

نقش عاملیت کاربر در شکل‌گیری جهان بازی‌های رایانه‌ای بر بستر داستان‌گویی چندسطحی در روایت‌های تعاملی

چکیده

در سال‌های اخیر، بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان رسانه‌ای تعاملی، به بستر جدیدی برای شکل‌گیری روایت‌های چندسطحی و غیرخطی تبدیل شده‌اند؛ روایت‌هایی که در آن‌ها عاملیت کاربر در ساخت، گسترش و تحول جهان داستانی نقش بنیادین ایفا می‌کند. پژوهش حاضر با هدف تحلیل ساختار داستان‌گویی چندسطحی در بازی‌های رایانه‌ای و بررسی نحوه تعبیه عاملیت کاربر در طراحی روایت، با رویکردی تحلیلی-تفسیری و بر پایه تحلیل کیفی روایت بیست بازی رایانه‌ای شاخص از نسل‌های ششم تا نهم انجام شده است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که عاملیت کاربر نه به‌شکل منفرد، بلکه در قالب مجموعه‌ای از مؤلفه‌های روایی طراحی‌شده بازنمایی می‌شود؛ از جمله انشعاب‌های داستانی و انتخاب‌های معنادار، بازخوردهای ساختاری به کنش‌های کاربر، شخصی‌سازی هویتی، عاملیت رابطه‌ای در تعامل با شخصیت‌ها، پیامدهای بلندمدت تصمیم‌گیری‌ها، و مشارکت شناختی در موقعیت‌های اخلاقی یا راهبردی. این عناصر در کنار هم ساختارهای انعطاف‌پذیر و چندسطحی از روایت را پدید می‌آورند که تجربه‌ای شخصی‌شده و پویا برای کاربر فراهم می‌کند. بر این اساس، پژوهش حاضر با تلفیق یافته‌های تحلیلی، یک الگوی مفهومی سه‌سطحی برای تبیین عاملیت در روایت‌های تعاملی ارائه می‌دهد؛ الگویی که بر سه محور کنش‌روایی، بازخورد ساختاری و بازآفرینی جهان بازی استوار است و می‌تواند در طراحی، تحلیل و ارزیابی روایت‌های چندسطحی آینده به‌کار گرفته شود.

واژگان کلیدی: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی، داستان‌گویی چندسطحی، عاملیت کاربر.

مقدمه

در دهه‌های اخیر، بازی‌های رایانه‌ای از جایگاهی صرفاً سرگرم‌کننده فراتر رفته و به یکی از پیچیده‌ترین اشکال رسانه‌ای در عصر دیجیتال تبدیل شده‌اند. این رسانه نوظهور، به‌ویژه در زمینه روایت‌پردازی، تحول‌های چشم‌گیری را تجربه کرده است؛ به‌گونه‌ای که امروزه بسیاری از بازی‌های داستان‌محور، نه‌تنها در مقام انتقال‌دهنده روایتی مشخص، بلکه در قالب بستری برای مشارکت کاربر در ساخت روایت عمل می‌کنند. در این میان، ظهور روایت‌های تعاملی^۱ به‌مثابه الگویی نوین در طراحی داستان‌های بازی، امکان دخالت مؤثر کاربر در شکل‌گیری، تحول و حتی پایان‌بندی روایت را فراهم آورده است. این روایت‌ها که بر بنیان انتخاب‌های کاربر و واکنش‌پذیری ساختار بازی طراحی می‌شوند، پویایی و غیرخطی‌بودن را به هسته‌ی اصلی تجربه روایی بدل کرده‌اند.

یکی از الگوهای مهم در این ساختار روایی، داستان‌گویی چندسطحی است؛ الگویی که با ایجاد لایه‌ها، شاخه‌ها و مسیرهای متعدد در روایت، امکان تجربه‌های متنوع از یک بازی را فراهم می‌کند. در چنین ساختاری، تصمیم‌های کاربر نه‌تنها بر پیشبرد داستان تأثیر می‌گذارند، بلکه می‌توانند جهان بازی را دگرگون کرده، روابط میان شخصیت‌ها را بازتعریف کرده و پایان‌بندی‌های گوناگونی رقم بزنند. این سازوکار باعث می‌شود که عاملیت کاربر^۲ به یکی از عناصر بنیادین در معماری روایی بازی تبدیل شود؛ عنصری که کاربر را از جایگاه دریافت‌کننده منفعل فراتر می‌برد و به مشارکت‌کننده‌ای فعال در بازآفرینی جهان بازی بدل می‌سازد. در ساختارهای روایت تعاملی مبتنی بر داستان‌گویی چندسطحی، عاملیت کاربر به واسطه‌ی طراحی مجموعه‌ای از انتخاب‌های معنادار، پیامدهای روایی و واکنش‌های سیستمی، در بطن روایت تعبیه می‌شود. به همین دلیل، بررسی این نوع عاملیت نیازمند مطالعه ساختاری از شیوه‌های طراحی روایت، مکانیزم‌های انشعاب، و الگوهای تأثیرگذار بر شکل‌گیری جهان بازی به‌عنوان متن روایی است، نه صرفاً بررسی تجربه ذهنی مخاطب.

مسئله محوری این پژوهش، بررسی چگونگی شکل‌گیری جهان بازی‌های رایانه‌ای در بستر داستان‌گویی چندسطحی و بر پایه عاملیت کاربر است. در این چارچوب، بازی‌های رایانه‌ای نه‌تنها به‌عنوان بستری برای روایت داستان، بلکه به‌مثابه نظام‌هایی روایی در نظر گرفته می‌شوند که امکان شکل‌گیری جهان بازی را بر اساس کنش‌های کاربر فراهم می‌کنند. این کنش‌ها، در قالب انتخاب‌های

روایی، مسیرهای انشعابی و ساختارهای چندپایانی، بخشی از معماری روایت را تشکیل داده و به عاملیت کاربر در سازمان‌دهی جهان بازی معنا می‌بخشند. در روایت‌های تعاملی، عاملیت کاربر نه صرفاً به‌مثابه انتخابی زینتی، بلکه به‌عنوان مولفه‌ای ساختاری در طراحی روایت ایفای نقش می‌کند و مسیر تحول روایت، موقعیت‌های درون‌جهانی و حتی پایان‌بندی‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد. از این‌رو پژوهش حاضر در پی آن است که سازوکارهای طراحی چنین روایت‌هایی را از منظر ساختار روایی مورد تحلیل قرار دهد و نشان دهد که عاملیت چگونه در درون‌متن روایت تعبیه شده و در شکل‌گیری و تحول جهان بازی مؤثر واقع می‌شود. در همین راستا، دو پرسش اصلی این مطالعه عبارت‌اند از اینکه ساختار داستان‌گویی چندسطحی در بازی‌های رایانه‌ای چگونه طراحی می‌شود و از چه سازوکارهای روایی در شکل‌گیری روایت‌های انشعابی استفاده می‌کند؟ عاملیت کاربر چگونه در سطح طراحی روایت تعبیه می‌شود و چه نقشی در شکل‌گیری و تحول جهان بازی در روایت‌های تعاملی ایفا می‌کند؟

تحلیل دقیق این مسائل می‌تواند به شناخت عمیق‌تری از نسبت میان معماری روایی و عاملیت کاربر منجر شود و زمینه‌ساز ارائه چارچوبی مفهومی برای تحلیل روایت‌های تعاملی چندلایه گردد. اهمیت این پژوهش در آن است که با عبور از سطح تحلیل تجربه کاربر، بر ساختار درونی بازی‌ها و منطق روایی حاکم بر طراحی آن‌ها تمرکز می‌کند. در نتیجه، تلاش می‌شود تا نقش طراحی روایت در خلق جهان‌های پویا و واکنش‌پذیر در بازی‌های رایانه‌ای روشن‌تر گردد و سهم عاملیت کاربر در شکل‌گیری این فضاها و روایی به‌صورت ساختاری تحلیل شود.

روش پژوهش

پژوهش حاضر با رویکردی تحلیلی-تفسیری و بر پایه داده‌های کیفی، به بررسی ساختار روایت در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد؛ تمرکز اصلی بر نحوه تعبیه عاملیت کاربر در شکل‌گیری جهان بازی، در بستر داستان‌گویی چندسطحی و در چارچوب روایت‌های تعاملی است. در این راستا، تحلیل ساختاری بازی‌ها به‌منزله متونی روایی مورد نظر قرار گرفته که نظام روایت آن‌ها از طریق شاخه‌های انشعابی، پایان‌های متکثر، و سازوکارهای انتخاب‌محور طراحی شده است. هدف این پژوهش، شناسایی شیوه‌هایی است که از طریق آن‌ها عاملیت کاربر در معماری روایت بازی

ادغام می‌شود و به‌عنوان عامل مؤثر در بازآفرینی جهان روایی ایفای نقش می‌کند.

روش گردآوری داده‌ها در این مطالعه، مبتنی بر مطالعه اسنادی و تحلیل محتوای بازی‌ها است. منابع مورد استفاده در دو دسته اصلی قرار می‌گیرند؛ نخست، متون نظری و پژوهش‌های علمی در حوزه طراحی روایت، بازی‌پژوهی و نظریه‌های عاملیت؛ و دوم، تحلیل مستقیم محتوای روایی و ساختار تعاملی بیست عنوان منتخب از بازی‌های رایانه‌ای. در این تحلیل‌ها، ساختار روایت، نقاط تصمیم‌گیری، الگوهای انشعاب، دامنه پیامدهای روایی، و واکنش‌پذیری جهان بازی در برابر کنش‌های کاربر، به‌صورت کیفی بررسی و طبقه‌بندی شده‌اند.

