). الأهم من ذلك هو أن الصوت كان عاملاً رئيسياً

في توليد الشعور بالنجاح ، حيث كانت المؤثرات الصوتية تستخدم غالبًا لتحقيق الفوز أو

بالقرب من الانتصارات ، لخلق وهم الفوز

على الرغم من وجود اختلافات مختلفة في تصميم اللعبة ومظهرها ،

تحتوي ألعاب الكمبيوتر الأكثر نجاحًا على عنصر مهم واحد في

شائع: القدرة على جذب اللاعبين. يشار إلى هذه التجربة

**دور موسيقى الخلفية في ألعاب الفيديو**

على الرغم من أننا عادة ما نطلق على ألعاب الكمبيوتر اسم ألعاب "فيديو" ، فإن

يلعب الصوت أيضًا دورًا مهمًا في ألعاب الفيديو [4،8،9]. زيندر و

توصل Lipscomb [6] إلى استنتاج حول وظائف الموسيقى في الفيديو

ألعاب. يمكن أن يعمل على "تعزيز الشعور بالانغماس أو السرد أو

تغييرات الحبكة ، بمثابة دلالة عاطفية ، وتعزيز الحس الجمالي

الاستمرارية ، وتنمية الوحدة الموضوعية للعبة الفيديو ". الألعاب

أن تصبح أكثر اعتمادًا على الموسيقى نظرًا لأن لها دورًا مهمًا في

تلعب في دعم تفاعل المستخدم مع بيئة اللعبة [4].

باختصار ، لم تكن الموسيقى جزءًا هامشيًا من الألعاب ، ولكنها بالأحرى

جزء لا يتجزأ من التجربة الشاملة [5].

في الواقع ، أظهر حشد من الباحثين الوظائف

من الموسيقى في ألعاب الفيديو. سأل Nacke و Grimshaw و Lindley [3]

المشاركون للعب مطلق النار سريع الخطى وغامر من منظور الشخص الأول (FPS)

تعديل اللعبة ، حيث كان الصوت (تشغيل / إيقاف) والموسيقى (تشغيل / إيقاف)

التلاعب بها. أظهرت النتيجة أن الأبعاد أكثر إيجابية أو محايدة

من التجربة بشكل إيجابي أكثر عند الصوت

من اللعبة كان يلعب. كان العكس هو الصحيح عندما كان الصوت

أطفئ. وقد ثبت أيضًا أن إيقاع الموسيقى يمكن أن يؤثر

السرعة التي يضع بها لاعبو الروليت رهاناتهم في الكازينو [10] ، مثل

وكذلك زيادة شدة التمرين (Karageorghis و Jones & Low ،

2006). بتنويع الأغاني أو تغيير ترتيب الأغاني المشغلات

لم تختبر فقط حالات غامرة وعاطفية مختلفة ، ولكن

كما تغير بشكل كبير طريقة لعبهم للعبة [5]. مثيرة للاهتمام

أظهر بحث أجراه Tan و Baxa و Spackman (2010) أن اللعب

مع موسيقى لا علاقة لها بأفعال اللاعبين أو الأحداث الجارية

على الشاشة حصلت على أعلى الدرجات من المجموعة غير الموسيقية والمتزامنة

**تأثير موسيقى الخلفية في ألعاب الفيديو على الانغماس**

تلعب موسيقى الخلفية دورًا مهمًا في الانغماس

جودة لعبة فيديو [9]. يهدف صوت ألعاب الفيديو إلى الجمع بين سهولة الاستخدام

مع حضور وانغماس في عالم اللعبة الخيالي. وعموما

يساهم المشهد الصوتي في الشعور بالحضور أو حتى الانغماس فيه

لعبة عن طريق خلق وهم لعالم اللعبة كمساحة فعلية.

وبالتالي ، قد يعطي الصوت انطباعًا بوجود مساحة واقعية من خلال التقديم

مصادر افتراضية خارج الشاشة [17]. ادعى موريس [18] هذا الصوت الفيديو

تُستخدم الألعاب الموجودة في السوق لتوفير مكمل صوتي للعمل

على الشاشة وخلق شعور بوجود مساحة فعلية حقيقية. كل الأصوات

في لعبة الفيديو تساهم بطريقة ما في انغماس اللاعب [19].

موسيقى الألعاب لديها القدرة على أن تكون أكثر بكثير من مجرد عنصر سلبي

من الخلفية. من خلال الربط الوثيق بين محتوى اللعب و

في الخلفية ، يصبح المشغل أكثر انغماسًا في تنسيق

تجربة الألعاب [20].

يمكن لنموذج SCI أن يشرح جيدًا دور موسيقى الخلفية في اللاعبين

غمر. SCI (الغمر الحسي ، الغمر القائم على التحدي و

الغمر الخيالي) نموذج شامل حول طريقة اللعب

التجربة التي قدمها Ermi and Mäyrä (2007). يقترحون

تعد تجربة اللعب والانغماس في لعبة متعددة الأبعاد

الظواهر. الغمر ظاهرة متعددة الأوجه مختلفة

الجوانب التي يمكن أن تظهر والتأكيد بشكل مختلف في الفرد

حالات العاب و لاعبين مختلفين.

في هذا النموذج ، هناك ثلاثة عوامل أساسية يمكن أن تمارس

يؤثر على تجربة الباليرز الكلية: الغمر الحسي ، التحدي-

الغمر القائم على الانغماس في الخيال. أفضل لعبة فيديو

التجربة هي المزيج الأمثل للأبعاد الثلاثة. من بين

لهم ، الغمر الحسي يتعلق بالتنفيذ السمعي البصري للألعاب.

يزعمون أن هذا شيء حتى أولئك الذين لديهم خبرة أقل

مع الألعاب يمكن التعرف عليها: تطورت الألعاب الرقمية إلى ثلاثة

عوالم مجسمة ومثيرة للإعجاب ومسموعة بصرية

تحيط لاعبيهم بطريقة شاملة للغاية. ظنوا

الأصوات القوية تتغلب بسهولة على المعلومات الحسية القادمة

من العالم الحقيقي ، ويصبح تركيز اللاعب بالكامل على

عالم اللعبة ومحفزاته [2].