

تحلیل تماتیک عوامل القای ترس در بازی‌های رایانه‌ای

سید محمد علی سید حسینی^۱، محمد مهدی فرقانی^۲

تاریخ دریافت: ۹۴/۱/۲۴ تاریخ تایید: ۹۴/۵/۲۲

چکیده

این مطالعه چگونگی القای ترس به مخاطبان را از طریق بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار می‌دهد. هدف نویسندگان در این مقاله کنکاش پیرامون چهار بازی رایانه‌ای مهم در ژانر ترس است که عبارتند از بازی‌های فراموشی، ترس ۲، فضای مرده و تپه خاموش. با توجه به ماهیت ویژه بازی‌های رایانه‌ای (نوعی از رسانه‌های تعاملی)، از ترکیب دو روش کیفی مشاهده مشارکتی و تحلیل تماتیک برای رسیدن به هدف تحقیق بهره گرفته شده است. این مقاله الگوی القای ترس را براساس تحلیل سه تم اصلی مشخصه‌های محیطی، دشمن یا هیولا و شخصیت اصلی یا قهرمان از درون این ۴ بازی ترسناک استنباط و استخراج کرده است. این الگو مشتمل است بر ۱۳ مقوله ترس آور که در ۳ عامل اساسی در ایجاد ترس خلاصه شده‌اند که عبارتند از: محدودیت، خشونت و ناشناختگی.

واژگان کلیدی: ترس، بازی‌های رایانه‌ای، تحلیل تماتیک.

1. دانشجوی دکتری علوم ارتباطات دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران-شمال. seiiidhoseini@esra.org.ir

2. عضو هیئت علمی دانشگاه علامه طباطبائی (ره). mmforghani@yahoo.com

مقدمه و طرح مسئله

امروزه فناوری‌های رایانه‌ای تمامی عرصه‌های زندگی بشر را تحت تاثیر خود قرار داده‌اند. این فناوری‌ها در تحولات رسانه‌ای و تطور معنای مخاطب در دنیای امروز نقش به‌سزایی را ایفا نموده‌اند. آن جنبه از فناوری‌های رایانه‌ای که پیشگام بهره‌برداری از قابلیت «کنش متقابل» در رسانه‌های جدید می‌باشد، بازی‌های رایانه‌ای هستند. همچنین بازی‌های رایانه‌ای در حال تغییر تجربه ما از سرگرمی می‌باشند. این بازی‌ها تماشاگر را به شرکت‌کننده‌ای فعال در فرآیند روایت دراماتیک تبدیل می‌کنند. قیمت مناسب و افزایش کیفیت این بازی‌ها، مخاطبان آنها را در فاصله کوتاهی در جهان افزایش داد. براساس گزارش سایت استاتیستا درآمد جهانی بازی‌های ویدیویی در سال ۲۰۱۲ تقریباً معادل ۶۷ میلیارد دلار بوده است (گلوبال ویدئو گیم رونویو، ۲۰۱۳).

ترس یک احساس ذاتی در آدمی است. انسان از همان بدو تولد این احساس را به همراه خود دارد و این احساس به نوعی تا پایان عمر نیز همراه فرد باقی می‌ماند. امروزه اکثر مردم جهان به نوعی در زندگی خود با اضطراب دست به‌گریبان هستند. در این بین رسانه‌ها نقش مهمی را در القای ترس (که البته به درخواست مخاطب است)، ایفا می‌کنند. بازی‌های رایانه‌ای نیز در سال‌های اخیر جای خود را باز کرده‌اند. نوع ترس و اضطرابی که توسط رسانه‌ها، به خصوص بازی‌های رایانه‌ای انتقال می‌یابد از نوع ترس همراه با محرک شناخته می‌شود که دارای بیشترین تأثیرات اثبات شده در بین سایر گونه‌های ترس است.

این مقاله براساس روش مشاهده مشارکتی تهیه شده است. هدف از تهیه این مقاله، کنکاش در مورد چگونگی القای ترس در بازی‌های رایانه‌ای و ارائه آن در قالب الگوهایی قابل ارزیابی است. تکنیک گردآوری داده‌ها در این تحقیق، یادداشت‌های میدانی و ثبت بخش‌هایی از بازی به صورت فیلم است.

ما در این مقاله به دنبال این پرسش اصلی هستیم که ترس در قالب بازی‌های رایانه‌ای به چه نحوی بازنمایی می‌شود و به‌طور کلی عوامل مورد استفاده برای القای ترس در بازی‌های رایانه‌ای کدامند؟

مرور نظری و مفهومی

در این بخش، بحث را با مروری بر نظریه‌های مرتبط با بازی و رسانه آغاز کرده و سپس با مروری بر مفهوم ترس و مفاهیم مرتبط با آن خاتمه خواهیم داد.

بازی^۱

از نظر هایزینگا^۲ «بازی عبارت است از فعالیت یا اشتغالی داوطلبانه که در محدوده‌های ثابت زمان و مکان، مطابق با قواعدی که آزادانه پذیرفته شده اما مطلقاً الزام آور نیستند، با هدفی در خود انجام شده و با احساس تنش، لذت و آگاهی از متفاوت بودن آن با زندگی روزمره همراه است» (کوثری، ۱۳۸۹: ۱۱-۱۰).

سالن^۳ و زیمرمن^۴، از نظریه‌پردازان بازی، در سال ۲۰۰۳ تعریفی رسمی از بازی را ارائه می‌کنند بدین شرح که «بازی، یک سیستم است که در آن بازیکنان در کشمکش مصنوعی، با قوانین تعریف شده درگیر می‌شود که نتیجه آن خروجی‌های قابل سنجشی است.» تعریف رسمی بعدی متعلق به یکی دیگر از نظریه‌پردازان بازی بنام جول^۵ است که بیان می‌دارد «بازی، یک سیستم رسمی قانونمند با خروجی‌های قابل سنجش و متغیر است که این خروجی‌های متفاوت، ارزش‌های متفاوتی دارند؛ بازیکن تلاشش را به قصد تاثیر بر خروجی‌های بازی به کار می‌گیرد، همینطور نسبت به خروجی‌ها احساس وابستگی می‌کند و احساس می‌کند که دستاورد فعالیتش، اختیاری و قابل تبدیل است» (نیلسن، اسمیت و توسکا، ۲۰۱۳: ۴۰-۳۹).

جورث^۶ در کتاب «بازی و بازی کردن: مقدمه‌ای بر رسانه‌های جدید» بیان می‌دارد که با توجه به فزاینده شدن موج بازی‌های رایانه‌ای، در حال حاضر این بازی‌ها اشکال خلاقانه‌ای از عمل رسانه‌ای جدید را در برمی‌گیرد که هنر رسانه‌ای و هنر بازی را با هم ادغام می‌کند. به موازات تغییر مفهوم رسانه جدید، بازی رایانه‌ای به عنوان یک شکل هنری، برای دربرگرفتن هر دو حالت متعامل و غیر متعامل مورد استفاده قرار گرفته است» (جورث، ۲۰۱۱: ۳۱). همچنین وی در کتاب مذکور نتیجه می‌گیرد که «بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به مثابه شکلی از رسانه‌های جدید فهمیده شوند. همچنین بازی‌های رایانه‌ای به مباحث سه‌گانه هنرهای رسانه‌ای، رسانه‌های جدید و محصول هنری مرتبط هستند» (جورث، ۲۰۱۱: ۴۵).

نظریه رسانه‌های جدید

رسانه‌های جدید، مجموعه متمایزی از فناوری‌های ارتباطات و دارای ویژگی‌های مشترک دیجیتال بودن و دسترسی گسترده شهروندان به آن برای استفاده شخصی است. اصطلاح رسانه جدید از دهه ۱۹۶۰ میلادی مورد استفاده بوده است و بر مجموعه‌ای متنوع و وسیع از

1. Game
2. J. Huizinga
3. Katie Salen
4. Eric Zimmerman
5. Jasper Juul
6. Larissa Hjorth

فناوری‌های ارتباطی کاربردی اطلاق شده است. «کتاب راهنمای رسانه جدید» (تالیف لیورو و لیوینگستون^۱ در سال ۲۰۰۶) به تفاوت‌های شمول رسانه جدید اشاره می‌کند. آنها در تعریف رسانه‌های جدید به ۳ جنبه توجه خود را معطوف می‌دارند که عبارتند از: وسایل و مصنوعات فناورانه، رفتارها و استفاده و همچنین سازمان‌ها و تشکیلاتی که پیرامون این ابزارها و مصارف شکل گرفته است (مک کوائل، ۲۰۰۵: ۳۹).

جوهر انقلاب اخیر در حوزه ارتباطات را می‌توان در سه مفهوم رمز رقمی^۲، انضمام^۳ و تعامل^۴ خلاصه نمود. رمز رقمی یک ویژگی فنی است که فقط شکل عملیاتی رسانه‌های جدید را تعریف می‌کند. هرچند که آن، پیامدهایی اساسی را برای ارتباطات در پی دارد. رمز رقمی به معنی آن است که در استفاده از فناوری رایانه‌ای، همه بخش‌های اطلاعات و ارتباطات می‌توانند به صورت رشته‌ای از ارقام صفر و یک که بایت نام دارد، انتقال یابند. این رمز مصنوعی، جایگزین رمزهای طبیعی خلق و انتقال اطلاعات و ارتباطات شده است. مهمترین ویژگی ساختاری رسانه‌های جدید، انضمام ارتباطات از راه دور^۵، ارتباطات داده‌ای^۶ و ارتباطات جمعی^۷ در یک رسانه واحد است و این، همان فرآیند همگرایی^۸ است. به همین خاطر است که رسانه‌های جدید اغلب چندرسانه‌ای^۹ نامیده می‌شوند. تعامل، دومین ویژگی ساختاری رسانه‌های جدید، یک توالی از کنش و واکنش است. این جالب توجه است که چگونه به این مفهوم تعیین کننده، به طور ناچیز پرداخته شده است (ون دایک، ۲۰۰۶: ۹-۶).

استفاده از ظرفیت‌های ارتباطی ۹ گانه، ما را قادر می‌سازد تا رسانه‌های قدیمی را با رسانه‌های جدید مقایسه کنیم. این ظرفیت‌ها عبارتند از: ۱. سرعت ۲. دسترسی^{۱۰} ۳. گنجایش ذخیره‌سازی^{۱۱} ۴. دقت ۵. گزینش‌گری ۶. تعامل ۷. غنای محرک^{۱۲} ۸. پیچیدگی ۹. محافظت از حریم شخصی^{۱۳} (ون دایک، ۲۰۰۶: ۱۴).

1. Lievrouw and Livingstine
2. digital code
3. integration
4. interactivity
5. tele communications
6. data communications
7. mass communications
8. convergence
9. multimedia
10. reach
11. storage capacity
12. stimuli richness
13. privacy protection

تعامل

دشواری اصلی در مطالعات رسانه‌های سنتی وقتی بروز می‌کند که متن به عنوان هدف ابتدایی مطالعه، تعاملی باشد. ایده متن تعاملی، یکی از کلیدی‌ترین مفاهیم در مطالعات رسانه‌های جدید و فرهنگ دیجیتال است. کارایی تعامل از سوی هواداران تکنولوژی به عنوان ارائه تجربه‌ای رسانه‌ای از دنیای جدید مورد تحسین قرار گرفته است و همچنین از سوی نظریه‌پردازان متن، جامعه‌شناسان رسانه و طراحان رابطه انسان-رایانه مورد بحث واقع شده است. اصولاً متن وقتی تعاملی اطلاق می‌شود که فرد بتواند در آن مداخله نموده و آن را تغییر دهد. همچنین مخاطبان برخلاف رسانه‌های تصویری مانند فیلم و تلویزیون که بیننده و ادبیات که خواننده اطلاق می‌شوند، کاربر نام می‌گیرند. در این میان، بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ماهیت فوق العاده تعاملیشان نمی‌توانند دست‌کم گرفته شوند (داوی و کندی، ۲۰۰۶: ۶).

حضور فضایی^۱:

مفهوم «حضور» از درون پاسخ نظری به چالش‌هایی که رسانه جدید و واقعیت مجازی به پژوهشگران ارتباطات تحمیل کردند، پدیدار شد. چالشی درباره فهم اینکه چگونه کاربران، شکل و محتوای رسانه‌ای را تجربه و پردازش می‌کنند. این چالش‌ها از دل ظرفیت‌های غوطه‌ورانه رسانه جدید برخاست و پرسش این بود که آیا رسانه‌های جدید قابلیت این را دارند تا در کاربران این باور را ایجاد کنند که به طور شخصی و جسمی در محیط‌های نمایش داده شده حضور دارند. زیرگروهی از نظریه حضور تعریفی دقیق‌تر، بیانی شفاف‌تر و سنجشی تجربی را مورد بحث قرار می‌دهد. این زیرگروه که به صورت‌بندی اولیه نظریه حضور از مینسکی^۲ نزدیک است، حضور فضایی نام دارد. «حضور فضایی یک تجربه دو وجهی است که متشکل است از: ۱- درک خودمکانی^۳ و درک قابلیت‌های عمل که به محیط فضایی رسانه‌ای شده پیوند خورده‌اند و ۲- ظرفیت‌های ذهنی که به جای واقعیت به محیط رسانه‌ای شده مقید شده‌اند» (ویپرث، ۲۰۰۷).

حضور فضایی، یک تعیین کننده اساسی در تاثیرات بازی‌های الکترونیک بر روی کاربران به شمار می‌رود. تمبورینی^۴ بیان می‌دارد که قدرت تاثیر یک بازی الکترونیک به وسیله قابلیت‌های بازی تعیین می‌شود که هدفشان فراهم کردن دو کیفیت اساسی حضور فضایی است: احساس

1. spatial presence

2. Minski

3. self-location

4. Tamborini

درگیری^۱ و غوطه‌وری^۲ (تامبورینی و اسکالسکی، ۲۰۰۹: ۲۲۷).

ترس، تعاریف و واژه‌های مشابه

برخی از روانشناسان مانند واتسن، پلاتچیک و اکمن، ترس را یک احساس ذاتی در نوع بشر می‌دانند. برخی از روانشناسان نیز ترس را یکی از احساسات اصلی بر می‌شمارند. از نظر آنها، ترس از یک سو دارای کنش عاطفی-شناختی و از سوی دیگر دارای عامل زیست‌شناختی است. در نتیجه ترس به طور مشخص واکنشی عاطفی است که دارای زیر بنای زیستی است و می‌تواند کنش‌های شخصی را به طور قوی متأثر سازد (کجباف و ربانی، ۱۳۸۱: ۹).

