

گونه‌شناسی روایت‌های تعاملی غیر کاربر-محور در بازی‌های رایانه‌ای

علی رازی زاده *

چکیده

مشارکت و امکان اثرگذاری کاربر از طریق انتخاب از میان دو یا چند گزینه موجود در روایت داستانی یک بازی رایانه‌ای، نه تنها به مثابه یک گام روبه جلو برای قصه‌گویی و روایت‌پردازی به حساب می‌آید، بلکه این عرصه را از دوره سنتی خارج، و وارد دوره نوینی کرده است. دوره نوینی که با معرفی روایت‌های تعاملی، درهای جدیدی را در عرصه روایت‌شناسی به روی پژوهشگران گشوده است. روایت‌های تعاملی که در ابتدا تنها به انتخاب‌های جزئی کاربر در سیر روایی بازی محدود می‌شدند، با کمک فناوری‌های روز، ظرفیت‌های جدیدی به دست آوردند؛ به طوری که روزه‌روز بر اثرگذاری کاربر در سیر داستانی بازی افزوده شد. این افزایش ظرفیت، با ارائه دسته‌بندی‌های متعدد با محوریت روایت‌های تعاملی از سوی پژوهشگران همراه شد. یکی از این دسته‌بندی‌ها که براساس میزان عامیلت کاربر شکل گرفت، مبنای پژوهش پیش‌رو قرار دارد. این دسته‌بندی، روایت‌های تعاملی را به کاربر-محور و غیرکاربر-محور تقسیم کرد. بر این اساس، پژوهش حاضر تلاش می‌کند ضمن تبیین جایگاه روایت‌های تعاملی در هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، ابتدا عناصر شکل‌دهنده روایت‌های تعاملی را به صورت توصیفی-تحلیلی معرفی نماید. سپس روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور را، که بیشترین کاربرد را در بازی‌های رایانه‌ای دارد، مورد توجه قرار دهد و گونه‌ها و چگونگی شکل‌گیری روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور در بستر بازی‌های رایانه‌ای را تبیین نماید. این پژوهش با پیشنهاد ساختاری مناسب برای تحلیل و توسعه بازی‌های رایانه‌ای، تلاش می‌کند ضمن کمک به کاربران، طراحان و منتقدان این عرصه، بخشی از زمینه‌های لازم برای ادراک و تعامل صحیح‌تر با روایت‌های تعاملی را فراهم کند.

دانشگاه دامغان

واژگان کلیدی: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی غیرکاربرمحور، داستان تعاملی، کاربر

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای از ظرفیت بالایی برای اثرگذاری بر تمامی جنبه‌های زندگی بشری برخوردار هستند و امروزه به‌مثابه یک هنر تعاملی مورد توجه قرار گرفته‌اند. این هنر تعاملی از آن‌رو بسیار با اهمیت است که می‌تواند از طریق سرگرمی، به آموزش و فرهنگ‌سازی بپردازد؛ زیرا بازی‌های رایانه‌ای از این توانمندی برخوردارند که با ایجاد هویت مجازی و هم‌نشینی طولانی مدت آن با هویت واقعی، بر نگرش کاربر نسبت به مسائل مختلف مرتبط با زندگی روزمره اثر بگذارند. به‌طوری‌که امروزه، این هنر-رسانه به ابزاری برای هویت بخشی به کاربرهای بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شده است.

یکی از مهم‌ترین ارکان اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای نسل جدید، رویکرد نوین در روایت‌پردازی و داستان‌گویی می‌باشد. روایت و داستان، یکی از قدیمی‌ترین سازه‌های انسانی برای درک و معنابخشی به هستی به‌محسوب می‌آیند؛ به‌طوری‌که تمامی فرهنگ‌ها، بر اساس این روایت‌ها و داستان‌ها رشد و تکامل یافته‌اند. زیرا روایت‌های مختلف می‌توانند از مرزهای ملی یک فرهنگ عبور کرده، به داستانی برای تاریخ بشریت و تمامی فرهنگ‌ها تبدیل شوند. در گذشته این داستان‌ها بیشتر به‌صورت سینه‌به‌سینه و مکتوب روایت می‌شدند تا اینکه در قرن گذشته، ابتدا سینما و سپس بازی‌های رایانه‌ای، با اضافه کردن جنبه‌های بصری ظرفیت‌های جدیدی را در این عرصه به‌وجود آوردند.

بازی‌های رایانه‌ای، همچون سایر رسانه‌های روایی از توانایی داستان‌گویی و روایت‌پردازی برخوردار هستند. این مسئله از آن‌سو با اهمیت است که انجام و لذت بردن از بازی‌هایی که دارای سیر روایی می‌باشند، می‌تواند مخاطب را در جهت شناخت بهتر جهان واقعی و دنیای پیرامون خود یاری نماید، اما برخلاف رسانه‌های سنتی که تنها به‌صورت غیرتعاملی -بدون مشارکت کاربر در روند و پیشرفت قصه-

برای مخاطبان خود داستان روایت می‌کنند، بازی‌های رایانه‌ای از این ویژگی برخوردارند که داستان را به‌صورت تعاملی و با مشارکت کاربر روایت کنند؛ به‌طوری‌که روایت در بازی‌های رایانه‌ای از حالت خطی خارج شده، در مسیری سیر می‌کند که به مخاطب اجازه می‌دهد تا هر جنبه‌ای از داستان را دنبال نماید که می‌پسندد. این ویژگی سبب شده است که هنر-رسانه بازی رایانه‌ای، به دلیل برخورداری از یک «ظرفیت منحصر به فرد در برقراری ارتباط احساسی میان کاربر با رخدادها و شخصیت‌های داستان بازی» (Juul, 2012, 432)، از قدرت اثرگذاری بیشتری نسبت به سایر رسانه‌ها برخوردار شود؛ رسانه‌هایی که همگی از قابلیت داستان‌گویی بهره‌مند هستند. همچنین باید توجه داشت که می‌توان از این قابلیت در جهت ارائه درون‌مایه‌های هم‌خوان با ارزش‌ها و آموزه‌های برآمده از دین و عرف جامعه از طریق بازی رایانه‌ای بهره برد.

بهره‌برداری از این ظرفیت و تحقق چنین امری در بازی‌های رایانه‌ای، شناخت و توجه به روایت‌های تعاملی را امری ضروری جلوه می‌دهد؛ از این‌رو مقاله حاضر تلاش می‌کند، ابتدا به مفهوم‌شناسی روایت تعاملی بپردازد. سپس روایت‌های تعاملی کاربر-محور و غیرکاربر-محور را مورد توجه قرار دهد و چگونگی شکل‌گیری گونه‌های مختلف روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور در بستر بازی‌های رایانه‌ای را بررسی نماید؛ گونه‌هایی که بیشترین کاربرد را در بازی‌های رایانه‌ای دارند. پیش از ورود به بحث اصلی، شایسته است ضمن بیان چارچوب نظری، پیشینه و روش پژوهش، عنوان‌های اصلی و کلیدی بحث نظیر بازی رایانه‌ای، تاریخچه روایت در بازی‌های رایانه‌ای و روایت تعاملی تبیین شوند.

چارچوب نظری و پیشینه

هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به سه بخش تقسیم کرد. مطالعه بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه

بازی، هنگامی که خود بازی رایانه‌ای مورد توجه قرار می‌گیرد. مطالعه بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه رسانه، هنگامی که اثرگذاری بازی رایانه‌ای بر کاربر ارزیابی می‌شود و مطالعه بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه هنر، هنگامی که جنبه‌های زیباشناختی بازی رایانه‌ای اهمیت می‌یابد. روایت‌های تعاملی که در هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای در ذیل گرایش هنر طبقه‌بندی می‌شوند، تلاش می‌کنند با ارائه یک نقش اثرگذار در شکل‌گیری داستان بازی‌های رایانه‌ای، زمینه‌های تعامل کاربر با عوامل داستانی در بازی‌های رایانه‌ای را فراهم نمایند. بدین‌سان پژوهش‌های متعددی با محوریت روایت‌های تعاملی انجام شده است.

این پژوهش‌ها را می‌توان به سه دسته تقسیم کرد. دسته اول پژوهش‌هایی که به مفهوم‌شناسی روایت‌های تعاملی پرداخته‌اند که در این میان می‌توان به کتاب قصه‌گویی تعاملی برای بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی کاربر-محور در خلق شخصیت‌ها و داستان‌های به‌یادماندنی^۱ (Lebowitz & Klug, 2011) اشاره کرد. در این کتاب نویسندگان به معرفی روایت‌های تعاملی و ویژگی‌های آن در بازی‌های رایانه‌ای پرداختند. دسته دوم پژوهش‌هایی هستند که به معرفی عناصر موجود در روایت‌های تعاملی پرداخته‌اند که در این میان می‌توان به رساله دکتری روشی برای تحلیل محیط‌های روایت تعاملی: چارچوب چهار عنصری^۲ (Macfadyen, 2009) اشاره کرد. در این رساله، چارچوبی سازمان‌یافته از چهار عنصر درگیری^۳، عاملیت^۴، روایت^۵ و درام^۶ برای ارزیابی روایت‌های تعاملی معرفی گردیده است. دسته سوم پژوهش‌هایی هستند که به جایگاه روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته، روایت در بازی را با روندبازی^۷ مقایسه کرده و برتری‌های روایت یا روندبازی را بررسی کرده‌اند. در این زمینه می‌توان به کتاب قصه‌بازی: عاملیت و روایت در بازی‌های رایانه‌ای^۸ (Domsch, 2013) اشاره کرد. در این کتاب، نویسنده به بررسی جایگاه روایت‌های تعاملی و نقش کاربر در

جهان داستان-محور بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است. مقاله حاضر برای اولین بار، این رویکردهای پژوهشی در هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای را به‌صورت تلفیقی با یکدیگر مورد توجه قرار داده است. از این رو در این مقاله، تلاش شده است ضمن گردآوری مطالعات پیشین و با بهره‌گیری از نتایج این تحقیق‌ها، به تبیین یک ساختار منسجم از انواع روایت‌های تعاملی پرداخته و ویژگی انواع روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور را استخراج نموده، الگویی برای گونه‌شناسی این نوع روایت‌ها در بازی‌های رایانه‌ای ارائه کند. در این گونه‌شناسی، مهم‌ترین ویژگی‌های انواع مختلف روایت‌های تعاملی بررسی گردیده و نقاط ضعف و قوت آنها تبیین شده است. در این بررسی، دو روش پژوهشی مورد استفاده قرار گرفته است. ابتدا با شیوه توصیفی-تحلیلی مهم‌ترین دیدگاه‌های مرتبط با روایت‌های تعاملی از طریق منابع کتابخانه‌ای گردآوری شده، سپس با مشاهده بازی‌های رایانه‌ای به گونه‌شناسی روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته شده است. در این رویکرد تلاش شده است با محوریت عاملیت، گونه‌های مختلف روایت‌های تعاملی مورد بررسی قرار گیرند.

