

تحلیل ساختار روایت‌های تعاملی بر پایه عاملیت کاربر در بازی‌های رایانه‌ای: چهارچوبی برای طبقه‌بندی سطوح عاملیت روایی^۱

علی رازی‌زاده^۲

تاریخ ارسال: ۱۴۰۳/۱۲/۱۷ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۴/۱۷

چکیده

با گسترش روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، مسئله تحلیل ساختار این روایت‌ها از منظر عاملیت کاربر به یکی از حوزه‌های نوظهور در مطالعات بازی و روایت‌شناسی تبدیل شده است. هدف این پژوهش، تحلیل ساختاری روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای با تمرکز بر عاملیت کاربر است؛ به‌ویژه اینکه این عاملیت چگونه در ساختار روایت تعبیه می‌شود و به چه شیوه‌ای می‌توان سطوح مختلف آن را طبقه‌بندی کرد. این پژوهش با روش کیفی و مبتنی بر تحلیل روایت انجام شده و از طریق مشاهده مستقیم و تحلیل محتوای بازی‌های منتخب از سه نسل اخیر کنسولی، ساختار روایی بازی‌ها بر پایه پنج مؤلفه سنجیده شده است. بر پایه چهارچوب مفهومی متشکل از نظریه‌های روایت تعاملی و طراحی بازی، پنج مؤلفه کلیدی بسامد و کیفیت نقاط تصمیم‌گیری، کنترل پیرنگ اصلی، دامنه تأثیر انتخاب‌های تعبیه‌شده، پیچیدگی جزئیات داستان و دامنه پیامدهای روایی استخراج شدند. این مؤلفه‌ها مبنای یک طبقه‌بندی چهارلایه قرار گرفتند که روایت‌های تعاملی را از سطح حداقلی تا حداکثری تفکیک می‌کند. تحلیل نمونه‌ها نشان می‌دهد که میان سطوح مختلف عاملیت و پیچیدگی ساختارهای روایی رابطه معناداری وجود دارد. در روایت‌های حداکثری، عاملیت کاربر نه تنها در انتخاب‌های جزئی، بلکه در بازتعریف مسیر داستان، پایان‌ها و حتی سازمان‌دهی جهان بازی مؤثر است؛ در حالی‌که در سطوح حداقلی، عاملیت به انتخاب‌های سطحی و کم‌تأثیر محدود می‌شود. این پژوهش با پیشنهاد یک مدل تحلیلی، امکان سنجش و مقایسه سطوح عاملیت در بازی‌های روایی را فراهم می‌کند و می‌تواند مبنایی نظری برای طراحی یا تحلیل روایت‌های تعاملی در مطالعات آینده باشد.

واژه‌های کلیدی

مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی، ساختار روایت، عاملیت کاربر.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران (نویسنده مسئول).
ali.razizadeh@iribu.ac.ir

مقدمه

در دنیای امروز بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی به یکی از ویژگی‌های برجسته در طراحی بازی‌ها تبدیل شده‌اند. این نوع روایت‌ها برخلاف داستان‌های خطی و سنتی که کاربر تنها به‌عنوان یک مصرف‌کننده منفعل در جریان داستان قرار دارد، به کاربران این امکان را می‌دهند که به‌عنوان عاملی فعال در پیشبرد داستان مشارکت کنند. در واقع، این نوع روایت‌ها نه تنها به کاربر اجازه می‌دهند که مسیر داستان را تغییر دهد، بلکه به او این امکان را می‌دهند که در شکل‌گیری جهان بازی، روابط شخصیت‌ها و حتی در پیش‌بینی و تعیین پایان‌های مختلف تأثیرگذار باشد. در این میان، تحلیل ساختار روایت‌های تعاملی و شناسایی انواع الگوهای روایی مبتنی بر عاملیت کاربر، به‌ویژه از دیدگاه طراحی بازی، به یکی از مسائل پیچیده و ضروری تبدیل شده است. بررسی و درک دقیق‌تری از این ساختارها می‌تواند به سازندگان بازی و محققان کمک کند تا اثرات شیوه‌های مختلف روایت‌پردازی را بر پویایی سیستم روایی بازی‌ها به‌طور مؤثر ارزیابی کنند.

مسئله اصلی پژوهش حاضر، تحلیل ساختاری روایت‌های تعاملی با هدف طبقه‌بندی سطوح مختلف عاملیت کاربر در روایت‌ها است. در این پژوهش تلاش می‌شود تا نحوه طراحی روایت‌هایی بررسی شود که به کاربران این امکان را می‌دهند تا از طریق انتخاب‌های خود در روند داستان دخالت کرده و مسیر آن را به سمت‌های مختلف هدایت کنند. این مطالعه می‌خواهد چگونگی تأثیر انتخاب‌های کاربران را بر دنیای بازی، روابط شخصیت‌ها و پیشرفت کلی داستان آشکار کند. به‌عبارت‌دیگر، کدام الگوهای ساختاری در بازی‌های روایی سطوح متفاوتی از عاملیت را برای کاربران ممکن می‌سازند و چگونه این الگوها می‌توانند مبنای تحلیل‌های تطبیقی قرار گیرند.

هدف اصلی این پژوهش، فهم و تحلیل عمیق ساختار روایت‌های تعاملی است تا مشخص کند که چگونه عاملیت کاربر در این روایت‌ها اعمال می‌شود و تأثیرات این عاملیت بر مسیری که داستان طی می‌کند چیست. این پژوهش قصد دارد تا عوامل مؤثر در ایجاد چنین عاملی را شناسایی کند و به تحلیل دقیق نحوه تعامل

کاربر با اجزای مختلف داستان، مانند انتخاب‌های درون بازی، دیالوگ‌ها، رویدادها و نتیجه‌گیری‌های احتمالی، بپردازد. در این راستا، این پژوهش همچنین به بررسی چالش‌ها و فرصت‌هایی که طراحی این نوع روایت‌ها در بر دارد، پرداخته و نحوه برقراری تعادل میان آزادی انتخاب کاربر و انسجام ساختاری روایت را مورد ارزیابی قرار می‌دهد.

یکی از جنبه‌های مهم این پژوهش، ارائه یک چهارچوب تحلیلی مبتنی بر پنج مؤلفه ساختاری است که می‌تواند به طراحان بازی و محققان کمک کند تا تعاملات مختلف کاربر با داستان‌های تعاملی را شناسایی کرده و تأثیرات آن‌ها را بهتر درک کنند. این چهارچوب، مبنای دسته‌بندی روایت‌های تعاملی به چهار سطح عاملیت روایی قرار می‌گیرد. این دسته‌بندی به‌ویژه به طراحان بازی‌ها کمک می‌کند تا بر اساس ساختارهای مختلف روایت، تعاملات متناسب با سطح عاملیت را در نظر بگیرند. در این چهارچوب، روایت‌های تعاملی نه‌فقط بر پایه میزان تأثیرگذاری انتخاب‌های کاربر، بلکه با توجه به بسامد نقاط تصمیم‌گیری، کنترل بر پیرنگ، دامنه تأثیر انتخاب‌ها، پیچیدگی جزئیات داستانی و پیامدهای روایی مورد تحلیل قرار گرفته‌اند. این تقسیم‌بندی می‌تواند ابزار مفیدی برای تحلیل و مقایسه انواع مختلف بازی‌ها با رویکردهای متفاوت در طراحی روایت‌های تعاملی فراهم کند.

اهمیت این پژوهش در این است که تمرکز آن بر خود ساختار بازی‌ها و تحلیل درون‌متنی آن‌ها، بدون رجوع به تجربه کاربران، امکان ارائه یک نظام طبقه‌بندی مستقل را فراهم می‌سازد. درک دقیق‌تر اینکه چگونه انتخاب‌های کاربر می‌توانند در سطوح مختلف روایی تعبیه شوند و با چه سازوکارهایی به عاملیت روایی منجر می‌شوند، می‌تواند به طراحان بازی‌ها کمک کند تا تجربه‌های روایی پیچیده‌تر، چندمسیره‌تر و انعطاف‌پذیرتری طراحی کنند. این پژوهش می‌تواند به طراحان بازی‌ها این امکان را بدهد که با استفاده از چهارچوب پیشنهادی طبقه‌بندی عاملیت روایی، بازی‌هایی خلق کنند که نه‌تنها درگیرکننده و پویا باشند، بلکه ساختارهای روایت آن‌ها با انتخاب‌های کاربر هم‌افزا بوده و امکان طراحی روایت‌هایی چندلایه و غیرخطی را فراهم کنند.

پیشینه پژوهش

مطالعه عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی، به‌ویژه در بستر بازی‌های رایانه‌ای، یکی از حوزه‌های در حال گسترش در نظریه روایت تعاملی به شمار می‌رود. نظریه‌پردازان متعددی تلاش کرده‌اند تا الگوهای مختلف تعامل، غوطه‌وری و عاملیت را در این بستر توصیف کنند. یکی از نظریه‌های بنیادین در این زمینه، نظریه آرسث در مقاله «نظریه‌ای درباره روایت در بازی‌ها» است (Aarseth, 2012). او با تمرکز بر تفاوت روایت در رسانه‌های سنتی و بازی‌های رایانه‌ای، روایت را نه یک متن از پیش نوشته‌شده، بلکه ساختاری قابل پیمایش می‌داند که از رهگذر تعامل کاربر با محیط شکل می‌گیرد. این دیدگاه مبنای اصلی درک روایت به مثابه فرآیند تعاملی را فراهم می‌سازد، اما به لحاظ تحلیلی فاقد ابزاری نظام‌مند برای ارزیابی کیفیت و سطوح تجربه کاربر است؛ امری که پژوهش حاضر در پی رفع آن است.

کریس کرافورد در کتاب داستان‌گویی تعاملی نیز تأکید می‌کند که روایت تعاملی زمانی رخ می‌دهد که سیستم روایی بتواند به کنش‌ها و انتخاب‌های کاربر به‌صورت معنادار پاسخ دهد. در این دیدگاه، کیفیت تجربه نه در روایت از پیش موجود، بلکه در واکنش به کاربر و قابلیت شکل‌پذیری روایت معنا می‌یابد (Crawford, 2012). این نظریه الهام‌بخش شکل‌گیری مؤلفه «تأثیر انتخاب‌ها» در چهارچوب این پژوهش بوده است، اما تمرکز اثر کرافورد عمدتاً بر طراحی سیستم‌های تعاملی است، در حالی‌که مطالعه حاضر با نگاهی تحلیلی و تطبیقی، امکان ارزیابی کیفی روایت‌های موجود را فراهم می‌کند.

در کتاب قواعد بازی: اصول بنیادین طراحی بازی نویسندگان تعامل و تصمیم‌گیری به‌عنوان اصول طراحی روایت در بازی معرفی شده‌اند. آنها تأکید می‌کنند که روایت تنها زمانی در بازی معنا می‌یابد که سیستم بازی به تصمیمات کاربر واکنش نشان دهد (Salen & Zimmerman, 2004). این دیدگاه مبنای نظری بخش مهمی از چهارچوب پژوهش حاضر بوده و خصوصاً در مؤلفه‌های «عاملیت فعال» و «کنترل پیرنگ» نقش اساسی دارد. با این حال، پژوهش حاضر پا را فراتر نهاده و با بهره‌گیری از این اصول، مدلی پنج‌بعدی برای سنجش کیفیت تجربه روایی طراحی کرده است که قابلیت به‌کارگیری در ارزیابی بازی‌های گوناگون را دارد.

