

روایت‌شناسی بازی‌های ویدئویی (موردکاوی: خدای جنگ)

● صدرالدین طاهری^۱، احمد مصطفوی^۲

چکیده

وابستگی کامل به تعامل انسانی بازی ویدئویی را از سایر رسانه‌های روایتگر متمایز کرده است. دو نظرگاه اصلی درباره‌ی روایت‌شناسی بازی ویدئویی دیدگاه روایت‌گرایانه و دیدگاه بازی‌گرایانه هستند که اولی بر وجود روایت و لزوم وجود آن در بازی‌های ویدئویی تأکید دارد و دومی میان بازی و روایت ادبی تمایزی بنیادین می‌نهد. هدف اصلی این پژوهش بررسی مهم‌ترین دیدگاه‌ها و چالش‌های رایج در باب روایت‌شناسی بازی‌های ویدئویی و همچنین تشریح روایت بازی خدای جنگ ۲۰۱۸ بر اساس دیدگاه‌های موردبررسی است. این مقاله در حوزه‌ی روایت‌شناسی با روش توصیفی و با هدف توسعه‌ای صورت پذیرفته و یافته‌های کیفی آن به شیوه‌ی اسنادی سازمان‌دهی شده و درمورد بازی مذکور به‌عنوان واحد تحلیل در بررسی موردی به کار گرفته شده‌اند. روایت تعاملی محور برجسته‌ترین مناقشه‌ی نظری در حوزه‌ی «مطالعات بازی» بوده است. دو قطب اصلی در این مناقشه روایت‌شناسان و بازی‌شناسان هستند. برای گروه اول بازی ویدئویی در وهله‌ی نخست به‌واسطه‌ی وجه روایی‌اش و در نسبت با سایر رسانه‌های روایتگر به‌ویژه سینما فهمیده می‌شود؛ درحالی‌که گروه دوم روایت را بیگانه با ذات بازی تلقی می‌کنند و بر ماهیت منحصربه‌فرد این رسانه تأکید دارند. ما در این پژوهش نشان می‌دهیم که بازی‌شناسی در تعریف مدنظر از روایت و گذشتن از معنای سنتی آن می‌تواند کلید حل این مناقشه باشد و از این رو نظریه‌های مختلف پیرامون روایت تعاملی را بررسی کرده‌ایم و نشان می‌دهیم که آن‌ها به‌خوبی قابل اطلاق بر بازی ویدئویی موردبررسی هستند.

واژگان کلیدی

روایت‌شناسی، بازی ویدئویی، روایت‌گرایی، بازی‌گرایی، خدای جنگ.

مقدمه

داستان‌گویی و روایت‌گری پیشینه‌ای به اندازه پیشینه تمدن انسانی دارند. روایت‌ها و داستان‌ها، که از بازگویی ماجراهای شکار و قصه‌های نیاکانی شروع شده بودند، بسط و گسترش یافتند و با آمیخته شدنشان با باورهای مذهبی، به اسطوره و افسانه بدل شدند. داستان‌ها کارکردهای گسترده‌ای داشتند؛ گاه برای تعلیم و آموزش روایت می‌شده‌اند و گاه برای هشدار و گاهی برای رمزگشایی پرسش‌های فلسفی انسان. برخی داستان‌ها نیز صرفاً جنبه سرگرمی داشته‌اند. در گذر تاریخ، انسان‌ها، با هر زبان و نژاد و فرهنگی، میراثی غنی از داستان‌سرایی را از خود به جای نهاده‌اند. درحالی‌که برخی داستان‌ها آهسته‌آهسته از یاد و خاطره انسان‌ها رفته، برخی دیگر طی قرن‌ها بارها بازگویی شده‌اند و به باورها و ادیان و فلسفه‌ها و جهان زیست ما شکل داده‌اند. با گذشت زمان، شکل‌های مختلفی از روایت داستانی خلق شدند. امروزه ساختارهای متنوعی از روایت و نیز رسانه‌های گوناگونی برای بیان این داستان‌ها وجود دارد. برخی داستان‌ها در قالب رمان روایت می‌شوند و برخی در قالب تئاتر، سینما، کمیک استریپ و بازی‌های ویدئویی. برخلاف رمان، تئاتر و حتی سینما که به علت پیشینه‌شان می‌توان آن‌ها را رسانه‌هایی پخته‌تر و شکوفاتر در امر داستان‌گویی خطاب کرد، بازی‌های ویدئویی، به عنوان رسانه‌ای جدید برای داستان‌گویی، با عمری حدود نیم قرن، هنوز در ابتدای مسیر خود به سر می‌برند.

بازی‌های ویدئویی را می‌توان، به لحاظ محبوبیت روزافزونشان بین گروه‌های سنی گوناگون و همچنین ارزش اقتصادی هنگفت آن‌ها، یکی از مهم‌ترین رسانه‌های عصر حاضر دانست. بازی‌های ویدئویی نقطه تلاقی شمار زیادی از هنرها هستند. در واقع، آن‌ها حاصل هم‌افزایی ابزارهای متفاوت جهان هنر همچون ادبیات، نقاشی، معماری، سینما، پویانمایی، موسیقی و... در مدیومی هنری هستند؛ چنان‌که تولید بازی ویدئویی در گرو وجود مجموعه‌ای گسترده از متخصصان رشته‌های گوناگون و ترکیب موسیقی متن، طراحی‌های دستی و گرافیکی بی‌شمار فضاها و بناها، بهره‌گیری از ادبیات و گاه اساطیر و نیز شخصیت‌پردازی و روایت داستانی است. اما روایت داستان در بازی ویدئویی به چه شکل رخ می‌دهد؟

یکی از مهم‌ترین سویه‌های روایت‌شناختی این رسانه نوظهور وجه تعاملی¹ بازی‌های ویدئویی است. این وجه اشاره به این دارد که ذات بازی ویدئویی در گرو درگیر شدن اساسی مخاطب با روایت و بازی است. به سبب همین جنبه تعاملی است که می‌توان گفت مخاطب این آثار در کنار مؤلف در خلق تجربه‌ی روایی نقشی اساسی ایفا می‌کند؛ چراکه این مخاطب بازی

1. Interactive

ویدئویی است که حاصل نهایی فعالیّت چندین هنرمند را به کار می‌اندازد و با تصمیمات خود جریان بازی را پیش می‌برد. به عبارت دیگر، بازی‌های ویدئویی حاصل مجموعه‌ای از عناصر برگرفته از هنرهای پیش از خود به‌علاوه عنصر کلیدی دیگری‌اند: هیچ چیز در این رسانه هنری بدون بازیکن معنایی نخواهد داشت. در نهایت این عنصر تعامل انسانی است که بازی ویدئویی را به یکی از پیچیده‌ترین فرم‌های هنری معاصر تبدیل می‌کند و آن را از سایر رسانه‌های روایت‌گر جدا می‌کند.

اما آیا روایت تعاملی امکان‌پذیر است؟ آیا مخاطب واقعاً می‌تواند در فرایند روایت تعامل داشته باشد؟ نگاه سنتی به روایت و دیدن آن به مثابه فرایند خطی از توالی رویدادها هیچ جای بخصوصی برای مخاطب در دل خود فرایند روایت باقی نمی‌گذارد. در این نگاه مخاطب همواره نسبت به روایت عاملی بیرونی است که با در معرض روایت قرارگرفتن دچار حالاتی می‌شود که هیچ تأثیری بر خود روایت و سیر رویدادها ندارند. اما این نگاه قابل اطلاق بر بازی‌های ویدئویی نیست. این مناقشه به شکلی جدید در حوزه مطالعات بازی‌های ویدئویی نیز وارد شده است و در این حوزه همواره نقش و ماهیت روایت چالش‌برانگیزترین عنصر بوده است. دسته‌ای از نظریه‌ها روایت را عنصر ذاتی بازی دانسته‌اند و معتقدند محور مطالعه بازی باید روایت بازی باشد. اما گروه دیگری از نظریه‌ها روایت را عنصر عرضی بازی ویدئویی می‌دانند و اساساً برای بازی‌های ویدئویی استقلال رسانه‌ای در مقایسه با سایر رسانه‌های داستان‌گویی قائل‌اند. بازی خدای جنگ ۲۰۱۸ را، که واحد تحلیل این پژوهش است، می‌توان نمونه‌ای از بازی‌هایی دانست که نقش مخاطب در داستان‌پردازی آن قابل چشم‌پوشی نیست و روایت داستان در این بازی با تعامل بازیکن همراه است. از این رو، روایت‌شناسی این بازی می‌تواند به ما در فهم مسئله مناقشه روایت و تعامل در بازی‌های ویدئویی کمک کند. با تکیه بر این مسائل، پژوهش پیش‌رو تلاش دارد به بررسی تحلیلی - تطبیقی مهم‌ترین نظریه‌های رایج در باب روایت‌شناسی بازی ویدئویی بپردازد. از آنجایی که تاکنون دیدگاه‌های پراکنده‌ای در این باره ارائه شده‌اند، سه نظریه منسجم‌تر که ماری لو رایان^۱، هنری جنکینز^۲ و جاکوب ماجیوسکی^۳ منتشر کرده‌اند محور این پژوهش قرار گرفته‌اند. آیا این نظریه‌ها و دسته‌بندی‌ها پیرامون روایت تعاملی قابل اطلاق بر بازی خدای جنگ ۲۰۱۸ هستند؟ بررسی موردی روایت‌شناسی این بازی چه کمکی به حل مناقشه ماهیت روایت در بازی‌های ویدئویی می‌کند؟

1. Marie-Laure Ryan

2. Henry Jenkins

3. Jakub Majewski

پیشینه پژوهش

درحالی که مطالعه فنون داستان‌گویی در جهان غرب به بوطیقای ارسطو بازمی‌گردد، خود اصطلاح روایت‌شناسی در دهه ۱۹۶۰ م. به‌عنوان بخش مهمی از ساختارگرایی فرانسوی وضع شد. این جنبش، بیش از آنکه نظریه‌ای واحد و معین باشد، تغییر پارادایم محسوب می‌شود با این اعتقاد مرکزی که: «عناصر ساختاری و روابطی که واحدهای معنایی را به هم پیوند می‌زند توأمان ابرساختار معنایی‌ای را می‌سازند که، اگر بخواهیم فهم درستی از رخدادها و ایژه‌های موجود در آن داشته باشیم، باید مورد مطالعه قرار بگیرد» (Arsenault, 2014: 475).