بازی رایانه‌ای

بازی رایانه‌ای از سه جزء تشکیل شده است؛ بازی، تعامل^۹ و رایانه. بازی اولین و اصلی‌ترین رکن بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود. بازی عبارت است از هر فعالیتی که به‌صورت داوطلبانه و برای تفریح، خوشی و غیره انجام شود که دارای این سه شرط باشد:

- حداقل یک بازیکن داشته باشد تا بازی به‌صورت فردی، و یا با چند بازیکن به‌صورت گروهی انجام شود.
- دارای قوانین مشخصی باشد تا هم شرایط پیشرفت بازی و هم امکان تشخیص تقلب نمایان باشد.
- شرایط پیروزی در آن مشخص شده باشد (Rogers, 2014, 9)؛ به‌عبارت دیگر هدف و انتهای بازی معلوم باشد.

دومین عنصر در تعریف بازی رایانه‌ای تعامل است. تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای نیز بدین معنی است که مخاطب در عین حال که تحت تأثیر فضایی که بازی برای او فراهم نموده قرار می‌گیرد، از توانایی اثرگذاری نیز برخوردار باشد؛ به عبارت دیگر، «فرآیندی که کاربرها به صورت چرخشی با یکدیگر در ارتباط باشند، تعامل نامیده می‌شود» (Crawford, 2003, 262). این دقیقاً همان جایی است که بازی‌های رایانه‌ای از سایر اقسام هنر به‌ویژه رمان‌ها، فیلم‌های سینمایی و تلویزیونی، صنایع دستی و همچنین علم و دانش صرف جدا شده، معنای مستقلی پیدا می‌کنند.

عنوان رایانه‌ای نیز به‌مثابه سومین عنصر در تعریف بازی‌های رایانه‌ای به این معنی است که تصاویر بر روی یک صفحه نمایش به تصویر کشیده شده، بازی در یک فضای مجازی و غیرواقعی صورت می‌پذیرد؛ از این رو و بنا بر تعریفی که بیان شد، به همه بازی‌های رایانه‌ای (کامپوتری)، کنسولی، موبایلی و غیره که وجه مشترک تمامی آنها تعاملی بودن و نیازمندی به صفحه نمایش برای اجرا است، به صورت کلی بازی رایانه‌ای گفته می‌شود.

تاریخچه روایت در بازی‌های رایانه‌ای

روایت در بازی‌های رایانه‌ای خود به دوره‌های مختلفی تقسیم می‌شود. دوره اول، بازی‌هایی همچون Pong (Atari, 1972) و Combat (Atari, 1977) هستند که نه تنها عاری از هر گونه روایت‌پردازی بودند (Melissinos & O'Rourke, 2012, 16)، بلکه هیچ دلیلی هم برای بیان یک داستان کلاسیک به مخاطبان خود نداشتند. این فقدان دلیل از آن جهت بود که بازی‌های رایانه‌ای در ابتدای مسیر خود قرار داشتند، زیرا در آن زمان کسی تصور نمی‌کرد بازی‌های رایانه‌ای بتوانند به‌مثابه یک فرم هنری توانمند، پیچیده‌ترین داستان‌ها را با بهترین ساختار ممکن ارائه دهند. همچنین باید توجه داشت که در زمان تولید این بازی‌ها - به‌عنوان ابتدایی‌ترین

بازی‌های رایانه‌ای این صنعت - چنین قابلیت‌هایی نیز وجود نداشت؛ به عبارت دیگر، قدرت سخت‌افزاری بازی‌های رایانه‌ای اولیه در سطحی بود که تنها می‌توانستند چند نقطه به هم پیوسته و چند کلمه ساده را به حافظه سپرده، برای کاربرها به نمایش درآورد. رشد فناوری و استفاده از ظرفیت‌های جدید در بازی‌های رایانه‌ای، امکان ارائه روایت برای این پدیده را نیز فراهم کرد. به طوری که دوره دوم این تقسیم‌بندی را بازی‌هایی تشکیل می‌دهند که با درون‌مایه داستانی عرضه شدند. بازی‌هایی که بیشتر با موضوع نجات کره زمین از دست موجودات فضایی، مبارزه با شیاطین جهنمی یا فرار از زندان‌های مخوف نازی‌ها عرضه می‌شدند. کاربرها، این قبیل بازی‌ها را نه برای داستانی که روایت می‌کردند، بلکه برای هیجان و گردآوری امتیازهایی انجام می‌دادند که در طول بازی می‌توانستند به‌دست آورند. بازی‌های رایانه‌ای موفق Pitfall! (Activision, 1982)، Wolfenstein 3D (id Software, 1992)، Dune II: The Building of a (Westwood Studios, 1992) و Doom (id Software, 1993) از جمله این بازی‌ها محسوب می‌شوند. در دوره سوم بود که روایت‌های سینمایی وارد فضای مجازی بازی‌های رایانه‌ای شد (Wolf, 2008). این دسته از بازی‌ها، همچون فیلم‌های سینمایی دارای داستان‌های جذاب، گیرا و نسبتاً طولانی بودند؛ به گونه‌ای که مخاطب را هم مجذوب داستان و هم مجذوب روندبازی می‌کردند. با این حال، اصلی‌ترین مشخصه‌ی روایی این بازی‌ها، غیرتعاملی بودن آنها بود. به طوری که بار روایت این بازی‌ها بر دوش میان‌پرده‌ها قرار داشت. میان‌پرده لحظه‌ای از بازی است که پیشرفت سیر داستانی بازی رایانه‌ای را روایت می‌کند و کاربر امکان هیچ‌گونه تعاملی با آن ندارد (Klevjer, 2014, 301). بازی رایانه‌ای Mafia (Illusion Soft-works, 2002) که در سال ۲۰۰۲ منتشر شد، با روندبازی عالی خود می‌توانست ساعت‌ها وقت کاربر را به خود اختصاص داده، با بیان یک داستان جذاب،

او را به ادامه مسیر و دنبال کردن بازی برانگیزاند. در حالی که بازی‌های رایانه‌ای اولیه، تفاوت بنیادینی با آثار هنری کلاسیک و سنتی از حیث روایت داشتند، بازی‌های این دسته، به دلیل تبعیت از قواعد مرسوم روایت در کنار بهره‌گیری از ویژگی‌های منحصر به فرد هنر-رسانه بازی‌های رایانه‌ای، شباهت بیشتری به آثار کلاسیک سینمایی پیدا کرده‌اند. بازی‌هایی نظیر Max Payne (Remedy Entertainment, 2001) و Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft Montreal, 2003) نیز از موفق‌ترین بازی‌هایی هستند که در این دسته قرار می‌گیرند. اتفاق منحصر به فرد بازی‌های رایانه‌ای در دوره چهارم رقم خورد، دوره‌ای که بازی‌های رایانه‌ای با روایت تعاملی همراه شدند. روایت تعاملی به مخاطبان خود اجازه می‌دهد - در قالب چارچوب‌هایی که برای آنها در نظر گرفته شده است - داستان خود را از محیطی روایت کنند که در آن قرار داده شده‌اند. همین مسئله، تفاوت روایت تعاملی در برخی از بازی‌های رایانه‌ای را با روایت در سایر رسانه‌هایی نمایان می‌کند که از امکان ارائه داستان برای مخاطب بهره‌مند هستند. بازی‌هایی نظیر Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare, 2003)، Fahrenheit (Quantic Dream, 2005)، Assassin's Creed (Ubisoft Montreal, 2007)، Fable II (Lionhead Studios, 2008)، Fallout 3 (Bethesda Game Studios, 2008)، Heavy Rain (Quantic Dream, 2010)، و Beyond: Two Souls (Quantic Dream, 2010)، جزء این دسته از بازی‌ها محسوب می‌شوند. ویژگی اصلی این بازی‌ها، فراهم کردن شرایطی برای کاربر است تا بتواند در روند شکل‌گیری روایت داستانی بازی نقش‌آفرینی کرده، مسیر داستان را در چارچوبی مشخص و براساس تمایل‌های خود مشخص نماید. از این رو می‌توان ادعا کرد که بازی‌های رایانه‌ای امروزی، نحوه‌ای متفاوت از روایت را نسبت به سایر رسانه‌های کلاسیک و فرم‌های سنتی، ارائه می‌دهند؛ چراکه امروزه،

فرآیند شکل‌گیری داستان‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، از خالق اثر و پدید آورنده ایده اصلی بازی که تشکیل دهنده پیرنگ بازی است تا کاربری که به انجام بازی مشغول می‌شود، بسیار پیچیده و حتی مبهم است.

بدین‌سان، بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان هنر-رسانه‌ای که نوع جدیدی از داستان‌گویی را در اختیار مخاطب قرار می‌دهند، باید مورد توجه ویژه قرار گرفته، اصول قصه‌گویی آن مورد بازخوانی قرار گیرد. برای نمونه، کاربرهایی که بازی The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Game Studios, 2006) را که به‌عنوان یکی از بهترین بازی‌های رایانه‌ای سال ۲۰۰۶ شناخته شد، انجام داده‌اند، داستان‌های نسبتاً متفاوتی را بسته به انتخاب‌هایشان تجربه می‌کردند. یا برای بازی Mass Effect (BioWare, 2007) سه پایان متفاوت از طرف طراح‌های بازی در نظر گرفته شده بود و تجربه هر کدام از آنها با نحوه انجام بازی و انتخاب‌هایی که کاربر در طول بازی انجام می‌داد، ارتباط انکارناپذیری داشت. این مسئله نشان می‌دهد که روایت‌پردازی در بازی‌های رایانه‌ای از حالت خطی و رایج در سایر فرم‌های روایی فاصله گرفته، در مسیری قرار گرفته است که به کاربر اجازه می‌دهد تا هر جنبه‌ای از داستان را دنبال کند که می‌پسندد. برای تبیین هرچه بهتر این نوع از روایت‌پردازی در بازی‌های رایانه‌ای، می‌توان اینگونه فرض کرد که روزی یک نقاش، تصمیم می‌گیرد برای به‌تصویر کشیدن یک منظره زیبا، به منطقه‌ای مملو از درختان بهاری سفر کند. او برای خلق اثر هنری خود از امکانات متعددی برخوردار است. هم بوم نقاشی دارد، هم از رنگ‌های مختلف و قلم‌موهای متفاوت بهره‌مند است. در اینجا باید توجه داشت که نقاش اجازه دارد از هر زاویه‌ای که می‌پسندد از آن منظره نقاشی کند، اما نمی‌تواند چیزی خارج از آن به‌تصویر درآورد. این مسئله درباره بازی‌های رایانه‌ای نیز صادق است. در بازی‌های رایانه‌ای که از روایت تعاملی بهره

می‌برند، منظره، قلم‌مو، رنگ و بوم نقاشی، همگی آماده و منتظر هستند تا کاربر از راه برسد و برداشت خود را به تصویر درآورد و روایت کند. در اینجا نیز باید توجه داشت که عاملیت و حق انتخاب کاربر در راستای فضا، محیط، هدف و چارچوب‌هایی است که سازندگان و طراحان بازی برای او آماده کرده‌اند. به همین دلیل، یک کاربر هر بار که به انجام چنین بازی‌هایی مشغول شود، یک اثر هنری منحصر به فرد خلق کرده است.

