

## The Function of Interactive Narrative Elements in Representing Cultural and Social Challenges for Video Game Users

Ali Razizadeh<sup>1</sup>

Received: 15 May 2025, Accepted: 07 July 2025

Doi: 10.22034/RCC.2025.2060692.1218

### Abstract

With the rise of interactive narratives in digital media, particularly within video games, a new paradigm has emerged for representing cultural and social complexities. Interactive storytelling provides users not merely with pre-structured narratives but with participatory frameworks in which meaning is constructed through decision-making, emotional engagement, and situational immersion. This study aims to examine the role of interactive narrative elements, specifically story, environment, and character, in representing cultural and social challenges in narrative-driven video games. The central research problem is to understand how these narrative components, when designed with interactivity at their core, can reflect and reconstruct issues such as poverty, discrimination, migration, identity, and structural inequality. The study employs qualitative narrative analysis, drawing on a purposive selection of contemporary video games that exemplify varied forms of interactive storytelling. These include “Papers, Please”, “Detroit: Become Human”, “The Witcher 3: Wild Hunt”, “The Sims 4”, “Heavy Rain”, among others. These games were selected due to their thematic relevance, narrative complexity, and capacity to engage users in socio-cultural reflection. The findings demonstrate that interactive storytelling enables users to engage with ethical dilemmas and socio-political contexts in ways not possible in traditional narrative media. Multi-path stories allow users to explore diverse worldviews and values, thereby democratizing the narrative process and enabling pluralistic representation. The environmental design of interactive spaces not only establishes narrative tone but also plays a crucial role in creating a sense of spatial presence, which fosters emotional immersion and social empathy. Likewise, interactive characters become vessels for identity exploration, moral reasoning, and social critique, allowing users to enact or subvert personal and collective identities. Ultimately, the study argues that interactive narrative, far from being a medium solely for entertainment, functions as a cultural and pedagogical tool. It invites users not only to witness but to participate in the construction and potential transformation of social meanings. By integrating narrative agency with ethical choice and immersive environments, interactive storytelling serves as a potent framework for cultural representation and critique. It allows users to rehearse real-world conflicts in virtual contexts, thereby expanding their awareness, empathy, and reflective capacities in relation to the cultural and social challenges of contemporary life.

**Keywords:** Video game studies, Interactive narratives, User agency, Social representation, Cultural challenges

1. Assistant Professor in Department of Media Arts, Religion and Media Faculty, IRIB University, Qom, Iran.  
Email: ali.razizadeh@iribu.ac.ir

## کارکرد عناصر روایت‌های تعاملی در بازنمایی چالش‌های فرهنگی و اجتماعی جامعه برای کاربران بازی‌های رایانه‌ای

علی رازی‌زاده<sup>۱</sup>

دریافت: ۱۴۰۴/۰۲/۲۵، پذیرش: ۱۴۰۴/۰۴/۱۶

DOI: 10.22034/RCC.2025.2060692.1218

### چکیده

هدف پژوهش حاضر، بررسی کارکرد عناصر روایت تعاملی در بازنمایی چالش‌های فرهنگی و اجتماعی برای کاربران بازی‌های رایانه‌ای است. با گسترش روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، امکان تجربه‌ای تازه برای کاربران فراهم شده است؛ تجربه‌ای که در آن مخاطب نه فقط داستان را دنبال می‌کند، بلکه به صورت فعال در شکل‌گیری آن مشارکت دارد. مسئله اصلی پژوهش آن است که این نوع روایت‌ها چگونه می‌توانند از طریق سه عنصر اصلی یعنی داستان، محیط و شخصیت، تجربه‌ای فرهنگی و اجتماعی را بازنمایی کرده و مخاطب را درگیر بازاندیشی نسبت به مسائل پیچیده‌ای چون فقر، تبعیض ناروا، بحران هویت، مهاجرت و نابرابری کنند. این پژوهش با استفاده از روش کیفی تحلیل روایت، به بررسی محتوای ۱۰ بازی روایی-تعاملی پرداخته که بر اساس شاخص‌هایی چون ساختار چندمسیره، تمرکز بر مضمون‌های اجتماعی و امکان عاملیت گسترده برای کاربر، به صورت هدفمند انتخاب شده‌اند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که روایت‌های تعاملی از طریق گشودن امکان انتخاب و مشارکت اخلاقی برای کاربر، به خلق تجربه‌ای منحصر به فرد از موقعیت‌های اجتماعی منجر می‌شوند. داستان چندمسیره، تجربه مواجهه با دیدگاه‌های مختلف فرهنگی را ممکن می‌سازد؛ محیط دیجیتال، با فضاسازی معنادار، حس حضور و همدلی اجتماعی را تقویت می‌کند؛ و شخصیت تعاملی، به بستری برای بازسازی هویت، تصمیم‌گیری اخلاقی و مشارکت در بازنمایی ارزش‌های فرهنگی بدل می‌شود. همچنین نتایج نهایی پژوهش نشان می‌دهد که روایت‌های تعاملی، به رسانه‌ای فرهنگی-اجتماعی با ظرفیت‌های تربیتی و انتقادی تبدیل شده است که می‌تواند بستری مؤثر برای تمرین زیستن اجتماعی فراهم آورد. این رسانه، با درگیر ساختن کاربر در فرایند تولید معنا، امکان بازاندیشی در نظام‌های ارزشی و اجتماعی را تسهیل می‌کند. روایت تعاملی نه تنها به بازنمایی چالش‌های اجتماعی می‌پردازد، بلکه به کاربر اجازه می‌دهد نقش فعالی در تفسیر، بازآفرینی و حتی نقد این چالش‌ها ایفا کند؛ به گونه‌ای که در نهایت، کاربران به مثابه شهروندان فرهنگی، در مواجهه با روایت‌های اجتماعی و سازوکارهای قدرت، برخوردی فعال، انتقادی و معناساز اتخاذ نمایند.

کلیدواژه‌ها: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی، عاملیت کاربر، بازنمایی اجتماعی، چالش‌های فرهنگی

۱. استادیار، گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران.

### مقدمه و بیان مسئله

در دهه‌های اخیر، تحول فناوری‌های دیجیتال به خلق شیوه‌های نوین بازنمایی واقعیت منجر شده است که یکی از برجسته‌ترین آنها، روایت‌های تعاملی در قالب بازی‌های رایانه‌ای است. روایت‌های تعاملی به روایت‌هایی اطلاق می‌شود که در آنها محتوای داستانی تحت تأثیر ورودی‌های کاربر تغییر می‌کند. این نوع روایت‌ها در بستر رسانه‌های دیجیتال ایجاد می‌شوند و امکان تعامل فعال کاربر را با داستان فراهم می‌کنند (Koenitz, 2023: 1). برخلاف روایت‌های سنتی که از پیش تعیین شده و غیرقابل تغییر هستند، در روایت‌های تعاملی، مخاطب می‌تواند با انتخاب‌ها، اعمال یا تصمیمات خود بر روند داستان تأثیر بگذارد، به طوری که این تغییرات ممکن است در مسیر یا حتی نتیجه نهایی داستان اثرگذار باشد. هدف از این نوع روایت‌ها فراهم آوردن تجربه‌ای است که مخاطب نه تنها به عنوان مشاهده‌گر، بلکه به عنوان یک شرکت‌کننده فعال در فرایند داستان‌پردازی درگیر می‌شود (Klevjer, 2012: 24). این روایت‌ها که در ابتدا به عنوان ابزارهایی صرفاً سرگرم‌کننده مطرح بودند، امروز به رسانه‌هایی پیچیده، تأثیرگذار و چندلایه تبدیل شده‌اند که توانایی بازنمایی و بازآفرینی مسائل فرهنگی، اجتماعی، سیاسی و اخلاقی را دارا هستند. در چنین بستری، روایت تعاملی نه فقط یک شیوه روایی نوظهور، بلکه یکی از مهم‌ترین گونه‌های فرهنگی عصر دیجیتال به شمار می‌آید که می‌تواند آگاهی اجتماعی کاربران را شکل دهد و آنها را درگیر چالش‌های گفتمانی عصر خود سازد.

روایت‌های تعاملی به‌ویژه در بستر بازی‌های رایانه‌ای، نوعی تجربه زیسته مجازی برای کاربران خلق می‌کنند که در آن، مرز میان روایت و کنش، کاربر و راوی، واقعیت و تخیل، بیش از پیش مبهم می‌شود (Galloway, 2006: 38). کاربر دیگر تنها دریافت‌کننده پیام نیست، بلکه به فاعلی فعال بدل می‌شود که با انتخاب‌ها، تعاملات و تصمیمات خود، روایت را پیش می‌برد. این امر به روایت تعاملی قدرتی مضاعف در بازنمایی پیچیدگی‌های فرهنگی و اجتماعی می‌بخشد، چراکه داستان دیگر ساختاری خطی و ایستا نیست، بلکه بستری چندمسیره، چندآوایی و پویاست که در آن معانی از خلال مشارکت کاربر تولید می‌شوند.

در این میان، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از بارزترین مصادیق روایت تعاملی، به ابزارهایی قابل تأمل

برای بازنمایی بحران‌ها و چالش‌های فرهنگی و اجتماعی جوامع تبدیل شده‌اند. ساختار تعاملی این بازی‌ها نه تنها امکان تجربه موقعیت‌های متفاوت فرهنگی، اخلاقی و اجتماعی را برای کاربران فراهم می‌آورد، بلکه به آنها اجازه می‌دهد تا درگیر موقعیت‌هایی شوند که در آن باید تصمیم بگیرند، داوری کنند، و پیامدهای کنش‌های خود را در بستر روایی تجربه نمایند. این تجربه می‌تواند زمینه‌ساز تأمل انتقادی بر مفاهیمی همچون قدرت، هویت، تبعیض ناروا، نابرابری اجتماعی، یا بحران‌های فرهنگی شود.

یکی از بسترهای بنیادین در این بازی‌ها، سناریو یا ساختار داستانی است که همچون نقشه‌ای مفهومی، روابط میان شخصیت‌ها، محیط و خط روایت را شکل می‌دهد. سه عنصر اصلی روایت تعاملی یعنی داستان، محیط<sup>۱</sup> و شخصیت<sup>۲</sup>، در این فضا به صورت درهم‌تنیده عمل می‌کنند و از خلال تعامل با یکدیگر، بستری برای شکل‌گیری تجربه‌ای شخصی، احساسی و فرهنگی برای کاربر پدید می‌آورند. این عناصر نه تنها زمینه را برای درگیری عاطفی و شناختی کاربر با جهان بازی فراهم می‌کنند، بلکه روایت را به ابزاری مؤثر در بازتاب و نقد مسائل فرهنگی و اجتماعی بدل می‌سازند.

با وجود گستردگی استفاده از روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، همچنان شکاف‌هایی در شناخت علمی نسبت به چگونگی کارکرد این عناصر در بازنمایی چالش‌های فرهنگی و اجتماعی دیده می‌شود. بیشتر مطالعات موجود بر جنبه‌های فناورانه یا روان‌شناختی بازی‌ها متمرکز بوده‌اند، و کمتر به تحلیل ساختار روایی به‌مثابه ابزاری فرهنگی و اجتماعی پرداخته‌اند. از همین رو، ضرورت دارد تا با نگاهی میان‌رشته‌ای، عناصر روایت تعاملی را به‌مثابه کدهای فرهنگی مورد تحلیل قرار دهیم. از این‌رو مقاله حاضر در راستای این ضرورت، با تمرکز بر سه عنصر کلیدی در روایت‌های تعاملی یعنی داستان، شخصیت و محیط، به بررسی این مسئله می‌پردازد که چگونه این اجزا در بازی‌های رایانه‌ای به بازنمایی چالش‌ها و تحولات فرهنگی و اجتماعی جامعه کمک می‌کنند. این مطالعه با هدف پر کردن خلأ میان نظریه روایت تعاملی و تحلیل محتوای فرهنگی بازی‌ها انجام شده و تلاش دارد تا نشان دهد که بازی‌های رایانه‌ای نه فقط یک سرگرمی، بلکه بستری فعال برای گفت‌وگوهای فرهنگی و اجتماعی‌اند که

می‌توانند در شکل‌گیری نگرش‌ها، ارزش‌ها و حساسیت‌های کاربران نقش‌آفرین باشند.