انتخاب بازی‌های مورد بررسی بر اساس نمونه‌گیری هدفمند صورت گرفته و معیارهای انتخاب به‌گونه‌ای تعریف شده‌اند که تنوع و کیفیت پیاده‌سازی سازوکارهای داستان‌گویی چندسطحی و عاملیت کاربر در روایت را به‌خوبی بازتاب دهند. نمونه‌ها از میان آثاری انتخاب شده‌اند که واجد ویژگی‌هایی چون شاخه‌های داستانی چندگانه، پایان‌های متنوع، ساختار واکنش‌پذیر به انتخاب‌ها، و امکان مشارکت کاربر در ساخت روایت و دگرگونی جهان بازی هستند. تنوع زمانی نیز به‌عنوان معیار مکمل مد نظر قرار گرفته تا سیر تحول طراحی روایت‌های تعاملی در بازی‌ها در بازه‌ای بیست‌ساله از نسل ششم تا نهم مورد بررسی قرار گیرد. بدین‌ترتیب، نمونه‌های مورد مطالعه نماینده‌ای از نسل‌های مختلف کنسول‌ها و رایانه‌های شخصی به شمار می‌آیند و امکان تحلیل تطبیقی میان رویکردهای طراحی در دوره‌های گوناگون را فراهم می‌سازند. جدول شماره یک بازی‌های رایانه‌ای مطالعه شده در این پژوهش را معرفی می‌کند.

جدول شماره یک: بازی‌های رایانه‌ای مطالعه شده

عنوان بازی	سال انتشار	عنوان بازی	سال انتشار
Animal Well	2023	Disco Elysium	2019
Sifu	2022	Far Cry 5	2018
The Quarry	2022	Doki Doki Literature Club	2017
Syberia: The World Before	2022	Her Story	2015
Life is Strange 2	2021	Dragon Age: Inquisition	2014
Twelve Minutes	2021	The Stanley Parable	2013
Coffee Talk	2020	Dead Rising 2	2010
Cyberpunk 2077	2020	Mass Effect 2	2010
Telling Lies	2019	Fahrenheit	2005
Days Gone	2019	Star Wars: Knight of the Old Republic	2003

فرایند تحلیل داده‌ها در این پژوهش بر پایه رویکردی استقرایی و با تأکید بر تحلیل درون‌متنی بازی‌ها انجام شده است. مؤلفه‌های کلیدی مرتبط با عاملیت کاربر و ساختار

داستان‌گویی چندسطحی نه از طریق تطبیق با الگوهای نظری پیشین، بلکه از دل مشاهده مستقیم، بررسی ساختاری روایت‌ها و بازخوانی جزئیات طراحی بازی‌ها استخراج شده‌اند. چنین رویکردی این امکان را فراهم کرد تا از طریق بررسی دقیق مسیرهای روایی، نحوه تداخل انتخاب‌ها با معماری روایت، و نقش کنش‌های کاربر در شکل‌گیری جهان بازی، پژوهش حاضر بتواند الگوهای قابل تعمیم در طراحی روایت‌های تعاملی معرفی کند. تحلیل روایت‌ها با تمرکز بر سازوکارهای طراحی‌شده برای فعال‌سازی عاملیت، بررسی سطوح انشعاب در روایت، تعدد و تنوع پایان‌ها، و واکنش‌پذیری جهان بازی نسبت به تصمیم‌های کاربر صورت گرفته است. هدف نهایی این فرایند، تبیین سازوکارهایی است که از طریق آن‌ها عاملیت کاربر نه‌فقط در سطح انتخاب‌های جزئی، بلکه در ساختار کلی روایت و سازمان‌دهی جهان روایی نقش ایفا می‌کند. در نتیجه، پژوهش پیش رو می‌کوشد از رهگذر تحلیل تطبیقی نمونه‌های منتخب، الگویی مفهومی برای فهم و طراحی روایت‌های چندسطحی ارائه دهد؛ الگویی که بتواند به‌منزله ابزاری نظری برای ارزیابی روایت‌های تعاملی و طراحی جهان‌های روایی پویا در بازی‌های رایانه‌ای به‌کار گرفته شود.

پیشینه پژوهش

در سال‌های اخیر، موضوع عاملیت کاربر در شکل‌گیری جهان بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در بستر داستان‌گویی چندسطحی و روایت‌های تعاملی، به یکی از محورهای اساسی در مطالعات میان‌رشته‌ای بازی و روایت‌شناسی تبدیل شده است. این حوزه با تمرکز بر نسبت میان ساختارهای داستانی، طراحی روایی و سازوکارهای تعاملی، در پی تبیین نحوه مشارکت کاربران در تولید روایت و تأثیرگذاری آن‌ها بر شکل‌گیری، تحول و گسترش جهان بازی است. پیشینه این پژوهش به بررسی وضعیت موجود دانش در این زمینه اختصاص دارد و بر پیوند سه‌گانه عاملیت کاربر، ساختار روایت و طراحی نظام‌های روایی در بازی‌های رایانه‌ای تمرکز دارد.

مفهوم عاملیت کاربر در این زمینه، به ظرفیت کاربران برای اتخاذ انتخاب‌های معناداری اطلاق می‌شود که بتوانند تأثیرهای مستقیم و پایدار بر روایت و محیط درون‌بازی برجای بگذارند. این نوع عاملیت به‌مثابه یکی از بنیان‌های کلیدی روایت‌های تعاملی، نقشی محوری در تجربه روایی ایفا می‌کند و باعث می‌شود که روایت بازی نه یک مسیر خطی از پیش تعیین‌شده، بلکه ساختاری

پویا و واکنش‌پذیر نسبت به کنش‌های کاربر باشد. مطالعات علمی تأکید دارند که عاملیت فعال کاربر، روایت‌های سنتی را به تجربه‌ای زنده و مشارکتی تبدیل می‌کند که می‌توان آن را زیستن در دل روایت نامید (Arrambide, 2019). این ویژگی به‌ویژه در بازی‌های مبتنی بر واقعیت مجازی شدت می‌یابد؛ جایی که احساس حضور و غوطه‌وری کاربر با ساختار تعاملی روایت گره می‌خورد (Chen, 2024). تحلیل‌های رسانه‌ای نیز نشان داده‌اند که ساختار روایی بازی‌ها بر بسیاری از روایت‌های نمایشی تأثیر گذاشته و منجر به تولید شکل‌های جدیدی از درام مشارکتی شده است (Buckland, 2020).

در پاسخ به این تحول‌ها، طراحان بازی به‌طور فزاینده‌ای به بهره‌گیری از الگوهای داستان‌گویی چندسطحی روی آورده‌اند؛ الگویی که در آن روایت‌ها به‌شکل غیرخطی، شاخه‌دار و وابسته به انتخاب‌های کاربر شکل می‌گیرند. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که طراحی روایت‌های چندسطحی می‌تواند حس عاملیت را در کاربر تقویت کند و پیوند عاطفی او را با جهان بازی گسترش دهد (Lebowitz & Klug, 2011). در این راستا، برخی مطالعات تجربی نیز به بهره‌گیری از تکنولوژی‌های نوین مانند حسگرهای موبایلی اشاره دارند که می‌توانند تعامل روایی کاربر را حتی در موقعیت‌های آموزشی یا فرهنگی افزایش دهند (Tan & Ng, 2022).

پیوند میان عاملیت کاربر و روایت‌های چندسطحی، تنها به بهبود تجربه بازی محدود نمی‌شود، بلکه بر ساختار طراحی بازی نیز تأثیرهای عمیقی برجای می‌گذارد. بر پایه یافته‌های پژوهش‌های معاصر، بازی‌هایی که از عاملیت گسترده و روایت‌های چندشاخه‌ای بهره می‌برند، می‌توانند تجربه‌های احساسی و شناختی پیچیده‌ای در کاربران ایجاد کنند (Wulansari et al., 2023). این تجربه‌ها اغلب از طریق انتخاب‌های اخلاقی، تغییر در روابط شخصیت‌ها و اثرگذاری در پایان‌های متکثر شکل می‌گیرند. در برخی موارد، این روایت‌ها به ابزارهای مؤثری برای یادگیری، توسعه مهارت‌های تصمیم‌گیری و حتی کاربردهای درمانی تبدیل شده‌اند (Verhalen et al., 2022).

با وجود این ظرفیت‌ها، طراحی روایت‌های تعاملی و تعبیه مؤثر عاملیت در ساختار بازی، با چالش‌های متعددی همراه است. مهم‌ترین این چالش‌ها، حفظ تعادل میان آزادی انتخاب کاربر و انسجام روایت است؛ به‌گونه‌ای که مسیرهای مختلف روایت همچنان از یکپارچگی روایی و منطق درونی برخوردار باشند. همچنین، مدیریت پیچیدگی فزاینده شاخه‌های روایی، نیازمند طراحی دقیق و سامانه‌مند است (Bódi, 2022). با پیشرفت‌های اخیر در حوزه‌های

واقعیت مجازی و هوش مصنوعی، امکان خلق روایت‌های پویا و جهان‌های پاسخ‌گو به کنش‌های کاربر بیش از پیش فراهم شده است. از این رو، انتظار می‌رود که پژوهش‌های آینده به طراحی سیستم‌های پیشرفته‌تری برای تولید روایت‌های دینامیک، بهره‌گیری از پتانسیل واقعیت افزوده برای تعمیق تجربه تعاملی، و بررسی تأثیرهای شناختی و روانی روایت‌های بسیار تعاملی بپردازند. در مجموع، عاملیت کاربر در شکل‌گیری و تحول جهان بازی‌های رایانه‌ای، آن هم در بستر روایت‌های چندسطحی، نه تنها یکی از موضوع‌های پیچیده و در حال تحول در مطالعات بازی به شمار می‌آید، بلکه بستری برای بازاندیشی در نسبت میان کنش‌گری، روایت و طراحی رسانه‌ای فراهم می‌سازد. همان‌گونه که پژوهش‌ها اشاره می‌کنند، مرزهای میان کاربر و داستان‌گو در این‌گونه ساختارها به تدریج کمرنگ شده و روایت به محصولی مشترک میان سیستم و کنش‌گر بدل می‌شود (Herman et al., 2012).