ترس^۳ و اضطراب^۴ دو مفهوم نزدیک به هم هستند که دارای همپوشانی نیز می‌باشند. تفاوت ترس با اضطراب در این است که ریشه اضطراب نامشخص است. اضطراب احساسی خاص و آنی است که بدون وجود هرگونه تهدید خارجی و ملموس در فرد بروز می‌یابد، اما ترس احساسی است که در مواجهه با تهدید خارجی که به طور عینی وجود دارد، در فرد بروز می‌یابد (اوهمان، ۲۰۰۰). به بیان دیگر، اضطراب در زندگی بسیار عادی است و در موقعیت‌های متفاوت بروز می‌یابد، اما ترس همیشه به صورت حضوری و در سطح هوشیاری و با توجه به خطر بروز می‌یابد. اضطراب منبع خاصی ندارد و به صورت مرضی است (کجباف و ربانی، ۱۳۸۱: ۶۴). اضطراب ممکن است باعث نشانه‌های زیستی مانند: انقباض سینه، مشکلات عصبی و محرک عروق، شود. فرد در این حالت امکان تصمیم‌گیری صحیح را از دست می‌دهد. اضطراب یک نوع حالت تعلیق است، درحالی که در ترس، ما با محرک رو به رو شده‌ایم (مارکس، ۱۳۸۴). عامل ترس یک تهدید خارجی است، پس با کنترل عامل ترس می‌توان آن را فهمید و درمان کرد ولی اضطراب تقریباً بدون عامل است. اگر تهدید مشخص شود ترس از بین خواهد رفت و اضطراب به معنی ترس از رویارویی مجدد با تهدید، جایگزین آن خواهد شد. اضطراب را ترس مبهم و ترس ناشی از ناامنی و ترس از رفتار خود، تعریف کرده‌اند (قائمی، ۱۳۷۶: ۲۰۶).

نقش تعلیق را نخستین بار رادکلیف^۵ مطرح کرد. به طور کلی ترس ناشی از تعلیق با ترس ناشی از وحشت متفاوت است (رادکلیف، ۱۸۲۶). برخی این تفاوت را در قالب واژه‌های تعلیق و وحشت و برخی این تفاوت را در قالب واژه‌هایی چون رعب و وحشت توصیف کرده‌اند. بهترین توصیف را از این تفاوت در واقع آلفرد هیچکاک به عنوان یک فیلم‌ساز ارائه داده است. وی بیان

1. involvement
2. immersion
3. fear
4. anxiety
5. Ann Radcliffe

می‌دارد اگر یک انفجار در یک مکان رخ دهد، ما با ترسی آنی رو به رو می‌شویم اما اگر ۵ دقیقه قبل از انفجار به شما بگویند که در این مکان قرار است انفجاری روی دهد، آنگاه این احساس ترس وحشتناک‌تر از احساس ترس آنی است. تعلیق به حالت انتظار برای یک تجربه هولناک اشاره دارد و در مقابل وحشت به احساس ترس بعد از دیدن محرک ترسناک و وحشت‌آور اشاره دارد. به بیانی دیگر تفاوت رعب^۱ و وحشت^۲ که در واقع یکی از بنیادی‌ترین تفاوت‌ها در مفهوم ترس است در این است که وحشت به احساس فرد بعد از رویارویی با محرک ترسناک اشاره دارد. مثلاً انسان ممکن است بعد از رو به رو شدن با محرک ناگهانی بترسد، احساس بعد از این رویارویی به وحشت معروف است. اما در مقابل، رعب به احساسی اشاره دارد که فرد قبل از رو به رو شدن با محرک ترسناک آن را تجربه می‌کند. مثلاً فرد سایه یک موجود عجیب را پشت دیوار می‌بیند و یا صدای وحشتناکش را می‌شنود، در این حالت، فرد با یک محرک آنی و یا ترسناک رو به رو نمی‌شود اما انتظار آن را می‌کشد که با این محرک رو به رو شود و از این در واقع احساس انتظار، تحت عنوان رعب نام برده می‌شود. این تمایز روانشناختی یکی از مهمترین تمایزها برای ایجاد ترس و اضطراب در فیلم‌ها، رمان‌ها و بازی‌های رایانه‌ای ترسناک است. وحشت به عنوان درگیری فیزیکی با عناصر قابل فهم تعریف می‌شود. در حالی که رعب یک پاسخ تصفیه شده است که همراه با انتظار و پیش‌بینی فرد برای رو به رو شدن با ترس است. رعب ترس قابل پیش‌بینی و تخیلی است و در این حالت، ترس بیشتر از طریق چیزی که نمی‌بینیم، منتقل می‌شود. مدت زمان گسترش ترس از طریق رعب بیشتر از مدت زمان ترسیدن از طریق وحشت است. وحشت در مقایسه با رعب ترس و تنفر فیزیکی است و علت آن همیشه قابل فهم و حس کردن، خارجی و مادی است (پرون، ۲۰۰۴).

علت ترس

ویلیام جیمز و کارل لانگه، بر این باورند که در پی ادراک محرک‌ها، احساس بوسیله رفتار هیجانی بوجود می‌آید، به عبارت دیگر ادراک شخص از محرک‌ها، بازتابی هیجانی را پدید می‌آورد. در صورتی که احساسی داشته باشیم، می‌ترسیم. مثلاً با دیدن گرگ، این احساس در ما شکل می‌گیرد و احساس ترس می‌کنیم. به بیان دیگر ترس در نتیجه یک اتفاق تصادفی، ایجاد می‌شود (کجیاف و ربانی، ۱۳۸۱: ۲۲).

برخی دیگر منشأ ترس‌ها را صدمه‌ای می‌دانند که به انسان می‌زنند و اینکه در حقیقت ترس از مرگ، منشأ همه ترس‌ها است. در واقع از یک زنبور بیشتر از یک فیل می‌ترسیم، به دلیل

1. terror
2. horror

صدمه بیشتری که به ما می‌زند (هاید، ۱۳۷۳).

برخی از روانشناسان نیز ترس را امری ذاتی می‌دانند که قابل یادگیری نیست، مثل اینکه ما می‌دانیم که کودک خود را در آب نمی‌اندازد، زیرا به طور ذاتی از تهدید گریزان است. در حقیقت استدلال طرفداران ذاتی بودن و طبیعی بودن ترس این است که محرک‌ها و عناصری که در انسان‌ها ایجاد ترس می‌نمایند؛ مانند ترس از مارها، ارتفاع و ... تقریباً در تمامی انسان‌ها، فارغ از نوع زندگی اجتماعی آنها مشترک هستند. به همین دلیل این گروه اینگونه استدلال می‌کنند که ترس جزئی از ذات بشر است (اوهمان، ۲۰۰۰).

دیدگاه دیگری در مورد علت ترس نیز وجود دارد. این دیدگاه حتی از تولدمان هم عقب‌تر می‌رود. براساس این دیدگاه، ترس نه ذاتی است نه شرطی و اکتسابی، بلکه تکاملی است. ما ترسهایمان را در طول تکامل به ارث برده‌ایم. این گروه از روانشناسان بیان می‌دارند که ما به همین دلیل است که بیشتر از صاعقه، تاریکی، حیوانات درنده و مارها می‌ترسیم. ما ژن‌هایی را به ارث برده‌ایم که مثل اجدادمان از این موجودات می‌ترسیم و از آنها اجتناب می‌کنیم. خلاصه این که آن‌ها بیان می‌دارند، درست است که ما برای ترسیدن باید شرطی شویم، اما اگر برای این شرطی شدن یک آمادگی ارثی نداشته باشیم، هیچ وقت شرطی نمی‌شویم. بعید است که ما از بچه بره‌ها و کلید برق بترسیم، اما احتمال بیشتری دارد که وقتی تجربه دردناکی از غریبه‌ها، ازدحام، ارتفاعات، حشرات و حیوانات عظیم‌الجثه داریم، نسبت به آنها هراس داشته باشیم. به همین خاطر است که ما ممکن است از تاریکی بترسیم اما هیچ وقت از بالش خود نمی‌ترسیم (براکا، ۲۰۰۶).

انواع ترس

کجیاف و ربانی به طور کل ترس را بر اساس منشأ آن به عوامل زیر تقسیم‌بندی می‌کنند:

- ۱- روانشناختی (فراطبیعی)؛ گاهی ترس از بستر واقعیت عینی به ارزش‌های سمبلیک یا نمادین نیز منتقل می‌شود و با فرآیند تخیل جابه‌جا و از عینیت به ذهنیت تحقق می‌یابد و با اینکه در دنیای واقعی اتفاق نمی‌افتد اما در حالت روانی فرد تأثیرگذار است. در این سطح، محرک‌ها، شناختی و ذهنی هستند. عامل ذهنی ترس ناشی از موهومات و خیالبافی‌ها است مانند: زنده شدن مرده و غیره. ممکن است حتی این محرک‌ها خیالی باشند، مانند ترس از ارواح و زندگی بعد از مرگ و یا مانند نشانه‌هایی از ترس از اجرام آسمانی مانند پرتاب شدن شهاب سنگ‌ها و برخورد اجرام آسمانی با زمین یا خاموش شدن خورشید و غیره که می‌توان نام برد. گاهی در این نوع ترس فرد به دلیل قرار گرفتن نگرش خود در دو وضعیت متغیر، دچار اضطراب می‌شود. ۲- زیست‌شناختی (طبیعی): در اینجا، محرک‌ها عینی و واقعی هستند و با

حواس پنج‌گانه انسان قابل درک هستند، مثلاً در دوره‌های سنی ۳ تا ۵ سال مهم‌ترین ترس، ترس از تاریکی است که کودک با احساس خود مانند دیدن، آن را درک می‌کند و همچنین ترس از طوفان و سقوط بهمن. ترس از جنایت را نیز جزء این دسته از ترس‌ها نام می‌برند. ترس از مرگ نیز در این دسته از ترس‌ها قرار می‌گیرد.

برخی از دانشمندان هم ترس را به دو بخش ترس از محرک بیرونی و ترس از محرک درونی تقسیم‌بندی کرده‌اند. ترس با محرک بیرونی ترس‌هایی اکتسابی هستند که در تجارب زندگی توسط فرد آموخته می‌شوند، مانند ترس از بلایای طبیعی و یا ترس از برخی از حیوانات. اما ترس با محرک درونی، ترس‌هایی هستند که در فرد ذاتی هستند و فرد از بدو تولد آنها را به همراه خود دارد مانند ترس از صدای بلند و یا ترس از مرگ (قائمی، ۱۳۷۶: ۳۶).

ویژگی‌های محرک ترسناک و واکنش به ترس

وقتی فردی با محرکی ترسناک رو به رو شود، احساساتی خاص در فرد پدید می‌آید، مانند احساس اضطراب و یا وحشت، که این احساس خاص، انگیزه لازم را برای رفتار در فرد پدید می‌آورد که این رفتار می‌تواند پرخاشگری، فرار و یا ... باشد. رفتارهایی که تحت تأثیر ترس ایجاد می‌شوند، ویژگی‌های زیر را دارند؛ ۱- رفتار به صورت غیرمترقبه و انفجاری بروز می‌یابد ۲- تظاهر و نمایش رفتار همراه با خشونت است ۳- ممکن است فرد راه فرار یا تسلیم را انتخاب نماید ۴- در واکنش پرخاشگرانه، فرد با موضوع ترسناک مواجه شده و درگیر می‌شود ۵- در حالت ۳ اگر فرد در راه فرار با مانع رو به رو شود، به رفتار پرخاشگرانه دست می‌زند ۶- یکی دیگر از عوامل ایجاد ترس شوک است، شوک می‌تواند مثلاً حتی در آغوش گرفتن ناگهانی فرد باشد، شدت این امر می‌تواند در افراد متفاوت باشد ۷- یکی دیگر از محرک‌های ترس، احساس خطر در فرد است، حتی ممکن است این خطر وجود خارجی نداشته باشد و موهوم باشد (کجیاف و ربانی، ۱۳۸۱: ۷۵).

برخی دیگر از روانشناسان، مشخصه‌های محرک ترسناک را اینگونه بر می‌شمارند. ۱- ناگهانی بودن ۲- محرک باید سریع به فرد وارد شود تا تأثیر بیشتری داشته باشد ۳- پنهان‌کارانه؛ فرد نباید محرک را ببیند و هرچقدر محرک را کمتر ببیند ترس فزونی می‌یابد ۴- محرک به نوعی خارج از کنترل باشد یعنی مانند اژدها و تصاویر عجیب و غریب که فرد گمان کند مقابله با آن را ندارد ۵- محرک ترس همراه با تنبه نیز باشد (قائمی، ۱۳۷۶: ۴۰).

یکی دیگر از مؤلفه‌های محرک ترسناک این است که ترس، در مواجهه با اشکال و افراد غریبه بسیار بیشتر از اشکال و افراد آشنا است، یعنی به بیان دیگر، محرک باید ناشناخته باشد، زیرا افراد از آنچه که برای اولین بار می‌بینند بیشتر می‌ترسند تا امری که در نظر آنها آشنا است

(کجیاف و ربانی، ۱۳۸۱: ۸۰). از دیگر موارد و انواع محرک که باعث ایجاد ترس می‌شوند، کلیشه‌های دشمنی^۱ هستند. خود واژه کلیشه به یک چارچوب ذهنی اشاره دارد. در ذهن همه انسان‌ها، مجموعه‌ای از چارچوب‌ها وجود دارند که به نوعی برای دسته‌بندی و رمزگذاری وقایع و اشیاء خارج از ذهن انسان به کار می‌روند. معمولاً افراد، طیف وسیعی از واقعیات و اشیاء را در دسته‌بندی‌های ذهنی محدود قرار می‌دهند تا در مواقع پردازش ذهنی آنها، به نوعی از تشویش ذهنی، آسوده خاطر باشند. نمونه‌های زیادی برای استفاده افراد از کلیشه وجود دارد، از تفکرات قالبی که نژادهای انسانی و قومیت‌های گوناگون نسبت به یکدیگر دارند، تا کلیشه‌های ذهنی در مورد اشیاء پیرامون، مثلاً شکل یک خانه باید به صورت خاصی باشد، همراه با پنجره‌ها و درها، و یا کلیشه‌هایی ذهنی در مورد جانوران، مثلاً هر جاننداری باید دارای دو چشم دو دست و یا دو گوش باشد. برهم خوردن کلیشه‌های ذهنی افراد، چارچوب‌های ذهنی افراد را بر هم می‌زند و آنها را با نوعی تشویش ذهنی رو به رو می‌سازد.