روایت تعاملی

ارائه یک تعریف منطقی از روایت تعاملی که هم جامع باشد و تمامی اقسام را در بر بگیرد و هم مانع باشد و اجازه ورود غیر را ندهد، بسیار دشوار است. به طوری که هر کدام از پژوهشگران، نویسندگان و افراد مرتبط با طراحی و تولید بازی رایانه‌ای، احتمالاً پاسخ‌های متنوعی به پرسش از چیستی روایت تعاملی می‌دهند. برخی چنان دامنه این تعریف را بزرگ می‌کنند که با هر گونه تغییری همچون عوض کردن صفحه و یا خاموش و روشن کردن نمایش‌گر معتقد به شکل‌گیری روایت تعاملی می‌شوند و برخی دیگر «به گونه‌ای روایت تعاملی را تعریف می‌کنند که چیزی کمتر از بازی Star Trek شامل آن تعریف نمی‌شود» (Lebowitz & Klug, 2011, 117). با این فرض، تبیین دقیق روایت تعاملی زمانی محقق می‌شود که اجزای تشکیل‌دهنده آن مورد بررسی قرار گیرند؛ این اجزا عبارتند از روایت، تعامل و عاملیت.

الف) روایت

برای روایت تعاریف متعددی نقل شده است. این تعاریف بر اساس رویکردهای مختلف نظریه‌پردازان با یکدیگر تفاوت پیدا می‌کنند. برای مثال برخی روایت را توالی دو جمله می‌دانند که با حرف ربط به یکدیگر مرتبط شده‌اند و عده‌ای با بر شمردن پیرنگ، رویدادها و شخصیت‌ها به عنوان اجزای روایت (Ryan, 2001, 15)،

آن را داستانی می‌دانند که راوی نقل می‌کند (Fludernik, 2009, 4). عده‌ای هم آن را به متنی تعریف می‌کنند که داستانی را روایت می‌نماید، و افرادی نیز روایت را به مثابه جان‌بخشی صریح و روشن به شخصیت‌ها تصور کرده‌اند (Punday, 2003, 152). با این حال و با جمع‌بندی نظرات اندیشمندان و نظریه‌پردازان حوزه روایت‌شناسی، می‌توان یک بار دیگر و برای غلبه بر کاستی‌هایی که در برخی از این تعاریف وجود دارد، تبیین دیگری از روایت ارائه داد که در ارتباط با مفهوم و چارچوب نظری بازی‌های رایانه‌ای باشد. بدین سان روایت، بازنمایی رویدادها از طریق یک ساختار منطقی است که این ساختار باید چهار ویژگی داشته باشد:

- دارای شخصیتی باشد که کاربر بتواند کنترل آن را برعهده بگیرد.

- به ترسیم دنیایی پردازد که برای کاربر جذاب باشد و او را برای شناخت آن، ترغیب کند.
- شرایطی را فراهم نماید که کاربر بتواند معلول را به علت ربط داده، کنش و واکنش انجام دهد.
- رابطه منسجمی میان عناصر موجود در جهان داستان به وجود آورد.

اکنون که مفهوم روایت در بازی‌های رایانه‌ای تبیین گردید، اجزای آن مورد توجه قرار می‌گیرد. هر روایت، از دو جزء داستان و راوی تشکیل شده است که باید سطوح روایت و رابطه راوی و شخصیت‌ها را تبیین کند (Keen, 2003, 44). داستان که شامل رخداد و شخصیت می‌شود، محتوای روایت را تشکیل می‌دهد و راوی، فرم و شیوه‌ای است که داستان را برای مخاطب بیان می‌کند (Chatman, 1978, 28)؛ به عبارت دیگر داستان، مجموعه رخدادهایی است که راوی چگونگی تحقق آنها را بیان می‌کند. نظریه‌پردازان مختلف با تمایز گذاشتن میان داستان و روایت به این نکته توجه کرده‌اند که مخاطب هیچ‌گاه یک داستان را به صورت مستقیم دریافت نمی‌کند و همیشه با زاویه دید و شیوه‌ای مواجه می‌شود که راوی برای نقل داستان انتخاب کرده است (Cohan & Shires, 1988, 16).

از سوی دیگر برخی معتقدند آن محتوایی را که مخاطب به‌عنوان داستان با آن مواجه می‌شود، در واقع چیزی است که خود آن را ساخته است؛ زیرا مخاطب براساس استنتاج خود، چیزهایی را که می‌بیند یا می‌شنود در کنار یکدیگر قرار می‌دهد (Abbot, 2002, 17). با تبیین مفهوم روایت و اجزای آن، رابطه روایت و داستان نیز روشن می‌گردد. از این رو داستان را می‌توان به‌مثابه مجموعه‌ای از رخدادها، و روایت را به‌عنوان بازنمایی خاص داستان از طریق یک رسانه برای مخاطب تعریف نمود؛ به‌طوری‌که داستان جزئی از روایت می‌شود، در نتیجه این دو عنصر به یکدیگر وابسته هستند و فقدان هر کدام از آنها، موجب فقدان دیگری می‌شود. با این حال باید توجه داشت که هر کدام از آنها در عین حال که لازم و ملزوم یکدیگر محسوب می‌شوند، اهداف منحصر به فردی را دنبال می‌کنند. هدف داستان برقراری ارتباط میان شخصیت و رخداد است، در حالی که روایت تلاش می‌کند میان مخاطب و داستان ارتباط برقرار کند. اهمیت این تمایز آن جایی نمایان می‌شود که پژوهشگر بخواهد هر کدام از آنها را به‌صورت مستقل تحلیل نماید. داستان می‌تواند بر پایه رخدادها و سلسله وقایع، به‌منظور شناخت طرح و پیرنگ مورد ارزیابی قرار گیرد و روایت می‌تواند بر پایه چگونگی ارائه یک داستان به مخاطب و نحوه بهره‌گیری از زمان و مکان در حین ارائه داستان مورد بررسی واقع شود.

ب) تعامل

دومین عنصر در شکل‌گیری روایت تعاملی، تعامل است. همانطور که برخی معتقدند، ارائه یک تعریف جامع که تمامی جنبه‌های تعامل را دربر داشته باشد به‌سادگی ممکن نیست و تعامل با توجه به زمینه‌ای تعریف می‌شود که در آن به کار رفته است. این چنین است که شاید بتوان تعامل را به‌مثابه ابزاری تعریف نمود که به کاربر اجازه می‌دهد تا با امکان اثرگذاری وارد محیط تعاملی شود و به‌جای تماشای اتفاقات،

در شکل‌گیری آنها نقش‌آفرینی کند. به‌عبارت دیگر هنگامی می‌توان ادعا کرد که تعامل اتفاق افتاده است که چند کاربر با تبادل اطلاعات، به اثرگذاری بر یکدیگر پردازند (Landay, 2014, 173). همچنین می‌توان با نگاه ابزاری به تعامل، آن را به‌عنوان قابلیت برای تسهیل اثرگذاری کاربر بر محتوا یا فرم، مورد توجه قرار داد. از این رو، تعامل در روایت تعاملی، به همان امکان اثبیرگذاری کاربر در سیر و روند داستانی بازی گفته می‌شود. حال این اثرگذاری یا در داستان بازی، یا در شخصیت محوری بازی که کنترل آن در اختیار کاربر قرار دارد، یا در محیط بازی و یا در همه یا تعدادی از این موارد صورت می‌پذیرد.

در اینجا نکته‌ای که باید مورد توجه قرار گیرد، تفاوت میان تعامل موجود در بازی‌های رایانه‌ای و مشارکت در سایر الگوهای روایی نظیر خوانش تعاملی و نگارش تعاملی است. خوانش تعاملی به کتاب‌ها و مجموعه‌هایی گفته می‌شود که از مخاطب می‌خواهند غیر از در دست نگاه داشتن کتاب، فعالیت‌های دیگری نیز انجام دهد. برای مثال کتاب‌هایی هستند که گاهی از مخاطب می‌خواهند که بخشی از کتاب را زیر نور ماه مطالعه نماید؛ یا برای ادامه مطالعه کتاب را به سمت چپ و راست بچرخاند؛ یا اینکه به مخاطب اجازه می‌دهند که صفحاتی از آن را پاره کند؛ یا توصیه می‌کنند که مخاطب بین مطالعه هر بخش، چه کاری انجام دهد یا چه مدت صبر نماید. این نمونه‌ها که امروزه به‌عنوان خوانش تعاملی مطرح است، هرچند می‌تواند به‌مثابه گونه‌ای از روایت‌های تعاملی در آثار مکتوب طبقه‌بندی شود، اما قطعاً با تعامل موجود در بازی‌های رایانه‌ای که مبتنی بر کنش و واکنش است، بسیار متفاوت هستند. زیرا در خوانش تعاملی، مخاطب انتخاب می‌کند کدام بخش از داستان را دنبال کند، اما در برخی از بازی‌های رایانه‌ای این امکان برای کاربر به‌وجود می‌آید که به داستان‌سازی پردازد. برای مثال در خوانش تعاملی، مخاطب می‌تواند از چند الگوی قصه‌گویی موجود در کتاب، به انتخاب

الگوی نزدیک به سلیقه خود پردازد. در اینجا باید توجه داشت که این انتخاب، موجب داستان‌سازی از سوی مخاطب نمی‌شود، زیرا کار مخاطب سامان‌دهی به سناریوهای متعدد موجود در اثر است و او امکان فراروی حداقلی از این سناریوها را ندارد. این در حالی است که در بازی‌های رایانه‌ای، کاربر با انجام کنش و دریافت بازخورد آن، امکان شکل‌دهی و داستان‌سازی پیدا می‌کند. این داستان‌سازی گاهی به‌چنان مرحله‌ای می‌رسد که از انتخاب گزینه‌های موجود فراتر می‌رود و این امکان برای کاربر به‌وجود می‌آید که اثری منحصر به فرد خلق نماید.