### پرسش‌های پژوهش

این پژوهش در راستای هدف اصلی خود که بررسی کارکرد عناصر روایت‌های تعاملی در بازنمایی چالش‌های فرهنگی و اجتماعی در بستر بازی‌های رایانه‌ای است، بر آن است تا به این پرسش اصلی پاسخ دهد که روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای چگونه از طریق عناصر درون‌متنی خود، یعنی داستان، محیط و شخصیت، می‌توانند به بازنمایی چالش‌های فرهنگی و اجتماعی بپردازند. در همین راستا، سه پرسش محوری مورد توجه قرار گرفته است: نخست، عنصر داستان دارای چه ظرفیت‌هایی برای بازنمایی مسائل ارزشی، اخلاقی و فرهنگی در ساختار روایت است؟ دوم، محیط تعاملی چگونه به خلق موقعیت‌های اجتماعی و بازنمایی فضاهای نابرابر و بحران‌زده در بستر روایت کمک می‌کند؟ و سوم، شخصیت تعاملی چه نقشی در بازتاب مفاهیم هویتی، اخلاقی و بازاندیشانه در روایت‌های تعاملی ایفا می‌نماید؟

### پیشینه پژوهش

در سال‌های اخیر، روایت‌های تعاملی به یکی از محورهای اصلی در مطالعات میان‌رشته‌ای شامل مطالعات رسانه‌ای، طراحی روایت، و مطالعات فرهنگی تبدیل شده‌اند. پژوهش‌ها در این حوزه نشان داده‌اند که روایت‌های تعاملی نه تنها به خلق تجربه‌های سرگرم‌کننده می‌پردازند، بلکه نقش مهمی در شکل‌دهی به فرایندهای تصمیم‌گیری، واکنش‌های عاطفی، و شکل‌گیری باورهای اخلاقی کاربران دارند. این بخش به مرور ادبیات پژوهشی مرتبط با داستان‌گویی تعاملی، نقش این روایت‌ها در شکل‌دهی به هنجارهای اجتماعی و تأثیر عاملیت کاربر در تجربه‌های روایی تعاملی می‌پردازد.

در نخستین گام، موری<sup>۴</sup> (۲۰۱۷) در کتاب اثرگذار خود با رویکردی نظری، به بررسی داستان‌گویی دیجیتال پرداخت و نشان داد که رسانه‌های دیجیتال، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، اشکال نوینی از تعامل را به وجود می‌آورند که به‌طور بنیادین با روایت‌های سنتی تفاوت دارند. هدف پژوهش او، تبیین ماهیت منحصر‌به‌فرد روایت تعاملی بود

و نتیجه‌گیری او بر این نکته تأکید داشت که همگرایی میان روایت و تعامل، ویژگی‌ای است که بازی‌های رایانه‌ای را از سایر اشکال روایت متمایز می‌سازد. در ادامه، جنکینز<sup>۵</sup> (۲۰۰۴) با طرح مفهوم داستان‌سرایی نوظهور به بررسی گسترش روایت در پلتفرم‌های مختلف رسانه‌ای پرداخت. او با رویکرد تحلیل رسانه‌ای، نشان داد که مشارکت کاربر در بازی‌های روایی می‌تواند مسیر روایت را به‌شکلی شکل دهد که در ساختارهای روایی خطی سنتی ممکن نیست.

در امتداد این پژوهش‌ها، پژوهش‌های جدید بر تأثیر عاملیت کاربر در شکل‌دهی به روایت‌های تعاملی متمرکز شده‌اند. ریان<sup>۶</sup> (۲۰۱۵) در مطالعه‌ای تحلیلی خود با تمرکز بر ساختارهای تصمیم‌گیری در بازی‌های رایانه‌ای، نشان داد که این بازی‌ها کاربران را در موقعیت‌های اخلاقی پیچیده‌ای قرار می‌دهند و این امکان را فراهم می‌کنند که کاربر نتیجه داستان را از طریق تصمیمات خود تعیین کند. یافته‌های او نشان داد که نه تنها سرنوشت شخصیت‌ها، بلکه حتی نحوه بازنمایی ارزش‌ها و مسائل اخلاقی در بازی، مستقیماً متأثر از کنش‌های کاربر است.

در چارچوب اثرگذاری اخلاقی، پژوهشگران مختلفی بررسی کرده‌اند که چگونه انتخاب‌های اخلاقی در بازی‌ها می‌توانند رفتار واقعی کاربران را تحت تأثیر قرار دهند (Hayse, 2023). در تحلیلی بر بازی رایانه‌ای مردگان متحرک<sup>۷</sup>، پژوهشگران با روش تحلیل محتوای روایی به این نتیجه رسیدند که موقعیت‌های دشوار تصمیم‌گیری، از جمله انتخاب میان فداکاری یک شخصیت برای نجات دیگری، به افزایش آگاهی کاربران از پیچیدگی‌های اخلاقی زندگی واقعی منجر می‌شود (Salman, 2022). همچنین، پژوهش‌هایی که به تعاملات کاربر در بازی‌های اثر جرمی<sup>۸</sup> و ویچر ۳: شکار وحشی<sup>۹</sup> پرداخته‌اند، نشان داده‌اند که موضوعاتی مانند وفاداری، عدالت، فداکاری شخصی و اخلاق موقعیتی می‌توانند بازنمایی مستقیمی از موقعیت‌های واقعی اجتماعی و فرهنگی باشند (Johansson & Rübsta-men, 2024). در همین راستا، کسترونوا<sup>۱۱</sup> (۲۰۰۶) در پژوهشی درباره اقتصادهای اخلاقی در جهان‌های مجازی با رویکرد روندپژوهی، پیشنهاد می‌کند که تصمیمات کاربران در محیط‌های تعاملی می‌تواند منجر به بازنگری در درک آنها از هنجارهای اجتماعی و ارزش‌های اخلاقی شود.

در کنار داستان و تصمیم‌گیری، نقش طراحی محیط

روان‌شناسی و طراحی بازی، تلاش می‌کند بازی‌های رایانه‌ای را نه فقط به عنوان ابزار سرگرمی، بلکه به مثابه پدیده‌ای فرهنگی و رسانه‌ای بررسی کند. در این رویکرد، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متونی پویا و تعاملی در نظر گرفته می‌شوند که می‌توانند بازتاب‌دهنده یا بازآفریننده ارزش‌ها، هویت‌ها و گفتمان‌های اجتماعی باشند (Juul, 2011: 7-9). یکی از مفاهیمی که در بستر مطالعات بازی‌های رایانه‌ای همیشه مورد توجه است، روایت‌های تعاملی است.

روایت تعاملی مفهومی چندبعدی است که در حوزه‌های مختلف، تعاریف و کاربردهای گوناگونی پیدا کرده است. در ادبیات کلاسیک و مکتوب، روایت تعاملی به اشکالی از مشارکت کاربر در شکل‌گیری یا تجربه روایت اشاره دارد؛ مشارکتی که گاه به معنای مشارکت در خلق داستان، و گاه به معنای کنش‌های خاصی برای درک یا دریافت متفاوت از متن تعریف می‌شود (Douglas, 2000: 124). برای نمونه، در برخی از گونه‌های کتاب‌های تعاملی، کاربر موظف است متن را نه به شکل خطی، بلکه طبق دستورالعمل‌هایی خاص بخواند؛ مثلاً پاراگراف‌ها را یکی در میان دنبال کند، یا بسته به انتخاب خود مسیر داستان را تغییر دهد. این گونه تعاملات اگرچه ابتدایی‌تر از روایت‌های تعاملی‌اند، اما بر اهمیت جایگاه کاربر به مثابه هم‌داستان‌ساز تأکید دارند.

در بستر رسانه‌های دیجیتال، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، مفهوم روایت تعاملی دچار تحول مفهومی عمیقی شده است. در ساده‌ترین سطح، روایت تعاملی به آثاری اطلاق می‌شود که در آنها کاربر می‌تواند با انتخاب‌های خود مسیر داستان را تغییر دهد. در سطحی پیشرفته‌تر، روایت تعاملی نه فقط انتخاب مسیر، بلکه دخالت در شکل‌گیری محیط، تعامل با شخصیت‌ها، و تأثیرگذاری بر جهان روایت را شامل می‌شود (Ryan, 2006: 71). این اختلاف‌نظرها باعث شده‌اند که روایت تعاملی در طیفی از حداقلی تا حداکثری تعریف شود؛ در یک سر طیف، تعامل به تغییرات صوری و ساختاری محدود می‌شود، و در سر دیگر، کاربر به فاعلی با اختیار و آزادی در روایت تبدیل می‌شود.

یکی از مفاهیم بنیادین در فهم روایت تعاملی، عاملیت<sup>۱۶</sup> است؛ عاملی که تعیین‌کننده سطح مشارکت کاربر در روایت و شکل‌دهی آن است. عاملیت به معنای توان کاربر در تصمیم‌گیری معنادار و تجربه پیامدهای آن تصمیم‌ها در بستر روایت است (Murray, 2017: 64). در بازی‌های رایانه‌ای،

و شخصیت در روایت‌های تعاملی نیز به‌طور گسترده مورد بررسی قرار گرفته است. لبوویتز<sup>۱۱</sup> و کلاگ<sup>۱۲</sup> (۲۰۱۱) در پژوهشی تحلیلی با تمرکز بر طراحی تجربه کاربر، نشان دادند که محیط‌های طراحی‌شده در بازی‌های جهان باز می‌توانند زمینه‌ای فراهم کنند که انتخاب‌های اخلاقی برای کاربران معنی‌دار شوند. پژوهشگران با تحلیل بازی *کتیبه‌های کهن ۵: اسکایریم*<sup>۱۳</sup> دریافتند که کاربران در این فضا با طیف متنوعی از موقعیت‌ها و شخصیت‌ها مواجه می‌شوند که هر یک می‌توانند بر مسیر روایت و توسعه هویت شخصی آنها تأثیرگذار باشند (Llano, 2021). در بُعد دیگر، طراحی شخصیت و عاملیت آن، از منظر روان‌شناختی و روانی بررسی شده است. در مطالعه‌ای میدانی بر پایه تحلیل تجربه تعامل کاربران با بازی‌های رایانه‌ای شخصیت‌محور از سوی رایس<sup>۱۴</sup> (۲۰۲۳)، پژوهشگر تأکید می‌کند که کاربران با قهرمان داستان، ارتباط عاطفی عمیقی برقرار می‌کنند و این تعامل موجب می‌شود که تصمیمات اخلاقی کاربر، بار عاطفی بیشتری پیدا کند. در این‌گونه بازی‌ها، روابط شکل‌گرفته با شخصیت‌ها به عاملی کلیدی در برجسته‌سازی ارزش تصمیم‌ها و شکل‌گیری تجربه اخلاقی کاربر بدل می‌شود.

با وجود پیشرفت‌های قابل توجه در ادراک روایت‌های تعاملی، تمرکز نظام‌مند بر کارکرد عناصر درون‌متنی روایت در فرایند بازنمایی چالش‌های فرهنگی و اجتماعی هنوز در ادبیات پژوهشی جایگاه چندانی نیافته است. پژوهش حاضر با تحلیل هم‌زمان سه عنصر کلیدی داستان، محیط و شخصیت در روایت‌های تعاملی، تلاشی نوین در جهت پر کردن این خلأ علمی ارائه می‌دهد و مسیر تازه‌ای را برای دریافت نقش روایت‌های تعاملی به عنوان ابزار بازنمایی و بازاندیشی فرهنگی و اجتماعی می‌گشاید.

### ادبیات و مبانی نظری پژوهش

مطالعات بازی‌های رایانه‌ای<sup>۱۵</sup> حوزه‌ای میان‌رشته‌ای است که به تحلیل ساختار، معنا، کارکرد و تأثیرات فرهنگی، اجتماعی، روان‌شناختی و زیبایی‌شناختی بازی‌ها می‌پردازد، و این آثار را بر پایه یکی از سه منظر بازی رایانه‌ای به مثابه بازی، بازی رایانه‌ای به مثابه رسانه، و بازی رایانه‌ای به مثابه هنر مطالعه می‌کند. این حوزه با بهره‌گیری از نظریه‌های روایت‌شناسی، مطالعات فرهنگی، رسانه، انسان‌شناسی،

پژوهش بر آن است تا نحوه عملکرد سه عنصر کلیدی روایت تعاملی یعنی داستان، شخصیت و محیط را در فرایند روایت‌سازی دیجیتال بررسی کند. در چارچوب این روش، روایت به‌مثابه ساختاری معنادار در نظر گرفته می‌شود که از تعامل میان عناصر روایت و مشارکت فعال کاربر در قالب عاملیت روایی شکل می‌گیرد. این تحلیل به‌ویژه در بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد، چراکه در این فضا، روایت‌ها به‌طور پویا و وابسته به انتخاب‌های کاربر پیش می‌روند و دگرگونی می‌یابند. تحلیل روایت در این پژوهش نه‌تنها به ساختار و فرم داستانی می‌پردازد، بلکه به نحوه دخالت کاربر در شکل‌گیری مسیر روایت، تغییرات احتمالی در شخصیت‌ها، و بازآفرینی محیط نیز توجه دارد. از این منظر، روایت تعاملی صرفاً به عنوان متنی روایت‌محور تلقی نمی‌شود، بلکه به‌مثابه بستری برای بازنمایی اجتماعی در نظر گرفته می‌شود که در آن، ارزش‌ها، تنش‌ها و چالش‌های فرهنگی و اجتماعی جامعه قابل بازخوانی‌اند.