مقاله «مقدمه‌ای بر تحلیل ساختاری روایت»^۱ (۱۹۶۶) نوشته رولان بارت است که رایان از آن به‌عنوان «تولد روایت‌شناسی» یاد می‌کند (Ryan, 2001: 3). با در نظر گرفتن اینکه بازی‌ها فرایندی هستند با یک ساختار مرکزی شکل‌گرفته از قواعد معلوم، به نظر می‌رسد روایت‌شناسی ساختارگرایانه آن‌ها امری بسیار سراسر است باشد؛ با این حال، این رویکرد بدون رقیب نیست و نبرد میان بازی‌شناسی و روایت‌شناسی شاهدهی برایین مدعاست.

موررای^۲ در کتاب هملت روی عرشه بدل: آینده روایت در فضای مجازی^۳ روایت بازی‌های ماجراجویی و نقش‌آفرینی را بررسی کرده و این نوع روایت را با روایت در رسانه‌های سنتی از قبیل فیلم و رمان مقایسه کرده است. او همچنین درباره مفهوم داستان چندریختی^۴ صحبت می‌کند و آن را این‌گونه تعریف می‌کند: «نوشته یا روایت دراماتیک که موقعیت یا پلاتی واحد را در نسخه‌های متعدد ارائه می‌دهد که نسبت به تجربه معمولی ما متقابلاً منحصربه‌فرد خواهد بود» (Murray, 1997: 30).

پژوهشگران بسیاری بازی‌های ویدئویی را در جایگاه صورتی از داستان‌گویی تعاملی بررسی کرده‌اند. از جمله گونزالز فراسکا^۵ (۲۰۰۳) نیاز برای بنیان‌نهادن رشته‌ای علمی که بازی‌های ویدئویی و فعالیت‌های بازی‌گونه را بر اساس ویژگی‌های متنی مستقل خود مورد مطالعه قرار دهد مطرح کرد و اصطلاح بازی‌شناسی^۶ را برای این رشته پیشنهاد داد. او تأکید می‌کند که ما به فهم بهتر عناصری مثل شخصیت‌ها، صحنه‌پردازی‌ها و رخدادها که بازی‌ها و داستان‌ها در آن با هم شریک هستند نیاز داریم. «بازی‌شناسی، به مثابه رویکردی ساختارگرا، بر فهم ساختار و عناصر بازی، به‌ویژه قواعد بازی، و نیز بر ایجاد گونه‌شناسی‌ها و مدل‌هایی

1. 'An Introduction To The Structural Analysis Of Narrative'

2. Janet Murray

3. Hamlet On The Holodeck: The Future Of Narrative In Cyberspace

4. Multiform Story

5. Gonzalo Frasca

6. Ludology

برای توضیح کارکرد بازی‌های ویدئویی تمرکز دارد» (Frasca, 2003: 222).

ماجیوسکی (۲۰۰۳)، با هدف ارائه تصویری دقیق از ویژگی‌های روایت در بازی‌های ویدئویی تعاملی و تفاوت روایت در این رسانه با سایر رسانه‌های غیرتعاملی، به بررسی وجوه مختلف روایت در بازی‌ها می‌پردازد. یافته‌های پژوهش او به کشف و شناسایی سه مدل مبنایی روایت در بازی‌ها منتهی می‌شوند. در بخش ابتدایی رساله، مؤلف اثبات می‌کند سرشت تعاملی بازی‌ها، با وجود ایجاد مشکلاتی برای روایت، در تضاد و تقابل با روایت‌داشتن نیست. همچنین این مسئله بررسی می‌شود که سرشت تعاملی بازی‌ها مؤلف را به استفاده از برخی ابزارهای روایی ترغیب می‌کند و درعین حال، استفاده از برخی گزینه‌های روایی را ناممکن می‌کند.

لی شلدون^۱ (۲۰۰۴) به بررسی فرم روایت و نحوه خلق شخصیت در بازی می‌پردازد. کتاب شامل پنج بخش اصلی و یک ضمیمه است. در بخش اول، کلیات داستان‌گویی و نکاتی در باب اشکال سنتی روایت مطرح می‌شود. بخش بعدی به شخصیت‌پردازی و انواع شخصیت‌ها در بازی مربوط است و در ادامه، به مباحثی همچون فرم روایت در بازی‌های ویدئویی و نحوه ارائه آن و انواع ژانرهای بازی پرداخته می‌شود.

لبوویتز^۲ و کلاگ^۳ (۲۰۱۱) به مباحث مربوط به روایت در بازی‌های ویدئویی پرداخته‌اند. کتاب شامل پانزده بخش است که در آن‌ها مسائلی همچون: عواملی که باعث تعاملی شدن داستان در بازی‌ها می‌شوند، بهترین راه برای خلق داستان تعاملی، تاریخچه داستان‌گویی در بازی‌ها، ساختار روایی سفر قهرمان در بازی، فرم روایت در بازی و امثال آن بررسی می‌شوند. افزون بر آن، در هر بخش کتاب یک نمونه موردکاوی هم بررسی شده است.

سرکان سنگون^۴ (۲۰۱۳)، با هدف ارائه رویکردی نظام‌مند به طبقه‌بندی روایت در بازی‌های ویدئویی، رویکردهای روایت‌شناسی و بازی‌شناسی را مورد بحث قرار می‌دهد. وی، با بررسی جایگاه تعامل و خودبستگی در روایت بازی‌های ویدئویی، طبقه‌بندی پیشنهادی خود را ارائه می‌دهد. این طبقه‌بندی بر اساس میزان و چگونگی ترکیب روایت و بازیگری شامل شش دسته بازی ویدئویی می‌شود.

ایوان اسکولنیک^۵ (۲۰۱۴) به بررسی نحوه روایت و داستان‌گویی در بازی‌های ویدئویی

1. Lee Sheldon
2. Josia Lebowitz
3. Chris Klug
4. Sercan Şengün
5. Evan Skolnick

پرداخته است. این کتاب شامل دو بخش اصلی است. در بخش اول، مؤلف به اصول کلی و مبنایی داستان‌گویی و زبان مشترک داستان‌ها پرداخته است. از جمله مباحث مطرح شده در این بخش ساختار روایی سفر قهرمان است. در بخش دوم به جزئیات داستان‌گویی و فرم آن در بازی‌های ویدئویی پرداخته می‌شود.

کتاب تیمر ثابت^۱ (۲۰۱۵) درباره بررسی ساختاری روایت در بازی‌های ویدئویی است. این کتاب به‌طور جامع نظریه روایت در بازی‌ها را بررسی می‌کند و پارادایم بازیکن - پاسخ^۲ را برای نقد روایت در بازی‌ها ارائه می‌دهد. این کتاب سرشت گیم‌پلی را به‌مثابه تجربه‌ای روان‌شناختی و درعین حال روند معناسازی در جهان تخیلی بازی تعریف می‌کند.

کتاب داستان‌های تعاملی و هنر بازی‌های ویدئویی^۳، نوشته کریس سولارسکی^۴ (۲۰۱۷)، از جمله کتاب‌هایی است که به‌طور جامع به بحث روایت و داستان‌گویی در بازی‌های ویدئویی پرداخته است. سولارسکی به بازی‌های ویدئویی به‌مثابه هنر نگاه می‌کند و داستان‌گویی در بازی را از وجه هنری این رسانه بررسی می‌کند. وی معتقد است: «موفقیت داستان‌گویی در بازی‌ها وابسته به عملکرد کل تیم توسعه بازی - کارگردان، طراح بازی، هنرمند، نویسنده، برنامه‌نویس و موسیقی‌دان - است که به ژرفا و پیچیدگی احساس ارزش می‌نهند و همگی به‌صورت هماهنگ در راستای بینش هنری واحدی کار می‌کنند» (SolarSKI, 2017: xxv).

روش پژوهش

این پژوهش، که در حوزه روایت‌شناسی قرار می‌گیرد، با روش توصیفی و با هدف توسعه‌ای صورت گرفته است. براین اساس، ما به بررسی موردی یک بازی پرداخته‌ایم و برای پاسخ‌دادن به پرسش پیرامون ماهیت روایت بازی موردنظر، به جمع‌آوری اطلاعات پیرامون مسئله روایت در بازی‌های رایانه‌ای و انواع روایت پرداخته‌ایم. در نهایت، با جمع‌آوری داده‌های گوناگون نظری پیرامون مسئله، آن‌ها را سازمان‌دهی کرده و در انتها قابل اطلاق بودن این یافته‌ها بر واحد تحلیل این پژوهش، یعنی بازی خدای جنگ ۲۰۱۸، را نشان داده‌ایم. بررسی موردی این بازی لزوم توجه به مسئله روایت‌شناسی در بازی‌های ویدئویی و بازتعریف معنای آن را بر ما آشکار کرد.