یکی دیگر از ویژگی‌های یک محرک ترسناک این است که علت این محرک ناشناخته باشد. به عنوان مثال، صدای وحشتناکی را بشنویم اما از منبع آن خبری نباشد. این امر باعث افزایش رعب در افراد می‌شود و آنها را به نوعی در تعلیق ترس قرار می‌دهد. باید دید چه مقدار علت ترس مشخص است اگر علت آن نامشخص باشد به خصوص برای کودکان ایجاد هراس می‌کند (قائمی، ۱۳۷۶).

یکی دیگر از عوامل ایجاد ترس، ناشی از آن است که انسان هیچ کنترلی بر محیط و اطراف خود نداشته باشد. همچنین از دیگر مؤلفه‌های ترس در افراد، ترس از دست دادن اعضای خانواده است. فروید از نظریه‌پردازان در این زمینه است و ریشه این ترس را در افراد مرتبط به دوران کودکی می‌داند که می‌تواند به ترس از تنهایی تبدیل شود. ترس از تنهایی نیز یکی از ترس‌های مهم است که دلیل آن این است که فرد فکر می‌کند، در موقعیتی یکه و تنها است. برخی ترس از تنهایی را یک ترس مربوط به دوران امروزی و ترسی مدرن می‌دانند (هاید، ۱۳۷۳: ۳۴).

یکی از ویژگی‌های محرک‌های ترسناک این است که محرک ترس تا چه حد در کنترل ما است. قرار گرفتن در محیط تاریک و به طور کل تاریکی نیز یکی از عوامل و مهمترین عامل ایجاد ترس در افراد است. علت ترس از تاریکی در انسان این است که توانایی‌های انسان مانند دیدن و ... در تاریکی محدود می‌شود (تنسر، ۲۰۰۸).

از ترس‌های مشترک در فرهنگ‌ها، ترس از مرگ است. تقریباً در تمامی پژوهش‌ها که در مورد

1. enemies stereotype

عوامل و فاکتورهای ترس در انسان صورت پذیرفته است ترس از مرگ جزء مهمترین عوامل دیده شده است. این احساس در مورد تمامی اموری که مربوط به مرگ باشند، تعمیم دارد. مثلاً انسان‌ها از مکان‌هایی مانند: قبرستان‌ها، سردخانه‌ها و ... به دلیل ترس از مرگ، می‌ترسند. از ریشه‌دارترین ترس‌ها در انسان ترس از مرگ است (هاید، ۱۳۷۳).

از انواع دیگر ترس و اضطراب می‌توان به تنگناهراسی^۱ اشاره کرد. این محرک به ترس از قرار گرفتن در محیط تنگ مانند آسانسور اشاره دارد. افراد به طور کل از قرار گرفتن در محیط‌هایی که راه فراری در آنها وجود ندارد به شدت می‌ترسند. این مکان‌ها مانند آسانسور، کوچه‌های بن‌بست، اتاق‌های فاقد پنجره و ... هستند (کارلسون، ۲۰۰۹).

چارچوب نظری

با توجه به مرور نظری بر مفهوم ترس، چارچوبی اولیه برای درک مفهوم ترس در بازی‌های رایانه‌ای و تحلیل بازی‌ها براساس آن تهیه شده که در واقع چارچوب نظری مقاله است اما روش کیفی پیش‌گرفته شده در این مقاله ظرفیتی ایجاد کرد تا با کاوش در میدان تحقیق، و تحلیل تماتیک داده‌های استقرایی، به الگویی نهایی برای تبیین ترس در بازی‌های رایانه‌ای ترسناک دست پیدا کنیم.

بررسی سه مقوله اساسی در بازی‌های رایانه‌ای که در القای ترس به بازیکن نقش دارند و کشف ارتباط آنها با دو مفهوم متفاوت و کاربردی از ترس (رعب و وحشت) مبنای تحلیل ما برای بازی‌های ترسناک منتخب است.

این سه مقوله اصلی که از نقطه نظری تجربی، از ساختار بازی‌های رایانه‌ای استخراج شده‌اند عبارتند از:

• مشخصه‌های محیطی (زمانی/مکانی)

ترس از مکان‌های تنگ و بسته مثل ترس از تونل، ترس از آسانسور، ترس از اتاق‌های فاقد پنجره، ترس از اتاق‌های قفل شده، ترس از هواپیما، قطار، مترو، غار، زندان و ترس از راهروهای طولانی؛ ترس از مکان‌ها و زمان‌های ناشناخته و ابهام‌آمیز مثل ترس از شب، از معماری‌های پیچیده و ناشناخته، ترس از گذشته و آینده و ترس از هوای مه‌آلود و تاریک؛ ترس از صداهای ناشناخته و ترس از نشانه‌ها، گفتارها و موسیقی‌های مبهم و گنگ. از جمله مهم‌ترین مسائلی است که باید در بازی‌های ترسناک مدنظر قرار گیرد که در واقع ترس‌هایی هستند که مربوط به مشخصه‌های محیطی می‌باشند.

• دشمن یا هیولا^۱

خصوصیات ظاهری، قدرت آسیب‌رسانی و فناپذیری دشمنان شخصیت اصلی در بازی ترسناک و اعمال ترس‌آور و هوشمندانه (هوش مصنوعی) آنها مولفه مهم دیگری است که در این مقاله در جهت بررسی الگوهای ترس‌آور در بازی‌های رایانه‌ای مد نظر قرار گرفته است.

• شخصیت اصلی یا قهرمان^۲

از آنجا که شخصیت اصلی بازی در واقع نماینده و جایگزین بازیکن در بازی است و بازیکن برای غوطه‌وری^۳ در بازی نیاز به همذات‌پنداری^۴ با این شخصیت دارد، خصوصیات ظاهری، امکانات، خاطرات گذشته، دوربین همراه او و قابلیت‌های او برای کنش و واکنش^۵ از اهمیت ویژه‌ای در بازی‌های رایانه‌ای ترسناک برخوردار است و در واقع خصوصیات قهرمان بازی بر ایجاد حس ترس در بازیکن بسیار موثر می‌باشد.

مفاهیم رعب و وحشت

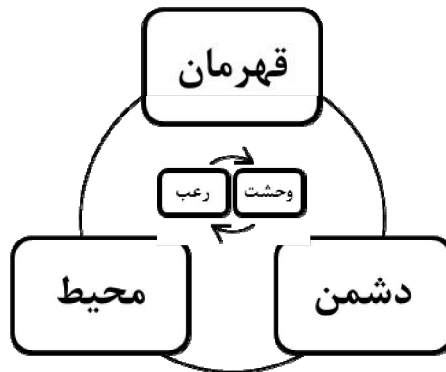
مفاهیم رعب و وحشت پیش‌تر در مرور نظری مورد بررسی قرار گرفت اما به طور خلاصه خصوصیات متفاوت رعب و وحشت را می‌توان در جدول زیر به این شکل استنباط نمود:

جدول شماره ۱: مقایسه مفاهیم رعب و وحشت

وحشت	رعب
زودگذر	نسبتاً پایدار
بعد از صحنه ترسناک	قبل از صحنه ترسناک
منشأ معین	منبع نامشخص و مبهم
ناگهانی و شوک آور	تدریجی
کاهنده	فزاینده

در یک نمای کلی چارچوب نظری را می‌توان بصورت زیر تصویر نمود:

1. monster/enemy
2. protagonist/main character
3. immersion
4. identification
5. interactivity



شکل شماره ۱: چارچوب نظری ورود به میدان

روش تحقیق

در این تحقیق از ترکیب دو روش تحقیق کیفی، متناسب با میدان و موضوع مطالعه، برای رسیدن به نتیجه بهره گرفته شده است که عبارتند از مشاهده مشارکتی^۱ و تحلیل تماتیک^۲ یا موضوعی.

به دلیل ماهیت ویژه بازی‌های رایانه‌ای در تعاملی بودن آنها نسبت به رسانه‌های جمعی که دارای محتوایی ثبت شده هستند، مطلوب‌تر به نظر رسید که ۴ بازی رایانه‌ای انتخاب شده در ژانر ترس، هریک به مثابه «یک میدان» نگریسته شوند تا بتوان ۱- مدت زمان زیادی را در میدان مطالعه برای شناخت جزئیات کافی پیرامون روش‌های القای ترس در بازی سپری کرد (اقامت طولانی مدت محقق در میدان تحقیق)^۲ با توجه به نیاز محقق سطوح مشارکت متفاوتی را در فرآیند شناخت (از مشاهده‌گر منفعل تا مشاهده‌گر فعال) برگزید (مشارکت چند سطحی)^۳ ۴- حالت غوطه‌وری^۵ (درگیری بسیار عمیق عاطفی و رفتاری در میدان تحت بررسی) را که از ویژگی‌های برجسته بازی‌های رایانه‌ای است، تجربه کرد ۴- بعد از ترک میدان و بازنگری در داده‌ها و اطلاعات، چندین بار به میدان مطالعه برگشت و به اصلاح و تکمیل داده‌ها و اطلاعات مبادرت ورزید (فرآیند بازگشتی و بازاندیشانه)^۶. علاوه بر این، روش‌شناسی

1. participant observation
2. thematic analysis
3. long maintenance
4. multi-level participation
5. immersion
6. reflexive & recursive process

مشاهده مشارکتی عموماً برای مطالعه‌های موردی مناسب است، زیرا این نوع مطالعه درصدد توصیف و تحلیل مفصل از یک مورد واحد است. این روش بر بررسی کل‌گرایانه یک پدیده تأکید داشته و از جداسازی اجزای آن از بستر بزرگتری که در آن، پدیده مورد بررسی رخ می‌دهد، اجتناب می‌کند. البته شایان ذکر نیز هست که مشاهده مشارکتی برخلاف دیگر رویه‌های تحقیق کیفی از گام‌ها یا دستورالعمل خاصی پیروی نمی‌کند و این به معنای آن است که محقق در فرآیند درگیری عملی در میدان مطالعه به تدریج با تجربه‌تر و ماهرتر می‌شود (محمد پور، ۱۳۹۰: ۱۳۹-۱۳۰). همچنین در این تحقیق از تکنیک سه مرحله‌ای مشاهده توصیفی^۱، متمرکز^۲ و گزینشی^۳ که فلیک در کتاب درآمدی بر تحقیق کیفی خود آن را توضیح می‌دهد، بهره گرفته شده است.

تحلیل تماتیک از متعارف‌ترین و پرکاربردترین روش‌های تحلیل داده‌های کیفی به ویژه مردم‌نگاری^۴ است که در سایر رهیافت‌های تحلیلی نیز مورد استفاده قرار می‌گیرد. (محمد پور، ۱۳۹۰: ۶۶ به نقل از امرسون و همکاران، ۱۹۹۵). تحلیل تماتیک عبارت است از تحلیل مبتنی بر استقرای تحلیلی که در آن محقق از طریق طبقه‌بندی داده‌ها و الگویابی درون داده‌ای و برون داده‌ای به یک سنخ‌شناسی تحلیلی دست می‌یابد. این نوع تحلیل در وهله اول به دنبال الگویابی در داده‌ها است (محمد پور، ۱۳۹۰: ۶۷، به نقل از فیلدینگ و فیلدینگ، ۱۹۸۶). در تحلیل تماتیک معمولاً یک سری مراحل متعارف دنبال می‌شود. با این حال تفاوت‌های جزئی و البته گاه مهمی نیز در بین انواع این تحلیل وجود دارند. به طور مثال شیوه‌های اجرای این تحلیل در پژوهشگرانی همچون دپوی و گیتلین، ولکات، استربرگ، میلز و هابرمن و شیوه لوفلند و لوفلند با یکدیگر متفاوت است. در این تحقیق از شیوه دپوی و گیتلین^۵ در کتاب «مقدمه‌ای برای تحقیق: فهم و استفاده از استراتژی‌های چندگانه»^۶ برای تحلیل تماتیک استفاده شده است؛ این نوع رهیافت که خاص مطالعات میدانی است، شامل چهار مرحله اصلی است که عبارتند از: ۱- درگیری در تفکر قیاسی-استقرایی به طور همزمان: محقق بر روی پیوستار امیک^۷ (نگاه از درون میدان-متن) و اتیک^۸ (نگاه از بیرون میدان-متن) حرکت می‌کند. ۲- ساخت و تدوین مقوله‌ها: مقوله‌ها از طریق رمزگذاری^۹ نظری ساخته می‌شوند که متشکل از

1. descriptive observation

2. focused observation

3. selective observation

4. ethnography

5. depoy & gitlin

6. Introduction to Research: Understanding and Applying Multiple Strategies, 2005

7. emic

8. etic

9. coding

سه مرحله رمزگذاری باز، رمزگذاری متمرکز و رمزگذاری گزینشی است (فلیک، ۱۳۸۷: ۳۴۰-۳۲۹). اقبال تطبیق با سه مرحله مشاهده مشارکتی. ۳- گروه‌بندی مقوله‌ها در سطوح بالاتر انتزاع. ۴- کشف معانی و تم‌های زیرین.

نمونه‌گیری

برای انجام این پژوهش ما به انتخاب ۴ بازی ترسناک به عنوان نمونه پرداختیم. انتخاب نوع و تعداد نمونه به نوع روش پژوهش بستگی دارد. در روش‌های کیفی، نمونه از حیث اینکه دارای صفات مورد نیاز برای سنجش باشد مورد انتخاب قرار می‌گیرد. از آنجا که روش ما برای انجام این پژوهش روش کیفی است، پس نمونه‌های ما نیز باید دارای صفات مورد نظر برای سنجش باشند. ما چهار بازی «فراموشی: هبوط تاریک»، «ترس ۲: منشأ پروژه»، «فضای مرده» و «تپه خاموش: بازگشت به خانه» را به عنوان بازی‌های نمونه برای تحلیل برگزیدیم. انتخاب ما برای این پژوهش واجد چند توجیه اصلی است.

الف: فروش بالا: این چهار بازی از جمله پرفروش‌ترین بازی‌های موجود در ژانر وحشت هستند که نشانگر این امر است که تکنیک‌های ایجاد شده توسط این بازی‌ها برای ایجاد ترس در بین مخاطبان تا حدی موفق بوده است و این امر به ما امکان بهتری را می‌دهد تا تکنیک‌های ترس در بازی‌ها را بررسی کنیم.