این روش تحلیلی زمینه‌ای فراهم می‌سازد تا روابط پیچیده میان عاملیت کاربر و بازنمایی فرهنگی در ساختار روایت‌های تعاملی به صورت دقیق‌تری شفاف‌سازی شود. از خلال این رویکرد، امکان تبیین چگونگی شکل‌گیری معانی اجتماعی در بستر تجربه روایی فراهم می‌شود؛ تجربه‌ای که در آن کاربر نه‌تنها مصرف‌کننده روایت، بلکه نقش‌آفرین در تولید معناست. همچنین، این روش به بررسی نظام‌مند شیوه‌هایی می‌پردازد که در آنها ساختار روایت در واکنش به تصمیمات کاربر سازمان‌دهی مجدد می‌شود و مسیرهای متفاوتی از روایت شکل می‌گیرند.

در راستای این اهداف، از تکنیک تحلیل مضمون استفاده شده است تا داده‌های روایی استخراج‌شده از بازی‌های رایانه‌ای، به صورت نظام‌مند طبقه‌بندی و تفسیر شوند. تمرکز اصلی در این تحلیل بر شناسایی نحوه عملکرد سه عنصر داستان، محیط و شخصیت در شکل‌دهی به ساختارهای معنایی روایت و بازنمایی مفاهیم فرهنگی و اجتماعی در متن بازی است. این تحلیل، با نگاهی انتقادی، به بررسی ظرفیت‌های روایی بازی‌های تعاملی در بازتاب و بازنمایی مسئله‌هایی چون فقر، تبعیض ناروا، مهاجرت، خشونت و نابرابری اجتماعی به‌مثابه چالش‌های فرهنگی می‌پردازد (Sen, 2008).

در این پژوهش، برای تحلیل روایت‌های بازی و

این تصمیم‌گیری‌ها می‌توانند شامل انتخاب مسیر داستان، تغییر در روابط میان شخصیت‌ها، یا حتی تأثیرگذاری بر محیط روایت باشند. این سطح از عاملیت موجب تجربه‌ای منحصر به فرد برای هر کاربر می‌شود، چراکه مسیر روایت بر اساس انتخاب‌های فردی شکل می‌گیرد (Bódi, 2022: 58).

روایت‌های تعاملی که عاملیت بالایی برای کاربر فراهم می‌کنند، تجربه‌ای عمیق‌تر، شخصی‌تر و درعین حال تأثیرگذارتر خلق می‌نمایند؛ چراکه کاربر نه صرفاً شنونده یا تماشاگر، بلکه کنشگری فعال در دنیای روایت است. در همین زمینه، برخی پژوهشگران معتقدند که عاملیت، یکی از عناصر بنیادین در شکل‌گیری هویت فرهنگی کاربران در بازی‌های رایانه‌ای است، زیرا درک کاربران از چالش‌های اجتماعی یا فرهنگی موجود در روایت، بر اساس انتخاب‌ها و تعاملات خود آنان شکل می‌گیرد (Salen & Zimmerman, 2004: 89).

عاملیت در روایت‌های تعاملی به شکل یکنواختی میان کاربران توزیع نمی‌شود. توانمندی‌های شناختی، تجربه‌های پیشین، و سطح آشنایی کاربران با قواعد روایت، همگی در میزان بهره‌گیری از عاملیت مؤثرند. به عبارتی، کاربری که با ساختارهای روایی آشناست، می‌تواند عاملیت بیشتری اعمال کند و در نتیجه، تجربه‌ای غنی‌تر از روایت داشته باشد. این ویژگی باعث می‌شود روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای به رسانه‌ای ویژه برای بازنمایی فردی‌شده و متنوع از چالش‌های اجتماعی و فرهنگی بدل شوند. از این‌رو، هر روایتی که در آن کاربر بتواند حداقل در یکی از عناصر اصلی، داستان، محیط یا شخصیت، اعمال عاملیت کند، می‌تواند به‌مثابه یک روایت تعاملی شناخته شود.

### روش‌شناسی پژوهش

این پژوهش از روش تحلیل روایت بهره گرفته است تا با رویکردی نظام‌مند، به بررسی ساختارها، عناصر و فرایندهای روایی در بازی‌های رایانه‌ای تعاملی بپردازد. تحلیل روایت به عنوان روشی کیفی و تفسیری، امکان مطالعه عمیق و چندلایه روایت‌ها را فراهم می‌سازد و بستر مناسبی برای واکاوی نحوه بازنمایی چالش‌های فرهنگی و اجتماعی در متون روایی نوین، از جمله بازی‌ها، ارائه می‌دهد (Riessman, 2008: 29). رویکرد تحلیلی این

جدول ۱. بازی‌های رایانه‌ای مطالعه شده.

عنوان بازی رایانه‌ای	سال انتشار	عنوان بازی رایانه‌ای	سال انتشار
رستگاری سرخ‌پوست مرده ۲	۲۰۱۸	کتیبه‌ها کهن ۵: اسکایریم	۲۰۱۱
دیپرویت: انسان‌شدن	۲۰۱۸	باران شدید	۲۰۱۰
ویچر ۳: شکار وحشی	۲۰۱۵	اثر جریمی	۲۰۰۷
سیمز ۴	۲۰۱۴	جنگ ستارگان: شوالیه‌های جمهوری قدیم	۲۰۰۳
مدارک، لطفا	۲۰۱۳	کاماندوها ۲: مردان افتخار	۲۰۰۱

که عمدتاً در دسته‌بندی تک‌نفره قرار می‌گیرند و تجربه‌ای فردی و داستانی را برای کاربر فراهم می‌کنند. سطح تعامل در این بازی‌ها بالا بوده و کاربر نقش فعالی در پیشبرد داستان از طریق انتخاب‌های معنادار ایفا می‌کند. گرچه برخی از بازی‌ها قابلیت تجربه چندنفره نیز دارند، تمرکز اصلی تحلیل بر نسخه‌های تک‌نفره آنها بوده است، چراکه امکان بررسی دقیق‌تری از عناصر داستان، محیط و شخصیت را در ساختاری کنترل‌شده و قابل تحلیل فراهم می‌آورد. این ویژگی‌ها در تحلیل روایت و بازنمایی فرهنگی مورد توجه قرار گرفته‌اند تا اعتبار و روایی نتایج پژوهش تقویت شود. همچنین تنوع سبک‌های بازی، تفاوت در زمینه‌های اجتماعی روایت‌شده، و امکان تحلیل عمیق عناصر روایی در این آثار، آنها را به منابعی غنی برای تحلیل روایت‌های تعاملی در زمینه بازنمایی فرهنگی و اجتماعی تبدیل کرده است. هر یک از این آثار، در بخش‌هایی از مقاله، به صورت مصداقی مورد تحلیل قرار گرفته‌اند تا چارچوب نظری پژوهش از طریق بررسی نمونه‌های واقعی در عمل آزموده شود.

### عناصر روایت‌های تعاملی

روایت‌های تعاملی در بستر رسانه‌های دیجیتال، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، با ساختاری پیچیده و چندلایه تعریف می‌شوند که از تلفیق سه مؤلفه بنیادین شکل می‌گیرند؛ داستان، ساختار و تعامل. در نگاه نخست، روایت از ترکیب دو عنصر اصلی داستان (به‌مثابه محتوا) و ساختار (به‌مثابه قالب روایی) شکل می‌گیرد. داستان در این میان حامل بار معنایی و زیبایی‌شناختی مفهومی است، در حالی که ساختار در جهت تحقق زیبایی‌شناسی صوری و انسجام در روایت عمل می‌کند (Murray, 2017: 82). این الگو در روایت‌های

شناسایی چالش‌هایی چون فقر، تبعیض، نابرابری اجتماعی و بحران هویت، از شاخص‌های روایی و نشانه‌های فرهنگی درون‌متنی استفاده شده است. فقر از طریق بازنمایی محیط‌های محروم، محدودیت منابع اقتصادی و روایت‌هایی از نیاز و محرومیت بررسی شده است. تبعیض با توجه به سلسله‌مراتب قدرت، ترجیحات نژادی یا جنسیتی، و نقش‌های روایی نابرابر تحلیل شده، و نابرابری اجتماعی نیز در قالب تقابل طبقاتی، دسترسی نابرابر به منابع و تمایزهای موقعیتی شخصیت‌ها شناسایی شده است. بحران هویت با تمرکز بر دوگانگی نقش، تضادهای درونی شخصیت و انتخاب‌های متعارض در روایت مورد بررسی قرار گرفته است. این تحلیل بر پایه نظریه بازنمایی و مطالعات فرهنگی انجام شده که بر ساخت اجتماعی معنا و بازتولید گفتمان‌های فرهنگی در رسانه‌های دیجیتال تأکید دارد (Kellner, 1995). شایان ذکر است که در این پژوهش، بحران هویت در سطح روایت و درون شخصیت‌های بازی تحلیل شده و تأثیر آن بر هویت واقعی کاربران مدنظر نبوده است. همچنین مشارکت اجتماعی نیز نه به‌مثابه کنش واقعی کاربران در جامعه، بلکه در قالب بازنمایی کنش و مسئولیت اجتماعی در ساختار روایت بررسی شده است. هدف اصلی، شناسایی ظرفیت روایت‌های تعاملی در طراحی موقعیت‌های اخلاقی و اجتماعی و امکان‌سازی برای تأمل فرهنگی است، بدون آن‌که مدعی اثرگذاری مستقیم بر رفتار کاربران باشد.

بر این اساس، در پژوهش حاضر، با هدف تنوع در ژانر، سبک روایت، و نوع تعامل، تعدادی از بازی‌های رایانه‌ای روایی و تعاملی منتخب مورد بررسی قرار گرفتند. معیارهای انتخاب این آثار عبارت بودند از برخورداری از ساختار روایی تعاملی چندمسیره، تمرکز بر بازنمایی چالش‌های فرهنگی و اجتماعی، بهره‌گیری از عناصر روایی پویا و قابل تحلیل (داستان، محیط، شخصیت)، تأثیرگذاری فرهنگی یا نقدپذیری در ادبیات علمی مرتبط با حوزه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، «جدول ۱» فهرستی از بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی به همراه سال انتشار آنها را نشان می‌دهد.

در انتخاب بازی‌های مورد تحلیل، علاوه بر معیارهای روایی و محتوایی، به نوع ساختار بازی نیز توجه شده است. بازی‌ها از میان آثار روایت‌محور و تعاملی انتخاب شده‌اند

تعاملی نیز حفظ شده، اما با ورود عنصر سوم یعنی تعامل، دچار تحول بنیادی شده است.

در روایت‌های تعاملی، کاربر دیگر صرفاً دریافت‌کننده روایت نیست، بلکه به عاملی فعال در پیشبرد آن تبدیل می‌شود. تجربه روایی در این بستر، در نتیجه کنش‌های متقابل میان کاربر و عناصر داستانی شکل می‌گیرد، و از این طریق، معنا نه تنها منتقل، بلکه خلق می‌شود. به عبارتی، معنا در روایت تعاملی یک پدیده ایستا نیست، بلکه در فرآیندی دینامیک و موقعیتی، در تعامل بین کاربر و روایت شکل می‌گیرد (Ryan, 2006: 103). با توجه به این ماهیت تعاملی، روایت‌های تعاملی از نظام زیبایی‌شناسی ویژه‌ای پیروی می‌کنند که در آن، هر دو بُعد محتوایی و صوری روایت به واسطه تعاملات دیجیتال غنا می‌یابد. در سطح محتوا، عناصر زیبایی‌شناختی نظیر والایی<sup>۷</sup>، تضاد، و تداعی‌های فرهنگی به خلق معنا و تجربه منحصر به فرد در کاربر کمک می‌کنند؛ در حالی که در سطح صوری، انسجام ساختاری، پیرنگ چندشاخه‌ای، و بهره‌گیری از الگوهای روایی متغیر از اهمیت ویژه‌ای برخوردارند (Jenkins, 2004: 123). علاوه بر این، نقش زیبایی‌شناسی بصری در این نوع روایت‌ها را نباید نادیده گرفت؛ عناصری چون کادربندی، طراحی صحنه، نورپردازی و ترکیب‌بندی فضا از جمله ویژگی‌هایی‌اند که در خلق تجربه روایی مؤثرند و می‌توانند بر درک کاربر از موقعیت‌های فرهنگی و اجتماعی روایت‌شده تأثیرگذار باشند (Manovich, 2011: 137).

