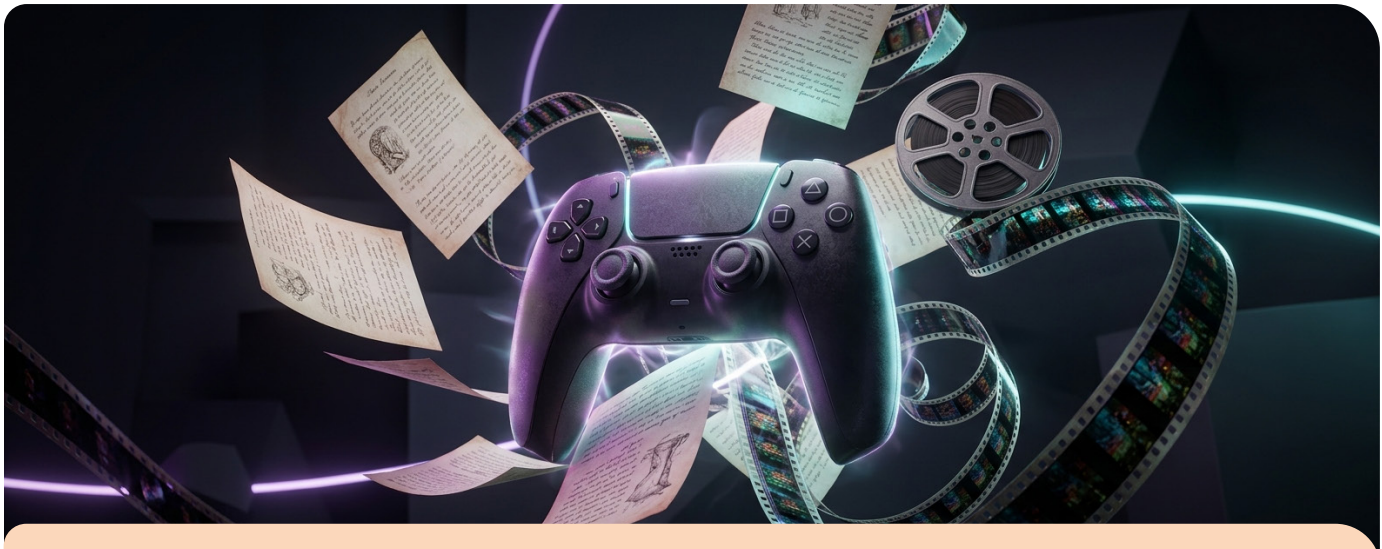




چگونه ویدیوگیم‌ها داستان تعریف می‌کنند؟ روایت‌گری در جهان پیکسل‌ها و کدها

علیرضا کامرو

دانشجوی مهندسی کامپیوتر
دانشکده فنی دانشگاه تهران
alirezakamru@gmail.com



مقدمه — «داستانی که فقط دیده نمی‌شود، بازی می‌شود»

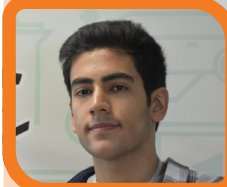
وقتی درباره‌ی داستان یک فیلم سینمایی یا یک رمان صحبت می‌کنیم، تمام مخاطبان در یک نقطه‌ی مشترک ایستاده‌اند: همه‌ی آن‌ها روایتی کاملاً یکسان را تجربه کرده‌اند. نئون‌های ارغوانی شهر، تصمیمات نهایی شخصیت اصلی و تیتراژ پایانی، برای همه به یک شکل ثبت می‌شود. اما در دنیای ویدیوگیم، داستان شکل کاملاً متفاوتی به خود می‌گیرد. ممکن است دو دوست یک بازی مشابه را به پایان برسانند، اما احساس، برداشت و حتی مسیر روانی آن‌ها در مواجهه با جهان آن اثر، زمین تا آسمان متفاوت باشد. چه چیزی باعث می‌شود ویدیوگیم بتواند به شیوه‌ای کاملاً متمایز از سینما و ادبیات دست به داستان‌گویی بزند؟

پاسخ در یک کلیدواژه‌ی طلایی نهفته است: «تعامل».

۱۰ دقیقه

عرفان رضانی مقدم

دانشجوی مهندسی کامپیوتر
دانشکده فنی دانشگاه تهران
erfan.ramezani@ut.ac.ir



احمد محمدی

دانشجوی مهندسی کامپیوتر
دانشکده فنی دانشگاه تهران
mohammadi.ahmad@ut.ac.ir



قدرتمندترین پیوند میان این دو رسانه است. در این سبک، نویسندگان و کارگردانان تسلط کاملی بر ریتم، ترتیب وقایع و منحنی احساسی مخاطب دارند. بازی‌ساز مسیری مشخص و دقیق از نقطه‌ی آغاز تا پایان طراحی می‌کند و بازیکن برای پیشبرد داستان، ملزم به طی کردن دقیق همین ریل تعیین‌شده است.