بر پایه این مطالعات، پژوهش حاضر با بهره‌گیری از دستاوردهای علمی موجود، تمرکز خود را بر تحلیل مؤلفه‌های درون‌متنی عاملیت کاربر در سطح ساختار روایت بازی‌ها معطوف می‌سازد. هدف آن است که نحوه پیاده‌سازی عاملیت در طراحی شاخه‌های روایی، شکل‌گیری پایان‌های چندگانه، تعامل شخصیت‌ها و معماری روایی جهان بازی‌ها به صورت نظام‌مند بررسی شود. این پژوهش تلاش می‌کند تا از خلال تحلیل روایت‌های تعاملی چندسطحی، سازوکارهایی را شناسایی کند که عاملیت کاربر را به بخشی از منطق روایی بازی تبدیل می‌کنند و نقش طراحی روایی را در خلق جهان‌های باز و متغیر در بازی‌های رایانه‌ای برجسته می‌سازند. بر پایه مطالعات پیشین، پژوهش حاضر با تمرکز بر تعامل میان عاملیت کاربر و معماری درون‌متنی روایت، به تحلیل ساختار داستان‌گویی چندسطحی در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد. هدف اصلی آن، بررسی سازوکارهایی است که از طریق طراحی شاخه‌های روایی، موقعیت‌های تصمیم‌گیری، پایان‌های متکثر و واکنش‌پذیری روایی، عاملیت کاربر را در شکل‌گیری، تغییر و گسترش جهان بازی فعال می‌کنند. این پژوهش با رویکردی ساختارمحور، تلاش می‌کند نحوه نهادینه‌سازی عاملیت در بافت روایت را تحلیل کند و نشان دهد که چگونه طراحی روایت‌های تعاملی، امکان مشارکت کاربر در سازمان‌دهی و بازآفرینی فضای روایی بازی را فراهم می‌سازد.

نوآوری اصلی این مطالعه در آن است که برخلاف رویکردهای تجربه‌محور یا روان‌شناختی که عاملیت را عمدتاً در سطح ادراک

کاربر تحلیل می‌کنند، بر سطح درونی روایت متمرکز شده و عاملیت را به عنوان عنصری ساختاری در طراحی روایت تحلیل می‌کند. پژوهش حاضر از طریق مطالعه تطبیقی بازی‌های داستان‌محور، تلاش دارد به شناسایی الگوهای روایی‌ای دست یابد که عاملیت کاربر را در سازوکار شکل‌گیری جهان بازی تعبیه می‌کنند. به این ترتیب، مقاله حاضر زمینه‌ای برای تبیین رابطه میان عاملیت و طراحی روایت در ساخت جهان‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای فراهم می‌آورد و امکان توسعه چارچوبی مفهومی برای تحلیل این فرایند را فراهم می‌سازد.

ساختار داستان‌گویی چندسطحی و عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی

در مسیر تحول رسانه‌های دیجیتال، بازی‌های رایانه‌ای از جایگاهی صرفاً سرگرم‌کننده به یکی از پیشرفته‌ترین قالب‌های روایی در عصر فناوری تبدیل شده‌اند. در نخستین دهه‌های پیدایش این رسانه، اغلب بازی‌ها دارای ساختارهای خطی و از پیش تعیین‌شده بودند؛ روایت‌هایی که در آن‌ها کاربر صرفاً در مقام دریافت‌کننده‌ای منفعل ظاهر می‌شد و نقشی در جهت‌دهی به مسیر داستان نداشت. در این ساختارهای ساده، روایت به صورت تکخطی و بدون امکان انحراف یا انتخاب پیش می‌رفت و کاربران تنها با انجام وظایف از پیش تعریف‌شده، روایت را تا پایان دنبال می‌کردند.

با گسترش ظرفیت‌های سخت‌افزاری و توسعه فناوری‌های تعاملی، رویکردهای تازه‌ای در طراحی روایی بازی‌ها شکل گرفت. این تحول به تدریج بازی‌های رایانه‌ای را به بستری برای مشارکت فعال کاربران در روایت تبدیل کرد. به‌ویژه در دهه‌های اخیر، امکان تصمیم‌گیری‌های درون‌بازی و اثرگذاری کاربر بر مسیر داستان، بازی‌ها را از قالب‌های منفعل و خطی به روایت‌هایی تعاملی، پویا و چندلایه سوق داده است (Ryan, 2015: 160). در این نوع روایت‌ها، بازی دیگر تنها بستری برای انتقال یک روایت از پیش‌نوشته‌شده نیست، بلکه ساختاری باز و واکنش‌پذیر به تصمیم‌های کاربر است که تجربه‌ای منحصر به فرد و متغیر از داستان را برای هر کاربر رقم می‌زند (Salen & Zimmerman, 2003: 89).

یکی از مدل‌های روایی پیشرفته که در این زمینه به شکل چشم‌گیری توسعه یافته، داستان‌گویی چندسطحی است. این مدل، بر مبنای ایجاد مسیرهای انشعابی در روایت استوار است؛ جایی که هر تصمیم کاربر می‌تواند در سطوح مختلف روایت تأثیر بگذارد

و به پایان‌های متکثر و مسیرهای روایی متفاوت منتهی شود (Schell, 2019: 343). این تصمیم‌ها می‌توانند از نوع اخلاقی، احساسی، راهبردی یا حتی فنی باشند و در هر سطح از روایت، دامنه جدیدی از تغییرها را در دنیای بازی ایجاد کنند؛ از بازتعریف روابط میان شخصیت‌ها گرفته تا دگرگونی و تقویت ساختارهای اجتماعی و محیطی در جهان بازی (McGonigal, 2011: 131).

داستان‌گویی چندسطحی، در اصل، شکلی از روایت غیرخطی است که به جای پیروی از یک مسیر واحد، به شبکه‌ای از مسیرهای بالقوه و بالفعل گره خورده است. این مسیرها از دل انتخاب‌های کاربر شکل می‌گیرند و بسته به واکنش‌های بازی به این انتخاب‌ها، تجربه‌ای منحصر به فرد و زنده برای هر کاربر خلق می‌کنند (Aarseth, 1997: 173). به عبارت دیگر، کاربر در چنین ساختاری صرفاً دریافت‌کننده روایت نیست، بلکه در مقام کنش‌گری فعال، در خلق و تغییر روایت نقش دارد. این مشارکت می‌تواند در سطوح خرد (واکنش به دیالوگ‌ها یا اتفاق‌های جزئی) یا در سطوح کلان (تغییر در مسیرهای روایی، پایان‌بندی‌ها یا جهان داستانی) بروز پیدا کند.

در این ساختار، بازی به پلتفرمی تعاملی برای خلق تجربه‌های متکثر بدل می‌شود. روایت نه از پیش تثبیت‌شده است و نه یکپارچه؛ بلکه پویاست، قابلیت بازنویسی دارد و از مسیر کنش‌های کاربر شکل می‌گیرد. این سازوکار تعاملی نه تنها به غنای روایت کمک می‌کند، بلکه حس عمیق‌تری از مسئولیت، کنترل و تعلق را در کاربر ایجاد می‌نماید. روایت به صورت زنده و در جریان تجربه بازی بازنویسی می‌شود و همین ویژگی، بازی‌های رایانه‌ای را از سایر رسانه‌های روایی همچون سینما یا ادبیات متمایز می‌سازد (Murray, 2017: 126).

داستان‌گویی چندسطحی همچنین با خود مفهوم جدیدی از عاملیت کاربر را به همراه دارد. در این مدل، بازی به کاربر امکان می‌دهد تا جهان روایی را تحت تأثیر قرار دهد و انتخاب‌های او نه فقط پیامدهایی داستانی، بلکه تبعاتی محیطی، احساسی و ساختاری در دنیای بازی داشته باشد. این تجربه، شکلی از تعامل خلاقانه و معنادار را رقم می‌زند که در آن مرز میان کاربر و روایت‌گر تا حد زیادی محو می‌شود و روایت از محصولی ایستا به فرآیندی مشارکتی بدل می‌گردد. در نتیجه، داستان‌گویی چندسطحی را می‌توان نه تنها الگویی برای روایت‌پردازی در بازی‌ها، بلکه گونه‌ای از معماری روایت دانست که در آن، طراحی ساختار انشعابی روایت، پیش‌بینی انتخاب‌های کاربر، و

واکنش‌پذیری سیستماتیک جهان بازی، سه ضلع اصلی خلق تجربه‌ای تعاملی و پویا هستند. این مدل، بستر مناسبی برای بررسی نقش عاملیت کاربر در شکل‌گیری جهان بازی فراهم می‌سازد و به همین دلیل، نقطه تمرکز اصلی پژوهش حاضر قرار گرفته است.

ابعاد عاملیت کاربر در طراحی روایت بازی‌های رایانه‌ای

در تداوم بحث از ساختار داستان‌گویی چندسطحی و نقش عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی، شناسایی و تبیین ابعاد مختلف عاملیت در سطح طراحی روایت، گامی اساسی برای تحلیل دقیق‌تر معماری روایی بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود. عاملیت در این زمینه، صرفاً به معنای امکان کنش یا انتخاب نیست، بلکه در بافتار روایت دیجیتال، مفهومی چندوجهی است که در قالب سازوکارهای طراحی‌شده درون بازی تجلی می‌یابد و در تعامل با ساختار داستان، معنا و کارکرد پیدا می‌کند. این ابعاد، در واقع نقاط تماس میان کاربر و روایت هستند که به روایت اجازه می‌دهند نه فقط بازگوکننده داستان، بلکه بستر مشارکت روایی باشند.

نخستین جنبه بنیادین عاملیت در روایت‌های تعاملی، انشعاب روایی و انتخاب‌های معنادار^۲ است؛ جایی که تصمیم‌های کاربر، نه صرفاً تزئینی یا سطحی، بلکه مؤثر و تغییردهنده مسیر روایت عمل می‌کنند (Eichner, 2014: 164). در طراحی روایت چندسطحی، این انتخاب‌ها باید منجر به شاخه‌های روایی متفاوت شوند و پیامدهایی روایی داشته باشند که در ادامه تجربه بازی به شکل قابل‌ادراکی نمود یابند. این سازوکار، هم ساختار غیرخطی روایت را شکل می‌دهد و هم امکان تجربه مجدد و چندگانه را تقویت می‌کند.

در امتداد این فرایند، بازخورد و تحول ساختار روایت^۴ به‌مثابه سازوکاری مکمل، نقش کلیدی در درونی‌سازی انتخاب‌ها برای کاربر ایفا می‌کند. روایت باید در پاسخ به کنش‌های کاربر تغییر کند؛ نه فقط در سطح متن، بلکه در ساختار روایی و شکل‌گیری موقعیت‌های جدید (Koenitz, 2023: 102). به عبارت دیگر، روایت تعاملی زمانی به یک تجربه روایی واقعی بدل می‌شود که سیستم بازی به‌عنوان یک ساختار سایبرمتنی، قابلیت واکنش‌پذیری در برابر انتخاب‌ها را داشته باشد. این پاسخ‌گویی، حس اثرگذاری و مسئولیت را در ذهن کاربر تقویت می‌کند و داستان را از یک روایت ازپیش‌نوشته‌شده به فرآیندی زنده و در حال تغییر بدل می‌سازد.