در این پژوهش، داده‌ها به شیوه اسنادی و با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و اینترنتی گردآوری شده‌اند. اما درباره موردکاوی از روش میدانی به معنای تجربه بازی استفاده شده

1. Tamer Thabet

2. Player-Response Paradigm

3. Interactive Stories And Video Game Art

4. Chris SolarSKI

است. بازی موردبررسی دو بار با درجهٔ سختی یکسان معمولی^۱ بازی شده است و در روند بازی از هیچ‌گونه تقلب و راهنمایی‌های خارجی استفاده نشده است؛ چراکه این کار ممکن بود بر روند موردنظر تولیدکنندگان برای تجربهٔ بازی تأثیرگذار باشد. بازی طی سه هفته بر روی کنسول پلی‌استیشن چهار^۲ انجام شد. به سبب طولانی بودن بازی، انجام آن در چندین نشست چندساعته انجام شد و در هر نشست داده‌های مربوط به روایت بازی از طریق فیش برداری گردآوری شدند.

مبانی نظری پژوهش

روایت در بازی‌های ویدئویی

بازی‌های ویدئویی در طول تاریخ کوتاه‌شان به سرعت پیشرفت کرده‌اند. با رشد پرشتاب فتاوری، هر سال سخت‌افزارهای جدیدی برای بازی‌سازی ارائه می‌شوند که از هر لحاظ امکانات گسترده‌تری را برای این رسانه فراهم می‌کنند. یکی از سویه‌های تکامل بازی‌های ویدئویی گسترش یافتن وجه روایی آن‌ها بوده است. داستان‌گویی در بازی‌های ویدئویی از شکل سادهٔ داستان نجات پرنسس به داستان‌هایی ساختارمند و رمان‌گونه با پلات‌ها و شخصیت‌های پیچیده تکامل یافته است.

روایت در معنای کلی بر ارائهٔ ساختاریافتهٔ داستان دلالت دارد. اما مسئلهٔ روایت در بازی‌های ویدئویی به‌طور خاص از ابتدا موضوعی بحث‌برانگیز بوده است. بنابر گفتهٔ جسپر جول^۳ (۲۰۱۲)، در مدخل روایت، در دانش‌نامهٔ بازی‌های ویدئویی^۴، دو نظرگاه اصلی در این باره دیدگاه روایت‌گرایانه^۵ و دیدگاه بازی‌گرایانه^۶ هستند که اولی بر وجود روایت و لزوم بررسی آن در بازی‌های ویدئویی تأکید دارد و دومی معتقد است بین بازی و روایت ادبی تمایزی بنیادین وجود دارد و به بررسی روایت اهمیت نمی‌دهد.

در ادامه، هر دوی این دیدگاه‌ها بررسی و تحلیل خواهند شد. پس از آن به واکاوی انواع ساختارهای روایت تعاملی از نظر رایان خواهیم پرداخت. سپس چهار نوع روایت تعاملی جنکینز را بررسی خواهیم کرد و پس از آن، بحث انواع روایت را با نگاهی به سه مدل روایت غیرخطی بازی‌های ویدئویی در تقسیم‌بندی ماجیوسکی به پایان خواهیم برد.

1. Normal
2. Playstation 4
3. Jesper Juul
4. Encyclopedia Of Video Games
5. Narratological
6. Ludological

۱. بازی‌شناسی علیه روایت‌شناسی

سال ۱۹۹۷ م. دو دیدگاه متفاوت را موررای و آرسث^۱ دربارهٔ روایت و متنیت مطرح کردند که نقطهٔ آغاز تقابل بین بازی‌شناسان و روایت‌شناسان دربارهٔ روایت در بازی‌های ویدئویی بود. بنابر نظر آرسث (۱۹۹۷)، تفاوت‌های بنیادینی میان بازی و روایت وجود دارد؛ از این رو، لازم است محققان چارچوب‌ها و روش‌های تازه‌ای برای مطالعهٔ روایت در بازی‌ها پیشنهاد کنند. از سوی دیگر، به باور موررای (۱۹۹۷)، رایانه و بازی‌های ویدئویی، در جایگاه رسانه‌های جدید، منادی شکل‌گیری فرم‌های روایی تازه‌ای شده‌اند که توانایی‌های آن‌ها باید با روش‌های موجود در حوزهٔ روایت‌شناسی کشف شود. روایت‌شناسان با پیروی از موررای مدل‌های ادبی و نمایشی را برای توصیف و ادراک روایت در بازی ویدئویی به کار می‌گرفتند؛ اما، این تلاش‌ها را بازی‌شناسان مردود می‌دانستند. آن‌ها می‌خواستند بازی‌های ویدئویی را به مثابهٔ بازی بررسی کنند نه روایت یا چیزی دیگر.

فراسکا بر این باور است که «بازی‌شناسی می‌تواند رشته‌ای علمی باشد که فعالیت‌های هم‌بسته با بازی کردن را مورد مطالعه قرار دهد» (Frasca, 1999: 11). بازی‌شناسی در این معنای کلی مغایرتی با رویکردهای ادبی ندارد؛ اما، خود فراسکا بعداً با بسط مفهومی این اصطلاح مشخص کرد که از دید او بازی‌ها نمی‌توانند با نظریه‌های روایت‌شناسانه درک شوند (Frasca, 2001).

آتش این بحث را بازی‌شناسان افراطی شعله‌ورتر کردند. مارکو اسکالین^۲ ادعا کرد: «خارج از مباحث دانشگاهی، مردم عادی میان روایت، درام و بازی فرق می‌نهند» (۲۰۰۱: ۶۸). رون کلیور^۳ نیز این موضع را تا جایی پیش برد که «هر چیزی به جز میکانیک^۴ خاص بازی‌های ویدئویی ذاتاً با فرم حقیقی زیبایی‌شناختی آن بیگانه است» (۲۰۰۲: ۱۹۱).

با این همه، بحث بین بازی‌شناسان و روایت‌شناسان دوام زیادی نداشت. موررای در این باره گفت: «مجادلهٔ بین بازی‌شناسان و روایت‌شناسان هرگز نمی‌تواند حل شود؛ چراکه یکی از این دو گروه هر دو موضع را تعریف می‌کند. بازی‌شناسان در حال مجادله با سرایی خود ساخته‌اند» (۲۰۰۵: ۳). علاوه بر این، هر دو طرف مجادله (بازی‌شناسانی که هویت خود را تعریف کرده بودند و محققانی را که به صورت ایهام‌آمیزی روایت‌شناس خوانده می‌شدند) با این گفتهٔ آرسث موافق بودند که «اگر ادعا کنیم بین بازی و روایت تفاوتی وجود ندارد، کیفیات ذاتی هر دو مقوله را نادیده گرفته‌ایم» (Aarseth, 1997: 5).

1. Espen Aarseth
2. Markku Eskelinen
3. Rune Klevjer
4. Game Mechanics

در نهایت، بسیاری از پژوهشگران حوزه مطالعات بازی تصمیم گرفتند خود را به هیچ‌کدام از دو طرف مجادله وابسته نکنند و وجوه مختلف بازی‌های ویدئویی را با روش‌شناسی خاص آن وجه بررسی کنند؛ از جمله رایان (۲۰۰۲) بهترین راه را در سازش‌کاری پرثمر نظری؛ ماتیس^۱ (۲۰۰۲) در فضای دورگه؛ و جنکینز (۲۰۰۳) در موضع‌گیری بینابینی دانسته‌اند.

۲. مسئله تضاد تعامل با روایت

بازی‌های ویدئویی اصولاً تعاملی هستند. این مسئله، افزون بر آنکه رسانه بازی را منحصربه‌فرد می‌کند، می‌تواند در خصوص وجه روایی بازی‌ها موضوعی چالش‌برانگیز نیز باشد؛ زیرا، ذات بازی ویدئویی تعاملی بودن، و ذات روایت جبری بودن است. به عبارت دیگر، خصلت تعاملی بودن مستلزم وجود حدی از کنترل است؛ درحالی‌که در سایر رسانه‌های روایی مخاطب هیچ کنترلی بر روایت ندارد. این بدین معناست که رابطه مخاطب - روایت با رابطه بازیکن - بازی کاملاً متفاوت است. به گفته ارنست آدامز^۲ (۱۹۹۹)، «تعاملی بودن تقریباً متضاد روایت است؛ روایت تحت هدایت مؤلف جریان دارد؛ درحالی‌که تعامل به قوه محرکه بازیکن وابسته است».