بزرگ‌ترین مزیت روایت خطی، تمرکز بالا و انسجام درام است. وقتی سازندگان مجبور نباشند صدها حالت گوناگون یا تصمیمات متفاوت بازیکن را مدیریت کنند، تمام توان و

گرفته تا جهان‌های آزاد و قصه‌هایی که از دل قوانین گیم‌پلی متولد می‌شوند، همگی ابزارهایی هستند برای پاسخ به یک سؤال بنیادین: «چطور می‌توان داستان را نه فقط دید و شنید، بلکه زندگی و بازی کرد؟»

۱. روایت خطی؛ وقتی بازی داستان را هدایت می‌کند

اگر سینما را نزدیک‌ترین خویشاوند ویدیوگیم بدانیم، روایت خطی^۱ سنتی‌ترین و درعین‌حال Linear Storytelling.

در بازی‌های ویدیویی، مخاطب دیگر یک ناظر منفعل در فاصله‌ای امن از صفحه‌نمایش نیست؛ او قدم می‌زند، تصمیم می‌گیرد، شکست می‌خورد، تاوان می‌دهد و مسیر قصه را پیش می‌برد. ویدیوگیم به ما اجازه می‌دهد نه تنها شاهد یک قصه باشیم، بلکه نبض حیاتی آن را در دست بگیریم. این جادوی رسانه‌ای مدرن است که مرز میان «نویسنده» و «تجربه‌کننده» را کم‌رنگ می‌سازد. داستان‌گویی در بازی‌ها فرمولی واحد ندارد؛ از روایت‌های خطی و سینمایی

این است که بازیکن بتواند اثر تصمیم خودش را در داستان ببیند. طراحی چنین ساختاری کار نویسندگان را به شدت سخت می‌کند، زیرا داستان باید در تمام شاخه‌ها و مسیرهای مختلف، منطقی و منسجم باقی بماند.

در نهایت، قدرت اصلی این نوع روایت در ایجاد احساس مسئولیت است. در یک داستان خطی، اتفاقات صرفاً برای بازیکن رخ می‌دهند؛ اما در روایت انتخاب‌محور، بخشی از آن وقایع نتیجه‌ی مستقیم تصمیمات خود او هستند. همین تفاوت بنیادین، ویدیوگیم را از یک قصه بیرونی که تنها تماشایش می‌کنیم، به تجربه‌ای عمیقاً شخصی تبدیل می‌کند که احساس می‌کنیم در خلق آن سهم داشته‌ایم.

نمونه‌های شاخص:



Detroit: Become Human

Disco Elysium

Mass Effect Trilogy

The Walking Dead: The Telltale Series

۳. روایت محیطی؛ وقتی جهان بازی داستان را تعریف می‌کند

در بسیاری از آثار، مخاطب داستان را از طریق دیالوگ‌ها یا راوی درک می‌کند؛ اما ویدیوگیم‌ها امکان دیگری نیز در اختیار دارند: محیط. در روایت محیطی، جهان بازی تنها محلی برای اتفاق افتادن داستان نیست، بلکه خودش به ابزاری برای روایت تبدیل می‌شود. ساختمان‌ها، معماری، اشیاء و آیتم‌ها و توضیحات آن‌ها، وضعیت شخصیت‌ها و حتی

Environmental Storytelling

The Last of Us

Uncharted 4: A Thief's End

Titanfall 2

Alan Wake 2

۲. روایت انتخاب‌محور؛ وقتی بازیکن شریک نویسنده است

اگر در روایت خطی بازیکن یک «همسفر تماشاگر» است، در روایت انتخاب‌محور^۳ قلم نویسندگی تا حد زیادی به خود او سپرده می‌شود. در این فرمت، داستان به جای یک خط مستقیم و یگانه، مانند یک درخت پرشاخ‌وپرگ طراحی می‌شود. بازیکن در طول مسیر با دوراهی‌های اخلاقی و تصمیم‌های سرنوشت‌سازی روبه‌رو می‌شود که نه تنها سرنوشت روایت، بلکه شکل روابط میان شخصیت‌ها و پایان‌بندی نهایی قصه را بازنویسی می‌کنند.

باین‌حال، تحلیلی‌ترین ویژگی این فرمت داستانی، درک تفاوت ظریف میان «توهم انتخاب» و «انتخاب واقعی» است.