جنبه سوم، عاملیت رابطه‌ای^۵ با شخصیت‌ها است که به‌ویژه در بازی‌هایی با تعامل اجتماعی قوی مانند Mass Effect 2 یا Dragon Age: Inquisition بسیار برجسته است. در این سطح، روایت از طریق دینامیک‌های میان‌فردی توسعه می‌یابد و کاربر از طریق تعامل‌های کلامی، تصمیم‌های ارزشی و انتخاب‌های رفتاری، در شبکه‌ای از روابط داستانی ایفای نقش می‌کند (Sloan, 2017: 121). این روابط می‌توانند متغیر باشند، متحد یا خصمانه شوند و به تحول‌های فرعی یا اصلی در روایت منجر شوند. چنین طراحی‌ای از عاملیت، به خلق تجربه‌ای اجتماعی از روایت می‌انجامد که نه صرفاً بر اساس کنش‌های قهرمان بلکه از طریق مشارکت در زندگی دیگر شخصیت‌ها تعریف می‌شود.

چهارمین جنبه، شخصی‌سازی هویت داستانی^۶ است که به کاربر اجازه می‌دهد در سطح روایت، بازتابی از خویشتن را خلق کند. این شخصی‌سازی می‌تواند از طریق کنترل و انتخاب جنسیت و ظاهر شخصیت آغاز شده و تا سطح شکل‌گیری ارزش‌ها و واکنش‌های اخلاقی در برابر موقعیت‌های داستانی ادامه یابد (Gallagher, 2017: 16). چنین امکانی موجب افزایش همذات‌پنداری می‌شود و روایت را از یک متن از پیش‌ساخته به یک تجربه نیمه‌خودزندگی‌نامه‌ای بدل می‌سازد. روایت، در این سطح، به نوعی از روایت هویتی تبدیل می‌شود که کاربر در خلق آن نقش تعیین‌کننده دارد.

همچنین، پیامدهای بلندمدت انتخاب‌ها، جنبه‌ای حیاتی^۷ در تعمیق تجربه عاملیت محسوب می‌شود. در بسیاری از بازی‌ها، تأثیر تصمیم‌های کاربر در لحظه قابل مشاهده نیست، اما در مراحل بعدی یا پایان بازی، نتایج آن‌ها به شکل ملموس و حتی گاه تراژیک نمود می‌یابد. این طراحی مؤخر پیامد، به تقویت انسجام روایت، تعلیق در تجربه و عمق دراماتیک منجر می‌شود (Burgess & Jones, 2023). بازی‌هایی مانند The Quarry یا Fahrenheit به‌خوبی از این سازوکار استفاده می‌کنند تا کنش گذشته کاربر را در آینده داستان به چالش بکشند و مسئولیت انتخاب‌ها را تقویت کنند.

آخرین جنبه، درگیری شناختی در تصمیم‌گیری‌های روایی نیز از ابعاد بنیادین عاملیت روایی است. کاربر در این سطح، نه فقط با گزینه‌های پیش‌پاافتاده، بلکه با موقعیت‌هایی روبرو می‌شود که حل آن‌ها مستلزم سبک‌سنگین کردن ارزش‌ها، پیامدها و تعارض‌های درونی است. این بعد از عاملیت، بار اخلاقی و فلسفی روایت را ارتقا می‌دهد و تجربه بازی را از سطح سرگرمی صرف به سطحی از تأمل و مشارکت شناختی ارتقا می‌دهد (Schröter, 2016: 39). در چنین طراحی‌ای، روایت همچون یک میدان تصمیم‌گیری پیچیده

عمل می‌کند که کاربر در آن با پرسش‌های بنیادین درباره عدالت، فداکاری یا حقیقت مواجه می‌شود. جدول شماره دو، جنبه‌های عاملیت کاربر در طراحی روایت بازی‌های رایانه‌ای را شرح می‌دهد.

جدول شماره دو: جنبه‌های عاملیت کاربر در طراحی روایت بازی‌های رایانه‌ای

جنبه عاملیت	توضیح	نقش در روایت تعاملی
انشعاب روایی و انتخاب‌های معنادار	کاربر در نقاط کلیدی روایت، انتخاب‌هایی دارد که مسیر داستان را به شاخه‌های متنوع و پایان‌های متفاوت هدایت می‌کند	شکل‌دهی ساختار غیرخطی روایت و افزایش امکان تجربه مجدد و چندگانه بازی
بازخورد و تحول ساختار روایت	تصمیم‌های کاربر به تغییرهای معنادار در روایت، شخصیت‌ها یا جهان بازی منجر می‌شود؛ روایت نسبت به کنش‌ها پاسخ می‌دهد	خلق حس تأثیرگذاری و درونی‌سازی تصمیم‌ها در جهان داستانی
عاملیت رابطه‌ای با شخصیت‌ها	کاربر می‌تواند از طریق گفت‌وگو، رفتار یا تصمیم‌های اخلاقی، روابط بین شخصیت‌ها را تغییر دهد	گسترش شبکه تعامل‌های داستانی، شکل‌گیری ائتلاف‌ها یا درگیری‌ها و تحول خط پیرنگ فرعی
شخصی‌سازی هویت داستانی	کاربر هویت خود را در چارچوب روایت، از طریق جنسیت، پیشینه، ارزش‌ها و پاسخ‌های اخلاقی شکل می‌دهد	شکل‌گیری تجربه شخصی‌سازی‌شده در روایت و افزایش همذات‌پنداری
پیامدهای بلندمدت انتخاب‌ها	تصمیم‌های اولیه کاربر در مراحل پایانی بازی به نتایج معنادار، بازگشتناپذیر و گاه غافلگیرکننده منتهی می‌شود	تقویت انسجام روایی و ارتقاء جنبه دراماتیک روایت
درگیری شناختی در تصمیم‌گیری‌های روایی	کاربر در موقعیت‌های پیچیده و چندلایه، با انتخاب‌هایی مواجه می‌شود که نیازمند سبک‌سنگین کردن ارزشی، اخلاقی یا راهبردی هستند	ایجاد کشش روایی، تعلیق و ارتقاء عمق تجربه داستانی

بنابراین، جنبه‌های یادشده، به عنوان عناصر ساختاری و روایی، نشان می‌دهند که عاملیت کاربر در روایت‌های چندسطحی نه پدیده‌ای پراکنده و نامنسجم، بلکه محصول معماری منسجم روایی است که در طراحی داستان، شخصیت‌ها، جهان و پیامدها تنیده شده است. این ابعاد، هم ابزار تحلیل روایت‌های موجود و هم مبنای طراحی روایت‌های تعاملی آینده به شمار می‌روند.

تحلیل روایت در بازی‌های رایانه‌ای: بازنمایی عاملیت در بستر داستان‌گویی چندسطحی

در این بخش، تحلیل روایت بازی‌های رایانه‌ای با تمرکز بر مؤلفه‌های ساختاری داستان‌گویی چندسطحی و نحوه فعال‌سازی عاملیت کاربر در بستر روایت‌های تعاملی انجام گرفته است. تحلیل بازی‌ها بر پایه سه محور اصلی سامان یافته است. نخست، شیوه طراحی مسیرهای انشعابی و میزان کنترل کاربر بر پیشبرد یا بازتعریف پیرنگ؛ دوم، دامنه تأثیر انتخاب‌های کاربر بر

ساختار روایت و جهان بازی، شامل تحولات روایی، روابط میان شخصیت‌ها و واکنش‌پذیری محیط؛ و سوم، نحوه ارتباط میان عاملیت کاربر و شکل‌گیری پایان‌های متکثر یا وضعیت‌های روایی گوناگون. این محورها امکان ارزیابی تطبیقی میان نمونه‌های بررسی‌شده را فراهم کرده و چارچوبی برای شناخت نحوه پیاده‌سازی عاملیت در روایت‌های چندسطحی ارائه می‌دهند.

در بازی Disco Elysium، روایت به‌مثابه ساختاری باز و واکنش‌پذیر به انتخاب‌های ذهنی، فلسفی و اخلاقی کاربر طراحی شده است. این بازی، نه بر اساس کنش‌های فیزیکی، بلکه بر مبنای دیالوگ و تصمیم‌های شناختی روایت را پیش می‌برد. انتخاب‌های کاربر در این بازی می‌توانند مسیرهای کاملاً متفاوتی را در تعامل با شخصیت‌ها، حل پرونده جنایی و حتی وضعیت ذهنی شخصیت اصلی پدید آورند. آنچه این بازی را واجد ساختار چندسطحی می‌کند، دامنه عمیق تغیراتی است که در لحن روایت، هویت شخصیت و نحوه پایان‌بندی ماجراها رخ می‌دهد؛ به‌گونه‌ای که عاملیت در آن، نه به‌صورت انتخاب‌های مشخص و از پیش‌تعریف‌شده، بلکه به شکل بازآفرینی تدریجی خود روایت تحقق می‌یابد.

بازی The Quarry نیز نمونه‌ای از ساختار روایی شاخه‌ای و پایان‌محور است. در این بازی، کاربر با مجموعه‌ای از تصمیم‌های آشکار (انتخاب دیالوگ، جهت‌گیری در موقعیت‌های بحرانی، انتخاب مسیرها) مواجه می‌شود که نتیجه آن‌ها در قالب مرگ یا بقاء شخصیت‌ها، آشکار شدن یا پنهان ماندن رازها، و جهت‌گیری اخلاقی کلی روایت بروز می‌یابد. سازوکار طراحی این بازی به‌گونه‌ای است که انشعاب‌های روایت، بر پایه ماتریسی از انتخاب‌های کاربر شکل می‌گیرد و تجربه روایی نه‌تنها پایان متفاوتی دارد، بلکه روند رسیدن به آن نیز منحصر به‌فرد است. عاملیت کاربر در اینجا، بیش از آنکه در بازتعریف جهان بازی باشد، در ساختن نسخه شخصی‌شده‌ای از روایت تجلی پیدا می‌کند.

