الجمهورية العربية السورية
وزارة التعليم العالي
المعهد العالي لإدارة الأعمال

HIGHER INSTITUTE OF BUSINESS ADMINISTRATION

تأثير تغيير السياق السردي في ألعاب الفيديو على تجربة اللاعب الإجمالية (دراسة حالة: لعبة فيديو "The Last Of Us II")

The Effect of Narrative Context Change in Video-Games on The Overall Player Experience (PX) (Case Study: "The Last Of Us II" Videogame)

إعداد الطالبة:
حلا قاسم

إشراف الدكتورة:
نريمان عمار

2022-2021

إن المحتوى المنشور في هذا العمل يعبر عن وجهة نظر الطالب ولا يتحمل المعهد العالي لإدارة الأعمال مسؤولية صحة

شكر وتقدير

أتقدم بجزيل الشكر والتقدير وكل الامتنان إلى من منحني الكثير من الوقت والجهد من أجل إنجاز هذا العمل المتواضع.

أقدم شكري وامتناني إلى الدكتورة ناريمان عمار التي أعانني خلال هذا البحث من خلال تقديم النصح والمشورة.

كما أتقدم بجزيل الشكر والتقدير إلى جميع أساتذتي والكادر التدريسي في المعهد العالي لإدارة الأعمال، لما علموني وأعطوني من علم ويقين.

كما أتقدم بكامل الشكر والعرفان لكل من قدم لي أي نصيحة وكل من لم يدخر جهدا في إرشادي وتوجيهي ومساعدتي لإتمام عملي على أحسن وجه.

وأخيراً أقدم كامل شكري إلى المعهد العالي لإدارة الأعمال HIBA الذي فتح لي أبواب عديدة تؤدي إلى النجاح والتفوق بكافة من فيه من مدرسين وإدارة وطلاب.

الإهداء

إلى قدوتي ومصدر قوتي

إلى من علمني الجد والاجتهاد

إلى من أنارت شعلة محبته درب حياتي

إلى من رفدني بالدعم وآزرني وقت الشدائد وساندني دائماً أبي العزيز

إلى من علمتني العطاء والمحبة إلى معنى الحب والتفاني

إلى من سارت بجانبي خطوة بخطوة وكانت لي ملجأ في وقت ضعفي

إلى من سهرت الليالي وتعبت من أجلي ومن أجل ما وصلت له

إلى حبيبة قلبي رفيقة دربي في هذا العالم منذ خلقت أمي العزيزة

إلى رفيقة دربي الطويل

إلى مصدر إلهامي ودعمي أختي فرح

إلى من شاركتني رحلتي بحلوها ومرها

التي آمنت بقدراتي وقدمت لي الدعم

الصديقة التي أعطتني الأمل والقوة في أكثر الأوقات صعوبة مايا ديب

إلى من أشاركهم الفرح والحزن والحلم

إلى من وقف بجانبي وشجعني في كل وقت

إلى من رافقني وقضيت معهم أفضل الأوقات

إلى من ساعدني في إنجاز هذا العمل وقدم لي الدعم

إلى من لا معنى للحياة من دونهم ... إلى رفاق الدرب حامد، جورج، عبادة، عمر، آلاء، جودي، هيا، لانا، باميلا، براء

الملخص

نظراً إلى أن أهم عناصر ألعاب الفيديو هي السرد أو القصة التي ترويها، فإن وجود قصة مؤثرة وغامرة في الألعاب يعد جزءاً أساسياً من تجربة اللعبة، وبالتالي، مصدر مهم للتركيز عليه في عملية التصميم. هذا كان الدافع الأساسي في حالتنا العملية لتسليط الضوء على جانب السرد ودراسة الاستجابة العاطفية للاعبين ومستوى الرضا. وهذا يعتبر منهج جديد نسبياً لدراسة أحد عناصر ألعاب الفيديو بشكل معمق. يمكن استخدام نتائج هذا البحث لتوجيه مصممي الألعاب وكاتبي السرد بطريقة أفضل لفهم أنماط اللاعبين واستجاباتهم العاطفية لتمكنهم من تصميم ألعاب تحقق درجات رضا أعلى.

تضمنت سيرورة العمل في البحث إجراء مقابلات شخصية مع اللاعبين، لتصميم شخصيات اللاعبين، وتضمن ذلك أسئلة عن خلفية اللاعب، وتوقعاته، وأهدافه، ولاحقاً تم تأطير المعطيات المجمعة ضمن خريطة التعاطف، التي من خلالها تم تمييز صنفين من الشخصيات، حيث يمثل ملف كل شخصية شريحة محددة من اللاعبين، بهدف دراسة ردود الفعل العاطفية، والأفكار المتداولة أثناء التفاعل مع التجربة المدروسة، وذلك من خلال تصميم خريطة تجربة اللاعب، التي تتضمن تحديد نقاط المكاسب و الألم خلال التفاعل مع أحداث قصة اللعبة لدى كل شخصية على حدى، كما قمنا باستخدامنا لأحد أدوات تجربة اللاعب بطريقة جديدة، حيث عادةً عند استخدام خريطة رحلة اللاعب لدراسة تجربة اللاعب يتم التركيز حصراً على طريقة اللعب ويتم إهمال السرد، رغم أنه من أحد أهم العوامل المؤثرة على تجربة اللاعب وتحقيق مستويات الرضا لديه، مما يجعل هذا البحث فريداً من نوعه، أخيراً استنتجنا من مرحلة الاستبصار، الفرص الناتجة من تلك النقاط. وتمت المقارنة بين تجربة كل صنف من الشخصيات المدروسة لقياس درجة رضا اللاعبين. إضافة إلى ذلك، تم استخدام المنهج الوصفي الإحصائي لتحديد العلاقة بين المتغيرات وقياس أثرها. وتشمل متغير المعنوية، ومتغير الانغماس، متغير الفضول، ومتغير الجاذبية السمعية البصرية، لقياس مدى رضا اللاعبين لدى صنف كل شخصية. وتم ذلك باستخدام أداة التحليل SPSS.

الكلمات المفتاحية: تجربة اللاعب، خريطة رحلة اللاعب، شخصية اللاعب، الألعاب المسيرة من قبل السرد.

Abstract

Since the most important elements of video games are the narrative, having an impactful and immersive story in games is an essential part of the game experience and, therefore, an important source of focus in the game design process.

The main motive in our practical case was to highlight the side of the narrative and to study the emotional response of the players and the level of satisfaction. This is a relatively new approach to studying an element of video games in depth. The results of this research can be used to guide game designers and narrative writers in a better way to understand players' patterns and emotional responses to enable them to design games that achieve higher levels of satisfaction.

The research process involved conducting personal interviews with the players, to design the players' persona, which included questions about the player's background, expectations, and goals. Each Persona represents a specific segment of players, with the aim of studying emotional reactions, and thoughts circulating during the interaction with the studied experience, by designing the player journey map, which includes identifying the pain & gain points during the interaction with the events of the game's story. We also used one of the player experience tools in a new way, where usually when using the player's journey map to study the player's experience, usually the focus is exclusively on the way to play Game Play and the narration is neglected, although it is one of the most important factors affecting the player experience and achieving levels high satisfaction, which makes this research unique, we finally deduced from the stage of insights, opportunities resulting from those points. The experience of each of the studied characters was compared to measure the degree of player satisfaction. In addition, the descriptive statistical approach was used to determine the relationship between the variables and measure their impact. It includes the moral variable, the immersion variable, the curiosity variable, and the audio-visual attractiveness variable, to measure the players' satisfaction with each character's category. This was done using the SPSS analysis tool.

Keywords: Player Experience (PX), Player Journey Map, Player Persona, Narrative-driven Games.

فهرس المحتويات

الشكر والتقدير II

الاهداء IIII

الملخص II

Abstract V

فهرس المحتويات VI

فهرس الأشكال IX

فهرس الجداول X

مصطلحات والاختصارات X

الفصل الأول الإطار التمهيدي 1

1.1 مقدمة 1

2.1 مصطلحات البحث 2

3.1 الدراسات السابقة وتطوير الفرضيات 2

4.1 إشكالية وتساؤلات البحث 8

5.1 متغيرات ونموذج الدراسة 10

6.1 أهداف البحث 10

7.1 أهمية البحث 11

8.1 حدود البحث 11

9.1 منهجية البحث 12

الفصل الثاني الإطار النظري 14

1.1.2 تجربة اللاعب 15

2.1.2 خريطة رحلة المستخدم Customer Journey Map 16

3.1.2 الشخصيات Personas 18

4.1.2 ملف الشخصية 18

1.2.2 السرد في ألعاب الفيديو 21

2.2.2 هيكل السرد الخطيLinear Narrative 21

3.2.2 أنواع هيكل السرد الخطي 22

1.3.2.2 هيكل المراحل الثلاثة The Three Act Structure 22
2.3.2.2 هيكل سلسلة اللؤلؤ String Of Pearls 22
4.2.2 هيكل السرد الغير خطيNon-Linear Narrative 23
1.4.2.2 التشعب Branching 23
2.4.2.2 العالم المفتوح Open world 24
5.2.2 العاب الفيديو المسيرة من قبل السرد Narrative-Driven Games 24
1.5.2.2 السرد من خلال الصوت 25
2.5.2.2 السرد من خلال المرئيات 26
3.5.2.2 السرد من خلال المشاهد المقتطفة Cutscenes 28
1.3.2 الجزء الأول من اللعبة 30
2.3.2 الشخصيات الرئيسية 31
1.2.3.2 شخصية جول 31
2.1.1.3.2 شخصية إيلي 32
2.3.2 الجزء الثاني 33
1.2.3.2 الجدل حول اللعبة 33
الفصل الثالث الإطار العملي 37
2.3 لمحة عن الحالة العملية 38
3.3 مجتمع وعينة البحث 38
4.3 تصميم تجربة وأداة البحث 39
1.4.3 شخصية اللاعب Player Persona (مرحلة ما قبل التفاعل Pre-Interaction) 39
1.1.4.3 المقابلات Interviews 39
2.1.4.3 تحليل المعطيات Data Analysis 39
3.1.4.3 تصنيف الشخصيات 41
1.3.1.4.3 الشخصية الأولى 41
2.3.1.4.3 الشخصية الثانية 44
4.1.4.3 الملخص والنتائج 46
2.4.3 خريطة رحلة اللاعب Player Journey Mapping 46

1.2.4.3 خطوات بناء خريطة رحلة اللاعب 46
2.2.4.3 المقابلات 47
3.2.4.3 التجربة The Experience (مرحلة التفاعل Interaction)..... 47
1.3.2.4.3 المناقشة..... 57
2.3.2.4.3 الاستبصار Insights (مرحلة ما بعد التفاعل Post-Interaction) 59
1.2.3.2.4.3 فرص الشخصية الأولى "ألينا"..... 59
2.2.3.2.4.3 فرص الشخصية الثانية "جاد" 64
4.2.4.3 أداة الدراسة 69
1.4.2.4.3 اختبار مصداقية أداة الدراسة 71
2.4.2.4.3 وصف أفراد العينة..... 72
3.4.2.4.3 اختبارات الدراسة والنتائج..... 77
5.3 التحديات 83
6.3 النتائج 83
7.3 التوصيات والآفاق المستقبلية 84
المراجع..... 87
الملاحق..... 90
الملحق الأول (تحليل سياق السرد)..... 90
الملحق الثاني (الاستبيان)..... 99

فهرس الأشكال

الشكل (1) متغيرات ونموذج الدراسة 10

الشكل (2) طرق أبحاث مستخدمي الألعاب 15

الشكل (3) تمثيل شكل خريطة اللاعب ومراحلها 18

ملف شخصية خاصة بلاعب الشكل (4) 19

الشكل (5) هيكل السرد الخطي 21

الشكل (6) هيكل المراحل الثلاثة 22

الشكل (7) هيكل سلسلة اللؤلؤ 22

الشكل (8) هيكل السرد غير الخطي 23

الشكل (9) هيكل التشعب 23

الشكل (10) يوضح استخدام لعبة DETROIT: BECOME HUMAN لهيكل التشعب بالسرد الخاص بها 24

الشكل (12) الشخصيات التي تقوم بالغناء لتوصيل السرد في لعبة HADES 26

الشكل (13) مقطع من لعبةASSASSIN'S CREED II يوضح مكان السرد من خلال المرئيات 27

الشكل (14) صورة من لعبة THE DARKEST DUNGEON توضح السرد من خلال المرئيات 27

الشكل (15) مشهد مقتطف من لعبة RED DEAD REDEMPTION II يوضح تحقيق الهدف الأساسي من قصة اللعبة. 28

الشكل (16) المرئيات المتقدمة الخاصة بلعبة THE LAST OF US 30

الشكل (17) مقطع من لعبة THE LAST OF US يمثل رحلة الشخصيتين الرئيسيتين 31

الشكل (18) الشخصية "جول" من لعبة THE LAST OF US 32

الشكل (19) الشخصية "ايلي" من لعبة THE LAST OF US 32

الشكل (20) يمثل المرئيات المتقدمة في لعبة THE LAST OF US II 34

الشكل (21) يمثل دقة حركة وتعابير الشخصيات المتقاربة للحقيقة 34

الشكل (22) يوضح تقييم اللاعبين مقارنة بتقييم النقاد للعبة THE LAST OF US II على موقع METACRITIC 35

الشكل (23) الشخصية الثانية "الينا" 43

الشكل (24) الشخصية الثانية "“جاد”" 45

الشكل (25) خريطة رحلة اللاعب الشخصية الأولى "ألينا" 55

الشكل (26) خريطة رحلة اللاعب الشخصية الثانية "جاد" 56

الشكل (27) مقارنة خريطة اللاعبين "جاد" و"ألينا" 58

فهرس الجداول

الجدول (1) اللاعبين المشاركين في تصميم الشخصيات 40

الجدول (2) تصنيف اللاعبين وردّات فعلهم..... 47

الجدول (3) العبارات المستخدمة في الاستبيان 70

الجدول (4) اختبار ALPHA CRONBACH 71

الجدول (5) وصف الشخصية..... 72

الجدول (6) الفئات العمرية 72

الجدول (7) وصف النوع الاجتماعي..... 73

الجدول (8) وصف المستوى التعليمي..... 73

الجدول (9) متوسط متغير المعنوية 74

الجدول (10) اختبار ONE SAMPLE TEST لمتغير المعنوية 74

الجدول (11) متوسط متغير الانغماس..... 74

الجدول (12) اختبار ONE SAMPLE TEST لمتغير الانغماس..... 75

الجدول (13) متوسط متغير الفضول 75

الجدول (14) اختبار ONE SAMPLE TEST لمتغير الفضول 75

الجدول (15) متوسط متغير الجاذبية السمعية البصرية 76

الجدول (16) اختبار ONE SAMPLE TEST لمتغير الجاذبية السمعية البصرية 76

الجدول (17) اختبار ONE SAMPLE TEST لمتغير الجاذبية السمعية البصرية 77

الجدول (18) اختبار INDEPENDENT SAMPLES TEST لمتغير المعنوية..... 77

الجدول (19) متوسطات مجموعات الانغماس..... 78

الجدول (20) اختبار INDEPENDENT SAMPLES TEST لمتغير الانغماس 78

الجدول (21) متوسطات مجموعات الفضول 80

الجدول (22) اختبار INDEPENDENT SAMPLES TEST لمتغير الفضول..... 80

جدول (23) متوسطات مجموعات الفضول 81

الجدول (24) اختبار INDEPENDENT SAMPLES TEST لمتغير الجاذبية السمعية البصرية..... 81

مصطلحات والاختصارات

المصطلح باللغة العربية	المصطلح باللغة الإنكليزية
تجربة اللاعب	Player Experience (PX)
خريطة رحلة اللاعب	Player Journey Map
شخصية اللاعب	Player Persona
الألعاب المسيرة من قبل السرد	Narrative-Driven Games
ردة الفعل العاطفية	Emotional Response

الفصل الأول

الإطار التمهيدي

1.1 مقدمة

مجال صناعة ألعاب الفيديو يعد مجال ديناميكي للغاية، ويمر بنفس التحولات التي تمر بها الصناعات الأخرى. فقطاع صناعة الألعاب يمر بنمو متزايد كل يوم، في العقود الماضية، كانت نسبة نمو قطاع صناعة ألعاب الفيديو بين 9٪ و15٪ سنوياً، حيث يقوم العديد من الأشخاص من مختلف الشرائح بلعب ألعاب الفيديو، وكل يوم يتم طرح أنواع مختلفة من الألعاب لمختلف أنواع الأجهزة الالكترونية في السوق. حيث أصبح تصميم وخلق تجربة من خلال ألعاب الفيديو وسيلة ترفيهية من الثقافة الشعبية. وبما أن المنافسة تترافق مع النمو، جعل العدد المتزايد للاعبين قطاع صناعة ألعاب الفيديو تنافسياً للغاية، مما يخلق بيئة مليئة بالتحديات لمطوري الألعاب، للتقدم إلى الأمام في هذا السوق من خلال مراعاة تجربة اللاعب مع اللعبة، حيث زادت الحاجة إلى فهم اللاعبين وتفضيلاتهم. نظراً أن أهم عناصر اللعبة هي القصة أو السرد الذي ترويه، فإن وجود قصة مؤثرة وغامرة في ألعاب الفيديو يعد جزءاً أساسياً من تجربة اللعبة، وبالتالي، مصدر مهم للتركيز عليه في عملية التصميم.

في الآونة الأخيرة، أصبحت ألعاب الفيديو وسيلة ومنصة مهيمنة لرواية القصص، وأصبحت الألعاب التي تعتمد على السرد أو المسوقة من قبل القصة جزءاً كبيراً من المجال، بهدف رئيسي وهو سرد القصص. تحصل بعض الألعاب التي تعتمد على السرد على تقييمات أعلى من غيرها، مما يدل على أن اللاعبين لديهم تفضيلات معينة للاستمتاع باللعبة عندما يتعلق الأمر بالقصة.

هناك العديد من الأسباب التي تجعل الناس يلعبون ألعاب الفيديو، ولكن كل الأسباب يمكن اختصارها في كلمة واحدة، الاستمتاع. عندما تكون هناك حاجة إلى الاستمتاع بتجربة لعب اللعبة، لا يمكن للاعبين الشعور كما لو أنهم يضيعون وقتهم، أو يدفعون مقابل شيء عديم الفائدة أو أنهم مدمنون. من الواضح أن هناك حاجة إلى فهم أفضل لكيفية تلبية توقعات اللاعبين وفهم وجهات نظرهم المختلفة حول تجربتهم مع اللعبة، لذلك مع تقدم التقنيات وأساليب تصميم تجربة المستخدم واللاعب، تواجه شركات صناعة وتطوير الألعاب تحدياً للتحسين المستمر لخصائص الألعاب وخصوصاً الألعاب التي يحركها السرد والتي تهدف إلى تحسين الاستمتاع والانغماس المدركين من قبل اللاعبين، مع ضرورة اكتساب فهم أعمق لكيفية اختبار اللاعبين لقصة اللعبة، فإن الهدف هو فهم تجربة وتفضيلات اللاعب في سرد ألعاب الفيديو.

مما سبق نسعى من خلال هذ البحث إلى دراسة أثر السرد في ألعاب الفيديو على تجربة اللاعبين المختلفين والبحث في مدى تأثير تغيير سياقه على استمتاعهم بتجربة اللعبة.

2.1 مصطلحات البحث

نقوم بتعريف وتحديد أهم بعض من أهم المصطلحات العلمية المستخدمة في هذه الدراسة علماً انه سيتم تناول العديد من التعاريف الأخرى مع مضامينها، وسياق ورود المواضيع فيها وهي:

ألعاب يحركها السرد Narrative– Driven Games: وهي الألعاب المصممة بهدف سرد قصة، حيث تتألف من مجموعة متنوعة من التخصصات الفنية التقليدية التي يتم تجميعها لتخدم اللعبة وقصتها، هذه التخصصات مثل المرئيات والرسوم المتحركة والموسيقى تستخدم كتقنيات سردية داخل الألعاب لدعم السرد. سرد ألعاب الفيديو لا يُروى فقط من خلال السرد المكتوب أو المنطوق، بل من خلال العديد من العناصر التي تساعد في تقديم القصة. (Solarski, 2017)

تجربة اللاعب Player Experience: التجربة الفردية والشخصية التي يمر بها اللاعب أثناء اللعب وبعده مباشرة (wiemeyer,2016).

الشخصية Persona: شخصية المستخدم هي ملف يعبر عن مستخدم نموذجي تمثل أهدافه وخصائصه احتياجات شريحة من المستخدمين. وهي شخصية خيالية تمثل مجموعة من المستهلكين الفعليين الذين قد يتفاعلون أو تفاعلوا مع منتج أو خدمة أو علامة تجارية بطريقة مشابهة. (Stickdorn et al. 2018)

خريطة رحلة اللاعب Player Journey Map: خريطة رحلة المستهلك او اللاعب هي تصور للعملية التي يمر بها المستهلك من أجل تحقيق هدف. يبدأ تخطيط خريطة الرحلة بتجميع سلسلة من تفاعلات المستخدم مع المنتج في مخطط زمني. بعد ذلك، تم تجسيد المخطط الزمني بأفكار المستخدم ومشاعره من أجل إنشاء سرد. هذا السرد يكون مكثف ومصقول، مما يؤدي في النهاية إلى التصور.

3.1 الدراسات السابقة وتطوير الفرضيات

سرد القصص storytelling كان دائماً جزءاً لا يتجزأ من تصميم الألعاب في المراحل المبكرة لها، وإن توفير مجال للخيال للاعب من خلال تقديم قصة أو سرد عن طريق الألعاب يمثل عنصراً أساسياً في تسويق اللعبة في الوقت الحالي، وفي يومنا هذا تعتبر الألعاب التي تتميز بسرد موسع ومعقد من بين الألعاب الأكثر مبيعاً على الإطلاق (picucci,2014)

وبما أن الألعاب المبنية على السرد أصبحت ذات شعبية كبيرة، فقد لفتت انتباه العديد من الباحثين لدراسة السرد أو القصة كعامل أساسي في ألعاب الفيديو، حيث تعد القصة جزءاً أساسياً من طريقة اللعب في الألعاب المبنية على السرد، كما أن فهم القصة له أهمية كبيرة لكي يتمكن اللاعب من تكملة مراحل اللعبة (Acarsoy, 2021). بالنظر إلى أن ما يفصل الألعاب عن الوسائط السردية الأخرى هو التفاعل، ركزت دراسة (Acarsoy, 2021) على العناصر الموجودة في ألعاب الفيديو المبنية على السرد التي تؤثر على تصور اللاعبين للسرد من خلال التفاعل. باستخدام ابداء الإعجاب وعدم الإعجاب لدى اللاعبين من تجاربهم السابقة في الألعاب المبنية على السرد، استطاعت الدراسة أن تطور نهج إرشادي واستدلالي Heuristics معتمد لعناصر السرد التفاعلية لإنشاء تجربة لعب فعالة وتقديم القصة والسرد بأفضل طريقة للاعبين.

ويشير تنوع اللاعبين وأهمية الشخصية الرئيسية في اللعبة إلى روابط توضح كيفية ارتباط اللاعبين بالشخصيات الخاصة باللعبة والرضا الناتج عن اللعبة. لذلك، قامت دراسة (Erb et al,2021) في التحقيق في أثر العلاقة بين اللاعب والشخصية الخاصة باللعبة على رضا اللاعب عن اللعبة. تجربة اللاعب Player Experience (PX) هو موضوع مطروق ومهم في أبحاث التسويق حالياً، وهي التجربة الفردية والشخصية التي يمر بها اللاعب أثناء اللعب وبعده مباشرة (wiemeyer,2016)، حيث قامت دراسة (Carvalho, 2019) بتصميم إطار عمل مفاهيمي لتقييم تجربة اللاعب مع الألعاب باسم GLIMPSE تم بناءه من خلال العناصر التي يمكن استخدامها في عملية تقييم تجربة اللاعب منها الاندماج (الانغماس)، التفاعل، التعلم، و ردود الفعل العاطفية. وكان الغرض من دراسة (Wikman,2016) هو تحديد أي طريقة من الطرق التي يلعب بها اللاعب اللعبة الأصلية ستترك أثر في تجربته عندما يلعب الجزء المكمل Sequel لهذه اللعبة وتحديد ما إذا كان لعب اللعبة الأصلية قبل اللعبة المكملة سيحدث فروقات (وحدد كيفية اكتشاف هذه الفروقات وتحليلها) لتزويد مصممي اللعبة بالأدوات اللازمة لاتخاذ قرارات مستنيرة عند إنشاء جزء مكمل للعبة الاصلية.

بناءً على ما تقدم سنختبر الفرضيات التالية:

1. يوجد أثر للارتباط العاطفي على تجربة اللاعب في سرد ألعاب الفيديو.
2. زيادة الارتباط العاطفي عند اللاعبين يعطي درجات رضا أعلى.

أحد أهم عناصر اللعبة لتفاعل اللاعب معها هو الشخصية الرئيسية الخاصة باللعبة، حيث تعتبر العنصر الأساسي لتفاعل اللاعبين في الألعاب المبنية على السرد (Mallon, 2008)، إلا أن تجربة اللاعب وعلاقته مع الشخصيات الرئيسية الخاصة باللعبة قد حظيت باهتمام ضئيل من منظور تجربة اللاعب (Lankoski, 2011).

وعرّف الباحثون الاستدلالات او الإرشادات Heuristics على أنها فعالة في تحليل تجربة اللاعب (Aker,2020)، حيث كانت دراسة (Malon,1982) أول من قدمت استخدام الاستدلالات لتقييم الألعاب، حيث تم استخدامها بشكل أساسي للألعاب التعليمية لكن من خلال مراجعة الأدبيات، يمكن ملاحظة أن الاستدلالات الحالية قديمة وقد لا تكون على قدم المساواة مع التقدم في التكنولوجيا وتقدم مجال صناعة الألعاب. على الرغم من أن هذه الاستدلالات لا تزال مذكورة على نطاق واسع ومقبولة في الأدبيات الحديثة (Aker ,2020) علاوة على ذلك، هناك نقص في الأساليب التجريبية التي تركز على عناصر السرد المستخدمة في ألعاب الفيديو. وبالتالي جاء بحث (Acarsoy,2021) لسد هذا الفراغ حيث قدم استدلالات حول استخدام عناصر السرد التفاعلي في ألعاب الفيديو التي يحركها السرد لإنشاء عرض أفضل لقصة وسرد اللعبة بناءً على التعليقات الواردة من اللاعبين لضمان تجربة لعب متكاملة.

لتأتي دراسة (Vesco, 2020) التي بحثت في دوافع اللعب كعامل أساسي لفهم تجربة اللاعبين لسرد اللعبة. من أجل توفير أدلة حول كيفية تأثير دوافع اللاعب على التفاعل مع السرد، تم تصميم تحليل مسح كمي بالتطبيق على ثلاثية لعبة Dark Souls، ومجتمع اللاعبين لهذه اللعبة عبر الإنترنت كدراسة حالة، تُظهر الدراسة في سياق هذه الثلاثية، وجود رغبة أكبر في الفضول والاكتشاف، وذلك يزيد درجة اهتمام اللاعب في سرد القصة أثناء اللعب (Vesco, 2020).

تبين معنا بعد مراجعة الدراسة:

- تختلف تجربة اللاعب عند التفاعل مع الأجزاء التابعة أو المكملة للجزء الأصلي من اللعبة نفسها.

تعتبر خريطة رحلة اللاعب Player Journey Map من أكثر الطرق فعالية لقياس تجربة اللاعب، ففي المنشورات التسويقية الرائدة لجمعية التسويق الأمريكية تم اعتماد خريطة رحلة المستهلك Customer Journey Map كأداة فعالة لقياس تجربة المستهلك، نظراً لأن رحلة المستهلك هي دائماً مركزية للتسويق الذي يعتمد على المعطيات، وهذا التركيز يؤكد أهمية خريطة

رحلة المستهلك لقياس تجربة المستهلك (lemon,2016)، وتم تطبيق خرائط رحلة المستهلك في العديد من المجالات والدراسات كأداة لمساعدة الشركات المختلفة على فهم دوافع المستهلكين وسلوكياتهم بهدف تحسين المنتج او الخدمة. حيث قام (Adam,2012) في دراسته بتطبيق أول خريطة لرحلة المستهلك من قبل مؤسسة خيرية وطنية حيث تم استخدامها كجزء من برنامج لحملة لتحسين الوصول إلى السلع والخدمات للأشخاص ذوي الإعاقة.

وقام (Hasselberg,2020) بدراسة شريحة لاعبين الرياضات الإلكترونية E-sports، حيث كان الهدف من دراسته معرفة سبب ممارسة اللاعبين لهذا النوع من الألعاب، وما يريدون القيام به على هذه المنصات من خلال القيام بخريطة رحلة اللاعب كطريقة لتصوير رحلة وتجربة اللاعب مع المنصة.

وكان الهدف من دراسة (Mast, 2021) هو تحقيق وإثبات الآثار الإيجابية لأشكال اللعب المعزز افتراضياً عند تنفيذها في بيئات عامة و شبه عامة ، ولتحقيق ذلك كان من المهم اكتساب المزيد من البصيرة حول كيفية تحفيز الناس على المشاركة معهم وفهم أفضل لمتى وكيف يمكن للاعبين اتخاذ القرارات معينة تتأثر بعوامل التصميم من خلال التطبيق على خريطة رحلة اللاعب في الألعاب المعززة افتراضياً حيث تمت التجربة بالاستناد الى أبحاث سابقة في نفس المجال ومن خلال المقابلات مع خبراء تصميم الألعاب المعززة افتراضياً حيث قدمت خريطة اللاعب الخاصة بهذه الدراسة نظرة مفصلة عن رحلة اللاعب والعوامل التي تؤثر على الدافع عنده للانخراط في مساحات اللعب المعززة وبينت النقاط الإيجابية والسلبية في كل مرحلة من مراحل التجربة.

يتم تطوير خريطة رحلة المستهلك بشكل عام من شخصية المستهلك Persona، (Stickdorn & Schneider، 2011). فخريطة رحلة المستهلك هي سلسلة من اتصالات العميل المباشرة وغير المباشرة مع منتج أو خدمة أو علامة تجارية، ويشكل كل منها تجربة إيجابية أو سلبية أو محايدة. تؤثر تجربة المستهلك في كل نقطة اتصال على جودة العلاقة المتصورة للمنتج أو الخدمة (Fournier, 1998)، والتي بدورها تؤثر على الالتزام للمنتج.

