هایی که به اندازه کافی ارتقا یافته باشند نیز محدودتر. بنابراین، ساختن یک دار و دسته قوی از قهرمان‌های هم‌افزا کار ساده‌ای نیست.
صحنه	مقصود	✓	نوبت‌دهی تصادفی از یک سو و قهرمانان در دسترس از سوی دیگر، در کنار انتخاب‌های حریف، روند دستیابی به مقصود را در مرحله اول مبارزه، به‌طور نیرومندی تحت‌تأثیر قرار می‌دهند.
صحنه	کنش	✓	انتخاب‌های حریف چه در مورد حذف یک قهرمان و چه در مورد انتخاب اعضای دار و دسته خود، بر انتخاب بازیکن تأثیر تعیین‌کننده دارد. تا جایی که ممکن است، حریف از قهرمان‌هایی استفاده کند که بازیکن دیگر قهرمان ارتقایافته متناسبی برای رویارویی با آن‌ها نداشته باشد.

در مرحلـه اول مبـارزه، تفـوق عنصـر صحنـه مشـهود اسـت (جـدول ۱). واضـح اسـت کـه بازیکنانـی کـه قهرمانـان بیشـتری ارتقـا داده باشـند، شـانس بیشـتری دارنـد تـا ایـن مرحلـه را بـه خوبـی پشـت سـر بگذارنـد. عامـل تجربـه کاربـر نیـز در انتخاب‌هـا و خوانـدن پیشدسـتانه راهبردهـای مبارزاتـی دار و دسـته حریـف، تأثیرگـذار اسـت. امّـا الزامـات صحنـه، کاربـر را بـه ایـن جهـت سـوق می‌دهـد کـه بـرای آنکـه بتوانـد بـر حریفـان غلبـه کنـد، لازم اسـت گسـتره متنوعـی از قهرمانـان را ارتقـا دهـد تـا در مرحلـه حـذف و انتخـاب قهرمان‌هـا دسـت پرتـری داشـته باشـد. صحنـه، جهـان بـازی را بـرای کنشـگران بـه میـدان فرصت‌هـای نامتـوازن بـرای دسـتیابی بـه پیـروزی تبدیـل می‌کنـد و بازیکنـی کـه در مراحـل و مقاطـع مختلـف نبـرد، در اسـتفاده از فرصت‌هـای کوتـاه و گـذرای خـود کمتـر

اشتباه کند شانس پیروزی بیشتری خواهد داشت. این امر در مرحله دوم مبارزه نیز نمود برجسته‌ای دارد.

مرحله دوم: نبرد دارودسته‌ها

دو دارودسته آماده‌اند. بازیکن اوّل مرحله قبلی، آغازکننده نبرد است. معمولاً بازیکن اول زودتر می‌تواند از «توانایی ویژه» استفاده کند.

توانایی ویژه، تأثیر زیادی در نتیجه بازی دارد. توانایی ویژه بسیاری از قهرمان‌ها به‌صورت تصادفی روی یکی از قهرمان‌های حریف اثر می‌گذارد (مثلاً توانایی ویژه تقی، هوشنگ، شاپور، افسون، سرمه و...). البتّه نحوه اعمال توانایی ویژه برخی از قهرمانان هدایت‌پذیری بیشتری دارد (مثلاً توانایی ویژه شهین، زینت، خلیل، مهناز،...) امّا استفاده مؤثّر از توانایی‌های ویژه این قهرمانان نیز به انحای مختلف تحت‌تأثیر راهبردها و نحوه عملکرد حریف و توانایی‌های قهرمانان او قرار می‌گیرد.

عامل دیگری که تأثیر تعیین‌کننده‌ای در نتیجه مبارزه دارد، «سطح» قهرمانان و سطح توانایی‌های قهرمانان دو بازیکن است. گاهی ممکن است اختلاف سطح قهرمانان و یا سطح توانایی‌های قهرمانان دو حریف چشم‌گیر باشد. در این موارد، اغلب شانس بازیکنی که از حیث «ارتقایافتگی قهرمان‌ها» تفوق دارد، برای کسب پیروزی بسیار بیشتر است. امّا بسته به ترکیب قهرمان‌ها، نوبت‌ها، میزان اشتباه‌های بازیکنان و عملکرد تصادفی توانایی‌های اول، دوم و ویژه، احتمال اندکی وجود دارد که بازیکنی که دست پایین‌تر را دارد، به پیروزی دلچسبی دست پیدا کند. با توجه به توضیحات فوق، پنجگانه نمایشیک در مرحله دوم مبارزه که همان میدان نبرد است، به قرار زیر است:

کنش: اتخاذ تصمیم (برای استفاده از توانایی‌های مختلف قهرمانان، با توجّه به مقدار انرژی در دسترس در هر نوبت)/ محاسبات ریاضی آسیب‌های ممکن.

کنشگر: بازیکن اول/ بازیکن دوم.

عاملیت: پیش‌بینی کردن نوع بازی حریف/ قهرمان‌های خودی/ هدف‌گذاری و طراحی راهبرد (برای کسب پیروزی با توجه به توانایی‌های قهرمان‌های خود و قهرمان‌های حریف)/ رعایت سرعت عمل کافی.

مقصود: کسب پیروزی/ جلوگیری از شکست.

صحنه: انرژی‌های در دسترس در هر نوبت/ توانایی‌ها و سطح قهرمان‌های حریف تصادفی/ مجموعه تصمیم‌های حریف/ ظرفیت آسیب‌پذیری و انباشت خشم قهرمانان خودی و حریف/ زمان‌سنج/ عملکردهای تصادفی توانایی‌ها.

جدول ۲- تحلیل دریچه‌های کلامی مرتبط با رکن نمایشیک غالب در مرحله دوم بازی

رکن نمایشی تعیین‌کننده	رکن نمایشی پیرو	وضعیت تعیین‌کنندگی	توضیح
صحنه	کنشگر	P	نوبت‌دهی تصادفی، که در واقع از مرحله قبل آغاز شده است و در میدان نبرد مبتنی بر همان ترتیب ادامه یافته است، جبراً بازیکن اول و بازیکن دوم را تعیین می‌کند.
صحنه	عاملیت	P	بازیکن باید در محدودیت زمانی تعریف شده در هر نوبت، هدف‌گذاری و اقدام کند. عملکردهای توانایی ویژه در موارد متعددی غیرقابل پیش‌بینی و بیرون از کنترل بازیکن است. مقدار انرژی در دسترس در هر نوبت، چگونگی استفاده از توانایی‌های قهرمان‌های خودی را محدود می‌سازد.
صحنه	مقصود	P	کسب پیروزی و جلوگیری از شکست، با استفاده از منابع و امکاناتی که در صحنه موجود است، معانی خود را به دست می‌آورند. گاهی گریز از شکست و به دست آوردن تساوی در برابر یک حریف به وضوح قوی‌تر، به جای تلاش برای کسب پیروزی موضوعیت پیدا می‌کند.
صحنه	کنش	P	تصمیمات بازیکن، همگی با توجّه به تحولات مرتبط با صحنه محدود می‌شود و همچنین به شدت تحت‌تأثیر انتخاب‌های حریف است.