به این مسئله به شیوه‌های متفاوتی پاسخ داده شده است. برخی، به سبب این تضادی که به نظر می‌رسد بین تعامل و روایت وجود دارد، اساساً روایی بودن بازی‌ها را منکر می‌شوند. مثلاً ریچارد رز^۳ (۲۰۰۱) استدلال می‌کند که از هر نوع قصه‌گویی خارج از بازی (مثلاً در میان پرده‌ها) باید اجتناب کرد؛ چراکه برخلاف تجربه تعاملی بازی کردن است. برخی نیز این دو مقوله را کاملاً از هم جدا می‌کنند و صرفاً قائل به گونه‌ای همسانی بین آن‌ها هستند. بهترین راه برای آشتی دادن تعامل و روایت از طریق تعریف مجدد مفهوم روایت حاصل می‌شود. این تفکر که روایت و تعامل در تقابل با همدیگر هستند برخاسته از تعریف سنتی روایت است که آن را آشکارسازی خطی رویدادها می‌داند. جوناس هایدی اسمیت^۴ (۲۰۰۰) چنین تعریفی را ناکامل می‌داند؛ زیرا، صورت‌های دیگری از روایت نیز در کنار توالی سنتی وجود دارد. برای مثال، می‌توان به تعریف برندا لورل^۵ (۱۹۸۶) از درام تعاملی^۶ اشاره کرد که در آن مخاطب به‌عنوان شخصیت اصلی اول شخص وارد داستان می‌شود. در درام تعاملی،

1. Mateas

2. Ernest Adams

3. Richard Rouse

4. Jonas Heide Smith

5. Brenda Laurel

6. Interactive Drama

تعامل مخاطب عمیقاً به مسیر و نتیجه داستان شکل می‌دهد. جنکینز (۲۰۰۳) نیز معتقد است روایت در بازی‌های ویدئویی مشابه روایت خطی قصه به نحوی که در سینما و ادبیات یافت می‌شود نیست. به باور او، قصه در بازی فضایی و محیطی است و این قصه‌های فضایی و محیطی با ژانرهایی مرتبط اند که بر به تصویر کشیدن یک جهان تمرکز دارند. از این رو، طراحان بازی راوی روایت نیستند، بلکه معمار روایت به شمار می‌روند.

۳. انواع ساختارهای روایت تعاملی در تقسیم‌بندی رایان

رایان بی‌تردید نویسنده‌ای است که بیشترین آثار را دربارهٔ روایت و داستان در بازی‌های ویدئویی نوشته است (Arsenault, 2014: 477). وی در کتاب روایت به مثابه واقعیت مجازی: غوطه‌وری و تعامل در ادبیات و رسانهٔ الکترونیک^۱ (۲۰۰۱) انواع ساختارهای روایت تعاملی را در یک طبقه‌بندی نه‌گانه بررسی می‌کند که در ادامه به آن‌ها خواهیم پرداخت. گرچه این تقسیم‌بندی رایان مربوط به روایت تعاملی به صورت کلی است نه خاص بازی‌های ویدئویی؛ بیشتر دسته‌های معرفی شده در طراحی روایی بازی نیز مصداق دارند.

۱.۳. گراف کامل^۲: در گراف کامل هر گره به تمامی گره‌های دیگر متصل است و بازیکن برای گشت‌وگذار آزادی کامل دارد. از آنجاکه در آن ساختار بازیکن قادر است آزادانه متن را به هم بزند، تضمین روایت منسجم در این حالت تقریباً ناممکن است. رایان چنین روایتی را شاهکاری می‌داند که بیشتر از ادبی بودن ریاضی‌وار است و آن را با طراحی جدول کلمات متقاطع بزرگی که فضای سیاه ندارد مقایسه می‌کند؛ یا طراحی جورچینی که قطعات آن آزادانه و به روش‌های گوناگون با هم جفت می‌شوند و در هر حالت تصویری واقع‌گرایانه می‌سازند (Ryan, 2001: Ch. 8).

۲.۳. شبکه‌ای^۳: در این نوع ساختار، حرکت بازیکن نه کاملاً آزادانه صورت می‌پذیرد و نه به مسیری واحد محدود است. از آنجاکه ساختار شبکه‌ای وجود جریان‌ها و گردش‌های گوناگون را میسر می‌کند، سیستم قادر نیست طول و جهت مسیر حرکت بازیکن را کنترل کند. در چنین ساختاری، تداوم روایی فقط در یک سطح محدود امکان‌پذیر است؛ یعنی از گرهی به گره دیگر یا در ترتیبی از گره‌ها با اتصال واحد.

در ساختار شبکه‌ای بازیکن، برای مثال، می‌تواند از گرهی که در آن شخصیت خاصی می‌میرد گذر کند و بعداً به گرهی بازگردد که در آن، شخصیت مورد نظر هنوز زنده است. اگر بازیکن

1. Narrative As Virtual Reality: Immersion And Interactivity In Literature And Electronic Media

2. Complete Graph

3. Network

به توالی زمانمند و خطی اتفاقات باور داشته باشد، این ساختار او را سردرگم می‌کند. اما اگر خوانشی دادائستی یا سوررئالیستی از روایت داشته باشد یا به دنبال تأثیرات طنزآمیز برهم‌زدن روایت باشد، از ساختار شبکه‌ای لذت خواهد برد (Ryan, 2001: Ch. 8).

۳.۳. درختی^۱: رایان ویژگی صوری الگوی درختی را در این می‌داند که گردش در آن ممکن نیست و همه مسیرها یک طرفه‌اند. زمانی که یک شاخه انتخاب شود دیگر امکان بازگشت به نقطه اتخاذ تصمیم وجود ندارد و برای رسیدن به گره پایانی تنها یک راه وجود دارد (Ryan, 2001: Ch. 8). ساختار درختی، با جداکردن شاخه‌های مختلف از هم، به راحتی گذر بازیکن را از گره آغازین به گره‌های میانی و در نهایت به گره پایانی کنترل می‌کند و در نتیجه، در این ساختار همیشه تحقق داستان خوش ساخت تضمین می‌شود.

از این ساختار گاهی در طراحی روایت بازی‌های ژانر ماجراجویی استفاده می‌شود؛ اما، ساختار هزارتو، که در ادامه به آن خواهیم پرداخت، بیشتر در این بازی‌ها رواج دارد.

۴.۳. بردار با شاخه‌های پیرامونی^۲: در این ساختار یک داستان اصلی با توالی زمانی معین وجود دارد؛ اما، بازیکن می‌تواند در کنار مسیر اصلی به شاخه‌های فرعی داستان نیز گذر کند. این ساختار با انشعابات پیرامونی‌اش این امکان را فراهم می‌کند که مؤلف برای هر شخصیت یک سرگذشت طراحی کند. در نتیجه بازیکن قادر خواهد بود به سرعت مسیر اصلی داستان را طی کند یا با حوصله به داستان‌های فرعی توجه کند (Ryan, 2001: Ch. 8). این ساختار در بازی‌هایی استفاده می‌شود که دارای یک روایت خطی با مجموعه‌ای از مأموریت‌های فرعی^۳ هستند؛ یعنی به بازیکن اجازه می‌دهند، در کنار مأموریت اصلی، آزادانه در دنیای بازی پرسه بزنند و گاه به انجام اموری بپردازند که نقشی در پیش‌برد روایت محوری ندارند.

۵.۳. هزارتو^۴: در این ساختار که بیشتر در بازی‌های ماجراجویی استفاده می‌شود، کاربر باید از طریق مجموعه‌ای از مسیرهای انتخابی از نقطه آغازین به نقطه پایانی برسد و برای رسیدن به هر هدف ممکن است بیش از یک راه وجود داشته باشد. رایان انسجام روایی را در این ساختار تضمین شده می‌داند؛ چراکه در نقاط مشخصی از داستان سدهایی وجود دارد که کاربر را مجبور می‌کنند از گره‌های مشخصی عبور کند و همه مسیرها برای رسیدن به یک هدف نهایی طراحی شده‌اند (Ryan, 2001: Ch. 8).

1. Tree
2. Vector With Side Branches
3. Side Quest
4. Maze

۶.۳. **شبکه جهت‌دار یا نمودار گردشی**^۱: این ساختار به بهترین شکل ممکن تضاد بین تعامل و درام را حل می‌کند و راهی است برای خلق روایت منطقی دراماتیک با درجه‌ای از تعاملی بودن. در این ساختار، روایت می‌تواند به شکل زمانمند حرکت کند؛ ولی در عین حال، تصمیماتی فرعی وجود دارند که قابلیت تغییر مسیر روایت را فراهم می‌کنند. از این ساختار در بازی‌های ویدئویی زیاد استفاده می‌شود به این صورت که بازیکنان می‌توانند در طول مسیر بازی اشیایی را بردارند که بعداً در حل مشکلی خاص به آن‌ها کمک خواهد کرد (Ryan, 2001: Ch. 8).

۷.۳. **داستان مخفی**^۲: از این ساختار روایی در برخی بازی‌های مشهور مثل میست^۳ استفاده شده است. رایان معتقد است این‌گونه داستان با دو لایه روایی کار می‌کند که در آن بازیکن هم‌زمان با پیش‌روی در شبکه‌ای از انتخاب‌ها که لایه اول روایت را شکل می‌دهند می‌تواند با برخی انتخاب‌هایش از لایه زیرین، که روایت خطی ثابتی است، پرده بردارد (Ryan, 2001: Ch. 8). برای مثال، در یک بازی خاص، بازیکن می‌تواند در حالی که با تصمیماتش لایه اول روایت را شکل می‌دهد، با انجام بعضی کارها به مرور از سرگذشت شخصیت اصلی (روایت پنهانی یا همان لایه دوم) آگاه شود.

۸.۳. **پی‌رنگ درهم‌تنیده**^۴: روایت کلاسیک دست‌کم در یک بخش شامل روندی از رخداد‌های فیزیکی است که عیناً گروهی از شخصیت‌ها تجربه‌شان می‌کنند. اما هر کدام از شخصیت‌ها این رویدادها را از منظر خودش تجربه می‌کند و داستان ویژه خود را دارد. کارکرد تعامل این امکان را فراهم می‌کند که کاربر بین شخصیت‌های مختلف دست به انتخاب بزند و داستان چندوجهی اما معینی را تجربه کند (Ryan, 2001: Ch. 8). از این ساختار در بازی‌هایی استفاده می‌شود که در آن‌ها بازیکن قادر است شخصیت‌های مختلف را در یک داستان واحد انتخاب کند و هر بار روایت ثابتی را که از دیدگاه دانای کل واحد است از منظر شخصیتی که انتخاب کرده تجربه کند.