هناك أدوات لقياس تجربة المستهلك يمكن للشركات استخدامها لفهم ما يريده المستهلكون وفهم تجربتهم. واحدة من أبرز الأدوات تسمى الشخصيات Personas (Stickdorn et al. 2018). حيث تعبر الشخصيات عن صورة للمستهلكين في لحظة محددة (Caddick & Cable، 2011).

وبما أن الشخصية تعتبر جزء من خريطة رحلة المستهلك، تم اعتمادها بالعديد من الأبحاث كبحث (Hasselberg,2020). إن الأدبيات الخاصة باستخدام الشخصية كأداة لقياس تجربة المستخدم محدودة للغاية في سياق الرياضات الإلكترونية والألعاب بشكل عام ولسد هذه الفجوة قامت هذه الدراسة بتصميم شخصية تمثل اللاعبين على المنصات الالكترونية من خلال الملاحظة عبر الانترنت والمقابلات مع بعضهم وتم القياس على أساسها.

ودراسة (Costa ,2014)، التي كان الهدف منها هو اكتشاف أهمية اللاعبين في عملية تصميم اللعبة وكان الهدف هو إيجاد طرق لتحسين عملية تصميم اللعبة من خلال استخدام الشخصيات وخرائط رحلة اللاعب.

يعد بحث مستخدمي الألعاب GUR مجالاً حديثاً نسبياً ولكنه مزدهر، يركز على مراقبة وفهم تجربة اللاعب ويمزج البحث بين التفاعل بين الإنسان والحاسوب (HCI) ومجال تطوير الألعاب (Drachen,2018) اللاعبون لديهم احتياجات ولديهم الحافز للعب ألعاب معينة لتلبية هذه الاحتياجات، وتنتج التجربة الجيدة للاعب من تلبية هذه الاحتياجات. وفقًا لنظرية تقرير المصير Self–Determination Theory (SDT)، فإن جميع البشر لديهم حاجة للنمو من خلال الكفاءة والارتباط والاستقلالية (Abeele, 2020). تعتبر الألعاب عامل تحفيزي إلى الحد الذي يختبر فيه اللاعبون الاستقلال والكفاءة والارتباط العاطفي أثناء اللعب. حيث اعتمد (Abeele, 2020) في تطوير نموذج دراسة مخزون تجربة اللاعب على عدة مقاييس سابقة، ومنها استبيان رضا اللاعب عن الحاجةPENS (Ryan et al., 2006) ، وكذلك استبيان نموذج رضا اللاعب UPEQ (Azadvar & Canossa, 2018).

وايضاً اعتمد (Abeele, 2020) في بناء نموذجه على نظرية Means–End التي تدعو إلى التركيز على العواقب الناتجة عن تجربة المستهلك وتفضيله للمنتج. في النهاية تم العثور على مستويين من النتائج كافيين لمعظم أغراض التحليلات التسويقية. في أبحاث المستهلك، بدت السلسلة ذات المستويات الأربعة، بدءاً من السمات إلى النتائج الوظيفية إلى النتائج والقيم النفسية الاجتماعية، مفيدة للغاية وأصبحت معياراً واقعياً. (Reynolds & Olson, 2001).

كما تم النقاش، يركز بحث مستخدمي الألعاب (GUR)على قياس وتحليل وفهم تجارب اللاعبين لتحسين تصميمات الألعاب. يهدف خبراء GUR إلى فهم تجربة اللاعبين لخيارات تصميم لعبة محددة، وكيف تؤدي إلى استجابات عاطفية محددة. أداة، توفر مثل هذه الرؤية العملية في تجربة

اللاعب، مصممة خصيصاً من قبل خبراء ال GUR ومن أجل البحث كانت تفتقر حتى الآن. لمعالجة هذه الفجوة، تم تطوير مخزون تجربة اللاعب PXI. (Abeele, 2020)

تعتبر مقاومة المستخدم ظاهرة معقدة ينظر إليها منذ فترة طويلة على أنها عقبة رئيسية في التنفيذ الناجح لتكنولوجيا المعلومات. يمكن أن تكون مقاومة المستخدم، والتي يمكن أن تختلف بين السلبي والنشط، مصدراً للتوجيه نحو تقليل المشكلات المرتبطة بالتغيير التنظيمي. ومع ذلك، بدلاً من تبني مقاومة المستخدم ورؤيتها كفرصة تعلم وأداة لإدارة الصعوبات الحالية والمستقبلية حول مقاومة المستخدم، تخشى المؤسسات ذلك. (Ali, 2015)

في حين أن قبول المستخدم للتغيير هو عامل مهم في نجاح تنفيذ نظم المعلومات، إلا أنه من المهم أيضاً فهم استجابة المستخدمين للتغيير، لا سيما نوايا المقاومة وسلوكياتها. يمكن أن تصبح مقاومة المستخدم للتغيير معوقاً رئيسياً لتطبيق نظم المعلومات بنجاح Hirschheim and .(Newman, 1988).

بناءً على ما تقدم يتبين معنا:

- يوجد تصنيفين للمستخدمين ضمن أي نظام من حيث تقبل التغيير، الأول عالي المقاومة والثاني منخفض المقاومة.
- تختلف ردود أفعال المستخدم عالي المقاومة عن المستخدم منخفض المقاومة من حيث تقبل التغيير.

وقام (Erb et al,2021) بدراسة تجربة اللاعبين في اللعبة المسيرة من قبل السرد The Last of Us Part II والتي هي محل دراستنا، حيث تم إجراء مقابلات مع 12 لاعباً قاموا بلعب لعبة، وهي لعبة أثارت ردود فعل شديدة الاستقطاب فيما يتعلق بكيفية استجابة اللاعبين لتغيير اللعب والتحكم من الشخصية الرئيسية الى الشخصية العدو في اللعبة. وتبين معه بزوغ نوعين مميزين من شرائح اللاعبين، وهم عاليين ومنخفضين المقاومة. بناءً على ما تقدم سيختبر البحث الفرضيات التالية:

بعد مراجعة الدراسات السابقة نستنتج الفرضية التالية:

1. يوجد أثر لتغيير سياق السرد في ألعاب الفيديو على الرضا العام لتجربة اللاعبين.

1.1. تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة للتغيير في السرد في ألعاب الفيديو أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.

1.2. تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر المعنوية أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.

1.3. تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الانغماس (الاندماج) أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.

1.4. تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الفضول أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.

1.5. تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الجاذبية السمعية البصرية أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.

4.1 إشكالية وتساؤلات البحث

يوجد نوعان من الأنظمة البيئية، النوع الأول ساكن، يعتبر أسهل للدراسة لثبات مكوناته، أما النوع الثاني فهو ديناميكي تعاني مكوناته من تغيرات تطرأ عليه مما يجعله مثيراً للاهتمام. في الأنظمة البيئية يوجد عدة أنماط للمستخدمين، يختلفون بأنماط أفعالهم وخلفياتهم وأهدافهم وطريقة تعاملهم مع التغيرات التي تطرأ على النظام، تعتبر درجة المقاومة من إحدى معايير دراسة أنماط المستخدمين.

ويمكن تقسيم المستخدمين إلى نمطين أساسين عند مواجهة التغيير، النمط الأول هو نمط المستخدمين المقاومين للتغيير، حيث يتصفون بأنهم متعلقون بالوضع السابق للنظام ولا يتقبلون التغيير بسهولة حتى ولو كان التغيير إيجابي. النمط الثاني هو نمط المستخدمين منخفضي المقاومة للتغيير، حيث يتصفون بأنهم لا يظهرون ممانعة لحدوث تغيير في النظام، بغض النظر إن كان التغيير الحاصل ذو منحى إيجابي أو سلبي.

ففي مجال تطوير الألعاب، يعامل اللاعب كمعاملة المستخدم لأن اللاعب هو مستخدم أولاً واللعبة هي نظام أولاً، وبالربط مع ما تم ذكره مسبقاً، فإن اللاعبين يتوزعون على نقاط مختلفة من مجال مقاومة التغيير. فعندما يرغب مصممو الألعاب ببناء أجزاء مكملة Sequelللعبة مسيرة من قبل السرد Narrative-Driven Games فيجب بالضرورة مراعاة مصداقية روح اللعبة الأصلية وما تحويه من شخصيات وطبيعة العلاقة بينهم وعدم مراعاة ذلك يؤدي إلى نتائج سلبية لأن اللاعبين يشكلون ارتباط عاطفي وعلاقات شخصية مع الشخصيات الخاصة باللعبة وقصتها، وهذا التعلق

بسياق السرد يمكن كسره من قبل اللاعبين الذين يتصفون بانخفاض مقاومتهم للتغير، بينما يواجه النمط الآخر صعوبة في ذلك.

هذه الديناميكية بين اللاعبين واللعبة مثيرة للاهتمام، تولد تساؤلات حول سلوكيات اللاعبين وتجربتهم مع اللعبة، إحدى هذه التساؤلات تتمثل بفهم التجربة الشخصية لكل نمط من الأنماط المذكورة، وإن كان من الممكن تحقيق درجات رضا إجمالية، من منحى الارتباط العاطفي Emotional Response ومنحى أبعاد تجربة اللاعب PX عند أي نمط سواءً كان منخفض للمقاومة أو عالي المقاومة.

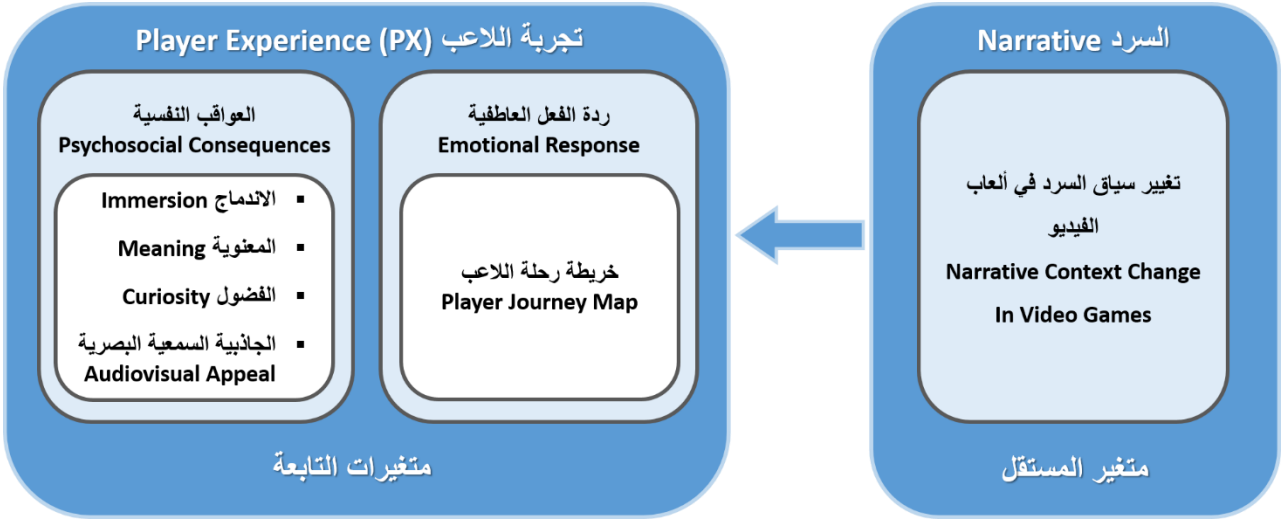
مما سبق، يمكننا صياغة مشكلة الدراسة في مجموعة من الأسئلة، ويتم الإجابة عليها ضمن البحث، حيث تكمن المشكلة الرئيسية في التساؤل التالي:

"هل يوجد أثر لتغيير سياق السرد في ألعاب الفيديو على الرضا العام لتجربة اللاعبين؟"

يتفرع عن تساؤل البحث الرئيسي، التساؤلات التالية:

1. هل يوجد أثر للارتباط العاطفي على تجربة اللاعب في سرد ألعاب الفيديو؟
2. هل تؤدي زيادة الارتباط العاطفي إلى درجات رضا أعلى عند تجربة اللاعبين؟
3. هل تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة للتغيير في السرد في ألعاب الفيديو أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة؟
4. هل تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر المعنوية أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة؟
5. هل تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الانغماس (الاندماج) أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة؟
6. هل تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الفضول أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة؟
7. هل تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الجاذبية السمعية البصرية أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة؟

5.1 متغيرات ونموذج الدراسة



الشكل (1) متغيرات ونموذج الدراسة

6.1 أهداف البحث

يسعى هذا البحث إلى تحقيق الأهداف التالية:

- دراسة وجود أثر لتغيير سياق السرد في ألعاب الفيديو على الرضا العام لتجربة اللاعبين.
- دراسة وجود أثر للارتباط العاطفي على تجربة اللاعب في سرد ألعاب الفيديو.
- دراسة زيادة الارتباط العاطفي إلى درجات رضا أعلى عند تجربة اللاعبين.
- دراسة تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة للتغيير في السرد في ألعاب الفيديو، وإن كان أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.
- دراسة تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر المعنوية، وإن كان أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.
- دراسة تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الانغماس (الاندماج)، وإن كان أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.
- دراسة تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الفضول، وإن كان أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.
- دراسة تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الجاذبية السمعية البصرية، وإن كان أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.

7.1 أهمية البحث

يمكن تقسيم أهمية البحث المقدم إلى أهمية تطبيقية وأهمية نظرية نذكر شرحاً بسيطاً عن الأهميتين أدناه:

- **الأهمية التطبيقية**

تكمن أهمية البحث في الدرجة الأولى أنه يعرض تجربة شريحتين مختلفتين من اللاعبين مع سرد قصة لعبة The Last Of Us II وأخذ إجاباتهم وآرائهم حول التغيير الحاصل في سياق قصة اللعبة بعين الاعتبار ودراسة كيفية تأثيره على استمتاعهم بالتجربة وقياس ذلك عن طريق استخدام أدوات تجربة اللاعب والأدوات الإحصائية.

يمكن اعتبار احدى القيم المضافة الهامة للبحث، استخدامنا لأخذ أدوات تجربة اللاعب بطريقة جديدة، حيث عادةً عند استخدام خريطة رحلة اللاعب لدراسة تجربة اللاعب يتم التركيز حصراً على طريقة اللعب Game Play ويتم إهمال السرد، رغم أنه من أحد أهم العوامل المؤثرة على تجربة اللاعب وتحقيق مستويات الرضا لديه، فقامت الباحثة في حالتنا العملية بتسليط الضوء على جانب السرد ودراسة الاستجابة العاطفية للاعبين ومستوى الرضا. وهذا يعتبر منهج جديد نسبياً لدراسة أحد عناصر ألعاب الفيديو بشكل معمق. يمكن استخدام نتائج هذا البحث لتوجيه مصممي الألعاب وكاتبي السرد بطريقة أفضل لفهم أنماط اللاعبين واستجاباتهم العاطفية لتمكنهم من تصميم ألعاب تحقق درجات رضا أعلى.

- **الأهمية النظرية**

يساعد هذا البحث في توضيح العديد من المفاهيم والتعاريف والمصطلحات سواء في الشق المتعلق بتجربة اللاعب، أو في الشق المتعلق بالسرد في ألعاب الفيديو .إضافةً لكون هذا البحث جديداً في مجال تجربة اللاعب مع ألعاب الفيديو المسوقة من قبل السرد، ونقص في المراجع العربية خصوصاً في الشق المتعلق بتجربة اللاعب، وبالتالي يكون هذا البحث مرجعاً مفيداً، يساعد من يريد الاطلاع على هذا الموضوع والأدبيات الخاصة به والتوسع به.

8.1 حدود البحث

من الضروري وضع حدود مناسبة لتعزيز صحة وموثوقية الدراسة، من خلال وضع حدود واضحة للدراسة يمكن التحقق من صحة النتائج.

- **حدود مكانية:** يمكن تحديد حدود الدراسة مكانياً، حيث اقتصرت على اللاعبين الذين قاموا بلعب لعبة The Last Of Us II في مدينة دمشق.
- **حدود زمنية:** طبقت الدراسة خلال الفترة الممتدة بين نهاية شهر آذار (31\3\2022) وإلى غاية بداية شهر تموز (1\7\2022).

9.1 منهجية البحث

يعتمد هذا البحث على المنهج التجريبي بشكل أساسي، حيث قامت الباحثة بإعداد تجربة استهدفت اللاعبين الذين قاموا بلعب لعبة The Last Of Us II.

أولاً، تم إجراء مقابلات شخصية مع اللاعبين، لتصميم شخصيات اللاعبين في حالتنا العملية، ويتضمن ذلك أسئلة عن خلفية اللاعب، وتوقعاته، وأهدافه، ولاحقاً تم تأطير المعطيات المجمعة ضمن خريطة التعاطف Empathy Map، التي من خلالها تم تمييز صنفين من الشخصيات Personas، ويمثل ملف كل شخصية شريحة Segment محددة من اللاعبين، بهدف دراسة ردود الفعل العاطفية، والأفكار المتداولة أثناء التفاعل مع التجربة المدروسة، وذلك من خلال تصميم خريطة تجربة اللاعبPlayer Journey Map، التي تتضمن تحديد نقاط المكاسب و الألم Pain & Gain Points خلال التفاعل مع أحداث قصة اللعبة لدى كل شخصية على حدى، وأخيراً تأتي مرحلة الاستبصار Insights التي تتضمن استخلاص الفرص Opportunities الناتجة من تلك النقاط. وتمت المقارنة بين تجربة كل صنف من الشخصيات المدروسة لقياس درجة رضا اللاعبين.

إضافة إلى ذلك، يستخدم هذا البحث، المنهج الوصفي الإحصائي لتحديد العلاقة بين المتغيرات وقياس أثرها من خلال تطبيق مبادئ التحليل الإحصائي حيث تم توزيع استبيان، يتضمن أسئلة ديموغرافية، أسئلة لتمييز وفرز صنفي الشخصيات المدروسة، وأخيراً أسئلة عن متغيرات تجربة اللاعب، لقياس مدى رضا اللاعبين لدى صنف كل شخصية. وتم ذلك باستخدام أداة التحليل SPSS، لتحديد العلاقة بين المتغيرات المدروسة وقياس درجة أثرها من خلال تطبيق مبادئ التحليل الإحصائي.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول

تجربة اللاعب

Player Experience (PX)

1.1.2 تجربة اللاعب

أصبح مفهوم تجربة المستخدم بارزاً في مجال التفاعل بين الإنسان والحاسوب HCI. يعيش البشر دائماً تجارب، غالباً ما يتم تحفيزها من خلال أهداف شخصية وسياقية واجتماعية، ويلتقطون جوانب العالم من خلال منظورهم في اللحظة المحددة. يتم تعريف التجربة من خلال النظر في القدرات المعرفية والسياق والبيئة التي يتمتع بها المستخدم، وكيف ينظر المستخدم إلى التجربة من الناحية الجمالية والتأثير الاجتماعي، وتوجه هذه العناصر المطورين لتصميم تجارب ممتعة لعملائهم. تم بناء الألعاب والتجارب التفاعلية على أساس تقديم عوالم افتراضية متميزة تصور الأنواع والقصص الأكثر تنوعاً إلى أيدي المستخدم مع تمكين المستخدمين من الشعور بأنهم بطل الرواية. (Carvalho, 2019) يمكن تعريف تجربة اللاعب على أنها كيفية إدراك اللاعب للعبة، سواء شعر أنها كانت جيدة أو سيئة. جميع ألعاب الفيديو هي تجارب وتختلف حسب المدة والنوع والتعقيد. ومع ذلك، فإن إنشاء وإدارة تجربة فعالة للاعب هو دور مقدم الخدمة ولا يمكن تحقيق ذلك إلا من خلال المراقبة والتفاعل المستمر مع اللاعبين ومشاركتهم في الإنشاء لتحقيق النجاح. يمكن تقسيم تجربة اللاعب إلى ست مجالات رئيسية (Waran,2019). توجد عدة مفاهيم لها علاقة بتجربة اللاعب، ومن ضمنها أبحاث مستخدمي الألعاب GUX، تم ذكر يوجد ثمانية طرق أساسية في الأدبيات، وتم تنقيح كل طريقة من الطرق على مر السنين لتعكس التوازن بين الوقت والميزانية المطلوبة والنتائج الدقيقة والقابلة للتنفيذ. لكل طريقة نقاط قوة فيما يتعلق بفهم جاذبية اللاعب، وقدرة المستخدم على الفهم، وسهولة الاستخدام، والخبرة (Waran,2019). كما هو موضح في الشكل (2).

الشكل (2) طرق أبحاث مستخدمي الألعاب

بحسب (Waran, 2019) لتصميم لعبة فعالة وجيدة، يجب الأخذ بالمكونات الرئيسية التالية:

- **عالم اللعبة Game World:** إن عالم اللعبة الذي يمكّن اللاعبين من الشعور وكأنهم في عالم حي ومتنفس أثناء لعب اللعبة. يجعل التصميم الجيد والأفضل لألعاب الفيديو اللاعبين ينسون أنهم يلعبون لعبة. لذلك، يجب أن يكون الأمر كما لو كان بإمكان المرء أن يلعب اللعبة بالطريقة التي يختارها، وهذا يجعل شخصيته تشعر وكأنها الجزء الحقيقي من اللعبة.
- **سرد وقصة اللعبة Game Storyline:** إن إنشاء سرد قوي، وتحقيق تطور للشخصيات بشكل صحيح، واتخاذ خيارات حكيمة بشأن سياق الأحداث يمكن أن ينشئ قصة وسرد رائع للعبة يجذب اللاعبين ويجعلهم مهتمين.
- **الموسيقى الخاصة باللعبة Game Music:** تعد الموسيقى من أهم مكونات لعبة الفيديو. يمكن أن تغير الموسيقى الجيدة أو المؤثرات الصوتية من الشعور بلعبة الفيديو وتؤثر على مزاج اللاعبين. تضع موسيقى لعبة الفيديو اللاعب في الإطار الذهني الصحيح للعب اللعبة. يمكن جعل الأحداث أكثر خصوصية وإثارة للاهتمام من خلال دمج الموسيقى المناسبة. تجربة اللاعب هي العجلة المحركة لتصميم اللعبة. ذلك لأن تجربة اللاعب هي ما يمر به اللاعب عندما يتفاعل مع اللعبة فهي مؤشر لكيفية استقبال اللاعبين للعبة.
- **المرئيات Visuals:** تعد العناصر المرئية جزءاً مهمًا للغاية من تصميم اللعبة. بدون صور ومرئيات عالية الجودة، لن يرغب أحد في لعب اللعبة. ستجذب اللعبة ذات الرسومات والمرئيات الحادة الكثير من اللاعبين للعب اللعبة لأنها تعزز تجربة اللعب.
- **الشخصيات الخاصة باللعبة Video Game Characters:**

لتطوير الشخصية الخاصة باللعبة. يقوم مصمم الشخصية بتطوير مفهوم عام عنها ليتمكن من تطويرها بحيث إنها تعطي شكلاً وشخصية ملموسة للأفكار التي قدمها مطورو ألعاب الفيديو.

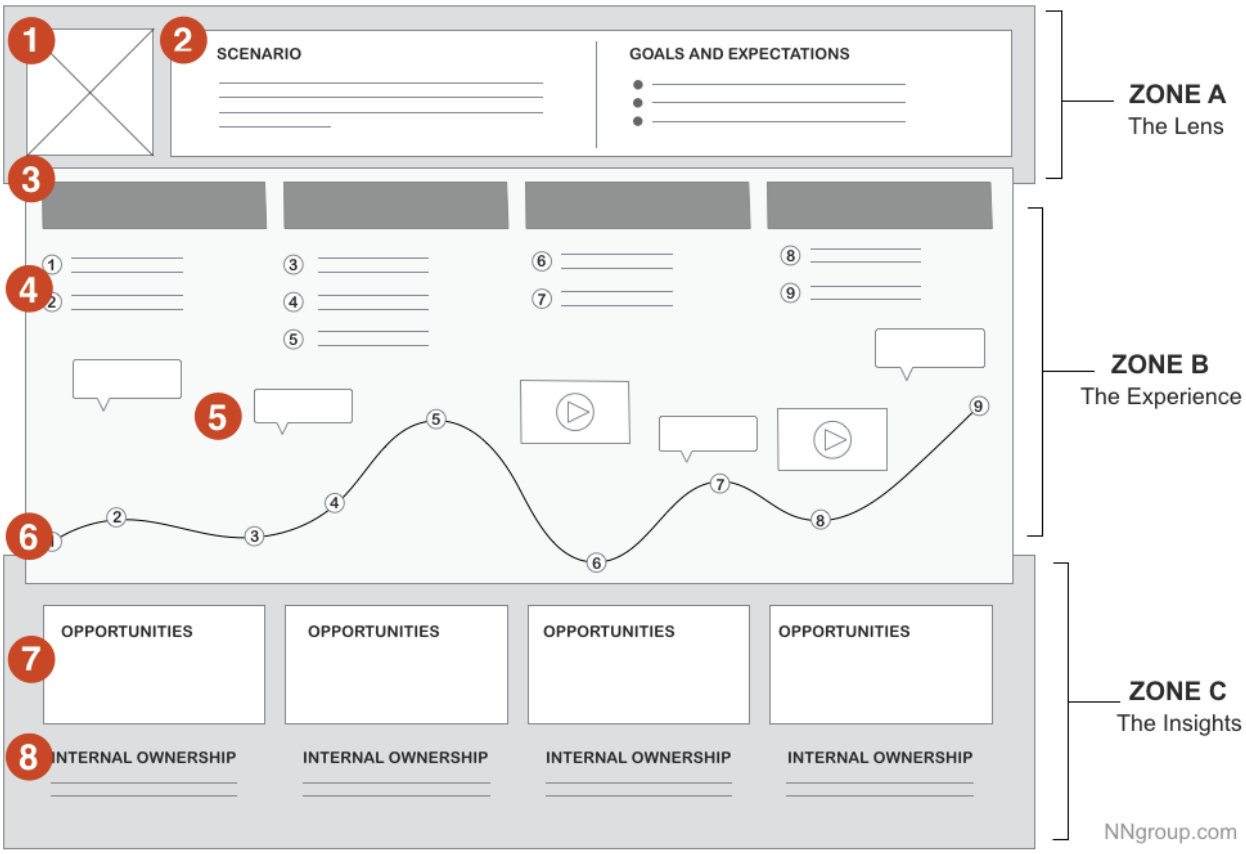
2.1.2 خريطة رحلة المستخدم Customer Journey Map

خرائط الرحلة هي أداة شائعة لقياس تجربة المستخدم. تأتي في جميع الأشكال والأحجام والأشكال. اعتماداً على السياق، يمكن استخدامها بعدة طرق، فخريطة رحلة المستخدم هي تصور للعملية التي يمر بها المستخدم مع المنتج أو الخدمة من أجل تحقيق هدف ما. يبدأ تخطيط الرحلة بتجميع سلسلة من إجراءات المستخدم في جدول زمني. بعد ذلك، يتم تجسيد الجدول الزمني بأفكار المستخدم ومشاعره من أجل إنشاء سرد. هذا السرد يكون مكثف ومصقول، مما يؤدي في النهاية إلى التصور. (Stickdorn, 2011)

توفر الخريطة لفريق التصميم تصوراً حيوياً لكن منظم لتجربة خدمة المستخدمين (Stickdorn, 2011) غالبًا ما تُستخدم نقاط اللمس أو اللحظات التي يتفاعل فيها المستخدمون مع الخدمة لإنشاء "رحلة" أو قصة جذابة بناءً على تجربة العميل. تشرح هذه القصة بالتفصيل تفاعل المستخدم مع الخدمة والعواطف المصاحبة لها. تساعد خريطة رحلة العميل مصممي الألعاب على التفكير في عوامل أخرى أثناء الرحلة والتأثيرات المحتملة على اللاعبين أثناء مرورهم بدورة تجربة العميل. تتيح هذه الطريقة تحديد عناصر مثل دعم المجتمع وتثبيت اللعبة وشراء اللعبة وتقدم اللعبة والمشاركة العاطفية أثناء الرحلة والجوانب المهمة الأخرى.(Costa ,2014)

يجمع رسم الخرائط بين أداتين قويتين: سرد القصص والتخيل .يعد سرد القصص والتصور من الجوانب الأساسية لرسم خرائط الرحلة لأنهما آليات فعالة لنقل المعلومات بطريقة لا تُنسى وموجزة وتخلق رؤية مشتركة. تجمع خرائط الرحلة معاً التجربة بأكملها من وجهة نظر المستخدم. هذه الرؤية المشتركة هي هدف حاسم لرسم خرائط الرحلة، لأنه بدونها، لن يتم الاتفاق على كيفية تحسين تجربة العملاء أبداً .يخلق تخطيط الرحلة نظرة شاملة لتجربة العملاء، وهي عملية جمع وتصور نقاط البيانات المتباينة، كما صرح (Kaplan,2016) فمراحل تصميم خريطة رحلة المستخدم تكون على الشكل التالي:

- **المرحلة الأولى:** تتضمن المستخدمين المستهدفين، أولاً وقبل كل شيء، يجب اختيار شخصية تمثل شريحة معينة من اللاعبين، يتشاركون في الصفات والاهداف والتوقعات تستخدم الشخصيات كدليل إرشادي عند إنشاء خريطة رحلة للمستخدم ويتم استخدام شخصية واحدة تمثل وجهة نظر واحدة لكل خريطة من أجل تقديم سرد قوي وواضح.
- **المرحلة الثانية:** تتضمن السيناريو، بعد تصميم الشخصية، يتم تقسيم الرحلة مع المنتج إلى عدة نقاط او على شكل سيناريو يمثل تجربة المستخدم مع المنتج منذ البداية إلى النهاية ويكشف عن اللحظات الإيجابية والسلبية في تلك التجربة ويمكن ان كون تجربة مستقبلية لاستباق الأحداث. حيث تجعل هذه المرحلة التجربة التي مر بها المستخدم مع المنتج مرئية.
- **المرحلة الثالثة:** مرحلة الاستبصار وتتضمن هذه المرحلة الكشف عن الثغرات التي واجهت المستخدم في رحلته، ليتم اتخاذ الإجراءات لتحسين التجربة من هذه الثغرات حيث تمثل فرصاً للتحسين.