در مقابل، The Stanley Parable ساختار کلاسیک روایت را به‌چالش می‌کشد و نوعی متاروایت چندلایه را با عاملیت بازیگر ترکیب می‌کند. در این بازی، کنش‌های بسیار ساده کاربر، همچون انتخاب در باز کردن یک در یا ایستادن در جایی مشخص، منجر به انشعاب‌های بنیادین در ساختار روایت می‌شوند. روایت به‌گونه‌ای طراحی شده که انتخاب‌های ساده، سطح بالایی از بازتاب و تغیر را ایجاد می‌کنند، و بازی با گفتار راوی، در یک دیالکتیک دائم میان پیش‌بینی و نافرمانی روایی، تجربه‌ای منحصر به‌فرد خلق می‌کند. در اینجا، عاملیت نه فقط در تغیر مسیر روایت، بلکه در خلق

پرسش‌هایی متافوریک درباره اختیار، کنترل و سرنوشت در بطن روایت تعبیه شده است.

بازی Twelve Minutes نیز نمونه‌ای از بازی‌هایی است که با استفاده از ساختار چرخه‌ای، امکان بازنویسی^۹ روایت را از طریق تکرار و اصلاح تصمیم‌ها فراهم می‌کند. در این بازی، کاربر در هر بار تکرار، داده‌هایی جدید از داستان به دست می‌آورد که در چرخه‌های بعدی، انتخاب‌هایش را آگاهانه‌تر می‌سازد. عاملیت در اینجا به معنای دستیابی تدریجی به کنترل بر روایت است. ساختار چندسطحی بازی، نه در تنوع پایان‌ها، بلکه در امکان بازتولید روایت از طریق کسب دانش و تغییر تصمیم‌ها تحقق می‌یابد.

در Cyberpunk 2077، با وجود خط اصلی روایت که تا حدودی از پیش تعریف شده است، بازی از طریق مأموریت‌های جانبی، شخصیت‌های مکمل و انتخاب‌های رابطه‌محور، لایه‌هایی از عاملیت را برای کاربر فراهم می‌کند. تأثیر این انتخاب‌ها بر وضعیت نهایی بازی یا سرنوشت شخصیت‌ها، ساختاری از روایت‌های فرعی اثرگذار ایجاد کرده است. در این بازی، جهان به شکلی طراحی شده که واکنش‌پذیری آن به تصمیم‌های کاربر، گاه در سطوح میکرو (واکنش شخصیت‌ها) و گاه در سطوح ماکرو (میزان موفقیت در مأموریت‌ها و پایان‌بندی‌ها) ظهور می‌یابد.

در بازی Her Story، عاملیت کاربر در روایت نه از طریق انتخاب‌های درون‌بازی، بلکه از طریق شیوه تعامل با محتوای داده‌ای (ویدیوها) و بازسازی ذهنی روایت شکل می‌گیرد. این بازی برخلاف ساختارهای کلاسیک انشعابی، به کاربر اجازه می‌دهد تا با جست‌وجوی واژگان کلیدی در بانک ویدیویی، روایت را به صورت غیرخطی کشف و بازسازی کند. در اینجا، کاربر خود ساخت روایت را برعهده دارد و ترتیب و معنای آن را از خلال تعامل با داده‌ها می‌سازد. عاملیت در اینجا از نوع هرمنوتیکی است؛ یعنی کاربر، به مثابه مفسر، عامل شکل‌گیری روایت است، نه صرفاً انتخاب‌کننده مسیرها.

بازی Doki Doki Literature Club! تجربه‌ای از داستان‌گویی چندلایه است که عاملیت ظاهری کاربر را به چالش می‌کشد. در مراحل ابتدایی، انتخاب‌های روایی کلاسیک ارائه می‌شوند، اما در ادامه، بازی این تصور را درهم می‌شکند و کنش‌های کاربر در سطح فایل‌های سیستم بازی نیز وارد روایت می‌شود. این مداخله در لایه فراداده‌ای روایت نوعی عاملیت مضاعف را به نمایش می‌گذارد؛ جایی که کاربر با دستکاری ساختارهای بیرونی روایت، در معماری روایت نیز مداخله می‌کند.

در بازی Mass Effect 2، عاملیت به‌طور مستقیم در ساختار مأموریت‌محور بازی ادغام شده است. تصمیم‌هایی که کاربر در طول بازی می‌گیرد، از نحوه تعامل با اعضای تیم تا نوع رویکرد به مأموریت‌های خاص، نه‌تنها بر مسیر روایی، بلکه بر سرنوشت شخصیت‌ها و پایان‌بندی بازی اثرگذارند. بازی با طراحی یک سیستم پیچیده از اعتماد و وفاداری در روابط، تجربه‌ای کاملاً وابسته به عاملیت کاربر خلق می‌کند که نه فقط بر پایان بازی، بلکه بر تفسیر اخلاقی روایت نیز تأثیر می‌گذارد.

در Telling Lies نیز مانند Her Story، روایت از دل تعامل کاربر با ویدیوها شکل می‌گیرد. اما تفاوت مهم آن در گستره روایت و تنوع شخصیت‌هاست که باعث می‌شود ساختار انشعابی روایت بسیار گسترده‌تر و چندصدا باشد. اینجا نیز عاملیت هرمنوتیکی تقویت شده است؛ به‌ویژه آنکه ترتیب مشاهده و ترکیب محتواها، مسیر معناپردازی را به‌کلی در اختیار کاربر قرار می‌دهد.

بازی Life is Strange 2 نمونه‌ای از بازی‌هایی است که انتخاب‌های اخلاقی بلندمدت در آن نقش محوری دارند. بازی از طریق آزمون‌های پی‌درپی اخلاقی، وفاداری، یا مسئولیت‌پذیری، شخصیت‌های اصلی را در معرض تصمیم‌هایی قرار می‌دهد که آثار آن در طول روایت باقی می‌مانند. عاملیت در اینجا نه به معنای تغییر مسیر داستان در هر لحظه، بلکه به معنای ساخت تدریجی یک شخصیت اخلاقی و تعیین وضعیت نهایی بر مبنای مجموعه‌ای از انتخاب‌ها تعریف می‌شود. این ساختار، مدل تدریجی عاملیت اخلاقی را برجسته می‌کند.

در مجموعه‌ای از بازی‌های مورد تحلیل، از جمله Dragon Age: Inquisition، Days Gone، Dead Rising 2 و Far Cry 5، مدل‌های مختلفی از ترکیب روایت خطی با تصمیم‌گیری‌های تاکتیکی یا استراتژیک به‌کار گرفته شده است. در این بازی‌ها، اغلب مسیر اصلی روایت حفظ می‌شود، اما کنش‌های کاربر در تعیین نحوه مواجهه با موقعیت‌ها، تنظیم روابط با شخصیت‌ها و حتی وضعیت سیاسی یا اخلاقی دنیای بازی تأثیرگذار است. این الگو، نوعی از عاملیت مشروط را به نمایش می‌گذارد که بیشتر در چارچوب سیستم‌های ازپیش‌طراحی‌شده فعال می‌شود تا در بازتعریف کامل روایت. جدول شماره سه تحلیل ساختار روایت و عاملیت کاربر در بازی‌های منتخب را نشان می‌دهد.

جدول شماره سه: تحلیل ساختار روایت و عاملیت کاربر در بازی‌های منتخب

عنوان بازی	نوع روایت/ساختار داستانی	شکل عاملیت کاربر	ویژگی طراحی روایی
Animal Well	غیرروایی سنتی، روایت محیطی و استعاره	اکتشاف آزاد، درک معنا از طراحی فضایی	روایت غیرکلامی از طریق محیط، اثرگذاری غیرمستقیم کنش بر فهم بازی
Sifu	خطی با ساختار مهارتی، چرخه‌مند	تصمیم در نحوه مبارزه و مدیریت شکست	پیشرفت روایی از طریق مکانیک‌های شکست / یادگیری، نه انتخاب‌های روایی
The Quarry	شاخه‌ای با ماتریس انتخاب-نتیجه، چند پایان	تصمیم‌گیری لحظه‌ای، واکنش سریع در موقعیت‌های بحرانی	تأثیر مستقیم انتخاب‌ها بر مرگ/بقای شخصیت‌ها و پایان بازی
Syberia: The World Before	روایت خطی با فلش‌بک‌های تعاملی	تعامل محدود اما تأثیرگذار در دو زمان موازی	روایت تاریخی-شخصی با انتخاب‌های هویت‌محور در دو دوره زمانی
Life is Strange 2	شاخه‌ای اخلاق‌محور، تأثیر بلندمدت انتخاب‌ها	شکل‌دهی تدریجی شخصیت، تصمیم‌های اخلاقی	عاملیت اخلاقی پیوسته، تعیین پایان بر اساس سابقه انتخاب‌ها
Twelve Minutes	روایت چرخه‌ای، بازتولید از طریق تکرار	یادگیری از تجربه، بازنویسی تصمیم‌ها	عاملیت مبتنی بر دانش تدریجی و بازسازی روایت
Coffee Talk	مکالمه‌محور، غیرفراگیر اما چند شاخه‌ای	انتخاب دیالوگ، ایجاد روابط، الهام‌سازی	ساخت روایت از طریق مکالمه و سرو نوشیدنی به شکل استعاره
Cyberpunk 2077	نیمه‌خطی، مأموریت‌محور، با شاخه‌های جانبی	تصمیم‌گیری در تعاملات، روابط، مأموریت‌ها	واکنش‌پذیری گسترده محیط به تصمیم‌های اخلاقی و استراتژیک
Telling Lies	چندشخصیتی، مبتنی بر جستجو، بازسازی روایی	تحلیل و ترکیب داده‌های دیداری	تنوع در تفسیر و معنابخشی از طریق ترتیب کشف روایت
Days Gone	خطی با شاخه‌های جانبی، مبتنی بر مأموریت	انتخاب‌های راهبردی در مقابله با دشمن و روابط انسانی	تأثیر انتخاب‌ها بر دنیای اطراف و روابط انسانی
Disco Elysium	روایت دیالوگ‌محور، شاخه‌ای، پویا و غیرخطی	انتخاب‌های شناختی، اخلاقی، ایدئولوژیک	شکل‌گیری روایت از طریق مکالمه و دیالوگ‌های چندلایه
Far Cry 5	جهان‌باز، پایان‌های متنوع، تعامل آزاد	انتخاب در شیوه پیشروی، اتحاد با شخصیت‌ها	روایت غیرفعال تا نیمه‌فعال با تأثیر انتخاب‌ها بر پایان
Doki Doki Literature Club	لایه‌مند، فراداده‌ای، با ساختارشکنی روایت	مداخله در فایل‌ها، انتخاب در سطح متای بازی	تعامل روایی در سطح فایل‌های سیستم بازی، نقد روایت کلاسیک
Her Story	غیرخطی، مبتنی بر بازسازی روایت از ویدیوها	تفسیر داده‌ها، انتخاب واژگان جست‌وجوگر	عاملیت تفسیری در ساخت روایت
Dragon Age: Inquisition	مأموریت‌محور، با انشعاب‌های داستانی متعدد	مدیریت روابط، تصمیم‌های دیپلماتیک، ساخت اتحاد	تعامل هم‌زمان در سطوح فردی و سیاسی، با نتایج گسترده در دنیای بازی
The Stanley Parable	روایت فراداستانی، روایی-بازتابی، روایت غیرخطی	انتخاب در ساده‌ترین سطوح، تقابل با راوی	بازتاب روایت به‌صورت طنزآمیز و فلسفی با تأکید بر مفهوم اختیار
Dead Rising 2	نیمه‌خطی، زمان‌محور، شاخه‌های متعدد	مدیریت زمان، نجات شخصیت‌ها، انتخاب‌های تاکتیکی	چندپایانی وابسته به کنترل زمان و نجات افراد