۹.۳. **فضای اکشن، پرسه‌زنی حماسی و جهان داستان**^۵: این ساختار دارای دو سطح کلان و خرد است. به باور رایان، سطح کلان این روایت کاملاً تعاملی است و سطح خرد یک پلات واحد دراماتیک دارد. برای مثال، در یک جهان داستانی (سطح کلان) کاربر/

1. Directed Network, Or Flow Chart

2. Hidden Story

3. Myst

4. Braided Plot

5. Action Space, Epic Wandering, And Story-World

بازیکن می‌تواند به صورت تعاملی وارد هر مسیر یا جاده‌ای بشود و هر منطقه‌ای (سطح خُرد) را انتخاب کند. اما به محض اینکه وارد منطقه‌ای شد، سرگذشت مشخصی برای او رقم می‌خورد و باید داستان معینی را تجربه کند (Ryan, 2001: Ch. 8).

این ساختار برای بازی‌هایی که جهان بازند قابل استفاده است. بازیکن می‌تواند آزادانه در دنیای بازی پرسه بزند و به انتخاب خود وارد مناطق مختلف بازی شود که در هر کدام داستان خاصی را تجربه خواهد کرد.

۴. انواع روایت‌های تعاملی در تقسیم‌بندی جنکینز

پیش‌تر از جنکینز (۲۰۰۳) نقل کردیم که از دید او روایت در بازی ویدئویی متفاوت است با شیوه سنتی و خطی متعارف که در سینما و رمان‌ها یافت می‌شود. همچنین ذکر شد که به نظر جنکینز داستان در بازی ویدئویی فضایی و محیطی است و طراحان بازی نه‌راویان صرف داستان، بلکه معماران جهان‌های داستانی‌اند. او همچنین بر این باور است که داستان‌گویی محیطی شرایط خلق تجربه غوطه‌وری در روایت را دست‌کم به چهار شیوه متفاوت فراهم می‌کند: ۱. داستان‌های فضایی می‌توانند محرکی برای تداعی و فراخوانی روایت‌های ازپیش‌موجود باشند؛ ۲. آن‌ها می‌توانند زمینه نمایش رخداد‌های روایی را فراهم کنند؛ ۳. این داستان‌ها می‌توانند اطلاعات روایی را در میزانشن خود تعبیه کنند؛ ۴. آن‌ها می‌توانند شرایط خلق روایت‌های نو را فراهم کنند.

در ادامه با جزئیات بیشتر به مقایسه چهار گونه روایت از دیدگاه جنکینز خواهیم پرداخت.

۱.۴. روایت‌های فراخواننده: گیرایی این گونه روایت در بازی‌های ویدئویی به جذابیت

پارک‌های تفریحی‌ای که تم پارک نام دارند (همچون دیزنی‌لند) همسان است. این پارک‌ها به افراد امکان می‌دهند به صورت فیزیکی وارد مکان‌هایی شوند که بارها در تخیل خود آنجا بوده‌اند. در بازی‌هایی که از این نوع روایت استفاده می‌کنند، بازیکن قادر خواهد بود وارد دنیاهایی شود که پیش از این در خیال خود با دیدن فیلمی یا خواندن رمانی در آن‌ها سیر کرده است.

روایت در این نوع بازی‌ها ممکن است نه فقط بازگویی صرف داستانی ازپیش‌موجود، بلکه روایتی دیگر در همان دنیای آشنا باشد. این بازی‌ها با غوطه‌ورکردن بازیکن در جهانی آشنا و فراهم‌کردن امکان پرسه‌زنی در آن و تعامل با آن به خاطرات او شکلی عینی می‌دهند (Jenkins, 2003: 120).

۲.۴. روایت‌های نمایشی: جنکینز مثال‌هایی از کتاب‌های راهنمای طراحی بازی نقل می‌کند که براساس آن‌ها همه چیز در روایت باید مثل پازلی به هم پیوسته باشد. اما به نظر او، بازی‌هایی که روایت نمایشی دارند معمولاً فاقد این ویژگی هستند. وی گشت‌وگذار فضایی در دنیای بازی را بر توسعه بی‌رنگی منسجم ترجیح می‌دهد. درواقع طراح دنیایی را می‌سازد و بازیکن به نحو دلخواه در آن عمل می‌کند و روایت را شکل می‌دهد (Jenkins, 2003: 122).

۳.۴. روایت‌های تعبیه‌شده^۲: جنکینز برای توضیح این نوع روایت از تمایز بین بی‌رنگ (به معنای ساختار ارائه رویدادها به نحوی که به مخاطب ارائه می‌شود) و داستان (به معنای ادراک زمانمند رویدادهای مذکور از سوی مخاطب) استفاده می‌کند. در روایت‌های تعبیه‌شده ادراک روایت فرایندی فعال است که در آن مخاطب با سرنخ‌های پنهان در دنیای بازی رفته‌رفته داستان اصلی را کشف می‌کند (Jenkins, 2003: 129). در این حالت، فضای بازی به کاخی از حافظه تبدیل می‌شود که محتوای آن باید هم‌زمان با تلاش بازیکن برای تجدید بنای داستان رمزگشایی شود.

۴.۴. روایت‌های نوظهور^۳: جنکینز با مثال زدن بازی سیمز^۴ این نوع از روایت را در بازی‌های ویدئویی توصیف می‌کند. در این بازی بازیکنان خودشان می‌توانند اهدافشان را مشخص کنند و داستان شخصی خود را بسازند. روایت‌های نوظهور از پیش ساختار بندی و برنامه‌ریزی نشده‌اند؛ بلکه طی روند بازی شکل می‌گیرند (Jenkins, 2003: 129). البته نمی‌توان گفت این نوع از روایت کاملاً بدون ساختار و مغشوش است و طراح بازی هیچ کنترلی بر روایت ندارد. اختیارات بازیکنان در سیمز به حدی وسیع است که می‌توانند حتی رنگ پوست شخصیتشان را مشخص کنند. این امر سبب می‌شود بازیکن با شخصیتی که خلق کرده ارتباط حسی قوی‌ای برقرار کند و روابط شخصی خود را در جهان بازی تمرین کند. با این حال، طراح بازی نقش خاص خود را در کنترل روایت بازی دارد، به این صورت که شخصیت‌ها در بازی دارای امیال، خواسته‌ها و نیازهای ویژه‌ای هستند که بازیکن باید آن‌ها را مدیریت کند.

۵.۴. مدل‌های روایت غیرخطی در تقسیم‌بندی ماجیوسکی

ماجیوسکی در تلاش برای بررسی وجوه روایی بازی‌های ویدئویی، علاوه بر پرداختن به آن

1. Enacting Narratives
2. Embedded Narratives
3. Emergent Narratives
4. The Sims

دسته ملاحظات نظری که در بخش‌های پیشین به آن‌ها پرداخته شد، با استفاده از یافته‌های پژوهش خود، سه مدل مبنایی روایت در بازی‌های ویدئویی را شناسایی و تعریف کرده است که در ادامه بررسی خواهند شد.

۱.۵۴. رشته مروارید^۱: به باور ماجیوسکی (۲۰۰۳: ۳۴)، شاید برای طراح بازی آسان‌ترین راه تبدیل روایت خطی به محیط غیرخطی، بدون فداکردن کنترل روی نتیجه پی‌رنگ، مخفی کردن داستان خطی پشت توهمی از تعامل باشد. در این مدل روایت، در برخی نقاط به بازیکنان حدی از آزادی انتخاب داده می‌شود؛ اما، توان آن‌ها برای پیش‌بردن داستان تحت کنترل شدید طراح بازی است. ضمناً، در این مدل فقط وجود یک پایان ممکن است. در بازی‌هایی که از این مدل روایت استفاده می‌کنند هر نقطه اصلی در پی‌رنگ می‌تواند به مثابه بخش آغازین یکی از مرواریدهای کل رشته بازنمایی شود. بازیکن با رسیدن به هر مروارید می‌تواند برخی از رویدادها را با هر ترتیبی پیش ببرد که نتیجه آن غیرخطی شدن روایت است. اما با پیش‌روی بیشتر در هر مروارید انتخاب‌های بازیکن محدودتر می‌شوند، تا جایی که در انتها فقط یک گزینه وجود دارد. در این مرحله، اکثر اوقات، یک میان‌پرده غیرتعاملی پخش می‌شود و بعد از آن بازیکن وارد مروارید بعدی می‌شود.

مدل رشته مروارید ساده‌ترین فرم روایی در بازی‌های ویدئویی است. از این مدل می‌توان در هر ژانری به ویژه در بازی‌های ژانر ماجراجویی، که تأکید بیشتری بر داستان دارند، استفاده کرد. این مدل نزدیک‌ترین ساختار به فرم خطی کلاسیک روایت است.

۲.۵۴. روایت شاخه‌ای^۲: یکی از راه‌های ارتقای رابطه بین بازی و روایت این است که درباره نحوه پیشرفت روایت به بازیکن حق انتخاب داده شود؛ این اتفاقی است که در مدل روایت شاخه‌ای رخ می‌دهد. روایت در این ساختار به گونه‌ای طراحی شده که پیشرفت آن به صورت انشعابی در شاخه‌های گوناگون امکان‌پذیر باشد.