جانث موری در کتاب هملت در هولودک نیز بر نقش تجربه شخصی و غوطه‌وری کاربر در روایت‌های تعاملی تأکید دارد. او روایت تعاملی را محیطی برای خلق معنا از طریق مشارکت فعال مخاطب می‌داند (Murray, 2017). این دیدگاه نیز به‌ویژه در مؤلفه «تجربه کاربر» در چهارچوب تحلیلی پژوهش بازتاب یافته است، اما تمرکز موری عمدتاً معطوف به تحلیل‌های زیباشناختی و فلسفی روایت است، نه طبقه‌بندی ساختارهای روایی.

ماری-لور رایان در کتاب روایت همچون واقعیت مجازی ۲ با تحلیل مفهوم غوطه‌وری و تعامل در فضای دیجیتال، نشان می‌دهد که روایت تعاملی زمانی تحقق می‌یابد که کاربر احساس کند کنش‌هایش در جهان روایت تأثیرگذار است. چهارچوب تحلیلی ارائه‌شده در این مقاله با الهام از دیدگاه رایان، مؤلفه‌هایی چون «انتخاب‌های معنادار» و «جزئیات روایت» را در تحلیل روایت‌های تعاملی وارد کرده است (Ryan, 2015). با این حال، رایان بیشتر از منظر پدیدارشناسی به تجربه کاربر می‌نگرد، در حالی‌که پژوهش حاضر مدلی تحلیلی ارائه می‌دهد که می‌توان آن را در بررسی کمی و کیفی طیف متنوعی از بازی‌ها به‌کار برد.

یسپر یوول در کتاب نیمه‌واقعی: بازی بین قانون و داستان بازی را ترکیبی از قوانین سخت و روایت نرم می‌داند و تعامل کاربر با این ساختار دوگانه را اساس تجربه بازی معرفی می‌کند. بر پایه این دیدگاه، روایت تعاملی حاصل تلاقی قواعد سیستماتیک و آزادی کاربر در تصمیم‌گیری است (Jull, ۲۰۰۵). این دیدگاه در شکل‌گیری مؤلفه «کنترل پیرنگ اصلی» در چهارچوب این پژوهش نقش داشته، ولی یوول نیز فاقد مدلی برای سنجش کیفی تجربه روایی است.

یان بوگوست در کتاب بازی‌های اقماعی بر نقش بازی در انتقال پیام‌های فرهنگی و سیاسی تأکید می‌کند و روایت را به‌مثابه ابزاری اقماعی می‌بیند (Bogost, ۲۰۰۷). این رویکرد در فهم جنبه‌های معناشناختی روایت‌های تعاملی بسیار سودمند است، اما تمرکز اصلی آن بر قدرت اقماعی و محتوای ایدئولوژیک روایت است، نه ساختار و سطوح تعامل. پژوهش حاضر با تمرکز بر ساختار روایت و نحوه واکنش روایت به کنش کاربر، امکان تحلیل نظام‌مند روایت‌های چندمسیره را فراهم می‌کند.

هنری جنکینز در مقالاتی چون «طراحی بازی همچون معماری روایت» (Jenkins, 2004) و کتاب فرهنگ همگرا (Jenkins, 2008) مفهوم روایت فضا‌ساز را مطرح می‌کند. از نظر او، بازی محیطی برای شکل‌گیری روایت‌های کاربرمحور است که در بستر جهان بازی ساخته می‌شوند. این دیدگاه نیز در مؤلفه‌هایی چون «تعامل با محیط» و «جزئیات داستان» در چهارچوب تحلیلی این مقاله بازتاب دارد، اما تحلیل‌های جنکینز بیشتر فرهنگی و اجتماعی است تا تحلیلی و ساختاری.

وارملینک در کتاب بازی آنلاین و سازمان بازی‌محور با تمرکز بر تعاملات جمعی در بازی‌های چندنفره آنلاین، بر عاملیت مشارکتی کاربران تأکید می‌کند (Warmelink, 2014). با وجود آنکه تمرکز مقاله حاضر بر روایت‌های تک‌نفره است، اما مفهوم عاملیت جمعی در تحلیل سطح مشارکت کاربر در روایت به‌صورت غیرمستقیم الهام‌بخش بوده است. همچنین

پژوهش حاضر با اتکا به ادبیات موجود، تلاشی فراتر از مطالعات پیشین ارائه داده و کوشیده است چهارچوبی منسجم و قابل تطبیق برای طبقه‌بندی سطوح عاملیت روایی در بازی‌های تعاملی ارائه کند. نوآوری اصلی این پژوهش در طراحی مدلی پنج‌مؤلفه‌ای نهفته است که امکان تحلیل دقیق ساختار روایی بازی‌ها بر اساس بسامد و کیفیت نقاط تصمیم‌گیری، میزان کنترل بر پیرنگ اصلی، دامنه تأثیر انتخاب‌ها، غنای جزئیات روایی، و وسعت پیامدهای روایی را فراهم می‌سازد. در حالی‌که بخش زیادی از پژوهش‌های پیشین، یا به تبیین نظری عاملیت پرداخته‌اند یا صرفاً نمونه‌هایی محدود از روایت‌های تعاملی را بررسی کرده‌اند، این مقاله با ارائه یک نظام‌مند تحلیلی مبتنی بر طبقه‌بندی چهارلایه، امکانی فراهم می‌سازد تا سطوح مختلف عاملیت در بازی‌های روایتی به‌صورت عملیاتی و مقایسه‌پذیر مورد بررسی قرار گیرد. این مدل نه تنها می‌تواند به عنوان ابزاری برای تحلیل ساختار روایت در بازی‌ها به کار رود، بلکه برای طراحی روایت‌های تعاملی آینده نیز مبنای مفهومی و کاربردی ارزشمندی فراهم می‌آورد.

چهارچوب نظری

پژوهش حاضر در تحلیل روایت‌های تعاملی، از چهارچوب مفهومی پنج‌گانه استفاده می‌کند که در کتاب عاملیت و بازی‌های رایانه‌ای معرفی شده است

(Bódi, 2022). این چهارچوب که با گردآوری نظریه‌های صاحب‌نظران حوزه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای گردآوری شده است، به معرفی پنج مولفه می‌پردازد که ابعاد مختلف عاملیت کاربر و تجربه روایی را در بستر روایت‌های غیرخطی و تعاملی پوشش می‌دهند، و مبنای تحلیلی این پژوهش در ارزیابی بازی‌های منتخب بوده‌اند. در ادامه این پنج مولفه به اختصار تبیین می‌شوند.

نخستین مؤلفه، بسامد و کیفیت نقاط تصمیم‌گیری در ساختار روایی است. این مفهوم به میزان مشارکت فعال کاربر در شکل‌دادن به مسیر داستان اشاره دارد. برخلاف ساختارهای روایی سنتی، روایت‌های تعاملی برای کاربر نقشی فاعلی طراحی می‌کنند، به‌گونه‌ای که هر انتخاب می‌تواند روایت را در جهتی متفاوت پیش ببرد (Ryan, 2015; Ferri, 2015). تعامل می‌تواند در سطوح مختلفی نمود یابد؛ از انتخاب‌های ساده‌ای چون پاسخ‌گویی به یک دیالوگ تا تصمیماتی که بنیان ساختاری روایت را تغییر می‌دهند.

مولفه دوم، کنترل کاربر بر پیرنگ اصلی است. در روایت‌های تعاملی، هرچند یک ساختار مرکزی برای داستان وجود دارد، اما کاربر می‌تواند از طریق انتخاب‌های متوالی، جهت حرکت پیرنگ را تعیین کند و به پایان‌های متفاوت برسد (Jenkins, 2008; Millard, 2022). این ویژگی نه تنها آزادی بیشتری به کاربر می‌دهد بلکه پیوستگی در تجربه داستانی را حفظ می‌کند، و سازوکار پیچیده‌ای میان نظم ساختاری و عاملیت خلق می‌کند.

در ادامه، دامنه تأثیر انتخاب‌های تعبیه‌شده در روایت به‌عنوان مؤلفه‌ای کلیدی تبیین شده است. این مؤلفه بررسی می‌کند که انتخاب‌های انجام‌شده توسط کاربر چه دامنه‌ای از تغییر را در روایت ایجاد می‌کنند؛ از تغییرات جزئی در مکالمات یا واکنش شخصیت‌ها تا تغییرات بنیادین در ساختار جهان داستان و نحوه پایان یافتن آن (Herte, 2020; Molnar & Kostkova, 2015). اهمیت این مؤلفه در سنجش کارآمدی عاملیت روایی و قابلیت انطباق داستان با رفتار کاربر نهفته است.

چهارمین مؤلفه، جزئیات داستان است که به‌عنوان معیاری برای غنای روایی و تعمیق تجربه کاربری معرفی کرده است. جزئیات در روایت‌های تعاملی نه تنها جنبه تزئینی ندارند، بلکه بسترهای اطلاعاتی و زمینه‌های معنایی فراهم می‌کنند که

انتخاب‌های کاربر باید در دل آن‌ها معنادار شوند (Zimmerman, 2004; Spierling, 2022). در واقع، غنای روایی و پیچیدگی جهان داستانی، پیش‌شرط‌هایی برای مؤثر بودن انتخاب‌ها و تعامل‌ها محسوب می‌شوند.

سرانجام، دامنه پیامدهای روایی به عنوان عنصری نهایی مطرح می‌شود که ابعاد احساسی، روان‌شناختی و هویتی تجربه تعاملی را دربر می‌گیرد (Smed et al., 2021; Glassner, 2017). این مؤلفه به این می‌پردازد که چگونه ترکیب انتخاب‌های کاربر، مسیر طی‌شده در داستان، و پایان حاصل‌شده، تجربه‌ای خاص، منحصر به فرد و معنادار برای هر فرد پدید می‌آورد. این تجربه می‌تواند با احساس رضایت، همدلی با شخصیت‌ها، یا حتی احساس ناکامی و چالش همراه باشد و به ایجاد پیوندی شناختی-عاطفی با متن کمک کند. در مجموع، این پنج مؤلفه به‌عنوان ابزاری تحلیلی در بررسی روایت‌های تعاملی در این پژوهش به‌کار رفته‌اند تا وجوه مختلف تجربه کاربر، ساختار روایی، و عاملیت را به‌گونه‌ای نظام‌مند و قابل مقایسه مورد بررسی قرار دهند. این چهارچوب، ضمن برخورداری از پشتوانه نظری مستحکم، امکان تحلیل ساختاری بازی‌های منتخب را در نسبت با عاملیت کاربر و روایت‌پردازی تعاملی فراهم می‌سازد.