در مرحله نبرد نیز عنصر نمایشیک غالب «صحنه» است (جدول ۲). این به معنای بی‌تأثیر بودن بازیکن و انتخاب‌هایش در بازی نیست. بازیکن می‌تواند در جهت بر هم زدن نظم پیش‌بینی‌پذیر صحنه، نقش‌آفرینی کند و اختلالاتی موقت در آن ایجاد کند که در نتیجه نبرد تأثیرگذار است. این ایجاد اختلال ممکن است از مسیر اتخاذ تصمیمات درست یا اشتباه صورت گیرد. اشتباه‌ها معمولاً بیشتر تعیین‌کننده هستند و تعادل‌هایی را که نتیجه نهایی را رقم می‌زنند با شدت

بیشتری تحت‌تاثیر قرار می‌دهند. اشتباه‌ها خیلی بیشتر از تصمیمات درست و متعارف، پیش‌بینی‌ناپذیرند و به صورت‌هایی متنوع در آرایش‌های صحنه‌ای متفاوت، بروز می‌کنند. این امر در عین تکرارشوندگی بسیاری از آرایش‌های صحنه‌ای، پیش‌بینی‌ناپذیری بازی‌روند را رقم می‌زند و به آن تازگی می‌دهد. هرچند که این امر، بخش کوچکی از معادلات تعیین نتیجه را در کلیّت آرایش صحنه‌ای میدان نبرد تشکیل می‌دهد. با وجود این، بازیکن اغلب نقش خود را مهم و تعیین‌کننده تلقی می‌کند (که تا حدی هم با واقعیت سازگار است؛ امّا در چهارچوب ملزومات آرایش صحنه‌ای میدان نبرد).

جمع‌بندی موقعیت‌های بلاغی ساحت درون‌بازی

تفوق عنصر نمایشیک «صحنه» در چهارچوب روش-معرفت‌شناسی نمایش‌گرایی، به معنای ایجاد انگیزه‌های «جبرگرایانه/ ماده‌گرایانه» است. برک (۱۹۶۹) جبرگرایی را به کامل بودن زنجیره‌های علّی و معلولی تعبیر می‌کند. موقعیتی که در آن، هیچ کنش خلاقه‌ای امکان ایجاد تغییر بنیادین در شرایط را ندارد. کنشگران انسانی صرفاً می‌توانند تغییرات بسیار کوچکی در زنجیره‌های علّی و معلولی حساب‌شده و ازپیش‌آماده پدید آورند و متناظر با همان تغییرات، واکنش‌هایی را از نظم مستقر دریافت می‌کنند. در این معنا، کنشگر می‌پذیرد که خود جزء کوچکی از یک نظم مسلّط است. تعادل‌های بین نیروها و رویه‌های پیشبرد بازی در پسرخوانده، مشحون از عواملی است که در کنترل بازیکن نیستند. به بیان دیگر، عامل شانس یا تصادف که به‌واسطه محاسبات ناپیدای هوش مصنوعی در بازی اعمال می‌شود، ابتکار عمل بازیکن را محدود می‌کند. انگیزه‌های جبرگرایانه/ ماده‌گرایانه، بازیکن را بر آن می‌دارد تا به تأمین دارایی‌هایی بپردازد که بتواند در زنجیره علّی و معلولی تعادل‌های نیروهای حاضر در صحنه، شرایط را برای پیروزی او فراهم کند. او در می‌یابد که مهارت، بدون تمسک به دارایی‌هایی که بتواند در زنجیره‌های علّی و معلولی محاسبات هوش مصنوعی، مداخلات معناداری ترتیب دهد، کارایی لازم را ندارد. در نتیجه نوعی وابستگی به ارتقای دارایی‌ها به‌منظور ایجاد تغییراتی جزئی امّا معنادار در معادلات آرایش صحنه‌ای میدان نبرد، در بازیکن ایجاد می‌شود. این وابستگی، بازیکن را به محیط پیرابازی ارجاع می‌دهد؛ جایی که می‌تواند دارایی‌های لازم را تأمین کند.

مهم‌ترین دارایی‌های مجازی وابسته به پیروزی در مبارزه

- گاوصندوق غنیمت و جایگاه‌های آن

گاوصندوق‌های غنیمت، در واقع جعبه‌های شانسی[1] هستند که درون آن‌ها ۹ کارت وجود دارد. بسته به نوع صندوق، کاربر می‌تواند تعداد مشخصی از کارت‌ها را انتخاب کند و جوایز پشت آن‌ها را دریافت کند. جوایز موجود در گاوصندوق‌ها کاملاً تصادفی هستند. ممکن است دربردارنده کارت قهرمان، کارت توانایی‌های اول و دوم یا توانایی ویژه قهرمان‌های مختلف و حتّی مقداری الماس باشد. فقط چهار جایگاه برای ذخیره‌سازی گاوصندوق‌ها وجود دارد. باز شدن گاوصندوق‌ها، نیازمند سپری شدن زمان است. صندوق‌های کم‌ارزش‌تر زودتر باز می‌شوند (۳ تا ۸ ساعت)، امّا باز شدن صندوق‌های ارزشمندتر بیشتر طول می‌کشد (۱۲ تا ۲۴ ساعت). بنابراین، صندوقی که پس از کسب هر پیروزی به بازیکن اعطا می‌شود، بسته به نوع آن حداقل سه ساعت یکی از چهار جایگاه را اشغال می‌کند. بازیکنی که چهار مبارزه متوالی را پیروز شود، جایگاهی برای ذخیره‌سازی گاوصندوق برد بعدی ندارد و صندوق‌های پیروزی پنجم به بعد، سوخت می‌شوند. با خرج کردن الماس، یا استفاده از شاه‌کلید که در زمره دارایی‌های نادر بازی است، می‌شود مدت گاوصندوق‌ها را بلافاصله باز کرد.

- سکه

برای ارتقای قهرمانان و توانایی‌هایشان باید سکه خرج کرد. منابع دریافت سکه با توجه به حجم هزینه‌های بالقوه موجود در بازی بسیار محدود است، در حالی که هزینه ارتقای قهرمان‌ها در سطوح بالاتر به صورت تصاعدی افزایش می‌یابد. بنابراین بازیکنان باید از بین انتخاب‌های گسترده‌ای که برای ارتقای قهرمانان دارند دست به انتخاب بزنند یا خریدهای درون‌برنامه‌ای انجام دهند تا بدون دغدغه قهرمانان خود را ارتقا دهند.