در ساختار روایت شاخه‌ای لازم نیست در هر لحظه بازیکن متوجه باشد با انتخابی رویارو شده که بر ادامه داستان تأثیرگذار خواهد بود. برای مثال، ممکن است بازیکن در نقطه‌ای برابر یکی از دشمنانش شکست بخورد و بعدتر در ادامه بازی دوباره با او روبرو شود. از دیگر سو، گاه ممکن است انتخاب بازیکن و نتیجه آنی واضح باشد. مثلاً، شاید در نقطه‌ای از بازی در میدان نبرد به بازیکن اجازه داده شود که جناح خود را تغییر دهد. البته در این حالت، انتخاب بازیکن می‌تواند، افزون بر نتیجه آنی‌اش، پیامدهای درازمدت نیز داشته باشد (Majewski, 2003: 39).

1. String Of Pearls

2. Branching Narrative

حاصل گزینه‌های پیش روی بازیکن و انتخاب‌هایش می‌تواند شکل درختی داشته باشد؛ و یا در موارد پیچیده‌تر ممکن است این گزینه‌ها شبکه‌ای از احتمالات را شکل دهند. گاه در طی پیشرفت بازی شاخه‌ها به هم متصل می‌شوند و برای بازیکن تنها یک راه برای پایان موفقیت‌آمیز بازی باقی می‌ماند. گاهی هم بر اساس انتخاب‌های بازیکن پایان‌های ناموفق، مثل مرگ شخصیت اصلی، حاصل می‌شود. البته در ساختار روایت شاخه‌ای همیشه پایان‌های بازی به دو حالت محدود نیست و آنچه در داستان به عنوان شکست یا پیروزی نهایی تفسیر می‌شود ممکن است به شکل‌های گوناگونی بازنمایی شود.

مدل روایت شاخه‌ای میان سازندگان بازی از محبوبیت کمی برخوردار است و معمولاً مورد انتقاد پژوهشگران بازی قرار می‌گیرد. یکی از علل این مسئله هزینه بسیار بالای ساخت بازی‌های این‌چنینی است؛ زیرا، مجموعه بزرگی از خطوط داستانی باید در بازی وجود داشته باشند که هرکدام برای توسعه میان‌پرده‌ها و دیالوگ‌ها و... هزینه‌های خاص خود را می‌طلبند.

۳.۵۴. شهربازی: درحالی‌که در ساختار روایت شاخه‌ای پیچیدگی گشایش روایت زمانمند انجام می‌شود، در مدل شهربازی این مسئله مکانمند است؛ یعنی به جای اینکه شاخه‌های روایی با پیش‌روی در طول بازی رشد کنند، مسیرهای مختلف روایت با گشتن در دنیای بازی و رسیدن به مکان‌های خاص به بازیکن عرضه می‌شوند.

بنابر گفته ماجیوسکی (۲۰۰۳: ۴۲)، پژوهش‌های علمی کمتری درباره این مدل صورت گرفته است. علت این امر می‌تواند پیوستگی این گونه روایت با بازی‌های ژانر نقش‌آفرینی باشد، که نسبت به سایر بازی‌ها به زمان بیشتری برای تمام شدن نیاز دارند.

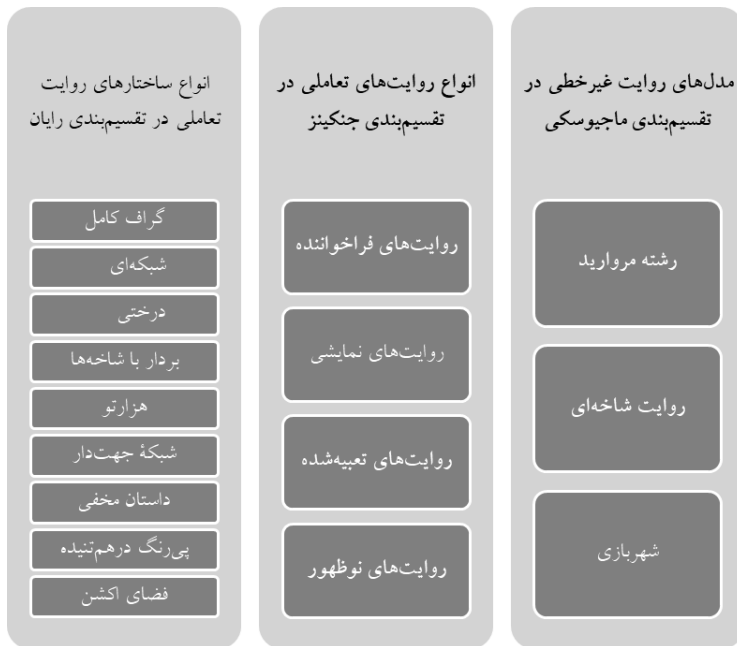
بازیگری در این نوع از بازی‌ها وابسته به انتخاب است. بازیکن ممکن است در زمان خاصی با چندین چالش روبه‌رو باشد و ناچار شود از میان آن‌ها یکی را انتخاب کند؛ اما مجبور نیست همه آن‌ها را به پایان برساند. در نتیجه می‌توان گفت در چنین بازی‌هایی تأکید بر آزادی برای پرسه‌زدن در جهان بازی و انتخاب فعالیتی دلخواه است.

معمولاً مدل شهربازی در یک بازی به صورت کامل به کار برده نمی‌شود؛ چراکه غیرخطی بودن مطلق به غیرضروری بودن منجر می‌شود. اگر انتخاب همه پی‌رنگ‌های فرعی کاملاً انتخابی باشد، هیچ ضرورتی برای پیگیری یک پی‌رنگ مشخص وجود نخواهد داشت. از این رو، بازی‌های این‌چنینی، جدا از داشتن مجموعه‌ای از پی‌رنگ‌های فرعی، یک پی‌رنگ اصلی نیز دارند که بسته به نوع بازی می‌تواند کمابیش خطی باشد.

۶.۴. بررسی تقسیم‌بندی‌های متفاوت روایت تعاملی: هر سه تقسیم‌بندی یادشده به خوبی نشان می‌دهند که چطور نظریه‌های سنتی پیرامون روایت باعث ابهام معنای روایت

در مدیوم‌ها و رسانه‌های جدید می‌شوند. این سه تقسیم‌بندی، که هرکدام بر اساس ضوابط و دغدغه‌های گوناگونی انجام شده‌اند، موضوعات متفاوتی نیز دارند. برای رایان نه‌تنها بازی‌های رایانه‌ای، بلکه اساساً ساختارهای روایت تعاملی به‌صورت کلی موضوع کار هستند و او برای روایت تعاملی نُه دسته را برمی‌شمرد. در این تقسیم‌بندی، مسئله موردتوجه ساختار روایت و تأثیری است که این ساختار بر مخاطب دارد. اما دسته‌بندی جنکینز بر داستان‌گویی محیطی تأکید می‌کند. او، که به دنبال نشان دادن شرایط خلق تجربه غوطه‌وری در روایت با توجه به اهمیت محیط است، چهار دسته‌بندی برای روایت تعاملی برمی‌شمرد. ماجیوسکی در سوی دیگر به دنبال توصیف مدل‌های اساسی روایت تعاملی در بازی‌های ویدئویی است و، با بررسی بازی‌ها، سه تیپ آرمانی از روایت تعاملی معرفی می‌کند که طراحان بازی برای استفاده از روایتی غیرخطی به کار برده‌اند.

جدول ۱. دسته‌بندی‌های روایت تعاملی (منبع: نگارندگان، برگرفته از یافته‌های پژوهش)



نکته اساسی در دیدگاه هر سه محقق یادشده این است که هر سه به دنبال آن هستند تا با بازتعریف روایت و انواع آن بتوانند نشان بدهند که روایت و تعامل در مناقشه با یکدیگر نیستند و روایت تعاملی نه‌تنها امکان‌پذیر است، بلکه محقق شده است. تقسیم‌بندی رایان در این بین، به این علت که اساساً ساختارهای روایت تعاملی را هدف قرار داده و همین‌طور

به جزئیات مهم توجه کرده است، جامع‌تر و مناسب‌تر است. برای مثال، چند بازی مختلف در دسته‌های نه‌گانه رایان ممکن است همگی در تقسیم‌بندی جنکینز از نوع روایت‌های فراخواننده باشند؛ چراکه معیارهای جنکینز و همین‌طور ماجیوسکی در تقسیم‌بندی محدودترند. ما در این پژوهش به دنبال استفاده از این سه نظریه برای فهم کاربرد اطلاق آن بر بازی خدای جنگ خواهیم بود.

موردکاوی

بازی خدای جنگ بازی ویدئویی در سبک اکشن. ماجیایی است که ۲۰ آوریل ۲۰۱۸ منتشر شد. این بازی نامزد بیش از صد جایزه و برنده ۵۷ جایزه شده است که از میان آن‌ها می‌توان به جایزه بهترین بازی سال از آکادمی علوم و هنرهای تعاملی^۱ سال ۲۰۱۸ و جایزه بهترین روایت از پانزدهمین دوره جوایز آکادمی بازی‌های بریتانیا^۲ اشاره کرد. در ادامه، علاوه بر ارائه خلاصه‌ای از داستان بازی، روایت آن را در بستر تقسیم‌بندی‌های رایان، جنکینز و ماجیوسکی شرح خواهیم داد.