در «توهم انتخاب»^۴، بازی‌ساز حس کاذب کنترل را به بازیکن القا می‌کند؛ گزینه‌های مختلفی در اختیار او قرار می‌گیرد، اما در نهایت بیشتر آن‌ها به یک مسیر مشترک ختم می‌شوند. ممکن است دیالوگ کمی تغییر کند یا واکنش کوتاهی ببینیم، اما اتفاق اصلی همچنان همان چیزی است که سازندگان ابتدا تعیین کرده‌اند. این تکنیک به سازندگان اجازه می‌دهد بدون تحمل هزینه‌های سنگین تولید، حس عاملیت^۵ را زنده نگه دارند.

در مقابل، «انتخاب واقعی» زمانی شکل می‌گیرد که تصمیم بازیکن پیامدی ملموس و معنادار داشته باشد. در این ساختار لایه‌لایه، ممکن است یک شخصیت زنده بماند یا بمیرد، یک مأموریت مسیر متفاوتی پیدا کند یا بخش عظیمی از جهان بازی برای عده‌ای کاملاً غیرقابل‌دسترس شود. لازم نیست هر انتخاب به پایانی کاملاً متفاوت منجر شود؛ مهم

Choice-Driven Narrative

Illusion of Choice

Sense of Agency

قدرت هنری خود را روی شخصیت‌پردازی‌های عمیق، ریتم‌دهی دقیق به اوج و فرودهای داستان و خلق صحنه‌های حماسی می‌گذارند.

البته این فرمت خالی از چالش‌های بنیادین نیست. یکی از مهم‌ترین آن‌ها، خطر بروز پدیده‌ای به نام تناقض روایی-گیم‌پلی^۲ است؛ زمانی که چیزی که داستان درباره‌ی یک شخصیت یا جهان می‌گوید، با رفتاری که بازی از بازیکن می‌خواهد، هماهنگ نباشد. برای مثال، ممکن است شخصیت اصلی در داستان فردی دلسوز و آرام به نظر برسد، اما در جریان گیم‌پلی، بدون هیچ واکنش جدی ده‌ها دشمن را از بین ببرد. وقتی این دو تصویر بیش‌ازحد از هم فاصله بگیرند، باورپذیری داستان آسیب می‌بیند.

برای کاهش این فاصله، بازی‌سازان تلاش می‌کنند روایت و گیم‌پلی را هم‌سو کنند؛ این هماهنگی از طریق طراحی مکانیک‌هایی متناسب با شخصیت، محدود کردن رفتارهای متناقض یا ایجاد پیامدهای روایی برای اعمال بازیکن به‌وجود می‌آید. در این حالت، کاری که بازیکن انجام می‌دهد فقط وسیله‌ای برای پیشروی نیست، بلکه بخشی از همان تصویری است که داستان از جهان بازی ارائه می‌کند.

باین‌حال، نباید دچار یک سوءتفاهم رایج شد: خطی بودن لزوماً به معنای ساده بودن یا محدود کردن مخاطب نیست. ارزش و کیفیت یک روایت به تعداد مسیرهای انتخابی بستگی ندارد. روایت خطی ثابت کرده است که اگر درست پیاده‌سازی شود، می‌تواند ماندگارترین تجربیات تاریخ ویدیوگیم را خلق کند؛ جایی که بازیکن با میل خود، سکان هدایت قصه را به دستان توانا و رؤیاپرداز سازندگان می‌سپارد.

نمونه‌های شاخص:



Ludonarrative Dissonance

نمونه‌های شاخص:



Dark Souls

Bloodborne

Hollow Knight

Shadow of the Colossus

۴. روایت غیرخطی و چندروایتی؛ یک جهان، چند داستان

در روایت خطی، داستان معمولاً ترتیب مشخصی دارد و سازندگان تعیین می‌کنند که بازیکن چه اتفاقی را، در چه زمانی و با چه ترتیبی تجربه کند. اما در روایت غیرخطی^۸ این ترتیب می‌تواند تغییرپذیر باشد. بازی ممکن است اطلاعات داستانی را در نقاط مختلف جهان پخش کند و به بازیکن اجازه دهد آن‌ها را با ترتیب دلخواه کشف کند. در نتیجه، برخلاف یک داستان خطی که مخاطب مسیر مشخصی را دنبال می‌کند، در روایت غیرخطی ممکن است بازیکنان مختلف، داستان یکسانی را با ترتیب و حتی برداشت متفاوتی تجربه کنند.