الشكل (3) تمثيل شكل خريطة اللاعب ومراحلها

3.1.2 الشخصيات Personas

تعد الشخصيات جزء أساسي من خريطة رحلة المستخدم، حيث يتم إنشاؤها باستخدام البيانات التي تم جمعها من المستخدمين المستهدفين عن طريق الملاحظة، البحث المعمق والمقابلات. حيث تكون على شكل ملف يصف الجوانب الخاصة بالشريحة المستهدفة (جوانب جسدية، جوانب عاطفية، السلوكيات، العادات، الخلفية، التوقعات، الأهداف) على الرغم من أن الشخصية خيالية إلا انها تدمج الأنماط المتكررة التي تحدث في البحث عند كل مستهلك حيث تحقق فهم أفضل له أثناء عملية تصميم المنتج او الخدمة. حيث يساعد كل هذا المحتوى على التصور من وجهة نظر المستخدم.(Caddick & Cable, 2011)

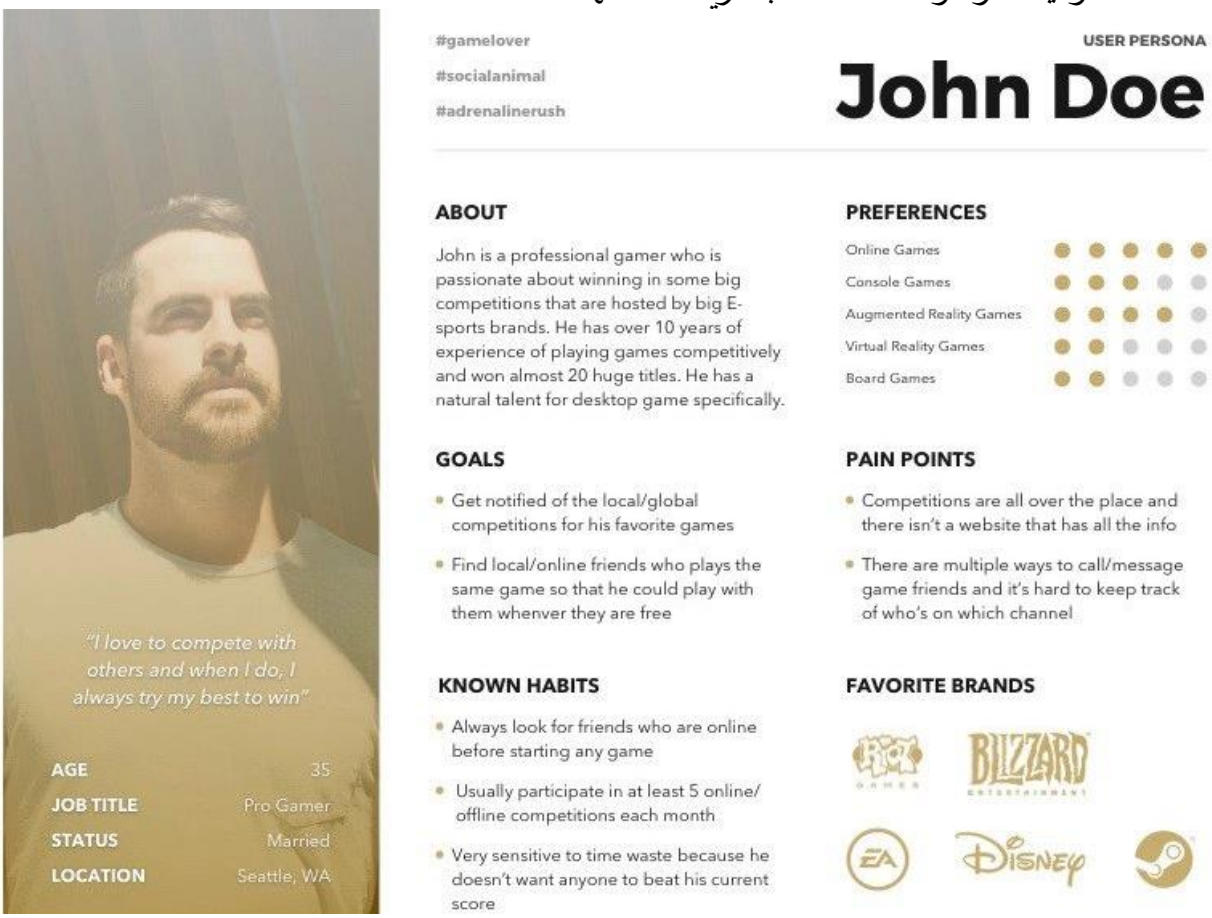
4.1.2 ملف الشخصية

بحسب (Caddick & Cable, 2011) و(Mulder & Yaar, 2006) عند تصميم ملف الشخصية يجب مراعاة العناصر الأساسية المكونة له:

- المعلومات الشخصية: الاسم: إعطاء الشخصية اسماً يعد امراً هاماً لأنه يجعل الشخصية حقيقية. يعد التحدث عن الشخصية باسم معين أكثر إثارة وفعالية من مجرد التحدث بشكل عام عن مجموعة مختلفة من المستخدمين. عادةً ما يكون إعطاء اسم أول للشخصية أمراً كافياً

لأنه قد يكون من الصعب على الأشخاص تذكر أسماء كل شخصية إذا كانت تتضمن كنية من المهم الاخذ بعين الاعتبار ان يكون الاسم حقيقياً ووجود تنوع في جنس الشخصيات.

- الصورة: بعد تحديد الاسم، يجب تضمين صورة تعبر عن الشخصية. يمكن للصورة أن تُظهر للقارئ شيئاً عن مجموعة المستخدمين المرتبطة بمجرد النظر إليها. على سبيل المثال، إذا كانت الشخصية تمثل مجموعة من لاعبي الرياضات الإلكترونية، فيجب أن تكون الصورة لأحد لاعبي الرياضات الإلكترونية وهو يلعب إحدى ألعاب الرياضات الإلكترونية. يجب ألا تعكس الصورة العمر والجنس فحسب، بل يجب أن تعكس أيضًا سلوك المستخدم.
- معلومات معززة: بعد توليد اسم وصورة للشخصية، يجب التركيز على التفاصيل التي تجعل الشخصية كأنها شخص حقيقي. يجب أن تمثل الشخصيات مستخدمين واقعيين وهذا هو السبب في أن المعلومات المعززة تحدث فرقاً كبيراً مثل: العمر، الموقع، تصنيفه الخاص كمستخدم للمنتج المدروس.
- الخصائص الرئيسية: يتم تحديد الخصائص الرئيسية والسمات التي تبين الاختلافات الرئيسية بين كل شخصية، ركز أنه لتصميم شخصية جيدة يجب تضمين الأهداف، التوقعات، الخلفيات، السلوكيات، والمواقف الخاصة بالسريحة المستهدفة.



ملف شخصية خاصة بلاعب الشكل (4)

المبحث الثاني

السرد في ألعاب الفيديو

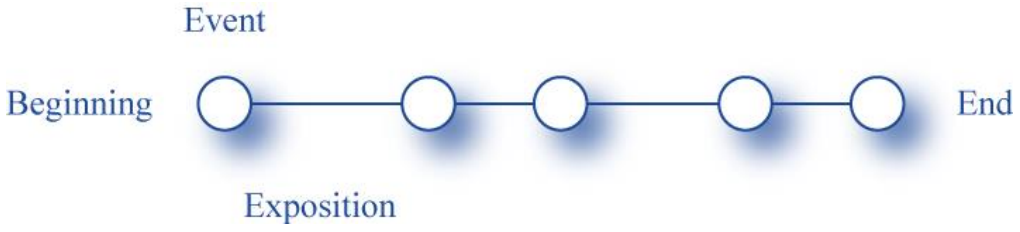
Narrative in Games

1.2.2 السرد في ألعاب الفيديو

في الأدب والروايات، يشير معنى "السرد" إلى سرد قصة ما من خلال عرض الأحداث. يكون هذا العرض لسرد القصص عن طريق هياكل متعددة يمكن استخدامها، ومن أكثرها استخداماً في ألعاب الفيديو هي الهياكل الخطية Linear والغير خطية Non-Linear أو في مجموعات من كليهما (Aarseth,2012). يتبع هيكل السرد الخطي مساراً زمنياً محدداً، حيث يتقدم اللاعب من خلاله في اللعبة بخط مستقيم للوصول إلى نقاط التقدم. هذا يختلف عن الألعاب ذات الهيكل غير الخطي لأنها توفر للاعب حرية اتخاذ القرارات التي يمكن أن تؤثر على القصة. حيث توفر لهم اختيارات لعدة نهايات ممكنة. عند التركيز على التسلسل الذي يتم فيه تصوير الأحداث في السرد، يمكن أيضاً الإشارة إلى هذا التسلسل باسم الحبكة. يشير هذا المفهوم إلى الأحداث الرئيسية في القصة، على الرغم من أن العديد من الروايات تحتوي أيضاً على حبكات فرعية، وهي خطوط قصة داعمة إضافية. من الممكن أيضًا أن نواجه حبكات متوازية، أي عندما يتميّز السرد بأكثر من حبكة واحدة، يكون لكل منهما أهمية متساوية وأحياناً يندمجان في النهاية. الحبكة، كمفهوم، تلفت انتباهنا إلى فكرة السبب والنتيجة. عندما يتم سرد الأحداث بالترتيب الذي تحدث به، يميل إحساس الجمهور بعواقب الحدث إلى أن يكون مباشرًا. في كثير من الأحيان، يخبرنا المؤلفون فقط عن أهم الأحداث المتعلقة بمؤامرة القصة أو حبكاتها الفرعية، مما يعزز إحساسنا بكيفية ارتباطهم ببعضهم البعض. (Dam,2021)

2.2.2 هيكل السرد الخطي Linear Narrative

عندما يستخدم المؤلفون الهيكل الخطي برواية القصص والسرد، فإن الترتيب الذي يتم تصوير الأحداث به وفقاً لهذا الهيكل يتوافق مع الترتيب الذي تحدث به. حيث تتقدم القصة من حدث إلى آخر بطريقة منظمة ويتم تمثيل الوقت كخط، وتدور القصة حول ما يحدث في الوقت الحالي، حيث يكون للقصص بداية، وسط، ونهاية واضحين. يوصفون المكان، وتتكون الأحداث لتؤدي إلى الذروة (النقطة التي يوجد فيها أكبر قدر من التوتر أو الدراما في القصة) وتنتهي القصة بحل (Dam,2021). كما هو موضح في الشكل (5).



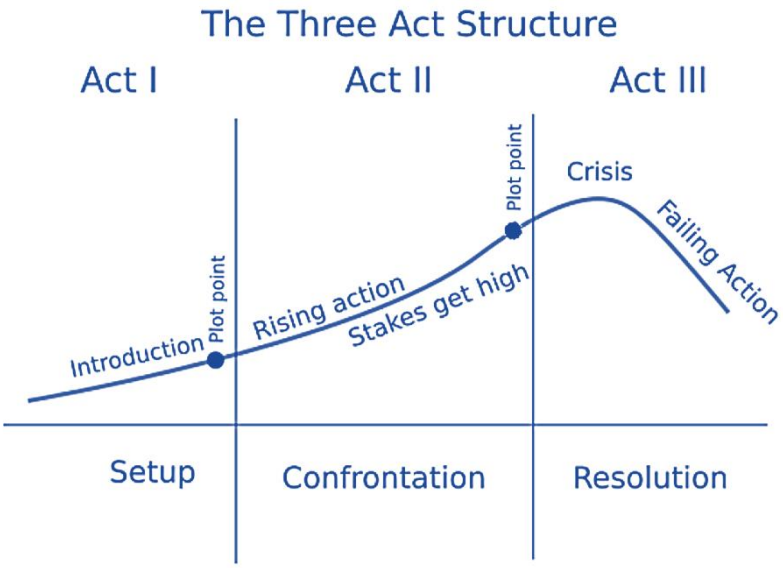
الشكل (5) هيكل السرد الخطي

3.2.2 أنواع هيكل السرد الخطي

يمكن تقسيم هيكل السرد إلى أنواع، نستعرض منها:

1.3.2.2 هيكل المراحل الثلاثة The Three Act Structure

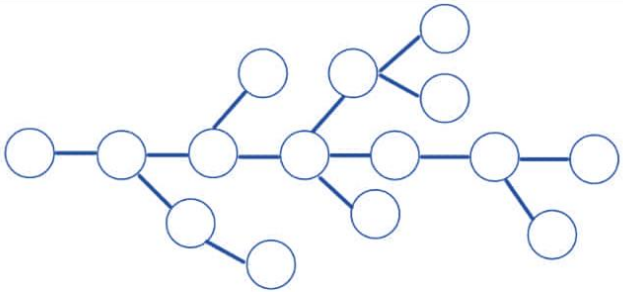
هو طريقة لرواية القصص ذات الهيكل الخطي التي تقسم الحبكة إلى بداية ووسط ونهاية، يستخدم هذا النموذج على نطاق واسع لتصميم سرد عالي المستوى لألعاب الكمبيوتر (Lindley، 2005). حيث يتم تقديم الصراع في البداية، يليه سلسلة من العواقب والأحداث، ويكتمل بحل الصراع. يتم تنفيذ الهيكل عادةً من خلال تقديم نقاط الحبكة الرئيسية على أنها مشاهد غير تفاعلية Cutscenes طوال طريقة اللعب. من المتوقع أن يكمل اللاعب المهام بينهم لإنهاء المراحل.



الشكل (6) هيكل المراحل الثلاثة

2.3.2.2 هيكل سلسلة اللؤلؤ String Of Pearls

هيكل سلسلة اللؤلؤ String Of Pearls يسمى أيضاً "الأنهار والبحيرات" هو طريقة لسرد القصص في الألعاب يتضمن قصة خطية مكتوبة مسبقاً، تتخللها فترات من حرية اللاعب في التفاعل مع اللعبة. غالباً ما تعرض القصة على شكل مشاهد Cutscenes أو نص Text . اسم هذه الطريقة مستوحى من شكل هيكلها (Lindley، 2005). كما هو موضح في الشكل (7)

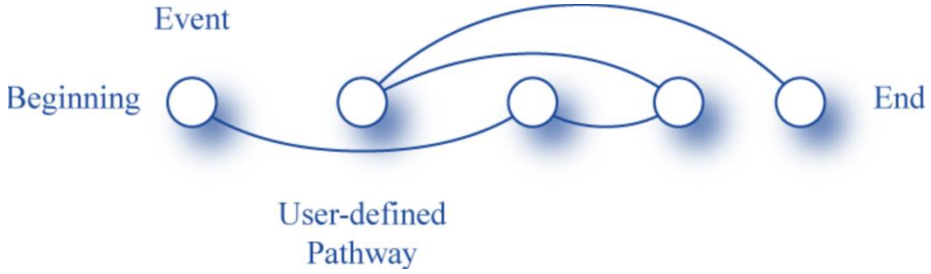


الشكل (7) هيكل سلسلة اللؤلؤ

4.2.2 هيكل السرد الغير خطي Non-Linear Narrative

إن الروايات والقصص ذات البنية غير الخطية هي تلك التي أختار المؤلف أن يتنقل فيها عبر فترات مختلفة من الزمن، والترتيب الذي يتم تصوير الأحداث به لا يتوافق مع الترتيب الذي حدثت به الأشياء. قد يشار إليها أيضاً على أنها متقطعة أو مفككة. فالسرد القصصي غير الخطي هو أسلوب سرد يستخدم في سرد القصص حيث تتحرك القصة ذهاباً وإياباً بين نقاط زمنية مختلفة لجعل القصة أكثر إثارة وعمقاً (Mclntosh,2008)، كما هو موضح في الشكل (8).

يمكن أن يخلق السرد القصصي غير الخطي إحساساً بالغموض لأن القراء أو المشاهدين لا يعرفون حقاً ولا يفهمون ما يحدث، وفي بعض الأحيان ينعكس الارتباك في أفكار الشخصيات وقراراتها. ولأنه يركز أكثر على ما هو مهم وما هو قلب القصة لا يتعين على الكاتب أن يقلق كثيراً بشأن الحفاظ على اتساق الحبكة كما يفعل في السرد الخطي. (Mclntosh,2008)

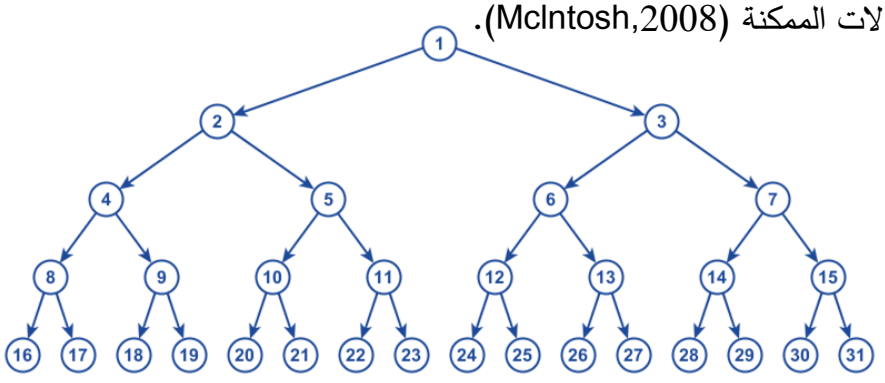


الشكل (8) هيكل السرد غير الخطي

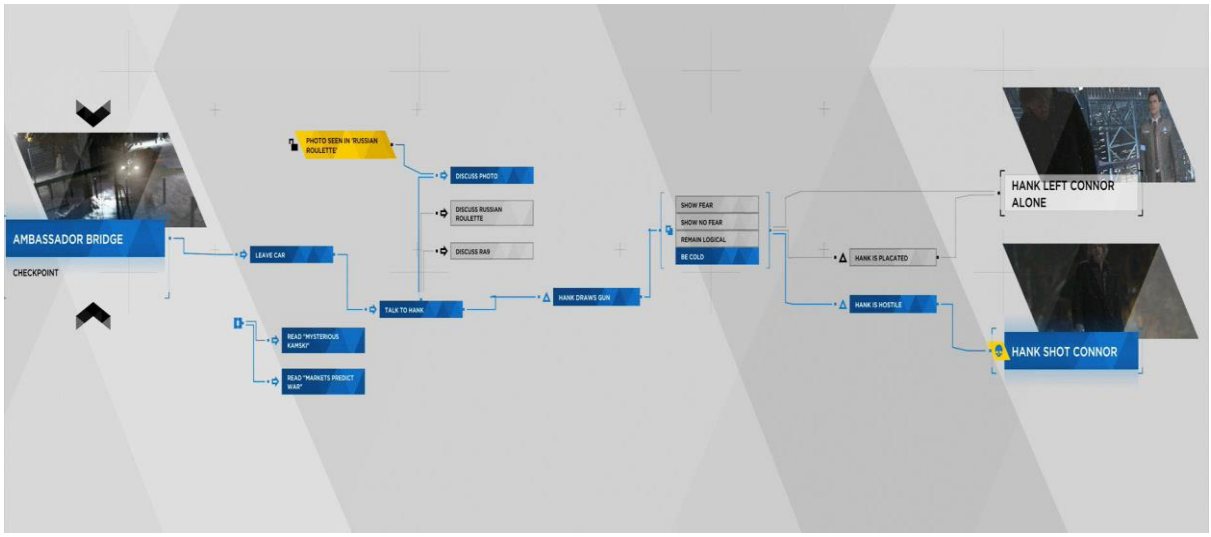
ولهيكل السرد الغير الخطي أنواع (Mclntosh,2008)، نستعرض منها:

1.4.2.2 التشعب Branching

يتبع هذا الهيكل بنية الشجرة حيث يتفرع عنها عدد من النتائج المحتملة المختلفة التي يمكن أن تحدث حيث يوجد لكل نتيجة نهاية مختلفة ويمكن أن تتقاطع مع بعضها، الشكل (9). إن إعطاء اللاعب القدرة على التأثير والإحساس بالتحكم في اللعبة يعزز الشعور بأهمية السرد عنده. وهذه الطريقة معتمدة في لعبة Detroit: Become Human حيث تتحرك أحداث القصة حسب اختيارات اللاعب وكل خيار يؤدي إلى نهاية مختلفة عن الأخرى وفي نهاية كل مرحلة يتم عرض كل الاحتمالات الممكنة (Mclntosh,2008).



الشكل (9) هيكل التشعب



الشكل (10) يوضح استخدام لعبة Detroit: Become Human لهيكل التشعب بالسرد الخاص بها

2.4.2.2 العالم المفتوح Open world

في الألعاب ذات العالم المفتوح يمكن للاعب تجربة أحداث سرد اللعبة بالكامل بأي ترتيب يشاء. بوجود قيود لإبقائه على المسار الصحيح أثناء تحركه خلال اللعبة، مثل الحواجز التي تمنع اللاعب من التجول في عالم اللعبة إلى الأبد. يمنح هذا النوع اللاعب الشعور بالتحكم في سرد اللعبة. كما هو في لعبة Red Dead Redemption II (McIntosh,2008)، حيث كما هو موضح في الشكل (11) يمكن للاعب أن يتجول بحرية في حدود الخريطة لاكتشاف عالم اللعبة بالطريقة التي يريدها وإتمام المهام الرئيسية بحريته.

الشكل (11) خريطة العالم المفتوح في لعبة Red Dead Redemption II

5.2.2 العاب الفيديو المسيرة من قبل السرد Narrative-Driven Games

لألعاب الفيديو أنواع مختلفة تناسب جميع فئات وأعمار وخلفيات اللاعبين، بينما يركز بعضها على طريقة وتكتيك اللعب، يركز البعض الآخر على تقديم سرد واستخدام اللعبة كوسيلة لرواية

القصص. من أنواع العاب الفيديو ذات الشعبية حالياً هي الألعاب التي يحركها السرد، فهي مثال فريد كوسيلة من وسائل سرد القصص. إلى جانب تقديم القصة، يضع هذا النوع من ألعاب الفيديو الجمهور في دور الشخصية الرئيسية ومنظورها وتسمح لهم بالتأثير على القصة حيث يخلق هذا التفاعل مشاركة آسرة للاعب في تجربته مع اللعبة. (Galyean,1995)

أن سرد ألعاب الفيديو لا يُروى فقط من خلال السرد المكتوب أو المنطوق، ولكن هناك العديد من العناصر التي تساعد في تقديم القصة. فألعاب الفيديو التي تحركها القصة هي في جوهرها مجموعة من مختلف التخصصات الفنية التقليدية التي يتم تجميعها لتخدم غرض اللعبة، تُستخدم هذه التخصصات مثل الفنون المرئية والرسوم المتحركة والموسيقى كتقنيات سردية داخل الألعاب لدعم السرد. (Solarski,2017) حيث يحدث سرد القصة الفعلي أثناء اللعب عبر المستويات والمهام. لذلك، من أجل ضمان أن القصة وصلت للاعبين، من المهم استمرارها. يمكن اعتبار هذه المستويات في الألعاب التي يحركها السرد بمثابة فصول من القصة وإذا لم تكتمل هذه المستويات يمكن أن يكون السرد غير منظم. (Solarski,2017)

1.5.2.2 السرد من خلال الصوت

يمكن للاعبين أن يصادفوا الموسيقى السردية في ألعاب الفيديو على شكل ضوضاء، ونوتات موسيقية، ومؤثرات صوتية. يمكن استخدام هذه العناصر لتجهيز اللاعب للمشاهد القادمة أو دعم السرد بقدرتها على إنشاء مشاعر معينة لدى اللاعب. أيضاً، يمكن أن تدعم الأصوات اللعبة تقنياً وجمالياً وعاطفياً حيث تعزز الانغماس باللعبة (Zehnder & Lipscomb, 2006). في ألعاب الفيديو، يتطور السرد بناءً على تصرفات اللاعب؛ فيجب أن تواكب الموسيقى والأصوات في ألعاب الفيديو هذه الديناميكية وأن تكون تفاعلية وغير متكررة (Scirea et al., 2014)

تُستخدم الموسيقى في الأفلام والألعاب لإعداد الجمهور لمشهد قادم ولزيادة التوقعات. مع الأخذ في الاعتبار التفاعل وعدم القدرة على التنبؤ بألعاب الفيديو، يجب التعامل مع تأليف موسيقى ألعاب الفيديو بشكل مختلف عن الأفلام (Whalen، 2007). علاوة على ذلك، يمكن أن تؤدي إعادة تشكيل الموسيقى إلى تغيير قرارات اللاعب في اللعبة، كمثال على ذلك، في لعبة Hades هناك شخصيتان مغنيتان من الأساطير اليونانية شخصية (Orpheus) وشخصية (Eurydice) حيث يمكن للاعبين سماع القصص الخلفية من خلال الأغاني التي تقوم الشخصيتان بإنشادها في اللعبة. الشكل (12). أهم جانب في هذه اللعبة هو أن الموسيقى يمكن أن تكون مكملة للقصة

وأسلوب اللعب من خلال الحفاظ على صلة الموسيقى بالمشهد الحالي. يساعد استخدام الموسيقى اللاعب على الاستفادة بشكل أكبر من القصة عند دمجهم سوية. (Scirea et al., 2014)

الشكل (12) الشخصيات التي تقوم بالغناء لتوصيل السرد في لعبة Hades

2.5.2.2 السرد من خلال المرئيات

السرد من خلال المرئيات يكون ممثل بإشارات مرئية تروي قصصاً جانبية للاعبين حول القصة الرئيسية التي يتفاعلون فيها، تدعم هذه الإشارات المرئية السرد مثل أسلوب الفن المستخدم، الرمزية في المرئيات، والرسومات ثلاثية الابعاد. يمكن أن تؤثر المرئيات الفنية على كيفية رؤية اللاعب للسرد، ويمكن أن يساعد أسلوب الفن في تهيئة الأجواء والتأكيد على بعض المشاعر الموجودة في القصة .(Hölttä, 2018)

مثال على ذلك لعبة Assassin's Creed II حيث تحدث أحداث القصة خلال عصر النهضة في إيطاليا في البندقية ويمكن للاعبين فهم ذلك من خلال العناصر المرئية التي يصادفونها. فسيظل اللاعب قادراً على فهم أن القصة تحدث في إيطاليا في عصر النهضة من خلال المباني والفن والحياة اليومية التي يصادفونها أثناء اللعب ولو لم يتم شرح ذلك من خلال حوارات الشخصيات او من خلال المقاطع كما هو موضح في الشكل (13). لذلك، يعد أسلوب الفن والعناصر المرئية التي تدعم القصة أمراً مهماً لتقديم قصة متكاملة للاعبين ومن المهم أن يختار مصممو اللعبة أسلوباً فنياً وإعداداً مرئياً يدعم طريقة اللعب والسرد. (Keo, 2017)

الشكل (13) مقطع من لعبةAssassin's Creed II يوضح مكان السرد من خلال المرئيات

وفي ألعاب الرعب أو الألعاب ذات الإعدادات المخيفة كلعبة The Darkest Dungeon وهي لعبة رعب ذات أجواء مثيرة ومظلمة، فعندما يفقد اللاعب الإمدادات مع مرور الوقت في اللعبة يبدأ في فقدان البصر وتبدأ الشعلة الخاصة به في التلاشي. هذا الإعداد المرئي للعبة يثير قلق اللاعب ويخلق التوتر الذي تطلبه القصة، حيث إذا كانت اللعبة المذكورة تحتوي على ألوان أكثر إشراقاً، فلن تكون التجربة التي يحصل عليها اللاعبون هي نفسها (Keo, 2017). كما نرى في الشكل (14)

الشكل (14) صورة من لعبة The Darkest Dungeon توضح السرد من خلال المرئيات

3.5.2.2 السرد من خلال المشاهد المقتطفة Cutscenes

المشاهد المقتطفة هي عبارة عن تسلسلات غير تفاعلية داخل ألعاب الفيديو لا تخلق تفاعلًا للاعبين ولكنها تشرح السرد من خلال المرئيات. بهذه الخصائص، فهي تشبه مقاطع الأفلام أكثر لأنها غير تفاعلية.

على الرغم من استخدام اللقطات بشكل كبير في الألعاب التي تعتمد على السرد وهي مصدر سردي واسع، إلا أنها تتعرض لانتقادات داخل مجتمع الألعاب لتقليلها من تفاعل اللاعب وتعطيل طريقة اللعب. كما أنها تقلل من إمكانية اللعب التفاعلي الذي يحركه اللاعب، لكن يمكن للقطات المساعدة في إبراز العناصر والأحداث المخفية التي قد يتم تفويتها أثناء اللعب. حيث تخلق استراحات قصيرة من اللعب المكثف، ويمكن استخدامها كأدوات مراقبة جيدة قبل بدء القتال وتمنح اللاعبين فرصاً لمراجعة خياراتهم أثناء القتال من خلال فحص المنطقة التي سيتم القتال فيها. بدون وجود عامل التفاعل فيها، تحكم المشاهد واللقطات السينمائية الألعاب بسرد خطي أثناء حدوثها. (Solarski,2017) كما هو الحال في لعبة Red Dead Redemption II في الشكل (15) حيث لا يمكن إنقاذ الشخصية من الموت لأن هذا الحدث حصل في مشهد مقتطف لا يمكن التحكم بنتائجه، لكن يوضح المشهد أن الشخصية كانت محققة الهدف الأساسي من اللعبة ويتم إدراك ذلك من قبل اللاعب بسبب ظهور رمز الغزال في المشهد الذي يعبر عن الهدف الأساسي للعبة. (Solarski,2017)

الشكل (15) مشهد مقتطف من لعبة Red Dead Redemption II يوضح تحقيق الهدف الأساسي من قصة اللعبة.