1. Loot Box.

- الماس

الماس‌ها را می‌شود تبدیل به سکه کرد یا مستقیماً آنها را خرج کرد. هر الماس حدوداً معادل ۲۰ سکه ارزش دارد. از الماس‌ها می‌شود برای باز کردن فوری گاوصندوق‌های غنیمت، ارتقای قهرمان‌ها و توانایی‌ها، قرار دادن درخواست‌های اهدای کارت بدون محدودیت زمانی و همچنین برای شرکت چندباره در چالش‌ها و حضور در «چالش شگفت‌انگیز» که جوایز ارزنده‌تری دارد استفاده کرد. مسیرهای به‌دست‌آوردن الماس از سکه نیز محدودتر است و این امر کاربران را به سمت خرید الماس از فروشگاه بازی هدایت می‌کند.

- قهرمان‌ها

باارزش‌ترین دارایی بازیکن در جهان بازی، قهرمان‌های او هستند. کاربر تقریباً همه‌چیز در بازی را به‌وسیله آنها و یا برای ارتقای آن‌ها به‌دست می‌آورد. قهرمان‌ها مهم هستند چون توانایی‌ها و ویژگی‌های آن‌ها جزء تأثیرگذاری از آرایش صحنه‌ای مبارزه‌هاست. سطح ارتقایافتگی قهرمان‌ها، نه تنها در «مبارزه تصادفی»، بلکه در جنگ‌های اتحاد و نیز چالش‌های مختلف می‌تواند بر موفقیت و کسب اعتبار بازیکن در جهان بازی، تأثیر تعیین‌کننده بگذارد. قهرمان‌ها به‌صورت کاملاً تصادفی، لابه‌لای کارت‌های موجود در صندوق‌ها به دست می‌آیند. بازیکن در مسیر پیشرفت در بازی، چاره‌ای ندارد جز اینکه همان قهرمانانی را که به‌صورت تصادفی به‌دست آورده ارتقا دهد و دست‌یافتن به ترکیبی هم‌افزا از قابلیت‌های قهرمانان مختلف را با آزمون و خطا پیگیری کند. این یکی از مسائلی است که عضویت در اتحاد را برای بازیکن معنادار می‌کند؛ چرا که او با عضویت در یک اتحاد می‌تواند قهرمان مورد نظرش را از هم‌اتحادی‌ها اجاره کند و برای ۲۴ ساعت از آن در مبارزه‌های تصادفی استفاده کند. اگر بازیکن دریابد که قهرمان مدنظرش را نمی‌تواند از اعضای اتحاد تأمین کند، از آنجا خارج می‌شود تا به اتحادی بپیوندد که به قهرمان مدنظرش دست یابد.

- کارت‌های توانایی و ارتقای سطح قهرمان‌ها

به‌دست آوردن کارت‌های ارتقای سطح قهرمان‌ها نیز کاملاً تصادفی است. بازیکن باید در طول زمان و با باز کردن بی‌شمار صندوق موفق شود، تعداد کارت‌های لازم برای ارتقای سطح قهرمان خود را به دست بیاورد. علاوه‌براین، ارتقای هر یک از توانایی‌های قهرمانان نیز به جمع‌آوری تعداد مشخّصی کارت وابسته است. مثلاً با جمع‌آوری ۱۰۰۰ کارت توانایی اول و با هزینه کردن ۱۰ هزار سکه، می‌شود سطح توانایی اول یک قهرمان را از ۱۰ به ۱۱ رساند و بعد با جمع‌آوری ۲۰۰۰ کارت توانایی اول و هزینه کردن ۳۰ هزار سکه، می‌توان سطح توانایی اول را از ۱۱ به ۱۲ رساند. جمع‌آوری این تعداد کارت و سکه برای هر یک از قهرمانان، زمان زیادی می‌برد. چرا که اصلی‌ترین منبع دریافت کارت‌های توانایی، گاوصندوق‌ها از انواع مختلف هستند و کارت‌های توانایی در گاوصندوق‌ها به صورت تصادفی به بازیکن اعطا می‌شوند.

کارت‌های توانایی برخلاف کارت‌های ارتقای سطح قهرمان، تبادل‌پذیرند. کاربر می‌تواند در صورتی که عضو یک اتحاد باشد، دریافت کارت‌های توانایی مشخصی را از هم‌اتحادی‌ها درخواست کند تا آن‌ها کارت مورد نظر را به او اهدا کنند. هرچقدر بازیکن سرعت و ظرفیت تبادل کارت‌ها در اتحاد را مثبت ارزیابی کند، تمایل خواهدداشت بیشتر در اتحاد بماند. امّا اگر تبادل کارت‌ها در اتحاد با کندی انجام شود، احتمالاً پی عضویت در اتحاد دیگری می‌رود. برای درخواست و اهدای کارت در اتحاد محدودیت‌هایی تعریف شده است تا وابستگی پیشرفت بازیکن به صندوق‌ها، کاهش نیابد و جاذبه مبهم صندوق‌ها، پابرجا بمانند. البته برخی از این محدودیت‌ها (مثلاً محدودیت زمانی قرار دادن درخواست کارت) با خرج کردن الماس رفع می‌شود.

- کاپ

مهم‌ترین عاملی که بر تعیین حریف در مبارزه تصادفی اثر دارد، تعداد «کاپ» است و کیفیت جفت شدن با حریفان در مبارزات تصادفی نقش بسزایی در نتیجه مبارزه دارد. بازیکن، با پیروزی در هر مبارزه، مقداری «کاپ» به‌دست می‌آورد. همچنین در صورت شکست، مقداری کاپ از دست می‌دهد. کاپ عددی حداکثر

چهار رقمی است که از صفر تا ۵۰۰۰ (و کمی بالاتر) در نوسان است. کاپ بیشتر، در گرو کسب پیروزی‌های بیشتر در مبارزه‌هاست و برای کسب پیروزی‌های بیشتر نیز قهرمانان ارتقایافته متنوع نیاز است. هوش مصنوعی بازی، طوری طراحی شده که بازیکن هرچه بیشتر بازی کند، به‌تدریج کاپ‌های بیشتری به‌دست آورد؛ به‌گونه‌ای که این موفقیت تدریجی برای اکثر کاربران بازی ملموس باشد و آن‌ها برای ارتقای قهرمان‌هایشان که در زمره عوامل مؤثّر در پیروزی هستند، انگیزه مداوم پیدا کنند.