عنصر تعامل را می‌توان مؤلفه‌ای دانست که روایت‌های تعاملی را از دیگر اشکال روایی متمایز می‌سازد. تعامل در اینجا به معنای توانایی کاربر در شکل‌دهی فعال به فرآیندهای روایت است؛ از جمله تغییر در مسیر داستان، مداخله در تصمیم‌گیری‌های شخصیت‌ها، یا تحول در محیط روایی. همان‌طور که پژوهشگران اشاره می‌کند، تعامل زمانی رخ می‌دهد که کنش‌های کاربر بر واکنش‌های روایت اثر بگذارد و این چرخه به‌طور مداوم تکرار شود (Crawford, 2003: 5).

در روایت‌های تعاملی، محیط، شخصیت و داستان در چارچوبی تعاملی و پویا هم‌زیستی دارند. این عناصر نه در انزوا، بلکه در کنشی متقابل و میان‌ذهنی با کاربر معنا پیدا می‌کنند. آنچه این نوع روایت‌ها را منحصر به فرد می‌سازد، درهم‌تنیدگی ذاتی تعامل در تمامی لایه‌های روایت

است؛ از ساختار روایی گرفته تا معماری محیط و طراحی شخصیت‌ها. این ساختار تعاملی زمینه‌ساز تجربه‌ای است که برای هر کاربر می‌تواند متفاوت باشد و دقیقاً به همین دلیل، قابلیت بالایی در بازنمایی تجربه‌های اجتماعی و فرهنگی متنوع دارد. بر همین اساس، درک عملکرد روایت‌های تعاملی نیازمند مطالعه‌ای نظام‌مند از نحوه ظهور تعامل در سه عنصر کلیدی یادشده است. هرچند کاربر می‌تواند بر هر سه عنصر تأثیر بگذارد، اما کیفیت و شکل این تأثیر در هر مورد متفاوت است. از این رو، برای فهم عمیق‌تر این فرآیند، لازم است نخست به تبیین ویژگی‌های تعامل بپردازیم و سپس به بررسی مجزای سه عنصر اصلی روایت تعاملی یعنی داستان، شخصیت و محیط پرداخته شود. این تفکیک تحلیلی، امکان بررسی دقیق‌تری از نقش تعامل در خلق تجربه‌ای پویا، منحصر به فرد و معنادار برای کاربر را فراهم می‌سازد، تجربه‌ای که می‌تواند زمینه‌ساز مواجهه فعال کاربر با چالش‌های فرهنگی و اجتماعی بازنمایی‌شده در بازی‌های رایانه‌ای گردد.

### عنصر اول: داستان تعاملی

برای درک بهتر مفهوم داستان تعاملی به عنوان یکی از ارکان بنیادین روایت‌های تعاملی، نخست باید تمایز مفهومی میان داستان و روایت روشن شود. در تعریف کلاسیک، داستان به مجموعه‌ای از رخداد‌های منسجم اطلاق می‌شود، در حالی که روایت به شیوه بازنمایی این رخدادها از طریق رسانه‌ای خاص برای کاربر اشاره دارد (Abbott, 2008: 17). به بیان دیگر، اگر داستان مواد خام یک روایت باشد، روایت فرآیند شکل‌دهی و ارائه آن مواد به کاربر است. این تمایز از آن جهت حائز اهمیت است که امکان تحلیل جداگانه هر یک از این سطوح را فراهم می‌آورد: داستان در سطح درون‌مایه و پیرنگ قابل ارزیابی است، در حالی که روایت در سطح فرم، زمان‌مندی، و زاویه دید مورد تحلیل قرار می‌گیرد.

در بستر رسانه‌های تعاملی، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، داستان تعاملی به نوعی از داستان اطلاق می‌شود که در آن طراح، ضمن ارائه چارچوبی روایی، امکان تأثیرگذاری مستقیم یا غیرمستقیم بر روند روایت را برای کاربر فراهم می‌کند. در این‌گونه روایت‌ها، کاربر دیگر صرفاً در جایگاه دریافت‌کننده معنا قرار ندارد، بلکه به یکی از عوامل مؤثر

21). این مکانیک‌ها تعیین می‌کنند که تعامل کاربر در چه حدودی می‌تواند بر روایت تأثیرگذار باشد. یکی از مهم‌ترین کارکردهای داستان تعاملی، خلق تجربه‌ای است که در آن کاربر احساس حضور روایی<sup>۱۹</sup> پیدا می‌کند؛ یعنی خود را درون ماجراهای داستانی تجربه می‌کند. این حس حضور، به دلیل مشارکت فعال کاربر در تصمیم‌گیری‌ها، می‌تواند زمینه‌ساز شکل‌گیری نوعی هویت مجازی باشد که در تعامل با هویت واقعی فرد، بر نگرش‌ها، کنش‌ها و درک او از مسائل اجتماعی و فرهنگی تأثیر می‌گذارد.

نمونه بارز چنین تجربه‌ای در بازی رایانه‌ای *باران شدید*<sup>۲۰</sup> مشاهده می‌شود؛ اثری که در آن کاربر از طریق انتخاب‌های روایی خود، مسیر و پایان داستان را شکل می‌دهد. داستان بازی حول محور شخصیتی به نام ایتن مارس شکل می‌گیرد که پس از یک حادثه مرگبار، با بحران فقدان، افسردگی و فروپاشی خانواده مواجه می‌شود. ورود یک قاتل سریالی که والدین را وادار به آزمون‌های روانی برای نجات فرزندان‌شان می‌کند، دروازه‌ای به سمت انتخاب‌های دشوار اخلاقی و عاطفی برای کاربر باز می‌کند. انتخاب‌های کاربر در این بازی، نه تنها مسیر داستان، بلکه سرنوشت شخصیت‌ها و پیامدهای روایی را به صورت بنیادین تغییر می‌دهد.

### عنصر دوم: محیط تعاملی

یکی از ارکان بنیادین در شکل‌گیری روایت‌های تعاملی، محیط تعاملی است. در حالی که داستان تعاملی بر نحوه تعامل کاربر با ساختار روایت و پیشبرد خط داستانی متمرکز است، محیط تعاملی بستری را فراهم می‌آورد که در آن تعامل کاربر با فضای داستانی و موقعیت‌های فیزیکی یا ذهنی روایت ممکن می‌شود. به بیان دیگر، محیط تعاملی نقش تسهیل‌گر را در تجربه روایی ایفا می‌کند و از طریق آن، امکان ادراک، تصمیم‌گیری و کنش در دل جهان داستانی برای کاربر فراهم می‌شود.

در بسیاری از روایت‌های تعاملی، محیط نه تنها یک فضای پسرزمینه‌ای برای رخدادهای داستان نیست، بلکه عنصری فعال در شکل‌گیری مسیر روایت به شمار می‌آید. زمانی که محیط تعاملی به گونه‌ای طراحی می‌شود که به‌طور مستقیم با ساختار داستانی در ارتباط باشد، نقش آن در ایجاد موقعیت‌های تصمیم‌گیری و در نتیجه، تغییر در مسیر روایت، برجسته می‌شود. چنین محیط‌هایی می‌توانند

در تولید و پیشبرد داستان بدل می‌شود. این تأثیرگذاری می‌تواند در سطوحی حداقلی، نظیر انتخاب میان دو مسیر فرعی (بدون تغییر در ساختار کلان روایت)، یا در سطوحی حداکثری، مانند دگرگونی کامل پیرنگ و جهت‌دهی به مسیر اصلی داستان صورت گیرد. چنان‌که پژوهشگران نیز اشاره می‌کنند، برخی از روایت‌های تعاملی به گونه‌ای طراحی می‌شوند که فقط چارچوب کلی روایت را فراهم کنند و بقیه فرایند شکل‌گیری آن را به تعامل کاربر واگذارند (Ryan, 192: 2006). در این وضعیت، طراح همچون معمار خانه‌ای عمل می‌کند که ساختار کلی را فراهم کرده اما نحوه چیدمان فضا را به انتخاب‌های کاربران واگذار کرده است. از این منظر، می‌توان روایت‌های تعاملی را به دو دسته کلی تقسیم کرد؛ روایت‌های تعاملی غیرکاربرمحور و روایت‌های تعاملی کاربرمحور.

در نوع نخست، طراح همچنان بر روند کلی روایت مسلط است و گرچه به کاربر امکان انتخاب و تعامل داده می‌شود، اما ساختار اصلی روایت، به‌ویژه در سطوح پیرنگ، توالی زمانی و پیوستگی روایی، همچنان حفظ می‌گردد. در این ساختار، طراح روایت، عناصر کلیدی داستان را، به‌ویژه در آغاز و پایان، از پیش طراحی می‌کند و کاربر صرفاً در بخش‌هایی خاص از روایت عاملیت دارد (Lebowitz & Klug 2011: 121). به عبارت دیگر، تعامل کاربر در اینجا در قالب سناریوهای از پیش طراحی شده تعریف می‌شود و نمی‌تواند ساختار کلان روایت را برهم بزند. در مقابل، در روایت‌های تعاملی کاربرمحور، میزان عاملیت کاربر تا حد زیادی افزایش می‌یابد و او نه تنها در روند روایت، بلکه در ساختار آن نیز مداخله می‌کند. در این الگو، کاربر می‌تواند تعیین کند که داستان از کجا آغاز شود، چه مسیری را طی کند، و در کجا به پایان برسد. همان‌طور که جنکینز یادآور می‌شود، در این نوع روایت‌ها، «طراح بازی داستان را تعریف نمی‌کند، بلکه جهان بازی را می‌آفریند» (Jenkins, 121: 2004)، و این کاربر است که از خلال تعامل خود با جهان بازی، روایت را شکل می‌دهد.

با این حال، باید توجه داشت که حتی در روایت‌های کاربرمحور نیز عاملیت کاربر نامحدود نیست. چارچوب‌هایی تحت عنوان مکانیک روایت<sup>۱۸</sup> وجود دارد که شامل قواعد و دستورالعمل‌هایی است که امکان تعامل را جهت‌دهی می‌کند (Adams & Dormans, 2012:).

می‌دهد، بلکه در تصمیم‌سازی، مسیرسازی و درگیرسازی کاربر با چالش‌های داستانی نقش آفرین است. همین ویژگی آن را به ابزاری قدرتمند برای بازنمایی وضعیت‌های اجتماعی، فرهنگی و تاریخی در بستر روایت‌های تعاملی تبدیل می‌کند. محیط تعاملی، از طریق برانگیختن کنش‌های شناختی و عاطفی، تجربه‌ای چندبعدی برای کاربر فراهم می‌سازد که می‌تواند تأمل درباره مفاهیم کلیدی فرهنگ، هویت و قدرت را تسهیل کند.

### عنصر سوم: شخصیت تعاملی

سومین عنصر بنیادین در ساختار روایت‌های تعاملی، شخصیت تعاملی است. در روایت‌های تعاملی، برخلاف فرم‌های سنتی داستان‌گویی، شخصیت صرفاً یک عنصر از پیش تعیین‌شده نیست، بلکه واجد ظرفیت‌هایی است که کاربر می‌تواند در چارچوبی مشخص، آن را تغییر دهد، پرورش دهد، یا بازتعریف کند (Aldred, 2023: 445). شخصیت تعاملی، ابزاری برای نمایندگی مجازی کاربر در جهان داستانی است؛ ابزاری که کاربر با آن، خود را در جهان روایت جای می‌دهد، هویت خود را بازآفرینی می‌کند، و در مسیر داستانی، تجربه‌ای فردی و شخصی می‌سازد.