تعامل در بازی‌های رایانه‌ای با نگارش تعاملی نیز در تفاوت است. هرچند در نگارش تعاملی نیز گونه‌ای از داستان‌سازی تعاملی صورت می‌پذیرد، اما باید به این نکته توجه داشت که در نگارش تعاملی، نویسندگان اثر هر بخش از شکل‌دهی به داستان را برعهده می‌گیرند و این روند را تا اتمام داستان ادامه می‌دهند. زمانی که یک نفر در حال نگارش است، سایر نویسندگان امکان و دخل و تصرف ندارند و تنها می‌توانند در نوع نگارش خود، سلیقه شخصی خود را اعمال نمایند. به همین دلیل نیز عنوان نگارش مشارکتی عنوان مناسب‌تری برای این گونه از داستان‌سازی محسوب می‌شود. اما در برخی از بازی‌های رایانه‌ای این امکان برای کاربر فراهم می‌شود تا به‌صورت دسته‌جمعی و در تعامل با یکدیگر داستان خود را شکل دهند و از آغاز روایت تا پایان آن، سهیم باشند. برای مثال در یک بازی رایانه‌ای، گاهی بیش از صد کاربر، به‌صورت هم‌زمان به داستان‌سازی می‌پردازند. البته این نکته را نیز باید مورد توجه قرار داد که بیشتر بازی‌های رایانه‌ای تولید شده تا به امروز، نتوانسته‌اند از این ظرفیت حداکثری استفاده نمایند.

ج) عاملیت

سومین عنصر در روایت تعاملی، عاملیت، حس آزادی عمل یا حق انتخاب برای کاربر از میان گزینه‌های

متعدد در برابر یک رخداد است. برخی ضمن تبیین اهمیت عاملیت در تحقق روایت تعاملی، آن را «به امکان کنترل جنبه‌های روایت تعریف می‌کنند» (Miller, 2008, 56). به‌عبارت دیگر، عاملیت اثرگذاری کاربر از طریق انتخاب یکی از گزینه‌های ممکن و مشاهده نتایج آن انتخاب است؛ قابلیت که کاربر روند داستانی بازی را بر طبق تمایل‌های خود پیش برد. عاملیت یا دارای درجه بندی‌های مختلف بوده، نسبت به هر بازی و کاربر تغییر می‌کند. هر چقدر که میزان گزینه‌های موجود برای انتخاب کاربر بیشتر باشد، عاملیت نیز برای کاربر فراتر می‌رود و هر چقدر حق انتخاب کم‌تر باشد، طبیعتاً این حس کاهش می‌یابد. در اینجا باید توجه داشت که میزان عاملیت هیچگاه به مرز صفر و یا صد نمی‌رسد. به مرز صفر نمی‌رسد، زیرا اگر در بازی حق انتخاب وجود نداشته باشد، در آن صورت امکان مشارکت کاربر در تکامل داستان از میان می‌رود و در نتیجه روایت تعاملی محقق نمی‌شود. هیچگاه به مرز صد نمی‌رسد، زیرا در آن صورت نیز امکان مشارکت کاربر در تکامل داستان فراهم نمی‌شود؛ چراکه کاربر این امکان را پیدا می‌کند تا به‌تنهایی یک داستان را خلق نماید، نه آنکه در تکامل آن با نویسندگان و خالق ایده اولیه و کلی طرح تعامل نماید؛ از این‌رو، حق انتخاب تنها در یک چارچوب مشخص فراهم می‌گردد که پیش‌تر از سوی نویسندگان و مؤلف اصلی طراحی شده است. ممکن است این تصور به‌وجود آید که عاملیت و تعامل، دارای معنای مشترک هستند. در پاسخ باید بیان کرد که عاملیت و تعامل دو عنصر جدا، اما وابسته به یکدیگر می‌باشند. با اینکه تعامل و عاملیت منجر به تجربه روایت تعاملی برای کاربر می‌شوند، اما عاملیت یا حس آزادی عمل، عنصر اساسی و اختصاصی روایت تعاملی است؛ در حالی که تعامل رکن اساسی بازی رایانه‌ای نیز محسوب می‌شود. به‌طوری‌که می‌توان چنین ادعا کرد که این تعامل موجود در بازی‌های رایانه‌ای است که زمینه‌ساز شکل‌گیری

عاملیت برای کاربر می‌شود؛ به عبارت دیگر، نمی‌توان هیچ بازی رایانه‌ای را تصور کرد که تعاملی نباشد، اما تعداد بازی‌هایی که برای کاربرهای خود حق انتخاب در نظر نگرفته‌اند و در نتیجه کاربر بهره‌ای از عاملیت نبرده، بی‌شمار است. باید توجه داشت گزینه‌های متعدد برای انتخاب کاربر، عاملیت را تشکیل می‌دهند و انتخاب یکی از این گزینه‌ها، تعامل کاربر با بازی را رقم می‌زند. از این رو و با توجه به مطالب ارائه شده، به روایت‌هایی که کاربرها از عاملیت و حق انتخاب برخوردار بوده، بتوانند مسیر داستان را به صورت عینی تغییر دهند، روایت‌های تعاملی گفته می‌شود.

گونه‌شناسی روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور

روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای را براساس میزان اثرگذاری و نقش کاربر در تکامل و شکل‌گیری داستان بازی، می‌توان به دو بخش کاربر-محور و غیرکاربر-محور تقسیم کرد. در روایت‌های تعاملی کاربر-محور، خالق ایده اصلی، مانند معمار خانه‌ای است که تنها خانه را بنا کرده، اما چگونگی تزئین و چیدمان را به صورت کامل یا نزدیک به کامل در اختیار کاربر قرار داده است. این در حالی است که در روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور، نه تنها خالق ایده اولیه در تبیین رابطه میان عناصر مهم روایت، به‌ویژه عناصری که در آغاز بازی حضور دارند، اثرگذار است، بلکه مدیریت ساختار داستانی را که کاربر به تعامل با آن می‌پردازد نیز برعهده دارد؛ به عبارت دیگر، روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور به روایت‌هایی گفته می‌شوند که روند پیشرفت روایی بازی به صورت تعاملی میان کاربر و خالق ایده اولیه بازی رایانه‌ای صورت می‌پذیرد. بدین گونه که خالق با خلق ایده اصلی بازی، زمینه را برای حرکت و تصمیم‌گیری‌های کاربر در طول بازی رایانه‌ای فراهم می‌آورد.

در روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور، همیشه نقش خالق ایده اولیه و اصلی در شکل‌گیری داستان بازی رایانه‌ای بسیار پررنگ است، اما نباید فراموش که

کاربر نیز سهمی از روایت داستان را برعهده دارد. روایت تعاملی غیرکاربر-محور خود به دو بخش تقسیم می‌شود. روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محوری که از امکان ارائه داستان تعاملی برخوردار هستند و آنهایی که چنین امکانی ندارند. بازی‌های رایانه‌ای گونه‌دوم، شرایطی را برای کاربر فراهم می‌کنند که او تنها با محیط و حداکثر با شخصیت درون بازی می‌تواند تعامل کند، اما چگونگی سیر و تکامل داستان، صددرصد در اختیار خالق ایده اصلی و به صورت کامل خارج از اختیار کاربر باقی می‌ماند. این گونه از بازی‌های رایانه‌ای که در دسته روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور غیر داستان‌گوی تعاملی قرار می‌گیرند، بخش قابل توجهی از بازی‌های رایانه‌ای کلاسیک را به خود اختصاص می‌دهند.

کاربر هر چند بار که این بازی‌ها را انجام دهد، نه تنها در تجربه‌ای که از داستان بازی برای او حاصل شده است، تغییری ایجاد نمی‌شود، بلکه در چگونگی دریافت داستان بازی نیز کوچک‌ترین تغییری برای او حاصل نمی‌شود. از آنجایی که عناصر شکل‌دهنده روایت‌های تعاملی، داستان تعاملی، محیط تعاملی و شخصیت تعاملی است، این گونه از بازی‌های رایانه‌ای از امکان داستان تعاملی برخوردار نیستند و کاربر تنها می‌تواند با شخصیت، محیط و یا هر دو به تعامل بپردازد. همچنین باید توجه داشت که امکان خوانش متعدد از داستان یک اثر، موجب ایجاد داستان تعاملی برای یک بازی رایانه‌ای نمی‌شود، چراکه قرائت متکثر از یک اثر هنری با شکل‌دهی متنوع آثار هنری بسیار متفاوت است؛ از این رو بازی‌هایی نظیر Limbo (Playdead, 2010) که بستر شکل‌گیری آنها ثابت است، اما از قابلیت تفسیرهای متعدد برخوردار است، دارای داستان تعاملی نمی‌باشند.

همچنین بازی‌هایی نظیر Max Payne (Remedy E-Desperados: Wanted Dead, (tertainment, 2001 or Alive (Spellbound Entertainment, 2001)، Mafia (Illusion Softworks, 2002)

پیشرفت داستان جذاب، اما غیرتعاملی بازی باشد و از آن لذت ببرد.

در سوی مقابل، بازی‌هایی وجود دارند که روایت‌های تعاملی آنها نه تنها دارای محیط تعاملی و شخصیت تعاملی است، بلکه از امکان ارائه داستان تعاملی به کاربر نیز برخوردارند. این بازی‌ها بسته به میزان اثرگذاری کاربر به چهار گونه تقسیم می‌شوند. در برخی از این بازی‌ها میزان اثرگذاری کاربر بسیار اندک و در برخی، کاربر از عاملیت نسبی برخوردار است. این گونه‌ها به ترتیب میزان عاملیت برای کاربر به حداقلی، نیمه‌حداقلی، نیمه‌حداکثری و حداکثری تقسیم می‌شوند.