جهان بازی، دارای ۱۳ «منطقه» است که مسیر ورود به آن‌ها در قالب یک خط سیر افقی در پیشانی صفحه اصلی ورود به بازی ترسیم شده است. وارد شدن به مناطق بالاتر، به‌منزله پیشرفت در جهان بازی تلقی و بازنمایی می‌شود که جوایز و مشوق‌هایی دربردارد. شاخصی که کاربر را در این مسیر پیش می‌برد، تعداد کاپ‌های کسب‌شده است. هر پیروزی در مبارزات تصادفی، به‌واسطه افزایش تعداد کاپ‌های بازیکن، او را در مسیر منطقه‌های بازی به پیش می‌برد و هر شکست به‌واسطه کاهش تعداد کاپ‌ها منجر به پس‌رفت می‌شود. علاوه‌براین، تعداد کاپ‌ها مبنای دو جدول رتبه‌بندی بازیکنان (محلی و بین‌المللی) در جهان بازی است و به‌نوعی نمودار سطح قابلیت فردی بازیکن نیز تلقی می‌شود.

موقعیت‌های بلاغی آوردگاهی در بازی «پسرخوانده»

غیر از مبارزه تصادفی در طول «فصل»، که آوردگاه اصلی بازی است و دارایی‌های مجازی بازیکن در جهان بازی در نسبت با آن به دست می‌آیند، آوردگاه‌های جنبی دیگری در بازی پسرخوانده تعریف شده است که عبارتند از: جنگ اتحاد (در صورت عضویت بازیکن در یک اتحاد)، چالش (شامل حالت[1]های انتخاب شانسی، انتخاب مرگبار، انتخاب بدون تکرار، انتخاب برای دشمن است)، رویدادها، انجام مأموریت، بازی دوستانه و خود اتحاد. این آوردگاه‌ها غیر از مورد بازی دوستانه، همگی مسیرهایی جانبی برای به دست آوردن دارایی‌های مجازی بازیکن هستند و در عین حال، در رویه‌های بازی با ایجاد تغییراتی کوچک، تنوع ایجاد می‌کنند.

۱. Mode: حالت‌های بازی، براساس تغییرات جزئی در قواعد حاکم بر پیشبرد بازی در ساحت «درون‌بازی» تعریف و از یکدیگر متمایز می‌شوند. درمقابل، آوردگاه‌ها تغییری در رویه‌های پیشبرد بازی ایجاد نمی‌کنند، بلکه با بازآرایی ارکان سه‌گانه موقعیت‌های بلاغی در ساحت «پیرابازی»، نحوهٔ مواجهه و درگیری کاربر با رویه‌های معمول بازی را تغییرمی‌دهند.

- فصل (آوردگاه بسته)

تمام مبارزه‌های تصادفی، در بستر فصلی از بازی تجربه می‌شوند که معمولاً ۲۸ روز طول می‌کشد. کاپ‌هایی که به‌دست می‌آیند یا از دست می‌روند، در نهایت جایگاه بازیکن روی مسیر بین مناطق یا جدول برترین‌ها را تا پایان فصل تعیین می‌کند. بنابراین، درگیر شدن در مبارزات تصادفی به‌منظور به‌دست آوردن کاپ‌ها، در بستر آوردگاه «فصل» موضوعیت می‌یابد. بازیکنانی که در اوایل مسیر رشد و پیشرفت هستند بیشتر در این آوردگاه جذب می‌شوند. بازیکنانی که به حدی از توسعه‌یافتگی می‌رسند که پیشروی بیشتر روی نقشه مناطق و جمع‌آوری کاپ بیشتر چندان برای‌شان موضوعیت ندارد، بیشتر در آوردگاه‌های جنگ اتحاد و چالش‌ها فعالیت می‌کنند و هر فصل صرفاً به اندازه جبران کاپ‌های از دست رفته در پایان فصل قبل در مبارزات تصادفی شرکت می‌کنند.

- چالش (آوردگاه بسته)

چالش‌ها، تجربه بازی کردن با جوایز بیشتر و البته با هزینه بالاتر را فراهم می‌کنند. تجربه کاربری بازیکن در آوردگاه چالش، به‌طور نسبی مستقل از آوردگاه فصل است. او در این آوردگاه ممکن است بتواند از قهرمان‌هایی که هنوز آن‌ها را به دست نیاورده است استفاده کند؛ یا اینکه بازی کردن در شرایطی نسبتاً عادلانه‌تر با رقیبان را بیازماید، چون سطح ارتقای قهرمان‌ها استاندارد شده است. بازیکن فقط یکبار می‌تواند چالش را رایگان آغاز کند و برای تجربه دفعات بیشتر باید الماس خرج کند (۱۰ الماس برای چالش کلاسیک و ۱۰۰ الماس برای چالش شگفت‌انگیز که تفاوت آن صرفاً در حجم جوایز بیشتر است). ممکن است برخی کاربران در برخی حالت‌های چهارگانه چالش، ترجیح بدهند الماس‌های بیشتری برای کسب جوایز خرج کنند. امّا بازیکنانی که نفس تجربه رویه‌های متفاوت‌تر مبارزه برای‌شان بی‌اهمیت باشد، از تجربه بیشتر بازی کردن در آوردگاه چالش با خرج کردن الماس صرف‌نظر می‌کنند؛ بخصوص در مورد چالش‌هایی که شانس موفقیت خود را در آن‌ها پایین تخمین می‌زنند.

- جنگ اتحاد (آوردگاه باز)

جنگ اتحاد در دو مرحله انجام می‌شود که هر کدام در طول ۲۴ ساعت انجام می‌شود. روز اوّل «روز شکار» نام دارد. در روز شکار، اعضای اتحاد ۲۴ ساعت فرصت دارند در سه مبارزه «انتخاب شانسی» با حریفان تصادفی و با سطح ارتقایافتگی استانداردشده قهرمانان شرکت کنند. بازیکن به ازای هر قهرمانی که در این مبارزات از حریفان خود می‌کشد، کارت قهرمان برای استفاده همه اعضای اتحاد در روز دوم به دست می‌آورد.

روز دوم، «روز جنگ» است. اعضایی که در روز شکار مشارکت داشته‌اند، باید در دو یا سه مبارزه دیگر با حریفان تصادفی شرکت کند. هر بازیکن با کشتن هر قهرمان از حریف ا جمجمه به دست می‌آورد و در صورت پیروزی در مبارزه، یک مدال طلایی کسب می‌کند. در پایان ۲۴ ساعت روز جنگ، پنج اتحادی که با هم در یک جدول قرار گرفته‌اند، اولاً بر اساس تعداد مدال‌های کسب شده و ثانیاً بر حسب تعداد جمجمه‌های جمع‌آوری شده، رتبه‌بندی می‌شوند.