عنوان بازی	نوع روایت/ساختار داستانی	شکل عاملیت کاربر	ویژگی طراحی روایی
Mass Effect 2	شاخه‌ای، وابسته به اعتماد/وفاداری، چند پایان	تصمیم‌گیری راهبردی، اخلاقی و شخصی‌سازی روابط	عاملیت بلندمدت با تأثیر ساختاری بر پایان بازی
Fahrenheit	شاخه‌ای، کوانتومی، چند پایان	انتخاب در دیالوگ و کنش‌های حرکتی	عاملیت در سطوح احساسی و روایی
Star Wars: Knight of the Old Republic	انتخاب‌محور، دو مسیر اصلی روشن / تاریک	انتخاب‌های اخلاقی، ساخت هویت کاراکتر	عاملیت تعیین‌کننده در سرنوشت، هویت و جبهه اخلاقی

بررسی بازی‌های منتخب نشان می‌دهند که داستان‌گویی چندسطحی می‌تواند از طریق الگوهای متنوعی محقق شود؛ از طراحی مسیرهای انشعابی صریح، تا روایت‌های بازسازی‌شونده مبتنی بر تفسیر، روایت‌های چرخه‌ای، متاروایت‌های تعاملی، یا روایت‌های اخلاقی تدریجی. در این میان، عاملیت کاربر به‌عنوان یکی از مؤلفه‌های مرکزی طراحی روایی، در شکلهای به تجربه روایی، ساخت جهان بازی و خلق پایان‌های شخصی‌شده نقش ایفا می‌کند. هرچه روایت بازی در سطح ساختاری، انعطاف‌پذیرتر، واکنش‌پذیرتر و چندلایه‌تر طراحی شده باشد، امکان بروز عاملیت کاربر نیز عمیق‌تر، گسترده‌تر و پیچیده‌تر خواهد بود.

واکنش‌پذیری روایت و بازساخت درونی جهان بازی

در ساختار روایت‌های تعاملی چندسطحی، شکل‌گیری جهان بازی نه به‌صورت ایستا و ازپیش‌ساخته، بلکه به‌مثابه فرایندی باز، تدریجی و مشروط به کنش‌های کاربر رخ می‌دهد. برخلاف روایت‌های سنتی که در آن‌ها جهان داستانی پیش از حضور مخاطب ساخته شده و تنها کشف‌پذیر است، بازی‌های رایانه‌ای تعاملی، جهان داستانی را بستری انعطاف‌پذیر برای تولید، تغییر و حتی انهدام عناصر روایی در نتیجه انتخاب‌های کاربر طراحی می‌کنند. این ویژگی، که با مفاهیمی چون روایت ارگودیک (Aarseth, 1997: 9) و معماری سیال روایت (Jenkins, 2004: 122) توصیف شده است، نشان‌دهنده تغییری بنیادین در نسبت میان روایت، کاربر و جهان بازی است. عاملیت کاربر، در این ساختار، تنها در حد انتخاب مسیر داستانی عمل نمی‌کند، بلکه در شکل‌گیری بنیادین خود جهان نقش دارد. این مشارکت به‌گونه‌ای طراحی می‌شود که انتخاب‌های کاربر واجد پیامدهایی هستند که به‌صورت مستقیم یا غیرمستقیم، در سطوح زمانی و فضایی مختلف، بازتاب می‌یابند. در این بستر، بازی به‌مثابه نظامی پویا و واکنش‌پذیر نسبت به کنش‌های فردی عمل می‌کند، و جهان بازی به‌جای آن‌که یک زمینه از پیش‌تعیین‌شده باشد، به یک برساخته روایی وابسته به کاربر تبدیل می‌شود.

از منظر روایت‌شناسی، این پدیده نوعی گسست از جهان داستانی بسته به جهان داستانی باز را رقم می‌زند. در روایت‌های بسته، جهان داستان تابع طرح ازپیش‌تعیین‌شده‌ای است که کنش‌های شخصیت‌ها درون آن معنا می‌یابند، اما در روایت‌های تعاملی، جهان بازی خود یکی از نتایج تعامل است؛ عنصری که در پاسخ به تصمیم‌های کاربر بازآرایی می‌شود. این ویژگی، کاربر را نه صرفاً مخاطب، بلکه بخشی از سیستم تولید معنا قرار می‌دهد؛ عاملی که در روایت اثر می‌گذارد، مسیر آن را تغییر می‌دهد، و در برخی موارد، باعث شکل‌گیری روایت‌های بدیل یا موازی می‌شود (Ryan, 2006: 126).

در سطح ساختاری، این مشارکت از طریق سازوکارهایی مانند شاخه‌های داستانی، سیستم‌های اخلاقی، منطق علت و معلولی و اکنش‌محور، و پایان‌های چندگانه تحقق می‌یابد. انتخاب‌های کوچک و به‌ظاهر جزئی کاربر می‌توانند موجب تحول‌های بنیادین در جهان بازی شوند؛ از تغییر در روابط میان شخصیت‌ها گرفته تا گشودن یا بستن مسیرهای جدید در روایت، و از تغییر اقلیم‌های سیاسی-اجتماعی تا بازنویسی تاریخچه درون‌بازی. چنین سیستم‌هایی، برخلاف طراحی‌های کلاسیک مبتنی بر نتیجه ثابت، روایت را به مدلی چندحالتی تبدیل می‌کنند که در آن، هویت جهان بازی پیوسته در حال بازتعریف است. برای مثال، در بازی‌هایی که از منطق بازخورد تأخیری استفاده می‌کنند، ممکن است انتخاب‌های اولیه کاربر در نیمه نخست بازی، تنها در پایان آن به‌صورت تغییر در ساختار قدرت، بقای شخصیت‌ها، یا ماهیت اخلاقی جهان منعکس شود. این نوع طراحی، کاربر را وارد نوعی تجربه روایی بلندمدت و چندلایه می‌کند که فهم کامل آن مستلزم بازبینی و حتی بازبازی یا تجربه دوباره بازی است. برخی بازی‌ها همچون Mass Effect 2 یا Disco Elysium، با ایجاد بستری برای بازخوردهای اخلاقی، شناختی و روانی، این بازآفرینی را به سطح عمیق‌تری می‌برند که در آن نه‌تنها جهان فیزیکی، بلکه وضعیت درونی شخصیت‌ها و نظام‌های معنایی جهان بازی نیز تغییر می‌کنند.

این ساختار باز و واکنش‌پذیر، همچنین واجد دلالتی نظری در نسبت میان طراح، روایت و مخاطب است. در مدل کلاسیک روایت، نویسنده/طراح کنترل کامل بر پیرنگ و شکل نهایی روایت دارد. اما در روایت‌های چندسطحی تعاملی، این کنترل با کاربر تقسیم می‌شود. جهان بازی، به‌عنوان فضای روایی، به‌نحوی طراحی می‌شود که بتواند پیامدهای متنوع کنش‌های کاربر را در خود جذب، پردازش و بازنمایی کند. این امر مستلزم طراحی منطق‌های روایت

انعطافپذیر است که بتواند هم انسجام روایت را حفظ کند و هم به عاملیت کاربر اجازه مداخله‌های معنادار دهد (Landay, 2023: 245)؛ به عبارت دیگر، شکل‌گیری جهان بازی در چنین ساختاری نه بر اساس انباشت پیش‌ساخته‌ای از اطلاعات، بلکه از دل تعامل زنده با کنشگر انسانی حاصل می‌شود. هر تصمیم کاربر، نه فقط ادامه داستان، بلکه ماهیت آن را بازنویسی می‌کند. این پویایی، روایت‌های بازی را از سطح بازنمایی داستان به سطح ساخت داستان ارتقا می‌دهد؛ جایی که روایت نه روایت‌شده، بلکه در حال روایت‌شدن است، و جهان بازی نه معنادار، بلکه در حال معناپذیری.

در چنین ساختاری، مرز میان روایت و روندبازی^۱ میان متن و تعامل، به شدت محو می‌شود و جهان بازی به عرصه‌ای تبدیل می‌شود که معنا، ساختار و هویت آن، در بستر تعامل کاربر با روایت ساخته می‌شود. این ویژگی بازی‌های رایانه‌ای را به یکی از پیشرفته‌ترین شکل‌های روایت تعاملی تبدیل می‌کند که نه تنها مخاطب را به کاربر، بلکه جهان داستانی را به برساخته‌ای پویا، متغیر و مشروط بدل می‌سازد.