الف) داستان‌های تعاملی حداقلی

داستان‌های تعاملی حداقلی که بخش عمده‌ای از روایت‌های تعاملی را به خود اختصاص می‌دهند، به داستان‌هایی گفته می‌شوند که از ترکیبی از روایت‌های تعاملی بدون داستان تعاملی و درجه‌ای اندکی از عاملیت و اختیار برای کاربر تشکیل شده باشند. در داستان تعاملی حداقلی، پیرنگ اصلی داستان غیرقابل تغییر است و هیچ بخشی از آن همچون آغاز، میانه و حتی پایان امکان تغییر ندارد. در روایت‌هایی که از چنین داستان‌هایی بهره می‌برند، کاربر تنها دارای درجه‌ای از عاملیت برای انجام کنش‌های معمولی و غیراثرگذار است که در سیر روایی داستان بازی اثری ندارد. این مسئله سبب می‌شود که طراحی چنین بازی‌هایی برای خالق بازی رایانه‌ای بسیار ساده شود؛ زیرا طراحی چنین داستان‌هایی تفاوت چندانی با طراحی یک فیلم‌نامه یا نمایش‌نامه ندارد. در خلق این داستان‌ها، خالق اثر همیشه می‌داند که رویدادهای اصلی داستان بازی چگونه، کجا و در چه زمانی اتفاق می‌افتد. او می‌تواند با مدیریت مناسب خود، موقعیت‌های احساسی، اکشن و ماجراجویی را به ترتیبی که می‌پسندد، طراحی کند و در زمان مناسب به کاربر عرضه نماید. به همین جهت یکی از

Blizzard Entertainment, III: Reign of Chaos Prince of Persia: the Sands of Time, (2002 Call of Duty 4: (Ubisoft Montreal, 2003) و Modern Warfare (Infinity Ward, 2007) از جمله بازی‌هایی هستند که علی‌رغم برخورداری از داستانی جذاب و گیرا که مخاطب‌های بسیاری را به سمت خود کشانده است، دارای داستان تعاملی نیستند. برای مثال در بازی رایانه‌ای Prince of Persia: the Sands of Time (Ubisoft Montreal, 2003) نمی‌تواند از خط اصلی بازی رایانه‌ای که توسط خالق بازی طراحی شده است، فراروی نماید. خلاصه داستان این بازی به این شرح است: پادشاه پارس به همراه پسرش شاهزاده و با توطئه وزیر هندی به کشور هند حمله می‌کند. پس از فتح این کشور، آنها غنایم متعددی از جمله خنجر زمان و یک ساعت شنی بزرگ را تصاحب می‌کنند. با وسوسه وزیر، شاهزاده با استفاده از خنجر زمان، شن‌های زمان درون ساعت شنی را آزاد می‌کند. با آزاد شدن شن‌های زمان، تمامی انسان‌ها به غیر از شاهزاده و وزیر به هیولای شنی تبدیل می‌شوند. شاهزاده که از کار خود پشیمان است، تلاش می‌کند همه چیز را به روز اول بازگرداند، از این‌رو با تلاش فراوان و عبور از موانع متعدد به ساعت شنی بزرگ می‌رسد و با غلبه بر وزیر، موفق می‌شود شن‌های زمان را به داخل ساعت شنی هدایت کرده، همه چیز را به حالت قبل از حمله به کشور هند بازگرداند.

در این بازی رایانه‌ای، کاربر نمی‌تواند در سیر روایی بازی که بیشتر از طریق میان‌پرده‌ها ارائه می‌شود، هیچ‌گونه تغییری ایجاد کند، حتی یک تغییر جزئی. طراح‌های این بازی، تنها این مقدار از عاملیت را برای کاربر در نظر گرفته‌اند که او با استفاده از قابلیت‌های رزمی گوناگون شاهزاده، هر طور که می‌پسندد هیولاهای شنی را از میان بردارد. در این بازی، نسبت کاربر با داستان بازی، همچون مخاطب یک فیلم سینمایی است؛ از این‌رو تنها می‌تواند نظاره‌گر

ویژگی‌های داستان‌های تعاملی حداقلی در این است که کاربر هیچ بخشی از اطلاعات مهم یا اثرگذار داستان بازی را از دست نمی‌دهد یا با یکدیگر خلط نمی‌کند (Lebowitz & Klug, 2011, 140-141). در این نوع از داستان‌های تعاملی، این احساس در کاربر ایجاد می‌شود که گویی در حال تماشای یک فیلم تعاملی است. تعاملی از این حیث که کاربر نقشی در شکل‌گیری کنش‌های داستانی ندارد و تنها می‌تواند زمان پخش این کنش‌ها را کنترل کند؛ به عبارت دیگر، برخلاف مخاطبی که در سالن سینما امکان توقف پخش فیلم را ندارد، کاربر این گونه از بازی‌های رایانه‌ای از این میزان از اختیار برخوردار است که زمان پخش کنش‌ها را خود انتخاب کند، آن هم در شرایطی که هیچ‌گونه امکانی برای تغییر پیرنگ اصلی داستان در اختیار او قرار نگرفته است. البته برخی از بازی‌های گونه معرفی شده، این امکان را برای کاربر فراهم کرده‌اند که جزئیاتی از داستان بازی را که یا در شخصیت‌پردازی اثر دارد یا منجر به روشن‌تر شدن علت کنش‌های شخصیت‌های در روند داستان می‌شود، به صورت اختیاری و بنا به علاقه خود دنبال نماید. این تعامل حداقلی در داستان این گونه از بازی‌های رایانه‌ای، خود به یکی از دلایل انتقاد به این رویکرد در داستان‌گویی تبدیل شده است. منتقدان معتقدند که اگر کاربر روند جاری در داستان را نپسندد، هیچ گزینه جایگزینی برای او در جهت تغییر روند داستان، حتی به صورت جزئی نیز وجود ندارد که این اتفاق می‌تواند باعث کنار گذاشتن بازی رایانه‌ای از سوی کاربر شود. بدین منظور و از آنجایی که روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور دارای داستان تعاملی حداقلی، شباهت بسیاری به فیلم‌های سینمایی دارند، می‌توان به انتقاد از این گونه از روایت‌ها در بازی‌های رایانه‌ای پرداخت. چرا که به دلیل تفاوت ماهوی میان بازی‌های رایانه‌ای و سایر هنرهای نمایشی، طراح‌های بازی‌های رایانه‌ای بهتر است به جای تقلید از فرم‌های سینمایی و ارائه روایت‌هایی که مخاطب‌های سینما به سراغ آن

می‌روند، از ظرفیت بالای بازی‌های رایانه‌ای در خلق فرم‌های نوین روایی استفاده کند که سایر هنرها از امکان خلق آن بی‌بهره هستند. زیرا این همانند آن است که راننده‌ای با خودروی آخرین مدل خود، با حداقل سرعت در اتوبانی که محدودیت سرعت ندارد، به رانندگی بپردازد و ظرفیت‌های مهم و منحصر به فرد خودروی خود را بدون استفاده بگذارد. بازی‌های رایانه‌ای (Microïds, 2002) Syberia، (Shiny Entertainment, 2005) Path of Neo Gears، (Epic Games, 2006) of War StarCraft II: Wings و (Ubisoft Montreal, 2007) of Liberty (Blizzard Entertainment, 2010) با همه جذابیت‌هایی که دارند، نمونه‌های روشنی از داستان تعاملی حداقلی محسوب می‌شوند.

برای مثال در بازی رایانه‌ای Assassin's Creed (Ubisoft Montreal, 2007) کاربر نمی‌تواند از خط اصلی بازی رایانه‌ای که توسط خالق بازی طراحی شده است، فراروی نماید، اما در داستان بازی جزئیات وجود دارد که کاربر می‌تواند آنها را دنبال کند یا کلاً نادیده بگیرد. خلاصه داستان این بازی به این شرح است: در اواسط سال ۲۰۱۲ میلادی، یک شرکت بزرگ با اختراع دستگاهی که می‌تواند حافظه اجداد افراد را با استفاده از دنا^{۱۱} بازسازی کند، با دزدیدن فردی که یکی از اجدادش در زمان جنگ‌های صلیبی، در عضویت گروه حشاشین قرار داشته است، خاطره‌های جدا او را بازسازی می‌کند تا به یک شیء ارزشمند دست یابد که با استفاده از آن کنترل ذهن انسان‌ها را به دست گیرد. شخصیت داستانی بازی برای دست‌یابی به این شیء، ماموریت‌های متعددی را با موفقیت پشت سر می‌گذارد و در این راه، شوالیه‌های بی‌شماری را از میان برمی‌دارد، اما در انتها متوجه می‌شود که این شیء ارزشمند در اختیار فرمانده‌اش بوده است. از این رو و برای تصاحب آن، به ستیز با فرمانده خود می‌پردازد و در نهایت بر او چیره می‌شود. در این بازی رایانه‌ای، کاربر نمی‌تواند در سیر کلی

داستان بازی تغییری ایجاد کند. با این حال طراح‌های این بازی رایانه‌ای این امکان را در اختیار کاربر قرار داده‌اند که در صورت تمایل برخی از جزئیات داستانی بازی را که منجر به روشن‌تر شدن داستان بازی و کنش‌های شخصیت‌های حاضر در داستان می‌شود، دنبال کند. توجه یا عدم توجه به این جزئیات تغییری در پیرنگ داستان بازی ندارد و این بازی رایانه‌ای همچون روایت‌هایی که از داستان غیرتعاملی استفاده می‌کنند، عاملیت چندانی برای کاربر در نظر نگرفته است و سیر کلی داستان بازی همچون یک فیلم سینمایی دنبال می‌شود، اما جزئیاتی که در این بازی رایانه‌ای قرار گرفته است، میزان شفافیت داستان بازی برای کاربر را افزایش می‌دهد و همین جزئیات زمینه‌ساز شکل‌گیری داستان تعاملی در این بازی رایانه‌ای اگرچه به صورت حداقلی شده است.