حریفان هر بازیکن در روز جنگ، بسته به تعداد کاپ بازیکن در آوردگاه اصلی و همچنین تا حدی با توجه به وضعیت اتحاد در روز شکار توسط بازی تعیین می‌شود. با وجود این، نابرابری در تعیین حریفان در روز جنگ اغلب محسوس‌تر از سایر آوردگاه‌های بازی است. این موضوع در کنار محدودیت‌های انتخاب بازیکن از بین قهرمان‌هایی که شکار شده‌اند (که ممکن است در زمره قهرمان‌های ارتقایافته بازیکن که بازی کردن با آن‌ها را در آوردگاه اصلی بازی ملکه ذهن خود کرده است نباشند)، نتیجه گرفتن در آوردگاه جنگ اتحاد را دشوارتر می‌کند. کنشگری بازیکنان در دو روز جنگ اتحاد (روز شکار و روز جنگ)، بر همه اعضای اتحاد تأثیر می‌گذارد. بنابراین، معمولاً اتحادهای قوی، از اعضا انتظار دارند که اگر در «روز شکار» شرکت می‌کنند، حتماً در روز جنگ نیز مشارکت کنند. چون که مشارکت اعضا در روز شکار، باعث می‌شود اتحاد با حریفان سخت‌تری هم‌قرعه شود و اگر در روز جنگ همه اعضا در مبارزات مشارکت نکنند شانس کسب رتبه مناسب در جدول کاهش می‌یابد و اتحاد در معرض از دست دادن کاپ و سقوط به لیگ‌های پایین‌تر قرار می‌گیرد. به همین دلیل معمولاً اتحادهای قوی، بازیکنانی را که در جنگ اتحاد

مشارکت نامنظم دارند، توبیخ یا اخراج می‌کنند. بنابراین، نبردهای در عمل فردی، که در چهارچوب جنگ اتحاد تجربه می‌شود، تحت تأثیر ضرورت‌ها، محدودیت‌ها/ منابع و مخاطبان (ارکان سه‌گانه موقعیت بلاغی)، تجربه کاربری متفاوتی در اتحادهای مختلف ایجاد می‌کنند و در رفتارهای کاربران در مواجهه با هر نبرد (گفتمان بلاغی) در جریان جنگ اتحاد، تغییراتی ملموس ایجاد می‌کنند.

- رویدادها (آوردگاه بسته)

رویدادها به صورت نامنظم، در فواصل زمانی نامشخص و بعضاً هم‌زمان با برخی مناسبت‌ها (مثل شب یلدا، عید نوروز،...)، به‌عنوان آوردگاهی جدید در بازی تعریف می‌شوند. این آوردگاه، جدول پیشتازان خاص خود، جوایز خاص خود و همچنین پوسته‌های گرافیکی و داستانی خاص خود را در محیط پیرابازی اضافه می‌کند؛ امّا در رویه‌های بازی تغییری ایجاد نمی‌کند. رویدادها در واقع در دل همان مبارزات تصادفی فصل، نظام محسباتی جدیدی برای دریافت جوایز خاص اعمال می‌کنند. به این ترتیب که با شروع هر رویداد، مبارزات تصادفی بازیکن در جریان فصل، جوایز جنبی تازه‌ای را به‌بار می‌آورند و نتایج این بازی‌ها در قالب جدولی جدید نیز دسته‌بندی می‌شود. رویدادها معمولاً بین ۱۰ روز تا دو هفته ادامه دارند. یکی از قهرمان‌های بازی، به عنوان شخصیت محوری رویداد تعریف می‌شود و داستان کوتاه و مختصر رویداد نیز به اتفاقاتی که برای او در جریان انجام مأموریت‌های مافیایی می‌افتد اختصاص دارد. این امر، با رونمایی از لباس و شمایلی جدید قهرمان همراه می‌شود که به عنوان لباس انحصاری معرفی می‌شود و به افرادی که این لباس را در جریان رویداد تهیه کنند یا به عنوان جایزه ببرند، تعلّق می‌گیرد. ملاک رتبه‌بندی جدول رویدادها به دست آوردن مدال‌های خاص رویداد است که با پیروزی در مبارزات تصادفی به دست می‌آیند. ورود به رویدادها اغلب رایگان است، امّا با ظرفیت تعداد بازی محدود که برای دریافت جوایز اصلی، به وضوح ناچیز است. با الماس می‌شود ظرفیت تعداد بازی‌ها را افزایش داد و به این ترتیب شانس دستیابی به مدال‌های بیشتر و به تعاقب جوایز ارزشمندتر را افزایش داد.

- مأموریت‌ها (آوردگاه باز)

در محیط پیرابازی، تعدادی مأموریت روزانه تعریف شده است که کاربر می‌تواند با انجام آن‌ها به جوایزی مثل سکه، الماس، کارت‌های توانایی و گاوصندوق‌های غنیمتی دست یابد. مأموریت‌های روزانه، منطق خاص خود را دارند و کاربر را ترغیب می‌کنند تا توانایی‌های خود را به چالش بکشد. برای مثال برخی مأموریت‌ها اینچنین‌اند: «۲ بازی را بدون استفاده از توانایی ویژه ببر»، «در سه بازی با استفاده از قهرمانانی که سلاح سرد دارند پیروز شو»، «۶ بازی دوستانه انجام دهید»، «در دو مبارزه تیمی از قهرمان‌های زن بساز» و نظایر آن. اجرای بسیاری از مأموریت‌ها، اگرچه جوایزی را به‌دنبال دارند، اهداف معمول بازی مثل افزایش کاپ را به تعلیق می‌اندازند؛ زیرا اغلب مأموریت‌ها، انتخاب‌ها و تصمیم‌های راهبردی بازیکن در جریان مبارزات را به‌شکل نامطلوبی تحت‌تأثیر قرار می‌دهند و شانس دستیابی به پیروزی را کاهش می‌دهند.

یکی از مهم‌ترین مأموریت‌های بازی، مأموریت قهرمان اجاره‌ای است. بازیکنی که قهرمانی از بنگاه اتحاد اجاره می‌کند، ۲۴ ساعت فرصت دارد با استفاده از آن قهرمان، در ۱۲ بازی پیروز شود. بازیکن برای انجام موفقیت‌آمیز این مأموریت، باید قهرمانی را اجاره کند که از دو جهت با قهرمان‌های خودش تناسب داشته باشد. نخست، از جهت اینکه بتواند هم‌افزایی خوبی با قهرمان‌های ارتقایافته خودش داشته باشد تا ترکیب‌هایی کارآمد و متنوع را امکان‌پذیر کند. دوم اینکه، به لحاظ ارتقایافتگی باید هم‌سطح قهرمان‌های ارتقایافته خودش باشد. البته اجاره قهرمان روی انتخاب حریف توسط هوش مصنوعی بازی، تأثیر منفی می‌گذارد و احتمال مواجهه با رقبای قوی‌تر و درگیر شدن در مبارزات نابرابر را افزایش می‌دهد.