ب: امتیاز بالا: همه این چهار بازی در سایت‌های مختلف ارزیابی بازی، به طور متوسط بالاتر از ۷۵ درصد امتیاز کامل را دارا می‌باشند و این امتیاز بالا به منزله کیفیت بسیار بالای این بازی‌ها از حیث ساخت است.

ج: دوربین بازی‌ها: یکی از تقسیم‌بندی‌های کلی تکنیکی در بازی‌های رایانه‌ای تقسیم‌بندی براساس دوربین اول شخص یا سوم شخص بودن بازی است. این امر نوع زاویه دوربین در بازی و نوع کنترل بازیکن بر کاراکتر را در بازی‌ها متفاوت می‌سازد. به همین دلیل ما نیز این تفاوت سبک را در انتخاب نمونه مورد نظر قرار دادیم و از آنجا که بازی سبک اول شخص با بازی سبک سوم شخص از نظر تکنیکی متفاوت است، ممکن است که این تکنیک‌ها نوع خاصی از ترس را در بازی‌ها ارائه دهند. به همین دلیل ما دو بازی فراموشی و بازی ترس ۲ را در سبک اول شخص و دو بازی تپه خاموش و بازی فضای مرده را در سبک سوم شخص انتخاب کردیم تا علاوه بر تحلیل آنها امکان مقایسه آنها از نظر ایجاد ترس با توجه به سبک متفاوتشان برای ما امکان‌پذیر باشد.

د: توصیه کارشناسان: یکی از دلایل انتخاب این چهار بازی به عنوان نمونه، توصیه بازیکن‌ها

نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا)^۱ بود. از آنجا که این بازیکن‌ها، بازیکن‌های حرفه‌ای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هستند و تقریباً همه بازی‌ها را از نظر تطبیق مؤلفه‌های سنی تست می‌نمایند، به ما توصیه کردند که این چهار بازی دارای ویژگی‌های ترسناک‌تری نسبت به سایر بازی‌ها هستند.

برای آشنایی مختصر با بازی‌های برگزیده و ایجاد آمادگی جهت ورود به بخش یافته‌ها، مروری بر خصوصیات هر یک از این بازی‌ها خواهیم داشت و متناسب با روش کیفی انتخاب شده برای این پژوهش، نحوه ارائه گزارش را نیز هماهنگ می‌کنیم:

۱. فراموشی: هبوط تاریک^۲

یک بازی رایانه‌ای در ژانر وحشت و بقا است که توسط شرکت فریکشنال گیمز^۳ سوئد ساخته و در سال ۲۰۱۰ به بازار بین‌المللی عرضه شد. تیم سازنده این بازی، تیم نسبتاً کوچکی بودند. نکته جالب در مورد این شرکت این است که تنها بر ساخت بازی‌های ترسناک متمرکز است. فراموشی، مانند ساخته‌های قبلی این شرکت بیشتر تأکید بر معماگونه‌گی بر اساس زاویه دوربین اول شخص دارد. بازی بیشتر بر حفظ تعادل و انجام دادن امور در یک فضای نسبتاً تاریک تأکید دارد و تعامل با فضا مبتنی بر معماهای فیزیک‌محور و تعاملاتی مانند بازکردن طبیعی در و تعمیر ماشین آلات است.

داستان بازی روایتگر حوادث و اتفاقاتی است که برای دنیل^۴ رخ می‌دهد. بازی در اواخر آگوست سال ۱۸۳۹ در جایی آغاز می‌شود که دنیل (جوانی اهل لندن) در وسط تالاری تاریک در قلعه‌ای در لندن، درحالی بیدار می‌شود که چیز بسیار کمی از خودش و گذشته‌اش را به خاطر می‌آورد. برای حفظ سلامتی شخصیت اصلی (دنیل)، باید به احساسات او نیز توجه کرد و صرفاً این گونه نیست که تنها در صورت صدمه دیدن در مواجهه با یک محرک خارجی، سلامتی به خطر افتد. ماندن در تاریکی در طولانی مدت، خیره شدن به هیولاها و دیدن حوادث نگران‌کننده، سلامت کاراکتر را تهدید می‌کند. هرچه سلامت کاهش یابد، کاراکتر بیشتر دچار توهم می‌شود و در نتیجه بیشتر هیولا می‌بیند. منابع نوری، سلامت را افزایش می‌دهند، برای روشن کردن چراغ‌ها به روغن احتیاج هست که میزان این منابع در بازی محدود است. از سوی دیگر، قرار گرفتن در زیر نور چراغ باعث جلب توجه هیولاها در بازی می‌گردد و این تناقضی در بازی است که باید مدیریت شود.

1. Entertainment Software Rating Association

2. Amnesia: The Dark Descent

3. frictional games

4. Daniel

۲. ترس منشأ پروژه^۱

یک بازی ترسناک روانشناختی است که در ژانر تیراندازی با دوربین اول شخص ساخته شده است. این بازی توسط شرکت مونولیت پروداکشنز^۲ ساخته شده و به وسیله شرکت برادران وارنر^۳ در فوریه ۲۰۰۹ برای رایانه شخصی، ایکس باکس ۳۶۰ و پلی استیشن ۳ انتشار یافت. عناصر اصلی گیم‌پلی این بازی تکیه بر درگیری، هنرهای رزمی و استفاده از هوش دارد. استفاده از هوش به این معنی است که برای زنده ماندن باید پشت ستون‌ها پنهان شد یا آنکه میزها را وارونه کرده و پشت آنها هنگام درگیری پناه گرفت. داستان بازی در یک حالت تعلیق بین واقعی بودن و فراطبیعی بودن جریان دارد. مضمون اصلی بازی، مبارزه با کسانی است که زندگی زمین را به حالت فراطبیعی درآورده و برای مقاصد خود در حال مبارزه هستند. داستان بازی در ادامه داستان نسخه اول بازی است، مایکل بکت^۴ یکی از مأموران گروه دلتا و قهرمان داستان این نسخه از بازی، در ایستگاه زیرزمینی مترو به هوش می‌آید و راه خود را برای پیدا کردن آلمانا ادامه می‌دهد. این بازی، در جدول فروش بازی‌های رایانه‌ای در دو کشور انگلستان و آمریکا جزء برترین‌ها بوده است.

۳. فضای مرده^۵

بازی با دوربین سوم شخص در ژانر اکشن ترسناک می‌باشد که توسط شرکت ای.ای.ردوود شورز^۶ ساخته شده است. این بازی در سال ۲۰۰۸ در بازار بین‌المللی انتشار یافت. داستان این بازی در مورد یک مهندس به نام ایساک کلارک^۷ است که در درگیری با موجوداتی جهش‌یافته قرار دارد. فضای بازی تماما در سفینه‌ای فضایی به نام ایشیمورا می‌گذرد. هیولاها موجوداتی عجیب و غریب هستند که از تغییر سلول‌های انسانی به وجود آمده‌اند. درگیری‌ها اغلب به صورت قطع شدن اندامها و سایر نقاط بدن به شکل قساوت‌انگیزی است مثلاً قطع کردن سر دشمنان حتی باعث کشته شدن آنها نمی‌شود بلکه باید سایر نقاط بدن آنها را نیز قطع کرد تا نابود شوند. نکته جالب در مورد هیولاها این است که بسته به اینکه چطور صدمه دیده‌اند ممکن است برای حمله تاکتیک جدیدی اتخاذ کنند و بعضاً از هوشمندی بالایی برخوردارند. بازی در سال ۲۵۰۸ می‌گذرد. هدف از ایجاد بازی به بیان کارگردان این بازی، ساختن بازی در دو ژانر پر طرفدار علمی-تخیلی و ترسناک است و اینکه بازیکن را تا پایان بازی به صندلی میخ‌کوب

1. F.E.A.R II: Project Origin
2. Monolith Productions
3. Warner Bros
4. Michael Becket
5. Dead Space
6. EA Redwood Shores
7. Isaac Clarke

کند. به همین دلیل به گفته او فیلم‌های وحشتناک بسیاری را برای ساخت این بازی، تحلیل کرده‌اند. بن‌مایه اصلی برای ایجاد وحشت در بازی قطع عضو اندام اصلی بدن است تا وحشت بیشتری را منتقل سازد. هیولاهای با یک تیر کشته نمی‌شوند و باید به شاخک‌های آنها تیراندازی شود. همچنین برای آنکه اجساد در بازی شبیه به واقعیت شوند تیم ساخت بازی، هزاران عکس از مصدومان تصادفات رانندگی را مورد تحلیل قرار داد. این بازی عناوین متعددی را کسب کرده است که برخی از آنها عبارتند از: بهترین بازی سال ۲۰۰۸ برای کنسول بازی ایکس باکس ۳۶۰ از سوی سایت آی.جی.ان^۱، خشن‌ترین بازی سال ۲۰۰۸ از سوی سایت گیم‌اسپات^۲ و بهترین صداگذاری و بهترین موسیقی متن بازی در سال ۲۰۰۸ از سوی آکادمی بریتانیایی جوایز بازی‌های رایانه‌ای^۳.

۴. تپه خاموش: بازگشت به خانه^۴

بازی در ژانر ترس که برای اولین بار تحت عنوان تپه خاموش برای کنسول پلی‌استیشن به بازار ارائه شد. این مجموعه از بازی‌ها بوسیله شرکت ژاپنی کونامی^۵ انتشار یافته است. این بازی در سپتامبر ۲۰۰۸ در آمریکای شمالی انتشار یافت و سپس در اروپا و ژاپن نیز در سال بعد انتشار این بازی آغاز شد. این بازی با دوربین سوم شخص و در محیطی سه بعدی است. در این بازی با تفکری هوشمندانه با استفاده از فضای مه آلود و تیره و تاریک محدودیت‌های سخت افزاری گرافیکی غلبه شده است. این بازی دارای سبک جدیدی از بازی‌های ژانر وحشت در مقایسه با سایر بازی‌های پیشین است که کمتر بر مبارزه اکشن با نیروهای پلید تأکید دارد.

بازی تپه خاموش انتقادات مثبتی را از سوی منتقدان به همراه داشت و از سویی دارای موفقیت تجاری خوبی نیز بود. این بازی به عنوان نماد بازی‌های ژانر وحشت در نظر گرفته می‌شود که از عناصر خشونت آمیز فیلم‌های ترسناک اجتناب می‌کند و با تأکید بر نظریات روان‌شناسی ترس، بیشتر بر ایجاد فضا، برای شکل‌گیری ترس تأکید دارد.

زاویه دوربین در این بازی بر خلاف سایر بازی‌های ژانر وحشت است که دوربین درست در پشت سر قهرمان^۶ بازی قرار دارد. این امر دیدی کلی به بازیکن می‌دهد تا سلامتی قهرمان را زیر نظر بگیرد. کاراکتر در هر منطقه از بازی با هیولاهایی مواجه می‌شود که برای تهاجم، دارای سلاح سرد و گرم هستند. هدف از طراحی این بازی کسب موفقیت تجاری در بازارهای ایالات

1. IGN
2. Game Spot
3. BAFTA
4. Silent hill: Homecoming
5. Konami
6. protagonist

متحده بود به همین دلیل، فضای بازی بسیار به فیلم‌های هالیوودی نزدیک است. تیم سازنده، سبک جدیدی از ترس روانشناختی از ناشناخته‌ها را ارائه دادند. فضای تاریک و مبهم بازی ترسی مبهم را ایجاد می‌کرد. بازی در حقیقت تصور یک تیم ژاپنی از جامعه‌های آمریکایی است. از موارد جالب توجه در مورد بازی تپه خاموش، این است که یکی از بازی‌های نادری است که از روی آن فیلم ساخته شده است.

نقطه آغازین بازی در مورد شخصیتی به نام الکس شپرد^۱ است. وی ظاهراً سربازی است که از جنگ برگشته است و به خانه خود می‌رود. او متوجه می‌شود که شهر به هم ریخته و برادر کوچکش گم شده است. همان‌طور که او به یافتن برادرش ادامه می‌دهد، چیزهایی در مورد شهر تپه خاموش و همچنین گذشته خود در می‌یابد. این بازی نظر مثبت منتقدان را برای گرافیک، صدا و محیط فوق العاده‌اش بدست آورد اما بیشترین واکنش‌های مثبت، به خاطر سناریو و داستان این بازی و همچنین عناصر وحشت‌زای نهفته در گیم پلی بازی بودند.

یافته‌ها

در این بخش به بیان یافته‌ها در بررسی چهار بازی منتخب براساس سه تم اصلی موجود در چارچوب نظری مقاله خواهیم پرداخت و پس از آن مقوله‌های کشف شده در جریان این بررسی را با دو مفهوم رعب و وحشت تطبیق خواهیم داد. لازم به ذکر است که بدلیل کیفی بودن روش این تحقیق، برای بیان یافته‌ها، ناگزیر از توصیف مختصر هر یک از بازی‌ها مرتبط با هر تم هستیم تا شواهدی مختصر برای کسانی که این بازی‌ها را بازی نکرده‌اند، ارائه کنیم.