الگوی مفهومی عاملیت کاربر در ساختار داستان‌گویی چندسطحی بازی‌های رایانه‌ای

در نتیجه تحلیل ساختاری بازی‌های منتخب و واکاوی نظری مبانی روایت تعاملی، می‌توان به طراحی یک الگوی مفهومی نائل شد که ابعاد عاملیت کاربر را در شکل‌گیری، تحول و سازمان‌یافتگی جهان روایت‌محور بازی‌های رایانه‌ای تبیین کند. این الگو نه تنها امکان تعمیم یافته‌های پژوهش به نمونه‌های مشابه را فراهم می‌آورد، بلکه می‌تواند به‌منزله ابزاری نظری برای طراحی، تحلیل و مقایسه بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر داستان‌گویی چندسطحی در مطالعات آتی مورد استفاده قرار گیرد. الگوی مفهومی پیشنهادی، بر سه سطح تعاملی کلیدی استوار است، سطح کنش‌روایی^۱ سطح بازخورد ساختاری^۲ و سطح بازآفرینی جهان^۳. هر یک از این سطوح، به نحوی با عاملیت کاربر در فرآیند روایت گره خورده‌اند و مسیر اثرگذاری تصمیم‌های او را در سازمان‌دهی روایت و جهان بازی تبیین می‌کنند.

در سطح اول، یعنی کنش‌روایی، کاربر به‌عنوان کنشگر در برابر نقاط تصمیم‌گیری قرار می‌گیرد؛ این نقاط، همان مکانیزم‌هایی هستند که امکان انتخاب، پاسخ‌دهی یا تغییر مسیر را برای کاربر فراهم می‌سازند. این کنش‌ها می‌توانند به اشکال مختلفی

در بازی ظاهر شوند، از انتخاب‌های دیالوگی و اخلاقی تا کنش‌های روندبازی‌محور مانند نجات یا حذف شخصیت‌ها. مؤلفه کلیدی در این سطح، دسترسی به گزینه‌های معنادار است؛ انتخاب‌هایی که پیامدهای آن‌ها در نظام روایی قابل‌پیگیری و واجد اثر باشد. بازخورد ساختاری، سطح دوم الگو است که نشان می‌دهد چگونه تصمیم‌های کاربر توسط ساختار بازی پردازش و بازتاب می‌شوند. این سطح شامل الگوریتم‌ها، اسکریپت‌ها و منطق‌های روایی‌ای است که انتخاب‌های کاربر را به پیامدهای داستانی تبدیل می‌کنند. برای نمونه، در یک بازی ممکن است تصمیم کاربر برای خیانت به یک شخصیت، به بسته شدن مسیرهای خاصی در آینده و گسست در روابط اجتماعی منجر شود. یا در حالتی دیگر، نوع تعامل با یک نظام قدرت درون‌بازی می‌تواند پیامدهایی برای ساختار کلی روایت به همراه داشته باشد. مؤلفه اصلی در این سطح، پاسخ‌مندی نظام روایی به کنش است، به‌نحوی که روایت همواره بازخورد مشخص، قابل تحلیل و ساختاریافته به تصمیم‌های کاربر ارائه دهد.

سطح سوم، یعنی بازآفرینی جهان، جایی است که پیامد تصمیم‌های کاربر نه‌تنها در روایت، بلکه در خود جهان بازی انعکاس می‌یابد. در اینجا، عاملیت کاربر به بازطراحی محیط، وضعیت شخصیت‌ها، نظام‌های اخلاقی، ساختارهای اجتماعی و حتی توازن قدرت در جهان داستانی منجر می‌شود. این بازآفرینی، به‌گونه‌ای طراحی می‌شود که تجربه بازی از یک روایت ازپیش‌نوشته‌شده به یک روایت زنده و منحصربه‌فرد تبدیل شود؛ روایتی که به‌واقع محصول تعامل پویا و خاص هر کاربر است. این سطح نشان‌دهنده مرحله‌ای پیشرفته از عاملیت است که در آن کاربر، جهان بازی را هم‌زمان تجربه، تفسیر و تغییر می‌دهد. مؤلفه راهبردی در این سطح، قابلیت انشعاب در معماری جهان است؛ توانایی سیستم بازی در پذیرش تغییرهای گسترده، پایدار و ساختاری به‌واسطه انتخاب‌های کاربر.

ترکیب این سه سطح، چارچوبی ارائه می‌دهد که در آن عاملیت کاربر نه‌فقط به‌عنوان یک امکان طراحی‌شده، بلکه به‌عنوان محور اصلی پویایی روایت و ساخت جهان بازی در نظر گرفته می‌شود. این مدل، امکان تحلیل بازی‌ها را در طیف‌هایی از عاملیت محدود تا عاملیت گسترده فراهم می‌کند و به‌صورت مقیاس‌پذیر می‌تواند بازی‌ها را بر اساس میزان تعاملی‌بودن، انعطاف روایی، و بازپذیری ساختاری دسته‌بندی کند.

نکته کلیدی این الگو آن است که میان عاملیت کاربر و انسجام روایی، رابطه‌ای مبتنی بر توازن وجود دارد. طراحی موفق روایت‌های چندسطحی مستلزم آن است که هم امکان مداخله و بازآفرینی به کاربر داده شود و هم انسجام روایت به واسطه طراحی ساختارهای واکنش‌پذیر حفظ گردد. این توازن ظریف، وجه ممیزه بازی‌های موفق در این حوزه است و در همین چارچوب، الگوی حاضر می‌تواند ابزاری برای تشخیص، تحلیل و ارزیابی روایی در بازی‌های رایانه‌ای محسوب شود. جدول شماره چهار، سطوح مختلف تعامل روایی در این الگو را تبیین می‌کند.

جدول شماره چهار: الگوی مفهومی عاملیت کاربر در ساختار داستان‌گویی چندسطحی بازی‌های رایانه‌ای

سطح تعامل روایی	تعریف و کارکرد	مؤلفه‌های کلیدی	نتایج قابل مشاهده در بازی‌ها
کنش‌روایی	مداخله مستقیم کاربر در لحظه‌های تصمیم‌گیری درون روایت	دسترسی به گزینه‌های معنادار؛ تنوع در انتخاب‌های دیالوگی، اخلاقی یا تاکتیکی	انشعاب مسیر داستانی؛ شکل‌گیری خطوط روایی بدیل
بازخورد ساختاری	نحوه پردازش و پاسخ سیستم روایی به کنش‌های کاربر	واکنش‌پذیری روایت؛ وجود پیامدهای میان‌مدت و بلندمدت؛ منطق علی در طراحی	تغییر در روابط شخصیت‌ها؛ قفل‌شدن یا بازشدن مسیرهای خاص
بازآفرینی جهان	تأثیر تصمیم‌های کاربر بر ساختارهای بنیادین جهان بازی و بازنویسی روایت	قابلیت تغییر محیط و ساختار اجتماعی-سیاسی؛ چندانگانه‌بودن پایان‌ها و نتایج کلان	تحول وضعیت جهان بازی؛ شکل‌گیری روایت منحصر به فرد کاربر

این الگوی مفهومی، سازوکاری سه‌سطحی برای فهم و تحلیل عاملیت کاربر در ساختار روایت تعاملی بازی‌ها فراهم می‌سازد و با شناسایی مؤلفه‌های کلیدی در هر سطح، بستری نظری برای بررسی تطبیقی بازی‌ها، طراحی روایی آینده و تعمیم یافته‌های پژوهشی در حوزه روایت‌شناسی بازی فراهم می‌کند. این چارچوب می‌تواند به‌ویژه برای طراحان بازی، نظریه‌پردازان روایت، و پژوهشگران مطالعات بازی ابزاری کارآمد در تحلیل و ارزیابی روایت‌های تعاملی چندسطحی محسوب شود.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف واکاوی نقش عاملیت کاربر در شکل‌گیری جهان بازی‌های رایانه‌ای، در بستر داستان‌گویی چندسطحی در روایت‌های تعاملی انجام شد. ساختار مقاله از تبیین مبانی نظری آغاز شد، با تحلیل ابعاد عاملیت در طراحی روایت ادامه یافت و نهایتاً با بررسی تطبیقی بیست بازی رایانه‌ای و طراحی یک الگوی مفهومی برای درک سازوکارهای عاملیت در روایت‌های

چندسطحی تکمیل گردید. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهند که عاملیت کاربر در بازی‌های رایانه‌ای نه صرفاً در سطح انتخاب‌های محدود، بلکه در ساختار کلی روایت و حتی در سازمان‌دهی خود جهان بازی ایفای نقش می‌کند. در این ساختار، روایت به مثابه نظامی پویا و باز طراحی می‌شود که می‌تواند پیامدهای معنادار انتخاب‌های کاربر را در قالب انشعاب‌های روایی، تغییرهای محیطی، و حتی بازآرایی ارزش‌ها و روابط شخصیت‌ها بازنمایی کند.

در پاسخ به پرسش اول پژوهش مبنی بر اینکه ساختار داستان‌گویی چندسطحی چگونه طراحی می‌شود، نتایج نشان داد که این ساختار از طریق طراحی مسیرهای انشعابی، پایان‌های متکثر، نقاط تصمیم‌گیری اخلاقی، و الگوهای بازخوردی در روایت پیاده‌سازی می‌شود. این عناصر به روایت اجازه می‌دهند تا از ساختاری خطی و ایستا به نظامی چندلایه، متغیر و پاسخ‌گو تبدیل شود که در آن تجربه هر کاربر منحصر به فرد است. بررسی بازی‌هایی مانند The Quarry، Disco Elysium، Life is Strange 2 و The Stanley Parable نشان داد که روایت‌های چندسطحی می‌توانند از طریق سازوکارهای متنوع، از جمله روایت‌های چرخه‌ای، متاروایت‌ها، روایت‌های هرمنوتیکی و تعامل‌های رابطه‌ای شکل گیرند و تجربه‌های پیچیده‌ای از عاملیت را رقم بزنند.