- دوستانه (آوردگاه باز)

بازی‌های دوستانه، بین افرادی که عضو یک اتحاد هستند انجام می‌شوند. گاهی انگیزه اصلی، انجام یکی از مأموریت‌های بازی است که به بازی دوستانه مرتبط است. در این موارد ممکن است دو بازیکن اصلاً مبارزه نکنند و یکی به نفع دیگری تسلیم شود تا هم‌اتحادی‌اش زودتر مأموریتش را به انجام رساند و جایزه آن را دریافت کند. امّا فارغ از انجام مأموریت، بازی‌های دوستانه برای سرگرمی،

تمرین استفاده از قهرمان‌های مختلف و حتّی برگزاری رقابت‌های داخلی درون اتحاد، به‌کار می‌آیند. در بازی‌های دوستانه نیز بازیکنان با قهرمان‌هایی که سطح ارتقای استانداردشده دارند با هم رقابت می‌کنند. با شرکت در بازی‌های دوستانه، هم‌اتحادی‌ها توانمندی‌های خود را در مبارزه مستقیم با یکدیگر به‌نمایش می‌گذارند و بعد از بازی درباره عملکرد خود و دیگری گپ کوتاهی می‌زنند یا از هم تمجید می‌کنند. نتیجه بازی‌های دوستانه، مانند بازی‌های جنگ اتحاد و چالش‌ها تأثیری روی تعداد کاپ‌های بازیکن ندارد. از این بابت بازیکن‌هایی که از حیث تعداد کاپ به هدف مورد نظرشان در طول فصل می‌رسند یا احساس می‌کنند پیشروی بیشتر تا پایان فصل امکان‌پذیر نیست، بیشتر به این آوردگاه روی می‌آورند.

- اتحاد (آوردگاه باز)

هر اتحاد، به‌مثابه یک آوردگاه، انگیزه‌هایی متمایز برای بازی کردن ایجاد می‌کند. پیش‌تر به آوردگاه‌های بازی دوستانه و جنگ اتحاد اشاره شد. هر دو در واقع شقوقی از تجربه بازی در دل آوردگاه اتحاد هستند و متناسب با کیفیت اتحاد، معانی و شیوه‌های اقدام خاص خود را پیدا می‌کنند. علاوه‌براین، موقعیت بازیکن در یک اتحاد ممکن است با موقعیت همان بازیکن در اتحادی دیگر متفاوت باشد؛ این تفاوتِ موقعیت، تا حد زیادی به جایگاه کاربر در جدول رتبه‌بندی اعضای اتحاد، سابقه حضور او در اتحاد و اهتمام او به اهدای کارت یا فعالیت موثر در جنگ اتحاد وابسته است؛ همچنان که انتظارات از بازیکن در اتحادهای مختلف متفاوت است. مثلاً ممکن است یک اتحاد بیشتر بر فعال بودن در بنگاه و اهدای کارت تأکید داشته باشد تا فعال بودن در جنگ. همه این موارد بیانگر آن است که خود اتحاد به‌مثابه یک آوردگاه موضوعیت دارد. در بازی «پسرخوانده» به عضویت یک اتحاد درآمدن، یک ضرورت است (برای تسریع روند ارتقای قهرمان‌ها و افزایش میزان کسب سکّه) و کاربری وجود ندارد که ترجیح بدهد در اتحادی عضو نباشد. اینکه چقدر به یک اتحاد وفادار بماند و چقدر در فعالیت‌های گروهی مشارکت کند، انتخاب‌هایی هستند که بسته به کیفیت آوردگاه اتحاد، تغییر می‌کنند و تفاوت‌های ملموسی در اصل تجربه کاربری ایجاد می‌کند.

جمع‌بندی تحلیل آوردگاه‌ها: آوردگاه‌ها، باز یا بسته، معماری‌هایی هستند که تجربه کاربری بازیکن در مواجهه با موقعیت‌های بلاغی درون‌بازی را تحت‌تأثیر قرار می‌دهند؛ آن‌ها حتّی اگر حالت‌های بازی‌روند را تغییر ندهند (چنان‌که به‌جز چالش‌ها، سایر آوردگاه‌ها تغییری در حالت بازی‌روند پسرخوانده ایجاد نمی‌کنند)، به تجربه بازی‌روند تنوع می‌بخشند (جدول ۳). متناظر با همین تنوع‌بخشی، آوردگاه‌ها شکل‌گیری هم‌بودگاه‌های متنوعی را زمینه‌سازی می‌کنند؛ هم‌بودگاه‌هایی از بازیکنان مقتصد، رقابت‌جو، جاه‌طلب یا حتّی معاشرت‌جو؛ بازیکنانی که انگیخته می‌شوند تا به‌شیوه‌های کم و بیش مشابهی به حیات مجازی خود در جهان بازی تداوم دهند.

جدول ۳- موقعیت‌های بلاغی آوردگاهی در بازی پسرخوانده و تشریح ارکان سه‌گانه آن‌ها

ردیف	آوردگاه	نوع برپایی	جامعه هدف (مخاطبان)	توضیحات (محدودیت‌ها و ضرورت‌ها)
۱	فصل	(نسبتاً) منظم	تقریباً همه بازیکنان	بازیکنان مقتصد، مهم‌ترین مسیر کسب سکه و الماس در بازی را در صندوق‌های جنگ هر فصل می‌بینند. بازیکنانی که مستمراً خرید درون‌برنامه‌ای انجام می‌دهند، اغلب بلیت طلایی هر فصل را خریداری می‌کنند که تا ۲۵ برابر دارایی بیشتری از صندوق‌های جنگ فراهم می‌کند. با خرید بلیت طلایی نام کاربری او نیز در جدول اعضای اتحاد به رنگ طلایی تغییر می‌کند و همچنین خرید آن‌ها، باعث می‌شود به هم‌اتحادی‌هایشان نیز ۵۰۰ سکه از طرف بازی و به نام کاربر هدیه داده شود که این موارد به اعتبار و منزلت بازیکن در جهان بازی می‌افزاید.
۲	چالش	منظم	بازیکنان مخاطره‌پذیر و بازیکنان دارای حساب‌های کاربری با غنای بالای متوسط	بازیکنان نو ورود، کم‌تجربه یا بازیکنانی که تعداد قهرمان‌های ارتقایافته کمتری دارند (که تقریباً همه اینها تلویحاً در زمره بازیکنانی هستند که کمتر خرید درون‌برنامه‌ای داشته‌اند)، کمتر در چالش‌ها شانس موفقیت دارند. آنها ممکن است صرفاً چند بازی رایگان در هر چالش را تجربه کنند و از صرف کردن الماس برای رقابت بیشتر صرفنظر کنند. چالش برای بازیکنانی که حساب کاربری غنی دارند، فرصت مناسبی برای کسب جام زرین و همچنین تبدیل کردن الماس به دارایی‌های دیگر با قیمت‌هایی بهینه است. شانس موفقیت آن‌ها در چالش‌ها بیشتر است و شرکت در چالش‌های شگفت‌انگیز برای آن‌ها مطلوبیت بیشتری دارد.