روش پژوهش

این پژوهش با رویکرد کیفی و با بهره‌گیری از روش تحلیل روایت انجام شده است. تحلیل روایت در اینجا به عنوان روشی برای بررسی ساختار و پویایی روایت در متون فرهنگی به کار گرفته شده است؛ با این تفاوت که متن مورد مطالعه، شکل سنتی ندارد و در قالب بازی‌های رایانه‌ای با ماهیتی تعاملی، پویا و غیرفردی بروز می‌یابد. در این پژوهش، روایت به‌مثابه فرایندی باز و وابسته به کنش‌های کاربر در نظر گرفته شده و داده‌ها از طریق مشاهده مستقیم، تجربه عملی و ثبت دقیق تصمیم‌ها، کنش‌ها و مسیرهای داستانی گوناگون در بازی‌ها گردآوری شده‌اند. تحلیل روایت در این زمینه به مطالعه چگونگی تغییر و تحول در ساختار داستانی بر اثر انتخاب‌های کاربر می‌پردازد و سعی دارد شیوه‌ای را شناسایی کند که در آن روایت با عامل انسانی یعنی کاربر هم‌زیست شده و پویایی خود را از عاملیت او می‌گیرد.

انتخاب بازی‌های مورد مطالعه به صورت هدفمند و بر اساس شاخص‌های نظری و کاربردی انجام شده است. تمرکز اصلی بر بازی‌هایی بوده که در آن‌ها عاملیت کاربر در روایت پررنگ، تعیین‌کننده و شکل‌دهنده به تجربه روایی باشد. معیارهایی همچون وجود ساختار داستانی باز و انعطاف‌پذیر، امکان انتخاب‌های معنادار در گره‌های روایی، برخورداری از مسیرهای جایگزین و پایان‌های چندگانه، تنوع ژانری و روایی، و نیز برجستگی بازی در گفتمان تحلیلی و پژوهشی در حوزه روایت‌های تعاملی، در انتخاب این پنجاه عنوان لحاظ شده است. همچنین تلاش شده است که بازی‌های مورد مطالعه از سه نسل اخیر بازی‌های رایانه‌ای یعنی نسل هفتم، هشتم و نهم انتخاب شوند، تا هم تنوع زمانی و تکنولوژیک پوشش داده شود و هم امکان مشاهده روند تکامل عاملیت و روایت تعاملی در طول زمان فراهم گردد. این تنوع زمانی و ساختاری، قابلیت تحلیل تطبیقی و بررسی تحولات مفهومی در حوزه روایت‌پردازی تعاملی را افزایش می‌دهد. جدول شماره یک، بازی‌های رایانه‌ای انتخاب شده را معرفی می‌کند.

جدول ۱- بازی‌های مطالعه شده

سال انتشار	عنوان بازی	سال انتشار	عنوان بازی
2018	Red Dead Redemption 2	2007	BioShock
2018	This Is the Police 2	2010	Heavy Rain
2018	Call of Cthulhu	2011	The Elder Scrolls V: Skyrim
2018	The Council	2013	Beyond: Two Souls
2019	Control	2013	Grand Theft Auto V
2019	Erica	2014	Dreamfall Chapters
2019	Death Stranding	2015	The Order: 1886
2019	Disco Elysium	2015	The Witcher 3: Wild Hunt
2020	The Last of Us Part II	2015	Until Dawn
2020	Resident Evil 3	2015	Fallout 4
2020	Ghost of Tsushima	2015	Bloodborne
2020	Assassin's Creed Valhalla	2015	Everybody's Gone to the Rapture

سال انتشار	عنوان بازی	سال انتشار	عنوان بازی
2021	Last Stop	2016	Shadow Tactics
2021	Life is Strange: True Colors	2016	Mafia III
2021	The Forgotten City	2016	Uncharted 4: A Thief's End
2021	Road 96	2016	Watch Dogs 2
2021	Deathloop	2016	Deus Ex: Mankind Divided
2021	Final Fantasy VII Remake	2016	Dishonored 2
2021	Returnal	2017	Kona
2021	Oddworld: Soulstorm	2017	What Remains of Edith Finch
2022	Horizon Forbidden West	2017	Prey
2022	A Plague Tale: Requiem	2017	Nier: Automata
2022	God of War Ragnarok	2018	Memories Retold :11-11
2022	The Quarry	2018	Kingdom Come: Deliverance
2024	Dragon Age: Veilguard	2018	Detroit: Become Human

فرایند تحلیل بازی‌های رایانه‌ای انتخاب‌شده نیز مبتنی بر چهارچوبی کیفی و استقرایی بوده که در آن، روایت هر بازی با اتکا به پنج مؤلفه کلیدی تحلیل شده است. این مؤلفه‌ها از دل ادبیات نظری مرتبط با روایت تعاملی استخراج شده‌اند و به‌عنوان مبنایی برای درک نحوه شکل‌گیری و تحول روایت در تعامل با کاربر به‌کار رفته‌اند. در این چهارچوب، هر بازی از منظر میزان عاملیت اعطاشده به کاربر، انعطاف‌پذیری ساختار روایی در واکنش به تصمیمات کاربر، تأثیر تصمیم‌ها بر پیش‌روی داستان و شکل‌گیری گره‌ها، نحوه سازمان‌دهی زمانی روایت شامل پیوستگی یا گسست زمانی، و در نهایت تنوع پایان‌بندی‌ها به‌عنوان بازتابی از مسیرهای متفاوت داستانی مورد تحلیل قرار گرفته است. این مؤلفه‌ها امکان آن را فراهم می‌کنند که الگوهای روایی گوناگون، مستقل از ژانر یا سبک بصری بازی، بر اساس سازوکارهای تعاملی و روایی‌شان مقایسه و تبیین شوند. تحلیل بر اساس این ابعاد، به شکلی نظام‌مند و بازتاب‌دهنده رابطه میان عاملیت کاربر و ساختار روایی طراحی شده است، و در نهایت به فهم دقیق‌تری از منطق درونی روایت‌های تعاملی در رسانه بازی منجر می‌شود.

یافته‌های پژوهش

در جریان تحلیل کیفی روایت‌های تعاملی در بازی‌های منتخب، این پژوهش به یک دسته‌بندی چهارگانه از گونه‌های روایی بر پایه میزان عاملیت و سطح دخالت کاربر در شکل‌گیری پیرنگ دست یافته است. این طبقه‌بندی که مبتنی بر بررسی ۵۰ بازی رایانه‌ای از سه نسل اخیر (هفتم، هشتم و نهم) بوده، نشان می‌دهد که روایت‌های تعاملی در بازی‌ها را می‌توان در پیوستاری از حداقل تا حداکثر میزان مشارکت کاربر سازمان‌دهی کرد. این تمایزها نه تنها در ساختار تصمیم‌گیری‌های تعاملی و مسیره‌های روایی مشهود است، بلکه به‌طور مستقیم در تجربه کاربر و چگونگی تحقق مؤلفه‌های کلیدی روایت تعاملی نیز اثرگذار هستند.

نخستین گونه، روایت‌های تعاملی حداقلی است. در این دسته از بازی‌ها، ساختار روایی تا حد زیادی از پیش تعیین‌شده باقی می‌ماند و عاملیت کاربر در سطح بسیار محدودی تجربه می‌شود. کاربر عمدتاً تنها قادر به تنظیم جزئیاتی همچون ترتیب رویدادها یا نحوه تعامل‌های سطحی با محیط است، در حالی که مسیر اصلی داستان و نقاط عطف آن کاملاً ثابت و خطی‌اند. چنین بازی‌هایی بیشتر به تجربه‌ای شبه‌سینمایی شباهت دارند و نقش کاربر بیشتر به مشاهده‌گری فعال تقلیل می‌یابد. در این نوع روایت، پنج مؤلفه تحلیل‌شده، از جمله کنترل پیرنگ، تأثیر انتخاب‌ها، و تأثیر بر تجربه، در سطحی پایین‌دست فعال می‌شوند، هرچند ممکن است مؤلفه‌هایی مانند جزئیات داستان و تعامل در ارائه غنای محیطی، برجسته‌تر باشند.

دسته دوم روایت‌های نیمه‌حداقلی را دربرمی‌گیرد. در این نوع روایت‌ها، مسیر اصلی داستان همچنان ساختاری نسبتاً ثابت دارد، اما انتخاب‌های کاربر می‌توانند به پایان‌های متفاوتی منجر شوند. اگرچه دخالت کاربر در طراحی کلی داستان محدود است، تأثیر او در تعیین سرنوشت نهایی روایت برجسته می‌شود. به عبارت دیگر، عاملیت کاربر به پایان‌بندی محدود شده است، در حالی که مسیر منتهی به این پایان‌ها اغلب اشتراکات زیادی دارند. در این گونه، مؤلفه‌هایی نظیر تأثیر انتخاب‌ها و تأثیر بر تجربه کاربر بیشتر خود را نشان می‌دهند، زیرا تصمیم‌های کلیدی، بار عاطفی و معنایی قابل‌توجهی ایجاد می‌کنند، اگرچه کنترل پیرنگ هنوز در سطح بالایی به کاربر واگذار نمی‌شود.

گونه سوم، روایت‌های نیمه‌حداکثری را شامل می‌شود که در آن‌ها کاربر نقشی فعال‌تر در تعیین مسیر داستان ایفا می‌کند. در این دسته، انتخاب‌های کلیدی در بخش‌های مختلف بازی می‌توانند منجر به مسیره‌های متنوع، تعامل‌های پیچیده‌تر و پایان‌های چندگانه شوند. عاملیت در اینجا نه تنها در پایان داستان، بلکه در میانه‌ها و ساختار درونی روایت نیز توزیع شده است. این امر موجب می‌شود که مؤلفه‌هایی همچون کنترل پیرنگ، تأثیر انتخاب‌ها و تعامل به طور یکپارچه در خدمت روایت قرار گیرند و از طرف دیگر، جزئیات داستان نیز برای سازگاری با تغییرات کاربر، انسجام و تنوع بیشتری پیدا کند. در نتیجه، دامنه پیامدهای روایی در این روایت‌ها، به مراتب چندلایه‌تر و منحصر به فردتر از دسته‌های پیشین خواهد بود.

در بالاترین سطح، روایت‌های حداکثری قرار دارند؛ ساختارهایی که در آن‌ها کاربر نه تنها قادر به تعیین سرنوشت روایت، بلکه در برخی موارد حتی در خلق آن مشارکت دارد. در این بازی‌ها، کاربر می‌تواند از پیرنگ اصلی منحرف شود، شخصیت‌ها و محیط‌ها را مطابق با انتخاب‌های خود گسترش دهد و جهانی روایی بسازد که به شدت به تصمیمات و عملکرد او واکنش نشان می‌دهد. این سطح از آزادی، تمام مؤلفه‌های تحلیل‌شده را به شکل حداکثری فعال می‌کند: تعامل در بالاترین سطح خود تجربه می‌شود، تأثیر انتخاب‌ها بسیار گسترده و بنیادین است، کنترل پیرنگ تقریباً به طور کامل به کاربر سپرده شده، و جزئیات داستان به شکل ماژولار و منعطف عمل می‌کنند تا روایت‌های گوناگون را پشتیبانی کنند. در نهایت، تأثیر بر تجربه کاربر در این گروه به حداکثر تنوع و عمق خود می‌رسد و تجربه‌ای کاملاً شخصی‌شده و منحصر به فرد برای هر کاربر فراهم می‌آورد.

بر این اساس، این دسته‌بندی چهارگانه که حاصل تحلیل داده‌محور روایت‌ها در بازی‌های منتخب است، چهارچوبی پویا برای تبیین رابطه عاملیت کاربر با کیفیت روایت تعاملی ارائه می‌دهد. در ادامه پژوهش، هر یک از این گونه‌های روایی با توجه به پنج مؤلفه اصلی مورد ارزیابی قرار خواهند گرفت تا مشخص شود هر گروه چگونه و تا چه حد توانسته است ظرفیت‌های روایت تعاملی را فعال کند و تجربه روایی منحصر به فردی برای کاربر خلق نماید.