ب) داستان‌های تعاملی نیمه‌حداقلی

روایت‌های تعاملی نیمه‌حداقلی، اولین نوع از روایت‌های تعاملی است که این امکان را برای کاربر فراهم می‌کند تا تغییری جدی در پیرنگ اصلی داستان ایجاد نماید و به تعامل با ساختار روایی آن بپردازند. هرچند ساختار روایت‌های تعاملی نیمه‌حداقلی بسیار مشابه ساختار روایت‌های تعاملی حداقلی هستند، به طوری که کاربر نمی‌تواند تغییر خاصی در آغاز یا میانه پیرنگ اصلی داستان ایجاد نماید، اما در یک مورد با آنها اختلاف دارد و آن در پایان داستان است. در این گونه، «کاربر از این امکان برخوردار می‌شود تا از میان دو یا چند پایان ممکن برای داستان بازی، یکی را انتخاب نماید» (Lebowitz & Klug, 2011). این قابلیت سبب می‌شود هر کاربر پایانی مطابق با سلیقه خود انتخاب کند تا نارضایتی احتمالی کاربرها از سیر داستانی بازی، تاحدی کاهش یابد. از ویژگی‌های روایت‌های تعاملی نیمه‌حداقلی این است که کاربر تا حدودی متقاعد می‌شود بازی رایانه‌ای را برای چند بار (حداقل به اندازه تعداد پایان بازی)

انجام دهد، تجربیات جدید کسب نماید و انتخاب‌های متفاوتی از خود بروز دهد. البته از آنجایی که بیشتر کاربرهای بازی‌های رایانه‌ای هر بازی را تنها یک بار انجام می‌دهند، مناسب‌تر آن است که طراح بازی رایانه‌ای بهترین، جذاب‌ترین و رضایت‌بخش‌ترین انتخاب ممکن را به صورت نسبتاً آشکاری در دسترس کاربرها قرار دهد. البته این بدین معنی نیست که بهترین پایان‌بندی، ساده‌ترین پایان‌بندی باشد، بلکه به این معنی است که کاربر از چگونه جذاب به پایان رساندن داستان بازی رایانه‌ای آگاه شود، هرچند که دست‌یابی به آن سخت باشد. برای نمونه دست‌یابی به پایان دوم بازی رایانه‌ای Inside (Playdead, 2016) برای کاربرهای معمولی به سادگی امکان‌پذیر نیست. در سوی مقابل باید توجه داشت که اگر این امکان برای کاربر وجود داشته باشد تا بدون اینکه بازی را از ابتدا انجام دهد، پایان‌های متعدد آن را مشاهده کند، اثرگذاری داستان به طرز قابل توجهی کاهش می‌یابد. حتی با این فرض که کاربر از ابتدا بازی رایانه‌ای را انجام دهد تا پایان‌های متعدد آن را مشاهده نماید، بازهم بازی رایانه‌ای دیگر آن اثرگذاری ابتدایی را نخواهد داشت. برای مثال اگر داستان یک بازی دارای طرح تراژیک باشد و اما پایان غیرتراژیک نیز برای آن در نظر گرفته شود، بی‌تردید در آن صورت اثرگذاری بازی و همچنین کاتارسیس مد نظر برای کاربر، یا اتفاق نمی‌افتد یا در آن حدی شکل نمی‌گیرد که باید باشد. زیرا این احتمال همیشه برای کاربر وجود دارد که انتهای بازی را به نحو دلخواه خود تغییر دهد. بازی‌های رایانه‌ای Silent Hill (Konami Co, 1999) Max Payne (puter Entertainment Tokyo, 1999) Remedy Entertain-2: The Fall of Max Payne Prince of Persia: Warrior Within (ment, 2003) Fahrenheit (Ubisoft Montreal, 2004) Mass Effect (BioWare, 2007) و Bioshock (2K Boston, 2007) نمونه‌های بارزی از روایت‌های تعاملی نیمه‌حداقلی به حساب می‌آیند.

برای مثال در بازی رایانه‌ای *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft Montreal, 2004) کاربر تا انتهای داستان بازی، از حق انتخاب چندانی برخوردار نیست، اما در انتها می‌تواند از میان دو پایان قابل تصور در بازی، یکی را انتخاب نماید. خلاصه داستان این بازی به این شرح است: شاهزاده که پیش‌تر شن‌های زمان را آزاد کرده است، مورد نفرین و تعقیب نگهبان زمان قرار می‌گیرد. شاهزاده برای آنکه سرنوشت خود را تغییر دهد، با این نیت که با جلوگیری از تولید شن‌های زمان توسط ملکه زمان، می‌تواند از دست نگهبان زمان رها شود، عازم جزیره زمان می‌شود. در آنجا او برای دسترسی به ملکه زمان اهریمن‌های متعدد و موانع مختلفی را از پیش‌رو بر می‌دارد. زمانی که با ملکه مواجه می‌شود، در می‌یابد که در تمام این مدت او به دنبال از میان برداشتن شاهزاده بوده است، زیرا ملکه در زمان مشاهده کرده بود که به دست شاهزاده کشته خواهد شد. شاهزاده با ملکه مبارزه می‌کند و او را می‌کشد، اما از جسد او شن‌های زمان به وجود می‌آیند و به همین دلیل نگهبان زمان نیز به تعقیب شاهزاده ادامه می‌دهد. شاهزاده این بار از طریق یک ماسک، راهی برای بازگشت به گذشته پیدا می‌کند. او در این نوبت ملکه را با خود به زمان حال می‌برد، تا در صورت کشتن ملکه، شن‌های زمان در زمان حاضر و سال‌ها پس از آزاد کردن شن‌های زمان توسط شاهزاده، به وجود آید. در اینجا دو پایان وجود دارد. شاهزاده می‌تواند ملکه را در زمان حال شکست دهد و با نجات خود از دست نگهبان، سرنوشت خود را تغییر دهد؛ یا اینکه او می‌تواند با استفاده از شمشیری خاص که با آن می‌توان نگهبان زمان را از میان برد، به جنگ او برود و سرنوشت خود و ملکه را با هم تغییر دهد. در این بازی رایانه‌ای، کاربر به هیچ طریقی نمی‌تواند در آغاز و میانه سیر روایی بازی که بیشتر از طریق میان‌پرده‌ها ارائه می‌شود، تغییری ایجاد کند. طراحان این بازی، تنها این مقدار از عاملیت را برای کاربر در نظر گرفته‌اند که او، ضمن اختیار کامل در استفاده

از قابلیت‌های رزمی شاهزاده در شکست دشمنان، می‌تواند یکی از دو پایان موجود در انتهای بازی را انتخاب نماید. یک پایان نسبتاً تراژیک که در آن ملکه کشته می‌شود و یک پایان خوش که در آن شاهزاده هم ملکه را نجات می‌دهد و هم نگهبان به ظاهر شکست‌ناپذیر زمان را نابود می‌کند. در این بازی، کاربر می‌تواند چگونگی اتمام بازی را براساس توانمندی در انجام بازی و سلیقه شخصی خود انتخاب نماید.

ج) داستان‌های تعاملی نیمه‌حداکثری

داستان‌های تعاملی نیمه‌حداکثری، این امکان را برای کاربر فراهم می‌کنند تا با اتخاذ تصمیم‌های اساسی در طول بازی، پیرنگ اصلی داستان را براساس سلیقه و دیدگاه خود تغییر دهد. به طوری که هر تصمیم، منجر به باز شدن شرایط جدید و فراهم شدن زمینه برای تصمیم‌گیری‌های جدیدتر و در نتیجه تغییرات بیشتر می‌شود. شباهت اصلی این نوع با داستان‌های تعاملی نیمه‌حداقلی در این نکته است که هر دوی آنها دارای پایان‌های متعددی هستند؛ چراکه انتخاب‌های متعدد در داستان‌های تعاملی نیمه‌حداکثری، در یک ساختار ثابت تحقق می‌یابد و پایان چنین بازی‌هایی همچون نوع قبلی از داستان‌های تعاملی، از تعداد قابل شمارشی فراتر نمی‌رود. البته با این تفاوت که در داستان‌های تعاملی نیمه‌حداکثری، پایان‌های متعدد به دلیل انتخاب‌های کاربر در طول بازی است، در حالی که در داستان‌های تعاملی نیمه‌حداقلی، این پایان‌های متفاوت به سبب انتخاب کاربر در انتهای بازی است و تصمیمات او در طول بازی - اگر امکان تصمیم‌گیری مهمی برای او وجود داشته - معمولاً اثری در نتیجه نهایی ندارد؛ به عبارت دیگر، پایان‌بندی در داستان‌های تعاملی نیمه‌حداقلی ثمره آخرین انتخاب یا انتخاب‌های کاربر است، در حالی که در داستان‌های تعاملی نیمه‌حداکثری، پایان داستان نتیجه تمامی یا تعداد قابل توجهی از تصمیمات اثرگذار کاربر در جریان بازی رایانه‌ای است. از اصلی‌ترین ویژگی‌های داستان‌های

تعاملی نیمه‌حداکثری می‌توان به فراهم کردن شرایطی برای کاربر اشاره کرد که او تصمیمات اثرگذاری بر چگونگی روند داستان اتخاذ کند و به‌صورت قابل توجهی نوعی از حس حضور را که برآمده از میزان آزادی عمل در حین انجام بازی رایانه‌ای به‌منظور ایجاد هم‌ذات‌پنداری و حتی یگانگی کاربر و شخصیت درون بازی است، برای او تداعی نماید؛ آن هم در شرایطی که کماکان این طراح اصلی بازی است که شرایط پیش آمده در بازی را کنترل می‌کند و برای تمامی انتخاب‌های کاربر برنامه‌ریزی کرده است. در اینگونه از داستان‌های تعاملی موازنه مناسبی میان عاملیت کاربر و ساختار اولیه طراحی شده توسط خالق بازی رایانه‌ای وجود دارد (Lebowitz & Klug, 2011, 197). این چنین بازی‌هایی هرچند بسیار جذاب هستند، اما همچون داستان‌های تعاملی نیمه‌حداقلی، به‌دلیل امکان تغییر مسیر بازی با بارگذاری مجدد بخشی از بازی و تغییر تصمیم گرفته شده، میزان اثرگذاری بازی را تا حد قابل توجهی کاهش می‌دهد. از سوی دیگر باید توجه داشت که داستان‌های تعاملی نیمه‌حداکثری به‌دلیل وسعتی که دارند، همیشه با این خطر روبه‌رو هستند که کاربر بخشی از اطلاعات مهم و اساسی مرتبط با داستان بازی را از دست بدهد؛ زیرا این احتمال وجود دارد که کاربر با انتخاب یکی از خرده پیرنگ‌های موجود در داستان بازی و عدم توجه به سایر آنها، بخشی از اطلاعات را از دست بدهد و در نتیجه ادراک کاربر از داستان بازی رایانه‌ای با چالش جدی یا شبه‌جدی مواجه شود. برای مثال فرض کنید داستان یک بازی رایانه‌ای که براساس داستان تعاملی نیمه‌حداکثری طراحی شده است، دارای هفت خرده پیرنگ باشد که هر کدام به پایانی مجزا ختم شود. در این صورت کاربر برای آنکه محتوای کامل بازی رایانه‌ای را دریافت نماید، چاره‌ای ندارد جز اینکه این هفت خرده پیرنگ را به هر صورت ممکن دنبال نماید. با این فرض اگر به هر دلیلی کاربر از پیگیری یک یا تعدادی از خرده پیرنگ‌ها امتناع کند یا به هر

