

The Role of Interactive Narratives in Creating Emotional Bonding between Players and Story Characters in Video Games: A Case Study of Heavy Rain

Ali Razizadeh¹ 

¹. Assistant Professor in Department of Media Arts, Religion and Media Faculty, IRIB University, Qom, Iran

* Corresponding Author, ali.razizadeh@iribu.ac.ir

ARTICLE INFO

IRA, 2025
VOL. 3, Issue 1, PP, 225-244
Receive Date: 22 February 2025
Revise Date: 26 March 2025
Accept Date: 14 April 2025
Publish Date: 14 April 2025

Original Article

KEYWORDS:

Video Game Studies;
Interactive Narratives; Player
Emotional Bonding; Story
Characters; Heavy Rain

ABSTRACT

Introduction: Video games, as one of the dynamic media of the contemporary era, have profoundly affected the psychological, social, and cultural dimensions of their users. A prominent feature of these games is their ability to create interactive narratives that allow users to influence the progression of the story actively. This study aims to examine the role of interactive narratives in fostering emotional bonds between users and story characters by analyzing how personal choices and user agency contribute to forming strong and lasting emotional connections within video game experiences. To achieve this, the case study of *Heavy Rain* has been selected—a game that, with its nonlinear narrative structure and moral choice system, provides an ideal platform for deeply engaging users in its story. The main objectives of this research include defining the concept of interactive narratives, identifying the dimensions of user agency, and analyzing how moral choices and physical interactions strengthen emotional attachment. The key questions in this research explore how a user's choices in ethical and critical situations alter the narrative's path and create feelings of empathy, guilt, regret, or joy. The hypothesis posits that user agency and physical interactions not only alter the course of the story but also play a significant role in forming emotional bonds between the user and the game's characters.

Background and Conceptual Framework: Research in the field of video games has primarily explored three main perspectives: games as systems, games as media, and games as art. Interactive narratives in games are conceptually understood as a process in which users, through independent decision-making, not only guide the progression of the story but also develop a sense of responsibility toward the fate of the characters. The conceptual framework of this study focuses on three main elements: narrative, interaction, and agency. Narrative refers to the structure that presents events and the storyline coherently and logically. Interaction describes the process through which users engage with the game environment, allowing them to shape events. Agency signifies the user's ability to make choices that visibly impact the story's progression. *Heavy Rain* serves as a prime example of the integration of these elements, offering a nonlinear narrative structure and a moral choice system that enables users to form deep emotional connections with the game's characters.

Methodology: This qualitative research employs an analytical-interpretive approach, which allows for an in-depth examination of emotional experiences and user reactions to interactive narratives. Data for this study were collected through direct gameplay experiences of *Heavy Rain*. During this process, key user

Cite this article:

Razizadeh, A. (2025). The Role of Interactive Narratives in Creating Emotional Bonding between Players and Story Characters in Video Games: A Case Study of Heavy Rain. *Interdisciplinary Researches of Art*, 3(1), 225-244. doi: 10.22124/ira.2025.29923.1054

decisions were recorded, and character reactions to these decisions were observed. Furthermore, descriptive analysis was conducted on sections of the game that exhibit significant interactive narrative features, assessing how they contribute to the storytelling process. The study focuses on three primary aspects for analysis: narrative structure, moral dilemmas, and physical interactions. By using an analytical-interpretive method, this research aims to comprehensively explain the relationship between user choices and the formation of emotional bonds within the game's narrative.

Analysis and Discussion: The analysis of the data reveals that *Heavy Rain*'s nonlinear narrative structure allows users to directly influence the progression of the story through their ethical and practical decisions. For instance, when users must choose between saving or sacrificing a character, the consequences of these choices are immediately reflected in the storyline and the emotional responses of the characters. These moral decisions not only evoke emotions such as empathy and guilt but also create a sense of responsibility in users regarding the outcomes of their actions, thereby fostering emotional attachment to the game's characters. Furthermore, the game's physical interaction mechanisms—such as controller usage and touch-screen gestures—enhance the sense of presence within the story. In critical moments, particularly when characters are in danger, these physical interactions, combined with the narrative consequences, generate an emotionally immersive experience for the user. As a result, individual choices and physical engagement simultaneously shape the narrative trajectory and strengthen the emotional connection between the user and the characters. A detailed analysis of the data demonstrates that user agency in decision-making not only alters the story's direction but also creates a uniquely personalized experience for each player. In other words, a user who makes independent choices in response to ethical dilemmas actively participates in shaping the story and, over time, develops a profound emotional experience. This experience goes beyond mere entertainment, contributing to the user's lived experience and personal identity within the realm of video games. The emotional experiences generated through interactions with the story and characters lead users to a deeper understanding of ethical and psychological concepts, engaging them in continuous reflection and evaluation. Overall, the findings of this study suggest that interactive narratives, by providing a platform for active user engagement in storytelling, transform the gaming experience from superficial entertainment into an emotionally and psychologically meaningful engagement. Individual choices, particularly in critical and moral situations, play a crucial role in establishing lasting emotional bonds with game characters. Additionally, physical interactions and sensory engagement with the game environment enhance the sense of real presence, making the experience uniquely immersive. Consequently, integrating interactive narratives into video game design not only enhances the quality of user experience but also has profound psychological and social implications.