بررسی مؤلفه‌های عاملیت کاربر در انواع روایت‌های تعاملی

در این بخش، تحلیل تطبیقی پنج مؤلفه کلیدی عاملیت کاربر شامل میزان تعامل، کنترل پیرنگ، تأثیر انتخاب‌ها، میزان دخالت در جزئیات داستان، و دامنه پیامدهای روایی در چهار نوع روایت تعاملی رایج در بازی‌های رایانه‌ای ارائه می‌شود. این تحلیل بر اساس گونه‌شناسی ارائه‌شده در بخش پیشین انجام گرفته و با اتکا به شواهدی از بازی‌های شناخته‌شده، نحوه بروز و کارکرد هر مؤلفه در هر نوع روایت مورد بررسی قرار می‌گیرد.

۱. بسامد و کیفیت نقاط تصمیم‌گیری در ساختار روایی

در روایت‌های تعاملی حداقلی، بسامد و کیفیت نقاط تصمیم‌گیری در ساختار روایی به شکل محسوسی محدود است. در این بازی‌ها، کاربر فقط در برخی لحظات و در شرایط خاصی انتخاب‌هایی دارد که این انتخاب‌ها تأثیر کمی بر داستان دارند و معمولاً این تأثیرات محدود به جزئیات و جزئیات جانبی هستند. به طور معمول، انتخاب‌های کاربر در این نوع روایت‌ها بر زمان‌بندی رویدادها، مکالمات یا انجام اقدامات جانبی تأثیر دارند، اما مسیر کلی داستان و رویدادهای اصلی تغییرات عمده‌ای نمی‌بینند. بازی‌هایی مانند BioShock و Resident Evil 3 نمونه‌های بارزی از این نوع هستند. در BioShock، کاربر ممکن است انتخاب‌هایی داشته باشد که باعث تغییر در نحوه برخورد با شخصیت‌های خاص یا اتفاقات جزئی بازی شود، ولی همچنان داستان اصلی و مسیر آن از پیش تعیین شده است و انتخاب‌های کاربر به صورت جزئی تنها در رویدادهای جانبی تأثیر می‌گذارند. همچنین در Resident Evil 3، کاربر ممکن است در انتخاب نحوه عبور از موانع و برخی برخوردها تأثیرگذار باشد، اما در نهایت، روند کلی داستان همچنان همانند یک مسیر خطی پیگیری می‌شود و انتخاب‌های کاربر تغییرات عمده‌ای در سرنوشت شخصیت‌ها یا پایان بازی ایجاد نمی‌کنند.

در روایت‌های تعاملی نیمه‌حداقلی، تعاملات کاربر با روایت عمق بیشتری می‌یابند؛ به طوری که انتخاب‌های کاربر تأثیر بیشتری دارند، اما هنوز هم در مقایسه با نوع حداکثری، محدودیت‌هایی وجود دارد. در این نوع روایت‌ها، انتخاب‌های کاربر ممکن است در لحظات مهم و بحرانی تأثیرگذار باشند، به ویژه در

ایجاد تغییرات جزئی در نحوه پیشرفت داستان یا رویدادها. در این دسته، ممکن است انتخاب‌ها بر پایان‌های مختلف یا مسیرهای فرعی داستان تأثیرگذار باشند، اما هنوز هم پیرنگ کلی داستان ثابت و از پیش طراحی شده است. بازی‌هایی مانند *Heavy Rain* و *The Witcher 3: Wild Hunt* نمونه‌های خوبی از این دسته هستند. در *Heavy Rain*، انتخاب‌های کاربر می‌تواند تغییراتی در نتیجه داستان یا شخصیت‌ها ایجاد کند، به عنوان مثال، ممکن است برخی از شخصیت‌ها زنده بمانند یا بمیرند بسته به انتخاب‌های کاربر، اما جهت کلی داستان و روند اصلی بدون تغییر باقی می‌ماند. در *The Witcher 3* نیز، انتخاب‌های کاربر بر روابط شخصیت‌ها، تصمیمات اخلاقی و مأموریت‌های جانبی تأثیر می‌گذارد، ولی همچنان بسیاری از رویدادها و جهت‌گیری‌های اصلی داستان تغییر نمی‌کند. در این بازی‌ها، کاربر احساس می‌کند که به نوعی بر تجربه خود تأثیرگذار است، اما همچنان محدودیت‌هایی برای تغییر جهت کلی داستان وجود دارد.

در روایت‌های تعاملی نیمه‌حداکثری، بسامد و کیفیت نقاط تصمیم‌گیری در ساختار روایی بیشتر از گونه‌های قبلی است و کاربر می‌تواند به طور فعال بر تغییرات اساسی در مسیر داستان تأثیر بگذارد. این نوع روایت‌ها به کاربر این امکان را می‌دهند که تصمیماتی بگیرد که ممکن است پیامدهای زیادی در روند داستان و روابط شخصیت‌ها داشته باشد. در این نوع بازی‌ها، ممکن است کاربر مسیرهای مختلفی را انتخاب کند و بر روی نحوه پیشروی داستان اثر بگذارد، اما هنوز هم برخی از رویدادها و شخصیت‌های اصلی از پیش تعیین شده‌اند و انتخاب‌های کاربر قادر نیستند که این عناصر اصلی را تغییر دهند. بازی‌هایی مانند *Detroit: Become Human* و *Until Dawn* از این دسته هستند. در *Detroit: Become Human*، تصمیمات کاربر می‌تواند تأثیرات قابل توجهی بر مسیرهای مختلف داستان و حتی بر سرنوشت شخصیت‌ها داشته باشد. به عنوان مثال، انتخاب‌های کاربر ممکن است باعث شود که برخی از شخصیت‌ها زنده بمانند یا بمیرند، یا اینکه چه مسیری در پایان داستان طی شود، اما هنوز هم برخی از رویدادهای کلیدی از پیش نوشته شده‌اند و تغییر نمی‌کنند. در *Until Dawn* نیز، انتخاب‌ها می‌توانند مسیرهایی کاملاً متفاوت در بازی ایجاد کنند و حتی سرنوشت شخصیت‌ها را تغییر دهند، ولی در نهایت برخی از اتفاقات کلیدی و پایان‌ها برای تمامی کاربران مشابه خواهد بود.

در روایت‌های تعاملی حداکثری، درجه تعامل کاربر به او این امکان را می‌دهد که به طور کامل بر تمام جنبه‌های داستان، مسیرها و پایان‌ها تأثیر بگذارد. در این نوع روایت‌ها، انتخاب‌های کاربر نه تنها در روند بازی بلکه در تمامی جنبه‌های دنیای بازی تأثیرگذار هستند و می‌توانند به طور قابل توجهی مسیر داستان را تغییر دهند. در بازی‌هایی مانند *The Elder Scrolls V: Skyrim* و *Red Dead Redemption 2*، کاربر قادر است که مسیر اصلی داستان را تغییر دهد، تصمیمات اخلاقی بگیرد که بر روابط شخصیت‌ها تأثیرگذار باشد و حتی دنیای بازی را طبق انتخاب‌های خود شکل دهد. در *Skyrim*، هر انتخابی که کاربر می‌گیرد می‌تواند تأثیرات عمده‌ای بر دنیای باز و کاربرمحور بازی بگذارد. انتخاب‌های کاربر نه تنها در مأموریت‌ها و داستان‌ها بلکه در نحوه تعامل با جهان بازی و شکل‌گیری شخصیت‌ها نیز مؤثر است. به همین ترتیب، در *Red Dead Redemption 2*، انتخاب‌های کاربر می‌تواند مسیرهای مختلفی را در پیش برد داستان و سرنوشت شخصیت‌ها رقم بزند. انتخاب‌های اخلاقی، نوع تعامل با دیگر شخصیت‌ها و حتی نوع زندگی شخصیت اصلی می‌تواند تجربه بازی را به طور کامل تغییر دهد. در این بازی‌ها، کاربر از آزادی کامل برای ساختن دنیای خود برخوردار است و تمامی انتخاب‌ها بر تجربه کلی و شخصیت‌ها تأثیرگذار است. جدول شماره دو، به صورت موجز، بسامد و کیفیت نقاط تصمیم‌گیری در ساختار روایی در هر چهار گونه از روایت‌های تعاملی را تبیین می‌کند.

جدول ۲- تحلیل مؤلفه‌های بسامد و کیفیت نقاط تصمیم‌گیری در ساختار روایی روایت‌های تعاملی

روایت تعاملی	مشارکت در روایت	تعامل با شخصیت‌ها	تصمیم‌گیری در روایت	میزان بازتاب تعامل در روایت
حداقلی	بسیار محدود؛ کاربر فقط مشاهده‌گر است	تعامل صرفاً از طریق تماشای رفتار شخصیت‌ها	بدون تصمیم‌گیری یا با تصمیم‌های ظاهری	تعاملات اثری در پیشبرد روایت ندارند
نیمه‌حداقلی	مشارکت در نقاط از پیش تعیین‌شده	انتخاب بین چند دیالوگ ساده	تصمیم‌گیری در گره‌های فرعی	بازتاب محدود، عمدتاً نمایشی و سطحی
نیمه‌حداکثری	مشارکت مکرر در مسیر داستان	دیالوگ‌های منشعب با تأثیر روایی	تصمیمات در بخش‌های کلیدی روایت	تغییرات مشخص در مسیر و رفتار شخصیت‌ها

روایت تعاملی	مشارکت در روایت	تعامل با شخصیت‌ها	تصمیم‌گیری در روایت	میزان بازتاب تعامل در روایت
حداکثری	مشارکت فعال و مستمر در ساخت روایت	تعامل پویا و زنده با شخصیت‌ها	تصمیم‌گیری مستمر با عواقب روایی بلندمدت	تعاملات کاربر ساختار کلی روایت را شکل می‌دهند

۲. کنترل پیرنگ اصلی

در روایت‌های تعاملی حداقلی، پیرنگ اصلی داستان به طور کامل از پیش تعیین شده است و کاربر تنها قادر است در بخش‌های خاصی از آن تأثیر بگذارد. این انتخاب‌ها معمولاً محدود به جزئیات جزئی یا تغییرات کوچک در برخی از رویدادهای جانبی و دیالوگ‌ها هستند، که تأثیرات آن‌ها اغلب در روند کلی داستان محسوس نمی‌شود. به طور مثال، در (BioShock 2007)، داستان اصلی و مسیر کلی بازی از پیش طراحی شده است، و انتخاب‌های کاربر، مانند نحوه تعامل با برخی از شخصیت‌ها یا تصمیم‌گیری‌های اخلاقی، بیشتر در سطح جزئیات تأثیرگذارند. در واقع، در BioShock، با وجود اینکه کاربر ممکن است برخی از رویدادهای بازی را به شیوه‌های مختلف تجربه کند، همچنان مسیر اصلی داستان ثابت می‌ماند و پایان بازی تقریباً برای همه کاربران یکسان است. مشابه همین امر در (Grand Theft Auto V 2013) هم دیده می‌شود. در این بازی، انتخاب‌های متعدد و مسیرهای مختلف برای انجام مأموریت‌ها وجود دارد، اما همه این انتخاب‌ها در نهایت بر رویدادهای اصلی داستان یا پایان بازی تأثیر عمده‌ای نمی‌گذارند. در واقع، بازی‌سازان در این نوع روایت‌ها همچنان سعی دارند که خط داستانی اصلی و نتیجه آن ثابت بماند و انتخاب‌های کاربر بیشتر بر جنبه‌های جانبی داستان اثرگذارند.