در بسیاری از روایت‌های تعاملی، کاربران از ابتدا می‌توانند از میان گزینه‌هایی محدود، نوع شخصیت خود را انتخاب کنند؛ شخصیت‌هایی که گاه در قالب قهرمانان سنتی، و گاه در قالب کنشگرانی غیرخطی و با ویژگی‌های ترکیبی تعریف می‌شوند. هرچند ممکن است دامنه انتخاب در آغاز روایت محدود باشد، اما همین سطح از عاملیت نسبت به روایت‌های سنتی، که در آن کاربر هیچ اختیار روایی ندارد، تحولی قابل توجه به شمار می‌آید.

با پیشروی در روایت، شخصیت کاربر به واسطه تصمیم‌گیری‌هایش دچار تغییر و رشد می‌شود. این پویایی شخصیت، بخشی از ماهیت تعاملی روایت را شکل می‌دهد. در بسیاری از بازی‌ها، انتخاب‌های اخلاقی کاربر در تعامل با دیگر شخصیت‌ها، موجب دگرگونی در ویژگی‌های درونی کاراکتر می‌شود؛ برای مثال، انتخاب رفتارهای خشونت‌آمیز، شخصیت را به سوی صفات منفی سوق می‌دهد، در حالی که رفتارهای اخلاقی‌تر، امکان دسترسی به مهارت‌ها و توانمندی‌های متفاوتی را فراهم می‌کند (Tringham, 2015: 199).

کاربر را در برابر انتخاب‌هایی قرار دهند که پیش‌بینی‌ناپذیر و متأثر از شرایط محیطی‌اند، و از این طریق، روایت را از چارچوب‌های اولیه خارج کرده و به مسیرهای تازه‌ای هدایت کنند.

برای نمونه، در بازی رایانه‌ای *جنگ ستارگان: شوالیه‌های جمهوری قدیم*<sup>۲۱</sup> ساختار محیطی به‌گونه‌ای طراحی شده است که کاربر، در مواجهه با شرایط خاص و متغیر، نمی‌تواند همواره از تمام قابلیت‌های شخصیت خود بهره‌گیرد. این محدودیت‌های محیطی، کاربر را به اتخاذ شیوه‌های بدیل رفتاری وامی‌دارند که به نوبه خود، بر مسیر روایت تأثیر می‌گذارند. در این نمونه، محیط صرفاً ظرفی برای تعامل نیست، بلکه محرک تصمیم‌گیری است و در مواقعی، روند روایت را به شکلی معنادار دگرگون می‌سازد.

یکی از مهم‌ترین کارکردهای محیط تعاملی در روایت‌های تعاملی، ایجاد حس حضور محیطی<sup>۲۲</sup> است؛ مفهومی که به معنای درک کاربر از خود به عنوان بخشی از جهان داستانی است. بر اساس دیدگاه نیتشه، حس حضور زمانی شکل می‌گیرد که کاربر خود را نه صرفاً ناظر، بلکه فاعل و مؤثر در بستر روایت احساس کند (Nitsche, 2008: 203). این احساس، به تجربه روایی عمق و غنا می‌بخشد و کاربر را نسبت به تصمیمات خود درگیرتر و مسئول‌تر می‌سازد. همچنین، حس حضور محیطی، نقش مهمی در جذابیت و لذت‌بردن کاربر از روایت تعاملی ایفا می‌کند. کاربری که خود را درون جهان بازی حس می‌کند، تمایل بیشتری به تکرار تجربه، درگیر شدن با شخصیت‌ها، و فهم بهتر رخدادهای فرهنگی و اجتماعی روایت‌شده دارد. این امر می‌تواند به شکل‌گیری پیوندی عاطفی و شناختی میان کاربر و فضای روایی بینجامد (Gackenbach & Bown, 2011: 17).

نمونه‌ای موفق از تحقق این حس در بازی رایانه‌ای *کاماندوها ۲: مردان افتخار*<sup>۲۳</sup> دیده می‌شود. در این بازی، کاربر باید مأموریت‌هایی را در دل مناطق تحت اشغال نازی‌ها یا ژاپنی‌ها اجرا کند و انتخاب نوع استراتژی (مخفی‌کاری یا حمله مستقیم) به عهده اوست. محیط تعاملی بازی، با تنوع موقعیت‌ها و جزئیات محیطی، به کاربران اجازه می‌دهد تا تصمیمات استراتژیکی متناسب با شرایط بگیرند. این شرایط نه‌تنها در پیشبرد اهداف بازی نقش دارند، بلکه در مسیر روایت و خلق تجربه‌ای منحصر به فرد نیز مؤثرند. در نتیجه، محیط تعاملی نه‌تنها فضا و موقعیت روایت را شکل

کاراکتر تأثیر می‌گذارد، بلکه می‌تواند بازتابی از نگرش‌ها، آرزوها، یا دغدغه‌های فردی خود او باشد. در چنین بستری، شخصیت مجازی به صورت بازتابی از هویت واقعی کاربر عمل می‌کند و از این طریق، به هم‌پوشانی معناداری میان دنیای واقعی و مجازی منجر می‌شود. این هم‌پوشانی نه تنها تجربه روایی را عمیق‌تر می‌سازد، بلکه می‌تواند نقشی مؤثر در توسعه فردی، هویت‌یابی فرهنگی و بازانديشی اجتماعی کاربر ایفا کند؛ نقش‌هایی که در چارچوب روایت‌های تعاملی، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، اهمیت فزاینده‌ای یافته‌اند.

### کارکرد عناصر روایت‌های تعاملی در بازنمایی چالش‌های فرهنگی و اجتماعی

برخلاف رسانه‌های سنتی که روایت را به صورت خطی و از پیش تعیین‌شده به کاربر ارائه می‌دادند، روایت‌های تعاملی با ایجاد فضاهایی پویا، انتخاب‌محور و چندمسیره، به کاربر این امکان را می‌دهند که در فرایند تولید معنا مشارکت فعال داشته باشد (Murray, 2017: 126). این مشارکت نه فقط ساختار روایی را متحول می‌سازد، بلکه زمینه‌ای برای مواجهه، بازانديشی و بازآفرینی واقعیت‌های اجتماعی فراهم می‌آورد.

#### ۱. داستان تعاملی: از ساختار روایی به مواجهه فرهنگی

در روایت‌های تعاملی، داستان به‌مثابه بنیان معنایی و ساختاری روایت، نقش محوری در شکل‌گیری تجربه فرهنگی و اجتماعی کاربر ایفا می‌کند. آنچه داستان تعاملی را از سایر انواع روایت متمایز می‌سازد، نه صرفاً فرم ارائه یا تنوع مسیرهای روایی، بلکه مکانیزم مشارکت فعال کاربر در شکل‌دهی به داستان است. برخلاف روایت‌های خطی که در آنها خواننده یا بیننده در جایگاه گیرنده‌ای منفعل قرار دارد، در روایت‌های تعاملی کاربر به فاعل روایی بدل می‌شود؛ یعنی کسی که می‌تواند با انتخاب‌ها و کنش‌های خود، در ساختار، مسیر، و حتی معنای روایت مداخله کند.

در این فرایند، داستان تعاملی فراتر از یک بستر سرگرمی‌محور عمل می‌کند و به فضایی برای مواجهه با مسائل فرهنگی، هویتی و اخلاقی تبدیل می‌شود. به‌ویژه آنکه بسیاری از بازی‌های روایی، کنش کاربر را در قالب تصمیم‌گیری‌های اخلاقی و موقعیت‌های پرتنش اجتماعی سامان می‌دهند. کاربر در این روایت‌ها نه تنها نقش ایفا

این فرایند رشد و تغییر، هم بر ویژگی‌های شخصیت و هم بر روند روایت تأثیرگذار است. در برخی از روایت‌ها، کاربر می‌تواند از طریق ارتقای ویژگی‌های خاص شخصیتی، تأثیر بیشتری بر محیط و داستان بگذارد؛ چنان‌که گاهی حتی بدون اعمال زور یا هزینه‌های سنگین، تنها با استفاده از توانمندی‌های تقویت‌شده شخصیت، مسیر داستان را به سمت مطلوب خود هدایت کند.

با این حال، در برخی دیگر از روایت‌های تعاملی، ارتقای شخصیت محدود به افزایش توان فنی یا امتیازات بازی است و تأثیری بر تحول روایی ندارد. در این روایت‌ها، شخصیت بیشتر به یک ابزار روندبازی<sup>۲۴</sup> تبدیل می‌شود تا عنصری روایی. در مقابل، در روایت‌هایی که تعامل میان شخصیت و داستان تقویت شده، کاربر حس مشارکت عمیق‌تری در روایت پیدا می‌کند؛ حسی که به شکل‌گیری تجربه‌ای غنی‌تر و تأثیرگذارتر منجر می‌شود.

شخصیت تعاملی از نظر عملکرد روایی، ممکن است گاه در نقش راوی ظاهر شود، و گاه بخشی از محیط داستانی تلقی شود (Sheldon, 2004: 62). در حالت نخست، او به بخشی از فرایند روایت‌گری تبدیل می‌شود و در حالت دوم، عنصری کنش‌پذیر در دل روایت است. از این منظر، شخصیت تعاملی همواره در پیوند با سایر عناصر روایت تعریف می‌شود و به‌تنهایی واجد معنا نیست؛ بلکه معنا و کارکرد آن از دل ارتباط با داستان و محیط برمی‌خیزد.

یکی از کلیدی‌ترین نقش‌های شخصیت تعاملی، ایجاد حس یگانگی میان کاربر و کاراکتر است؛ حالتی که کاربر نه فقط با شخصیت هم‌ذات‌پنداری می‌کند، بلکه خود را با آن یکی می‌بیند. در این وضعیت، شخصیت مجازی به بخشی از هویت دیجیتال کاربر تبدیل می‌شود و مرز میان واقعیت و تخیل، تجربه فردی و تجربه روایی، به شکل معناداری کمرنگ می‌شود. این پدیده، به‌ویژه زمانی اهمیت می‌یابد که کاربر از خلال تجربه شخصیت مجازی، به آگاهی تازه‌ای از خود دست پیدا کند یا تحولی در نگرش‌های فرهنگی و اجتماعی‌اش تجربه کند.

نمونه‌ای گویا از این فرایند در بازی رایانه‌ای *سیمز ۴*<sup>۲۵</sup> مشاهده می‌شود. در این روایت تعاملی، کاربر می‌تواند کاراکتری مجازی با ویژگی‌های اختیاری خلق کند و آن را در موقعیت‌های پیچیده اجتماعی، اقتصادی، یا خانوادگی قرار دهد. تصمیمات کاربر در این بازی نه فقط بر سبک زندگی

جدول ۲. تحلیل کارکرد داستان تعاملی از منظر فرهنگی و اجتماعی (محقق ساخته بر اساس یافته‌های پژوهش).

مؤلفه‌ها	ویژگی‌ها	توضیحات
نقش کاربر	فاعل روایی؛ مداخله‌گر در ساختار، مسیر و معنای روایت	انتخاب‌های اخلاقی در بازی مدارک، لطفاً
ماهیت روایت	چندمسیره، چندآوایی، تولید نسخه‌های مختلف از واقعیت	تغییر جهان داستان با هر انتخاب کاربر
کارکرد فرهنگی	مواجهه با مسائل فرهنگی، هویتی، اخلاقی	چالش ارزش‌ها و باورهای کاربر
نحوه درگیری با مسائل اجتماعی	تجربه مستقیم مسائل مانند فساد، تبعیض، هویت مهاجران، نظام‌های نظارتی	مثال‌های تصمیم‌گیری در مدارک، لطفاً
بازنمایی تنوع فرهنگی	بازتاب جهان‌های متنوع؛ تجربه زیسته گروه‌های حاشیه‌نشین و اقلیت‌ها	انتخاب‌های دشوار که به همدلی و بازاندیشی می‌انجامد
ساختار روایی	مشارکتی؛ تولید معنا در کنش میان کاربر و روایت	روایت به جای تفسیر آماده، تجربه و انتخاب را ارائه می‌دهد
نتیجه فرهنگی و اجتماعی	بازتعریف هویت، ارزش‌ها و مواضع؛ ارتقای حساسیت فرهنگی و اجتماعی	فرایند مشارکتی در روایت‌های تعاملی

پیش می‌رود، کاربر نه تنها در فرایند بازنمایی مسائل اجتماعی دخیل می‌شود، بلکه به بازتعریف هویت، ارزش‌ها و مواضع خود نیز می‌پردازد. همین ساختار مشارکتی است که روایت تعاملی را به رسانه‌ای تأثیرگذار در مواجهه با چالش‌های فرهنگی و اجتماعی بدل می‌سازد؛ رسانه‌ای که به جای ارائه تفسیر آماده، امکان تجربه و انتخاب را در دل روایت فراهم می‌آورد.