Conclusion: This study highlights how *Heavy Rain* leverages interactive storytelling to create strong emotional connections between players and characters. Through moral decision-making, physical interactions, and branching narratives, the game offers a deeply immersive experience where choices genuinely shape the story. The findings suggest that user-driven storytelling enhances player investment and engagement, making video games powerful mediums for emotional and psychological exploration. The moral dilemmas presented encourage self-reflection, demonstrating how games can serve as more than just entertainment. Future research could further explore the psychological effects of interactive narratives across different genres. Ultimately, *Heavy Rain* exemplifies how video games can redefine storytelling, offering personalized and emotionally compelling experiences that blur the line between gaming and interactive art.

License

This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0)

Copyright © Authors



نقش روایت‌های تعاملی در ایجاد پیوند عاطفی کاربر با شخصیت‌های داستانی در بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی باران شدید

علی رازی‌زاده^۱

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

* نویسنده مسئول: ali.razizadeh@iribu.ac.ir

اطلاعات مقاله	چکیده
پژوهش‌های میان‌رشته‌ای هنر، ۱۴۰۴ دوره ۳، شماره ۱، صفحات ۲۲۵-۲۴۴ تاریخ دریافت: ۱۴۰۳ اسفند ۱۴۰۳ تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴ فروردین ۱۴۰۴ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴ فروردین ۱۴۰۴ تاریخ انتشار: ۱۴۰۴ فروردین ۱۴۰۴	این مقاله به بررسی کارکرد روایت‌های تعاملی در ایجاد پیوند عاطفی میان کاربر و شخصیت‌های داستانی در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد. هدف پژوهش، تبیین این نکته است که چگونه انتخاب‌های فردی و عاملیت کاربر در پیشبرد داستان می‌تواند منجر به شکل‌گیری پیوندهای عاطفی قوی و ماندگار با شخصیت‌های بازی شود. برای دستیابی به این هدف، پژوهش با استفاده از روش تحلیلی-تفسیری و از طریق مطالعه موردی بازی رایانه‌ای باران شدید انجام شده است. داده‌های پژوهش از طریق تجربه مستقیم بازی، ثبت تصمیمات کاربر و مشاهده واکنش‌های احساسی شخصیت‌ها گردآوری شده و با استناد به منابع نظری مرتبط با روایت تعاملی بازی‌ها مورد بررسی قرار گرفته است. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که ساختار غیرخطی روایت و سیستم انتخاب‌های اخلاقی موجود در باران شدید، به کاربر این امکان را می‌دهد تا به‌طور مستقیم در شکل‌گیری داستان دخیل شود و با هر تصمیم خود، تأثیر عاطفی قابل توجهی در روابط میان شخصیت‌های داستانی ایجاد کند. به‌عنوان مثال، انتخاب‌های اخلاقی پیچیده‌ای نظیر نجات یا فدا کردن یک شخصیت، باعث بروز احساساتی مانند گناه، همدلی، پشیمانی یا حتی شادی در کاربر می‌شود. همچنین، تعامل فیزیکی و خاص با دسته‌های بازی نیز حس حضور واقعی کاربر در داستان را تقویت کرده و تجربه‌ای عمیق و شخصی از بازی رایانه‌ای فراهم می‌آورد. این مطالعه نشان می‌دهد که روایت‌های تعاملی، با فراهم کردن بستری برای درگیر شدن فعال کاربر در روند داستان، می‌توانند تجربه بازی را از یک سرگرمی ساده به یک تجربه احساسی عمیق تبدیل کنند. یافته‌ها تأکید دارند که عاملیت کاربر در انتخاب‌های داستانی، نه تنها مسیر روایت را تغییر می‌دهد، بلکه زمینه‌ساز شکل‌گیری پیوندهای عاطفی ماندگار با شخصیت‌های بازی می‌شود؛ امری که در نهایت به توسعه تجربه زیسته کاربر در بستر بازی‌های رایانه‌ای منجر می‌شود.