• محیط

۱. در بازی فراموشی، مکان کل بازی یک قصر است. هیچگونه پنجره یا هر چیز دیگری که بتوان با آن فضای بیرون قصر را تماشا کرد وجود ندارد. تنها در یک مورد است که شخصیت اصلی بازی (دنیل)، از پنجره قصر به بیرون نگاه می‌کند. تصویری که در اینجا از بیرون از قصر به نمایش در می‌آید، تاریک بودن هوا به همراه مه غلیظ همراه با چندین درخت کاج است. اینها تنها اطلاعاتی است که از فضای بیرون به بازیکن ارائه می‌شود. این بازی تقریباً دارای چند مرحله اصلی است، که هر کدام از این مراحل خود دارای مراحل فرعی درون خود هستند. مراحل بازی که بیانگر محیط‌های متفاوت نیز می‌باشند طوری طراحی و نامگذاری شده‌اند که احساس محدودیت و حبس شدن در محیط را به بازیکن انتقال دهند. اسامی مراحل عبارتند از بایگانی قدیمی، اتاق پشتی، زندان، آب انبار و فاضلاب. در بازی فراموشی، شما در چند جا

1. Alex Shepherd

مجبور هستید که از تونل‌های باریک عبور کنید. این مکان‌ها بسیار تاریک هستند و در نتیجه سرعت شخصیت اصلی در عبور از آنها کاهش می‌یابد. نکته خلاقانه در این زمینه در بازی این است که همراه با صداهایی که از تونل به گوش می‌رسد، این ذهنیت را ایجاد می‌کند که گویا این تونل در حال ریزش است، به همین دلیل این اضطراب را در بازیکن ایجاد می‌کند که هرچه سریعتر این تونل را ترک کند. همچنین از دیگر موارد خلاقانه در این بازی که ترس را افزایش می‌دهد، مسدود بودن مجاری تونل است که باید توسط قهرمان بازی باز شوند و همین که بازی در آن شرایط از بازیکن کنش می‌خواهد، در افزایش اضطراب تأثیرگذار است. همچنین امکان انتخاب دو راه در تونل وجود دارد، که فضای گم شدن و سردرگمی را افزایش می‌دهد. وجود مکانی به عنوان آسانسور، برای استفاده از فضای سربسته آن، برای القای ترس در بازی فراموشی، کمی دور از انتظار بود، زیرا این بازی در زمان ۱۵۰ سال پیش می‌گذرد. گیم‌پلی به گونه‌ای طراحی شده است که برای فرار از ماده لزج قرمزی که کل قصر را در بر گرفته است، باید هرچه سریعتر سوار یک آسانسور شویم. وقتی اهرم چوبی آسانسور را جابه‌جا می‌کنیم، بعد از بارگذاری مختصر بازی که نشان دهنده رجوع به مرحله بعد است، دوباره خود را در فضای آسانسور می‌یابیم در این موقعیت به ناگهان آسانسور متوقف می‌شود، در حالی که صدای وحشتناکی هم به گوش می‌رسد، با تکان دادن دوباره همان اهرم چوبی، این‌بار آسانسور با سرعت بیشتری حرکت کرده و بعد از چند ثانیه سقوط می‌کند. یکی از مواردی که در اینجا به نظر می‌رسد این است که در این فضای تنگ که خود به خود اضطراب را افزایش می‌دهد، بازی سعی می‌کند محرک‌های ترسناک را برای تأثیرگذاری هرچه بیشتر در این فضا ارائه دهد، مانند صداهای وحشتناک و احاطه شدن اطراف آسانسور با ماده لزجی قرمز رنگ. در بازی فراموشی هیچ گونه نقشه‌ای وجود ندارد و راهنمایی‌های بازی نیز بسیار کلی هستند. مراحل در این بازی طوری طراحی شده‌اند که ما در اکثر مواقع وارد یک تالار اصلی و بزرگ می‌شویم که چندین در، در آن قرار دارد و هر کدام از این درها، به یک تالار کوچکتر راه دارند که درون آنها نیز چندین در اتاق دیگر وجود دارد.

۲. در بازی ترس ۲، فضای کلی بازی در مکان خاصی قرار ندارد. بازی دارای نام مرحله خاصی نیست و صرفاً رجوع به مرحله بعد با عدد مشخص می‌شود، مانند مرحله ۱، مرحله ۲ و ... ؛ به سبک بازی‌های اکشن، مراحل نام مکان را به همراه ندارند بلکه نام عملیاتی را که باید انجام داد را به همراه دارند. در بازی ترس ۲ نیز فضای تونل‌مانند به کار گرفته شده است. این فضا اغلب به صورت کانال‌های کولر است که فضایی تاریکی دارند و نور روی اسلحه را باید در اینجا روشن کرد. برخلاف بازی قبل، در این بازی زیاد در مسیر کانال‌های کولر سردرگم نمی‌شویم اما نکته خلاقانه این است که در تونل‌ها ما با دشمنان رو به رو می‌شویم که در آن فضای تنگ، ترس را

هر چه بیشتر افزایش می‌دهد. در بازی ترس ۲ نیز استفاده از آسانسور برای القای محدودیت در محیط به کار گرفته شده است. در اینجا آسانسورها شکل امروزی‌تری دارند و میزان استفاده از این نوع مکان بر خلاف بازی قبل، بسیار زیاد است. این مکان در بازی به چند شکل به نمایش درآمده است؛ گاهی قبل از باز شدن درها در آسانسور، دشمن درون آن قرار دارد که با باز شدن درب آسانسور به طور ناگهانی و غیرمنتظره به ما حمله می‌کند. گاهی نیز قرار گرفتن در آسانسور به این گونه است که مانند بازی فراموشی شما صداهایی را درون آسانسور می‌شنوید، در اینجا صدای دشمنان است که می‌گویند، «او در آسانسور است، آسانسور را از کار بیندازید». در همین فضا ناگهان آسانسور از کار افتاده و نور درون آن قطع می‌شود و گویی که می‌خواهد سقوط کند و با باز شدن درب آن می‌فهمید که باید سریع آنجا را ترک کنید. گاهی نیز این فضا در بازی به گونه‌ای طراحی شده است که درون آسانسور خون آلود است یا اجساد درون آن هستند که این امر را به ذهن متبادر می‌سازد که درون آسانسور ممکن است اتفاق بدی در انتظار باشد. در برخی موارد نیز، قرار گرفتن در آسانسور به صورتی است که تا چند ثانیه دیگر همه جا منفجر خواهد شد و باید هرچه سریعتر سوار بر آسانسور شد و فرار کرد و این امر اضطراب فرار را با اضطراب قرار گرفتن در محیط بسته چند برابر می‌سازد. از دیگر مکان‌های خاص این بازی زمانی است که در یک موقعیت زیرزمین‌گونه (گویی شوفاژخانه است)، در بین فنس‌های فلزی گیر افتاده‌ایم و در این فضا، تاریکی به حدی است که نمی‌توان راه خروج را پیدا کرد، این امر اضطراب را تا حد زیادی بالا می‌برد. دنبال راه خروج گشتن در چنین فضایی گاه تا چندین دقیقه از زمان بازی را می‌گیرد و کاملاً احساس می‌شود که چندین بار در مکان‌های تکراری قرار گرفته‌ایم. قرار گرفتن در این فضا حس خفگی را به بازیکن به خوبی منتقل می‌کند.

۳. در بازی فضای مرده نیز فضا به مانند بازی فراموشی در یک مکان واحد در کل بازی، جریان دارد و آن، سفینه ایشیمورا است. راهروهای این سفینه، تنگ و محصور هستند. صدای محیط به گونه‌ای است که به نظر می‌آید در یک قفس آهنین گیر افتاده‌ایم و راه فراری وجود ندارد. در این بازی نیز، نام مراحل برگرفته از نام مکان‌ها نیست زیرا کل مکان در سفینه است و بیشتر شبیه به بازی‌های اکشن نام عملیاتی را که باید انجام داد را به همراه دارد. این عدم ارتباط با خارج و همچنین اتاق‌های تنگ و محصور به خوبی نماینده ویژگی‌های یک مکان بسته از نظر القای ترس می‌باشند و آنچه که این امر را شدت بخشیده، وجود چنین مکانی در کل بازی از مرحله ابتدایی تا انتهایی است. نکته جالب توجه در این فضا وجود فضای خلأ و بدون جاذبه است و شخصیت اصلی در اینجا یک نوع حالت معلق بودن دارد. در این حالت نامتعادل، سعی می‌شود به کمک ابزارهایی، میزان اضطراب افزایش یابد، مانند پنکه‌های غول پیکر سقفی و

همچنین هیولاهایی معلق که از هر سمتی ممکن است حمله کنند. در بازی فضای مرده بیشترین استفاده از مکان بسته‌ای چون آسانسور را شاهد هستیم و زمان زیادی از بازی در آسانسورها می‌گذرد.

۴. در بازی تپه خاموش، فضای بازی از منظر محدودیت مکان متغیر است. در برخی از مراحل، بازی در مکان‌های بسته و محصور جریان دارد و در برخی از مراحل، در مکان‌های باز و فضای آزاد. فضای بازی به طور کلی در یک شهر روستایی خیالی و مرموز می‌گذرد که ساکنان آن پیش‌تر دچار انواع بیماری و مصیبت شده‌اند. این شهر به خاطر نزدیکی به دریاچه تولوچیا در مه فرو رفته‌است. همچنین این شهر به مانند برزخ عمل می‌کند و فردی که به این شهر می‌آید با نبایدهای زندگی خود درگیر می‌شود. در بازی تپه خاموش، فضای تونل مانند، به شکل متفاوتی ارائه می‌شود؛ مثلاً به شکل عبور از سوراخ‌های کوچک درون دیوار یا شکاف‌های درون دیوار اما بیشتر این حرکت به درون تونل‌ها به صورت سینمایی به نمایش در می‌آید. در بخش‌هایی، این تونل به شکلی به نمایش در می‌آید که شخصیت اصلی در قعر چاهی بی‌انتها و تاریک فرو می‌افتد. در بازی تپه خاموش نیز استفاده از آسانسور وجود دارد. آسانسور در اینجا به سبک آسانسورهای قدیمی کاملاً فلزی بوده و مانند بازی فضای مرده، شما با هیولا در آن مکان تنگ باید مبارزه کنید و به همانند بازی‌های قبل در آن فضا با صداهای عجیب و غریب و نوعی حالت انتظار برای رو به رو شدن با خطر، مواجه می‌شویم. در وضعیت مشابه با بازی‌های قبل، در اینجا نیز آسانسور سقوط می‌کند تا نایمن بودن فضا را کاملاً القا کند. به نمایش درآمدن فضای آسانسور در این بازی بیشتر بوسیله حالت سینمایی صورت می‌پذیرد. در بازی تپه خاموش نیز نوعی احساس گم‌شدگی در فضای بازی وجود دارد که البته در مقایسه با بازی فراموشی باید گفت که در سطح پایین‌تری قرار دارد. در این بازی، نقشه محل بازی معمولاً در ابتدای مراحل، در اختیار بازیکن قرار می‌گیرد اما این نقشه به طور واضح راهنمای شخصیت اصلی در بازی نیست و به نوعی می‌توان گفت که نقشه مراحل، حتی امکان گم شدن در بازی را فراهم می‌آورد؛ به عنوان مثال موقعیت شخصیت اصلی در محل و راه‌های خروجی محل در نقشه‌ها مشخص شده است اما وقتی در بازی طبق نقشه ادامه مسیر می‌دهیم با درهای بسته مواجه می‌شویم که در واقع بازی ما را مجبور می‌کند راهی را که رفته‌ایم برگردیم و به نوعی ما را فریب می‌دهد.

زمان بازی فراموشی در سال ۱۸۳۹ در لندن است. زمان بازی ترس ۲ در سال ۲۰۲۵ می‌گذرد. زمان بازی فضای مرده در سال ۲۵۰۸ است و زمان بازی تپه خاموش دقیقاً مشخص نیست. به طور کلی از برآیند بررسی مکان‌های اصلی این بازی‌ها می‌توان استنباط کرد که این مکان‌ها درصد القای احساس گم‌شدن یا ناشناختگی مکانی و احساس حبس شدن یا محدودیت مکانی

هستند. از برآیند بررسی زمان‌هایی که بازی‌ها در آن می‌گذرد، می‌توان چنین فهمید که عدم استفاده از زمان حال برای بازی‌ها می‌تواند به این دلیل باشد که عنصر ناشناختگی که یکی از عناصر تشدیدکننده ترس است را کم‌رنگ می‌کند و زمان ناشناخته یا گذشته یا آینده بهتر می‌توانند ابعاد غیر قابل پیش‌بینی و ناشناخته را در خود جای دهند.

• دشمن

۱. دشمنان بازی فراموشی در واقع انسان‌هایی هستند که طی چندین قرن، درون قلعه زندانی شده‌اند. در واقع این هیولاها انسان‌هایی هستند که الکساندر (صاحب قلعه) آنها را برای اجرای اوامر خود به خدمت گرفته است. این هیولاها تقریباً به اندازه انسان هستند. به نظر بدنشان مومیایی شده است. دهانشان فقط فک بالا را دارد و خون آلود است. دست راستشان هم دارای چنگال بلند و تیزی است. برخی نیز یک دست ندارند و دهانشان در جمجمه‌شان واقع شده است. در کل باید گفت که دشمنان در این بازی نوعی موجودات نیم انسان-نیم هیولا هستند. شاخص‌ترین ویژگی هیولا در این بازی از نظر ایجاد ترس، عدم امکان از بین بردن آنها (فناناپذیری) در بازی است. در نامه‌ای که دنیل، قهرمان بازی قبل از خوردن داروی بیهوشی برای خودش نوشته است، گوشزد می‌کند که سایه‌هایی ممکن است مانع از آن شوند که او به هدفش برسد و باید از آنها اجتناب کند، زیرا هیچ شانس برای مبارزه با آنها ندارد و باید از دست آنها فرار کند. تهدید هیولاها در این بازی جدی است، زیرا اگر نتوانیم از دست آنها در بازی پنهان شویم، تنها با یک ضربه کشته می‌شویم. یکی دیگر از ویژگی‌های دشمنان در این بازی ناشناخته بودن آنها است. عدم امکان تماس مستقیم با دشمنان و لزوم فرار کردن همیشگی در بازی از دست آنها؛ امکان شناسایی آنها را برای بازیکن تقریباً غیر ممکن می‌سازد ولی تا آنجا که آنها از دور دیده می‌شوند، موجودات عجیبی هستند که همین امر ترس از آنها را بیشتر می‌کند. هیولاها نه به طور مشخص انسان هستند و نه هیولای کامل بلکه موجوداتی ناشناخته هستند. این بازی هم به طور هوشمندانه‌ای به این ناشناختگی کمک می‌کند زیرا به صورت اخطار از ما می‌خواهد که به هیولاها خیره نشویم زیرا نگاه ما را حس کرده و ما را پیدا می‌کنند.