در روایت‌های تعاملی نیمه‌حداقلی، در حالی که پیرنگ اصلی همچنان ثابت باقی می‌ماند، انتخاب‌های کاربر می‌توانند تأثیراتی بیشتر از موارد پیشین در جزئیات و رویدادهای فرعی داشته باشند. این تأثیرات در عین حال که قابل توجه هستند، به طور کلی تأثیری بر روند کلی داستان یا پایان بازی ندارند. در (The Order: 1886 (2015)، کاربر ممکن است در انتخاب‌های مختلفی در تعاملات با شخصیت‌ها یا در نوع انجام مأموریت‌ها مشارکت داشته باشد، اما تغییرات

عمده‌ای در داستان یا پایان‌ها مشاهده نخواهد کرد. در این بازی، اغلب انتخاب‌های کاربر تأثیراتی جزئی در مسیرهای جانبی دارند و نمی‌توانند تغییرات بزرگی در پیرنگ اصلی ایجاد کنند. همین‌طور در (2019) Death Stranding، که در آن کاربر تصمیماتی درباره نحوه تعامل با دنیای بازی و دیگر شخصیت‌ها می‌گیرد، این انتخاب‌ها به شکلی جزئی تأثیرگذارند، اما سرنوشت کلی داستان و مسیر اصلی بازی ثابت باقی می‌ماند. در این نوع بازی‌ها، کاربر می‌تواند در نحوه انجام برخی فعالیت‌ها و مأموریت‌ها دخالت داشته باشد، ولی هنوز داستان اصلی از پیش طراحی شده و در بیشتر موارد تغییرات عمده‌ای به وجود نمی‌آید.

در روایت‌های تعاملی نیمه‌حداکثری، پیرنگ اصلی می‌تواند به طور جزئی تغییر کند و برخی از رویدادها یا شخصیت‌ها از پیش تعیین شده‌اند. انتخاب‌های کاربر در این گونه روایت‌ها می‌تواند به طور ملموسی در مسیر داستان تأثیر بگذارد و حتی موجب ایجاد مسیرهای متفاوت یا تغییراتی در تعاملات و روابط شخصیت‌ها شود. در بازی‌هایی مانند (2016) Mafia III و (2017) Nier: Automata، انتخاب‌های کاربر تأثیرات اساسی بر داستان می‌گذارد، اما همچنان برخی از جنبه‌های کلیدی و پایان‌های داستان ثابت باقی می‌مانند. در Mafia III، تصمیمات کاربر می‌تواند تأثیرات گسترده‌ای بر روابط شخصیت‌ها، مسیر پیشروی داستان و برخی از تصمیمات اخلاقی داشته باشد. به عنوان مثال، تصمیمات کاربر در نحوه تعامل با گروه‌های مختلف یا انتخاب بین دوستی و خیانت می‌تواند تغییرات عمده‌ای در روند بازی ایجاد کند، اما پایان بازی همچنان به شکل خاصی پیگیری می‌شود. در Nier: Automata نیز، انتخاب‌های کاربر در مسیر داستان و تعاملات با دیگر شخصیت‌ها بسیار تأثیرگذار است و موجب تغییرات جزئی در روند بازی می‌شود. به عنوان مثال، پایان‌های مختلفی وجود دارد که بسته به انتخاب‌های کاربر در طول بازی، تجربه‌های مختلفی را ارائه می‌دهد، اما همچنان برخی از رویدادهای کلیدی از پیش تعیین شده‌اند و کاربر نمی‌تواند تمامی جنبه‌های داستان را به دلخواه خود تغییر دهد.

در روایت‌های تعاملی حداکثری، پیرنگ اصلی به طور کامل باز است و تمامی اجزاء داستان می‌تواند به انتخاب‌های کاربر وابسته باشد. در این نوع روایت‌ها، هر انتخاب و تصمیمی که کاربر می‌گیرد می‌تواند تأثیرات عمده‌ای بر مسیر اصلی

داستان، روابط شخصیت‌ها، و حتی پایان‌های مختلف داشته باشد. بازی‌هایی مانند *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) و *Fable* (2004) به طور کامل این ویژگی را دارند. در *Skyrim*، هر تصمیمی که کاربر در مورد مأموریت‌ها، روابط با شخصیت‌ها و دنیای بازی می‌گیرد می‌تواند دنیای بازی را به شکلی عمیق تغییر دهد. کاربر نه تنها قادر است که مسیر داستان را تغییر دهد، بلکه می‌تواند بر تحولات دنیای بازی، اتحادها، دشمنان و حتی درگیری‌های سیاسی تأثیر بگذارد. علاوه بر این، انتخاب‌ها می‌توانند در روند پیشبرد داستان، نحوه پایان بازی و حتی شایستگی‌های شخصیت‌ها تأثیرگذار باشند. همین‌طور در *Fable*، کاربر به طور کامل قادر است تا مسیر داستان را تحت تأثیر انتخاب‌های خود قرار دهد. از تغییرات در اخلاقیات شخصیت تا تغییرات در ظاهر و روابط با دیگر شخصیت‌ها، هر انتخاب می‌تواند دنیای بازی را تغییر دهد و تجربه‌ای منحصر به فرد برای هر کاربر ایجاد کند. این بازی‌ها به کاربر آزادی کامل می‌دهند تا داستان را مطابق با سلیقه خود شکل دهد، و هر انتخاب می‌تواند به طور مستقیم بر نحوه پیشروی بازی و سرنوشت شخصیت‌ها تأثیر بگذارد. جدول شماره سه، میزان کنترل پیرنگ اصلی در هر چهار گونه از روایت‌های تعاملی را نمایان می‌سازد.

جدول ۳- تحلیل مؤلفه‌های کنترل پیرنگ اصلی در روایت‌های تعاملی

روایت تعاملی	شکل‌گیری پیرنگ	مسیرهای روایی	نقش کاربر در گره‌های روایی	پایان‌بندی روایت
حداقلی	از پیش تعیین‌شده، ثابت	تنها یک مسیر خطی	کاربر نقشی در گره‌های اصلی ندارد	پایان از پیش نوشته‌شده و غیرقابل تغییر
نیمه‌حداقلی	آغاز مشخص با انشعابات محدود	چند شاخه فرعی با بازگشت به خط اصلی	انتخاب‌های نمادین یا کم‌تأثیر	چند پایان ثابت با تفاوت جزئی
نیمه‌حداکثری	چند مسیر آغازین و گره‌های منشعب	مسیرهای متنوع با پیوندهای گاه‌به‌گاه	کاربر تصمیم‌ساز در گره‌های مهم	پایان‌های متنوع با وابستگی به مسیر طی‌شده
حداکثری	آغاز پویا با مشارکت کاربر	مسیرهای منعطف و باز	روایت وابسته به تصمیم‌های مستمر کاربر	پایان‌های باز و وابسته به سازه روایی تولیدشده توسط کاربر

۳. دامنه تأثیر انتخاب‌های تعبیه‌شده در روایت

در روایت‌های تعاملی حداقلی، دامنه تأثیر انتخاب‌های تعبیه‌شده در روایت بر داستان بسیار اندک است و به طور عمده محدود به جزئیات و رویدادهای فرعی است که هیچ تأثیر قابل توجهی بر مسیر کلی داستان ندارند. در این نوع بازی‌ها، داستان اصلی از پیش تعیین شده و انتخاب‌های کاربر معمولاً فقط در جزئیات کوچکی مانند نحوه تعامل با برخی شخصیت‌ها، ترتیب وقوع بعضی از رویدادها یا تغییرات ظاهری محیط تأثیر می‌گذارند. در بازی‌هایی مانند *God of War (2022)* و *Resident Evil 3 (2020)*، انتخاب‌های کاربر عمدتاً بر جزئیات فرعی مانند نحوه انجام یک مأموریت فرعی، یا چگونگی برخورد با یک دشمن تأثیر می‌گذارند، اما این انتخاب‌ها تأثیری عمده بر روند اصلی داستان یا پایان بازی نخواهند داشت. به عنوان مثال، در *God of War*، انتخاب‌های کاربر ممکن است بر برخی از روابط بین شخصیت‌ها تأثیر بگذارد، اما ساختار کلی داستان و مسیر اصلی بازی ثابت باقی می‌ماند. در *Resident Evil 3* نیز، انتخاب‌های کاربر در مورد چگونگی مقابله با چالش‌ها می‌تواند جزئیات مختلفی را تغییر دهد، ولی تأثیر زیادی بر روند اصلی داستان ندارد.

در روایت‌های تعاملی نیمه‌حداقلی، انتخاب‌های کاربر می‌توانند تأثیر بیشتری بر جریان داستان داشته باشند، اما هنوز هم بسیاری از بخش‌های مهم و کلیدی داستان ثابت باقی می‌مانند و تغییر نمی‌کنند. در این نوع بازی‌ها، انتخاب‌ها می‌توانند تأثیرات قابل توجهی بر بعضی رویدادها و روابط شخصیت‌ها داشته باشند، اما عناصر اصلی داستان و رویدادهای مهم از پیش تعیین شده باقی می‌مانند. در بازی‌هایی مانند *What Remains of Edith Finch (2017)* و *Call of Cthulhu (2018)*، کاربران قادرند تا در نحوه پیشبرد داستان و تعامل با شخصیت‌ها تأثیر بگذارند، اما این تأثیرات به طور عمده محدود به تغییرات جزئی در مسیر داستان است. در *What Remains of Edith Finch*، انتخاب‌های کاربر در برخی از بخش‌ها می‌تواند بر نحوه پیشبرد روایت و سرنوشت شخصیت‌ها تأثیر بگذارد، ولی در نهایت، رویدادهای کلیدی داستان همچنان از پیش طراحی شده‌اند و کاربر نمی‌تواند تأثیرات عمده‌ای بر آن‌ها بگذارد. در *Call of Cthulhu* نیز

انتخاب‌های کاربر می‌تواند بر برخی از جنبه‌های محیطی یا روابط با شخصیت‌ها تأثیر بگذارد، اما بخش‌های مهم داستان مانند پایان یا پیشرفت‌های اصلی همچنان تغییر نخواهند کرد.