کلیدواژه‌ها: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی، پیوند عاطفی کاربر، شخصیت‌های داستانی، باران شدید

ارجاع به این مقاله: رازی‌زاده، علی. (۱۴۰۴). نقش روایت‌های تعاملی در ایجاد پیوند عاطفی کاربر با شخصیت‌های داستانی در بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی باران شدید. پژوهش‌های میان‌رشته‌ای هنر، ۳(۱)، ۲۲۵-۲۴۴. doi: 10.22124/ira.2025.29923.1054

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از جدیدترین و پویاترین رسانه‌ها، تأثیرات عمیقی بر ابعاد مختلف زندگی انسان‌ها دارند. این رسانه دیجیتال، با توانمندی‌های منحصربه‌فرد خود در ایجاد تعاملات میان کاربر و داستان، به ابزاری قوی برای شکل‌دهی به هویت فردی و جمعی تبدیل شده است. درواقع، بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه از آنجا که یک هنر تعاملی محسوب می‌شوند، به کاربران این امکان را می‌دهند که نه تنها درگیر سرگرمی شوند، بلکه از طریق مشارکت فعال خود در داستان، به درک جدیدی از خود و دنیای پیرامون‌شان دست یابند. در دنیای امروز، این رسانه دیجیتال به ابزاری برای اثرگذاری بر نگرش‌ها و هویت‌های فردی و جمعی تبدیل شده است، زیرا تعاملات مداوم و تجربیات عاطفی که در قالب شخصیت‌های داستانی و تصمیم‌گیری‌های کاربر شکل می‌گیرد، می‌تواند بر درک و احساسات فرد نسبت به خود و دیگران تأثیرات قابل توجهی داشته باشد.

یکی از ویژگی‌های متمایز بازی‌های رایانه‌ای، ظرفیت آن‌ها در ایجاد روایت‌های تعاملی است. برخلاف رسانه‌های سنتی مانند سینما و تلویزیون که داستان‌ها را به صورت خطی و غیرقابل تغییر به مخاطب ارائه می‌دهند، بازی‌های رایانه‌ای این امکان را فراهم می‌کنند که کاربر نه تنها به عنوان یک تماشاگر، بلکه به عنوان یک عامل فعال در پیشبرد و شکل‌دهی داستان مشارکت داشته باشد. این مشارکت فعال به‌ویژه از طریق انتخاب‌ها و تصمیمات کاربر در روند داستان، می‌تواند تأثیرات عمیق و ملموسی بر سرنوشت شخصیت‌ها و دنیای بازی بگذارد. به عبارت دیگر، در بازی‌های رایانه‌ای، کاربر نه تنها به عنوان فردی که در پیشبرد داستان نقش دارد، بلکه به عنوان عاملی تأثیرگذار در روند شکل‌گیری رویدادها و تحول شخصیت‌ها در نظر گرفته می‌شود. این ویژگی، بازی‌های رایانه‌ای را از سایر رسانه‌ها متمایز می‌کند و به آنها قدرت خاصی می‌بخشد که در هیچ‌یک از رسانه‌های غیرتعامل‌پذیر نمی‌توان یافت.

در این میان، مفهوم پیوند عاطفی به شخصیت‌های داستانی در بازی‌های رایانه‌ای نقشی کلیدی ایفا می‌کند. پیوند عاطفی به معنای اتصال احساسی و روانی کاربر به شخصیت‌های داستانی است که از طریق تعاملات و تجربیات مشترک در طول بازی شکل می‌گیرد. این پیوند، یکی از ویژگی‌های منحصربه‌فرد روایت‌های تعاملی در بازی‌ها است، به طوری که هر تصمیم و انتخاب کاربر نه تنها بر روند داستان اثر می‌گذارد بلکه بر میزان ارتباط عاطفی و تعهد او به شخصیت‌ها نیز تأثیر مستقیم دارد. در بازی‌های تعاملی، کاربر به عنوان یک بازیگر اصلی، خود را مسئول نتایج و پیامدهای تصمیم‌هایش می‌بیند و این احساس مسئولیت و کنترل، به طور مستقیم ارتباط عاطفی او را با شخصیت‌ها و دنیای داستانی تقویت می‌کند. در واقع، این پیوند عاطفی موجب

می‌شود که کاربر نه تنها تجربه بازی را یک تجربه سطحی و سرگرم‌کننده نبیند، بلکه آن را به عنوان یک تجربه عمیق و احساسی درک کند که به شکلی مستقیم بر نگرش و احساس‌های او اثر می‌گذارد.