۲. در بازی ترس ۲ دشمنان دارای ویژگی‌های منحصر به فردی هستند. در این بازی به طور کل با دو نوع دشمن رو به رو می‌شویم یکی دشمنان انسانی و دومی دشمنان فرا انسانی. باید به طور واضح گفت که دشمنان انسانی در این بازی به هیچ صورت ترسناک نیستند و مولفه‌های لازم را برای ترساندن ندارند. آنها از جنس خود شخصیت اصلی بازی هستند و مانند شخصیت اصلی بازی جزو نیروهای ضربه هستند. اما در دسته دوم، ما با دشمنان فرا انسانی در این بازی رو به رو می‌شویم که برای ترساندن مورد استفاده قرار گرفته‌اند و انواع متنوعی دارند. مهمترین

دشمن در این بازی دختری به نام آلما است. آلما موجودی ناشناخته است که به یکباره ظاهر و به یکباره پنهان می‌شود و مشخصات فیزیکی واضحی ندارد. آلما بیشتر ویژگی‌های یک روح را دارا است. این روح به شکل یک دختر نحیف است که صورتش به طور مشخص معلوم نیست و مانند جسدی می‌ماند که زمان زیادی نیست که از مرگش می‌گذرد. آلما گاهی به شخصیت اصلی حمله می‌کند اما این حمله شدت چندانی ندارد و صدمه زیادی به شخصیت اصلی وارد نمی‌سازد، اما گاهی با شدت بیشتری به شخصیت اصلی حمله می‌کند و وی را از زمین بلند می‌کند که ترس زیادی به همراه دارد و کار زیادی جز نظاره‌گر بودن در این مواقع نمی‌توان انجام داد. همچنین گاهی به سرعت به شخصیت اصلی حمله می‌کند و این بار نه تنها حمله می‌کند بلکه محیط اطرافش را نیز برهم می‌زند. سایر دشمنان در بازی نیز الگویی مشابه با آلما را پیروی می‌کنند وقتی به طرف آنها می‌رویم، ناپدید شده و دوباره چند متر آن طرفتر ظاهر می‌شوند. آنها معمولاً با تیراندازی از بین نمی‌روند و وقتی به آنها شلیک می‌کنیم، تنها صدایی وحشتناکی از خود در می‌آورند. نحوه حمله کردن آنها هم به شخصیت اصلی به صورتی است که گویی روحی هستند که از بدن شخصیت اصلی رد می‌شوند و تنها به صورت شخصیت اصلی نزدیک شده و دوباره دور می‌شوند که البته این کار به شخصیت اصلی صدمه می‌زند و سلامتی وی را کاهش می‌دهد.

یکی دیگر از ویژگی‌های ترسناک برخی از دشمنان در این بازی نوعی رفتار جنون آمیز آنها در بازی است. در واقع ما نیز در عالم واقع از موجوداتی که رفتار خود را نمی‌توانند کنترل کنند، می‌ترسیم. ترس از دیوانگان در واقع به خاطر عدم پیش‌بینی رفتار آنها از سوی ما است و این ویژگی به نحو خلاقانه‌ای در برخی از دشمنان در این بازی وجود دارد. در واقع این دشمنان موجودات عجیبی هستند که ظاهری شبیه به انسان دارند، پوست بدنشان پوسیده است و زخم‌های فراوانی بر روی پوستشان دیده می‌شود؛ به نظر می‌رسد انسان‌هایی هستند که بر اثر آزمایشات بیولوژیکی به این شکل درآمده‌اند. این موجودات شبیه انسان‌های اولیه هستند و رگه‌هایی از جنون در رفتارشان دیده می‌شود. این موجودات به صورت چهار دست و پا راه می‌روند و به نظر بسیار وحشی می‌آیند. در ترسناک‌ترین حالت رویارویی، این دشمنان به روی شخصیت اصلی می‌پرند و باید آنها را از خود جدا کرد و اینجا اوج رویارویی با این دشمنان در این بازی است.

از دیگر ویژگی برخی از دشمنان در این بازی نامیرا بودن آنها است. آلما به عنوان دشمن اصلی در این بازی را به هیچ وجه نمی‌توان از بین برد. برخی از دشمنان هم در برخی از مراحل وجود دارند که تجسم فیزیکی نداشته و ظاهر شده و دوباره از بین می‌روند و دارای بدن انسان و سر حیوان هستند.

۳. می‌توان گفت که در بین این چهار بازی بررسی شده، بازی فضای مرده بیشترین تمرکز را در ایجاد ترس در بازی بر محوریت دشمنان در بازی داشته است. الگوی دشمنان در این بازی یک الگوی ابداعی است. در اینجا ما با یک نوع دشمن به نام «مردگان تغییرشکل یافته»^۱ رو به رو هستیم که در سفینه با آنها مواجه می‌شویم. در واقع اساس این دشمنان همان انسان‌ها هستند که بر اثر اختلال ژنتیکی جهش یافته‌اند و تبدیل به هیولا شده‌اند. این موجودات در واقع انسان و همان کارکنان سفینه هستند که بر اثر اختلالات ژنتیکی تحت تاثیر ماده کشف شده مارکر در سیاره‌ای که از آن مواد معدنی استخراج می‌کردند، به اشتباه جهش یافته‌اند و تبدیل به هیولا شده‌اند. یکی از ترسناک‌ترین ویژگی این نکرومورف‌ها صدای وحشتناک آنها قبل از حمله به شخصیت اصلی است که قبل از هر رویارویی، وحشت را در بازیکن نهادینه می‌سازد. برخی از آنها صدای جیغ مانند دارند و برخی صدای بم مانند که صدای آنها تمام فضای سفینه را پر می‌کند. یکی دیگر از ویژگی‌های ترسناک دشمنان این بازی این است که اگر بگذاریم نزدیک بیایند بسیار خطرناک می‌شوند و باید سعی کرد که ضربه‌ای به شخصیت اصلی نزنند. حتی کوچکترین نوع دشمنان در بازی که تقریباً به شکل عنکبوت طرحی شده‌اند بسیار خطرناک هستند و اگر فاصله را با آنها حفظ نکنیم به راحتی کشته می‌شویم. اوج این جدی بودن تهدید دشمنان در رویارویی با برخی از دشمنان در بازی محسوس‌تر است؛ مانند بازوهای عظیمی که گهگاه در بازی با آنها رو به رو می‌شویم، در اینجا بر خلاف موارد دیگر رویارویی با دشمنان در بازی، نه زمان برای نشانه‌گیری دشمنان هست و نه زمان کافی برای فرار، بلکه شخصیت اصلی توسط این بازوهای عظیم گرفته می‌شود و باید در حالت نامتعادل هرچه سریعتر آنها را با تیر بزند.

یکی دیگر از جنبه‌های بازی که از طریق آن بازی می‌خواهد جدی بودن تهدید دشمنان را نشان دهد نحوه مرگ شخصیت اصلی در زمانی است که نتواند از خود دفاع کند. در این بازی اگر شخصیت اصلی نتواند از خود در برابر نکرومورف‌ها دفاع کند به شکل فجیعی کشته می‌شود. در واقع برخلاف سه بازی دیگر که در آن مرگ شخصیت اصلی همراه با قرمز شدن رنگ تمام صفحه همراه است، در این بازی، جزئیات مرگ شخصیت اصلی به تصویر کشیده می‌شود که چگونه بوسیله هیولاها اعضای بدنش قطعه قطعه می‌شوند و در واقع بازی با به تصویر کشیدن این نحوه مرگ می‌خواهد جدی بودن تهدید از سوی نکرومورف‌ها در بازی را نشان دهد که این امر یکی از مؤلفه‌های منحصر به فرد این بازی در القای ترس است. یکی دیگر از ویژگی‌های ترسناک نکرومورف‌ها این است که همیشه از رو به رو به شخصیت اصلی

حمله نمی‌کنند که این امر حمله آنها را شوک‌آورتر می‌کند. گاهی این هیولاها از پشت سر ظاهر شده و حمله می‌کنند و گاهی ممکن است از سقف سفینه به ما حمله کنند، گاهی نیز به خصوص در مراحل بازی که نیروی جاذبه در آنها وجود ندارد نکرومورفها یا همان هیولاهای بازی از هر طرفی ممکن است به شخصیت اصلی حمله کنند که پیش‌بینی کردن حمله آنها در این مواقع بسیار سخت است.

یکی دیگر از ویژگی‌های ترسناک هیولاهای این بازی، تنوع آنها است. این تنوع در واقع تنوع صدمه زدن آنها به قهرمان بازی است. برخی از نکرومورفها تیرهای تیغ‌مانندی را پرت می‌کنند. برخی دیگر به سرعت به شخصیت اصلی حمله می‌کنند، در حالی که معمولاً بقیه هیولاها سرعت حمله پایینی دارند. برخی دیگر در واقع باردار هستند و اگر به آنها شلیک کنیم نکرومورفهای کوچک‌تر از شکمشان خارج می‌شوند. برخی دیگر مواد عفونی از بدن خود را به طرف شخصیت اصلی پرتاب می‌کنند که نوعی ترس از بیماری را نیز به همراه خود دارند. برخی یک مخزن بزرگ زرد رنگ عفونی را با خود حمل می‌کنند که این هیولاها در واقع انتحار می‌کنند و با نزدیک شدن به شخصیت اصلی آن را می‌ترکانند و با این کار هم خود کشته می‌شوند و هم به شخصیت اصلی آسیب وارد می‌سازند. برخی دیگر نیز به مانند سوسمار با سر انسان بوده که بر روی زمین می‌خزند و با دم خود به شخصیت اصلی حمله می‌کنند. برخی از هیولاهای بازی بسیار غول‌پیکر هستند به نحوی که از تمام ابزارها باید برای کشتن آنها سود جست و با اسلحه معمولی کشته نمی‌شوند. در کنار همه اینها یک نوع از هیولا هم در بازی وجود دارند که به دیوار چسبیده‌است، سر آنها کاملاً شبیه انسان است و از شکم خود موجوداتی کوچک را به بیرون پرت می‌کنند که به طرف شخصیت اصلی تیر پرت می‌کنند، صدای این هیولاها بسیار شبیه صدای جیغ انسان است و وقتی به طرف آنها تیراندازی می‌کنیم، گویی که یک انسان را می‌کشیم.

برخی هیولاها در این بازی نمی‌میرند و همین امر زمانی که با آنها مواجه می‌شویم، ترس فراوانی را انتقال می‌دهد؛ به محض آنکه این هیولاها را می‌کشیم دوباره از بقایای خود زنده می‌شوند.

۴. در بازی تپه خاموش نیز، دشمنان از تنوع زیادی برخوردارند که در ادامه به معرفی برخی از آنها می‌پردازیم. پرستارها یکی از دشمنانی هستند که در بازی زیاد با آنها رو به رو می‌شویم. در حالت معمول ما یک پرستار را به عنوان کسی که کمک می‌کند، می‌شناسیم اما در این بازی او دشمن است و قصد کشتن شخصیت اصلی بازی را دارد. از نظر ظاهری نیز این پرستارها شبیه انسان معمولی هستند اما صورتشان مشخص نیست و باندپیچی شده است و به سختی راه رفته

و با خود چاقوی جراحی حمل می‌کنند. وحشی‌ها^۱ دشمنانی به شکل سگ یا گرگ درنده در بازی هستند. جداده‌ها^۲ بدنی شبیه به انسان دارند اما سر آنها تقریباً شبیه به سر چکش ماهی بوده و در وسط آن شکاف بزرگی دارد که به نوعی دهان آنها به شمار می‌رود؛ به صورت خمیده و آهسته راه می‌روند، گویی که سرشان برای بدنشان سنگین است و معمولاً با حرکت همین سر هم به شخصیت اصلی حمله می‌کنند. کمین کننده‌ها^۳ نیم تنه بالایی‌شان همانند نیم تنه انسان است، سر این دشمن فاقد چشم و گوش است و تقریباً جای چشم‌ها دهانش قرار دارد، دست‌های این موجود از چنگال‌های عظیم تشکیل شده است، پا ندارد و به همین دلیل می‌خزد. دود^۴ دشمنی شبیه به انسانی با رنگ بدن تیره است که در بدنش تاول‌هایی به رنگ زرد مشخص است؛ همچنین این موجودات فاقد دست هستند، بسیار کند حرکت می‌کنند و سر آنها رو به عقب است و موقع حمله مانند گل‌های حشره‌خوار قفسه سینه خود را باز می‌کنند. سرخ‌جامه^۵، یک عروسک غول پیکر است که دست و پای بلندی دارد و بخش‌هایی از سرش از بین رفته است؛ نحوه نمایش او به اینگونه است که همراه با صدای جیغ وحشتناک، دندان‌های ریز و تیز وی را می‌بینیم و این قسمتی از هیولا است که بازی در نمایش گذاردن آن تأکید دارد؛ نکته جالب دیگر در مورد این هیولا این است که با آنکه در نگاه اول بدن وی به نظر همانند بدن سایر عروسک‌های چوبی و یا پلاستیکی به نظر می‌رسد اما وقتی شخصیت اصلی به وی ضربه می‌زند، از بدن وی خون جاری می‌شود و گاهی نیز بی‌حرکت یکجا می‌ماند، گویی که به شخصیت اصلی اجازه می‌دهد به وی ضربه بزند و با هر ضربه صدای ناله‌اش شنیده می‌شود؛ درست مانند اینکه شخصیت اصلی دارد وی را شکنجه می‌کند.

در تحلیل تم دشمن در این چهار بازی ترسناک باید گفت که عواملی از قبیل فن‌اناپذیری دشمن، شکستن کلیشه ذهنی درباره انسان یا عجیب بودن دشمنان، میزان آسیب‌رسانی و غافلگیری یا حمله ناگهانی توسط دشمن در ترساندن نقش به‌سزایی دارند.

• قهرمان

۱. در بازی فراموشی شخصیت اصلی بازی یک مرد جوان به نام دنیل است. وی شخصیت انسانی بازی نیز هست. چیز زیادی در مورد او در بازی نمی‌دانیم فقط می‌دانیم که دانشمند باستان‌شناس انگلیسی است که در الجزایر در معابد آنجا به تفحص مشغول بوده که با یک گوی جادویی رو به رو می‌شود. این گوی را وی خرد می‌کند تا به انگلستان برگرداند و در آنجا آنرا

1. Ferals
2. schism
3. lucker
4. smog
5. Scarlet

دوباره جمع کند و بر روی آن مطالعه کند اما گرفتار سایه‌هایی می‌شود که قصد کشتن وی را دارند. وی با الکساندر شخصیت ضدقهرمان^۱ بازی رو به رو می‌شود و در کش و قوس‌هایی برای بخشیده شدن گناهانش معجون فراموشی را می‌نوشد تا همه چیز را فراموش کند. همان طور که در مشخصات وی می‌بینیم، مشخصات شخصیت اصلی تصویری از قدرتمند بودن وی به بازیکن منتقل نمی‌سازد.