در روایت‌های تعاملی نیمه‌حداکثری، انتخاب‌های کاربر می‌توانند تغییرات اساسی‌تری در داستان ایجاد کنند و در بسیاری از موارد، مسیرهای متفاوتی برای پیشبرد داستان و تعامل با شخصیت‌ها به وجود می‌آید. انتخاب‌ها در این نوع روایت‌ها تأثیر زیادی بر روند داستان، روابط شخصیت‌ها و نحوه پیشروی رویدادها خواهند داشت. در بازی‌هایی مانند Red Dead Redemption 2 (2018) و The Witcher 3: Wild Hunt (2015)، کاربر می‌تواند انتخاب‌هایی انجام دهد که تغییرات عمده‌ای در مسیر داستان ایجاد کند. در Red Dead Redemption 2، انتخاب‌های کاربر می‌توانند تأثیر زیادی بر روابط با دیگر شخصیت‌ها، مسیر پیشرفت داستان و حتی پایان بازی داشته باشند. به عنوان مثال، انتخاب‌های اخلاقی در این بازی تأثیر عمده‌ای بر سرنوشت شخصیت‌های کلیدی دارند و می‌توانند منجر به مسیرهای مختلف و حتی پایان‌های گوناگون شوند. در The Witcher 3: Wild Hunt نیز، انتخاب‌های کاربر بر روابط با شخصیت‌ها و سرنوشت برخی از مناطق یا ملت‌ها تأثیرگذار است. در این بازی، هر تصمیمی که کاربر می‌گیرد می‌تواند دنیای بازی را تغییر دهد و باعث تغییرات عمده در روند داستان و وقایع بازی شود.

در روایت‌های تعاملی حداکثری، هر انتخاب کاربر می‌تواند داستان را به طور قابل توجهی تغییر دهد و تأثیرات گسترده‌ای بر مسیرهای مختلف داستان، شخصیت‌ها و حتی پایان‌ها خواهد داشت. در این نوع روایت‌ها، انتخاب‌های کاربر به طور کامل مسیر داستان را تغییر می‌دهند و ممکن است تأثیرات زیادی بر نتیجه نهایی و سرنوشت شخصیت‌ها داشته باشند. بازی‌هایی مانند Disco Elysium (2019) و Detroit: Become Human (2018) مثال‌هایی از این دسته هستند. در Disco Elysium، انتخاب‌های کاربر تأثیرات عمیقی بر نحوه پیشبرد داستان، شخصیت‌های مختلف و حتی پایان‌های متعدد بازی دارند. تصمیمات اخلاقی، اجتماعی و حتی روانشناختی که کاربر می‌گیرد، می‌تواند به طور کامل

تحلیل ساختار روایت‌های تعاملی بر پایه عاملیت کاربر در بازی‌های رایانه‌ای

مسیر بازی را دگرگون کند و باعث ایجاد تجربه‌ای کاملاً متفاوت برای هر کاربر شود. به همین ترتیب، در *Detroit: Become Human*، انتخاب‌های کاربر در مورد نحوه تعامل با شخصیت‌های مختلف، تصمیمات اخلاقی و استراتژیک می‌توانند مسیرهای متفاوتی را پیش روی کاربر قرار دهند و حتی منجر به پایان‌های مختلفی شوند. در این بازی، هر انتخاب می‌تواند تأثیرات عمیقی بر روند داستان، روابط شخصیت‌ها و حتی نوع پایان بازی بگذارد. این نوع روایت‌ها به کاربر این امکان را می‌دهند که به طور کامل داستان را شکل دهد و به همین دلیل تجربه‌ای بسیار شخصی و منحصر به فرد ایجاد می‌کنند. جدول شماره چهار، به صورت خلاصه، دامنه تأثیر انتخاب‌های تعبیه‌شده در روایت در هر چهار گونه از روایت‌های تعاملی را نمایان می‌سازد.

جدول ۴- تحلیل مؤلفه‌های دامنه تأثیر «انتخاب‌های تعبیه‌شده در روایت» در روایت‌های تعاملی

روایت تعاملی	تأثیر انتخاب بر وقایع	تأثیر بر شخصیت‌ها	تغییر در محیط داستانی	بازتاب بلندمدت انتخاب‌ها
حداقلی	بدون اثر واقعی	شخصیت‌ها واکنش یکسان دارند	محیط داستانی ثابت می‌ماند	تصمیم‌ها تأثیر بلندمدت ندارند
نیمه‌حداقلی	برخی وقایع جزئی تغییر می‌کنند	واکنش‌های سطحی شخصیت‌ها	تغییرات جزئی و موقت	تأثیر کوتاه‌مدت بر سیر داستان
نیمه‌حداکثری	وقایع اصلی یا انتخاب‌ها دگرگون می‌شوند	شخصیت‌ها رفتار متفاوت نشان می‌دهند	محیط تغییرپذیر و واکنشی	برخی انتخاب‌ها در پایان اثرگذارند
حداکثری	انتخاب‌ها موجب بازنویسی وقایع می‌شوند	شخصیت‌ها با رویکرد منحصربه‌فرد واکنش می‌دهند	محیط پویا و قابل تغییر اساسی	تصمیم‌ها آینده و روایت را شکل می‌دهند

۴. جزئیات داستان

در روایت‌های تعاملی حداقلی، داستان به طور کلی ثابت است و جزئیات داستان به شدت محدود به انتخاب‌های کاربر تغییر می‌کنند. در این نوع روایت‌ها، تغییرات عمده‌ای در خط اصلی داستان یا در شخصیت‌ها ایجاد نمی‌شود و انتخاب‌های کاربر معمولاً تنها بر جزئیات سطحی، رویدادهای جانبی یا

واکنش‌های موقتی شخصیت‌ها تأثیر می‌گذارند. به عبارت دیگر، این انتخاب‌ها می‌توانند تغییرات جزئی در نحوه پیشبرد بازی، محیط یا تعاملات جانبی ایجاد کنند، ولی در نهایت مسیر کلی داستان همچنان از پیش تعیین شده و ثابت باقی می‌ماند. بازی‌هایی مانند BioShock و Fallout 4 نمونه‌های بارزی از این نوع روایت‌ها هستند. در BioShock، تصمیمات اخلاقی کاربر ممکن است بر روی برخی از تعاملات با شخصیت‌های خاص یا تغییرات کوچک در دنیای بازی تأثیر بگذارد، اما ساختار اصلی داستان به همین شکل پیش خواهد رفت و پایان‌های متفاوتی در دسترس قرار نخواهد گرفت. در Fallout 4 نیز انتخاب‌های کاربر، از جمله نحوه انجام مأموریت‌ها و ارتباط با شخصیت‌ها، تأثیراتی جزئی بر دنیای بازی دارند، ولی داستان اصلی ثابت باقی می‌ماند و انتخاب‌های کاربر نمی‌توانند تغییرات عمده‌ای در روند داستان ایجاد کنند.

در روایت‌های تعاملی نیمه‌حداقلی، برخی جزئیات داستان به انتخاب‌های کاربر بستگی دارند، ولی همچنان بسیاری از عناصر اصلی و کلیدی داستان ثابت باقی می‌مانند. این بازی‌ها به کاربران این امکان را می‌دهند که در موارد خاصی از جمله انتخاب‌های اخلاقی، تصمیمات مربوط به تعاملات با دیگر شخصیت‌ها یا پیشبرد مأموریت‌ها تأثیر بگذارند، اما بسیاری از جنبه‌های مهم داستان از پیش برنامه‌ریزی شده‌اند و تغییر نمی‌کنند. در این نوع روایت‌ها، انتخاب‌های کاربر می‌توانند به تغییرات جزئی در نحوه پیشبرد داستان یا ایجاد واکنش‌های مختلف از سوی شخصیت‌ها منجر شوند، ولی رویدادهای اصلی و مسیر کلی داستان دست نخورده باقی می‌مانند. بازی‌هایی مانند The Council و Dreamfall Chapters نمونه‌هایی از این دسته بازی‌ها هستند. در The Council، انتخاب‌های کاربر می‌تواند در بعضی از موقعیت‌های خاص بر شخصیت‌ها و دنیای بازی تأثیر بگذارد، اما در نهایت، داستان به مسیر اصلی خود ادامه می‌دهد و اتفاقات کلیدی از پیش تعریف شده‌اند. به همین ترتیب، در Dreamfall Chapters، انتخاب‌های کاربر می‌تواند بر روابط شخصیت‌ها و دنیای بازی تأثیرگذار باشد، ولی پایان‌ها و عناصر اصلی داستان همچنان ثابت و از پیش طراحی شده هستند.

در روایت‌های تعاملی نیمه‌حداکثری، جزئیات بیشتری از داستان می‌تواند بسته به انتخاب‌های کاربر تغییر کند، اما هنوز هم برخی از عناصر مهم و اساسی داستان ثابت هستند. این نوع روایت‌ها به کاربر اجازه می‌دهند که در مقیاس وسیع‌تری بر پیشرفت داستان و روابط شخصیت‌ها تأثیر بگذارد. انتخاب‌های کاربر می‌توانند مسیرهایی متفاوت را به وجود بیاورند که تغییرات چشمگیری در جزئیات بازی و رویدادهای آن ایجاد می‌کنند. با این حال، برخی از بخش‌ها و رویدادهای اصلی همچنان ثابت و از پیش طراحی شده‌اند و در نهایت کاربر نمی‌تواند تغییرات عمده‌ای در ساختار کلان داستان ایجاد کند. بازی‌هایی مانند Shadow Tactics و Horizon Forbidden West نمونه‌هایی از این نوع بازی‌ها هستند. در Shadow Tactics، کاربر می‌تواند در نحوه پیشبرد مأموریت‌ها، انتخاب تیم و استراتژی‌های مختلف تأثیر بگذارد که باعث تغییرات عمده در نحوه پیشبرد داستان و رویدادها می‌شود، اما هنوز هم برخی از بخش‌های اصلی داستان ثابت باقی می‌مانند. در Horizon Forbidden West نیز، انتخاب‌های کاربر می‌تواند در روند مأموریت‌ها، نحوه تعامل با شخصیت‌ها و حتی رویدادهای محیطی تأثیرگذار باشد، ولی باز هم برخی از اتفاقات اصلی و مسیرهای داستانی از پیش طراحی شده‌اند و کاربر نمی‌تواند در تغییرات کلی آن‌ها دخالت کند.

در روایت‌های تعاملی حداکثری، جزئیات داستان به طور کامل به انتخاب‌های کاربر بستگی دارند و هر انتخاب می‌تواند تغییرات عمده‌ای ایجاد کند. در این نوع روایت‌ها، کاربر می‌تواند به طور کامل بر دنیای بازی، روند داستان و حتی سرنوشت شخصیت‌ها تأثیر بگذارد. انتخاب‌های کاربر می‌تواند به تغییرات چشمگیر در محیط بازی، شخصیت‌ها و جزئیات داستان منجر شود و حتی مسیر کلی داستان و پایان آن را تحت تأثیر قرار دهد. در این بازی‌ها، کاربر قادر است تا مسیر داستان را به طور کامل دگرگون کند و تجربه‌ای منحصر به فرد از دنیای بازی ایجاد نماید. بازی‌هایی مانند The Quarry و The Elder Scrolls V: Skyrim نمونه‌هایی از این نوع بازی‌ها هستند. در The Elder Scrolls V: Skyrim، کاربر می‌تواند انتخاب‌هایی انجام دهد که تأثیرات عمده‌ای بر دنیای بازی، شخصیت‌ها و حتی داستان اصلی داشته باشد. مسیرهای مختلفی در بازی وجود دارد که کاربر

می‌تواند انتخاب کند و این انتخاب‌ها می‌تواند به ایجاد پایان‌های مختلف یا تغییرات عمده در نحوه تعامل با دیگر شخصیت‌ها منجر شود. در The Quarry نیز، هر انتخاب کاربر در طول بازی می‌تواند تأثیرات عمیقی در سرنوشت شخصیت‌ها و روند کلی داستان داشته باشد. انتخاب‌های اخلاقی، استراتژیک و حتی تصمیمات مربوط به روابط شخصیت‌ها می‌تواند داستان را به طور کامل تغییر دهد و تجربه‌ای شخصی و متفاوت از دیگر کاربران ایجاد کند. این نوع بازی‌ها، جایی هستند که داستان و جزئیات آن به طور کامل به دست کاربر سپرده می‌شود و هر تصمیم او می‌تواند بر دنیای بازی تأثیرگذار باشد. جدول شماره پنج، جزئیات داستان در هر چهار گونه از روایت‌های تعاملی را گزارش می‌دهد.