ردیف	آوردگاه	نوع برپایی	جامعه هدف (مخاطبان)	توضیحات (محدودیت‌ها و ضرورت‌ها)
۳	جنگ اتحاد	(نسبتاً) نامنظم	همه بازیکنان در اتحادهای سطح پایین و متوسط و بازیکنان دارای حساب‌های کاربری با غنای بالای متوسط در اتحادهای قوی	در اتحادهای ضعیف و متوسط، تعهد بازیکنان به رعایت نظم برای شرکت در جنگ اتحاد، بسیار کمتر است. سخت‌گیری سرکردگان اتحاد نیز در قبال بازیکنان معمولاً وجود ندارد. طبعاً درباره نتایجی که بازیکنان در جنگ به دست می‌آورند نیز حساسیتی وجود ندارد. بنابراین، همه فرایند جنگ اتحاد، کمتر از زاویه کسب دستاوردی برای خود اتحاد نگریسته می‌شود. امّا در اتحادهای قوی، انتظارات کاملاً متفاوت است. شرکت متعهدانه در روزهای شکار و جنگ و حتّی نتایجی که برای اتحاد حاصل می‌شود به مثابه معیاری برای مفید بودن اعضا برای اتحاد تلّقی می‌شود.
۴	رویداد	نامنظم	بازیکنان مایل به انجام خریدهای درون‌برنامه‌ای بیشتر از حد متوسط	رقابت مؤثّر در رویدادهای بازی، نیاز به صرف هزینه چشمگیر دارد، هرچند ورود به رویداد اغلب رایگان است. چیزی که صرف هزینه بیشتر در اثنای برگزاری رویداد را توجیه می‌کند، به دست آوردن لباس‌های انحصاری و جوایز ارزشمند دیگر است. در برخی دوره‌ها اعطای جوایز فیزیکی نظیر موبایل یا کنسول بازی نیز ترغیب‌کننده است. کاربران مقتصد، به قصد رقابت جدی وارد رویدادها نمی‌شوند، امّا می‌توانند با امتیازات محدودی که به دست می‌آورند، از بخش «بازار سیاه» رویدادها جوایز محدودی را به دست آورند.
۵	دوستانه	نامنظم	تقریباً همه بازیکنان	بازی دوستانه، آوردگاهی است که بازیکنان را بر مبنای رفتار مالی از هم متمایز نمی‌کند. بازیکنان داوطلبانه و با انگیزه‌های متفاوت وارد این آوردگاه می‌شوند. این انگیزه‌ها از قبیل، همیاری برای به انجام رساندن مأموریت‌های روزانه، تمرین بازی با ترکیب‌های متفاوت یا تجربه رقابت با دوستان است.
۶	اتحاد	نامنظم	همه بازیکنان در اتحادهای سطح پایین و متوسط و بازیکنان دارای حساب‌های کاربری با غنای بالای متوسط در اتحادهای قوی	سطح اتحاد و وضعیت اداره آن، می‌تواند تجربه بازیکن از بازی را به انحای مختلف تحت تأثیر قرار می‌دهد. این امر شامل تجربه بازیکن از نحوه اهدای کارت، اجاره قهرمان و گفتگو با اعضا و حتّی اهمیت رتبه‌بندی در جدول اتحاد و عملکرد کلّی در جنگ‌های اتحاد می‌شود.

اگرچه آوردگاه‌های بازی، مستقل و به تفکیک بررسی شدند، باید توجه داشت پیامدهای آوردگاه‌های مختلف بر یکدیگر تأثیرگذارند و آوردگاه‌ها در پسرخوانده اغلب متداخل طراحی شده‌اند. برای مثال، شرکت در آوردگاه «رویداد» و نتایجی که آنجا به دست می‌آید روی تعداد کاپ‌هایی که در آوردگاه «فصل» جمع‌آوری می‌شود تأثیر می‌گذارد؛ از دیگر سو، دستاوردها و جوایز به دست آمده در همه آوردگاه‌ها، تبدیل به دارایی‌های مجازی بازیکن در آوردگاه اصلی بازی (آوردگاه فصل) می‌شود.

بنابراین، تجربه کاربری درون آوردگاهی که بازی‌روند در پیوند با آن تعریف می‌شود تحوّل می‌یابد. رفتار و تجربه کاربری بازیکن در جریان مواجهه با گفتمان بلاغی بازی‌روند، تحت‌تأثیر ارکان سه‌گانه موقعیت بلاغی است که در هر آوردگاه تعریف شده است. این رابطه از موقعیت بلاغی (آوردگاه) به گفتمان بلاغی (رویه‌های بازی‌روند)، شکلی دوار پیدا می‌کند و مدام تکرار می‌شود. به این ترتیب، گفتمان‌های بلاغی هر دست از بازی در آوردگاه‌های مختلف، تجربه کاربری متمایزی را رقم می‌زنند (ولو اینکه در سرشت بازی‌روند تغییری صورت نپذیرد)؛ زیرا بازی‌روند همواره متأثّر از آوردگاهی است که ارکان سه‌گانه موقعیت‌های بلاغی (ضرورت، محدودیت‌ها/ منابع و مخاطبان یا کاربران هم‌بود شده) متأثّر از آن تعریف شده است.

نتیجه‌گیری

مهارت لازم برای اجرای بازی‌روند اصلی در بازی پسرخوانده، پیچیده و پر از جزئیاتی است که با ممارست و تکرار فراگرفته می‌شود. این مهارت دیریاب، البتّه برای پیشرفت در بازی مؤثّر است ولی به‌شکلی متناقض‌نما کاملاً در احاطه عوامل تصادفی و موقعیت‌های بلاغی آوردگاهی قرار می‌گیرد و گاهی ممکن است به‌طور کامل توسط آن‌ها بی‌اثر شود یا به تعلیق درآید. این امر بیانگر آن است که موقعیت‌های بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای برخط درون‌پرداخت، در هر سه ساحت پیشابازی، پیرابازی و درون‌بازی، با یکدیگر در ارتباطاند و برهمکنش دارند.