مهمترین ویژگی شخصیت اصلی این بازی که بسیار در تشدید ترس در بازی تأثیر گذارده است، ضعف وی است. وی در حقیقت یک باستان‌شناس است که فقط تاکنون کار علمی انجام داده است و اکنون حتی حافظه خود را نیز از دست داده است. یکی از جنبه‌های این ضعف بودن، عدم توانایی وی در مبارزه است، یعنی وقتی در بازی با هیولاها رو به رو می‌شود، تنها کاری که می‌تواند انجام دهد، فرار کردن و پنهان شدن است. دلیل قبل از آنکه داروی فراموشی را بنوشد، در نامه‌ای که برای خود نوشته است، گوشزد می‌کند که سایه‌هایی ممکن است مانع از آن شوند که او به هدفش برسد و باید از آنها اجتناب کند، زیرا هیچ شانس برای مبارزه با آنها ندارد و باید از دست آنها فرار کند. حتی ضعف شخصیت اصلی آن چنان زیاد است که با نگاه کردن به هیولاها در بازی سلامتی‌اش به خطر می‌افتد که این امر همراه با صدای بوق ممتد در بازی به نمایش در می‌آید که تداعی کننده صدای ایست قلبی است و یا حتی گاهی نه با دیدن هیولا بلکه با باز شدن ناگهانی درهای قصر، سلامتی شخصیت اصلی کاهش یافته و به نوعی غش می‌کند. همچنین در تاریکی‌های مطلق در قصر، حساسیت شخصیت اصلی پایین می‌آید و نمی‌تواند معماهای بازی را به خوبی انجام دهد که این امر با توجه به اینکه بیشتر فضای قصر در تاریکی مطلق قرار دارد کار را برای هدایت شخصیت اصلی توسط بازیکن را مشکل می‌سازد. یکی دیگر از عوامل مهم در شخصیت اصلی که باعث ضعیف شدن وی در برابر محرک‌های ترسناک و در نتیجه انتقال ترس بیشتر به بازیکن می‌شود به همراه نداشتن اسلحه‌ای برای دفاع از خود است. در این بازی شخصیت اصلی ابزارهایی را همراه خود دارد مانند چکش و یا سوزن و ... اما همه آنها فقط برای حل کردن معماهای بازی است و در برابر دشمنان هیچ کدام از آنها کاربردی ندارند. به بیان دیگر شخصیت اصلی بازی در سرتاسر بازی دست خالی است. همچنین شخصیت اصلی بازی مهارت‌های چندانی نیز ندارد و تنها مهارت‌های وی دویدن، پریدن و نشستن هستند که در مواقع رو به رو شدن با هیولاها در این بازی به کار می‌آیند.

دومین ویژگی شخصیت اصلی این بازی که باعث افزایش ترس بازی می‌شود، تنها بودن وی در

1. antagonist

سراسر بازی است. این امر تأثیر زیادی در افزایش اضطراب در بازی و همچنین حس بازیکن دارد. البته در این بازی حتی هیچ انسانی یافت نمی‌شود و ما در بازی به همراه هیولاها تنها هستیم که همین نکته هم در ایجاد حس تنهایی و ایجاد ترس از طریق آن در بازی مؤثر است. البته در اواخر بازی با یک انسان در بازی رو به رو می‌شویم که ظاهرش البته دست کمی از هیولاهای بازی ندارد؛ این شخصیت به نوعی در انجام برخی از معماها به شخصیت اصلی کمک می‌کند و نحوه کمک کردن وی نیز از طریق راهنمایی گفتاری است زیرا به صلیب کشیده شده و نمی‌تواند حرکت کند. اما همان شنیدن صدای وی نیز در شرایطی که هیچ انسانی در بازی نیست، باعث دلگرمی بازیکن در بازی می‌شود با این حال همین یک مورد همیار شخصیت اصلی هم در روند بازی از بازیکن گرفته می‌شود؛ در واقع او از دنیل شخصیت اصلی بازی می‌خواهد برای ابطال طلسم الکساندر، سر وی را از بدنش جدا کند.

برخی ویژگی‌هایی نیز در شخصیت اصلی بازی وجود دارد که به واسطه دوربین اول شخص بازی، باعث ایجاد ترس می‌شود؛ به عنوان مثال اول شخص بودن در این بازی باعث آن می‌شود که بدون هیچ مانع تصویری، با محرک‌های ترسناک رو به رو شویم، گویی که خود بازیکن است که دارد این محرک را از نزدیک می‌بیند. به خصوص در بخش‌هایی از بازی مانند باز کردن درها که گویی خود بازیکن است که این کار را انجام می‌دهد و این خود بازیکن است که با یک هیولا رو به رو می‌شود. همچنین از دیگر مواردی که حس غوطه‌وری را در بازی تقویت می‌کند، شنیدن صدای ضربان قلب، نفس نفس زدن و فریاد شخصیت اصلی بازی در مواقع مواجهه با محرک‌های ترسناک بازی است که دقیقاً همان حس شخصیت اصلی را به بازیکن منتقل می‌سازد.

۲. در بازی ترس ۲ شخصیت اصلی بازی، مایکل بکت^۱ عضو گروه دلتا است. در واقع وی و هم تیمی‌هایش توسط دولت ایالات متحده برای مبارزه با تهدیدات امنیتی تحت عنوان گروه اف.ای.ای.آر^۲ ایجاد شده‌اند و همان گونه که مشخص است، این شخصیت اصلی بر خلاف شخصیت اصلی بازی فراموشی که یک فرد معمولی است، یک کماندوی حرفه‌ای و تعلیم دیده است که همراه خود انواع سلاح‌های قدرتمند و پیشرفته را حمل می‌کند و گاهی نیز درون ربات‌های جنگی می‌رود که بسیار قدرتمند هستند و این مسئله در تصور بازیکن نسبت به شخصیت اصلی در بازی نقش مهمی دارد و ترس چندانی به جزء مواردی که در پایین به آنها اشاره خواهد شد، از جانب شخصیت اصلی به بازیکن منتقل نمی‌شود.

بزرگترین دشمن بازی (آلما) است که به نوعی تجسم فیزیکی در بازی ندارد و مواقعی که به

1. Michael Becket

2. F.E.A.R

شخصیت اصلی حمله می‌کند، عملاً کاری از دست بازیکن ساخته نیست و فقط می‌تواند نظاره‌گر باشد. در واقع، این مواقع اوج ناتوانی شخصیت اصلی است که هیچ کاری نمی‌تواند انجام دهد. همچنین در بازی فقط در رویارویی با آلمان نیست که شخصیت اصلی ناتوان می‌شود بلکه در مواقعی که با دشمنان نامرئی بازی نیز مواجه می‌شویم، عملاً جز یافتن راه فرار کاری از دست شخصیت اصلی ساخته نیست؛ زیرا در واقع در اینجا با یک روح طرف هستیم که غیب شده و دوباره ظاهر می‌شود و اسلحه‌ها در اینجا کاربرد چندانی ندارند.

یکی دیگر از ویژگی‌های شخصیت اصلی، تنها بودن وی در تقریباً تمام طول بازی است. شاید در برخی مراحل ما شاهد حضور هم تیمی‌های شخصیت اصلی در کنار وی باشیم اما در مواقع مربوط به درگیری با دشمنان، شخصیت اصلی همواره تنها است. ویژگی دیگر شخصیت اصلی که باعث افزایش ترس از این طریق در بازی می‌شود، زاویه دوربین اول شخص است که باعث می‌شود به مانند بازی فراموشی بدون هیچ واسطی با محرک‌ها و شوک‌ها در بازی مواجه شویم که این امر تأثیر این شوک‌ها را در بازی افزایش می‌دهد. همچنین یکی دیگر از موارد، صدای نفس زدن قهرمان بازی است که مانند بازی قبل، پس از رو به رو شدن با محرک‌های ترسناک به گوش می‌رسد و نقش مهمی در انتقال ترس به بازیکن و تقویت حس غوطه‌وری در بازی دارد.

۳. در بازی فضای مرده نیز با قهرمانی مواجه هستیم که قابلیت‌ها و محدودیت‌های منحصر به خود را دارد. شخصیت اصلی بازی ایساک کلارک یک مهندس مرد است که تقریباً در تمامی بازی ماسک به صورت دارد و نمی‌توان صورتش را دید به جز در ابتدا و انتهای بازی که می‌شود او را دید. وی در واقع یک مهندس ساده است که در بازی، مجبور می‌شود اسلحه بدست گیرد و از جانش دفاع کند. در واقع در این بازی با یک شخصیت اصلی تعلیم دیده برای مبارزه و یک حرفه‌ای رو به رو نیستیم. ویژگی نخست این شخصیت، محدودیتی است که او در استفاده از ابزارهایی دارد که برای زنده ماندن به آنها نیاز است. مثلاً مهمات شخصیت اصلی بسیار سریع تمام می‌شود و برای کشتن هر نکرومورف در بازی باید تعداد زیادی مهمات مصرف شود. مخصوصاً در مواقعی که با شوک آبی در بازی رو به رو شویم و بخش زیادی از مهمات را در نتیجه ترسیدن از دست داده باشیم، در بخش‌های بعدی بازی با مشکل کمبود مهمات رو به رو خواهیم شد. درست بر خلاف بازی ترس ۲ که کمبود مهمات در بازی احساس نمی‌شود و می‌توانیم از اسلحه‌های دشمنان نیز استفاده کنیم در این بازی باید استفاده از مهمات را برنامه‌ریزی کنیم. همچنین شخصیت اصلی در این بازی بسیار آسیب‌پذیر است و بعد از هر ضربه نکرومورف‌ها بخش زیادی از سلامتی خود را از دست می‌دهد که این اضطراب دائمی را همیشه همراه بازیکن می‌سازد که مراقب سلامتی شخصیت اصلی باشد. همچنین در مواقعی که

شخصیت اصلی وارد قسمت‌هایی از سفینه و فضای خلا می‌شود، علاوه بر محدودیت‌های فوق مانند مهمات و اسلحه، باید مراقب اکسیژن مورد نیاز برای زنده ماندن شخصیت اصلی نیز باشد و هرچه سریعتر مأموریت‌ها در این فضا را به پایان برساند.

یکی دیگر از ویژگی‌های شخصیت اصلی، سوم شخص بودن دوربین همراه او است. سوم شخص بودن دوربین در این بازی باعث می‌شود که وقتی هیولاها از پشت سر به شخصیت اصلی حمله می‌کنند، نتوان به سرعت واکنش نشان داد. همچنین سرعت حرکت شخصیت اصلی نیز کند است و قابلیت نشستن و یا پریدن هم ندارد که این امر فرار کردن از دست هیولاها را در بازی مشکل می‌سازد. شخصیت اصلی این بازی نیز مانند دو بازی قبل در فرآیند بازی تنها است. شاید این تنهایی مانند بازی فراموشی نباشد که در آن هیچ انسانی را در فضای بازی مشاهده نمی‌کنیم، اما فضای بازی سفینه‌ای است که کارکنان آن یا کشته شده‌اند یا خودکشی کرده‌اند. با اینکه در این سفینه از طریق گیرنده الکترونیکی شخصیت اصلی با دو تن از هم تیمی‌هایش در سراسر بازی در ارتباط است اما در بیشتر مواقع شخصیت اصلی تنها است. در این بازی نیز به مانند بازی ترس ۲ فرآیند تنها شدن شخصیت اصلی در بازی با حرکت بازی به جلو تشدید می‌شود.

۴. در بازی تپه خاموش نیز به قهرمانی با صفاتی ویژه مواجه هستیم. شخصیت اصلی این بازی الکس، پسر جوانی است که ظاهراً سرباز است، هرچند که در اواخر بازی متوجه می‌شویم که وی سرباز نبوده و در بیمارستان روانی بستری بوده است و خود گمان می‌کند که سرباز است؛ اما در کل فرآیند بازی، این تصور توسط بازی به این نحو در ذهن بازیکن نقش می‌گیرد که وی سرباز است، پس دارای قدرت بالای دفاعی است و تصویر مثبتی از یک شخصیت اصلی قدرتمند در ذهن بازیکن شکل می‌گیرد. در اینجا نیز شخصیت اصلی بازی با محدودیت‌هایی در بازی مواجه است که وضعیت زنده ماندن وی را در بازی به چالش می‌کشد، یکی از این محدودیت‌ها سلاح‌های بازیکن است؛ سلاح‌هایی که بازیکن برای دفاع از خود استفاده می‌کند بسیار ساده هستند و بسیاری از آنها حتی سلاح به معنی واقعی نیستند و در واقع نوعی ابزار به حساب می‌آیند؛ مانند یک تیکه از لوله آب و یا تبر. از سویی شخصیت اصلی برای استفاده از سلاح گرم نیز، در این بازی با محدودیت رو به رو است. به عنوان مثال، تا اواخر مرحله سوم بازی، شخصیت اصلی اسلحه گرم به همراه ندارد و بعد از آن است که اسلحه بدست می‌آورد. از سوی دیگر، مهمات برای سلاح گرم در این بازی بسیار کم است، حتی بسیار کمتر از بازی فضای مرده که این امر باعث می‌شود تا فقط در مواقع اضطراری بتوان از اسلحه گرم استفاده کرد و در بیشتر مواقع، تنها سلاح شخصیت اصلی، همان ابزارهای همراه وی هستند. در مورد وضعیت سلامتی نیز شخصیت اصلی در بازی با محدودیت رو به رو است، به نحوی که وضعیت

سلامتی وی سریعاً به خطر می‌افتد؛ بازی برای ایجاد حس تنها بودن در بازیکن، بارها دو شخصیت یاری‌دهنده به بازیکن را طوری به تصویر می‌کشد که گویی در فرآیند بازی می‌میرند و در ادامه تا چند مرحله بعد آنها را نمی‌بینیم تا اینکه دوباره دیده می‌شوند و این امر تا چند بار در بازی تکرار می‌شود؛ مثلاً در جایی از بازی، ما صدای جیغ یکی از دو شخصیت یاری‌دهنده را می‌شنویم، بعد رادیوی وی را به همراه مقدار زیادی خون روی زمین می‌بینیم، اما در ادامه بازی و در مراحل بعد دوباره با او رو به رو شده و متوجه زنده بودن او می‌شویم.