جدول ۵- تحلیل مؤلفه‌های جزئیات داستان در روایت‌های تعاملی

روایت تعاملی	عمق روایت	چندلایگی اطلاعات	گسترده‌گی تعامل‌پذیر	لایه‌های کشف‌پذیر
حداقلی	سطحی و کلی‌گرا	روایت بدون اطلاعات پنهان	تعامل اندک با اجزای فرعی	کشف‌ناپذیر یا بسیار محدود
نیمه‌حداقلی	شامل جزئیات محدود	برخی اطلاعات زمینه‌ای	امکان تعامل با آیتم‌های خاص	چند لایه داستانی قابل کشف
نیمه‌حداکثری	روایت دارای عمق توصیفی	داستان‌های فرعی در لایه‌های زیرین	تعامل آزاد با بسیاری از عناصر	کشف محتواهای پنهان با انتخاب‌های کاربر
حداکثری	عمق کامل در شخصیت‌پردازی و فضا	چندروایتی با ارتباطات پیچیده	تعامل گسترده با روایت و محیط	ساختار چندلایه با کشف مستمر و پویا

۵. دامنه پیامدهای روایی

در روایت‌های تعاملی با درجه تأثیر حداقلی، دامنه پیامدهای روایی معمولاً محدود به تعاملات سطحی و انتخاب‌های کم‌اهمیت است. در این نوع بازی‌ها، معمولاً مسیر داستان و رویدادهای اصلی از پیش تعیین شده‌اند و تغییرات جزئی در محیط یا روابط شخصیت‌ها نتیجه انتخاب‌های کاربر خواهند بود. این انتخاب‌ها تأثیر زیادی در تجربه کلی کاربر نخواهند داشت و بیشتر به صورت تغییرات فرعی یا

جنبی در مسیر بازی ظاهر می‌شوند. به عنوان مثال، در بازی‌هایی مانند Assassin's Creed Valhalla یا Watch Dogs 2، کاربر می‌تواند در انتخاب مأموریت‌ها، نحوه مقابله با دشمنان و یا تعاملات خاص با شخصیت‌ها تأثیر بگذارد، اما این تأثیرات بیشتر در زمینه‌های جانبی و جزئی باقی می‌مانند و مسیر اصلی داستان تغییر نمی‌کند. این نوع روایت‌ها به گونه‌ای طراحی شده‌اند که بیشتر بر گیم‌پلی و تجربه دنیای باز بازی تمرکز دارند تا بر تصمیمات سنگین و تأثیرگذار بر داستان. در این دسته از بازی‌ها، کاربر می‌تواند در انتخاب نحوه پیشبرد بعضی از مأموریت‌ها یا انتخاب‌های جزئی مانند استفاده از استراتژی‌های مختلف در مبارزات یا انتخاب نحوه برقراری ارتباط با شخصیت‌ها دخالت کند، اما این انتخاب‌ها هیچ تغییر چشمگیری در داستان یا تجربه کلی بازی ایجاد نمی‌کنند.

در روایت‌های نیمه‌حداقلی، تأثیر انتخاب‌های کاربر بیشتر از حداقل است، اما همچنان محدودیت‌هایی در تأثیرگذاری وجود دارد. در این بازی‌ها، انتخاب‌های کاربر می‌توانند در برخی موارد، مانند نحوه انجام مأموریت‌ها یا تصمیمات اخلاقی در مواجهه با شخصیت‌ها، تأثیرگذار باشند. با این حال، هنوز هم برخی از جنبه‌های داستان ثابت باقی می‌مانند و مسیر کلی بازی در بسیاری از موارد از پیش تعیین شده است. این نوع بازی‌ها معمولاً به کاربر این امکان را می‌دهند که برخی جنبه‌های جزئی از داستان یا شخصیت‌ها را تغییر دهد، ولی انتخاب‌های کاربر تأثیر عمده‌ای بر روند کلی داستان یا نتیجه نهایی آن ندارند. بازی‌هایی مانند Mafia III و The Forgotten City نمونه‌هایی از این دست هستند. در Mafia III، کاربر می‌تواند در مورد سرنوشت شخصیت‌ها تصمیم‌گیری کند و انتخاب‌های اخلاقی در نحوه انجام مأموریت‌ها اهمیت دارند، اما هنوز هم ساختار کلی داستان تغییر نمی‌کند و رویدادهای مهم از پیش تعیین شده‌اند. در The Forgotten City، کاربر می‌تواند تصمیمات معناداری بگیرد که تأثیرات قابل توجهی بر داستان خواهند گذاشت، ولی همچنان برخی از رویدادهای اصلی بازی از پیش تعیین شده و نمی‌توان آن‌ها را تغییر داد. به عبارت دیگر، این بازی‌ها فضایی را فراهم می‌کنند که انتخاب‌ها می‌توانند تغییرات محسوس در تجربه بازی ایجاد کنند، اما داستان اصلی هنوز از کنترل بازیگر خارج نیست و محدودیت‌هایی در تأثیرگذاری انتخاب‌ها وجود دارد.

در روایت‌های نیمه‌حداکثری، تأثیر انتخاب‌های کاربر بر تجربه‌اش به شدت بیشتر از روایت‌های نیمه‌حداقلی است. در این نوع روایت‌ها، تصمیمات کاربر می‌توانند تغییرات عمده‌ای در داستان ایجاد کنند و مسیر بازی بسته به انتخاب‌های کاربر تغییر خواهد کرد. این بازی‌ها به کاربران این امکان را می‌دهند که نه تنها در تعاملات شخصیت‌ها بلکه در رویدادهای کلیدی داستان نیز تأثیر بگذارند. با این حال، همچنان ممکن است برخی از جنبه‌های اصلی داستان ثابت باشند و در نهایت، مسیر کلی داستان از پیش تعیین شده باشد. به طور مثال، در *Nier: Automata* و *Life is Strange: True Colors*، انتخاب‌های کاربر می‌تواند تأثیرات قابل توجهی در رابطه با دیگر شخصیت‌ها و پیشرفت داستان داشته باشد. در *Nier: Automata*، کاربر در طول بازی ممکن است انتخاب‌هایی انجام دهد که بر نحوه پیشرفت داستان و حتی نوع پایان بازی تأثیر بگذارد، ولی برخی از عناصر داستانی هنوز ثابت هستند و بازی به چند مسیر اصلی تقسیم می‌شود. در *Life is Strange: True Colors* نیز تصمیمات اخلاقی و عاطفی کاربر تأثیر زیادی در روابط میان شخصیت‌ها و احساسات آن‌ها خواهد داشت، هرچند که پایان بازی همچنان به نوعی از پیش تعیین شده است. در این نوع روایت‌ها، کاربر حس می‌کند که در داستان حضور فعال دارد و انتخاب‌هایش می‌تواند احساسات و تجربیات شخصی وی را شکل دهد، ولی در عین حال برخی از جزئیات و روند کلی داستان ثابت باقی می‌ماند.

روایت‌های تعاملی حداکثری، جایی است که تأثیر انتخاب‌های کاربر بر تجربه بازی به اوج خود می‌رسد. در این بازی‌ها، هر تصمیمی که کاربر می‌گیرد می‌تواند تأثیرات عمده‌ای بر داستان، شخصیت‌ها، محیط و حتی پایان بازی داشته باشد. این نوع بازی‌ها به کاربران اجازه می‌دهند که بر همه جنبه‌های داستان تأثیر بگذارند و از یک تجربه کاملاً شخصی و منحصر به فرد برخوردار شوند. در *Death Stranding* و *Red Dead Redemption 2*، هر انتخاب کاربر می‌تواند تأثیرات قابل توجهی بر روند داستانی و تجربیات عاطفی او در طول بازی بگذارد. در *Death Stranding*، نحوه تعامل با دنیای بازی، ارتباط با دیگر شخصیت‌ها و حتی شیوه پیشبرد مأموریت‌ها می‌تواند تغییرات عمده‌ای در سرنوشت شخصیت‌ها و حتی پایان‌های مختلف بازی ایجاد کند. کاربران به طور کامل در تصمیم‌گیری‌های

مهم و تعیین‌کننده دخالت دارند و هر انتخاب می‌تواند تجربه‌ای متفاوت ایجاد کند. در Red Dead Redemption 2 نیز، تصمیمات کاربر بر روابط میان شخصیت‌ها، دنیای بازی و حتی سرنوشت کل داستان تأثیر می‌گذارد. در این بازی، کاربر می‌تواند بر سرنوشت شخصیت‌ها تأثیر بگذارد، مأموریت‌های جانبی یا اصلی را به طرق مختلف انجام دهد و پایان‌های متفاوتی را تجربه کند. در این نوع روایت‌ها، کاربر حس می‌کند که او تنها تعیین‌کننده مسیر داستان است و تجربه او به طور کامل تحت تأثیر انتخاب‌هایش قرار می‌گیرد. در نهایت، میزان تأثیر انتخاب‌های کاربر بر تجربه او در بازی‌های رایانه‌ای از نوع روایت و طراحی بازی بسیار بستگی دارد. هرچه انتخاب‌های کاربر تأثیر بیشتری بر روند داستان، شخصیت‌ها و محیط بازی بگذارند، تجربه‌اش عمیق‌تر و منحصر به فردتر خواهد بود. در بازی‌هایی که روایت‌های حداکثری دارند، این تأثیرات به اندازه‌ای محسوس و بزرگ هستند که کاربر واقعاً احساس می‌کند که کنترل کامل داستان را در دست دارد، در حالی که در روایت‌های حداقلی، تأثیر انتخاب‌ها بیشتر به تغییرات جزئی و سطحی محدود می‌شود. جدول شماره شش، به صورت خلاصه، دامنه پیامدهای روایی در هر چهار گونه از روایت‌های تعاملی را بیان می‌کند.