یکی از بازی‌هایی که به طور برجسته این نوع ارتباط عاطفی و عاملیت کاربر را نمایش می‌دهد، بازی *باران شدید* است. در این بازی، تصمیم‌های کاربر تأثیر مستقیم و مشخصی بر سرنوشت شخصیت‌ها و مسیر داستان دارند. به‌ویژه از آنجا که شخصیت‌ها در این بازی پیچیده و چندبعدی هستند و هر انتخاب کاربر می‌تواند به نتیجه‌ای متفاوت منتهی شود، کاربر به طور طبیعی درگیر تصمیم‌گیری‌های اخلاقی و احساسی می‌شود که نتیجه آن ایجاد پیوند عاطفی عمیق با شخصیت‌هاست. در این بازی، عاملیت کاربر در روایت داستان به شکلی کاملاً ملموس است. هر تصمیمی که کاربر می‌گیرد نه تنها تأثیری فوری بر روند داستان دارد، بلکه بر روابط شخصیت‌ها با یکدیگر و همچنین احساسات و انگیزه‌های آنها تأثیرگذار است. این عاملیت به طور مستقیم در ایجاد و تقویت پیوند عاطفی کاربر نسبت به شخصیت‌ها تأثیر دارد، چراکه کاربر احساس می‌کند که انتخاب‌هایش نه تنها داستان را پیش می‌برند، بلکه بر سرنوشت شخصیت‌ها و دنیای بازی نیز اثر می‌گذارند.

مقاله حاضر تلاش دارد تا ارتباط میان روایت‌های تعاملی و پیوند عاطفی کاربر به شخصیت‌های داستانی در بازی‌های رایانه‌ای را بررسی کند. در این راستا، ابتدا مفهوم روایت تعاملی و نقش آن در شکل‌گیری این ارتباط عاطفی تبیین خواهد شد. سپس با تمرکز بر بازی *باران شدید*، چگونگی تأثیر عاملیت کاربر بر خلق پیوند عاطفی به شخصیت‌ها بررسی می‌شود. به عبارت دیگر، این پژوهش قصد دارد نشان دهد که چگونه انتخاب‌های فردی و نقش فعال کاربر در پیشبرد داستان می‌تواند به شکل‌گیری یک پیوند عاطفی قوی و ماندگار میان او و شخصیت‌ها منجر شود. همچنین، پژوهش حاضر به‌ویژه تأکید دارد که این نوع پیوند عاطفی چگونه می‌تواند تجربه بازی را از یک سرگرمی ساده به یک تجربه شخصی و احساسی عمیق تبدیل کند که تأثیرات روان‌شناختی و اجتماعی گسترده‌ای بر کاربر بگذارد.

چارچوب مفهومی: روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای

بازی رایانه‌ای از سه جزء تشکیل شده است: بازی، تعامل و رایانه. بازی اولین و اصلی‌ترین رکن است که به فعالیتی داوطلبانه و برای تفریح گفته می‌شود که دارای شرایطی همچون حداقل یک کاربر، قوانین مشخص و شرایط پیروزی است (Rogers, 2014, 9). دومین عنصر تعامل است که به معنای توانایی کاربر در تأثیرگذاری بر فضای بازی است و به طور مداوم میان کاربر و محیط بازی تبادل می‌شود (Crawford, 2003, 262). سومین عنصر، رایانه است که به معنای استفاده از

صفحه‌نمایش برای نمایش تصاویر و اجرای بازی در فضای مجازی است. به همین ترتیب، تمامی بازی‌های رایانه‌ای، اعم از کامپیوتری، کنسولی و موبایلی، به واسطه تعاملی بودن و نیاز به نمایشگر برای اجرا، به عنوان بازی رایانه‌ای شناخته می‌شوند.