دلیلی از جمله ناتوانی و عدم مهارت در انجام بازی، باز بماند، در این صورت بازی رایانه‌ای بخشی از هدف خود را از دست خواهد داد. از این‌رو بسیار مناسب است که در داستان‌های تعاملی نیمه‌حداکثری، پیرنگ اصلی به‌گونه‌ای طراحی شود که هدف اصلی داستان بازی رایانه‌ای در تمامی خرده پیرنگ‌های ممکن لحاظ گردد تا در صورت حذف هر کدام از خرده پیرنگ‌ها، بازی رایانه‌ای با مشکل مواجه نشود. بازی‌های رایانه‌ای (Deus Ex, 2000) (Ion Storm, Star Wars Knights of the Old Republic Wars: Knights of the Old Republic, 2003) (Obsidian Entertainment, II: The Sith Lords Heavy, 2004) (BioWare, 2010) Mass Effect 2 و (BioWare, 2010) Rain (Quantic Dream, 2010) نمونه‌های مشخصی از داستان‌های تعاملی نیمه‌حداکثری می‌باشند. برای مثال در نسخه اول سری بازی‌های رایانه‌ای Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare, 2003)، کاربر از همان ابتدا می‌تواند چگونگی تعامل خود با محیط، شخصیت و داستان بازی رایانه‌ای را تا حدودی مشخص کند. در این بازی، کاربر معمولاً با انتخاب‌های متعددی روبه‌رو است و می‌تواند مسائل و مشکلات مختلف را به شیوه‌های گوناگون حل و فصل کند تا در پایان از میان دو پایان قابل تصور در داستان بازی، یکی را انتخاب نماید. خلاصه داستان این بازی به این شرح است: شخصیت اصلی بازی در حالی که حافظه خود را از دست داده است، خود را در میان نیروهای جمهوری می‌بیند. او که توانمندی بالایی دارد به آنها کمک می‌کند تا علیه نیروهای تاریکی مبارزه کنند. در این راه، شخصیت اصلی کم‌کم برخی از خاطرات خود را به یاد می‌آورد و در نهایت متوجه می‌شود که خود او روزی رهبر نیروهای تاریکی بوده است. از اینجا به بعد کاربر تصمیم می‌گیرد که می‌خواهد به‌عنوان رهبر نیروهای تاریکی به کار خود ادامه دهد یا اینکه در خدمت جمهوری باقی بماند و نیروهای تاریکی را نابود کند.

در بیشتر بخش‌های این بازی رایانه‌ای کاربر می‌تواند انتخاب کند که مشکلات و موانع پیش‌روی خود را از طریق مبارزه و درگیری برطرف نماید یا اینکه از طریق گفتگو و قدرت عقل بر آن فائق شود. این میزان از عاملیت برای یک بازی رایانه‌ای به نحو چشم‌گیری اثرگذار و باعث جذب حداکثری کاربر در محیط و فضای مجازی بازی رایانه‌ای می‌شود. به‌طوری که کاربر همیشه از این اختیار عمل برخوردار است که براساس آموزه‌های جمهوری رفتار کند یا به‌عنوان رهبر سابق نیروهای تاریکی خشونت را سرلوحه رفتار خود قرار دهد. همچنین ساختار روایی در این بازی رایانه‌ای، به‌گونه‌ای طراحی شده است که کاربر تحت هر شرایطی نمی‌تواند بخشی از عناصر مهم داستانی را از دست بدهد. با این حال و به‌دلیل وجود خرده پیرنگ‌های متعدد، بخش قابل توجهی از کاربرهای این بازی‌های رایانه‌ای، برخی از جزئیات مرتبط با داستان و شخصیت اصلی را از دست می‌دهند. زیرا جزئیات این چنین بازی‌هایی به قدری زیاد است که کاربر غیرحرفه‌ای به‌صورت معمول نمی‌تواند به همه آنها دست یابد.

د) داستان‌های تعاملی حداکثری

آخرین گونه از روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور را که از امکان ارائه داستان تعاملی برخوردارند، داستان‌های تعاملی حداکثری تشکیل می‌دهند. در چنین بازی‌هایی کاربر از چنان اختیاری برخوردار است که می‌تواند بخشی از جنبه‌های مهم و اثرگذار در سیر کلی داستان بازی را براساس سلیقه یا دیدگاه خود رها کند و آزادانه به اکتشاف جهان بازی و اتفاق‌های خارج از داستان اصلی بازی پردازد. در این بازی‌ها که معمولاً در سبک نقش‌آفرینی^{۱۱} ارائه می‌شوند، کاربر از این امکان برخوردار است تا هرگونه که می‌پسندد شخصیتی که کنترل آن را بر عهده دارد، ارتقا دهد، توانمندی‌هایش را در جهت خاصی افزایش دهد و در مجموع به حس حضور و یگانگی با آن رسیده،

سرنوشت شخصیت درون بازی را سرنوشت خود بداند. غیر از چنین عاملیت قابل توجهی که در اختیار کاربر قرار می‌گیرد، جزئیاتی فراوان موجود در این بازی‌ها نیز از جمله ویژگی‌های مهم آنها محسوب می‌شود. این چنین بازی‌هایی ظرفیت فراوانی در انجام دوباره از سوی کاربر دارند؛ چراکه همیشه این تصور برای کاربر باقی می‌ماند که جنبه‌ای از بازی وجود دارد که او هنوز کشف نکرده است. اینجا تفاوت داستان‌های تعاملی حداکثری با سایر گونه‌های داستان‌های تعاملی مشخص می‌شود. برای نمونه بیان شد که در داستان‌های تعاملی نیمه‌حداکثری، کاربر از آزادی عمل برخوردار است، اما این اختیار همیشه به نقطه‌ای خاص در سیر روایی بازی منتهی می‌شود، در حالی که در روایت‌های تعاملی حداکثری چنین نیست و وضعیت کاملاً از پیش تعیین شده‌ای برای کاربر طراحی نشده است.

از سوی دیگر، بزرگی فضای بازی و همچنین اختیار کاربر در پرداختن به مسائلی غیر از پیرنگ اصلی، زمینه منحرف شدن ذهن کاربر از جریان اصلی (Lebowitz, 2011, 221) و پرداختن به حاشیه‌های بازی را بیشتر می‌کند و در نتیجه اثرگذاری روایی بازی را به‌صورت قابل توجهی کاهش می‌دهد. این مسئله چنان در داستان بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر داستان‌های تعاملی حداکثری شایع است که بسیاری از کاربرهای این بازی‌های رایانه‌ای اهمیتی به پیرنگ اصلی داستان نمی‌دهند و مجذوب جذابیت‌های محیطی بازی رایانه‌ای می‌شوند. بازی‌های رایانه‌ای نظیر *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006)، *Fable* (Bethesda Game Studios, 2008)، *Fallout 3* (Lionhead Studios, 2011) III، *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) و *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015) نمونه‌هایی از داستان‌های تعاملی حداکثری هستند. برای مثال در بازی رایانه‌ای *Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006)،

کاربر وارد محیط و فضایی می‌شود که می‌تواند هر آنچه را که می‌پسندد، انجام دهد. در این بازی، به قدری تعداد گزینه‌های پیش‌روی کاربر بالاست که او می‌تواند به جای دنبال کردن سیر روایی اصلی بازی، سایر ماموریت‌هایی را که از گروه‌های دیگر موجود در جهان بازی دریافت می‌کند، در اولویت قرار دهد و به آنها بپردازد. خلاصه داستان این بازی به این شرح است: شخصیت اصلی بازی همچون نسخه‌های قبلی این بازی کار خود را از زندان آغاز می‌کند. او در زندان است که فرمانروا و محافظانش وارد می‌شوند. فرمانروا که در حال فرار از دست افرادی است که سه فرزند او را کشته و اکنون می‌خواهند او را ترور کنند، به شخصیت اصلی اعتماد می‌کند و ضمن دادن گردنبندهای پادشاهی خود به شخصیت، از او می‌خواهد که آن را به دست راهبی در خارج از شهر برساند. پس از آن، فرمانروا کشته می‌شود و شخصیت از طریق راهروی مخفی درون زندان، فرار می‌کند. در حین جستجو، شخصیت متوجه می‌شود که فرمانروا فرزند دیگری دارد و او باید گردنبندها را به او برساند. زیرا او تنها کسی است که می‌تواند در مقابل حمله نیروهای اهریمنی به شهر مقاومت کند.

کاربر در طول مدت بازی، همیشه اختیار دارد که خواسته فرمانروا را اجرا کند و یا آنکه به سراغ ماموریت‌های جانبی دیگر برود. ماموریت‌هایی که از حیث پیچیدگی داستانی، نه تنها چیزی کمتر از پیرنگ اصلی بازی ندارند، که گاه برای کاربر مهم‌تر و جذاب‌تر جلوه می‌کنند. در چنین بازی‌هایی این گستردگی محیط بازی، گاهی چنان کاربر را در خود غوطه‌ور می‌کند، که هدف اصلی بازی و چرایی ورود به آن را از یاد او خارج می‌کند.

شناخت ویژگی‌های انواع مختلف داستان‌های تعاملی به کاربر کمک می‌کند تا هم درک درستی از ظرفیت‌های بازی‌هایی پیدا نماید که از چنین قابلیت‌هایی بهره می‌برند و هم به طراح‌های بازی‌های رایانه‌ای کمک می‌کند تا بدانند آن محتوایی که برای عرضه از طریق

بازی‌های رایانه‌ای انتخاب کرده‌اند، با کدام نوع از روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور تناسب بیشتری دارد.

نتیجه‌گیری

امروزه و با گسترش بازی‌های رایانه‌ای، داستان‌ها کم‌کم از فرم کلاسیک خود خارج شده، در قالب‌های جدیدی روایت می‌شوند که از ظرفیت‌های بصری برخوردار هستند. اما مهم‌ترین تغییر، نه بصری شدن که امکان تعاملی شدن آنها در بازی‌های رایانه‌ای است. روایت در بازی‌های رایانه‌ای ابتدا همچون سایر فرم‌های روایی، غیرتعاملی بود؛ به گونه‌ای که مخاطب به صورت منفعل تنها با داستان از پیش طراحی شده نویسنده مواجه می‌شد و تنها از این امکان برخوردار بود که از داستان لذت ببرد. با پیشرفت فناوری و توسعه روزافزون بازی‌های رایانه‌ای، کم‌کم قابلیت روایت و داستان‌گویی به بازی‌های رایانه‌ای اضافه شد. به دلیل تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای که منجر به فعال شدن کاربر می‌شود، اندک‌اندک شرایطی فراهم آمد که کاربر بازی‌های رایانه‌ای بتواند به همراه طراح بازی، در شکل‌گیری روایت بازی نقشی را برعهده بگیرد. این نقش، ابتدا با تعامل تنها با محیط بازی به دست آمد. سپس تعامل با شخصیت بازی بدان افزوده شد و در نهایت داستان بازی نیز از قابلیت تعاملی برخوردار گشت.