یکی از ویژگی‌های شخصیت اصلی بازی این است که به صورت سوم شخص در بازی به نمایش در می‌آید، این امر باعث آن می‌شود که در حالت عادی نمی‌تواند مبارزه کند و برای آنکه شخصیت اصلی بتواند با هیولاها مبارزه کند، باید ابتدا با زدن دکمه‌ای وی را در حالت آماده باش قرار دهد که در این وضعیت چون بازی به صورت سوم شخص است زاویه دوربین متمایل می‌گردد تا بدن شخصیت اصلی، مانع دیدن دشمن نشود و بهتر بتواند مبارزه کند. این قرار دادن شخصیت اصلی به حالت آماده باش قبل از حمله باعث کند شدن واکنش شخصیت اصلی به حملات آنی هیولاها در بازی می‌شود که یکی از محدودیت‌های شخصیت اصلی است. به طور کلی، در این حالت، شخصیت اصلی هیچ کاری به جز ضربه زدن نمی‌تواند انجام دهد؛ مثلاً نمی‌تواند در اتاق را باز کند و فرار کند. در نهایت، این جابه‌جایی بین حالت آماده‌باش و حالت عادی برای بازیکن مستلزم محدودیت است.

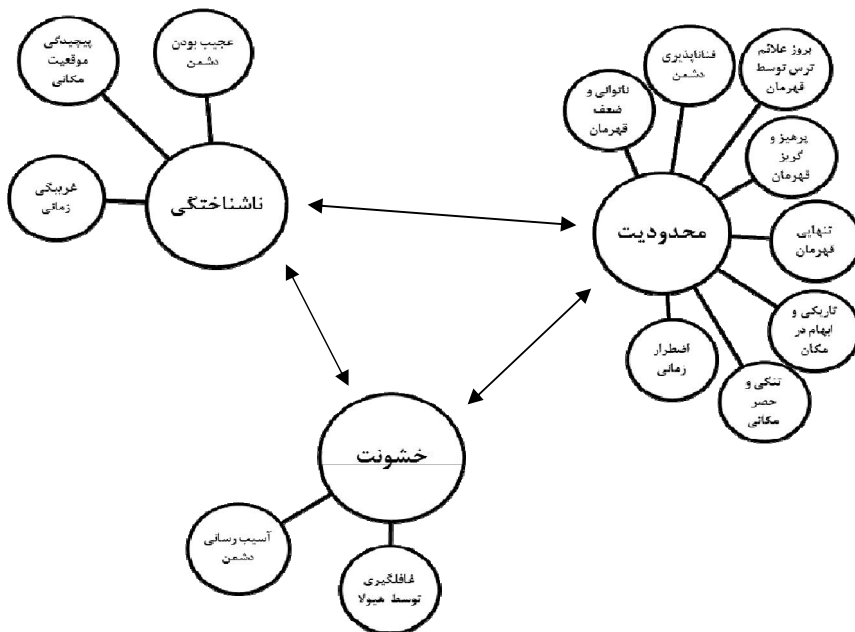
در تحلیل تم قهرمان در این چهار بازی ترسناک می‌توان اینگونه استنباط نمود که عواملی از قبیل ناتوانی یا ضعف شخصیت اصلی، تنهایی، بروز باز خورد از خود در هنگام مواجهه با صحنه ترسناک و نحوه واکنش وی در مواجهه با هیولا (مقابله یا گریز) نقش مهمی در ترس ایجاد شده توسط این بازی‌ها دارند.

پس از تحلیل بازی‌ها براساس سه تم موجود در چارچوب نظری مقاله، به وجود مقوله‌هایی برای القای ترس در بازی‌ها پی‌برده شد که پس از تعیین ارتباط این مقوله‌ها با مفاهیم رعب و وحشت، نتایج آن را می‌توان در جدولی به شکل زیر ارائه نمود:

جدول شماره ۲: نتایج تحلیل بازی‌ها براساس ۳ تم موجود در چارچوب نظری

تم‌های اصلی	مقوله‌ها	وضعیت رعب یا وحشت	مثال‌ها
محیط	تنگ و محصور بودن	ایجاد کننده رعب	قصر بدون ارتباط با خارج خود در بازی فراموشی، فضای تنگ و طولانی تونل در بازی ترس ۲
	تاریک و مبهم بودن	ایجاد کننده رعب	مه آلود بودن شهر تپه خاموش، تاریک بودن محیط قصر در بازی فراموشی
	شرایط اضطرار زمانی	ایجاد کننده رعب	هشدار بیسیم به معنای نزدیک شدن هیولا در بازی تپه خاموش، تونل در حال ریزش در بازی فراموشی
	پیچیدگی موقعیت مکانی	ایجاد کننده رعب	وجود نقشه فریبنده در بازی تپه خاموش، معماری پیچیده و عدم وجود نقشه در بازی فراموشی
	غریبگی زمانی	ایجاد کننده رعب	زمان آینده در بازی فضای مرده، نامعین بودن زمان در بازی تپه خاموش
	دشمن	آسیب رساندن	ایجاد کننده وحشت
عجیب و نامأنوس بودن		ایجاد کننده وحشت	انسان‌های جهش یافته در بازی فضای مرده، دختری نحیف با هیبت هیولا در بازی ترس ۲
غافلگیر و شوکه کردن		ایجاد کننده وحشت	حمله ناگهانی هیولا به داخل آسانسور در بازی تپه خاموش، حمله غیرمنتظره هیولاها از سقف سفینه در بازی فضای مرده
فنا ناپذیر بودن		ایجاد کننده رعب	نامیرا بودن هیولاها در بازی فراموشی، فناپذیر بودن ارواح در بازی ترس ۲
شخصیت اصلی	گریختن	ایجاد کننده رعب	فرار همیشگی شخصیت اصلی در بازی فراموشی از هیولاها، فرار از دست برخی هیولاها در بازی تپه خاموش
	تنها بودن	ایجاد کننده رعب	تنهایی مطلق شخصیت اصلی در بازی فراموشی، تنهایی شخصیت اصلی در بازی فضای مرده
	بروز علائم ترس	ایجاد کننده رعب	صدای قلب و فریاد شخصیت اصلی در بازی فراموشی، صدای نفس نفس زدن بازیکن در بازی ترس ۲
	ناتوان یا ضعیف بودن	ایجاد کننده رعب	فراموشی و مسلح نبودن شخصیت اصلی در بازی فراموشی، ناتوانی کامل شخصیت اصلی در هنگام مواجهه با برخی هیولاها شبح مانند در بازی ترس ۲

از تحلیل مقوله‌های سیزده‌گانه، می‌توان ۳ عامل اصلی را که تبیین کننده نحوه القای ترس در این چهار بازی ترسناک هستند، استنباط نمود. این ۳ عامل عبارتند از خشونت، ناشناختگی و محدودیت که از تعامل آنها با یکدیگر، ترس در این چهار بازی شکل می‌گیرد. با توجه به متن بازی‌ها، خشونت را می‌توان به نمایش همراه با جزئیات هرگونه تهدید، شکنجه، آزار و یا صدمه زدن از سوی دشمنان موجود در بازی تعریف کرد. ناشناختگی را نیز با توجه به متن بازی‌ها می‌توان به معنای مرموز بودن، نامأنوس بودن، درک تناقض و شکسته شدن کلیشه‌های ذهنی رایج درباره مکان، زمان و دشمن در بازی‌ها دانست. معنای محدودیت با توجه به متن بازی‌ها نسبتاً گسترده‌تر است که شامل هرگونه ناتوانی و وضعی می‌شود که به شخصیت اصلی در بازی تحمیل شده است.



شکل شماره ۲: عوامل اصلی القا کننده ترس در بازی‌ها

نتیجه‌گیری

بازی رایانه‌ای به مثابه یک رسانه جدید نقش مهمی در زمینه‌سازی، ایجاد و تشدید احساسات انسانی دارد. از همین رو بررسی یکی از احساسات هشتگانه اصلی بشر یعنی ترس، در بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند سرنخ‌ی بر نحوه عمل این احساس در سایر رسانه‌های جدید تلقی شود.

بازی‌های رایانه‌ای به وسیله ایجاد دو حس درگیری و غوطه‌وری، مخاطب دنیای جدید را در فضاهایی غیرواقعی حاضر می‌کنند و با تحمیل فضا به آنها، قابلیت‌های ذهنی خاصی را به کاربران تحمیل نموده و سپس ایشان را در جهانی مصنوع، برای تجربه آنچه در دنیای واقعی قابل تجربه نیست، رها می‌سازند. در این بازی‌ها به جای مخاطب فعال با مخاطب متعامل، به جای تفسیر با تجربه، به جای تماشاگری با غوطه‌وری، به جای بازنمایی با شبیه‌سازی و به جای مصرف‌کننده با مشارکت‌کننده مواجه هستیم.

ما در این مقاله به دنبال کشف الگویی از چگونگی القای ترس توسط چهار بازی رایانه‌ای که از جمله ترسناک‌ترین بازی‌های رایانه‌ای ساخته شده در دنیا هستند، بودیم. اگرچه الگوی کشف شده فقط به ۴ بازی نمونه، قابل تعمیم است اما می‌تواند راهنما و اشاره‌ای برای فهم سازوکار القای ترس در تمامی بازی‌های رایانه‌ای باشد. این الگو می‌تواند به وسیله پژوهشگران مورد استفاده قرار گرفته و مورد تنقیح و اصلاح واقع شود. به طوری که در این بازی‌ها مشاهده شد، هدف از ساخت این بازی‌ها صرفاً سرگرمی محض و فروش تجاری آن نبوده است بلکه به القای ترس از طریق صنایع فرهنگی از جمله بازی‌های رایانه‌ای، بعضاً به مثابه ابزاری در مسیر کنترل اجتماعی افراد جامعه نگاه شده است؛ به طور مثال در بازی تپه خاموش، دنیل به نوعی با گناهان خود دست به گریبان است و در برخی از گناهانش گرفتار آمده است، همینطور در این بازی‌ها برخی از دشمنان بازی تغییر یافته‌اند که این مسئله با به دلیل اشتباه انسانی صورت گرفته بوده یا سوء استفاده از علم یا فناوری توسط شخصیت‌های انسانی خبیث؛ که در مورد اول شاید ترس موجود در بازی‌ها بتواند دقت و حساسیت بازیکنان را نسبت به اعمال پیش پا افتاده‌ای که انجام می‌دهند بالا ببرد تا نکند منجر به فاجعه‌ای بی بازگشت شود و در مورد دوم شاید از سوء استفاده از دانش در بازیکنان برای مقاصد شخصی به دلیل مشاهده و درک تبعات جبران‌ناپذیر تصمیمات خودخواهانه، جلوگیری به عمل آورد. این حدم‌ها به همت پژوهشگران قابل بررسی است اما نکته حائز اهمیت این است که بازی‌های رایانه‌ای ترسناک می‌توانند به طور بالقوه، تأثیرات مثبت روانشناختی و جامعه‌شناختی را به همراه داشته باشند. از این رو الگوی بدست آمده در این پژوهش می‌تواند برای ساخت بازی‌های ترسناک توسط سازندگان بازی‌های رایانه‌ای به‌خصوص در ایران مورد استفاده قرار گیرد. برای پژوهش‌های آتی پیشنهاد می‌شود روش‌های ارائه هشدار خطر در بازی‌های ترسناک که فوق‌العاده موثر و کاربردی است، به طور مستقل مطالعه و بررسی شود.

منابع

- فلیک، ا (۱۳۸۷) درآمدی بر تحقیق کیفی، تهران: نشر نی.
- قائمى، ع (۱۳۷۶) مسئله ترس و اضطراب کودکان، تهران: انتشارات امیری.
- کجباف، م، و ربانی، ر (۱۳۸۱) روانشناسی رفتار ترس، تهران: آوای نور.
- کوثری، م (۱۳۸۹) عصر بازی، تهران: دریاچه نو.
- مارکس، ا.ا (۱۳۸۴) زیستن با ترس، مترجم خشنودی فر، گردی، تفرشی و عرشى، تهران: انتشارات کلام شیدا.
- محمد پور، ا (۱۳۹۰) روش تحقیق کیفی، ضد روش ا، تهران: جامعه‌شناسان.
- مهدیزاده، س. م (۱۳۸۹) نظریه‌های رسانه، اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی، تهران: همشهری.
- هاید، م (۱۳۷۳) ترس و ترس‌های مرضی، مترجم ش. ز. سلیمی، تهران: انتشارات انیس.

- Bourke, J. (2005). *Fear: A Cultural History*. London: Virago.
- Bracha, H. S. (2006). Human Brain Evolution and the "Neuroevolutionary Time-Depth Principle:" Implications for the Reclassification of Fear-Circuitry-Related Traits in DSM-V and for Studying Resilience to Warzone-Related Posttraumatic Stress Disorder. *Neuro-Psychopharmacology & Biological Psychiatry* 30, 827–853.
- Bruhm, S. (1994). *Gothic Bodies: The Politics of Pain in Romantic Fiction*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Carlson, N. R. (2009). *Psychology: The Science of Behavior*. London: Pearson; 7 edition.
- Dovey, J., & Kennedy, H. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.
- Global video game revenue.(2013). Retrieved from Statista: <http://www.statista.com/statistics/237187/global-video-games-revenue/>.
- Hanich, J. (2010). *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers. The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*. New York: Routledge.
- Hjorth, L. (2011). *GAMES AND GAMING, An Introduction to New Media*. New York: Berg.
- McQuail, D. (2005). *McQuail's Mass Communication Theory*. London: SAGE Publications.
- Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2013). *Understanding Video Games* (Second ed.). New York: Routledge.
- Öhman, A. (2000). Fear and Anxiety: Evolutionary, Cognitive, and Clinical Perspectives. In M. Lewis, & J. Haviland-Jones, *Handbook of Emotions* (pp. 573-593). New York: The Guilford Press.
- Öst, L.-G. (2007). "The Claustrophobia Scale: A Psychometric Evaluation". *Behaviour Research and Therapy*, 1053–1064.

- Perron, B. (2004). *Sings of Threat: The Effect of Warning System in Survival Horror Games*. COSIGN 2004. Croatia: Art Academy, University of Split.
- Radcliffe, A. (1826). "On the Supernatural in Poetry". *The New Monthly Magazine* 7, 145-152.
- Tamborini, R., & Skalski, P. (2009). *Immersed in Media: Telepresence in Everyday Life*. New York: Routledge.
- Tancer, B. (2008). *Click: What Millions of People Are Doing Online and Why it Matters*. New York: Hyperion.
- Van Dijk, J. (2006). *The Network Society (Second Edition)*. London: SAGE Publications.
- Wirth, W. (2007). "A Process Model of the Formation of Spatial Presence Experiences". *Media Psychology*, 493-525.