جدول ۶- تحلیل مؤلفه‌های دامنه پیامدهای روایی در روایت‌های تعاملی

روایت تعاملی	احساس مشارکت	درگیری ذهنی-عاطفی	غوطه‌وری در روایت	بازگشت‌پذیری و بازبینی
حداقلی	منفعل؛ مخاطب صرفاً مشاهده‌گر	پیوند احساسی ضعیف	فاصله با روایت، تجربه غیرشخصی	نیاز اندک به بازبینی
نیمه‌حداقلی	مشارکت محدود اما ملموس	درگیری در برخی صحنه‌ها	تجربه روایی متناسب	بازبینی برای مشاهده پایان‌های دیگر
نیمه‌حداکثری	مشارکت مؤثر و چندوجهی	پیوند قوی با شخصیت‌ها و رخدادها	غوطه‌وری پایدار	بازبینی برای انتخاب‌های متفاوت و درک بیشتر
حداکثری	مشارکت خلاقانه و سازنده	هم‌ذات‌پنداری و درگیری عمیق	تجربه شخصی‌سازی‌شده و منحصر به فرد	بازبینی برای بازآفرینی روایت، خلق تجربه نوین

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با تمرکز بر تحلیل ساختار روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای و بررسی سازوکارهای عاملیت کاربر، کوشید تا چهارچوبی مفهومی برای درک و دسته‌بندی انواع مختلف این روایت‌ها ارائه دهد. نتایج به‌دست‌آمده نشان می‌دهد که طراحی روایت‌های تعاملی بر پایه سطوح متفاوتی از عاملیت، تأثیر مستقیم و معناداری بر تجربه کاربری دارد. هرچه درجه مشارکت و انتخاب‌پذیری کاربر افزایش یابد، تجربه‌ای شخصی‌تر، پویاتر و چندلایه‌تر شکل می‌گیرد که کاربر را به‌طور فعال در شکل‌گیری داستان، روابط بین شخصیت‌ها و حتی در تعیین نتایج نهایی درگیر می‌سازد.

تحلیل انجام‌شده بر پایه پنج مؤلفه کلیدی شامل بسامد و کیفیت نقاط تصمیم‌گیری در ساختار روایی، کنترل پیرنگ اصلی، دامنه تأثیر انتخاب‌های تعبیه‌شده در روایت، عمق جزئیات روایی و دامنه پیامدهای روایی، نشان داد که روایت‌های تعاملی قابل طبقه‌بندی به چهار سطح هستند: حداقلی، نیمه‌حداقلی، نیمه‌حداکثری و حداکثری. هر یک از این سطوح، الگوی متفاوتی از عاملیت را ارائه می‌دهند؛ از روایت‌هایی که در آن‌ها انتخاب‌های کاربر صرفاً تزئینی یا سطحی هستند، تا روایت‌هایی که در آن مسیر، ساختار و پایان داستان، عمیقاً تحت تأثیر تصمیمات کاربر قرار می‌گیرد. جدول شماره هفت به صورت موجز این مولفه‌ها را توضیح می‌دهد.

جدول ۷- تحلیل مؤلفه‌های روایت تعاملی

مؤلفه‌ها	روایت تعاملی حداقلی	روایت تعاملی نیمه‌حداقلی	روایت تعاملی نیمه‌حداکثری	روایت تعاملی حداکثری
بسامد و کیفیت نقاط تصمیم‌گیری در ساختار روایی	محدود به انتخاب‌های جزئی و با تأثیر کم	انتخاب‌های کاربر، تأثیر بیشتری دارند، ولی محدود	کاربر می‌تواند مسیرهای مختلف را انتخاب کند	کاربر می‌تواند کنترل کامل بر داستان داشته باشد
کنترل پیرنگ اصلی	ثابت و از پیش تعیین‌شده	تغییرات جزئی در مسیر داستان امکان‌پذیر است	تغییرات عمده‌ای در مسیر داستان ممکن است	پیرنگ اصلی تحت تأثیر انتخاب‌های کاربر است

تحلیل ساختار روایت‌های تعاملی بر پایه عاملیت کاربر در بازی‌های رایانه‌ای

مولفه‌ها	روایت تعاملی حداقلی	روایت تعاملی نیمه‌حداقلی	روایت تعاملی حداکثری
دامنه تأثیر انتخاب‌های تعبیه‌شده در روایت	تأثیر اندک بر داستان	تأثیر در حوادث و جزئیات، ولی بخش‌های اصلی ثابت	تأثیر بر مسیرهای مختلف و شخصیت‌ها
دامنه پیامدهای روایی	تجربه محدود و ساده	تجربه بیشتر با تأثیرات محدود	تجربه غنی‌تر با تغییرات قابل توجه در روند داستان
جزئیات داستان	تغییرات اندک در جزئیات	برخی جزئیات به انتخاب کاربر بستگی دارند	جزئیات بیشتری از داستان بسته به انتخاب کاربر تغییر می‌کند
انتخاب‌ها	حداکثری	نیمه‌حداکثری	حداکثری

در روایت‌های حداقلی، کاربر با انتخاب‌هایی روبه‌روست که تأثیر محدودی بر محیط و جزئیات دارند و مسیر کلی داستان تقریباً ثابت باقی می‌ماند. با حرکت به سوی روایت‌های نیمه‌حداقلی و نیمه‌حداکثری، میزان کنترل کاربر بر مسیرهای فرعی و تحولات جزئی یا حتی اساسی افزایش می‌یابد، گرچه هنوز چهارچوب کلی روایت حفظ می‌شود. در روایت‌های حداکثری، آزادی عمل به اوج می‌رسد و کاربر به عاملی تعیین‌کننده در طراحی ساختار کلی روایت و سرنوشت شخصیت‌ها تبدیل می‌شود.

از نتایج کلیدی این پژوهش می‌توان به این نکته اشاره کرد که تعادل میان آزادی انتخاب کاربر و انسجام ساختار روایی، چالشی اساسی در طراحی روایت‌های تعاملی محسوب می‌شود. طراحانی که در پی خلق تجربه‌ای درگیرکننده و معنادار برای کاربر هستند، باید نه تنها به امکان‌پذیر بودن انتخاب‌ها، بلکه به پیامدهای قابل‌سنجش، منطقی و تأثیرگذار آن‌ها نیز توجه کنند. عاملیت موفق در روایت‌های تعاملی زمانی حاصل می‌شود که انتخاب‌های کاربر نه صرفاً نمادین، بلکه تغییردهنده واقعی در نظام روایی باشند.

بر این اساس، چند پیشنهاد اجرایی برای طراحان و پژوهشگران آینده مطرح می‌شود. نخست آن‌که طراحان بازی‌ها می‌توانند با طراحی روایت‌های چندلایه که سطوح مشخصی از عاملیت کاربر را در برمی‌گیرد، به افزایش عمق تجربه روایی

کمک کنند. بهره‌گیری از دسته‌بندی چهارگانه ارائه‌شده در این پژوهش برای تحلیل سطح عاملیت در بازی‌ها می‌تواند مفید باشد. همچنین تلاش برای برقراری تعادل میان آزادی عمل بازیکن و انسجام داستان اهمیت زیادی دارد. در ادامه، پژوهشگران حوزه روایت تعاملی می‌توانند به بررسی ارتباط میان احساس عاملیت ادراکی و عاملیت ساختاری بپردازند و نقش عناصر فرامتنی نظیر صدا، نور و موسیقی را در تقویت یا تضعیف تجربه عاملیت تحلیل کنند. در زمینه آموزش و تربیت طراحان آینده نیز پیشنهاد می‌شود چهارچوب مفهومی این پژوهش در برنامه‌های آموزشی مرتبط با طراحی روایت‌های تعاملی گنجانده شود تا طراحان نسل جدید بتوانند با تکیه بر نظریه‌های روایی و تجربه‌محور، روایت‌هایی بر پایه انتخاب‌های معنادار خلق کنند.

این مطالعه نشان می‌دهد که ساختار روایت‌های تعاملی صرفاً با افزودن گزینه‌های انتخابی به داستان شکل نمی‌گیرد، بلکه طراحی نظام‌مند و معنادار عاملیت ضروری است؛ عاملی که باید در تمامی لایه‌های روایت حضور داشته باشد و بر تجربه نهایی کاربر تأثیر بگذارد. چنین رویکردی می‌تواند زمینه‌ساز خلق بازی‌هایی شود که تجربه‌ای منحصر به فرد، خلاقانه و تأثیرگذار برای هر بازیکن فراهم می‌آورند.

فهرست منابع

- Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. In Proceedings of The *International Conference on the Foundations of Digital Games*. 129-133. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Video Game]. Bethesda Softworks.
- Bethesda Game Studios. (2015). *Fallout 4* [Video Game]. Bethesda Softworks.
- Big Bad Wolf. (2018). *The Council* [Video Game]. Focus Home Interactive.

- Bódi, B. (2022) *Videogames and Agency*. Routledge.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Crawford, C. (2012). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders Pub.
- Cyanide Studio. (2018). *Call of Cthulhu* [Video Game]. Focus Home Interactive.
- Deck Nine. (2021). *Life is Strange: True Colors* [Video Game]. Square Enix.
- Ferri, G. (2015). Narrative Structures in IDN Authoring and Analysis. In H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, & D. Sezen, & T. I. Sezen (Eds.), *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*. Routledge. 77-90.
- Giant Sparrow. (2017). *What Remains of Edith Finch* [Video Game]. Annapurna Interactive.
- Glassner, A. (2017). *Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction*. CRC Press
- Guerrilla Games. (2022). *Horizon Forbidden West* [Video Game]. Sony Interactive Entertainment.
- Hangar 13. (2016). *Mafia III* [Video Game]. 2K Games.
- Herte, M. (2020). *Forms and Functions of Endings in Narrative Digital Games*. Routledge.
- Irrational Games. (2007). *BioShock* [Video Game]. 2K Games.

- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press. 118-130.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Revised Edition. NYU Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Kojima Productions. (2019). *Death Stranding* [Video Game]. Sony Interactive Entertainment.
- Millard, D. E. (2022). Strange Patterns: Structure and Post-structure in Interactive Digital Narratives. In Hargood, C., Millard, D. E., Mitchell, A., & Spierling, U. (Eds.). *The Authoring Problem: Challenges in Supporting Authoring for Interactive Digital Narratives*. Springer. 147-169. https://doi.org/10.1007/978-3-031-05214-9_10
- Mimimi Games. (2016). *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* [Video Game]. Daedalic Entertainment.
- Modern Storyteller. (2021). *The Forgotten City* [Video Game]. Dear Villagers.
- Molnar, A. & Kostkova, P. (2015). Learning Through Interactive Digital Narratives. In H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, & D. Sezen, & T. I. Sezen (Eds.), *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*. Routledge. 200-210.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition. The MIT Press.
- PlatinumGames. (2017). *Nier: Automata* [Video Game]. Square Enix.

Quantic Dream. (2010). *Heavy Rain* [Video Game]. Sony Computer Entertainment.

Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Video Game]. Sony Interactive Entertainment.

Red Thread Games. (2014). *Dreamfall Chapters* [Video Game]. Red Thread Games.

Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Video Game]. Rockstar Games.

Ryan, M. L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.

Smed, J., Suovuo, T. 'bgt', Skult, N., & Skult, P. (2021). Handbook on Interactive Storytelling. Wiley.

Spierling, U. (2022). Authoring Interactive Narrative Meets Narrative Interaction Design. In Hargood, C., Millard, D. E., Mitchell, A., & Spierling, U. (Eds.). *The Authoring Problem: Challenges in Supporting Authoring for Interactive Digital Narratives*. Springer. 113-130. https://doi.org/10.1007/978-3-031-05214-9_8

Supermassive Games. (2015). *Until Dawn* [Video Game]. Sony Computer Entertainment.

Supermassive Games. (2022). *The Quarry* [Video Game]. 2K Games.

Ubisoft Montreal. (2016). *Watch Dogs 2* [Video Game]. Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2020). *Assassin's Creed Valhalla* [Video Game]. Ubisoft.

Warmelink, H. (2014). *Online Gaming and Playful Organization*. Routledge.

ZA/UM. (2019). *Disco Elysium* [Video Game]. ZA/UM.

Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press. 154-164.