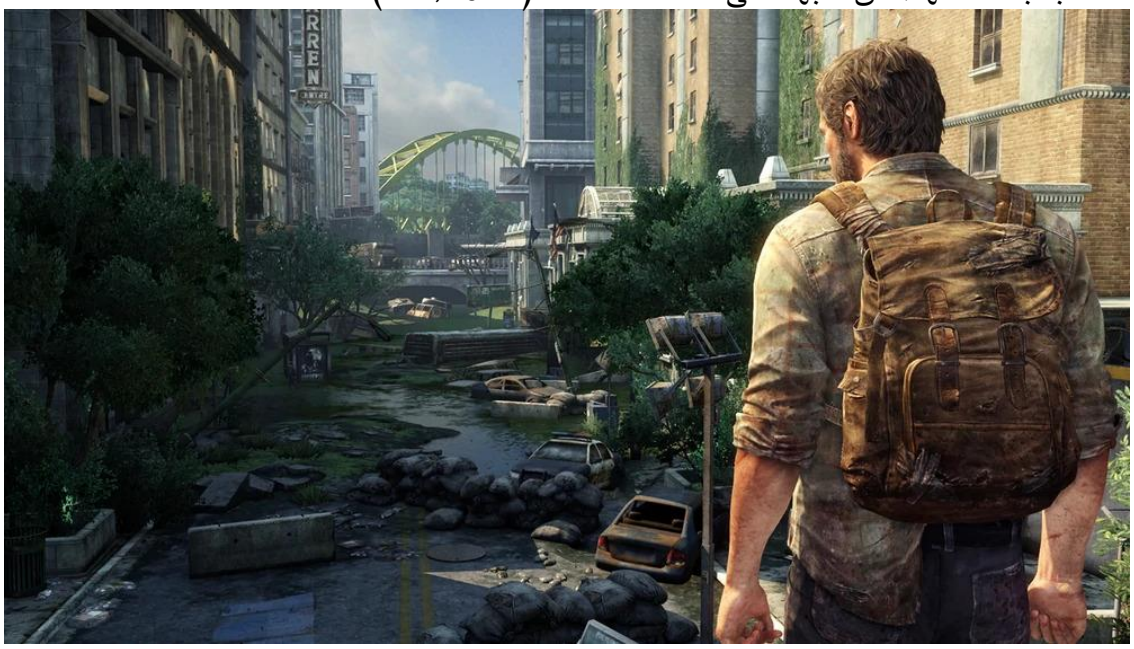
المبحث الثالث

الحالة العملية (لعبة The Last Of Us II)

Case Study (The Last Of Us II Game)

1.3.2 الجزء الأول من اللعبة

لعبة The Last Of Us هي لعبة رعب من نوع المغامرة–الإثارة تم تصميمها خصيصاً لجهاز Playstation3، تم تصميم اللعبة من قبل مصممي شركة Naughty Dog لتصميم وتطوير الألعاب وقامت بنشرها شركة Sony Computer Entertainment. تم نشر اللعبة في الأسواق عالمياً عام 2013 وحققت نجاحاً كبيراً حيث أصبحت واحدة من العاب الفيديو الأكثر مبيعاً، أكثر من 1.3 مليون نسخة تم بيعها عالمياً في اول أسبوع من صدورها وباعت 17 مليون نسخة بحلول عام 2018. فازت اللعبة بعدد لا يحصى من جوائز لعبة العام، حازت على مديح العديد من نقاد الألعاب واللاعبين عالمياً وتم تصنيفها كواحدة من أعظم ألعاب الفيديو على الإطلاق. سبب هذا المديح هو التصميم الممتاز للمرئيات التي يمكن ملاحظتها في الشكل (16)، القصة، الصوتيات الخاصة بها، التركيز على دور الشخصيات الإناث في اللعبة حيث تخلق اللعبة تجربة مميزة للاعب بعد الانتهاء من لعبها على كافة الأصعدة. (Mill,2016)



الشكل (16) المرئيات المتقدمة الخاصة بلعبة The Last Of Us

تم إصدار لعبة جانبية تتحدث عن قصة خلفية بين (ايلي) وصديقتها (رايلي) عام 2014 بعنوان The Last Of Us: Left Behind ، وبنفس العام تم إعادة تصميم اللعبة لجهاز Playstation4 بشكل مطور ومحدث أكثر وكانت بعنوان The Last Of Us: Remastered، عام 2020 تم إصدار الجزء الثاني من اللعبة بعنوان The Last Of Us: Part II وهي الجزء التابع للجزء الأول sequel وسيتم إصدار الجزء الأول لمرة أخرى ولكن بمرئيات مطورة أكثر تتماشى مع مرئيات الجزء الثاني اخر عام 2022 وستكون النسخة مخصصة لجهاز Playstation5 ولاحقاً لنظام مايكروسوفت ليتمكن اللاعبين من لعبها على الكومبيوتر. يتم حالياً تصوير برنامج تلفزيوني عن قصة اللعبة من قبل شركة HBO.

أحداث الجزء الأول من اللعبة تحدث عام 2033 بعد انتشار فيروس فطري حول العالم أوشك على القضاء على الجنس البشري بأكمله لأنه يحول البشر إلى مصابين قتلة خارجين عن السيطرة. حيث يعيش بقية البشر الناجون في مناطق حجر صحي شديدة التسلح أو كجماعات وحشية (قطاع طرق) أو في مخيمات تخضع لحراسة مشددة. تتطور اللعبة وأحداثها حول شخصيتين رئيسيتين (جول) و (ايلي) حيث تتابع اللعبة رحلتهما للهروب والنجاة عبر ما تبقى من البلاد للوصول إلى مجموعة اليراعات (الشكل (17)) محاولين الحصول على لقاح ضد الفيروس من (ايلي) لأنها الوحيدة المحصنة ضده. ما يجعل قصة اللعبة مميزة هو تطور العلاقة بين (جول) و (ايلي) خلال رحلتهم لتصبح علاقة ابوية مبنية على الحب والتضحية، الموسيقا التصويرية المميزة للعبة، التقنيات المتطورة المستخدمة في اللعب، المرئيات ثلاثية الأبعاد الحديثة، وقدرة اللاعب على التجول في انحاء عالم اللعبة واكتشاف تفاصيل وقصص جانبية. حيث تتم أحداث اللعبة على مدى أربعة فصول.

الشكل (17) مقطع من لعبة The Last Of Us يمثل رحلة الشخصيتين الرئيسيتين

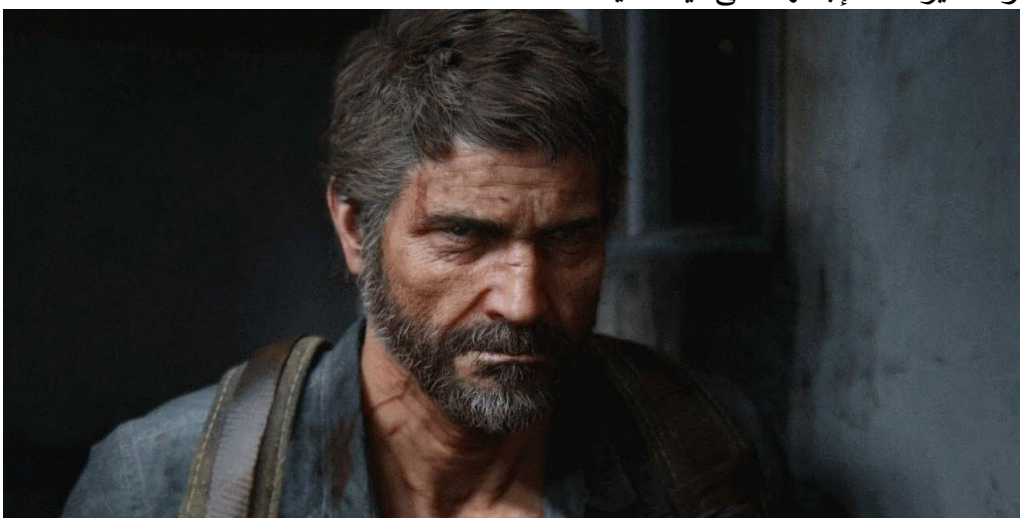
2.3.2 الشخصيات الرئيسية

سنتحدث في هذه الفقرة عن أهم شخصيتين في الجزء الأول من اللعبة المدروسة في بحثنا.

1.2.3.2 شخصية جول

البطل الرئيسي للعبة، الشكل (18) جول هو من الاشخاص الذين نجوا تفشي الفيروس لأول مرة، يقيم في منطقة بوسطن للحجر الصحي. يشعر جول بالمرارة والصلابة بسبب وفاة ابنته الصغيرة سارة عندما تفشى الفيروس لأول مرة، يعمل جول كمهرب في السوق السوداء، حيث اخذ العديد من الوظائف غير الإنسانية على مر السنين للبقاء على قيد الحياة في عالم ما بعد الوباء الجديد،

مما جعل شخصيته قاسية جداً وقوية، لسوء حظه، تم دفعه إلى منتصف الكابوس الذي أصبح عليه العالم، عندما طلبت منه زعيمة مجموعة اليراعات، مارلين، رعاية ايلي وتهريبها عبر البلاد إلى مشفى المجموعة. طوال اللعبة، طور جول ببطء علاقة ابوية غير قابلة للكسر مع إيلي ورغبة في فتح مشاعره مرة أخرى التي قام بقمعها لسنوات عديدة حيث يقوم بارتكاب مجزرة في مشفى مجموعة اليراعات لإبقائها على قيد الحياة.



الشكل (18) الشخصية "جول" من لعبة The Last Of Us

2.1.1.3.2 شخصية إيلي

بطلة اللعبة "ايلي" فتاة شجاعة تبلغ من العمر 14 عاماً، نشأت في أحداث عالم ما بعد الوباء القاسي وهذا كل ما عرفته على الإطلاق من الحياة. إيلي محصنة ضد الفيروس المتفشي ولهذا السبب، تسعى منظمة اليراعات، وهي منظمة مناهضة للحكومة، إلى تطوير لقاح ضد الفيروس من خلالها على امل إنقاذ البشرية. تسافر هي وجول عبر الولايات المتحدة للوصول إلى مشفى مجموعة اليراعات. ايلي شخصية قوية وفتاة مستقلة وصلبة، خلال اللعبة تعرب في كثير من الأحيان عن فضولها واهتمامها ببقايا العالم القديم الذي لم يعد موجوداً.

الشكل (19) الشخصية "ايلي" من لعبة The Last Of Us

2.3.2 الجزء الثاني

في 3 ديسمبر عام 2016 في حدث PlayStation Experience السنوي برعاية Sony، أنهت شركة Naughty Dog الحدث من خلال الإعلان رسمياً عن وجود جزء ثاني مكمل Sequel لـ The Last of Us عبر مقطع دعائي للعبة، وقامت عبر السنوات بإصدار مقاطع إعلانية عن اللعبة للترويج عنها، لتقوم عام 2020 بنشر الجزء الثاني من اللعبة بعنوان The Last Of Us Part II، كان هذا الجزء منتظراً بشكل قوي من اللاعبين خلال السنين لأنه الجزء التابع Sequel للجزء الأول المحبوب حيث باعت اللعبة 4 ملايين نسخة في الأيام الثلاثة الأولى لها، مسجلة رقماً قياسياً جديداً. (Johns,2021)

تدور أحداث الجزء الثاني من The Last of Us بعد خمس سنوات من أحداث اللعبة الأولى وبعد 25 عاماً من تفشي الفيروس. نرى الشخصية ايلي، التي اصبحت تبلغ من العمر 19 عاماً، كبطلة القصة مع شخصية جول الذي أصبح في منتصف الخمسينيات من عمره، كشخصيات قابلة للعب، بالإضافة لشخصية جديدة تدعى آبي كشخصية مزدوجة في اللعبة. قصة اللعبة تتمحور حول رحلة ايلي إلى سياتل بحثاً عن الانتقام لتحقيق العدالة عندما يتسبب حدث مأساوي في زعزعة الهدوء في حياتها، بينما تطارد المسؤولين عن ذلك واحداً تلو الآخر، تواجه العواقب الجسدية والعاطفية المؤلمة لأفعالها، اللعبة مقسمة الى 11 قسم حيث يتم تناوب اللعب بين الشخصية ايلي ووجهة نظرها من الأحداث والشخصية آبي ووجهة نظرها من الأحداث.

1.2.3.2 الجدل حول اللعبة

عندما صدر الجزء الثاني حظي بإشادة عالمية بين النقاد في جميع أنحاء العالم. أشاد الكثيرون باللعبة بسبب المرئيات المتقدمة الشكل (20)، حركة وتعابير الشخصيات المتقاربة للحقيقة بشكل رائع (الشكل (21))، تكتيكات وطريقة اللعب، الموسيقا الخاصة بها، القصة التي تتأرجح بين لحظات عنيفة ووحشية وبين لحظات سعيدة ولطيفة، حيث تم وصفها بأنها أفضل لعبة صدرت لجهاز Playstation4 وأنها تطور مذهل عن الجزء الأول وانها تحفة فنية بعالم ألعاب الفيديو حيث رفعت مستوى تطور أسلوب وتكتيكات اللعب، وسرد القصص في العاب الفيديو، ومن جهة أخرى، عبر العديد من النقاد واللاعبين عن غضبهم حول اللعبة بسبب التغيير الحاصل في سياق القصة حيث اخذت مجرى مختلف كلياً عن سياق قصة الجزء الأول، كان جزء من النقاد واللاعبين حول العالم حاسماً أن الجزء الثاني فشل في الارتقاء إلى مستوى الجزء الأول من اللعبة، مشيرين إلى افتقار الشخصيات للنمو والتطور وأن القصة كانت باهتة واخذت منحنى يتمحور حول الانتقام، كانت الانتقادات أيضاً حول المواجهات القتالية بأنها مفرطة وعنيفة جداً، واعتقدوا أن المطورين

فشلوا في تحقيق التوازن بين كمية اللعب والقتال وبين القصة والاستكشاف التي برعت فيها اللعبة الأولى. ما زال العديد يعتقدون أن اللعبة كانت رائعة من الناحية الجمالية ولكن كانت ستحصل على إشادة أكبر لو حققت المتوقع منها. نرى هذا التفاوت في الآراء حول اللعبة ممثلاً في موقع Metacritic حيث حصل الجزء الثاني على اعلى درجة للتقييم من قبل النقاد كأفضل لعبة لهذا الجيل 95\100 ليقابلها تقييمات اللاعبين في قسم تقييمات المستخدمين لتحصل على تقييم 3.4\10 من قبل 24،400 مراجعة كما هو موضح في الشكل (22). (Tassi,2020)

الشكل (20) يمثل المرئيات المتقدمة في لعبة The Last Of Us II

الشكل (21) يمثل دقة حركة وتعابير الشخصيات المتقاربة للحقيقة

الشكل (22) يوضح تقييم اللاعبين مقارنة بتقييم النقاد للعبة The Last Of Us II على موقع Metacritic

الفصل الثالث

الإطار العملي

تمهيد

يحتوي هذا القسم على وصف لمجتمع الدراسة وأداة الدراسة وعرض لآراء أفراد العينة، إضافة إلى تحليل للبيانات التي تم جمعها من خلال المقابلات باستخدام شخصية اللاعب Persona وخريطة رحلة اللاعب Player Journey Map، ومن ثم تحليل المعطيات التي تم جمعها من الاستبيان، باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS وأخيراً عرض النتائج والتعقيب عليها، وعرض أهم نتائج وتوصيات البحث في الختام.

1.3 منهجية البحث

يعتمد هذا البحث على المنهج التجريبي بشكل أساسي، حيث قامت الباحثة بإعداد تجربة استهدفت اللاعبين الذين قاموا بلعب لعبة The Last Of Us II.

أولاً تم إجراء مقابلات شخصية مع اللاعبين، لتصميم شخصيات اللاعبين في حالتنا العملية، ويتضمن ذلك أسئلة عن خلفية اللاعب، وتوقعاته، وأهدافه، ولاحقاً تم تأطير المعطيات المجمعة ضمن خريطة التعاطف Empathy Map، التي من خلالها تم تمييز صنفين من الشخصيات Personas، ويمثل ملف كل شخصية شريحة Segment محددة من اللاعبين، بهدف دراسة ردود الفعل العاطفية، والأفكار المتداولة أثناء التفاعل مع التجربة المدروسة، وذلك من خلال تصميم خريطة تجربة اللاعب Player Journey Map، التي تتضمن تحديد نقاط المكاسب و الألم Pain & Gain Points خلال التفاعل مع أحداث قصة اللعبة لدى كل شخصية على حدى، وأخيراً تأتي مرحلة الاستبصار Insights التي تتضمن استخلاص الفرص Opportunities الناتجة من تلك النقاط. وتمت المقارنة بين تجربة كل صنف من الشخصيات المدروسة لقياس درجة رضا اللاعبين.

إضافة إلى ذلك، يستخدم هذا البحث، المنهج الوصفي الإحصائي لتحديد العلاقة بين المتغيرات وقياس أثرها من خلال تطبيق مبادئ التحليل الإحصائي حيث تم توزيع استبيان، يتضمن أسئلة ديموغرافية، أسئلة لتمييز وفرز صنفي الشخصيات المدروسة، وأخيراً أسئلة عن متغيرات تجربة اللاعب، لقياس مدى رضا اللاعبين لدى صنف كل شخصية. وتم ذلك باستخدام أداة التحليل SPSS، لتحديد العلاقة بين المتغيرات المدروسة وقياس درجة أثرها من خلال تطبيق مبادئ التحليل الإحصائي.

2.3 لمحة عن الحالة العملية

اخترنا إجراء دراسة تهدف إلى استكشاف أثر تغيير السرد في الألعاب على الرضا العام في تجربة اللاعب، اخترنا لعبة The Last of Us Part II، وهي لعبة مسيرة من قبل السرد، لا يمكن للاعب أن يتحكم بمجريات أحداث القصة فيها وهي الجزء الثاني التابع sequel للعبة The Last Of Us. وكان سبب الاختيار هو ردود فعل اللاعبين المتضاربة نتيجة تغيير سياق السرد في الجزء الثاني.

بشكل عام كانت قصة الجزء الأول تتمحور حول علاقة الشخصية "إيلي" والشخصية "جول" التي تطورت من خلال أحداث قصة اللعبة الى علاقة أبوية مبنية على التضحية والحب. لتأتي قصة الجزء الثاني بقصة مختلقة تماماً تتمحور حول رحلة انتقام الشخصية "إيلي" من الشخصية "آبي" ورؤية الأحداث من وجهتي نظر مختلفة. كان لهذا التغيير في قصة اللعبة ردود أفعال شديدة التباين لدى اللاعبين وأثارت ضجة في عالم ألعاب الفيديو، فمن ناحية، حصلت اللعبة على أكثر عدد جوائز "لعبة العام" في التاريخ وقد نالت مديح العديد من النقاد واللاعبين عالمياً. ومن ناحية أخرى، قام جزء من اللاعبين بتدمير سمعة اللعبة على منصات تصنيف الألعاب وعلى مواقع التواصل الاجتماعي، بتركهم تعليقات وتقييمات غاضبة حول تغيير مسار و سياق السرد والقصة الذي كان موجود في الجزء الأول من اللعبة حيث تظهر تقييمات اللاعبين للعبة على موقع Metacritic[1] تباين الآراء والرضا فيما يتعلق بقصة اللعبة، فمن بين جميع تقييمات المستخدمين على الموقع، حوالي 5٪ فقط كانوا محايدين للتغير الذي حصل في القصة، وانقسمت الآراء الباقية إلى إيجابية كلياً وسلبية كلياً حول أحداث السرد، وهذا التنوع والتباين في ردود الفعل لدى اللاعبين يوضح الطرق المختلفة التي يتفاعل بها اللاعبون عند تغيير سياق قصة اللعبة. لهذه الأسباب، اخترنا هذه اللعبة لتكون الحالة التي تم بناء البحث عليها.

3.3 مجتمع وعينة البحث

يضم مجتمع البحث اللاعبين الذين قاموا بلعب لعبة The Last Of Us II، حيث تم مقابلة 10 لاعبين في دمشق وتم إجراء مقابلات شخصية شبه مهيكلة Semi-Structured وطرح أسئلة تتعلق بهم كلاعبين للحصول على إجابات تدعم تصميم ملف الشخصية الخاصة باللاعب Persona ومن ثم أسئلة تتعلق

[1] ميتاكريتيك Metacritic هو موقع ويب يجمع مراجعات للأفلام والبرامج التلفزيونية وألبومات الموسيقى وألعاب الفيديو والكتب السابقة.
https://www.metacritic.com/

بدراسة قصة اللعبة ومجراها لتطبيق خريطة رحلة اللاعب Player Journey Map، ومن ثم تم طرح استبيان على مجموعات موجودة على موقع التواصل الاجتماعي Facebook حيث أن هذه المجموعات خاصة باللعبة وتضم لاعبين اللعبة وكان عدد العينة 111 لاعب من ذكور وإناث بأعمار وخلفيات مختلفة.

4.3 تصميم تجربة وأداة البحث

يتضمن تصميم التجربة عدة خطوات، بما أن الأداة المستخدمة لقياس تجربة اللاعب في هذا البحث هي خريطة رحلة اللاعب، والشخصيات Persona تعتبر جزء من خريطة رحلة اللاعب Player Journey map ويتم تصميمها عن طريق المقابلات الشخصية والمراقبة Observation والتحليل.

قامت الباحثة بالتواصل مع لاعبين قد قاموا بلعب الجزء الأول والثاني من اللعبة وإجراء مقابلات معهم للحصول على المعطيات. نعرض هنا خطوات تصميم كل مرحلة من مراحل إنشاء تجربة اللاعب.

1.4.3 شخصية اللاعب Player Persona (مرحلة ما قبل التفاعل Pre-Interaction)

يتضمن تصميم شخصية اللاعب عدة مراحل، سيتم المرور على كل مرحلة وشرحها.

1.1.4.3 المقابلات Interviews

إجراء المقابلات هو طريقة بحث تتطلب الاتصال المباشر مع الشخص الذي تجرى معه المقابلة. لقد تم تنظيم المقابلات واتباع نص من الأسئلة وكانت المقابلات شبه مهيكلة لغرض هذه الدراسة وكانت مفتوحة للمحادثة والنقاش.

تم اختيار طريقة المقابلات لتحقيق أهداف البحث، حيث تمت مقابلة 10 لاعبين قد قاموا بلعب الجزء الأول من لعبة The Last Of Us. جميع الأشخاص الذين تمت مقابلتهم هم لاعبين في مدينة دمشق تراوحت أعمارهم بين 21 و36 سنة، أربعة منهم كانوا إناث وستة منهم كانوا ذكور.

تم تدوين ملاحظات حول إجابات الأشخاص الذين تمت مقابلتهم. كانت الفكرة هي جمع المعطيات لتصميم الشخصيات، وذلك لأخذ الأجوبة بعين الاعتبار عند تصميم ملف شخصية اللاعب.

2.1.4.3 تحليل المعطيات Data Analysis

تم إنشاء الشخصيات باستخدام المعطيات المجمعة من المقابلات الشخصية التي تم إجراؤها مع اللاعبين المستهدفين. لتصميم الشخصية الخاصة بهذا البحث، قامت الباحثة بسؤال كل لاعب في المقابلة عن:

1. أسئلة عامة عن اللاعب.

a. أسئلة عن تفضيلات اللاعب بما يتعلق بألعاب الفيديو بشكل عام، وذلك يتضمن أنواع الألعاب المفضلة (مسيرة من قبل السرد، استراتيجية، ...)، وأجهزة اللعب المفضلة (ألعاب وحدة التحكم Console Games، وألعاب الكومبيوتر، وألعاب الإنترنت Online Games).
b. أسئلة عن شخصية اللاعب Player Personal Information، وتتضمن الصفات الشخصية (متحمس، عاطفي، عقلاني، مندفع، ...) ودرجة الخبرة (هاوي، شبه محترف، محترف، ...).

2. خلفيته اللاعب العامة Player's Background، وتتضمن العناصر التي يفضل اللاعب وجودها في اللعبة (البصريات، القصة، الموسيقا التصويرية، ...).
3. توقعات اللاعب Player's Expectations من الجزء الثاني من لعبة The Last Of Us، قبل أن يقوم بلعبها، المبنية على تجربة لعب الجزء الأول، والحملات الترويجية للجزء الثاني.
4. أهداف اللاعب Player's Goals المراد تحقيقها من التفاعل مع الجزء الثاني من اللعبة.

تم استبدال اسم كل لاعب قمنا بمقابلته برمز، لحماية خصوصيته وهويته. عند مقابلة اللاعبين العشرة وتدوين إجاباتهم، تبين للباحثة بروز نوعين واضحين من الشخصيات، ولخلق الملف الخاص بكل شخصية، سيتم عرض تحليل كل شخصية. والجدول التالي يوضح معلومات عن اللاعبين الذي تم إجراء المقابلات معهم، لتحديد أنماط الشخصيات موقع الدراسة.

الجدول (1) اللاعبين المشاركين في تصميم الشخصيات

ترميز اللاعب	العمر	الجنس	ساعات اللعب في اليوم	نوع الألعاب المفضل	درجة الانغماس كلاعب
P_1	21	ذكر	ساعة	ألعاب وحدة التحكم Consoles	لاعب هاوي
P_2	22	ذكر	ساعة	ألعاب الكومبيوتر	لاعب شبه محترف
P_3	26	ذكر	ساعتان	ألعاب وحدة التحكم Consoles	لاعب هاوي
P_4	21	ذكر	أربعة ساعات	ألعاب الكومبيوتر	لاعب محترف
P_5	23	ذكر	ثلاثة ساعات	ألعاب الانترنت	لاعب محترف

P_6	36	ذكر	ساعتان	ألعاب الانترنت	لاعب محترف
P_7	23	انثى	ساعة	ألعاب الكومبيوتر	لاعب شبه محترف
P_8	21	انثى	ساعتان	ألعاب وحدة التحكم Consoles	لاعب هاوي
P_9	24	انثى	ساعتان	ألعاب وحدة التحكم Consoles	لاعب هاوي
P_{10}	27	انثى	أربع ساعات	ألعاب الانترنت	لاعب محترف

3.1.4.3 تصنيف الشخصيات

نذكر في هذه الفقرة تصنيف الشخصيات التي تم تمييزها خلال عملية مقابلة اللاعبين، وهما كالتالي:

1.3.1.4.3 الشخصية الأولى

تبين أن اللاعبين P_1، P_2، P_3 لديهم عدد ساعات لعب متقاربة مع اللاعبين P_9، P_8، P_7، حيث يفضلون لعب ألعاب وحدة التحكم Consoles وألعاب الكومبيوتر. اللاعبين P_9، P_8، P_3، P_1، قاموا بتصنيف أنفسهم كلاعبين هواة.

اللاعبين P_7، P_2، فقط يلعبون الألعاب الجديدة في السوق والتي يروها مثيرة للاهتمام في نظرهم. عبّر كل من اللاعبين P_9، P_8، P_2، P_1، أن البصريات والجماليات الموجودة في اللعبة لا تهمهم بقدر أهمية القصة وقوة تأثيرها، واللاعبين P_7، P_3، يفضلون لعب الألعاب التي تعتمد على القصة أكثر من غيرها، حيث يندمجون باللعبة أكثر بسبب قصتها.

توقع اللاعب P_1 أن يرى تطور العلاقة بين الشخصيات الرئيسية في الجزء الثاني، أما اللاعبين P_9، P_8، توقعوا أن يكون الجزء الثاني أكثر سوداوية من الجزء الأول ولكن مع المحافظة على القيم الأساسية التي شهدها اللاعب في الجزء الأول.

من خلال مشاهدتهم لإعلان الجزء الثاني قبل لعبه، كان من أهداف اللاعبين P_9، P_8، P_3، P_1، التعرف على الشخصيات الجديدة التي تم عرضها في الإعلانات الترويجية، بشكل أفضل ومعرفة دورهم في القصة إلى جانب الشخصيات الرئيسية، وعبر اللاعبين P_7، P_3، P_2، عن تطلعهم لاكتشاف كيفية تقدم أحداث السرد والقصة في الجزء الثاني والتحديات التي ستواجه الشخصيات.

بعد جمع المعلومات الشخصية من اللاعبين P_9، P_8، P_7، P_3، P_2، P_1، ومعرفة خلفياتهم العامة وتوقعاتهم وأهدافهم، لاحظت الباحثة وجود تشابه في إجاباتهم وبالتالي فهم ينتمون الى شخصية واحدة تعبر عنهم. لتصميم ملف الشخصية الأولى، تم اعتماد اسم "Alina" لها، وقمنا باستخدام صورة ترميزية Avatar، للتعبير عن هذه الشخصية وإرفاقها مع ملف الشخصي. تم اعتماد أهداف، وخلفية، وتوقعات الشخصية الأولى بناءً على أجوبة اللاعبين المتشابهة التي تم تحصيلها من المقابلات التي تم إجراؤها. نعرض أدناه عرض لملف شخصية "Alina" المقترحة والتي تمثل شريحة من اللاعبين في الشكل (23).

Alina

♀

30 y/o

Only plays video games when a new game is out on the market, and the narrative is interesting enough for her.

Console Games | 1 hour Gaming | Amateur | Computer Games | Compassionate

Background

- Gets attached to characters (that's why she wants to play the second part).
- Visuals and aesthetics don't matter as much as the storyline.
- Enjoys cliffhangers and plot twists in the storyline (doesn't mind change in the story pace).
- Gets immersed in the game.
- Likes to play story driven games the most.

Goals

- Eager and curious to discover the storyline's progression.
- Looking forward for the challenges that will face the characters.
- Looking forward to get to know the new characters better and their role in the story along side the old ones.
- Desires to understand the hidden and underlying meaning behind the narrative.

Expectations

- Expects to see the relationship between the two main protagonists evolving.
- The focus of the narrative is mainly on the protagonists.
- Expects part 2 to be much darker than part 1 of the game.
- Expects core values of part 1 matches the core values of part 2.

الشكل (23) الشخصية الثانية "الينا"

2.3.1.4.3 الشخصية الثانية

تبين أن اللاعبين P_{10}، P_6، P_5، P_4، جميعهم يصنفون نفسهم كلاعبين محترفين، حيث يمارسون لعب الألعاب بشكل يومي. اللاعبان P_6، P_4، يقضون من ساعتين الى أربع ساعات يومياً على الألعاب.

أقرّ اللاعبان P_{10}، P_5، أنهم مهتمين باكتشاف وتجربة ألعاب الفيديو بشكل مستمر، بغض النظر عن مدى اهتمامهم بلعبة ما أو بنوع لعبة معينة. عبّر اللاعب P_4 أن السرد، والبصريات، والجماليات الخاصة باللعبة مهمين بشكل متساوي كعناصر لتقييم قوة اللعبة. وصرّح اللاعبون P_6، P_5، أنهم لا يتعلقون عاطفياً بالشخصيات الخاصة باللعبة حتى لو أنهم يفضلونهم. جميع هؤلاء اللاعبين كانت تجربتهم مع الجزء الأول من اللعبة جيدة وإيجابية باعتبارها لعبة مسيرة من قبل السرد

وكانت توقعات اللاعبان P_6، P_5، للجزء الثاني أن تكون الشخصيات الرئيسية محافظة على أصالتها، حيث يتماشى سياق السرد الموجود في الجزء الأول مع سياق السرد وتطور الشخصيات في الجزء الثاني، وكان من توقعات اللاعبان P_{10}، P_4، أن تكون طريقة عرض السرد واضحة، على أمل الحصول على أجوبة تتعلق بالشخصيات الرئيسية من الجزء الأول.