اثرگذاری کاربر در داستان تعاملی در مراحل اولیه که با عنوان داستان تعاملی حداقلی معرفی می‌شود، بسیار ناچیز و منحصر به انتخاب‌های پیش‌پا افتاده‌ای بود که منجر به تغییر مسیر پیرنگ اصلی داستان نمی‌شد. کم‌کم این اثرگذاری افزایش یافت و در داستان تعاملی نیمه‌حداقلی به مرحله‌ای رسید که کاربر از میان پایان‌بندی‌های متنوعی که نویسنده بازی طراحی می‌نمود، موردی را انتخاب می‌کرد که باب میل خود می‌دانست. با داستان تعاملی نیمه‌حداکثری نیز، کاربر نقشی بیش از پیش یافت و انتخاب‌های او زمینه‌ساز

تغییرات مهم در پیرنگ اصلی داستان شد، به گونه‌ای که هر تصمیم کاربر، عرصه جدیدی را که نیازمند تصمیمات تازه بود، به روی او باز می‌کرد. بعدها و با عرضه بازی‌های بزرگ‌تر که از فناوری‌های روز بهره می‌بردند و داستان تعاملی آنها حداکثری بود، ظرفیت داستان‌گویی بازی‌های رایانه‌ای افزایش یافت و کاربر از این امکان برخوردار شد که هر چه می‌خواهد - البته در چارچوبی مشخص - انجام دهد و حتی در صورت تمایل پیرنگ اصلی داستان را نیز رها کند و به اکتشاف جهان بازی مشغول شود؛ یک ویژگی که زمینه را برای تکرار بازی رایانه‌ای از سوی کاربر فراهم می‌کرد.

ویژگی‌های تبیین‌شده درباره هر یک از گونه‌های معرفی‌شده از روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور در مقاله حاضر، فوایدی به همراه دارد که می‌توان در سه بخش آن را ارائه کرد. فایده اول این گونه‌شناسی برای کاربرهای بازی‌های رایانه‌ای است. ادراک صحیح از ویژگی‌های تعاملی و امکان طبقه‌بندی میان روایت‌های ارائه شده در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به انتخاب دقیق‌تر آنها کمک نماید. با آگاهی از این گونه‌شناسی کاربری که از روایت‌های سینمایی بیشتر لذت می‌برد، درمی‌یابد که باید به سراغ بازی‌هایی برود که داستان‌های تعاملی حداقل ارائه می‌کنند و کاربری که علاقمند است به حس حضور برسد و خود مسئولیت انتخاب‌های شخصیت درون بازی رایانه‌ای را برعهده گیرد، باید بازی‌هایی را انتخاب کند که داستان تعاملی حداکثری ارائه می‌دهند.

مزیت دوم این گونه‌شناسی برای پژوهشگران و منتقدین بازی‌های رایانه‌ای است. ادراک صحیح از ویژگی‌های تعاملی می‌تواند زمینه‌های نقد علمی بازی‌های رایانه‌ای را فراهم آورد. منتقدی که ویژگی‌های متفاوت گونه‌های مختلف روایت‌های تعاملی را می‌داند، در نقد خود به بیراهه نمی‌رود و با تسلط بر جنبه‌های بحث، چرایی بهره‌مندی درست یا نادرست بازی رایانه‌ای از روایت تعاملی را تبیین می‌کند. فایده سوم این گونه‌شناسی معطوف به طراح‌های بازی و کسانی است که در تولید بازی‌های رایانه‌ای

فعالیت می‌کنند. ادراک صحیح از ویژگی‌های روایت‌های تعاملی به آنها کمک می‌کند که واقع‌گرایانه به خلق بازی رایانه‌ای بپردازند و با عدم خلط عناصر موجود در داستان تعاملی، فراز و فرود روایت را به درستی رعایت نمایند. برای مثال، آشنایی با گونه‌های روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، به شخصی که قصد دارد روایت بازی را در براساس داستان تعاملی نیمه‌حداکثری طراحی کند، کمک می‌کند تا با آگاهی از مسیر طراحی این گونه روایتی، ناخواسته به خلق روایتی نپردازد که غیرساختارمند است.

پژوهشگران مطالعات بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌توانند روایت‌های تعاملی را در سه بخش از هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار دهند. نخست نسبت میان روایت‌های تعاملی و سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای در گرایش بازی، دوم سنجش اثرگذاری انتقال پیام بر کاربر از طریق روایت‌های تعاملی در گرایش رسانه و سوم بررسی و نقد ساختارهای روایتی موجود در بازی‌های رایانه‌ای با عطف نظر به روایت‌های تعاملی در گرایش هنر. علاوه بر این بررسی میزان افزایش حس حضور کاربر در فضای مجازی بازی‌های رایانه‌ای از طریق روایت‌های تعاملی می‌تواند موضوع پژوهش‌های بعدی پژوهشگران و منتقدان بازی‌های رایانه‌ای قرار گیرد.

پبی نوشت:

Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories	۱
A Methodology for the Analysis of Interactive Narrative Environments: A Four Factor Framework	۲
Engagement	۳
Agency	۴
Narrative	۵
Drama	۶
Gameplay	۷
Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games	۸
Interactivity	۹
Cut-scene	۱۰
DNA	۱۱
Role-playing game	۱۲

فهرست منابع:

- 2K Boston, 2007, BioShock, Computer game, 2K Games, United States
- Abbot, H.P., 2002, The Cambridge Introduction to Narrative, Cambridge University Press, Cambridge.
- Activision, 1982, Pitfall!, Atari 2600, Activision, United States.
- Atari, 1972, Pong, Arcade, Atari, United States.
- Atari, 1977, Combat, Atari 2600, Atari, United States.
- Bethesda Game Studios, 2006, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Computer game, Bethesda Softworks, United States.
- Bethesda Game Studios, 2008, Fallout 3, Computer game, Bethesda Softworks, United States.
- Bethesda Game Studios, 2011, The Elder Scrolls V: Skyrim, Computer game, Bethesda Softworks, United States.
- Bethesda Game Studios, 2015, Fallout 4, Computer game, Bethesda Softworks, United States.
- BioWare, 2003, Star Wars: Knights of the Old Republic, Computer game, LucasArts, Canada.
- BioWare, 2007, Mass Effect, Computer game, Microsoft Game Studios, Canada.
- BioWare, 2010, Mass Effect 2, Computer game, Electronic Arts, Canada.
- Blizzard Entertainment, 2002, Warcraft III: Reign of Chaos, Computer game, Blizzard Entertainment, United States.
- Blizzard Entertainment, 2010, StarCraft II: Wings of Liberty, Computer game, Blizzard Entertainment, United States.
- Chatman, S., 1978, Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film, Cornell University Press, Ithaca.
- Cohan, S. & L.M. Shires, 1988, Telling stories: A theoretical analysis of narrative fiction, Routledge, New York.
- Crawford, C., 2003, "Interactive Storytelling", The Video Game Theory Reader, Edited by M.J.P. Wolf & B. Perron, Routledge, New York, 259-273.
- Domsch, S., 2013, Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games, De Gruyter, Berlin.
- Epic Games, 2006, Gears of War, Computer game, Microsoft Game Studios, United States.

- Fludernik, M., 2009, *An Introduction to Narratology*, Routledge, New York.
- id Software, 1992, *Wolfenstein 3D*, Computer program, Apogee Software, United States.
- id Software, 1993, *Doom*, Computer program, GT Interactive, United States.
- Illusion Softworks, 2002, *Mafia*, Computer program, Gathering of Developers, Czech Republic.
- Infinity Ward, 2007, *Call of Duty 4: Modern Warfare*, Computer game, Activision, United States.
- Ion Storm, 2000, *Deus Ex*, Computer game, Eidos Interactive, United States.
- Juul, J., 2012, "Narrative", *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Edited by M.J.P. Wolf, Greenwood, Santa Barbara, 430-432.
- Keen, S., 2003, *Narrative Form*, Palgrave MacMillan, New York.
- Klevjer, R., 2014, "Cultural Aspects: Cut-Scenes", *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Edited by M.J.P. Wolf & B. Perron, Routledge, New York, 301-309.
- Konami Computer Entertainment Tokyo, 1999, *Silent Hill*, PlayStation, Konami, Japan.
- Landay, L., 2014, "Playfulness Aspects: Interactivity", *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Edited by M.J.P. Wolf & B. Perron, Routledge, New York, 173-184.
- Lebowitz, J. & C. Klug, 2011, *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Focal Press, Burlington.
- Lionhead Studios, 2008, *Fable II*, Xbox 360, Microsoft Game Studios, England.
- Lionhead Studios, 2011, *Fable III*, Computer game, Microsoft Game Studios, England.
- Macfadyen, A., 2009, *A Methodology for the Analysis of Interactive Narrative Environments: A Four-Factor Framework*, Ph.D. Dissertation, The University of Ballarat.
- Melissinos, C. & P. O'Rourke, 2012, *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*, Welcome Books, New York.
- Microïds, 2002, *Syberia*, Computer game, Microïds, France.
- Miller, C.H., 2008, *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, 2nd Edition, Focal Press, Burlington.
- Obsidian Entertainment, 2004, *Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords*, Computer game, LucasArts, United States.
- Playdead, 2010, *Limbo*, Computer game, Playdead, Denmark.
- Playdead, 2016, *Inside*, Computer game, Playdead, Denmark.
- Punday, D., 2003, *Narrative Bodies: Toward a Corporeal Narratology*, Palgrave MacMillan, New York.
- Quantic Dream, 2005, *Fahrenheit*, Computer game, Atari, France.
- Quantic Dream, 2010, *Heavy Rain*, PlayStation 3, Sony Computer Entertainment, France.
- Quantic Dream, 2013, *Beyond: Two Souls*, PlayStation 3, Sony Computer Entertainment, France.
- Remedy Entertainment, 2001, *Max Payne*, Computer game, Gathering of Developers, Finland.
- Remedy Entertainment, 2003, *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, Computer game, Rockstar Games, Finland.
- Rogers, S., 2014, *Level Up: The Guide to Great Video Game Design*, 2nd Edition, Wiley, Chichester.
- Ryan, M., 2001, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore.

- Shiny Entertainment, 2005, The Matrix: Path of Neo, Computer game, Atari, United States.
- Spellbound Entertainment, 2001, Desperados: Wanted Dead or Alive, Computer game, Infogrames, Germany.
- Ubisoft Montreal, 2003, Prince of Persia: The Sands of Time, Computer game, Ubisoft, Canada.
- Ubisoft Montreal, 2004, Prince of Persia: Warrior Within, Computer game, Ubisoft, Canada.
- Ubisoft Montreal, 2007, Assassin's Creed, Computer game, Ubisoft, Canada.
- Westwood Studios, 1992, Dune II: The Building of a Dynasty, Computer game, Virgin Interactive, United States.
- Wolf, M.J.P., 2008, "Looking at Video Games: Influences and Precursors", The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond, Edited by M.J.P. Wolf, Greenwood Press, Westport.