یکی از روش‌های رایج سازندگان برای ایجاد روایت غیرخطی، استفاده از جهان‌های باز^۹ است. در این بازی‌ها بازیکن معمولاً مجبور نیست تمام اتفاقات را با یک ترتیب از پیش تعیین‌شده تجربه کند و می‌تواند میان مناطق، مأموریت‌ها، دشمنان و شخصیت‌های مختلف جابه‌جا شود. در نتیجه، داستان اصلی در کنار مجموعه‌ای از داستان‌های فرعی و شخصیت‌های مختلف شکل می‌گیرد و بازیکن

Non-Linear Storytelling .۸

Open World .۹

نحوه‌ی قرارگرفتن عناصر مختلف در یک محیط می‌توانند اطلاعاتی درباره‌ی تاریخ، فرهنگ و اتفاقات جهان بازی در اختیار بازیکن قرار دهند.

مهم‌ترین ویژگی این شیوه‌ی روایت، غیرمستقیم بودن آن است. بازی لزوماً نمی‌گوید چه اتفاقی افتاده و در واقع، داستان را یک‌جا و ساده در اختیار مخاطب قرار نمی‌دهد، بلکه نشانه‌هایی در اختیار بازیکن قرار می‌دهد تا خودش آن را کشف کند. برای مثال، ورود به یک خانه متروکه که هنوز وسایل زندگی در آن باقی‌مانده، می‌تواند بدون هیچ دیالوگی این پرسش را ایجاد کند که ساکنان آن چه سرنوشتی پیدا کرده‌اند. به این ترتیب، بازیکن از دریافت‌کننده‌ی صرف و منفعل اطلاعات، به فردی تبدیل می‌شود که باید خودش میان نشانه‌های مختلف ارتباط برقرار کند، تکه‌های پازل را کنار یکدیگر قرار دهد و داستان را از دل محیط بیرون بکشد.

روایت محیطی در بسیاری از موارد برای نشان‌دادن گذشته‌ی یک جهان مورد استفاده قرار می‌گیرد. یک شهر ویران‌شده، مجسمه‌های فرسوده، بقایای یک تمدن از بین رفته یا حتی تفاوت معماری مناطق مختلف می‌تواند بدون توضیح مستقیم، تاریخچه‌ای^۶ برای آن جهان ایجاد کند. در چنین شرایطی، محیط مانند یک سند تاریخی عمل می‌کند.

نکته‌ی مهم دیگر این است که روایت محیطی تنها به چیزهایی که در محیط وجود دارند محدود نمی‌شود؛ چیزهایی که وجود ندارند نیز می‌توانند روایت کنند. سکوت یک شهر خالی، نبودن انسان‌ها یا فاصله میان دو منطقه می‌تواند به‌اندازه‌ی یک دیالوگ اطلاعات منتقل کند. همین موضوع باعث می‌شود طراحی محیط و داستان‌گویی در بازی‌ها ارتباط بسیار نزدیکی با یکدیگر پیدا کنند.

بنابراین در روایت محیطی بازیکن فقط دنبال‌کننده‌ی داستان نیست، بلکه تا حدی کاشف آن است. هر جزئیاتی در محیط می‌تواند یک سرنخ و هر محیط می‌تواند بخشی از روایتی بزرگ‌تر باشد.

Lore .۷

خودش تصمیم می‌گیرد کدام بخش از این جهان را زودتر کشف کند.

نوع دیگری از این روایت، چندروایتی است؛ یعنی یک داستان از زاویه‌دید چند شخصیت یا در طی چند مسیر مختلف روایت می‌شود. در این حالت، هر شخصیت ممکن است تنها بخشی از ماجرا را بداند و بازیکن با کنار هم گذاشتن روایت‌های مختلف، تصویر کامل‌تری از اتفاقات به‌دست آورد. ممکن است یک اتفاق واحد از دید شخصیت‌های مختلف، معنای متفاوتی پیدا کند. حتی گاهی اوقات بازی روایت داستان خود را به چند بخش تقسیم می‌کند و هر بخش را در ازای یک دور تجربه بازی در اختیار بازیکن قرار می‌دهد. به این ترتیب بازیکن چند روایت، یا چند زاویه‌ی جدید از داستان را طی چند دور بازی تجربه می‌کند و با کنار هم قرار دادن آن‌ها می‌تواند داستان کامل اثر را درک و لمس کند.

نکته‌ی مهم این است که غیرخطی بودن لزوماً به معنای وجود پایان‌های متعدد یا انتخاب‌های اثرگذار بازیکن در داستان نیست. ممکن است داستان در نهایت به یک نقطه‌ی مشخص برسد، اما مسیر کشف اطلاعات و ترتیب تجربه آن در اختیار بازیکن باشد. همین تفاوت باعث می‌شود بازیکن احساس کند به‌جای دنبال‌کردن داستانی از پیش آماده، خودش در حال کشف آن است.