۱. خلاصه داستان خدای جنگ

در سه نسخه اول بازی، «کریتوس^۳» یکی از سرداران شجاع اسپارت بود که در یکی از جنگ‌های سختش با بربرها، در ازای پیروزی، خودش را وقف خدای جنگ می‌کند. وی رفته‌رفته موجودی خون‌ریز و سفاک می‌شود و در یکی از جنگ‌ها ناخواسته همسر و دختر خود را به قتل می‌رساند. از این به بعد، بزرگ‌ترین هدف کریتوس آرام کردن وجدان و رهایی از شر کابوس‌هایی است که پس از آن فاجعه به سراغش آمده‌اند. وی در این راه ابتدا به خدایان پناه می‌برد و از ایشان می‌خواهد در قبال خدماتش او را از شر وجدانش رها کنند. آتن^۴، خدای خرد و دانایی، به وی مژده می‌دهد که او را از شر کابوس‌هایش خلاص کند؛ اما در نهایت، معلوم می‌شود که حتی خدایان نمی‌توانند او را از وجدانش رها کنند. هم‌زمان که کریتوس جانشین خدای جنگ می‌شود، امید او برای نجات از خدایان قطع شده و ایمانش از بین رفته است (در واقع خدایان برای او مرده‌اند). خدایان علیه او توطئه می‌کنند و او را از میان خود می‌رانند. از این به بعد، زئوس^۵، پدر کریتوس، دشمنش می‌شود و کریتوس برای کشتن او تقریباً کل خدایان المپ را با بی‌رحمی از میان برمی‌دارد و

1. Academy Of Interactive Arts & Sciences
2. British Academy Games Awards
3. Kratos
4. Athena
5. Zeus

در نهایت موفق می‌شود پدر خویش را بکشد. در پایان آخرین نسخه، کریتوس بعد از کشتن پدرش ناامید از همه جا دست به خودکشی می‌زند؛ اما، در نسخه جدید مشخص می‌شود که او به نحوی زنده می‌ماند و اکنون خودش پدر شده است. نسخه ۲۰۱۸ با صحنه به آتش کشیدن جسد فی^۱، همسر کریتوس که از او پسری به نام آترئوس^۲ بازمانده، آغاز می‌شود. طبق وصیت فی، مأموریت اصلی کریتوس و پسرش حمل خاکستراو به بلندترین قلعه جهان اساطیر اسکاندیناوی است. در طول سفر، آن‌ها با جادوگری اسرارآمیز مواجه می‌شوند و جادوگر به آن‌ها برای رسیدن به بلندترین کوه در میدگارد^۳ کمک می‌کند، اما میمیر^۴، خدای دانش در اساطیر اسکاندیناوی که در آن قلعه زندانی بوده، به آن‌ها می‌گوید که بلندترین قلعه واقعی در یوتن‌هایم^۵ سرزمین جاینت‌هاست. کریتوس سر میمیر را از تن جدا می‌کند و همگی سفر به یوتن‌هایم را آغاز می‌کنند. کریتوس و پسرش در یوتن‌هایم با غارنگاره‌هایی روبه‌رو می‌شوند که تمام اتفاقات سفرشان را شرح داده است. با توجه به غارنگاره‌ها مشخص می‌شود که فی از آینده آن‌ها و از تمام ماجراهایی که همسر و پسرش از سر گذرانده‌اند باخبر بوده است. در نهایت، کریتوس و آترئوس خاکسترفی را در قلعه بلند یوتن‌هایم پخش می‌کنند و مأموریت خود را به پایان می‌رسانند.

۲. روایت خدای جنگ ۲۰۱۸ در تقسیم‌بندی رایان

بازی خدای جنگ ۲۰۱۸، درعین حال که یک خط روایی اصلی زمانمند دارد، به بازکنان خود امکان می‌دهد آزادانه در دنیای بازی پرسه بزنند و به مأموریت‌های فرعی یا به اصطلاح «ساید کوئست»‌های دیگر بپردازند. این بازی از یک خط روایی اصلی اجتناب ناپذیر و خطر روایی‌های فرعی کثیر اما اجتناب‌پذیر تشکیل شده است.

هریک از مأموریت‌های فرعی، به‌عنوان انشعابات پیرامونی روایت اصلی، داستانی فرعی دارد. این ساختار روایی این امکان را برای بازیکن فراهم می‌کند که به‌سرعت مسیر اصلی داستان را طی کند یا وقت بیشتری را صرف پرسه‌زدن در جهان بازی و تجربه‌کردن داستان‌های فرعی کند.

با توجه به این مسئله، به خوبی می‌توان فهمید که روایت بازی خدای جنگ ۲۰۱۸، در تقسیم‌بندی رایان از ساختارهای روایت تعاملی، از نوع ساختار «بردار با شاخه‌های پیرامونی»

1. Fey
2. Atreus
3. Midgard
4. Mimir
5. Jötunheim

محسوب می‌شود. در این ساختار یک داستان اصلی با توالی زمانی معین وجود دارد؛ اما، این امکان برای خواننده وجود دارد که در کنار مسیر اصلی به شاخه‌های فرعی داستان گذر کند. این ساختار با انشعابات پیرامونی اش این امکان را فراهم می‌کند که مؤلف برای هر شخصیت یک سرگذشت طراحی کند. در نتیجه، خواننده قادر خواهد بود به سرعت مسیر اصلی داستان را طی کند یا با حوصله به داستان‌های فرعی توجه کند (Ryan, 2001: Ch. 8).

این ساختار در بازی‌هایی استفاده می‌شود که یک روایت خطی با مجموعه‌ای از به اصطلاح «ساید کوئست» دارند؛ یعنی به بازیکن امکان می‌دهند، در کنار مأموریت‌های اصلی، آزادانه در دنیای بازی پرسه بزنند و بعضاً به انجام مأموریت‌های فرعی یا همان «ساید کوئست» بپردازند و این دقیقاً اتفاقی است که در بازی خدای جنگ رخ می‌دهد.

۳. روایت خدای جنگ ۲۰۱۸ در تقسیم‌بندی جنکینز

بازی‌های خدای جنگ اساساً در محیط و میزانشی اساطیری شکل گرفته‌اند. محیط بازی‌های قبلی خدای جنگ اساطیر یونان، و بازی خدای جنگ ۲۰۱۸ اساطیر اسکاندیناوی است و این بدین معناست که مخاطب، پیش از تجربه کردن بازی خدای جنگ ۲۰۱۸، خاطره‌ها و تصوراتی از محیطی که این بازی در آن رخ می‌دهد دارد.

از این رو، روایت بازی خدای جنگ ۲۰۱۸ را به لحاظ کلی می‌توان از نوع «روایت‌های فراخواننده» در تقسیم‌بندی جنکینز دانست. جذابیت این نوع از روایت در بازی‌های ویدئویی، به نظر جنکینز (۲۰۰۳)، به جذابیت پارک‌های تفریحی «تم پارک» (مثل پارک تفریحی مشهور دیزنی‌لند) شبیه است. این پارک‌ها به افراد امکان می‌دهند به صورت فیزیکی وارد مکان‌هایی شوند که بارها در تخیل خود آنجا بوده‌اند. در بازی‌هایی که از این نوع روایت استفاده می‌کنند جذابیتی این‌چنینی وجود دارد؛ به این معنا که بازیکن قادر خواهد بود وارد دنیایی شود که قبلاً با دیدن فیلم یا خواندن رمانی به صورت ذهنی آنجا بوده است. روایت در این نوع بازی‌ها ممکن است بازگویی صرف یک داستان از قبل موجود نباشد؛ بلکه روایتی دیگر در همان دنیای آشنا باشد. این بازی‌ها از طریق غوطه‌ور کردن بازیکن در جهانی آشنا و فراهم کردن امکان پرسه‌زنی در آن و، به عبارتی، تعامل با آن به خاطرات او شکلی عینی می‌دهند (Jenkins, 2003).

۴. روایت خدای جنگ ۲۰۱۸ در تقسیم‌بندی ماجیوسکی

با توجه به اینکه بازی خدای جنگ ۲۰۱۸ دنیای بزرگی دارد که امکان تعامل بیشتری را برای بازیکن فراهم می‌کند، مدل روایی این بازی در تقسیم‌بندی ماجیوسکی (۲۰۰۳) از

مدل‌های روایت غیرخطی مدل شهربازی است. «مدل شهربازی درباره پیچیدگی گشایش روایت به صورت مکانمند است» (Majewski, 2003: 42). در مدل شهربازی، به جای اینکه شاخه‌های روایی با پیش‌روی در طول بازی حاصل شوند، مسیرهای مختلف روایی با گشتن در دنیای بازی و رسیدن به مکان‌های خاص به بازیکن عرضه می‌شوند.

البته همان‌طور که ماجیوسکی خود اذعان می‌کند، مدل شهربازی معمولاً به صورت مطلق به کار برده نمی‌شود و بازی‌های این‌چنینی، جدای از داشتن مجموعه‌ای از پی‌رنگ‌های فرعی انتخابی، دارای یک پی‌رنگ اصلی هستند که کمابیش خطی است. قضیه یادشده در خدای جنگ ۲۰۱۸ نیز صدق می‌کند؛ یعنی بازی دارای دنیای بزرگی است که به بازیکن امکان پرسه‌زنی در آن را می‌دهد و، با وارد شدن بازیکن در مناطق خاصی از بازی، می‌تواند پی‌رنگ‌های فرعی را تجربه کند. اما درعین حال، بازی دارای یک پی‌رنگ اصلی نیز هست.