كان من أهم أهداف اللاعب P_4 للجزء الثاني هو تجربة العناصر السمعية البصرية الجديدة، جميع اللاعبين P_{10}، P_6، P_5، P_4، تشابهوا في وجود هدف موحد وهو الرغبة في اكتشاف كيفية تطور القصة في الجزء الثاني، وركز اللاعب P_{10} على أهدافه لسماع الصوتيات الجديدة التي تم تأليفها للعبة خصيصاً وأبدى تحمسه لاختبار التقلبات الجديدة في الأحداث.

لاحظت الباحثة وجود تشابه قريب جداً في إجابات اللاعبين P_{10}، P_6، P_5، P_4، بالنسبة لأهدافهم وتوقعاتهم وبالتالي تم اختيارهم كأساس لتصميم الشخصية الثانية التي تمثلهم. لتصميم ملف الشخصية الثانية التي تعبر عن هذه الشريحة من اللاعبين، تم اعتماد اسم "جاد" "Jad" لها وتم استخدام صورة ترميزية Avatar للتعبير عنها وإرفاقها مع ملف الشخصية، وبناءً على أجوبة اللاعبين المتشابهة التي تم تحصيلها في المقابلات معهم تم اعتماد خلفية، وتوقعات، وأهداف، الشخصية الثانية. نعرض أدناه عرض لملف شخصية "Jad" المقترحة والتي تمثل الشريحة الأخرى من اللاعبين. نستعرض في الشكل (24) أدناه ملف شخصية اللاعب "جاد".

Jad

♂

28 y/o

Plays the game for the sake of plaing, regardless of his level of interest in the narrative. Loves audiovisual elements.

Hard-core Gamer | Online Games | Impulsive | 4-5 hours Gaming | Console Games

Background

- Interested in experiencing games regardless of his level of interest in a specific game.
- Doesn't think he gets attached to characters even if he likes them.
- Narrative and visuals are equally important.
- Had a very pleasing experience with the first part as a story driven game.

Goals

- Eager to find out how the storyline will progress.
- Exited to experience different plot twists within the narrative.
- Exited to hear the new sound track that is created for the game.
- Looking forward to experience the new audiovisual elements.

Expectations

- Expects more playtime with the main protagonists, in hopes to get answers to questions about them.
- Expects clarity in the narrative, everything is explained and addressed throughout the story.
- Expects maintaining the authenticity of the characters, where the story line works hand in hand with the character development.
- Expects audiovisual elements to be more advanced.

الشكل (24) الشخصية الثانية "“جاد”"

4.1.4.3 الملخص والنتائج

نستنتج من خلال أجوبة المقابلات مع العشر لاعبين وجود نوعين مميزين من الشخصيات، حيث كان للاعبين P_{10}، P_6، P_5، P_4، آراء، وتوقعات، وأهداف متشابهة حول الجزء الأول وحول التجربة التي يريدون اختبارها في الجزء الثاني. أما اللاعبين P_9، P_8، P_7، P_3، P_2، P_1، فكانت أهدافهم، وخلفياتهم متشابهة أيضاً.

2.4.3 خريطة رحلة اللاعب Player Journey Mapping

بعد استخلاص وجود شريحتين أساسيتين ممثلين بشخصيتين، تأتي مرحلة تصميم خريطة رحلة اللاعب، وسيتم قياس تجربة كل شخصية بخريطة منفصلة، ومن ثم مقارنتهم لمعرفة نقاط المكاسب والألم Pain & Gain Points. يتضمن تصميم خريطة رحلة اللاعب عدة مراحل، المرحلة الأولى كانت تصميم ملف الشخصية التي أتمتها الباحثة في القسم السابق، والآن سيتم المرور على باقي المراحل وشرحها.

تسمح خريطة رحلة اللاعب بتصور جميع نقاط تفاعل اللاعب مع مجرى اللعبة. إن الهدف من استخدام خريطة رحلة اللاعب في هذا البحث هو دراسة تجربة اللاعب مع سرد قصة لعبة The Last Of Us II، سيتم عرض تجربة كل شخصية مع السرد الخاص باللعبة من خلال خريطة رحلة اللاعب.

1.2.4.3 خطوات بناء خريطة رحلة اللاعب

يمر اللاعب بمراحل مختلفة خلال تجربته، نذكر في هذه الفقرة خطوات بناء خريطة رحلة اللاعب.

1. قامت الباحثة بتقسيم أحداث قصة اللعبة إلى 10 اقسام، حيث يحدث في كل قسم تطورات وأحداث معينة، تم اعتماد حدثين جوهريين من كل قسم، ليكون موضوع الدراسة.

   *حيث قامت الباحثة بإجراء تحليل كامل لسرد قصة اللعبة، نجده مرفقاً في الملحق 1.

2. قامت الباحثة بإجراء مقابلات شخصية مع اللاعبين:

   a. أولاً، تم عرض الأسئلة المرتبطة بملف شخصية اللاعب، لتمييز انتماء كل لاعب للشخصية التي تمثله "جاد" و" أليناً".

   b. ثانياً، تم المرور على أحداث سرد قصة اللعبة التي قامت بتحليلها الباحثة، وتقسيمها إلى عشرة أقسام (ملحق 1)، وتم تسجيل ردة فعل كل لاعب في كل حدث رئيسي والذي تم تحديده مسبقاً.

3. تم تحديد نقاط المكاسب والألم Pain & Gain Points، عن طريق تحليل ردود الفعل العاطفية Emotional Response لكل لاعب، وتقييمها بمقياس خماسي.

4. تم تحديد نقاط الفرص Opportunities، التي تسمح بعرض فرص التحسين بسياق سرد القصة، حيث تمثل نقاط الألم نقاط التحسين الممكنة، أو نقاط التفادي، وتمثل نقاط المكاسب نقاط التعزيز. بالإضافة إلى الاستماع إلى آراء ومقترحات اللاعبين، للحصول على نتائج شاملة أكثر. سيتم المرور على كل مرحلة وشرحها.

2.2.4.3 المقابلات

لقد تم تنظيم مقابلات شخصية شبه مهيكلة لغرض هذه الدراسة وكانت مفتوحة للمحادثة والنقاش. حيث تم المرور على الأحداث الرئيسية في سرد القصة (عشرة أقسام، وحدثين رئيسيين لكل قسم).

حيث تم إجراء مقابلات شخصية مع 10 لاعبين، سبق ل 7 منهم بلعب لعبة The Last Of Us II و3 منهم قاموا بلعب اللعبة بغرض المشاركة في التجربة. جميع الأشخاص الذين تمت مقابلتهم هم لاعبين في مدينة دمشق تراوحت أعمارهم بين 18 و36 سنة، ثلاثة منهم كانوا إناث وسبعة منهم كانوا ذكور، وجميعهم قاموا بلعب الجزء الأول قبل لعبهم للجزء الثاني.

3.2.4.3 التجربة The Experience (مرحلة التفاعل Interaction)

قمنا هنا بمقابلة كل لاعب، وتم سؤال اللاعبين عن ردّات فعلهم بكل حدث مهم في كل فصل، بطريقة شبه مهيكلة، وتم تفقيط إجابتهم وردّات فعلهم بشكل مهيكل، عن طريق الجدول التالي، فهو يبين لنا ردة فعل كل لاعب قمنا بمقابلته، للقيام بتصميم خريطة رحلة اللاعب الخاصة بكل شخصية تم أخذ مجمل الإجابات بعين الاعتبار.

الجدول (2) تصنيف اللاعبين وردّات فعلهم

الأحداث		ترميز اللاعب	العمر	الجنس	ردة الفعل	المقياس	تصنيف الشخصية
الفصل 1#	الحدث 1#	P_1	23	انثى	Gain	2/5	Alina
		P_2	18	ذكر	Gain	3/5	Alina
		P_3	20	ذكر	Gain	3/5	Alina
		P_4	25	ذكر	Gain	3/5	Alina
		P_5	36	ذكر	N	0	Alina
		P_6	28	انثى	N	0	Jad
		P_7	20	ذكر	N	0	Jad
		P_8	19	ذكر	N	0	Jad
		P_9	23	انثى	Gain	1/5	Jad

		Jad	0	N	ذكر	25	P_{10}
	الحدث 2#	Alina	5/5	Pain	انثى	23	P_1
		Alina	4/5	Pain	ذكر	18	P_2
		Alina	5/5	Pain	ذكر	20	P_3
		Alina	5/5	Pain	ذكر	25	P_4
		Alina	5/5	Pain	ذكر	36	P_5
		Jad	5/5	Pain	انثى	28	P_6
		Jad	4/5	Pain	ذكر	20	P_7
		Jad	5/5	Pain	ذكر	19	P_8
		Jad	5/5	Pain	انثى	23	P_9
		Jad	4/5	Pain	ذكر	25	P_{10}
الفصل 2#	الحدث 1#	Alina	0	N	انثى	23	P_1
		Alina	2/5	Gain	ذكر	18	P_2
		Alina	1/5	Gain	ذكر	20	P_3
		Alina	0	N	ذكر	25	P_4
		Alina	0	N	ذكر	36	P_5
		Jad	0	N	انثى	28	P_6
		Jad	0	N	ذكر	20	P_7
		Jad	2/5	Gain	ذكر	19	P_8
		Jad	0	N	انثى	23	P_9
		Jad	0	N	ذكر	25	P_{10}
	الحدث 2#	Alina	5/5	Gain	انثى	23	P_1
		Alina	4/5	Gain	ذكر	18	P_2
		Alina	5/5	Gain	ذكر	18	P_3
		Alina	5/5	Gain	ذكر	18	P_4
		Alina	4/5	Gain	ذكر	18	P_5
		Jad	4/5	Gain	انثى	28	P_6
		Jad	3/5	Gain	ذكر	20	P_7
		Jad	4/5	Gain	ذكر	19	P_8

		P_9	23	انثى	Gain	4/5	Jad
		P_{10}	25	ذكر	Gain	4/5	Jad
الفصل 3#	الحدث 1#	P_1	23	انثى	Pain	3/5	Alina
		P_2	18	ذكر	Gain	1/5	Alina
		P_3	20	ذكر	N	0	Alina
		P_4	25	ذكر	Pain	3/5	Alina
		P_5	36	ذكر	Pain	4/5	Alina
		P_6	28	انثى	Gain	2/5	Jad
		P_7	20	ذكر	Gain	1/5	Jad
		P_8	19	ذكر	N	0	Jad
		P_9	23	انثى	N	0	Jad
		P_{10}	25	ذكر	Gain	2/5	Jad
	الحدث 2#	P_1	23	انثى	N	0	Alina
		P_2	18	ذكر	N	0	Alina
		P_3	20	ذكر	N	0	Alina
		P_4	25	ذكر	Gain	1/5	Alina
		P_5	36	ذكر	Pain	2/5	Alina
		P_6	28	انثى	Pain	1/5	Jad
		P_7	20	ذكر	Pain	2/5	Jad
		P_8	19	ذكر	Pain	1/5	Jad
		P_9	23	انثى	N	0	Jad
		P_{10}	25	ذكر	Pain	1/5	Jad
الفصل 4#	الحدث 1#	P_1	23	انثى	Pain	4/5	Alina
		P_2	18	ذكر	Pain	5/5	Alina
		P_3	20	ذكر	Pain	4/5	Alina
		P_4	25	ذكر	Pain	4/5	Alina
		P_5	36	ذكر	Pain	4/5	Alina
		P_6	28	انثى	Pain	1/5	Jad
		P_7	20	ذكر	Pain	2/5	Jad

Jad	0	N	ذكر	19	P_8		
Jad	0	N	انثى	23	P_9		
Jad	1/5	Pain	ذكر	25	P_{10}		
Alina	4/5	Gain	انثى	23	P_1	الحدث 2#	
Alina	3/5	Gain	ذكر	18	P_2		
Alina	0	N	ذكر	20	P_3		
Alina	4/5	Gain	ذكر	25	P_4		
Alina	4/5	Gain	ذكر	36	P_5		
Jad	4/5	Gain	انثى	28	P_6		
Jad	4/5	Gain	ذكر	20	P_7		
Jad	3/5	Gain	ذكر	19	P_8		
Jad	1/5	Pain	انثى	23	P_9		
Jad	0	N	ذكر	25	P_{10}		
Alina	1/5	Gain	انثى	23	P_1	الحدث 1#	الفصل 5#
Alina	2/5	Gain	ذكر	18	P_2		
Alina	0	N	ذكر	20	P_3		
Alina	1/5	Gain	ذكر	25	P_4		
Alina	1/5	Gain	ذكر	36	P_5		
Jad	3/5	Pain	انثى	28	P_6		
Jad	2/5	Pain	ذكر	20	P_7		
Jad	0	N	ذكر	19	P_8		
Jad	3/5	Pain	انثى	23	P_9		
Jad	2/5	Pain	ذكر	25	P_{10}		
Alina	2/5	Gain	انثى	23	P_1	الحدث 2#	
Alina	2/5	Gain	ذكر	18	P_2		
Alina	1/5	Gain	ذكر	20	P_3		
Alina	0	N	ذكر	25	P_4		
Alina	0	N	ذكر	36	P_5		
Jad	0	N	انثى	28	P_6		

		Jad	0	N	ذكر	20	P_7
		Jad	1/5	Gain	ذكر	19	P_8
		Jad	0	N	انثى	23	P_9
		Jad	0	N	ذكر	25	P_{10}
الفصل #6	الحدث 1#	Alina	2/5	Gain	انثى	23	P_1
		Alina	1/5	Gain	ذكر	18	P_2
		Alina	2/5	Gain	ذكر	20	P_3
		Alina	0	N	ذكر	25	P_4
		Alina	0	N	ذكر	36	P_5
		Jad	0	N	انثى	28	P_6
		Jad	0	N	ذكر	20	P_7
		Jad	0	N	ذكر	19	P_8
		Jad	0	N	انثى	23	P_9
		Jad	0	N	ذكر	25	P_{10}
	الحدث 2#	Alina	2/5	Gain	انثى	23	P_1
		Alina	–	N	ذكر	18	P_2
		Alina	2/5	Gain	ذكر	20	P_3
		Alina	0	N	ذكر	25	P_4
		Alina	1/5	Gain	ذكر	36	P_5
		Jad	0	N	انثى	28	P_6
		Jad	1/5	Gain	ذكر	20	P_7
		Jad	0	N	ذكر	19	P_8
		Jad	0	N	انثى	23	P_9
		Jad	0	N	ذكر	25	P_{10}
الفصل #7	الحدث 1#	Alina	0	N	انثى	23	P_1
		Alina	0	N	ذكر	18	P_2
		Alina	0	N	ذكر	20	P_3
		Alina	1/5	Gain	ذكر	25	P_4
		Alina	1/5	Pain	ذكر	36	P_5

Jad	0	N	انثى	28	P_6		
Jad	0	N	ذكر	20	P_7		
Jad	1/5	Gain	ذكر	19	P_8		
Jad	0	N	انثى	23	P_9		
Jad	2/5	Gain	ذكر	25	P_{10}		
Alina	1/5	Gain	انثى	23	P_1	الحدث 2#	
Alina	2/5	Gain	ذكر	18	P_2		
Alina	0	N	ذكر	20	P_3		
Alina	1/5	Gain	ذكر	25	P_4		
Alina	1/5	Gain	ذكر	36	P_5		
Jad	3/5	Pain	انثى	28	P_6		
Jad	2/5	Pain	ذكر	20	P_7		
Jad	0	N	ذكر	19	P_8		
Jad	3/5	Pain	انثى	23	P_9		
Jad	3/5	Pain	ذكر	25	P_{10}		
Alina	0	N	انثى	23	P_1	الحدث 1#	الفصل 8#
Alina	0	N	ذكر	18	P_2		
Alina	0	N	ذكر	20	P_3		
Alina	3/5	Pain	ذكر	25	P_4		
Alina	1/5	Pain	ذكر	36	P_5		
Jad	2/5	Gain	انثى	28	P_6		
Jad	2/5	Gain	ذكر	20	P_7		
Jad	–	N	ذكر	19	P_8		
Jad	1/5	Gain	انثى	23	P_9		
Jad	2/5	Gain	ذكر	25	P_{10}		
Alina	3/5	Pain	انثى	23	P_1	الحدث 2#	
Alina	0	N	ذكر	18	P_2		
Alina	3/5	Pain	ذكر	20	P_3		
Alina	3/5	Pain	ذكر	25	P_4		

		Alina	2/5	Pain	ذكر	36	P_5
		Jad	2/5	Gain	انثى	28	P_6
		Jad	1/5	Gain	ذكر	20	P_7
		Jad	2/5	Gain	ذكر	19	P_8
		Jad	0	N	انثى	23	P_9
		Jad	1/5	Gain	ذكر	25	P_{10}
الفصل 9#	الحدث 1#	Alina	0	N	انثى	23	P_1
		Alina	0	N	ذكر	18	P_2
		Alina	0	N	ذكر	20	P_3
		Alina	2/5	Pain	ذكر	25	P_4
		Alina	2/5	Pain	ذكر	36	P_5
		Jad	1/5	Pain	انثى	28	P_6
		Jad	1/5	Pain	ذكر	20	P_7
		Jad	–	N	ذكر	19	P_8
		Jad	2/5	Pain	انثى	23	P_9
		Jad	1/5	Pain	ذكر	25	P_{10}
	الحدث 2#	Alina	2/5	Gain	انثى	23	P_1
		Alina	0	Gain	ذكر	18	P_2
		Alina	1/5	Gain	ذكر	20	P_3
		Alina	0	N	ذكر	25	P_4
		Alina	2/5	Gain	ذكر	36	P_5
		Jad	4/5	Pain	انثى	28	P_6
		Jad	3/5	Pain	ذكر	20	P_7
		Jad	5/5	Pain	ذكر	19	P_8
		Jad	4/5	Pain	انثى	23	P_9
		Jad	3/5	Pain	ذكر	25	P_{10}
الفصل 10#	الحدث 1#	Alina	3/5	Gain	انثى	23	P_1
		Alina	3/5	Gain	ذكر	18	P_2
		Alina	4/5	Gain	ذكر	20	P_3

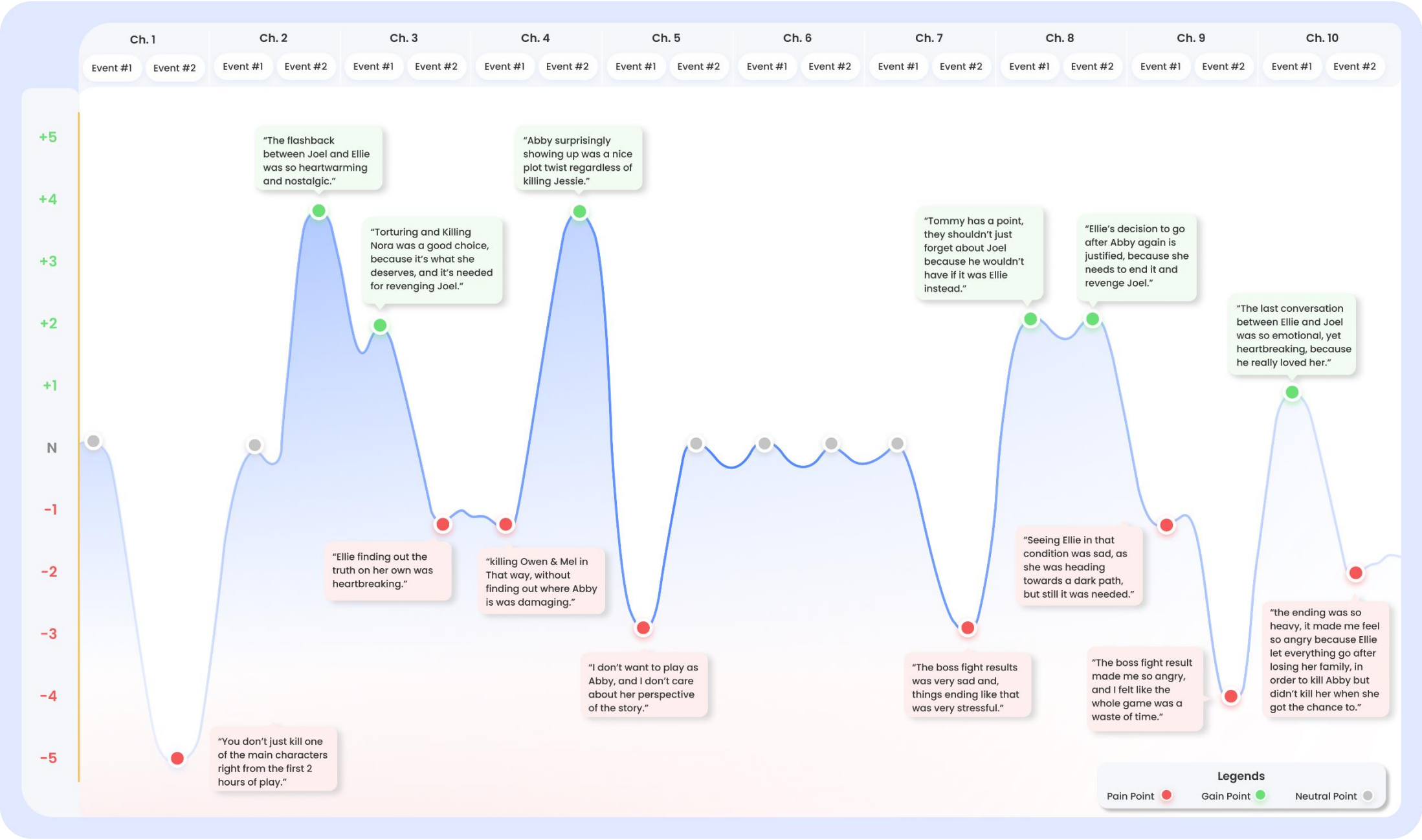
Alina	3/5	Gain	ذكر	25	P_4		
Alina	0	N	ذكر	36	P_5		
Jad	1/5	Gain	انثى	28	P_6		
Jad	2/5	Gain	ذكر	20	P_7		
Jad	1/5	Gain	ذكر	19	P_8		
Jad	3/5	Gain	انثى	23	P_9		
Jad	1/5	Gain	ذكر	25	P_{10}		
Alina	5/5	Gain	انثى	23	P_1	الحدث 2#	
Alina	4/5	Gain	ذكر	18	P_2		
Alina	4/5	Gain	ذكر	20	P_3		
Alina	5/5	Gain	ذكر	25	P_4		
Alina	5/5	Gain	ذكر	36	P_5		
Jad	2/5	Pain	انثى	28	P_6		
Jad	2/5	Pain	ذكر	20	P_7		
Jad	1/5	Pain	ذكر	19	P_8		
Jad	0	N	انثى	23	P_9		
Jad	0	N	ذكر	25	P_{10}		

من أهم أوجه التشابه بين الشخصيتين أن جميع اللاعبين، سواء من الشخصية الأولى أم الثانية، قد كانوا مهتمين باكتشاف كيفية تطور الشخصيات الرئيسية، بالإضافة إلى تطور أحداث القصة في الجزء الثاني. قد وضّح الستة لاعبين المنتميين إلى الشخصية الأولى "Alina" أنهم لا يمانعون التغيير في سياق سرد اللعبة في الجزء الثاني، أما اللاعبين الذين ينتمون إلى الشخصية الثانية "Jad" لم يحبذوا فكرة تغيير سياق قصة اللعبة كثيراً وهذا يعد نقطة اختلاف جوهرية بين الشخصيتين.

وبالتالي نستنتج خريطة رحلة اللاعبين الخاصة بالشخصية "جاد" و" ألينا" التي توضح تجربتهم مع سرد اللعبة بعد أخذ مجمل الإجابات بعين الاعتبار وتحليل المعطيات.

نعرض الآن خريطة رحلة شخصية اللاعب الأول "ألينا" في الشكل (25)، وخريطة رحلة شخصية اللاعب الثاني "جاد" في الشكل (26).

الشكل (25) خريطة رحلة اللاعب الشخصية الأولى "ألينا"



الشكل (26) خريطة رحلة اللاعب الشخصية الثانية "جاد"

1.3.2.4.3 المناقشة

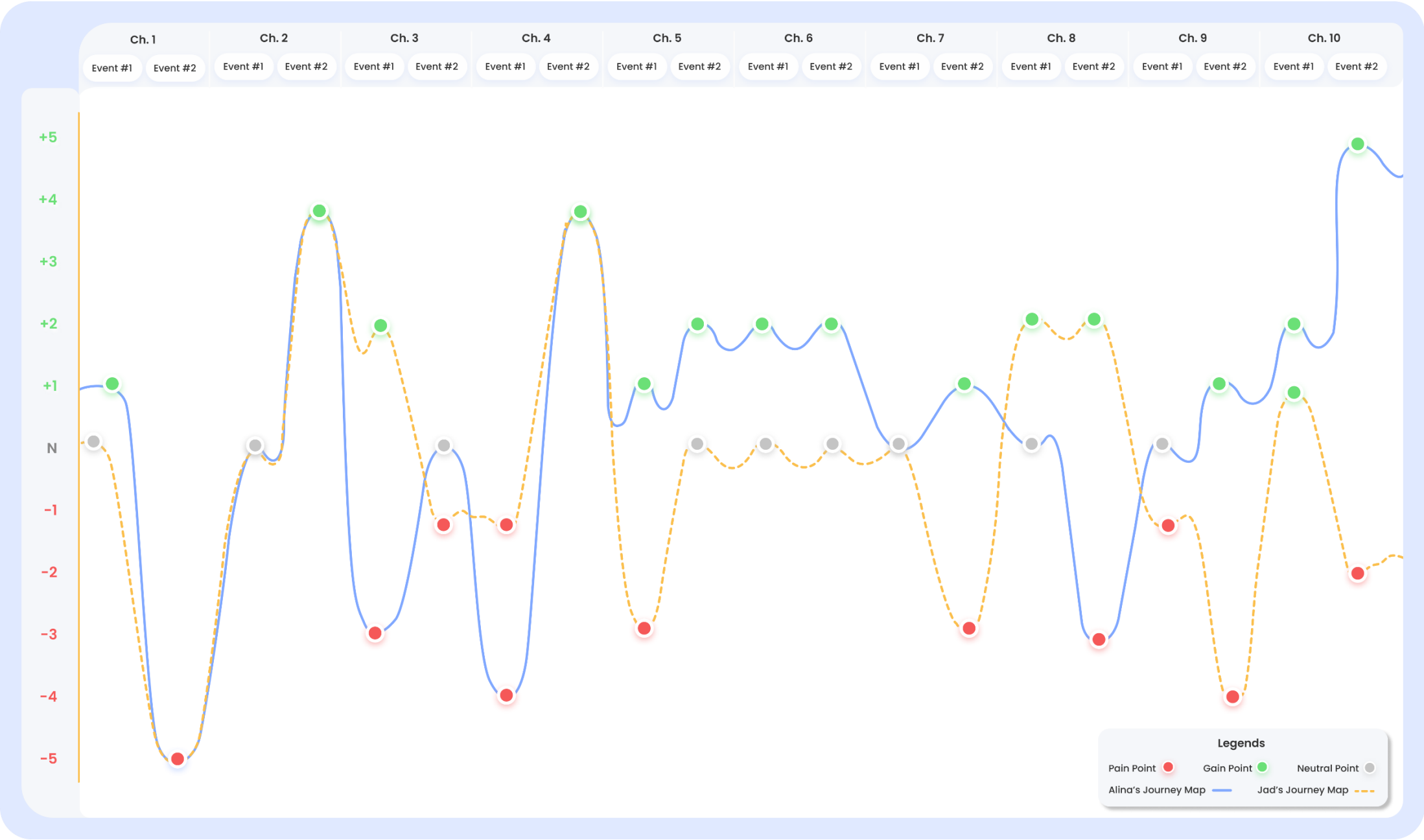
نلاحظ من خلال الخريطة ان تجربة اللاعبين الذين ينتمون الى شخصية ‘‘ألينا’’ كانت إيجابية بشكل عام مع السرد الخاص بالجزء الثاني من اللعبة حيث كان هناك 11 نقطة مكسب Gain، و4 نقاط ألم Pain، و5 نقاط محايدة neutral. أما بالمقارنة مع تجربة اللاعبين الذين ينتمون الى شخصية "‘‘جاد’’"، كانت تجربتهم تميل إلى السلبية مع أحداث التجربة، حيث كان هناك 6 نقاط مكاسب Gain، و8 نقاط ألم Pain، و6 نقاط محايدة neutral.

بعد النظر على خريطة رحلة شخصية اللاعبين، ودراسة ردود فعلهم العاطفية لتغيير سياق السرد في الجزء الثاني من اللعبة المدروسة، تبين معنا تفاوت ردود الأفعال العاطفية لكل لاعب بحسب شخصيته، وهذا يدعم الفرضية الأساسية التي تنص على:

"يوجد أثر لتغيير سياق السرد في ألعاب الفيديو على الرضا العام لتجربة اللاعبين"

بالإضافة لذلك، نستنتج من خريطة رحلة شخصية اللاعب "‘‘جاد’’"، أن اللاعبين الممثلين بهذه الشخصية يتميزون بمقاومة عالية للتغير في سياق السرد في ألعاب الفيديو، لأن تجربتهم مع تغيير سياق السرد في اللعبة، كانت أكثر سلبية من اللاعبين الذين تمثلهم شخصية "ألينا"، والتي كانت ردود فعلهم العاطفية أكثر إيجابية، فهم يتميزون بمقاومة منخفضة للتغير في سياق السرد، وبالتالي كانت تجربة الشخصية الأولى ‘‘ألينا’’ تتمتع بدرجات رضا أعلى من الشخصية الثانية "جاد"، وهذا يدعم الفرضية الفرعية:

"تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة للتغيير في السرد في ألعاب الفيديو أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة."