## ۲. محیط تعاملی: فضاها و تجربیات اجتماعی

در روایت‌های تعاملی، محیط تنها یک بستر تصویری یا فضای فنی برای استقرار داستان نیست، بلکه خود به مثابه عنصری معنا ساز و فرهنگ ساز عمل می‌کند. محیط تعاملی فضایی است که کاربر در آن، نه صرفاً بازی می‌کند، بلکه تجربه می‌سازد، تصمیم می‌گیرد، و درگیر نوعی از زیست‌روایت شخصی می‌شود؛ زیست‌روایتی که عمیقاً با مؤلفه‌های فرهنگی، اجتماعی، سیاسی و تاریخی درهم تنیده است. در این ساختار، کاربر با تعامل مستقیم با فضاها

می‌کند، بلکه با دوره‌هایی روبه‌رو می‌شود که مستقیماً به ارزش‌ها، باورها و پیش‌فرض‌های فرهنگی او مرتبط هستند. بازی رایانه‌ای *مدارک، لطفاً*<sup>۲۶</sup> نمونه‌ای شاخص از این نوع ساختار روایی است. در این بازی، کاربر در نقش یک مأمور مرزبانی در کشور خیالی آرتستوتزکا ظاهر می‌شود که وظیفه دارد بر اساس قوانین اداری، ورود یا عدم ورود افراد را به کشور تعیین کند. تصمیم‌های کاربر اغلب میان بوروکراسی دولتی و وجدان انسانی قرار دارد: آیا باید مادری را که مدارکش کامل نیست، به خاطر کودک بیمارش اجازه ورود دهد یا او را بازگرداند؟ آیا رشوه بگیرد یا خانواده‌اش را گرسنه نگه دارد؟ این موقعیت‌ها به صورت مستقیم مفاهیمی چون فساد، قدرت، هویت مهاجر، تبعیض ناروا و نظام‌های نظارتی را به چالش می‌کشند، بی‌آنکه آنها را آشکارا تئوریزه کنند؛ بلکه از طریق تجربه، کاربر را درگیرشان می‌سازند (Si-cart, 2009: 72).

در چنین ساختاری، چندمسیره بودن پیرنگ نقش تعیین‌کننده‌ای دارد. این ویژگی باعث می‌شود تا داستان تعاملی، نه فقط روایتگر یک موقعیت، بلکه مولد نسخه‌های مختلفی از واقعیت شود. هر بار که کاربر تصمیمی جدید اتخاذ می‌کند، جهانی تازه خلق می‌شود که بازتابی از ارزش‌ها و چشم‌اندازهای اخلاقی و فرهنگی اوست. به عبارتی، روایت تعاملی از یک الگوی واحد روایت محور، به فضایی چندآوایی بدل می‌شود که در آن معانی نه توسط مؤلف، بلکه در کنش میان کاربر و روایت تولید می‌شوند (Ryan, 2006: 112). «جدول ۲»، کارکرد داستان تعاملی از منظر فرهنگی و اجتماعی را نشان می‌دهد.

این ویژگی، به‌ویژه در زمینه بازنمایی تنوع فرهنگی و چالش‌های اجتماعی اهمیت می‌یابد. روایت‌هایی که مسیرهای گوناگونی را پیش روی کاربر می‌گذارند، نه تنها تجربه‌ای دموکراتیک‌تر خلق می‌کنند، بلکه امکان بازتاب جهان‌های متنوع را نیز فراهم می‌سازند. در این میان، کاربر می‌تواند تجربه زیسته گروه‌های حاشیه‌نشین، مهاجران، اقلیت‌ها یا اقشار ستمدیده را از درون روایت لمس کند؛ تجربه‌ای که در قالب انتخاب‌های دشوار و گاه پرهزینه، به شکل‌گیری همدلی و بازاندیشی فرهنگی منجر می‌شود. در نتیجه، داستان تعاملی را می‌توان بستر فرهنگی پیچیده‌ای دانست که در آن تجربه، کنش و معنا درهم تنیده می‌شوند. از آنجا که روایت نه به صورت یک‌سویه بلکه به‌طور مشارکتی

طراحی‌شده، نه تنها روایتی را پیش می‌برد، بلکه از خلال حرکت، جست‌وجو، و انتخاب در محیط، در یک تجربه اجتماعی و فرهنگی مشارکت می‌کند (Nitsche, 2008). محیط تعاملی، در روایت‌های تعاملی، عملکردی فراتر از دکور یا پس‌زمینه‌ای گرافیکی دارد. این محیط‌ها با بهره‌گیری از عناصر فضایی، نورپردازی، طراحی صحنه، صدا و تعاملات فضایی، جهان‌هایی را خلق می‌کنند که می‌توانند بازتاب‌دهنده ساختارهای قدرت، روابط اجتماعی، تنش‌های طبقاتی، تبعیض‌های ناروای نژادی، و سایر چالش‌های فرهنگی باشند. در این فضاها، کاربر با ورود به موقعیت‌های خاص، امکان تجربه زیسته از مسائلی را پیدا می‌کند که در زندگی واقعی ممکن است از آنها فاصله داشته باشد یا نسبت به آنها بی‌تفاوت باشد. بنابراین، محیط تعاملی نه تنها بستری برای بازی، بلکه میانجی شناخت فرهنگی و ابزار بازنمایی اجتماعی است.

یکی از نمونه‌های بارز این عملکرد فرهنگی، بازی دیترویت: انسان‌شدن است؛ روایتی تعاملی که در شهری آینده‌نگر رخ می‌دهد، اما بستر آن را مسائل اجتماعی معاصر شکل داده‌اند. در این بازی، اندرویدهایی که به عنوان نیروی کار غیرانسانی طراحی شده‌اند، به تدریج هویت، احساس و خواسته‌های انسانی پیدا می‌کنند. محیط بازی با جزئیاتی چون خیابان‌های جداشده برای انسان‌ها و اندرویدها، فروشگاه‌های اندرویدفروشی، رفتار تبعیض‌آمیز نیروهای پلیس و حضور گرافیتی‌ها و اعتراض‌های خیابانی، بازنمایی نمادین نظام‌های سرکوب، تبعیض ناروای نژادی، و مبارزه برای حقوق مدنی را ارائه می‌دهد. آنچه این تجربه را متمایز می‌کند، تعامل فعال کاربر با این محیط است؛ به طوری که انتخاب مسیرها، حضور در فضاها، مختلف، یا مواجهه با موقعیت‌های خاص، کاربر را وارد تجربه‌ای شخصی شده از مقاومت یا همراهی با سیستم می‌سازد. از این منظر، محیط تعاملی به نوعی به راوی فرهنگی پنهان تبدیل می‌شود؛ راوی‌ای که نه با کلمات، بلکه با معماری فضا، سازمان‌دهی اطلاعات، و طراحی چالش‌ها، کاربر را با جهان‌بینی خاصی مواجه می‌سازد. این نوع بازنمایی، خاص رسانه تعاملی است؛ چراکه معنا در آن نه از طریق توصیف، بلکه از طریق تجربه و کنش شکل می‌گیرد. به بیان دیگر، کاربر تنها خواننده معنا نیست، بلکه در ساخت معنا در محیط شرکت می‌کند. در چنین شرایطی، یکی از مفاهیم کلیدی در تحلیل

روایت‌های تعاملی، حس حضور محیطی است؛ مفهومی که به معنای احساس بودن در محیطی خاص و تجربه آن به عنوان یک فضای واقعی تعریف می‌شود. زمانی که کاربر در دل موقعیت‌های محیطی قرار می‌گیرد، دیگر با روایت به عنوان یک متن مواجه نیست، بلکه روایت را در قالب موقعیت‌های فضامند و کنش‌پذیر زندگی می‌کند. در این وضعیت، کاربر نه تنها با کنش‌های داستانی هم‌ذات‌پنداری می‌کند، بلکه آنها را به عنوان بخشی از تجربه اجتماعی خود درونی‌سازی می‌نماید (Gackenbach & Bown, 2011: 17). از همین منظر است که محیط تعاملی می‌تواند چالش‌های اجتماعی را با قدرتی منحصر به فرد بازنمایی کند. برای مثال، محیط‌های روایت‌هایی که در بستر جنگ، ویرانی، مهاجرت یا فقر طراحی شده‌اند، می‌توانند با همراه ساختن کاربر در تصمیم‌گیری‌های دشوار در چنین فضاهایی، زمینه‌ای برای بازاندیشی اخلاقی و فرهنگی فراهم کنند. طراحی محیط‌هایی که شکاف طبقاتی، تبعیض ناروای جنسیتی، بحران آب یا فجاغ زیست‌محیطی را در دل خود دارند، نه تنها از نظر بصری، بلکه از نظر تصمیم‌سازی و مواجهه اخلاقی کاربر، تولید معنا می‌کنند. در مجموع، محیط تعاملی در روایت‌های تعاملی، نه یک بستر منفعل بلکه عنصری فعال در شکل‌گیری معنا و تجربه فرهنگی کاربر است. محیطی که به واسطه کنش‌مندی و پویایی خود، فضای اجتماعی، تاریخی و ایدئولوژیکی را بازنمایی می‌کند، و در عین حال، کاربر را درون این فضاها قرار می‌دهد تا تجربه، انتخاب، و حتی بازسازی معنا را از درون روایت انجام دهد. این ویژگی، محیط تعاملی را به یکی از قدرت‌مندترین ابزارهای بازنمایی فرهنگی و اجتماعی در رسانه‌های تعاملی تبدیل کرده است. «جدول ۳» کارکرد محیط تعاملی را نشان می‌دهد.

### ۳. شخصیت تعاملی: هویت‌سازی، بازنمایی و تحول اجتماعی

در روایت‌های تعاملی، شخصیت نه تنها عنصری داستانی برای پیشبرد روایت، بلکه ابزاری بنیادین برای تجربه، بازتاب و بازسازی هویت کاربر است. برخلاف روایت‌های خطی که در آنها ویژگی‌ها، تصمیم‌ها و سیر تحول شخصیت‌ها به‌طور کامل توسط مؤلف تعیین می‌شود، در روایت‌های تعاملی، شخصیت به یک ساختار باز و پویای هویتی تبدیل

جدول ۳. تحلیل کارکرد محیط تعاملی از منظر فرهنگی و اجتماعی.

مؤلفه‌ها	ویژگی‌ها	توضیحات
نقش محیط تعاملی	عنصر معنا‌ساز و فرهنگ‌ساز؛ فراتر از پس‌زمینه‌گرافیکی	طراحی فضاهای روایت در دیترویت: انسان‌شدن
شیوه مشارکت کاربر	تعامل فعال با فضا؛ تجربه شخصی‌شده از روایت و مسائل اجتماعی	حضور در خیابان‌ها، فروشگاه‌ها، موقعیت‌های خاص
کارکرد فرهنگی	میانجی شناخت فرهنگی و ابزار بازنمایی اجتماعی؛ ایجاد حس حضور محیطی	احساس بودن در محیط خاص و تجربه آن به عنوان فضای واقعی
بازنمایی مسائل اجتماعی	نمایش ساختارهای قدرت، تنش‌های طبقاتی، تبعیض نژادی، بحران‌های اجتماعی	نظام‌های سرکوب در دیترویت: انسان‌شدن، محیط‌های روایت جنگ، مهاجرت، فقر
شیوه تولید معنا	از طریق تجربه و کنش؛ مشارکت کاربر در ساخت معنا درون محیط	انتخاب مسیرها، تصمیم‌گیری در موقعیت‌های فضا‌مند
مفهوم کلیدی	حس حضور محیطی، درونی‌سازی تجربه روایت به عنوان بخشی از تجربه اجتماعی	تجربه هم‌ذات‌پنداری با کنش‌های داستانی در محیط
توانمندی خاص رسانه تعاملی	توانایی در بازنمایی چالش‌های اجتماعی با قدرتی منحصربه‌فرد از طریق تعامل فضایی و تجربه‌محور زیست‌محیطی و غیره	طراحی محیط‌های روایت‌محور با شکاف طبقاتی، بحران‌های زیست‌محیطی و غیره
نقش در شکل‌گیری معنا	عنصر فعال؛ بازنمایی فضای اجتماعی، تاریخی، ایدئولوژیکی؛ زمینه‌سازی برای تجربه، انتخاب و بازسازی معنا توسط کاربر	روایت‌های تعاملی مبتنی بر محیط‌های معنادار

می‌شود که کاربر می‌تواند آن را تغییر دهد، گسترش بخشد، یا بازتعریف کند. این امکان نه تنها در سطح انتخاب‌های روایی، بلکه در ساحت‌های روانی، اخلاقی و اجتماعی شخصیت تأثیرگذار است؛ و همین ویژگی است که شخصیت تعاملی را به رسانه‌ای برای بازنمایی فرایندهای هویت‌سازی و تجربه اجتماعی بدل می‌سازد. نقش شخصیت تعاملی در روایت‌های تعاملی، بیش از هر چیز، در ایجاد پیوند میان روایت و کاربر تجلی می‌یابد. کاربر از طریق این شخصیت، با جهان داستانی وارد تعامل می‌شود و تصمیم‌هایی می‌گیرد که نه صرفاً در سطح روندبازی، بلکه در سطح معنا و ارزش‌های فرهنگی نیز معنادارند. این فرایند را می‌توان به مثابه تمرین کنش اخلاقی و فرهنگی در بستر روایت دانست.