نمونه‌های شاخص:



The Witcher 3

NieR: Automata

Red Dead Redemption 2

Outer Wilds

در کنار یک داستان از پیش طراحی شده، سیستم‌هایی دارند که اجازه می‌دهند اتفاقات غیرمنتظره هم شکل بگیرند. تفاوت اصلی اینجاست که تمام تجربه بازیکن از قبل نوشته نشده و بخشی از داستان، در برخورد میان بازیکن و جهان بازی به وجود می‌آید.

نمونه‌های شاخص:



Minecraft

RimWorld

Dwarf Fortress

Kenshi

آنچه داستان‌سرایی در بازی‌ها را جذاب می‌کند، تنها تنوع روش‌های روایت نیست، بلکه ارتباطی است که میان بازیکن و جهان بازی به وجود می‌آید. بازیکن می‌تواند یک داستان را دنبال کند، آن را کشف کند، بر بخشی از آن تأثیر بگذارد یا تجربه‌ای منحصربه‌فرد از آن بسازد. به همین دلیل، یک بازی ممکن است پس از پایان یافتن، برای افراد مختلف معنای متفاوتی داشته باشد.

با وجود تفاوت در شیوه‌های روایت، هدف اصلی همه‌ی آن‌ها در نهایت یک چیز است: ایجاد تجربه‌ای که بتواند بازیکن را درگیر جهان بازی کند و اثری ماندگار در ذهن او بگذارد. شاید داستان یک بازی پس از خاموش شدن صفحه به پایان برسد، اما تجربه‌ای که بازیکن از آن جهان با خود می‌برد، می‌تواند بسیار بیشتر از خود بازی ادامه پیدا کند.

و شاید این بزرگ‌ترین قدرت داستان‌سرایی در بازی‌ها باشد.

داستان تمام می‌شود، اما ماجراجویی آن در ذهن بازیکن هنوز ادامه دارد.

۵. روایت پدیدارشنونده؛ وقتی داستان در دل بازی شکل می‌گیرد.

در بسیاری از بازی‌ها، داستان و اتفاقات مهم از قبل توسط نویسندگان مشخص شده‌اند و بازیکن، حتی اگر آزادی زیادی در گیم‌پلی داشته باشد، در نهایت در مسیری حرکت می‌کند که سازندگان برای او طراحی کرده‌اند. اما در روایت پدیدارشنونده^{۱۰} ماجرا کمی متفاوت است. در این نوع روایت، همه‌ی اتفاقات مهم از قبل نوشته نشده‌اند و بخشی از داستان از دل تعامل میان سیستم‌های بازی، تصمیم‌های بازیکن و اتفاقات پیش‌بینی نشده شکل می‌گیرد. به زبان ساده‌تر، سازندگان به جای اینکه تمام جزئیات یک داستان را از قبل بنویسند، جهانی را طراحی می‌کنند که بتواند خودش موقعیت‌های داستانی به وجود بیاورد.

برای مثال، ممکن است بازیکن در حال انجام یک مأموریت باشد و اتفاقی رخ دهد که اصلاً جزو سناریوی اصلی بازی نبوده است. شاید یک دشمن در زمان نامناسبی سروکله‌اش پیدا شود، یک شخصیت به شکلی غیرمنتظره وارد ماجرا شود یا تصمیم ساده‌ی بازیکن باعث ایجاد زنجیره‌ای از اتفاقات شود که مسیر آن لحظه را کاملاً تغییر دهد. همین اتفاق ممکن است برای بازیکن دیگری هرگز به همان شکل تکرار نشود.

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های روایت پدیدارشنونده این است که بازیکن فقط داستانی از پیش نوشته شده را دنبال نمی‌کند، بلکه بخشی از تجربه‌ی داستانی او همان لحظه و در جریان بازی شکل می‌گیرد. گاهی یک شکست غیرمنتظره، فرار از موقعیتی که فکر می‌کردید راه نجاتی ندارد یا حتی یک اشتباه ساده، تبدیل به خاطره‌ای می‌شود که شاید هیچ‌وقت در داستان اصلی بازی وجود نداشته، اما برای خود بازیکن بخشی از داستان آن بازی است.

البته این نکته را هم باید در نظر گرفت که روایت پدیدارشنونده لزوماً به معنای نبود داستان اصلی یا نویسنده نیست. بسیاری از بازی‌ها

۱۰. Emergent Narrative