در ساحت درون‌بازی، سطح رقیب تصادفی، حذف قهرمان از سوی رقیب، نوبت اوّل یا دوم بودن در شروع بازی و چگونگی اعمال شدن بسیاری از «توانایی‌ها»

توسط قهرمان‌ها، عوامل تصادفی مهمی هستند که تأثیر تعیین‌کننده‌ای بر نتیجه هر رقابت برخط دارند و همگی عواملی تصادفی هستند. در ساحت پیرابازی، محتوای جعبه‌های شانسی، تعریف آوردگاه‌های مختلف و متداخل، در نظر گرفته شدن تعداد کاپ به‌منزله مؤثّرترین معیار جفت‌سازی حریفان و پیشنهادهای خرید روزانه و شگفت‌انگیز در صفحه فروشگاه که هوشمندانه با رفتار اقتصادی کاربران شخصی‌سازی می‌شوند، همگی عوامل بیرون از کنترل کاربر هستند که بر راهبردهای ارتقای قهرمان‌ها تأثیرات برجسته‌ای دارند. مجموع این ویژگی‌ها، تجربه کاربری را در جریان بازی‌روند، وابسته به موقعیت‌های بلاغی آوردگاهی و عوامل تصادفی می‌کند.

تنظیم راهبردهای ارتقا و رقابت، بر اساس واکنش به تأثیرات عوامل تصادفی، محوری‌ترین چالش تجربه کاربری بازی پسرخوانده است. هرچند موقعیت‌های بلاغی درون‌بازی (متشکل از رویه‌های بازی‌روند اصلی) بواسطه ایجاد انگیزه‌های جبرگرایانه/ ماده‌گرایانه، بازیکنان را هم‌بود می‌سازد، امّا نسبتی که میان موقعیت‌های بلاغی درون‌بازی و موقعیت‌های بلاغی آوردگاهی برقرار است، منجر به شکل‌گیری هم‌بودگاه‌های متنوعی از کاربران می‌شود. کاربران بسته به اینکه در طی حضور خود در جهان بازی، بیشتر جذب کدام موقعیت‌های بلاغی آوردگاهی شوند، تجربه کاربری متفاوتی از مواجهه با موقعیت‌های بلاغی درون‌بازی کسب می‌کنند و رفتارهای کاربری متفاوتی نیز در ساحت‌های پیرابازی و درون‌بازی بروز می‌دهند. در نتیجه، از آنجا که کاربران اغلب همه آوردگاه‌ها را با نسبت‌هایی متفاوت تجربه می‌کنند، به‌طور مداوم در طول حضور خود در جهان مجازی بازی، از هم‌بودگاهی به هم‌بودگاه دیگر کوچ می‌کنند.

پیشنهادها

برای تحقیقات بیشتر در این زمینه، پیشنهاد می‌شود هم‌بودگاه‌های کاربری به‌مثابه معیاری برای دسته‌بندی رفتار کاربران بازی‌های برخط با جزئیات بیشتری مورد مطالعه قرار گیرد و نظریه‌های پیشین در زمینه دسته‌بندی کاربران این بازی‌ها را توسعه دهد. همچنین، این تحقیق برای بازی‌سازان این پیشنهاد را در

بـر دارد کـه به‌منظـور جـذب گونه‌هـای مختلـف کاربـران بـه جهـان بـازی خـود، در کنـار اهتمـام بـه ایجـاد حالت‌هایـی متنـوع از بازی‌رونـد اصلـی، بـه طراحـی موقعیت‌هـای بلاغـی آوردگاهـی متنـوع توجّـه بیشـتری داشته‌باشـند.

فهرست منابع

حاجی‌حیـدری، حامـد؛ و اکـرم، کیانـوش (۱۳۹۸). «سـنخ‌بندی نظریـات مربـوط بـه بازی‌هـای رایانـه‌ای»، *رسـانه‌های دیـداری و شـنیداری*، ۳ (۳۱)، ۲۷۱-۳۰۷.

طاهـری، آریـن؛ کیـا، علی‌اصغـر؛ و کوثـری، مسـعود (۱۴۰۴). «تحلیـل موقعیت‌هـای بلاغـی در محیط‌هـای پیرابـازی بازی‌هـای برخـط درون‌پرداخـت: مطالعـه مـوردی بـازم بـازی»، *مطالعـات رسـانه‌های نویـن*، ۱۱ (۴۴)، ۱-۴۱.

کوثـری، مسـعود؛ حسـینی، سیدبشـیر؛ طاهـری، آریـن؛ و علیـدادی، مسـعود (۱۳۹۸). «کاربـرد منطـق دو ارزشـی در تحلیـل کارکـرد رسـانه‌ای بازی‌هـای هدفمنـد»، *مطالعـات رسـانه‌های نویـن*، ۵ (۱۹)، ۸۵-۱۱۶.

مائـورا، فرانـس (۱۳۹۸). *مطالعـات بـازی: بـازی و فرهنـگ از آغـاز تـا امـروز*، (مترجـم: حمیدرضـا سـعیدی)، چـاپ اول، تهـران: نشـر نـو.

Bitzer, L (1968). The rhetorical situation. *Philosophy and Rhetoric*, 1, 1-14.

Blakesley, D. (2002). *The Elements of Dramatism*. Boston: Longman.

Bogost, I. (2006). *Unit operations: an approach to videogame criticism*. MA: MIT Press.

Bourgonjon, J., Rutten, K., Soetaert, R. & Valcke, M. (2011) From Counter Strike to Counter-Statement: using Burke's pentad as a tool for analysing video games, *Digital Creativity, ۱۰۲-۹۱ ,۲۲:۲.*

Brock, Kevin (۲۰۱۹). Rhetorical Code Studies: Discovering Arguments In and Around Code. MI: University of Michigan Press.

Burke, K. (1969). *A grammar of motives.* Berkeley: University of California.

Foss, K. A. (2009). Rhetorical Theory. In S. Littlejohn & K. A. Foss (eds.), Encyclopedia of Communication Theory. *Thousand Oaks*, CA: Sage, pp. 853-857.

Hodent, C. (2021). *The Psychology of Video Games*. NY: Routledge.

Huizinga, J. (1971). *Homo ludens*. New York: Beacon.

Jarvinen, A. (2008). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies Design*. Ph.D. Disertation at University of Tampere.

Paul, C. A & Philpott, J. S. (2009). *The Rise and Fall of CTS: Kenneth Burke Identifying with the World of Warcraft. In: Proceedings of Digital Games Research* Association conference (DiGRA 2009); Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory.

Schell, J. (2019). *The art of game design*: a book of lenses. Boca Raton: Taylor & Francis, a CRC title, *part of the Taylor & Francis imprint*, a member of the Taylor & Francis Group, the academic division of T&F Informa, plc.

Young, A. M. (2017). *Rhetorical and Dramatism Analysis*. In M. Allen (ed.) The Sage Encyclopedia of Communication Research Methods. London: Sage Publication Ltd, pp. 1491-1494.