در پاسخ به پرسش دوم پژوهش که ناظر بر نقش عاملیت کاربر در شکل‌گیری و تحول جهان بازی بود، نتایج پژوهش روشن کرد که عاملیت در سه سطح اصلی عمل می‌کند: سطح کنش‌روایی (انتخاب‌های معنادار)، سطح بازخورد ساختاری (واکنش سیستم روایت به تصمیم‌ها)، و سطح بازآفرینی جهان (تغییر در ساختار بنیادین بازی). این سه سطح در تعامل با یکدیگر، تجربه‌ای روایی ایجاد می‌کنند که در آن جهان بازی از حالت بسته و پیش‌نوشته، به فرآیندی پویا و وابسته به تعامل کاربر تبدیل می‌شود. طراحی موفق روایت در بازی‌هایی مانند Mass Effect 2، Telling Lies و Cyberpunk 2077 نشان داد که هرچه واکنش‌پذیری روایت در برابر کنش‌های کاربر بیشتر باشد، حس عاملیت نیز در کاربر تقویت می‌شود و روایت به تجربه‌ای مشترک میان سیستم و کنشگر بدل می‌گردد. یافته‌های این پژوهش، به طراحی و تدوین یک الگوی مفهومی سه‌سطحی برای عاملیت در بازی‌های روایی منجر شد. این الگو نشان می‌دهد که عاملیت کاربر از لحظه انتخاب، تا دریافت بازخورد و بازآفرینی جهان در بازی امتداد می‌یابد. چنین چارچوبی می‌تواند مبنای نظری برای تحلیل روایت‌های تعاملی و

همچنین راهنمایی عملی برای طراحی بازی‌های روایی در آینده باشد.

در پرتو یافته‌های این پژوهش، پیشنهاد می‌شود مطالعات آتی به گسترش تحلیل روایت‌های چندسطحی در ژانرهای کمتر کاوش‌شده همچون بازی‌های استراتژیک، شبیه‌سازی یا ورزشی بپردازند تا ابعاد عاملیت در زمینه‌هایی فراتر از روایت‌های داستان‌محور آشکار گردد. همچنین، تمرکز بر تجربه زیسته کاربران در مواجهه با روایت‌های انشعابی، میزان درگیری عاطفی، شناختی یا اخلاقی آن‌ها، می‌تواند درک ژرفتری از تأثیر روانی و معناشناختی عاملیت در روایت بازی‌ها فراهم سازد. در کنار آن، با توجه به پیشرفت‌های روزافزون در عرصه واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، بررسی سازوکارهای عاملیت و پاسخ‌پذیری روایت در این بسترهای نوین اهمیت بسیاری خواهد داشت. از سوی دیگر، مطالعه کارکردهای میان‌رشته‌ای روایت‌های تعاملی، همچون کاربرد آن‌ها در آموزش، درمان یا توسعه مهارت‌های تصمیم‌گیری، می‌تواند افق‌های تازه‌ای برای بهره‌گیری عملی از طراحی روایت‌های چندسطحی بگشاید. نهایتاً، تحلیل تطبیقی ساختار روایت در بازی‌های رایانه‌ای و رسانه‌های دیگر همچون سینما یا روایت‌های مشارکتی دیجیتال، می‌تواند به تقویت بنیان‌های نظری روایت‌پژوهی در عصر تعامل‌محور بینجامد.

فهرست منابع

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.

Arrambide, K. (2019). Interactive Narratives in Games: Understanding Player Agency and Experience. *the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion*, 1-5. <https://doi.org/10.1145/3341215.3356334>

Bódi, B. (2022) *Videogames and Agency*. Routledge.

Buckland, W. (2020). *Narrative and Narration: Analyzing Cinematic Storytelling*. Wallflower Press.

Burgess, J. & Jones, C. (2023) Exploring How Players Use Emergent Narrative in Strategy Games. *Entertainment Computing Journal*. 44. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100533>

Chen, H. (2024). Comparative Analysis of Storytelling in Virtual Reality Games vs. Traditional Games. *7th International Conference on Financial Management, Education and Social Science (FMESS 2024)*, Vol. 30. <https://doi.org/10.54097/g1q95e20>

Eichner, S. (2014). *Agency and Media Reception: Experiencing Video Games, Film, and Television*. Springer.

Gallagher, R. (2017). *Videogames, Identity and Digital Subjectivity*. Routledge.

Herman, D., Phelan, J., Rabinowitz, P. J., Richardson, B., & Warhol, R. (2012). *Narrative Theory: Core Concepts and Critical Debates*. Ohio State University Press.

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.

Koenitz, H. (2023). *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*. Routledge.

Landay, L. (2023). Playfulness Aspects: Interactivity. In M. J. Wolf and B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. 2nd Edition. Routledge. 243-254. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-35>

Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Routledge.

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press.

Murray, J. (2107). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition. The MIT Press.

Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. University of Minnesota Press.

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. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.

Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 3rd Edition. CRC Press.

Schröter, F. (2016). My Avatar and Me. Toward a Cognitive Theory of Video Game Characters. In B. Perron and F. Schröter (Eds.), *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*. McFarland. 32-52.

Sloan, R. J. S. (2017). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. CRC Press.

Tan, S. N., & Ng, K. H. (2022). Gamified Mobile Sensing Storytelling Application for Enhancing Remote Cultural Experience and Engagement. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 40(6), 1383-1396. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2144121>

Verhalen, A. E. C., Zavarizz, R. G., da Silva, J. W., Silva, T. M., Nunes, C. E. P., Ribeiro Darin, T. G., & Rodrigues, K. R. da H. (2022). Telling Your Own Story: Design and Evaluation of a Storytelling Mechanic in a Platform for Serious Games Authoring. *IHC '22: Proceedings of the*

Wulansari, O. D. E., Pirker, J., & Guetl, C. (2023). Analysis of Empathic Experiences in Video Games with Microblogging. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 18(03), 83-95. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i03.36291>

فهرست بازی‌های رایانه‌ای

Bend Studio. (2019). *Days Gone* [Video Game]. Sony Interactive Entertainment.

BioWare. (2003). *Star Wars: Knights of the Old Republic* [Video game]. LucasArts.

BioWare. (2010). *Mass Effect 2* [Video game]. Electronic Arts.

BioWare. (2014). *Dragon Age: Inquisition* [Video Game]. Electronic Arts.

Capcom Vancouver. (2010). *Dead Rising 2* [Video Game]. Capcom.

CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [Video Game]. CD Projekt.

Dontnod Entertainment. (2021). *Life is Strange 2* [Video Game]. Square Enix.

Galactic Cafe. (2013). *The Stanley Parable* [Video Game]. Galactic Cafe.

Luis Antonio. (2021). *Twelve Minutes* [Video Game]. Annapurna Interactive.

Microids. (2022). *Syberia: The World Before* [Video Game]. Microids.

Mighty Bear Games. (2023). *Animal Well* [Video Game]. Mighty Bear Games.

Quantic Dream. (2005). *Fahrenheit* [Video Game]. Quantic Dream.

Sam Barlow. (2015). *Her Story* [Video Game]. Sam Barlow.

Sam Barlow. (2019). *Telling Lies* [Video Game]. Sam Barlow.

Slocap. (2022). *Sifu* [Video Game]. Slocap.

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

Team Salvato. (2017). *Doki Doki Literature Club* [Video Game]. Team Salvato.

Toge Productions. (2020). *Coffee Talk* [Video Game]. Toge Productions.

Ubisoft Montreal. (2018). *Far Cry 5* [Video Game]. Ubisoft.

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

پی‌نوشت‌ها

¹ Interactive Narratives

² User Agency

³ Narrative Branching & Meaningful Choices

⁴ Narrative Feedback & Structural Reactivity

⁵ Relational Agency

⁶ Story Identity Customization	
⁷ Long-term Narrative Consequences	
⁸ Cognitive Engagement in Narrative Dilemmas	
⁹ loop	
¹ Gameplay	0
¹ Narrative Action	1
¹ Structural Feedback	2
¹ World Reconfiguration	3

آماده انتشار فرهنگی دنیا

The Role of Player Agency in the Formation of Video Game Worlds through Multilayered Storytelling in Interactive Narratives

Abstract

In recent years, video games have emerged as a powerful narrative medium that extends far beyond entertainment. Especially with the rise of nonlinear and interactive storytelling models, user agency has become central to how game narratives unfold, develop, and conclude. This study investigates the structural logic of multilayered storytelling in video games, focusing on how player agency is embedded into the narrative architecture. In contrast to traditional linear storytelling, where the player merely follows a predetermined path, contemporary narrative games increasingly position the player as a co-author of the story. These games are designed not only to react to the player's decisions but to allow those decisions to reshape the game world and the narrative itself in significant ways. Adopting a qualitative, interpretive approach, the research analyzes a curated sample of narrative-driven video games spanning multiple generations of development. These games were selected through purposive sampling, based on their ability to implement branching narratives, meaningful choices, multiple endings, and reactive world systems. Data collection involved textual and structural analysis of in-game narrative mechanics, decision points, story arcs, and player interaction models. Rather than testing predefined theoretical assumptions, the research relied on inductive reasoning, allowing conceptual insights to emerge from detailed gameplay analysis and comparative interpretation. Narrative phenomena were studied across multiple dimensions: decision-making systems, character relationships, identity customization, and narrative consequences. The study identifies multiple interrelated dimensions through which player agency is structurally activated in narrative video games. Key dimensions include narrative branching and meaningful choices, where decisions lead to alternate storylines or endings; narrative feedback and systemic reactivity, where the game world and story evolve in response to the player's actions; relational agency, involving dynamic character relationships influenced by dialogue and moral decisions; narrative identity customization, allowing players to shape their in-game persona in terms of gender, values, and ethical orientation; long-term narrative consequences, where early decisions produce significant effects in later stages; and cognitive engagement in narrative dilemmas, prompting players to reflect on complex, value-laden choices. Building on these findings, the study proposes a conceptual model for analyzing agency in interactive narratives, structured around three core levels: narrative action, where players make direct choices within the story; narrative feedback, where the system acknowledges and responds to player choices in a structured way; and world reconfiguration, where player decisions actively reshape the narrative world, including its social, ethical, and environmental structures. This study demonstrates that player agency in narrative video games is not an incidental design feature but a foundational narrative mechanism. The proposed multi-layered framework captures how games embed agency within multilayered storytelling structures to generate personalized, dynamic, and immersive narrative experiences. The findings provide a theoretical contribution to the fields of game studies and interactive narrative design, while also offering a practical tool for analyzing, evaluating, and developing future narrative games. The research invites further inquiry into the balance between narrative coherence and player freedom and suggests that future studies explore agency implementation in emerging technologies such as virtual reality and AI-driven narrative systems.

Keywords: Video Game Studies, Interactive Narratives, Multilayered Storytelling, User Agency.