الشكل (27) مقارنة خريطة اللاعبين "جاد" و"ألينا"

2.3.2.4.3 الاستبصار Insights (مرحلة ما بعد التفاعل Post-Interaction)

يوجد من كل نقطة ألم Pain ونقطة مكسب Gain يوجد فرصة للتحسين أو للتركيز. نبدأ بتحليل فرص شخصية "أليناً"، وكما تبين من خريطة رحلة اللاعب الخاصة بها ومن التعليقات التي صرح بها اللاعبون الذين قامت الباحثة بمقابلتهم، نستوضح من الأحداث الرئيسية المعتمدة في الفصول العشرة التي تم تحديدها للدراسة الفرص المستبصرة.

1.2.3.2.4.3 فرص الشخصية الأولى "أليناً"

- **الفصل الأول:**

الحدث الأول: تقديم شخصية جديدة تدعى "آبي".

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة

إدخال شخصيات جديدة إلى اللعبة يعتبر نقطة تعزيز للقصة، لأن ذلك يعطي أبعاد جديدة محتملة لتطور مجرى قصة اللعبة.

الحدث الثاني: موت إحدى الشخصيات الرئيسية.

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة

إن كان إقصاء شخصية معينة ضرورياً لتطور أحداث مجرى السرد في اللعبة، فالنتيجة، يجب أن يتم توقيته بشكل أفضل، بمعنى آخر، لا يحبذ صدم اللاعبين نفسياً بهذه الطريقة من أول مراحل اللعبة.

- **الفصل الثاني:**

الحدث الثاني: ذكرى المتحف بين شخصية "جول" وشخصية "إيلي".

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

استخدام مشاهد الماضي Flashbacks كطريقة لعرض الأحداث السابقة، نالت إعجاب اللاعبين، حيث وجدوها يعد طريقة ممتعة ومهمة في سرد القصة، لأنه بعد كل الأحداث المظلمة كان من المهم عرض بعض المشاهد السعيدة لموازنة كم المشاهد المظلمة.

- **الفصل الثالث:**

الحدث الأول: تعذيب شخصية "إيلي" لشخصية "نورا" لمعرفة مكان تواجد الشخصية "آبي".

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة

مشاهدة اللاعبين لتدهور إحدى الشخصيات الرئيسية بهذه الطريقة السلبية كان القاسية كان قاسياً وصعب التقبل، لأنه لا يعكس جوهر الشخصية الحقيقي، نستنتج من ذلك أن تطور الشخصيات يجب أن يتماشى على حدة مع تطور السرد، ومن الخطأ رسم تطور الشخصيات بشكل هادم مقارنةً بتطورهم المسبق، فقط بغرض سرد قصة معينة في سياق اللعبة. كخلاصة الشخصيات تدعم السرد، والسرد يدعم الشخصيات، بدون أن يغلب طابع واحد على الآخر.

- **الفصل الرابع:**

الحدث الأول: قتل شخصية "إيلي" لشخصية "ميل" و"أوين".

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة

تتقاطع هذه النقطة مع النقطة السابقة (الفصل الثالث: الحدث الأول)، حيث زاد هذا الحدث من تدهور تطور الشخصية الذي شاهدناه مسبقاً، والفرصة المستنتجة هي أنه يجب المحافظة على أصالة الشخصيات، وخصوصاً الشخصيات الرئيسية، عند كتابة سرد لجزء جديد من لعبة ما.

الحدث الثاني: وصول الشخصية "آبي" إلى المسرح بشكل مفاجئ ومواجهتها للشخصية "إيلي".

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة

عامل المفاجأة في ذروة قصة اللعبة كان نقطة قوة، لأن استخدام التغيرات غير المتوقعة في الأحداث يخلق تقلبات في مشاعر اللاعبين، وهذا يعزز حدية المشاعر سواء كانت سلبية أم إيجابية. حيث أن الانتقال من نقطة إحباط إلى نقطة حماس بشكل مفاجئ، يعزز نقطة الحماس والمشاعر المترافقة معها، أكثر من لو أنه تم عرض عدة نقاط حماس بشكل متتالي، دون مقاطعتها بنقاط متضاربة (نقاط إحباط أو نقاط حياد)، والعكس صحيح. فالخلاصة أن اللاعب

عندما يتعرض لحدث معين بهذه الطريقة فهو يشعر به بأعلى درجاته، ويتعزز الارتباط العاطفي مع قصة اللعبة.

- **الفصل الخامس:**

الحدث الأول: اكتشاف أن والد "آبي" هو الطبيب الذي قام "جول" بقتله منذ أربع سنوات.

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة

تتقاطع هذه النقطة مع النقطة السابقة (الفصل الثاني: الحدث الثاني) من حيث استخدام مشاهد الماضي Flashbacks، ولكن تم إضافة فكرة مهمة وجديدة نسبياً في عالم ألعاب الفيديو، والتي سمحت للاعبين برؤية وجهة نظر الشخصية الخصم، عن طريق اللعب بها وخوض أحداث سرد قصة اللعبة من منظورها.

الخلاصة، يتم تعزيز قوة السرد في ألعاب الفيديو عند استخدام هذا المنهج في كتابة السرد والذي يطرح الأحداث ومجراها من عدة مناظير.

الحدث الثاني: التعرف على شخصية "ليف" وشخصية "يارا".

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة

تتقاطع هذه النقطة مع النقطة السابقة (الفصل الأول: الحدث الأول)، حيث تم تقديم شخصيات جديدة أضافت أبعاد للقصة بشكل ممتع، وخلق ذلك اهتمام عند اللاعبين لأنه أعطى معنى جديد لتطور سياق السرد في اللعبة.

- **الفصل السادس:**

الحدث الأول: إنقاذ "آبي" لشخصية "يارا" و"ليف" ومساعدتهم.

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة

رؤية الجانب الإنساني من الشخصية الخصم يعد نقطة قوة في السرد، حيث كان ذلك يمثل انعكاساً للواقع البشري، والذي يحوي جانب مظلم وجانب خير لكل شيء في الحياة، مما أعطى اللعبة طابع واقعي وسمح للاعبين بالاندماج والانغماس في اللعبة إلى درجة أن اللاعب لم يعد يشعر أنه في عالم افتراضي بل يعيش تجربة تعكس الواقع، وذلك عزز الارتباط العاطفي

للاعبين بسرد اللعبة. نستنتج من ذلك أن استخدام مظاهر الواقع في العوالم الافتراضية يسمح بالاندماج بدرجات عالية، وذلك يعزز من تجربة اللاعب ويعطيه درجات رضا أعلى. وذلك يدعم الفرضية:

تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الانغماس (الاندماج) أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.

الحدث الثاني: رحلة البحث عن باقي مجموعة اليراعات.

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

إعادة إحياء سياق أحداث سابقة وردت في الجزء الأول، قد ظن اللاعب مسبقاً أنه تم إغلاق الباب عليها، وكان ذلك عامل مفاجأة وأعطى ذلك أملاً لأبعاد جديدة في مجرى سرد اللعبة. نستنتج من ذلك أنه عند كتابة السرد لأجزاء جديدة في ألعاب الفيديو، ليس ضرورياً ان يتم خلق أحداث جديدة من العدم دوماً، بل يمكن إعادة إحياء الأحداث القديمة لكي تخدم سياق سردي جديد.

- **الفصل السابع:**

الحدث الثاني: المعركة بين الشخصية "آبي" و"إيلي" ونتائجها.

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

يتقاطع مع فكرة (الفصل السادس: الحدث الأول)، حيث أن مجرى الأحداث لم يسمح لأي شخصية – سواء كانت شخصية خصم أو شخصية البطل – بالفوز على الشخصية الأخرى، حيث أن الشخصية الخصم لم تتصرف بسوداوية عندما سمح السياق لها بذلك، كما قد يتوقع اللاعب، وهذا يظهر عدة طبقات للشخصية، ويمثل انعكاساً للواقع البشري، حيث أن لكل إنسان جانب مظلم وجانب خير، مما أعطى اللعبة طابع واقعي وعزز ذلك من درجات الارتباط العاطفي للاعبين، حيث زاد ذلك من درجة الرضا عند اللاعبين.

وذلك يدعم الفرضية:

زيادة الارتباط العاطفي عند اللاعبين يعطي درجات رضا أعلى.

- **الفصل الثامن:**

الحدث الثاني: ذهاب "إيلي" إلى سانتا باربرا لملاحقة "آبي" مرة ثانية.

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

يتقاطع مع فكرة الحدث الأول من القسم الثالث حيث رؤية حالة الشخصية الرئيسية مازالت في تدهور كان صعب التقبل لأنها مرت بالكثير من الأحداث المؤلمة وهذا لم يحافظ على أصالتها بل أدى إلى تشويه الشخصية وتطورها. وذلك يعزز النتيجة السابقة (الفصل الثالث: الحدث الأول) أن تطور الشخصيات يجب أن يتماشى على حدة مع تطور السرد، ومن الخطأ رسم تطور الشخصيات بشكل هادم مقارنةً بتطورهم المسبق، فقط بغرض سرد قصة معينة في سياق اللعبة. كخلاصة الشخصيات تدعم السرد، والسرد يدعم الشخصيات، بدون أن يغلب طابع واحد على الآخر.

- **الفصل التاسع:**

الحدث الثاني: المواجهة الشرسة بين "إيلي" و"آبي" التي انتهت بعدم قتل "إيلي" ل "آبي"رغم تمكنها من ذلك.

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

استخدام مشاهد الماضي Flashbacks في مكانها الصحيح يعزز من قوة السرد في ألعاب الفيديو، حيث أنها سمحت للاعب باستيعاب جميع مجريات الأحداث السابقة – سواء كانت إيجابية أم سلبية – التي لم تكن واضحة عند تجربة اللاعب لها وقت حدوثها، وأثبت ذلك أن التغيير في سياق السرد لم يكن عن عبث، بل كان بغرض توصيل مبدأ ذات قيمة أخلاقية، وهي أن الانتقام بلا معنى، والمسامحة للآخر وللذات أمر ضروري لاستمرار الحياة بسلام.
ويمثل انعكاساً لواقع الحياة البشرية، حيث أن الحياة تتمثل بقيم إنسانية تقود مجرى حياتنا، مما أعطى اللعبة طابع واقعي، وعزز ذلك من درجات الارتباط العاطفي، حيث زاد ذلك من درجة الرضا عند اللاعبين.

وذلك يدعم الفرضية:

زيادة الارتباط العاطفي عند اللاعبين يعطي درجات رضا أعلى.

- **الفصل العاشر:**

الحدث الأول: ذكرى محادثة الشخصيتان "جول" و"إيلي" النهائية قبل وفاته.

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

يتقاطع مع فكرة (الفصل التاسع: الحدث الثاني) والتي تنص على أن استخدام مشاهد الماضي Flashbacks يعزز من قوة السرد في ألعاب الفيديو، حيث أنها سمحت للاعب باستيعاب جميع مجريات الأحداث السابقة – سواء كانت إيجابية أم سلبية – التي لم تكن واضحة عند تجربة اللاعب لها وقت حدوثها. حيث تبين للاعبين السبب الكامن وراء أفعال الشخصية الرئيسية، وذلك عزز ذلك من درجات الارتباط العاطفي، حيث زاد ذلك من درجة الرضا عند اللاعبين.

وذلك يدعم الفرضية:

زيادة الارتباط العاطفي عند اللاعبين يعطي درجات رضا أعلى.

الحدث الثاني: ترك شخصية "إيلي" للجيتار والمغادرة.

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

توصيل الفكرة المرادة من القصة بطريقة مرمزة Symbolic، كان اختيار موفقاً لإنهاء اللعبة، لأنه يعطي عمق لسرد القصة، ومجال للاعبين بخلق معنى للنهاية خاص بهم. نستنتج من ذلك أن استخدام أسلوب الترميز يعزز كتابة سرد قصص الألعاب.

2.2.3.2.4.3 فرص الشخصية الثانية "جاد"

بالنسبة لشخصية "جاد" وكما اتضح من خريطة رحلة اللاعب الخاصة به ومن التعليقات التي صرح بها اللاعبون الذين قامت الباحثة بمقابلتهم، نستوضح الفرص التالية:

- **الفصل الأول:**

الحدث الثاني: مقتل شخصية "جول" (أحد الشخصيات الرئيسية)

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

قتل إحدى الشخصيات الرئيسية ليس مبرراً، وإن كان ضرورياً لتطور مجرى السرد، فعلى الأقل ليس في بداية القصة. فالنتيجة، يجب أن يتم توقيته بشكل أفضل، بمعنى آخر، لا يحبذ صدم اللاعبين نفسياً بهذه الطريقة من أول مراحل اللعبة.

- **الفصل الثاني:**

الحدث الثاني: ذكرى المتحف بين الشخصية "إيلي" و"جول"

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

استخدام مشاهد الماضي Flashbacks كطريقة لعرض الأحداث السابقة، نالت إعجاب اللاعبين، حيث وجدوها يعد طريقة ممتعة ومهمة في سرد القصة، لأنه بعد كل الأحداث المظلمة كان من المهم عرض بعض المشاهد السعيدة لموازنة كم المشاهد المظلمة. تم استبصار النتيجة ذاتها من الشخصية الأولى "ألينا".

- **الفصل الثالث:**

الحدث الأول: تعذيب شخصية "إيلي" للشخصية "نورا" لمعرفة مكان تواجد الشخصية "آبي"

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

رغم تدهور تطور الشخصية الرئيسية "إيلي"، إلا أنه تم النظر إلى توحش الشخصية كجزء أساسي من تطور سرد اللعبة والوصول للغاية الأساسية وهي الانتقام. فالتغيير في السرد في هذه النقطة أعطى درجات رضا أعلى للاعب. والنتيجة كانت أن التغيير في طباع الشخصيات ضروري لخدمة تغيير سياق السرد في ألعاب الفيديو. وهذا يدعم الفرضية الأساسية للبحث:

يوجد أثر لتغيير سياق السرد في ألعاب الفيديو على الرضا العام لتجربة اللاعبين.

الحدث الثاني: ذكرى اكتشاف "إيلي" للحقيقة ومواجهتها "جول" بذلك.

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

معرفة الشخصية "إيلي" للحقيقة بنفسها بدلاً من أن يخبرها "جول" بذلك كان من الممكن أن يتم طرحه في السرد بطريقة مختلقة، والنتيجة هي أن تغيير السياق بحد ذاته ليس مشكلة، وإنما طريقة طرحه للاعبين هي نقطة الجدل.

- **الفصل الرابع:**

الحدث الأول: قتل "إيلي" لشخصية "ميل" و"اوين".

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

تطور أحداث القصة أوحى بأن الشخصية الأساسية تنحدر بأصالتها، لأنها كانت في كل تصرف سيئ داعمة لتطور سياق السرد، وإنما في هذه النقطة لم يتم تطوير السرد ابداً. فشعر اللاعب أنه يتم سفك الدماء بدون هدف داعم للسرد، وشكل ذلك إزعاجاً له. النتيجة هي أنه لا يوجد مشكلة في كون اللعبة دموية، وإنما يجب أن يكون ذلك داعماً لتطور سياق سرد اللعبة.

الحدث الثاني: وصول آبي الى المسرح بشكل مفاجئ ومواجهتها ل إيلي.

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

عامل المفاجأة في ذروة قصة اللعبة كان نقطة قوة، لأن استخدام التغيرات غير المتوقعة في الأحداث يخلق تقلبات في مشاعر اللاعبين، وهذا يعزز حدية المشاعر سواء كانت سلبية أم إيجابية. حيث أن الانتقال من نقطة إحباط إلى نقطة حماس بشكل مفاجئ، يعزز نقطة الحماس والمشاعر المترافقة معها، أكثر من لو أنه تم عرض عدة نقاط حماس بشكل متتالي، دون مقاطعتها بنقاط متضاربة (نقاط إحباط أو نقاط حياد)، والعكس صحيح. فالخلاصة أن اللاعب عندما يتعرض لحدث معين بهذه الطريقة فهو يشعر به بأعلى درجاته، ويتعزز الارتباط العاطفي مع قصة اللعبة. ويتوافق في هذه النقطة مع الشخصية الأولى "ألينا".

- **الفصل الخامس:**

الحدث الأول: والد "آبي" هو الطبيب الذي قام جول بقتله منذ أربع سنوات.

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

إجبار اللعبة للاعبين باللعب بالشخصية الخصم كان غير محبذ، لأنه تم مسبقاً بناء سياق سرد يعزز احتقار تلك الشخصية، والآن يتم إجبار اللاعب برؤية أحداث السرد من وجهة نظرها وتقبلها. فالنتيجة كانت أن اللاعب يحبذ استمرارية مجرى سياق الأحداث على نفس الوتيرة التي بدء بها.

- **الفصل السابع:**

الحدث الثاني: المعركة بين "آبي" و "إيلي" ونتائجها.

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

عدم فوز أي الشخصيات في هذه النقطة، كان مخيب للآمال بالنسبة للاعبين لأن هدف اللعب هو تحقيق الربح أو الفوز في المراحل المختلفة من اللعبة، فشعر اللاعب بأنه أهدر وقته في هذه المرحلة.

والنتيجة هي أنه يجب مراعاة جميع عناصر اللعبة حتى لو كانت لعبة مسيرة بالسرد، لا يمكننا أن ننسى أنها لعبة أولاً، ولعبة مسيرة بالسرد ثانياً، فاللاعب يلعب لتحقيق الربح.

- **الفصل الثامن:**

الحدث الأول والثاني: أولاً ظهور شخصية "تومي" ومطالبته لشخصية "إيلي" بالعودة لملاحقة الشخصية "آبي" للانتقام منها. ثانياً: ذهاب "إيلي" إلى سانتا باربرا لملاحقة "آبي".

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

تشارك الحدثين في هذا الفصل بنفس الفكرة وهي الكشف أنه هناك المزيد من التطورات والأحداث بعد الاعتقاد أن اللعبة قد انتهت. وكان ذلك عامل مفاجأة وأعطى أملاً لأبعاد جديدة في مجرى سرد اللعبة.

النتيجة هي أن استخدام عنصر المفاجأة هام جداً في أسلوب كتابة سرد قصص الألعاب. وقد اتفق في هذه النقطة الشخصيتان "“جاد”" و"ألينا".

- **الفصل التاسع:**

الحدث الأول: وصول “إيلي” الى سانتا باربرا في حالة يرثى لها.

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

تدهور إحدى الشخصيات الرئيسية بهذه الطريقة القاسية كان صعب التقبل. حيث شعر اللاعب بأنه تم تعذيب الشخصية الرئيسية بما فيه الكفاية وقد بدأ بفقدان الأمل من الوصول إلى نتيجة تستحق كل ذلك. ونستنتج من ذلك وجود ارتباط عاطفي للاعبين في هذه الشخصية مع سياق السرد، على عكس ما تم تصريحه من قبلهم في المرحلة الأولية لبناء شخصية اللاعب والتي تتضمن معلومات عامة عن اللاعب. والخلاصة أنه لا يمكن الاعتماد على اللاعبين لتحديد حاجاتهم، فما يصرحون به لا يعكس الحقيقة بالضرورة، ولا يمكن معرفة حاجات اللاعبين إلا بعد دراستهم.

الحدث الثاني: المواجهة الشرسة بين "إيلي" و" آبي" التي انتهت بعدم قتل "إيلي" ل "آبي" رغم تمكنها من ذلك.

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

عدم تحقيق الغاية التي تم بناء سياق السرد حولها، شكل إحباطاً وشعر اللاعب بأنه أهدر وقته في هذه المرحلة. والنتيجة هي أنه ربما يجب عدم المماطلة في سرد سياق معين كي لا يمل اللاعبين.

- **الفصل العاشر:**

الحدث الأول: ذكرى محادثة جول وإيلي النهائية قبل وفاته.

التصنيف: نقطة مكسب Gain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

استخدام مشاهد الماضي Flashbacks، لتوضيح أسباب مجرى سياق السرد الذي حصل كان إيجابياً، لأنه أعطى اللاعبين شيئاً جيداً بعد عدة نقاط مؤلمة، فالنتيجة هي من المهم بناء سياق السرد بتنوع بحيث يتم تعويض اللاعبين بشيء جيد بعد اختبار عدة نقاط مؤلمة.

الحدث الثاني: ترك إيلي للجيتار والمغادرة.

التصنيف: نقطة ألم Pain Point.

الاستبصار والفرصة المستنتجة:

إنهاء القصة بهذه الطريقة، بدون تحقيق غاية السياق التي تم بناؤها منذ أول نقطة تفاعل مع سياق اللعبة كان محبطاً بالنسبة للاعبين. والنتيجة هي أنه يجب مراعاة جميع عناصر اللعبة حتى لو كانت لعبة مسيرة بالسرد، لا يمكننا أن ننسى أنها أولاً لعبة ولعبة مسيرة بالسرد ثانياً، فيجب السماح للاعب بتحقيق غايات السرد الذي تم بناؤه منذ بداية التفاعل مع اللعبة.

4.2.4.3 أداة الدراسة

لجمع آراء أفراد عينة الدراسة تم استخدام استبيان الكتروني، تم بنائه وفقاً للدراسات السابقة التي اعتمدت عليها الباحثة خلال تحديد أهداف الدراسة والفرضيات، بغرض الإجابة عنها.

يهدف هذا الاستبيان إلى اختبار عدد من فرضيات البحث، سواءً كانت في محور تجربة اللاعب، أو المتعلقة بتقييم الرضا لدى كل من الشخصيات الخاصة باللاعبين، فلا يمكن للبحث الاكتفاء بالجانب الإحصائي المتعلق بخريطة تجربة اللاعب، ومن أجل الوصول إلى نتائج أكثر دقة، يظهر دور الاستبيان بشكل كبير للمقارنة بين بعض النتائج التي ستصدر عنه، والأرقام الإحصائية الخاصة بمؤشرات الأداء.

شرعت الباحثة بتوزيع الاستبيان الكترونياً على العينة المستهدفة والتي تمثل اللاعبين الذين قاموا بلعب لعبة The Last Of Us II، والتي كان عددها 111 لاعب، حيث أجاب كل لاعب من هؤلاء ال 111 لاعبين على أسئلة الاستبيان الأولى التي تبين لنا إلى أي شخصية ينتمي اللاعب الذي يقوم بالإجابة ومن ثم الأسئلة الثانية المتعلقة بتقييم الرضا والاستمتاع بتجربة اللاعب مع قصة اللعبة، قامت الباحثة بتنقيح والتأكد من صلاحية الأسئلة.

ولكتابة الاستبيان، تم الاعتماد على عدة مقاييس من الدراسات السابقة سيتم ذكرها في الفقرة التالية، حيث يتكون الاستبيان من الأقسام التالية:

1. أسئلة ديموغرافية: تتعلق بالعمر، الفئة الجنس، المؤهل العلمي
2. أسئلة من أجل تقسيم وفرز اللاعبين الذين يقومون بالإجابة الى الشخصيات التي تم اعتمادها.
3. أسئلة عن تقييم تجربة اللاعب مع القصة، وهي تقييم للمعنوية، الانغماس (الاندماج)، الفضول، الجاذبية السمعية البصرية.

العبارات المستخدمة في الاستبيان تستخدم مقياس Likert الخماسي، سيتم تعدادها وتوثيقها في الجدول التالي، علماً أن بعض التعديلات تم إجرائها لتناسب طبيعة الدراسة:

الجدول (3) العبارات المستخدمة في الاستبيان

المتغير	العبارة	المرجع
المعنوية Meaning	- تفاعلي مع قصة اللعبة كان ذو معنى بالنسبة لي - شعرت أن قصة اللعبة ذات صلة بالنسبة لي - تفاعلي مع قصة هذه اللعبة كان ذو قيمة بالنسبة لي	(Hassenzahl et al., 2003) AttrakDiff2 (AD)
الانغماس (الاندماج) Immersion	- كنت مشدوداً بالقصة أثناء تفاعلي مع اللعبة حتى لم أعد واعياً بمحيطي - كنت منغمساً تماماً في قصة اللعبة خلال تفاعلي مع اللعبة - كنت مركزاً بالكامل في قصة اللعبة أثناء تفاعلي مع اللعبة	Ryan et al., 2006) (PENS)
الفضول Curiosity	- شعرت بالحماس لاستكشاف كيفية استمرارية سياق قصة اللعبة - كان لدي رغبة لاستكشاف كيفية تطور أحداث قصة اللعبة - كان لدي رغبة بمعرفة كيفية ترقي قصة اللعبة	(Abeele, 2020) PXI
الجاذبية السمعية البصرية Audio Visual Appeal	- لقد استمتعت بالطريقة التي تم بها تصميم اللعبة - لقد أحببت كيف يبدو مظهر وطابع اللعبة - لقد أحببت الجماليات الخاصة باللعبة	(Abeele, 2020) PXI

1.4.2.4.3 اختبار مصداقية أداة الدراسة

لاختبار مصداقية الاستبيان بطريقة إحصائية وقياس ثبات العبارات المستخدمة لقياس المتغيرات تم استخدام اختبار ألفا كرونباخ (Alpha Cronbach)، حيث أن جميع المتغيرات يجب أن تحقق نتيجة 0.6 أو أكثر لتتصف بالثبات الكافي والمصداقية عند إجراء الاختبار وكانت النتائج كما يلي:

- **اختبار الموثوقية لمتغير المعنوية:**

الجدول (4) اختبار Alpha Cronbach

المتغير	Cronbach's Alpha	N of Items
الاندماج	.867	3
الموثوقية	.850	3
الفضول	.833	3
الجاذبية السمعية البصرية	.756	3

بالنظر للجدول نجد أن قيمة اختبار ألفا كرونباخ المقابلة لأبعاد الآثار النفسية لتجربة اللاعب بالقصة مبينة على الشكل التالي:

- قيمة ألفا كرونباخ المقابلة لمتغير الاندماج 0.867 وهي أكبر من القيمة المرجعية للاختبار 0.60
- قيمة ألفا كرونباخ المقابلة لمتغير الموثوقية 0.850 وهي أكبر من القيمة المرجعية للاختبار 0.60
- قيمة ألفا كرونباخ المقابلة لمتغير الفضول 0.833 وهي أكبر من القيمة المرجعية للاختبار 0.60
- قيمة ألفا كرونباخ المقابلة لمتغير الجاذبية السمعية البصرية 0.756 وهي أكبر من القيمة المرجعية للاختبار 0.60.

إذاً قيمة اختبار ألفا كرونباخ لجميع أبعاد الآثار النفسية لتجربة اللاعب بالقصة ذات ثبات مقبول ومرتفع، وهي صالحة لتطبيق الاختبارات الإحصائية للإجابة عن الفرضيات.

2.4.2.4.3 وصف أفراد العينة

- **توصيف نوع الشخصية:**

الجدول (5) وصف الشخصية

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Per-cent
Valid	A	61	55.0	55.0	55.0
	J	50	45.0	45.0	100.0
	Total	111	100.0	100.0	

يتبين لنا من الجدول السابق أن 55% من أفراد العينة ينتمون إلى الشخصية الأولى ("ألينا")، وعددهم 61 شخصاً، وأن 45% من أفراد العينة ينتمون إلى الشخصية الثانية ("جاد")، وعددهم 50 شخصاً.

- **توصيف الفئات العمرية:**

الجدول (6) الفئات العمرية

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Per-cent
Valid	18-24	52	46.8	46.8	46.8
	25-34	49	44.1	44.1	91.0
	35-44	10	9.0	9.0	100.0
	Total	111	100.0	100.0	

يتبين لنا من الجدول السابق أن 46.8% من أفراد العينة يقعون ضمن الفئة العمرية بين (18-24) وعددهم 52 شخصاً، و44.1% يقعون ضمن الفئة العمرية (25-34) وعددهم 49، وأن 9% من أفراد العينة يقعون ضمن الفئة العمرية (35-44)، وعددهم 10 أشخاص.

- **توصيف النوع الاجتماعي لأفراد العينة:**

الجدول (7) وصف النوع الاجتماعي

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	انثى	47	42.3	42.3	42.3
	ذكر	64	57.7	57.7	100.0
	Total	111	100.0	100.0	

يتبين لنا من الجدول السابق أن 57.7% من أفراد العينة ذكور وعددهم 64، وأن 42.3% من أفراد العينة إناث، وعددهم 47 شخصاً.

- **توصيف المستوى التعليمي لأفراد العينة:**

الجدول (8) وصف المستوى التعليمي

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	تعليم ثانوي	11	9.9	9.9	9.9
	شهادة جامعية	75	67.6	67.6	77.5
	شهادة دراسات عليا	13	11.7	11.7	89.2
	شهادة معهد متوسط	12	10.8	10.8	100.0
	Total	111	100.0	100.0	

يتبين لنا من الجدول السابق أن 67.6% من أفراد العينة من حاملي الشهادات وعددهم 75 شخصاً، و11.7% حاملي شهادات الدراسات العليا وعددهم 13، وأن 10.8% من أفراد العينة من حملة شهادات المعاهد المتوسطة وعددهم 12 أشخاص، وأن 9.9% من أفراد العينة من حملة شهادات المعاهد المتوسطة وعددهم 11 أشخاص.

- **دراسة توجهات أفراد العينة:**

في هذا القسم، قامت الباحثة بإجراء اختبار One sample T-Test من أجل دراسة توجهات أفراد العينة نحو متغيرات المعنى والاندماج والفضول والجاذبية السمعية البصرية وهي الأبعاد الخاصة، ومن ثم تقييم الميل العام للعينة وجاءت النتائج كما يلي:

- **توجهات أفراد العينة نحو المعنوية:**

الجدول (9) متوسط متغير المعنوية

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Meaning	111	4.0871	.71733	.06809

الجدول (10) اختبار One Sample Test لمتغير المعنوية

	Test Value = 3					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Meaning	15.966	110	.000	1.08709	.9522	1.2220

من الجدول (9) نجد أن قيمة Sig التقريبية 0.000 وهي أصغر من مستوى الدلالة ألفا 5%، وبالتالي يوجد فارق ذو دلالة معنوية لمتوسطات توجهات أفراد العينة بالنسبة لمتغير المعنى عن المتوسط المفترض.

ومن الجدول (10)، نلاحظ أن قيمة متوسط إجابات أفراد العينة 4.08 وهي تدل على ميل إيجابي نحو بعد المعنوية.

إذا نستنتج صحة الفرضية الفرعية التي تنص على:

يوجد ميل إيجابي لدى اللاعبين بالنسبة لتقييم متغير المعنوية.