در بازی‌هایی نظیر *ویچر ۳*: شکار وحشی، گرالت به عنوان شخصیت اصلی، نه تنها حامل کنش‌های از پیش تعیین‌شده نیست، بلکه کاربر در هر مرحله باید میان گزینه‌هایی که هر یک بر یک جهان‌بینی خاص استوارند، انتخاب کند. آیا باید از طبقات فرودست دفاع کند یا با نخبگان قدرتمند همراه شود؟ این انتخاب‌ها منجر به شکل‌گیری نسخه‌های مختلفی از شخصیت می‌شود که هر کدام بازتابی از دغدغه‌ها، ارزش‌ها و هویت اجتماعی کاربر هستند (Tringham, 2015: 199). در چنین شرایطی، کاربر نه تنها درگیر روایت است، بلکه درون شخصیت نیز زندگی می‌کند، و این تجربه، به فضایی برای تأمل در مورد انتخاب‌های اخلاقی و جایگاه اجتماعی خود بدل می‌شود. در سطحی فراتر، روایت‌هایی مانند *سیمز ۴*<sup>۲۷</sup> امکان خلق شخصیت‌هایی با ویژگی‌های کاملاً اختیاری را فراهم می‌کنند. کاربر می‌تواند هویتی مجازی بسازد که در ساحت‌های مختلف زندگی، از شغل و روابط عاطفی تا خانواده و تعاملات اجتماعی، فعال باشد. این شخصیت‌سازی، صرفاً نوعی شبیه‌سازی زندگی نیست، بلکه ابزاری برای تجربه زیسته موقعیت‌های فرهنگی و اجتماعی است. کاربر می‌تواند در قالب این شخصیت، با مشکلاتی چون فقر، بیکاری، نابرابری جنسیتی یا نژادی، و بحران‌های خانوادگی مواجه شود، و از خلال این مواجهه‌ها، با بخش‌هایی از هویت خود یا دیگران آشنا شود. شخصیت تعاملی، در این روایت‌ها، به پل ارتباطی میان هویت واقعی و مجازی کاربر تبدیل می‌شود. کاربر، از یک سو ویژگی‌هایی از خود را به شخصیت انتقال می‌دهد، و از سوی دیگر، از طریق تجربه شخصیت مجازی، به بازنمایشی در مورد خود، موقعیت اجتماعی‌اش، و ارزش‌های فرهنگی‌ای که با آنها زندگی می‌کند، می‌پردازد. این فرایند دوسویه، زمینه‌ساز شکل‌گیری هویت‌های جایگزین یا هویت‌های ترکیبی می‌شود که می‌توانند درک کاربر از جامعه، سیاست، اخلاق، یا جنسیت را دگرگون سازند.

از منظر نظری، چنین فرایندی می‌تواند در چارچوب مفاهیمی چون یگانگی با شخصیت<sup>۲۸</sup> و هویت‌یابی فرهنگی<sup>۲۹</sup> تحلیل شود. وقتی کاربر خود را با شخصیت مجازی درگیر می‌کند، نوعی هم‌ذات‌پنداری اولیه شکل می‌گیرد؛ اما با گذر زمان، این رابطه ممکن است به یگانگی وجودی منجر شود، به گونه‌ای که کاربر شخصیت را نه صرفاً

جدول ۳. تحلیل کارکرد محیط تعاملی از منظر فرهنگی و اجتماعی (محقق ساخته بر اساس یافته‌های پژوهش).

مؤلفه‌ها	ویژگی‌ها	توضیحات
نقش شخصیت تعاملی	ابزار تجربه، بازتاب و بازسازی هویت کاربر	فراتر از عنصر داستانی صرف
ساختار شخصیت	ساختار باز و پویا؛ قابل تغییر، گسترش و بازتعریف توسط کاربر	همچون انتخاب‌های اخلاقی در بحران‌های شخصیتی
پیوند با کاربر	ایجاد پیوند عاطفی و معنایی؛ هم‌ذات‌پنداری و یگانگی با شخصیت	شکل‌گیری نسخه‌های مختلف شخصیت متناسب با ارزش‌های کاربر
کارکرد فرهنگی و اجتماعی	بستر تمرین کنش اخلاقی و فرهنگی؛ بازاندیشی در مورد جایگاه اجتماعی و ارزش‌های شخصی	تجربه مسائل چون فقر، تبعیض، بحران‌های خانوادگی
هویت مجازی و واقعی	ایجاد پل میان هویت واقعی و هویت مجازی؛ زمینه‌ساز شکل‌گیری هویت‌های جایگزین یا ترکیبی	انتقال ویژگی‌های فردی به شخصیت مجازی و بالعکس
فرایند هم‌ذات‌پنداری	از هم‌ذات‌پنداری اولیه تا یگانگی وجودی با شخصیت؛ امکان دگرگونی نگرش‌ها و رفتارهای اجتماعی	تجربه شخصی شده در مواجهه با انتخاب‌های چالش‌برانگیز
نقش در بازنمایی اجتماعی	بازتاب و بازتولید مفاهیم فرهنگی و اجتماعی در ذهن جمعی؛ فضا برای بازنمایی و چالش بازنمایی‌های جمعی از مفاهیم بنیادین	تحلیل طبق نظریه بازنمایی اجتماعی
نقش شخصیت در روایت تعاملی	کنشگر فعال در شکل‌دهی به معنا و تجربه فرهنگی؛ ظرفیت بالای بازنمایی چالش‌های فرهنگی، تضادهای اجتماعی و پیچیدگی‌های هویتی	تعامل مداوم کاربر با روایت و جهان داستانی

بازنمایی، بلکه تجلی بخشی از خود بدانند. این هم‌نشینی، در فضای تعاملی و انتخاب‌محور بازی، می‌تواند به دگرگونی در ارزش‌ها، نگرش‌ها، یا حتی رفتارهای اجتماعی بینجامد، تغییری که از دل روایت برمی‌خیزد، اما به واقعیت زندگی فردی راه می‌یابد. در نتیجه، شخصیت تعاملی در روایت‌های تعاملی، ابزاری صرف برای پیشبرد داستان نیست، بلکه فضایی برای بازنمایی و بازسازی فردیت، اخلاق و تجربه اجتماعی کاربر است. این نوع شخصیت‌پردازی، هم به‌واسطه انعطاف‌پذیری روایی و هم به‌واسطه تعامل مداوم کاربر با جهان داستانی، ظرفیت بالایی برای بازنمایی چالش‌های فرهنگی، تضادهای اجتماعی و پیچیدگی‌های هویتی دارد. در بستر روایت تعاملی، شخصیت نه فقط یک نقش، بلکه یک تجربه انسانی است؛ تجربه‌ای که می‌تواند فراتر از دنیای بازی، بر زندگی واقعی کاربر نیز تأثیرگذار باشد.

از سوی دیگر، بهره‌گیری از نظریه بازنمایی اجتماعی نیز می‌تواند در تحلیل چگونگی شکل‌گیری تصویرهای فرهنگی و اجتماعی در روایت‌های تعاملی راهگشا باشد. بر پایه این نظریه، بازنمایی اجتماعی فرایندی است که طی آن، مفاهیم پیچیده و انتزاعی، نظیر هویت، دیگری، قدرت یا اخلاق، در ذهن جمعی تثبیت می‌شوند و به ادراکات روزمره و قابل فهم برای عموم تبدیل می‌گردند (Moscovici, 2001: 78). در روایت‌های تعاملی، شخصیت‌ها نه تنها حاملان هویت فردی یا داستانی‌اند، بلکه به عنوان برساخته‌های فرهنگی، بازتابی از ساختارهای اجتماعی و ارزش‌های غالب جامعه هستند. انتخاب‌ها و کنش‌های شخصیت‌ها در مواجهه با موقعیت‌های اخلاقی یا اجتماعی، فضایی را فراهم می‌کند که در آن، بازنمایی‌های جمعی از مفاهیم بنیادین، مانند عدالت، تبعیض، یا وفاداری، ساخته و بازتولید می‌شود. از این منظر، شخصیت تعاملی صرفاً یک کارگزار درون‌روایی نیست، بلکه کنشگری است که در شکل‌گیری یا به چالش کشیدن بازنمایی‌های اجتماعی نقش دارد. «جدول ۴» کارکرد شخصیت تعاملی را نشان می‌دهد.

#### ۴. روایت تعاملی به مثابه ابزار فرهنگی

یکی از مهم‌ترین ظرفیت‌های فرهنگی روایت تعاملی، بازنمایی چالش‌های اجتماعی و سیاسی معاصر است. بازی‌های روایی مدرن، اغلب مسائلی همچون فقر، نابرابری

جنسیتی، تبعیض ناروای نژادی، خشونت، جنگ، مهاجرت، و هویت‌های حاشیه‌ای را به شکلی روایی و تعاملی پیش می‌کشند. این بازی‌ها نه تنها در سطح داستان، بلکه از طریق طراحی محیط، شخصیت‌پردازی و روندبازی، شرایطی فراهم می‌کنند که در آن کاربر می‌تواند درون این چالش‌ها زندگی کند، انتخاب‌هایی با پیامدهای فرهنگی و اخلاقی اتخاذ نماید، و از دل تجربه روایی، به درکی عمیق‌تر از ساختارهای اجتماعی دست یابد (Bogost, 2007: 45).

در این میان، ویژگی چندصدایی<sup>۳۰</sup> بودن روایت تعاملی اهمیت مضاعفی پیدا می‌کند. برخلاف روایت‌های خطی

فرهنگ است، فرهنگی که در تعامل میان کاربر و روایت، میان بازی و واقعیت، و میان تجربه و معنا شکل می‌گیرد.

### نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف پاسخ به این پرسش اساسی صورت گرفت که عناصر اصلی روایت‌های تعاملی، یعنی داستان، محیط و شخصیت، چگونه در بستر بازی‌های رایانه‌ای به بازنمایی چالش‌های فرهنگی و اجتماعی می‌پردازند و کاربر را درگیر تجربه‌ای معنادار، انتقادی و بازاندیشانه می‌سازند. همچنین بررسی شد که این عناصر تا چه اندازه می‌توانند بستری برای مشارکت فعال کاربران در تفسیر و بازآفرینی مسائل اجتماعی فراهم کنند. نتایج این پژوهش نشان داد که روایت تعاملی نه فقط ساختاری نوین در حوزه روایت‌پردازی دیجیتال، بلکه ابزاری مؤثر در بازنمایی و بازاندیشی فرهنگی است که به واسطه عاملیت کاربر، قدرت تحول‌زایی چشم‌گیری دارد.

در سطح داستان، روایت تعاملی با ایجاد انتخاب‌های اخلاقی و مسیرهای روایی متکثر، کاربر را به مشارکت در تجربه‌هایی از بحران هویت، تبعیض، مهاجرت، خشونت و قدرت فرامی‌خواند. کاربران درگیر موقعیت‌هایی می‌شوند که در آنها باید تصمیم‌گیری کنند، داوری نمایند، و مسئولیت پیامدهای انتخاب‌هایشان را بر عهده گیرند. این تجربه روایی، موجب شکل‌گیری نوعی یادگیری اجتماعی و بازسازی ارزش‌های فردی در پرتو موقعیت‌های فرهنگی داستانی می‌شود.