بحث و نتیجه‌گیری

عنصر تعامل انسانی بازی ویدئویی را به یکی از پیچیده‌ترین فرم‌های هنری معاصر تبدیل کرده، آن را از سایر رسانه‌های روایتگر جدا می‌کند. دو نظرگاه اصلی درباره روایت‌شناسی بازی ویدئویی دیدگاه روایت‌گرایانه و دیدگاه بازی‌گرایانه هستند که اولی بر وجود روایت و لزوم وجود آن در بازی‌های ویدئویی تأکید دارد و دومی معتقد است بین بازی و روایت ادبی تمایز بنیادینی وجود دارد.

بازی‌های ویدئویی اصولاً تعاملی هستند. این مسئله، افزون بر اینکه رسانه بازی را متفاوت می‌کند، می‌تواند موضوعی چالش‌برانگیز نیز باشد؛ زیرا، ذات بازی ویدئویی تعاملی بودن، و ذات روایت جبری بودن است. این مسئله در نگاه اول می‌تواند متناقض‌نما باشد؛ مگر اینکه از تعریف سنتی روایت گذر کنیم و روایت تعاملی را وارد معادله کنیم. بدین نحو بسیاری از سوء تفاهم‌ها درباره جایگاه روایت در بازی‌های ویدئویی حل خواهند شد و قادر خواهیم بود به مرحله بعدی، یعنی انواع روایت در بازی‌های ویدئویی، بپردازیم. از میان دیدگاه‌های پراکنده‌ای که درباره روایت در بازی ویدئویی ارائه شده‌اند، سه نظریه منسجم‌تر که رایان، جنکینز و ماجیوسکی منتشر کرده‌اند در این پژوهش مورد مقایسه قرار گرفته‌اند.

رایان انواع ساختارهای روایت تعاملی را در یک طبقه‌بندی نه‌گانه بررسی می‌کند: ۱. گراف کامل، که در آن هر گره به تمامی گره‌های دیگر متصل است؛ ۲. شبکه‌ای، که در این نوع ساختار حرکت بازیکن نه کاملاً آزادانه صورت می‌پذیرد و نه به مسیری واحد محدود است؛ ۳. درختی، که گردش در آن ممکن نیست و همه مسیرها یک طرفه‌اند؛ ۴. بردار با شاخه‌های

پیرامونی، که در این ساختار یک داستان اصلی با توالی زمانی معین وجود دارد، اما بازیکن می‌تواند در کنار مسیر اصلی به شاخه‌های فرعی داستان نیز گذر کند؛ ۵. هزارتو، که در آن کاربر باید از طریق مجموعه‌ای از مسیرهای انتخابی از نقطه آغازین به نقطه پایانی برسد؛ ۶. شبکه جهت‌دار یا نمودار گردش، که در آن روایت می‌تواند به شکل زمانمند حرکت کند، ولی در عین حال تصمیماتی فرعی وجود دارند که قابلیت تغییر مسیر روایت را فراهم می‌کنند؛ ۷. داستان مخفی، که با دو لایه روایی کار می‌کند؛ ۸. پی‌رنگ درهم‌تنیده، که کاربر آن می‌تواند بین شخصیت‌های مختلف دست به انتخاب بزند و داستانی چندوجهی اما معین را تجربه کند؛ و ۹. فضای اکشن، پرسه‌زنی حماسی و جهان داستان، ساختاری که دارای دو سطح کلان و خرد است.

جنکینز، که باور به تفاوت بنیادین میان بازی با روایت سنتی ادبی دارد، چهار گونه روایت را در بازی‌های ویدئویی معرفی کرده: ۱. روایت‌های فراخواننده، که در آن بازیکن قادر خواهد بود وارد دنیاهایی شود که پیش از این در خیال خود با دیدن فیلم یا خواندن رمانی در آن‌ها سیر کرده است؛ ۲. روایت‌های نمایشی، که او آن‌ها را به سبب تکیه بر یک پی‌رنگ منسجم نمی‌پسندد؛ ۳. روایت‌های تعبیه‌شده، که در آن‌ها مخاطب با استفاده از سرنخ‌های پنهان در دنیای بازی رفته‌رفته داستان اصلی را کشف می‌کند؛ و ۴. روایت‌های نوظهور، که از پیش ساختار بندی و برنامه‌ریزی نشده‌اند، بلکه طی روند بازی شکل می‌گیرند.

سه مدل روایت غیرخطی موجود در بازی‌های ویدئویی در تقسیم‌بندی ماجیوسکی نیز عبارت‌اند از: ۱. مدل رشته‌مرورید، که در آن در نقاط خاصی از بازی به بازیکن درجه‌ای از آزادی انتخاب داده می‌شود، اما در نهایت روند داستان بازی خطی است؛ ۲. مدل روایت شاخه‌ای، که در آن بازیکن در نقاط معینی از بازی با انتخاب شاخه‌های روایی مسیر داستان را مشخص می‌کند؛ و ۳. مدل شهربازی که در آن بازیکن با کنار هم گذاشتن مجموعه‌ای از داستان‌های فرعی به داستان اصلی شکل می‌دهد.

با بررسی دقیق‌تر این سه تقسیم‌بندی اولاً می‌توان ملاحظه کرد که روایت یک بازی بخصوص، که در اینجا خدای جنگ ۲۰۱۸ بود، قابلیت تعریف شدن در بستر هر سه تقسیم‌بندی مذکور را دارد. در واقع، روایت هر بازی روایی دیگری را نیز می‌توان بر اساس شمای کلی‌ای که در این مقاله ارائه شد تعریف کرد. اما بنابر نظر نگارندگان، تقسیم‌بندی رایان از دو مورد دیگر جامع‌تر و دقیق‌تر است؛ چراکه انواع روایت‌ها را با تفاوت‌های جزئی‌تر در دسته‌های نه‌گانه خود جای می‌دهد. برای مثال، چند بازی مختلف در دسته‌های نه‌گانه رایان ممکن است همگی در تقسیم‌بندی جنکینز از نوع روایت‌های فراخواننده باشند؛ چراکه معیارهای جنکینز و همین‌طور ماجیوسکی در تقسیم‌بندی محدودترند.

منابع و مأخذ

- Aarseth, E. J. (1997). **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Adams, E. (1999). 'Three Problems for Interactive Storytellers'. Retrieved May 27, 2019, from www.gamasutra.com
- Arsenault, D. (2014). 'Narratology'. In: M. J. Wolf & B. Perron (eds.), **The Routledge companion to video game studies**. New York: Routledge.
- Barthes, R. (1966). 'An introduction to the structural analysis of narrative'. L. Duisit, (tran.), **New literary history**, 6(2), 237-272.
- Eskelinen, M. (2001). 'The gaming situation'. **Game studies**, 1(1), 68.
- Frasca, Go. (1999). 'Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative'. Retrieved May 27, 2019, from www.ludology.org
- Frasca, G. (2001). **Video games of the oppressed**. Atlanta: Georgia Institute of Technology: School of Literature, Communication and Culture.
- Frasca, G. (2003). 'Simulation versus narrative: Introduction to ludology'. In: M. J. Wolf (ed.), **The video game theory reader**. New York: Routledge, 243-258.
- Jenkins, H. (2003). 'Game Design as Narrative Architecture'. In: P. Harrigan & N. Wardrip-Fruin (eds.), **First Person. New Media as Story, Performance, and Game**. Cambridge: MIT Press.
- Juul, J. (2012). 'Narrative'. In: M. J. Wolf (ed.), **Encyclopedia of Video Games, The Culture, Technology, and Art of Gaming** (Vol. 1). Connecticut: Greenwood.
- Klevjer, R. (2002). 'In Defense of Cutscenes'. In: F. Mayra (ed.), **Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings**. Tampere: Tampere University Press, 191-203.
- Laurel, B. (1986). **Toward the design of a computer-based interactive fantasy system**. Ohio: The Ohio State University.
- Lebowitz, J. & Klug, Ch. (2011). **Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories**. Burlington: Focal Press.
- Majewski, J. (2003). **Theorising video game narrative**. Queensland: School of Humanities & Social Sciences Bond University.

- Mateas, M. (2002). **Interactive drama, art and artificial intelligence**. Pittsburgh: School of Computer Science, Carnegie Mellon University.
- Murray, J. H. (1997). **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in cyberspace**. New York: The Free press.
- Murray, J. H. (2005). 'The last word on ludology v narratology in game studies'. In **Worlds in Play**. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views, Vancouver.
- Rouse, R. (2001). **Game design: theory & practice**. Plano: Wordware Pub.
- Ryan, M.L. (2001). **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.L. (2002). 'Ludology vs. Narratology? A critical investigation of the aesthetic properties of digital media'. Presented at the **Web-based seminar contents for the course offered at the IT University of Copenhagen**.
- Şengün, S. (2013). **Six Degrees of Video Game Narrative: A Classification for Narrative in Video Games**. MA thesis. İstanbul Bilgi University.
- Sheldon, L. (2004). **Character development and storytelling for games**. Boston: Thomson Course Technology.
- Skolnick, E. (2014). **Video game storytelling: what every developer needs to know about narrative techniques**. New York: Watson-Guption.
- Smith, J. H. (2000). 'The Road not Taken - The How's and Why's of Interactive Fiction'. Retrieved May 27, 2019, from www.game-research.com.
- Solarski, Ch. (2017). **Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design**. Boca Raton: Taylor & Francis.
- Thabet, T. (2015). **Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story**. New York: Palgrave Macmillan.