- **توجهات أفراد العينة نحو الانغماس:**

الجدول (11) متوسط متغير الانغماس

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Immersion	111	4.2192	.64900	.06160

الجدول (12) اختبار One Sample Test لمتغير الانغماس

	Test Value = 3					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Immersion	19.792	110	.000	1.21922	1.0971	1.3413

من الجدول (11) نجد أن قيمة Sig التقريبية **0.000** وهي أصغر من مستوى الدلالة ألفا 5%، وبالتالي يوجد فارق ذو دلالة معنوية لمتوسطات توجهات أفراد العينة بالنسبة لمتغير الانغماس عن المتوسط المفترض.

ومن الجدول (12)، نلاحظ أن قيمة متوسط إجابات أفراد العينة **4.21** وهي تدل على ميل إيجابي جداً نحو الانغماس.

إذا نستنتج صحة الفرضية الفرعية التي تنص على:

يوجد ميل إيجابي جداً لدى اللاعبين بالنسبة لتقييم متغير الانغماس.

- **توجهات أفراد العينة نحو الفضول:**

1جدول (13) متوسط متغير الفضول

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Curiosity	111	4.2703	.57474	.05455

الجدول (14) اختبار One Sample Test لمتغير الفضول

	Test Value = 3					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Curiosity	23.285	110	.000	1.27027	1.1622	1.3784

من الجدول (13) نجد أن قيمة Sig التقريبية 0.000 وهي أصغر من مستوى الدلالة ألفا 5%، وبالتالي يوجد فارق ذو دلالة معنوية لمتوسطات توجهات أفراد العينة بالنسبة لمتغير الفضول عن المتوسط المفترض.

ومن الجدول (14)، نلاحظ أن قيمة متوسط إجابات أفراد العينة 4.27 وهي تدل على ميل إيجابي جداً نحو بعد الفضول.

إذا نستنتج صحة الفرضية الفرعية التي تنص على:

يوجد ميل إيجابي جداً لدى اللاعبين لتقييم متغير الفضول.

- **توجهات أفراد العينة نحو الجاذبية السمعية البصرية:**

الجدول (15) متوسط متغير الجاذبية السمعية البصرية

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AudiovisualAppeal	111	4.6066	.48450	.04599

الجدول (16) اختبار One Sample Test لمتغير الجاذبية السمعية البصرية

	Test Value = 3					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Differ-ence	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
AudiovisualAppeal	34.936	110	.000	1.60661	1.5155	1.6977

من الجدول (15) نجد أن قيمة Sig التقريبية 0.000 وهي أصغر من مستوى الدلالة ألفا 5%، وبالتالي يوجد فارق ذو دلالة معنوية لمتوسطات توجهات أفراد العينة بالنسبة لمتغير الجاذبية السمعية البصرية عن المتوسط المفترض.

ومن الجدول (16)، نلاحظ أن قيمة متوسط إجابات أفراد العينة 4.60 وهي تدل على ميل إيجابي نحو بعد الجاذبية السمعية البصرية.

إذا نستنتج صحة الفرضية الفرعية التي تنص على:

يوجد ميل إيجابي جداً لدى اللاعبين لتقييم متغير الجاذبية السمعية البصرية.

3.4.2.4.3 اختبارات الدراسة والنتائج

في هذا القسم قامت الباحثة بإجراء اختبار ت لعينتين مستقلتين بغرض إجراء مقارنة بين متوسطات إجابات الأفراد الذين ينتمون إلى شخصيتي "**جاد**" و"**ألينا**"، لاختبار وجود فروقات بين أبعاد المعنى والاندماج والفضول والجاذبية السمعية: لاختبار الفرضية "يوجد أثر لتغيير سياق السرد في ألعاب الفيديو على الرضا العام لتجربة اللاعبين" باستخدام اختبار T لعينيتين مستقلتين:

وكانت النتائج كما يلي:

أولاً: اختبار فرضية تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر المعنوية أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة:

الجدول (17) اختبار One Sample Test لمتغير الجاذبية السمعية البصرية

	Persona	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Meaning	J	50	3.8600	.73491	.10393
	A	61	4.2732	.65123	.08338

الجدول (18) اختبار Independent Samples Test لمتغير المعنوية

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Meaning	Equal variances assumed	1.665	.200	-3.139-	109	.002	-.41322-	.13165	-.67415-	-.15229-
	Equal variances not assumed			-3.101-	98.912	.003	-.41322-	.13325	-.67761-	-.14883-

من الجدول (18)، وبالعودة إلى نتيجة اختبار Levene (0.200)، نجد أن قيمة Sig الاختبار أكبر من مستوى الدلالة 0.05، وبالتالي لا يوجد اختلاف ذات دلالة معنوية بين تباين العينتين وبالتالي فمتوسطات العينتين متجانسة.

بناءً على نتيجة اختبارLeven، نأخذ السطر الأول من اختبار T-test for Equality of Means، حيث أن قيمة (2 -tailed) sig = **0.002** أصغر **0.05 مستوى الدلالة**، وهذا ما يشير إلى وجود فروقات ذات دلالة معنوية بين متوسطات المجموعتين.

لذلك، بالعودة إلى الجدول (17)، وبمقارنة متوسطات عينتي الشخصيتين نحو متغير المعنى، نجد أن متوسط إجابات الشخصية "ألينا" 4.27 > الشخصية "جاد" 3.86.

إذا نستنتج صحة الفرضية الفرعية التي تنص على:

تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر المعنوية أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.

وذلك يؤكد على ما ذكره (Vesco, 2020)، حول اختلاف درجة المعنوية في تقييم السرد من قبل اللاعب باختلاف أنماط اللاعبين.

ثانياً: اختبار فرضية تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الانغماس أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة:

الجدول (19) متوسطات مجموعات الانغماس

	Persona	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Immersion	J	50	4.0133	.69648	.09850
	A	61	4.3880	.55837	.07149

الجدول (20) اختبار Independent Samples Test لمتغير الانغماس

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Immersion	Equal variances assumed	.807	.371	-3.146	109	.002	-.37464	.11909	-.61067	-.13862
	Equal variances not assumed			-3.078	93.122	.003	-.37464	.12171	-.61633	-.13296

من الجدول (20)، وبالعودة إلى نتيجة اختبار Levene (0.371)، نجد أن قيمة Sig الاختبار أكبر من مستوى الدلالة 0.05، وبالتالي لا يوجد اختلاف ذات دلالة معنوية بين تباين العينتين وبالتالي فمتوسطات العينتين متجانسة.

بناءً على نتيجة اختبارLevene، نأخذ السطر الأول من اختبار T-test for Equality of Means، حيث أن قيمة (2 -tailed) sig = **0.002** أصغر من **0.05 مستوى الدلالة**، وهذا ما يشير إلى وجود فروقات ذات دلالة معنوية بين متوسطات المجموعتين.

لذلك، بالعودة إلى الجدول (19)، وبمقارنة متوسطات عينتي الشخصيتين نحو متغير الانغماس، نجد أن متوسط إجابات الشخصية "ألينا" 4.38 > الشخصية "جاد" 4.01.

إذا نستنتج صحة الفرضية الفرعية التي تنص على:

تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الانغماس (الاندماج) أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.

وهذا يؤكد ما اقترحه (Carvalho, 2019)، حول أنه كلما ازدادت درجة الانغماس في اللعبة ازدادت إيجابية تجربة اللاعب.

ثالثاً: اختبار فرضية تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الفضول أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة:

الجدول (21) متوسطات مجموعات الفضول

	Persona	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Curiosity	J	50	4.1533	.63607	.08995
	A	61	4.3661	.50444	.06459

الجدول (22) اختبار Independent Samples Test لمتغير الفضول

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Curiosity	Equal variances assumed	4.415	.038	-1.966-	109	.052	-.21279-	.10824	-.42732-	.00175
	Equal variances not assumed			-1.922-	92.474	.058	-.21279-	.11074	-.43271-	.00714

من الجدول (22)، وبالعودة إلى نتيجة اختبار Leven (0.038)، نجد أن قيمة Sig الاختبار أكبر من مستوى الدلالة 0.05، وبالتالي يوجد اختلاف ذات دلالة معنوية بين تباين العينتين وبالتالي فمتوسطات العينتين غير متجانسة.

بناءً على نتيجة اختبار Levene، نأخذ السطر الثاني من اختبار T-test for Equality of Means، حيث أن قيمة sig (2 -tailed) = **0.058** أكبر من **0.05 مستوى الدلالة**، وهذا ما يشير إلى عدم وجود فروقات ذات دلالة معنوية بين متوسطات المجموعتين.

لذلك، لا يمكن المقارنة بين متوسطات العنتين.

إذاً: نستنتج عدم وجود فروق معنوية بين تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة وتجربة اللاعب عالي المقاومة لبعد للفضول.

رابعاً: اختبار فرضية تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الجاذبية السمعية البصرية أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة:

جدول (23) متوسطات مجموعات الفضول

	Persona	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AudiovisualAppeal	J	50	4.4400	.58103	.08217
	A	61	4.7432	.33551	.04296

الجدول (24) اختبار Independent Samples Test لمتغير الجاذبية السمعية البصرية

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Dif-ference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Differ-ence	Std. Error Differ-ence	Lower	Upper
Audi-ovis-u-alAp-peal	Equal vari-ances as-sumed	17.864	.000	-3.438-	109	.001	-.30317-	.08819	-.47797-	-.12837-
	Equal vari-ances not as-sumed			-3.270-	74.877	.002	-.30317-	.09272	-.48789-	-.11845-

من الجدول (24)، وبالعودة إلى نتيجة اختبار Levene (0.000) تقريباً، نجد أن قيمة Sig الاختبار أكبر من مستوى الدلالة 0.05، وبالتالي لا يوجد اختلاف ذات دلالة معنوية بين تباين العينتين وبالتالي فمتوسطات العينتين غير متجانسة.

بناءً على نتيجة اختبارLevene، نأخذ السطر الثاني من اختبار T-test for Equality of Means، حيث أن قيمة sig (2 -tailed) = **0.002** أصغر **0.05 مستوى الدلالة**، وهذا ما يشير إلى وجود فروقات ذات دلالة معنوية بين متوسطات المجموعتين.

لذلك، بالعودة إلى الجدول (23)، وبمقارنة متوسطات عينتي الشخصيتين نحو متغير الجاذبية السمعية البصرية، نجد أن متوسط إجابات الشخصية "ألينا" 4.74 > الشخصية "جاد" 4.44.

إذاً: نستنتج أن تقييم تجربة اللاعب منخفض المقاومة لعنصر الجاذبية السمعية البصرية أكثر إيجابية من تجربة اللاعب عالي المقاومة.

وذلك يؤكد على ما ذكره (Vesco, 2020)، حول اختلاف درجة الجاذبية السمعية البصرية في تقييم السرد من قبل اللاعب باختلاف أنماط اللاعبين.

5.3 التحديات

تم مواجهة عدة تحديات عند دراسة البحث، سيتم المرور عليها:

1. طول عدد ساعات اللعبة، حيث تستغرق وسطياً بين أربعة أيام وأسبوع ونصف لإتمامها، من قبل أنماط اللاعبين المختلفة (محترف، شبه محترف، هاوي).
2. صعوبة وجود شريحة اللاعبين في سورية بسبب قلة عددهم.
3. صعوبة العثور على أنماط اللاعبين المختلفة (محترف، شبه محترف، هاوي)، في مدينة دمشق.
4. صعوبة العثور على لاعبين يفضلوا نوع ألعاب الفيديو المسيرة من قبل السرد.
5. صعوبة العثور على التنوع الجنسي في شريحة اللاعبين في مدينة دمشق.

6.3 النتائج

تم استنتاج عدة نقاط من البحث، سيتم المرور عليها:

1. نستنتج بروز نوعين واضحين من الشخصيات، يختلفون بخلفياتهم وتوقعاتهم وأهدافهم كلاعبين عند تفاعلهم مع اللعبة محل الدراسة.
2. لاحقاً، عند دراسة خريطة رحلة اللاعبين لكل شخصية، استنتجنا أن الشخصية الأولى كانت تتميز بمقاومة عالية للتغيير في سياق السرد والثانية كانت منخفضة المقاومة.
3. استنتجنا أنه بعد مرحلة التفاعل مع اللعبة، تبين أن الشخصية الأولى قد حظيت بتجربة أكثر إيجابية من تجربة الشخصية الثانية.
4. نستنتج أن الشخصية منخفضة المقاومة للتغيير مالت لتحقيق درجات أعلى من الرضا في تجربة اللاعب.
5. نستنتج أن الشخصية عالية المقاومة للتغيير مالت لتحقيق درجات أقل من الرضا في تجربة اللاعب.
6. فالنتيجة كانت أن اللاعب يحبذ استمرارية مجرى سياق الأحداث على نفس الوتيرة التي بدء بها.
7. يوجد ميل إيجابي لدى جميع شخصيات اللاعبين لتقييم متغير المعنوية.
8. يوجد ميل إيجابي جداً لدى جميع شخصيات اللاعبين لتقييم متغير الاندماج (الانغماس).
9. يوجد ميل إيجابي جداً لدى جميع شخصيات اللاعبين لتقييم متغير الفضول.

10. يوجد ميل إيجابي جداً لدى جميع شخصيات اللاعبين لتقييم متغير الجاذبية السمعية البصرية.
11. نستنتج أن عينة الشخصية منخفضة المقاومة "ألينا" تميل إلى تقييم أكثر إيجابية لبعد المعنى من الشخصية عالية المقاومة ""جاد"".
12. نستنتج أن عينة الشخصية منخفضة المقاومة "ألينا" تميل إلى تقييم أكثر إيجابية لبعد الانغماس من الشخصية عالية المقاومة ""جاد"".
13. نستنتج عدم وجود فروق معنوية بين تقييم عينة الشخصية منخفضة المقاومة "ألينا" والشخصية عالية المقاومة ""جاد"" لبعد الفضول.
14. نستنتج أن عينة الشخصية منخفضة المقاومة "ألينا" تميل إلى تقييم أكثر إيجابية لبعد الجاذبية السمعية البصرية من الشخصية عالية المقاومة ""جاد"".
15. نستنتج أن عينة الشخصية منخفضة المقاومة "ألينا" حققت درجات أعلى من الرضا في تجربة اللاعب الإجمالية مقارنةً مع الشخصية عالية المقاومة ""جاد"".

7.3 التوصيات والآفاق المستقبلية

تم استخلاص عدة توصيات وآفاق مستقبلية من البحث، سيتم المرور عليها:

1. إدخال شخصيات جديدة إلى اللعبة يعتبر نقطة تعزيز للقصة، لأن ذلك يعطي أبعاد جديدة محتملة لتطور مجرى قصة اللعبة.
2. يجب أن يتم توقيت أحداث السرد بشكل مدروس، بمعنى آخر، لا يحبذ صدم اللاعبين نفسياً بأحداث حتمية من أول مراحل اللعبة.
3. تطور الشخصيات يجب أن يتماشى على حدة مع تطور السرد، ومن الخطأ رسم تطور الشخصيات بشكل هادم مقارنةً بتطورهم المسبق، فقط بغرض تحقيق غاية سرد قصة معينة في سياق اللعبة. كخلاصة الشخصيات تدعم السرد، والسرد يدعم الشخصيات، بدون أن يغلب طابع واحد على الآخر.
4. يجب المحافظة على أصالة الشخصيات، وخصوصاً الشخصيات الرئيسية، عند كتابة سرد لجزء جديد من لعبة ما.
5. بالمقابل للنقطة السابقة، نسج التغيير في طباع الشخصيات بشكل معتدل دون خسارة أصالة الشخصية ضروري لخدمة تغيير سياق السرد في ألعاب الفيديو.

6. استخدام التغيرات غير المتوقعة في الأحداث يخلق تقلبات في مشاعر اللاعبين، وهذا يعزز حدية المشاعر سواء كانت سلبية أم إيجابية. حيث أن الانتقال من نقطة إحباط إلى نقطة حماس بشكل مفاجئ، يعزز نقطة الحماس والمشاعر المترافقة معها، أكثر من لو أنه تم عرض عدة نقاط حماس بشكل متتالي، دون مقاطعتها بنقاط متضاربة (نقاط إحباط أو نقاط حياد)، والعكس صحيح. فالخلاصة أن اللاعب عندما يتعرض لحدث معين بهذه الطريقة فهو يشعر به بأعلى درجاته، ويتعزز الارتباط العاطفي مع قصة اللعبة.
7. اللعب بالشخصية الخصم شكل نقطة اهتمام عند شريحة معينة من اللاعبين. وتعد فكرة مهمة وجديدة نسبياً في عالم ألعاب الفيديو، والتي سمحت للاعبين برؤية وجهة نظر الشخصية الخصم، عن طريق اللعب بها وخوض أحداث سرد قصة اللعبة من منظورها. الخلاصة، يتم تعزيز قوة السرد في ألعاب الفيديو عند استخدام هذا المنهج في كتابة السرد والذي يطرح الأحداث ومجراها من عدة مناظير.
8. رؤية الجانب الإنساني من الشخصية الخصم يعد نقطة قوة في السرد، حيث كان ذلك يمثل انعكاساً للواقع البشري، والذي يحوي جانب مظلم وجانب خير لكل شيء في الحياة، مما أعطى اللعبة طابع واقعي وسمح للاعبين بالاندماج والانغماس في اللعبة إلى درجة أن اللاعب لم يعد يشعر أنه في عالم افتراضي بل يعيش تجربة تعكس الواقع، وذلك عزز الارتباط العاطفي للاعبين بسرد اللعبة. كخلاصة إن استخدام مظاهر الواقع في العوالم الافتراضية يسمح بتحقيق درجات أعلى من الاندماج، وذلك يعزز من تجربة اللاعب ويعطيه درجات رضا أعلى أيضاً.
9. عند كتابة السرد لأجزاء جديدة من ألعاب الفيديو، ليس ضرورياً أن يتم خلق أحداث جديدة من العدم دوماً، بل يمكن إعادة إحياء الأحداث القديمة لكي تخدم سياق سردي جديد.
10. استخدام مشاهد الماضي Flashbacks في مكانها الصحيح يعزز من قوة السرد في ألعاب الفيديو، حيث أنها تسمح للاعب باستيعاب جميع مجريات الأحداث السابقة – سواء كانت إيجابية أم سلبية – والتي لم تكن واضحة عند تجربة اللاعب لها وقت حدوثها.
11. توصيل الفكرة المرادة من القصة بطريقة مرمزة Symbolic، يعطي عمق لسرد القصة، ومجال للاعبين بخلق معنى للنهاية خاص بهم، وذلك يعزز من قوة السرد في ألعاب الفيديو.
12. إن هدف اللعب من أي لعبة هو تحقيق الربح أو الفوز، ويعتبر هذا من المبادئ الأساسية في تصميم الألعاب ويدعى "التلعيب Gamification"، فلا يمكن التركيز فقط على تحقيق

هدف السرد من دون السماح للاعب بتحقيق غايات الربح، حيث يجب مراعاة جميع عناصر اللعبة حتى لو كانت لعبة مسيرة بالسرد، ولا يمكننا أن ننسى أننا أولاً نصمم لعبة، وثانياً نحدد نوعها إن كان مسيراً بالسرد أم لا، فاللاعب يلعب بغاية تحقيق الربح والغايات أولاً وأخيراً.

13. تم ملاحظة تضارب بين ما صرح به اللاعبين عند توصيف نفسهم، وبما تبين معنا بعد تطبيق خريطة رحلة اللاعب، وذلك يدلنا على أنه لا يمكن الاعتماد على اللاعبين لتحديد حاجاتهم، فما يصرحون به لا يعكس الحقيقة بالضرورة، ولا يمكن معرفة حاجات اللاعبين إلا بعد دراستهم.

14. بعض اللاعبين حبذوا استمرارية مجرى سياق الأحداث على نفس الوتيرة التي بدأوها. ولم يتجاوبون مع تغيير السياق، فكنتيجة نهائية تبين معنا أنه بينما كان يوجد نقاط اتفق عليها عدة شخصيات من اللاعبين إلا أنه من الصعب إرضاء جميع الشرائح في الألعاب المسيرة بالسرد عندما تكون اللعبة من نوع "سلسلة اللؤلؤ" String Of Pearls صعب جداً، لذلك نقترح استخدام منهج "التشعب" Branching، في هذا النوع من الألعاب لأنه يسمح بوجود عدة طرق لخوض مجرى سياق سرد اللعبة وتمكن اللاعب من اختيار أحدها وإمكانية العودة وخوض الاحتمالات الأخرى.

15. نوصي مطوري الألعاب وكاتبي السرد القصصي فيها باستخدام منهج دراسة السرد عن طريق تطبيق خريطة رحلة اللاعب، عند رغبتهم بتطوير أجزاء جديدة لألعاب الفيديو، لأن هذا المنهج يسمح لنا باستبصار جميع نقاط التطوير الممكنة عن طريق دراسة عواطف ومشاعر اللاعبين بكل مرحلة من مراحل اللعبة.

المراجع

- Wiemeyer, J., Nacke, L., Moser, C., & Mueller, F. F. (2016). Player Experience. In R. Dörner, S. Göbel, W. Effelsberg, & J. Wiemeyer (Eds.), Serious Games: Foundations, Concepts and Practice (1st ed., pp. 243-271). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40612-1_9
- Lemon, K. N., & Verhoef, P. C. (2016). Understanding Customer Experience Throughout the Customer Journey. Journal of Marketing, 80(6), 69–96. https://doi.org/10.1509/jm.15.0420
- Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A., & Schneider J. 2018. This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Fournier, S. (1998). Consumers and Their Brands: Developing Relationship Theory in Consumer Research. Journal of Consumer Research, 24(4), pp. 343–373.
- Caddick, R. and Cable, S., 2011. Communicating The User Experience. Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons, Incorporated.
- Abeele, V. V., Spiel, K., Nacke, L., Johnson, D., & Gerling, K. (2020). Development and validation of the Player Experience Inventory: A scale to measure player experiences at the level of functional and psychosocial consequences. International Journal of Human-Computer Studies, 135, 102370. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.102370
- Erb, V., Lee, S., & Doh, Y. Y. (2021). Player-character relationship and game satisfaction in narrative game: Focus on player experience of character switch in the last of us part II. Frontiers in Psychology, 12. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.709926
- Hirschheim, R., & Newman, M. (1988). Information systems and user resistance: theory and practice. The Computer Journal, 31(5), 398-408.
- Ali, M., Zhou, L., Miller, L., & Ieromonachou, P. (2016). User resistance in it: A literature review. International Journal of Information Management, 36(1), 35–43. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2015.09.007
- Waran, M. (2019, March 15). 6 components of video game design. upGrad blog. Retrieved July 3, 2022, from https://www.upgrad.com/blog/6-components-of-video-game-design/
- Kaplan, K. (2016, July 31). UX research, training, and consulting. Nielsen Norman Group. from https://www.nngroup.com/articles/customer-journey-mapping/
- Eng, D. (2019, September 10). The Player Experience. from https://www.universityxp.com/blog/2019/9/10/the-player-experience
- Dam, N. (2021, May 3). Linear & Non-linear stories. Game Design Development 2021. from https://ecampusontario.pressbooks.pub/gamedesigndevelopmenttextbook/chapter/linear-non-linear-stories/#:~:text=Linear%20storytelling%20has%20a%20predetermined,in%20which%20the%20narrative%20follows.
- Aarseth, E. (2012) 'A Narrative Theory of Games', Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, pp. 129.

- McIntosh, B., Cohn, R. and Grace, L. (2008) 'Nonlinear Narrative in Games: Theory and Practice'. Game Career Guide. http://Www.Gamecareerguide.Com/Features/882/Nonlinear_narrative_in_games_.Php
- Lindley, C.A. (2005) 'Story and Narrative Structures in Computer Games'. Bushoff, Brunhild.Ed,.
- Johns, S, (2021), The last of us part II. The Last of Us Wiki., from https://thelastofus.fandom.com/wiki/The_Last_of_Us_Part_II
- Mill, J. (2016, August 5). The last of Us. The Last of Us Wiki. from https://thelastofus.fandom.com/wiki/The_Last_of_Us
- Tassi, P. (2020, June 20). The last of us part 2: What's the problem here, exactly? Forbes.from https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/06/20/the-last-of-us-part-2-whats-the-problem-here-exactly/?sh=77b442d55ec1
- Marcello Arnaldo Picucci. 2014. When video games tell stories: a model of video game narrative architectures. Caracteres. Estudios culturales ycríticos de la esfera digital 3, 2, 99-117.
- Acarsoy, sara nil. (2021). EFFECTS OF INTERACTIVITY ON NARRATIVE-DRIVEN GAMES: A Heuristic Approach For Narrative- Driven Games. University of Skövde.
- Erb, V., Lee, S., & Doh, Y. Y. (2021). Player-character relationship and game satisfaction in narrative game: Focus on player experience of character switch in the last of us part II. Frontiers in Psychology, 12. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.709926
- Lankoski, P. (2011). Player character engagement in computer games. Games Cult.6, 291–311. doi: 10.1177/1555412010391088
- Mallon, B. (2008). Towards a taxonomy of perceived agency in narrative gameplay. Comput. Entertain. 5, 1–15. doi: 10.1145/1324198.1324202
- Aker, Ç., Rızvanoğlu, K. and İnal, Y., 2020. Revisiting Heuristics for Evaluating Player Experience in Different Gaming Platforms: A Multi-Modal Approach. In: B. Bostan, ed., Game User Experience And Player-Centered Design. [online] Springer, pp.123-161. Available at: https://link.springer.com/book/ 10.1007/978-3-030-37643-7
- Malone, T., 1982. Heuristics for designing enjoyable user interfaces. Proceedings of the 1982 conference on Human factors in computing systems - CHI '82, pp.63-68.
- Vesco, M. (2020). Player Motivations and Narrative Engagement in Digital Games. UNIVERSITY OF AMSTERDAM.
- Crosier, A., & Handford, A. (2012). Customer journey mapping as an advocacy tool for disabled people. Social Marketing Quarterly, 18(1), 67–76. https://doi.org/10.1177/1524500411435483
- Hasselberg, H. (2020). Why do esports players consume esports?: A case study of an esports platformHenrik. Åbo Akademi.

- Mast, D., de Vries, S. I., Broekens, J., & Verbeek, F. J. (2021). The participant journey map: Understanding the design of interactive augmented play spaces. Frontiers in Computer Science, 3. https://doi.org/10.3389/fcomp.2021.674132
- Costa, V. (2014). Player in focus Thinking about players during the entire game design process. Laurea University of Applied Sciences.
- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., Nacke, L.E., 2018. Games User Research. Oxford University
- Azadvar, A., Canossa, A., 2018. UPEQ: Ubisoft Perceived Experience Questionnaire: A Self-determination Evaluation Tool for Video Games. Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games. ACM, New York, NY,USA, pp. 5:1–5:7. https://doi.org/10.1145/3235765.3235780. Event-place: Malmö,Sweden
- Olson, J., Reynolds, T.J., 2001. The Means-End Approach to Understanding Consumer Decision Making. Understanding Consumer Decision Making: The Means-end Approach To Marketing and Advertising Strategy. Psychology Press, Mahwah, NJ, pp.3–20.
- Ryan, R.M., Rigby, C.S., Przybylski, A., 2006. The motivational pull of video games: a selfdetermination theory approach. Motiv. Emot. 30 (4), 344–360. https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8.
- Hassenzahl, M., Burmester, M., Koller, F., 2003. AttrakDiff: Ein Fragebogen Zur Messung Wahrgenommener Hedonischer Und Pragmatischer QualitAt. Mensch & Computer 2003. Springer, pp. 187–196
- Caddick, R. and Cable, S., 2011. Communicating The User Experience. Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons, Incorporated.
- Carvalho, V. M., & Furtado, E. S. (2019). Glimpse - A framework for evaluating UX in games. Anais Do Workshop Sobre Interação e Pesquisa De Usuários No Desenvolvimento De Jogos (WIPlay). https://doi.org/10.5753/wiplay.2019.7834
- Wikman, D. (2016). Continuity of Expectation User Experience in Game Sequels. Department of Informatics Human-Computer Interaction and Social Media Master Thesis 2-Year Level.

الملاحق

الملحق الأول (تحليل سياق السرد)

قامت الباحثة في هذا القسم بتقسيم سرد الجزء الثاني من اللعبة الى 10 اقسام ومن ثم تحديد الحدثين الرئيسين من كل قسم وسرده على اللاعبين في المقابلة مع تسجيل ردّات فعلهم في كل قسم.