در سطح محیط، روایت‌های تعاملی فضایی خلق می‌کنند که بازتابی از ساختارهای نابرابری، کنترل، طبقه، و حاشیه‌نشینی است. طراحی محیط‌های شهری، فضاهای جنگ‌زده یا محله‌های فرودست، تجربه‌ای زیسته از شکاف‌های اجتماعی را برای کاربر رقم می‌زند. کاربر با حضور در این فضاها، نه تنها نقش کنشگر روایی، بلکه به نوعی شاهد فرهنگی بدل می‌شود که تجربه‌ای نزدیک از زیست اقشار تحت فشار را درک می‌کند. از این طریق، بازنمایی محیط نه صرفاً جنبه زیبایی‌شناسانه، بلکه کارکردی انتقادی و تفسیری می‌یابد.

در سطح شخصیت، بازی‌های روایی امکان بازسازی شخصیت‌هایی را فراهم می‌کنند که از خلال انتخاب‌ها و کنش‌های کاربر، تکامل می‌یابند. این تعامل پیوسته میان

که تنها یک مسیر و یک دیدگاه را دنبال می‌کنند، روایت‌های تعاملی به کاربر این امکان را می‌دهند که از مسیرهای مختلف، دیدگاه‌های متنوع و تجربه‌های متکثر عبور کند. این امر نه تنها به دموکراتیزه شدن روایت کمک می‌کند، بلکه ظرفیتی برای بازنمایی تنوع فرهنگی، قومی، جنسیتی و طبقاتی در اختیار روایت قرار می‌دهد. کاربر می‌تواند تجربه زیسته اقشار مختلف جامعه، از مهاجران و اقلیت‌ها تا طبقات فرودست، را از منظر درونی آنها تجربه کند، و این تجربه نه در سطح دانستن، بلکه در سطح زیستن روایت اتفاق می‌افتد.

از سوی دیگر، روایت تعاملی کاربر را به جای یک تماشاگر منفعل، به کنشگری مسئول تبدیل می‌کند. هر تصمیمی که کاربر می‌گیرد، نه فقط بر سرنوشت شخصیت‌ها، بلکه بر مسیر روایت و بازنمایی فرهنگی آن اثر می‌گذارد. در این فضا، اخلاق، سیاست و فرهنگ نه به صورت تزیینی، بلکه در ساختار روایت و روندبازی گنجانده شده‌اند، و کاربر ناگزیر از درگیر شدن با آنهاست. او باید تصمیم بگیرد، پیامدها را بپذیرد، و از تجربه خود معنا بسازد. این فرایند، روایتی از فرهنگ می‌سازد که نه از بیرون، بلکه از درون تجربه مشارکتی کاربر شکل می‌گیرد. این نوع مشارکت، به‌ویژه از آن جهت اهمیت دارد که به بازسازی نظام‌های معنایی در ذهن کاربر منجر می‌شود. کاربر در خلال تجربه تعاملی، با نظام‌های ارزشی مختلف مواجه می‌شود، گاهی آنها را تأیید می‌کند، گاهی به چالش می‌کشد، و گاهی از آنها عبور می‌کند. این مواجهه‌ها، چه در ساحت روایت، چه در سطح انتخاب‌های روندبازی، به تحول درک فرهنگی، اخلاقی و اجتماعی کاربر منجر می‌شوند. به تعبیر ایان بوگوست، بازی‌ها از آن‌رو مهم‌اند که می‌توانند به‌طور غیرمستقیم و از طریق ساختار خود، دیدگاه‌هایی در باب جهان تولید کنند. این تولید معنا، نه خطابه‌ای مستقیم، بلکه بیانی روایی، سیستمی و تعاملی است. از این منظر، روایت تعاملی را می‌توان ابزاری فرهنگی دانست که نه تنها امکان درک مسائل اجتماعی را فراهم می‌کند، بلکه امکان مشارکت در بازاندیشی آنها را نیز مهیا می‌سازد. این مشارکت از خلال کنش درون روایت، شکل‌گیری هویت مجازی، تجربه زیسته در فضاهای داستانی، و مواجهه اخلاقی با موقعیت‌ها حاصل می‌شود. بنابراین، روایت تعاملی به رسانه‌ای تبدیل می‌شود که نه فقط بازتاب‌دهنده فرهنگ، بلکه هم‌آفرین

و درونی‌شده رخ می‌دهد؛ تجربه‌ای که به کاربران اجازه می‌دهد در بازتعریف هنجارهای اجتماعی، بازاندیشی در مرزهای اخلاقی، و بازسازی نگرش‌های فرهنگی مشارکت کنند. از این منظر، روایت تعاملی را می‌توان نه فقط بازتاب فرهنگ، بلکه ابزاری برای ساختن، نقد و بازآفرینی آن دانست؛ رسانه‌ای که ظرفیت دارد تا کاربران را به شهروندان فرهنگی بدل کند که در برابر روایت‌های اجتماعی و قدرت، برخوردارند.

بر این اساس، پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های آتی به بررسی روایت‌های تعاملی در ژانرهای خاص مانند بازی‌های تاریخی، علمی-تخیلی یا آموزشی بپردازند تا کارکرد این روایت‌ها در بازنمایی هویت‌های قومی، جنسیتی، مذهبی و طبقاتی با عمق بیشتری واکاوی شود. همچنین، مطالعه تطبیقی میان روایت‌های تعاملی شرقی و غربی می‌تواند در شناخت تنوع گفتمان‌های فرهنگی و بازنمایی ارزش‌ها نقش مؤثری ایفا کند. از سوی دیگر، تحلیل واکنش کاربران از منظر مطالعات مخاطب نیز می‌تواند تکمیل‌کننده فهم ما از تأثیر روایت تعاملی بر بازسازی نگرش‌های فرهنگی و اجتماعی باشد. افزون بر این، با توجه به آن‌که برخی بازی‌های رایانه‌ای ممکن است به انتخاب‌هایی پاداش دهند که با ارزش‌ها و الگوهای اخلاقی فرهنگ ایرانی همساز نیستند، بررسی تأثیر این ناهمخوانی‌ها بر تجربه فرهنگی و شکل‌گیری هویت کاربران، می‌تواند زمینه‌ساز مطالعات بین‌فرهنگی نوینی در حوزه بازی‌های دیجیتال و روایت‌های تعاملی باشد.

عاملیت کاربر و تحول شخصیت، بستری برای تجربه درونی‌سازی موقعیت‌های اخلاقی، هویتی و اجتماعی است. کاربر از خلال این فرایند، نه فقط هویتی مجازی می‌سازد، بلکه به بازتابی از خود واقعی‌اش نیز می‌نگرد و گاه به نقد یا تقویت آن می‌پردازد.

نتایج نهایی پژوهش نشان داد که روایت تعاملی در بستر بازی‌های رایانه‌ای، فراتر از یک فرم داستان‌گویی یا ساختار سرگرم‌کننده عمل می‌کند و به یک رسانه فرهنگی-اجتماعی پیچیده و چندلایه تبدیل می‌شود. این رسانه نه تنها به بازنمایی چالش‌های اجتماعی و فرهنگی بسنده نمی‌کند، بلکه با ایجاد فرصت‌هایی برای مداخله، انتخاب و تجربه فعال کاربران، به بستری برای «تمرین زیستن اجتماعی» بدل می‌شود. در این چارچوب، روایت تعاملی فضایی فراهم می‌سازد که در آن کاربر، با درگیر شدن در موقعیت‌های داستانی و تصمیم‌گیری‌های اخلاقی، به بازاندیشی در باب مفاهیم قدرت، هویت، نابرابری و مسئولیت اجتماعی می‌پردازد. کاربر دیگر تنها مخاطب منفعل روایت نیست، بلکه به فاعل روایی تبدیل می‌شود؛ کسی که نه فقط در پیشبرد داستان، بلکه در خلق معنا و بازتولید نمادهای فرهنگی مشارکت دارد. روایت تعاملی، از طریق بهره‌گیری از ویژگی‌هایی چون چندمسیرگی روایی، عاملیت انتخابی کاربر، و امکان هم‌ذات‌پنداری عمیق با شخصیت‌ها، زمینه را برای چالش با گفتمان‌های غالب فراهم می‌کند. این چالش، نه در سطح نظری، بلکه در قالب تجربه زیسته‌ای مجازی

## پی‌نوشت‌ها

1. Story
2. Environment
3. Character
4. Murray
5. Jenkins
6. Ryan
7. The Walking Dead
8. Mass Effect
9. The Witcher 3: Wild Hunt
10. Castronova
11. Lebowitz
12. Klug
13. The Elder Scrolls V: Skyrim
14. Rice
15. Video Game Studies
16. Agency
17. The sublime
18. Narrative Mechanics
19. Narrative Presence
20. Heavy Rain
21. Star Wars: Knights of the Old Republic
22. Environmental Presence
23. Commandos 2: Men of Courage
24. Gameplay
25. The Sims 4
26. Papers, Please
27. The Sims 4
28. Identification
29. Cultural identity construction
30. polyvocality

## فهرست منابع

- Abbott, H. (2008). *The Cambridge Introduction to Narrative*. 2<sup>th</sup> Ed. Cambridge University Press.
- Adams, E. & Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. New Riders.
- Aldred, J. (2023). Sociological Aspects: Characters. In M. J. Wolf and B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2<sup>nd</sup> Edition, 441-449. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-62>
- Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Video game]. Bethesda Softworks.
- BioWare. (2003). *Star Wars: Knights of the Old Republic* [Video game]. LucasArts.
- BioWare. (2007). *Mass Effect* [Video game]. Electronic Arts.
- Bódi, B. (2022). *Videogames and Agency*. Routledge.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Castronova, E. (2006). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. University of Chicago Press.
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt.
- Crawford, C. (2003). *The Art of Interactive Design: A Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software*. No Starch Press.
- Douglas, J. Y. (2000). *The End of Books Or Books Without End? Reading Interactive Narratives*. University of Michigan Press.
- Gackenbach, J. & Bown, J. (2011). Video Game Presence as a Function of Genre. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5 (8), 4-28.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- Hayse, M. (2023). Philosophical Aspects: Ethics. In M. J. Wolf and B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2<sup>nd</sup> Edition, 579-587. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-79>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. 118-130. The MIT Press.
- Johansson, M., & Rüksamen, M. (2024). Without Morals in a Moral World: The Expanding Moral Circle of The Witcher 3: The Wild Hunt. *Frontiers in Communication*. 9: 1401644. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1401644>
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Kellner, D. (1995). *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Post-Modern*. Routledge.
- Klevjer, R. (2012). Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games. In J. R. Sageng, H. Fosshem, & T. Mandt Larsen (Eds.), *The Philosophy of Computer Games*, 17-38. Springer.
- Koenitz, H. (2023). *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*. Routledge.
- Lebowitz, J. & Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Routledge.
- Llano, S. N. (2021). Testing Your Thu'um: Rhetoric, Violence, Uncertainty and the Dragonborn. In M. Piero & M. A. Ouellette (Eds.), *Being Dragonborn: Critical Essays on The Elder Scrolls V: Skyrim*. 154-170. McFarland.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press.
- Maxis & The Sims Studio. (2014). *The Sims 4* [Video game]. Electronic Arts.
- Moscovici, S. (2001). *Social Representations: Explorations in Social Psychology*. New York University Press.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.
- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. The MIT Press.
- Pyro Studios. (2001). *Commandos 2: Men of Courage* [Video game]. Eidos Interactive.
- Quantic Dream. (2010). *Heavy Rain* [Video game]. Sony Computer Entertainment.
- Rice, R. (2023). *Video Games in Psychotherapy*. Routledge.
- Riessman, C. K. (2008). *Narrative Methods for the Human Sciences*. SAGE Publications.
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Video game]. Rockstar Games.
- Ryan, M (2006). *Avatars of Story*. University of Minnesota Press.
- Ryan, M. (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.
- Salman, S. (2022). Violence, Wars, and the Possibility of Ethical Life in an Apocalypse: A Kantian Reading of The Walking Dead. *Open Philosophy*, 5 (1), 57-66. <https://doi.org/10.1515/opphil-2020-0154>
- Sen, A. (2008). Violence, Identity and Poverty. *Journal of Peace Research*, 45(1), 5-15. <https://doi.org/10.1177/0022343307084920>
- Sheldon, L. (2004). *Character Development and Storytelling for Games*. Thomson Course Technology PTR.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press.
- Telltale Games. (2012). *The Walking Dead* [Video game]. Telltale Games.
- Tringham, N. (2015). *Science Fiction Video Games*. CRC Press.