1. جاكسون (Chapter 1):

تبدأ القصة بقيام شخصية جول وشخصية تومي بدورية بالقرب من مدينة جاكسون، ويعترف "جول" (لتومي) بما حدث بالضبط في مستشفى سانت ماري. وكشف له أنه قتل جميع أعضاء منظمة اليراعات لإنقاذ شخصية "إيلي" وأنه قام بالكذب عليها، ثم عاد كل من "جول" و(تومي) إلى مدينة جاكسون. بالعودة إلى المدينة، أخبر (تومي) "جول" أنه كان سيفعل الشيء نفسه لو كان في منصبه، وأنه سينقل هذا السر إلى القبر إذا أضطر إلى ذلك. في وقت لاحق، زار "جول" "إيلي" في غرفتها وعزف أغنية على غيتار وجده. ثم قام بتسليم الغيتار لها ووعدها أنه سوف يعلمها العزف على الغيتار في الليلة التالية. بعد ذلك، ننتقل سريعاً إلى ما بعد أربع سنوات، تستيقظ "إيلي" صباحاً للذهاب في دورية. هنا نلتقي بشخصية (جيسي) زوج الشخصية (دينا)، ويتحدث الاثنان عن الليلة التي مرت بها "إيلي" سابقاً. علمنا أنها و (دينا) واجهوا مشكلة مع شخصية (سيث) الذي أساء لهم، مما تسبب في تدخل "جول" و(غضب) إيلي منه لتدخله في المشكلة. في وقت لاحق، تم جمع (دينا) و"إيلي" في دورية، وعلمنا أيضاً أن (تومي) و"جول" كانا يقومان بدوريات منذ الصباح الباكر وكان (جيسي) يستعد لتبديل المناوبة معهم. واجهت (دينا) و"إيلي" عاصفة ثلجية أثناء قيامهما بالدورية، ولجأتا إلى مكتبة قريبة. كانت المكتبة مخبأ لأحد أصدقائهم السابقين، في غضون ذلك الوقت، نلتقي بشخصية (آبي)، التي أقامت معسكراً في قصر مهجور بالقرب من مدينة جاكسون مع عدد قليل من أصدقائها. هي وشخصية (أوين) يتجهون خارج القصر بقيادته حيث يأخذها لقرب مدينة جاكسون التي يوجد فيها (تومي) و(جول.) "آبي"مصممة على المضي قدماً في مهمتها، لكن (أوين) أخبرها أنه على الرغم من أن مجموعتهم يريدون ما تريد، إلا أنهم لا يريدون ذلك بأي ثمن ودخولهم للمدينة سيعرض الجميع للخطر. قررت "آبي"الذهاب لوحدها، وانطلقت في اتجاه أقرب مرصد للمدينة. أثناء قيامهم بالدورية، واجه (تومي) و"جول" حشداً من

المصآبين وفي طريق هربهم يلتقيان مع (آبي). بعد قتالهم مع المصآبين والهروب منهم، أخبرتهم "آبي"أن أصدقائها مختبئون في قصر قريب، وقرروا الركوب معها للاختباء من المصآبين. بمجرد العودة إلى القصر، يقوم (تومي) و"جول" بالتعريف عن نفسهم وتنصدم المجموعة بأكملها بشكل واضح عندما يسمعون اسم "جول". تقوم "آبي"بإطلاق النار على ركبة جول ببندقية بينما تقوم بقية المجموعة بضرب (تومي)، وتبدأ "آبي"بضرب جول بمضرب غولف. بالعودة إلى المكتبة، هدأت العاصفة الثلجية وظهر (جيسي) الذي كان يبحث عن "إيلي" و(دينا). عندما وجدهما أخبر (جيسي) "إيلي" أن "جول" و(تومي) لم يظهروا أبداً عند نقطة تبادل المناوبة، وقرر الثلاثة الافتراق للبحث عنهما. وصلت "إيلي" إلى القصر حيث رأت "آبي"ومجموعتها وهم يعذبون "جول" وقبل أن تتمكن من التدخل قامت المجموعة باعتقال "إيلي" بسرعة وحاولت المقاومة لكن من دون جدوى ورأت "جول" يتعرض للضرب من قبل "آبي"حتى قامت بقتله. بعد أن قتلت "آبي""جول" قرر أفراد المجموعة قتل "إيلي" و(تومي)، لكن كل من "آبي"و(أوين) قررا ضد ذلك وأقروا بتركهما على قيد الحياة. بالعودة إلى جاكسون، أخبر (تومي) "إيلي" أن (ماريا) زوجته لا تريدهم ان يلاحقوا الأشخاص الذين قتلوا "جول"، وقد تم الكشف عن أنهم جزء من مجموعة تسمى جبهة تحرير واشنطن. "إيلي" تصر على الذهاب للانتقام منهم، ويطلب منها (تومي) أن تمنحه يوماً إضافياً للتحدث مع (ماريا). في اليوم التالي، قررت "إيلي" و(دينا) التسلل من جاكسون للتوجه إلى سياتل على أي حال، لأن (تومي) قام بأخذ حصاناً وقرر الانطلاق بمفرده. قامت "إيلي" و (دينا) بالتوقف عند منزل "جول" لأخذ مسدسه وحينها تأتي (ماريا) وتوافق على السماح لهم بأخذ حصان إلى سياتل والخروج لإعادة (تومي).

<u>الحدثين الرئيسين:</u> التعرف على الشخصية الجديدة آبي (الخصم) – مقتل "جول" (أحد الشخصيات الرئيسية)

2. سياتل اليوم الأول (Chapter 2):

عندما وصلت "إيلي" و(دينا) إلى سياتل وجداً جثث تنتمي لمجموعة جبهة تحرير واشنطن وافترضوا أن (تومي) من قام بذلك. مع استمرارهم في استكشاف المدينة، تعرضوا لكمين من قبل أعضاء جبهة تحرير واشنطن، وتم القبض على (إيلي) بينما تمكنت (دينا) من الهروب. تستيقظ "إيلي" لتواجه (جوردان)، أحد الاشخاص الذي كان حاضراً يوم مقتل "جول". ثم تأتي (دينا) فوراً لإنقاذ

"إيلي" حيث يقتلون (جوردان) وقاموا بشق طريقهم للخروج من المكان. استمروا في استكشاف المدينة واكتشفوا أن هناك مجموعة أخرى في سياتل في حالة حرب حالياً مع جبهة تحرير واشنطن تدعى (السيرافايت). أثناء استكشافهم لمحطة تلفزيون في سياتل، وجدت "إيلي" صوراً لجميع الأشخاص الذين قتلوا "جول" مع أسمائهم: "آبي"(أوين) (ميل) (نورا) (ماني). تصل مجموعة من جبهة تحرير واشنطن إلى محطة التلفزيون، وتقوم "إيلي" و(دينا) بالهروب مرة أخرى ويصطدمون ببعض المصآبين في محطة مترو الأنفاق. أثناء الهروب من المصآبين، ينكسر قناع غاز "إيلي" وأخبرت (دينا) أنها في الواقع محصنة ضد الفيروس ولا يمكنها الإصابة به. لجأ الاثنان في النهاية إلى دار سينما مهجورة، وكشفت (دينا) ل "إيلي" حيث بدأت تشعر بالغثيان أنها قد تكون حاملاً. في هذه المرحلة، تشعر "إيلي" بالإحباط بشكل واضح من (دينا) لعدم قولها باكراً لأنها أصبحت عبئاً عليها. مع انتهاء اليوم، نقطع أربع سنوات مضت لذكرى لطيفة بين "إيلي" و"جول" وهم يشقون طريقهم إلى متحف للاحتفال بعيد ميلاد "إيلي". أثناء استكشاف المتحف، وجدت "إيلي" بعض الرسومات على الجدران لشعار مجموعة اليراعات، بالإضافة إلى كلمة "كاذبين" مكتوبة تحتها. غادرت "إيلي" و"جول" المتحف، لكنها نظرت إلى الشعار لفترة من الوقت، مما يشير إلى أن حادث مستشفى سانت ماري لا يزال يطاردها.

الحدثين الرئيسين: إخبار (دينا) ل "إيلي" بأنها حامل – ذكرى المتحف بين "جول" و"إيلي" منذ أربع سنوات مضت.

3. سياتل اليوم الثاني (Chapter 3)

في يومهم الثاني في سياتل، تنطلق (إيلي) بمفردها بينما بقيت (دينا) في المسرح للراحة. بعد دراسة خريطة المدينة وخرق بعض المكالمات اللاسلكية، أخبرت (دينا) "إيلي" أنه من المحتمل أن تكون شخصية (نورا) مختبئة في المستشفى، وأصبحت بذلك هدف "إيلي" التالي. تتجه "إيلي" في طريقها إلى المستشفى، وترى دخاناً أسود في الأفق. تفترض "إيلي" أن هذا من فعل (تومي) وتتجه باتجاه الدخان بحثاً عنه. مع اقترابها من هدفها، واجهت المزيد من مجموعة جبهة تحرير واشنطن وحينها تلتقي (بجيسي)، الذي ترك مدينة جاكسون أيضاً للعثور على "إيلي" و(دينا) و(تومي) لمساعدتهم وإعادتهم إلى المدينة. بعد أن وقعوا في معركة مع اخرى، تمكن (جيسي) و"إيلي" من سرقة شاحنة للفرار والعودة إلى السينما، تقوم (دينا) بالاعتناء بجروح (جيسي) بينما تعود "إيلي" مرة اخرى إلى

المدينة لمواصلة رحلتها إلى المستشفى. عندما وصلت أخيراً إلى المستشفى، تتمكن "إيلي" من تعقب ومحاصرة (نورا) وتحاول الحصول منها على معلومات عن موقع (آبي). (نورا) رفضت الكلام وكانت تسخر من "إيلي" بشأن موت "جول" وتتمكن من خداع "إيلي" وتقوم بالهرب. تقوم "إيلي" بملاحقتها وفي النهاية، تمكنت من محاصرة (نورا) في قبو المستشفى وتقوم بتعذيب (نورا) حتى أخبرت "إيلي" أخيراً بمكان (آبي.)

تعود "إيلي" الى المسرح مهتزة بسبب ما كان عليها فعله ل(نورا) للحصول على المعلومات حول أماكن تواجد (آبي). نعود بالذكريات إلى الماضي مرة أخرى إلى ما قبل عامين، عندما ذهبت "إيلي" إلى مستشفى سانت ماري ووجدت تسجيلاً يشرح بالتفصيل آثار المذبحة التي قام بها "جول"، واكتشفت أنها كانت الوحيدة المحصنة ضد الفيروس في ذلك المستشفى وأن "جول" قد قام بالكذب عليها. هنا يأتي "جول" لمقابلتها وتجبره "إيلي" على إخبارها بالحقيقة. هنا تعلم أن "جول" قد منع بشكل أساسي مجموعة اليراعات من قتلها لإجراء لقاح ضد الفيروس، وتعود إلى مدينة جاكسون معه لكنها تذكر أن علاقتهما قد انتهت.

الحدثين الرئيسين: تعذيب "إيلي" ل (نورا) للحصول على معلومات حول أماكن تواجد "آبي"– ذكرى اكتشاف "إيلي" للحقيقة ومواجهتها "جول" بذلك.

4. سياتل اليوم الثالث (Chapter 4)

في اليوم الثالث، سأل (جيسي) (إيلي) إذ كانت (دينا) حامل، وأكدت (إيلي) ذلك.(جيسي) و(إيلي) يعلمون أنه يجب إعادة (دينا) إلى بر الأمان لكن (إيلي) مترددة في التخلي عن سعيها وراء الانتقام من مقتل "جول" وتقول ل(جيسي) أنها لا تستطيع ترك (تومي) ايضاً، وتقرر هي و(جيسي) التوجه إلى الموقع الذي من المفترض أن تكون "آبي"متواجدة فيه على أمل العثور على (تومي.) في طريقهم يصطدمون بالمزيد من مجموعة جبهة تحرير واشنطن ويسمعون أحاديثهم عن مطاردتهم لمتعدٍ في مكان آخر. يعرف (جيسي) على الفور أنه ت(ومي) لذا يقترح على "إيلي" التوجه إلى هناك لمساعدته، لكن "إيلي" ترفض وتصر على الذهاب إلى مقر (آبي). كلاهما يقرر أن يذهب في طريق منفصل في هذه المرحلة. وصلت "إيلي" إلى مقر تواجد "آبي"حيث أطلقت النار على كلبها وواجهت (أوين) وشخصية (ميل) في الغرفة المركزية. كان من الواضح أن "آبي"ليست في الجوار، لذا حاولت "إيلي" الحصول على المعلومات من (أوين) و(ميل)، لكن هذا يؤدي إلى صراع

بينهم وينتهي المطاف بقيام "إيلي" بقتلهم. بعد قتلهم أدركت "إيلي" أن (ميل) كانت حامل وشعرت بالصدمة لأنها أدركت ما فعلته. يصل (تومي) و(جيسي) الى الغرفة ويقومون بمواساة "إيلي" ويعود الثلاثة إلى السينما. بالعودة إلى المسرح، استعد الجميع لحزم أمتعتهم ومغادرة سياتل وكان من الواضح أن "إيلي" مستاءة لأنهم لم يتمكنوا من الوصول الى (آبي)، لكنها قررت أنه يجب أن تتصالح مع الفكرة. ومع ذلك، تظهر "آبي"فجأة في المسرح وتقوم بقتل (جيسي) على الفور وإطلاق النار على (تومي). ثم تحمل "إيلي" تحت تهديد السلاح وتتهمها بقتل جميع أصدقائها.

الحدثين الرئيسين: قتل "إيلي" ل (ميل) و(اوين) واكتشافها أن (ميل) كانت حامل – وصول آبي إلى المسرح بشكل مفاجئ ومواجهتها ل إيلي.

5. سياتل اليوم الأول – آبي (Chapter 5)

نعود لما قبل أربع سنوات حيث نرى (آبي) الصغيرة مع والدها، الذي تبين أنه طبيب. مع تقدم القصة، تم الكشف عن أن (آبي) ووالدها وبقية مجموعة جبهة تحرير واشنطن الذين قامو بقتل (جول) كانوا في الأصل من مجموعة اليراعات في المستشفى، ونرى أنهم تلقوا أخباراً عن وصول "جول" والفتاة التي تتمتع بالحصانة إلى المستشفى، ويحتاج والد "آبي"إلى فحصها على الفور. يستنتج والدها أن الطريقة الوحيدة لضمان اللقاح تتطلب أن تموت "إيلي" في الجراحة، وكانت شخصية (مارلين) رئيسة مجموعة اليراعات ضد ذلك ثم قامت بالموافقة بعد النقاش مع والد (آبي). سمعت "آبي"المحادثة وأخبرت والدها أنها إذ كانت في موضع "إيلي"، فأنها تريد إجراء الجراحة. هنا يقوم "جول" بقتل أعضاء اليراعات لإنقاذ "إيلي" و"آبي"تعثر على والدها مقتولاً في غرفة العمليات من قبل "جول". في الوقت الحاضر، تستيقظ "آبي"وتذهب في دورية مع شخصية (ماني) و(ميل). هنا نعلم أن "آبي"و(أوين) كانا على علاقة لكنهما لم يعودا معاً، وأصبح (ميل) و(أوين) متزوجان. عندما يصلون إلى موقع المجموعة، تكتشف "آبي"أن (أوين) مفقود من دوريته وتقرر التوجه للعثور عليه. نلتقي أيضاً بشخصية (إسحاق)، زعيم جبهة تحرير واشنطن، الذي أخبر "آبي"أنها و(ماني) سيقودان هجوماً على مجموعة (السيرافايت) في غضون أيام قليلة. قبل أن ننطلق برحلة "آبي"نرى ذكريات من الماضي بينها وبين و(أوين). هذه المرة، نراهم عندما كانوا جنود جدد لصالح الجبهة. كانوا يستكشفون المنطقة معاً ولكن عندما اقترح (أوين) تخطي التدريب، قررت "آبي"أنها لا تستطيع القيام بذلك. نرى أن علاقتهما متوترة بشكل واضح لأن "آبي"لا تزال

تطاردها ذكرى مقتل والدها وتريد مواصلة البحث للعثور على قاتله. في الوقت الحاضر، تواصل "آبي"رحلتها في البحث عن (أوين) ولكن مجموعة (السيرافايت) نصبوا كميناً لها. تم القبض عليها هي وفتاة أخرى تدعى (يارا). قاموا بكسر ذراع (يارا) لمقاومتها وقبل ان يتم قتل "آبي"سرعان ما تم إنقاذهم من قبل صبي صغير يُدعى(ليف). يتضح أن شخصية (ليف) هو شقيق شخصية (يارا) ومعاً يهربون من الغابة ويهربون من المصآبين، ويستقرون في شاحنة كبيرة. تتركهم (آبي)، لكنها تحذرهم من أنهم بحاجة إلى الرحيل بحلول الصباح. تكافح "آبي"جداً في طريق عودتها وتجد (أوين) مختبئاً في يخت. واعترف لها أن سبب هروبه هو أنه بينما كان يقاتل مجموعة (السيرافايت)، وجد نفسه وجهاً لوجه مع جندي أكبر منه سناً ولم يتمكن من إطلاق النار عليه. عندما شكك شريكه في ولائه، وجه كلاهما بنادقهما على بعضهما البعض وقام (أوين) بقتله.

الحدثيين الرئيسين: والد "آبي"هو الطبيب الذي قام جول بقتله منذ أربع سنوات – التعرف على شخصية (يارا) و(ليف).

6. سياتل اليوم الثاني – آبي (Chapter 6)

عندما استيقظت (آبي) في الصباح، أدركت أنها كانت تحلم بكوآبيس حول والدها وحول (يارا) و(ليف) بأنهم في خطر، لازالت تفكر ب (يارا) و(ليف) وأنها لا تستطيع تركهم وحدهم ليدافعوا عن أنفسهم، لذا عادت إلى موقعهما واقنعتهم بالانضمام لها بسبب تفاقم إصابة (يارا)، لذا أعادتهما معها الى مقر (أوين) ورأت أن (ميل) قد انضمت له. نظراً لكون (ميل) جراحة بارعة قامت بفحص يد (يارا) وتبين أنها بحاجة لعملية ضرورية لنجاتها، طلبت "آبي"من (ميل) رعاية (يارا)، بينما تتوجه هي (وليف) إلى المستشفى للحصول على الإمدادات اللازمة للجراحة. في المستشفى، توجهت "آبي"لوحدها بينما انتظرها (ليف) في الخارج. حاولت "آبي"الحصول على الإمدادات التي يحتاجونها من خلال الكذب على الجنود بأنها مخصصة ل(إسحاق)، لكن جنود الجبهة سرعان ما أوقفوها عندما تلقوا أوامراً جديدة من (إسحاق) بالقبض عليها لهروبها. لحسن الحظ، أطلقت (نورا) سراحها وأخبرت "آبي"أين يمكنها العثور على الإمدادات التي تحتاجها. بعد أن شقت طريقها بصعوبة عبر قبو المستشفى المليء بالمصآبين، حصلت "آبي"على الإمدادات وعادت إلى المقر مع (ليف). نفذت (ميل) الجراحة وشفيت ذراع (يارا)، واكتشفنا أنها و(ليف) سيتوجهان إلى سانتا باربرا مع (أوين) و(ميل) و"آبي"للبحث عن مجموعة اليراعات الباقية على قيد الحياة. هنا نرى أن

"آبي"لم تعد تحلم بكوآبيس حول والدها بعد إنقاذ (ليف) و(يارا)، هنا نرى أن (ليف) لا يريد المغادرة بدون والدته لكنها تنتمي لمجموعة (السيرافايت) المتدينين الذين سيسلمون (ليف) إلى العشيرة بالتأكيد إذا أظهر وجهه مرة أخرى.

الحدثين الرئيسيين: إنقاذ "آبي"ل (يارا) و(ليف) ومساعدتهم – رحلة البحث عن باقي مجموعة اليراعات.

7. سياتل اليوم الثالث – آبي (Chapter 7)

في صباح اليوم التالي، قام (ليف) بالهروب إلى جزيرة (السيرافايت) للبحث عن والدته. تتوجه (آبي) و(يارا) للبحث عنه، بينما بقيت (ميل) و(أوين) في المقر لتجهيز القارب للذهاب الى سانتا باربرا. في طريقهم إلى الجزيرة وأثناء بحثهم عن قارب، تلتقي (آبي) بصديقها (ماني) ودخلوا في معركة مع قناص يُفترض أنه (تومي). تمكن (تومي) من قتل (ماني) واستمرت (آبي) بالهروب الى أن تواجهت مع (تومي)، لكن (يارا) تظهر لمساعدتها، ويقومون بدفع (تومي) من فوق حفة إلى مياه البحر. ثم يتوجهون إلى الجزيرة حيث وجدوا (ليف)، الذي انتهى به الأمر بقتل والدته دفاعاً عن نفسه لأنها كانت ستسلمه للمجموعة. تتعرض الجزيرة أيضاً للهجوم من مجموعة جبهة تحرير واشنطن، وهنا يحاول (ليف) مع "آبي"و(يارا) شق طريقهم إلى الساحل للعودة إلى المقر. ومع ذلك، يلحق بهم جنود من المجموعة ويقتلون (يارا) بعد أن تمكنت من قتل (إسحاق). تمكنت "آبي"من إنقاذ (ليف) واستمروا في هروبهم من الجزيرة. اشتعلت النيران في جزيرة (السيرافيت) بأكملها أثناء الحرب، لكن تمكّنت "آبي"و(ليف) من النجاة منها على قيد الحياة. عندما عادوا إلى المقر، رأوا أن كلب "آبي"قد تم قتله، و(ميل) و(أوين) قد تم قتلهم أيضاً. حينها تعثر "آبي"على الخريطة التي سقطت من "إيلي" وترى أنه قد تم وضع علامة على موقع مسرح السينما وتقرر الذهاب مع (ليف) للانتقام. تسللت "آبي"و(ليف) إلى المسرح وتمكنا من قتل (جيسي) وإصابة (تومي) بإطلاق النار عليه. تدخل هنا "آبي"و"إيلي" في معركة شرسة حيث كسرت ذراع "إيلي" وعندما كادت "آبي"أن تقتل (دينا) تقوم "إيلي" بإخبار "آبي"أن (دينا) حامل وتتوسل لها أن تتوقف، لكن "آبي"ما زالت مصممة على قتلها على أي حال لأن "إيلي" فعلت الشيء نفسه مع (ميل.) لحسن الحظ، أوقفها (ليف) في الوقت المناسب، وانتهى الأمر بانسحاب (آبي)، وأخبرت "إيلي" بأنها لا تريد رؤيتها مرة أخرى أبداً.

الحدثين الرئيسين: اكتشاف "آبي"وفاة (ميل) و(أوين) – المعركة بين "آبي"و"إيلي" ونتائجها.

8. المزرعة (Chapter 8):

نتقدم سريعاً بعد بضعة أشهر من الحادثة حيث نرى أن "إيلي" تعيش حالياً في مزرعة خارج مدينة جاكسون مع (دينا) وطفل (دينا). إنهم يعيشون حياة سعيدة ولطيفة، لكننا سرعان ما نعلم أن "إيلي" لا تزال تعاني من أثار ما بعد الصدمة وأن حادثة مقتل "جول" لا تزال تطاردها حيث لا يمكنها التخلي عن مشهد وفاته بسهولة. في اليوم التالي يأتي (تومي) إلى المزرعة لزيارتهم وأخبر "إيلي" أن "آبي"شوهدت في سانتا باربرا. هنا تبدو "إيلي" مترددة في السعي للانتقام مرة أخرى، وتصر (دينا) على أنهم انتهوا من رحلة الانتقام ويقوم (تومي) بالخروج من المنزل غاضباً منهما. في منتصف الليل، أدركت "إيلي" أنها ما زالت غير قادرة على ترك ذكرى وفاة "جول" دون الانتقام له. وفي صباح اليوم التالي قامت بحزم أمتعتها واستعدت لملاحقة "آبي"مرة أخرى، على الرغم من توسلات (دينا) لها بعدم الذهاب.

الحدثين الرئيسيين: ظهور (تومي) ومطالبته ل "إيلي" بالعودة لملاحقة "آبي"للانتقام منها – ذهاب "إيلي" إلى سانتا باربرا لملاحقة "آبي"وترك دينا وطفلها ورائها.

9. سانتا باربرا (Chapter 9):

في سانتا باربرا، تمكن كل من (آبي) و(ليف) من العثور على مخبأ ومقر قديم لمجموعة اليراعات وتمكنوا من التواصل معهم ومعرفة مقرهم الحالي. وهم على وشك الانطلاق إلى وجهتهم التالية، تعرض كلاهما لكمين من قبل مجموعة وتم أخذهم كأسرى. وصلت "إيلي" إلى سانتا باربرا بعد بضعة أشهر وواجهت جنود من نفس المجموعة وكانت في حالة من الإصابات التي يرثى لها لكنها تمكنت من الهروب والحصول على معلومات عن موقع (آبي). في النهاية استطاعت شق طريقها إلى مخبئهم، وحررت مجموعة من الأسرى الذين أخبروها أن"آبي"و(ليف) قد نُقلا إلى الأعمدة الموجودة على الشاطئ. تتجه "إيلي" إلى الشاطئ وترى "آبي"مربوطة على أعمدة خشبية وبحالة صعبة جداً حيث واجهت صعوبة في تمييز شكلها. قامت "إيلي" بتحرير كل من "آبي"و(ليف) ثم تقوم "آبي"بحمل (ليف) الذي كان فاقداً للوعي وبحالة يرثى لها ايضاً، هنا تخبر "آبي""إيلي" أنه يوجد قوارب على الجهة الأخرى من الساحل. تذهب "إيلي" معها للبحث عن القوارب وعندما كانت "آبي"تعد أحد القوارب للهروب، تقوم "إيلي" بتذكر "جول" وهو مقتول وتقول

(لآبي) أنها لا تستطيع أن تتركها تغادر من دون قتلها. ترفض "آبي"القتال معها وتواصل ترتيب للقارب، لكن "إيلي" تهددها بقتل (ليف) إن لم تواجهها. توافق "آبي"ويتقاتل كلاهما بمعركة شرسة مرة أخرى وسط مياه البحر، وينتهي المطاف بفقدان "إيلي" لإصبعين من يدها في المواجهة. بسبب حالة "آبي"الضعيفة، "إيلي" تمكنت من محاصرتها في القتال وتمكنت من إغراقها، وهي في لحظة قتلها نرى أنها استرجعت ذكرى سريعة ل "جول" وهو يعزف على الغيتار بحالة سعيدة، حينها تقرر إفلات "آبي"وتقرر عدم قتلها والسماح لها و(ليف) بالهروب. تغادر "آبي"مع (ليف) وهي في حالة حيرة، وتجلس "إيلي" في الماء وحيدة وهي تبكي.

الحدثيين الرئيسيين: وصول "إيلي" الى سانتا باربرا في حالة يرثى لها – المواجهة الشرسة بين "إيلي" و"آبي"التي انتهت بعدم قتل "إيلي" ل "آبي"رغم تمكنها من ذلك.

10. المزرعة، النهاية: (Chapter 10)

تعود "إيلي" إلى بيت المزرعة، ونرى أن (دينا) قد غادرت والبيت أصبح مهجوراً، هنا تتجه "إيلي" إلى الطابق الثاني من المنزل وتكتشف أن الغيتار الخاص بها لا يزال موجوداً. تحاول العزف لكنها لا تستطيع بشكل صحيح بسبب فقدان أصابعها. ثم تتذكر ما حصل الليلة التي سبقت وفاة "جول" حينها كانت المرة الأخيرة التي تحدثت بها "إيلي" مع جول حيث كانت تعرب عن إحباطها منه لما فعله في المستشفى طوال تلك السنوات الماضية وأنه قد قام بالكذب عليها وحرم الإنسانية من اللقاح الذي كان سيتوفر بسبب الجراحة. حينها يقول لها "جول" أنه إذا أتيحت له فرصة أخرى لاتخاذ قرار إنقاذها مرة ثانية فإنه سيقوم بفعل الشيء نفسه مرة أخرى. هنا تخبره "إيلي" أنها غير متأكدة من أنها ستتمكن من مسامحته، لكنها بالتأكيد تود المحاولة. يقول "جول" إنه يود ذلك وهنا تنتهي محادثتهما الأخيرة. نعود للوقت الحاضر حيث تقوم "إيلي" بترك الغيتار في بيت المزرعة والمغادرة.

الحدثيين الرئيسيين: ذكرى محادثة جول وإيلي النهائية قبل وفاته – ترك إيلي للجيتار والمغادرة.

الملحق الثاني (الاستبيان)

Analysis of the game "The Last of Us Part || " and the player's emotional response

تم إعداد هذا الإستبيان من قبل الباحثة بغرض إتمام دراسة بخصوص لعبة " The Last of Us Part || "، حيث تهدف هذه الدراسة لقياس مجموعة من المتغيرات التي تؤثر على إستمتاع اللاعبين بتجربة اللعب من خلال التفاعل مع القصة بشكل أساسي، من خلال تجميع إجابات عدد من اللاعبين في المجموعات المتخصصة على وسائل التواصل اللاجتماعي.
يرجى المساعدة في تعبئة هذه الإستمارة وشكراً.

maya.k.deeb@gmail.com (not shared) Switch account

* Required

* ما هو نوع المشاعر التي طغت على تجربتك أثناء تفاعلك مع اللعبة بشكل عام؟
What kind of overall emotional response did you experience while engaging with the game in general?

- مشاعر سلبية
- مشاعر إيجابية

* هل شعرت أن أحداث ومجريات القصة لم تنصف الشخصيات الرئيسية؟
Did you feel that the story events did not give justice to the main characters (the protagonist)?

- نعم
- لا

* هل شعرت بالانزعاج عندما أجبرتك اللعبة على اللعب مع الشخصية الخصم (آبي) ورؤية وجهة نظرها من الاحداث؟
Did it bother you when the game forced you to play with the antagonist (Abby) to see her perspective?

- نعم
- لا

Analysis of the game "The Last of Us Part || " and the player's emotional response

maya.k.deeb@gmail.com (not shared) Switch account

* Required

Demographics البيانات الديموغرافية

العمر: *

- 18-24
- 25-34
- 35-44
- 45 و أكبر

الجنس: *

- انثى
- ذكر

المؤهل العلمي: *

- تعليم ثانوي
- شهادة معهد متوسط
- شهادة جامعية
- شهادة دراسات عليا

Back Next Clear form

المعنوية Meaning

* تفاعلي مع قصة اللعبة كان ذو معنى بالنسبة لي
Playing the game story was meaningful to me

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده

* شعرت أن قصة اللعبة ذات صلة بالنسبة لي
The game story felt relevant to me

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده

* تفاعلي مع قصة هذه اللعبة كان ذو قيمة بالنسبة لي
Playing the game story was valuable to me

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده

الاندماج (الانغماس) Immersion

* كنت مشدوداً بالقصة أثناء تفاعلي مع اللعبة حتى لم أعد واعياً بمحيطي
I was no longer aware of my surroundings while I was interacting with the story

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده

* كنت منغمساً تماماً في قصة اللعبة خلال تفاعلي مع اللعبة
I was immersed in the story while playing the game

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده

* كنت مركزاً بالكامل في قصة اللعبة أثناء تفاعلي مع اللعبة
I was fully focused on the story while playing the game

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده

الفضول Curiosity

* شعرت بالحماس لاستكشاف كيفية استمرارية سياق قصة اللعبة
I felt eager to discover how the story continued

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده

* كان لدي رغبة لاستكشاف كيفية تطور أحداث قصة اللعبة
I wanted to explore how the story evolved

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده

* كان لدي رغبة بمعرفة كيفية ترقي قصة اللعبة
I wanted to find out how the story progressed

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده

الجاذبية السمعية البصرية Audio Visual Appeal

* لقد استمتعت بالطريقة التي تم بها تصميم اللعبة
I enjoyed the way the game was styled

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده

* لقد أحببت كيف يبدو مظهر وطابع اللعبة
I liked the look and feel of the game

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده

* لقد أحببت الجماليات الخاصة باللعبة
I appreciated the aesthetics of the game.

	1	2	3	4	5	
غير موافق بشده	○	○	○	○	○	موافق بشده