تعریف دقیق و جامع از روایت تعاملی که شامل تمامی ابعاد آن باشد و درعین حال مانع از گنجاندن عناصر غیرمرتبط شود، چالش برانگیز است. پژوهشگران مختلف در حوزه طراحی بازی‌های رایانه‌ای تعاریف متنوعی از این نوع روایت ارائه می‌دهند. برخی تعریف را آن قدر گسترش می‌دهند که حتی تغییرات ساده مانند عوض کردن صفحه یا روشن و خاموش کردن نمایشگر را نیز شامل می‌شود، درحالی که دیگران معتقدند تنها بازی‌هایی مانند Star Trek می‌توانند در این تعریف بگنجد (Lebowitz & Klug, 2011, 117). برای تبیین دقیق روایت تعاملی، باید به اجزای اصلی آن شامل روایت، تعامل و عاملیت توجه کرد.

تعاریف متعددی از روایت ارائه شده است که بسته به دیدگاه نظریه پردازان مختلف، تفاوت‌هایی دارند. برخی روایت را به عنوان توالی جملات به هم پیوسته می‌دانند، درحالی که گروهی دیگر آن را داستانی می‌دانند که از پیرنگ، رویدادها و شخصیت‌ها تشکیل شده است (Ryan, 2001, 15). همچنین برخی دیگر روایت را به متنی اطلاق می‌کنند که داستانی را بیان می‌کند، درحالی که عده‌ای دیگر آن را فرایند جان بخشی به شخصیت‌ها می‌پندارند (Punday, 2003, 152). در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، روایت به عنوان بازنمایی رویدادها از طریق یک ساختار منطقی تعریف می‌شود که ویژگی‌های خاصی دارد: شخصیتی که کاربر می‌تواند آن را کنترل کند، دنیای جذابی که کاربر را به شناخت آن ترغیب می‌کند، امکان انجام کنش و واکنش توسط کاربر، و رابطه منسجم میان اجزای مختلف جهان داستان (Herte, 2020). در بازی‌های رایانه‌ای، هر روایت از دو جزء اصلی تشکیل می‌شود: داستان و راوی. داستان شامل رخدادها و شخصیت‌ها است و راوی نحوه بیان این رخدادها برای مخاطب را تعیین می‌کند (Chatman, 1978: 28). در این راستا، تفاوت میان داستان و روایت این است که داستان به طور مستقیم به مخاطب ارائه نمی‌شود، بلکه مجموعه رویدادها از زاویه دید و شیوه انتخابی راوی بیان می‌شود (Cohan & Shires, 1988, 16). داستان و روایت از یکدیگر تفکیک پذیرند، اما به هم وابسته‌اند و فقدان یکی به معنای فقدان دیگری است.

تعامل، به عنوان دومین عنصر در روایت تعاملی، به فرایند اثرگذاری کاربر بر محیط اشاره دارد. تعریفی جامع از تعامل دشوار است، چراکه بسته به زمینه متفاوت است. در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، تعامل به این معناست که کاربر می‌تواند به جای تماشای رویدادها، در شکل‌گیری آن‌ها مشارکت کند و بر محیط اثر بگذارد (Landay, 2014, 173). این تعامل ممکن است در سطح داستان، شخصیت‌ها، یا محیط بازی باشد. در مقایسه با خوانش تعاملی و نگارش تعاملی، تعامل در

بازی‌های رایانه‌ای تفاوت‌های قابل توجهی دارد. در خوانش تعاملی، مخاطب تنها می‌تواند از میان گزینه‌های موجود انتخاب کند، اما در بازی‌های رایانه‌ای، کاربر می‌تواند با انجام کنش‌ها و دریافت بازخورد، داستانی منحصر به فرد بسازد. این تفاوت عمده در نحوه تعامل، باعث می‌شود که در بازی‌ها، کاربر بتواند در شکل‌گیری داستان مشارکت بیشتری داشته باشد.

عاملیت، به عنوان سومین عنصر مهم در روایت تعاملی، به این معناست که کاربر قادر است از میان گزینه‌های مختلف، انتخابی داشته باشد و نتایج آن را مشاهده کند (Bódi, 2022). برخی عاملیت را به عنوان امکان کنترل جنبه‌های روایت می‌دانند (Miller, 2008, 56). درجه‌بندی‌های مختلفی از عاملیت وجود دارد، به این معنا که بسته به بازی و تعداد گزینه‌های موجود، این حس متفاوت است. در بازی‌های رایانه‌ای، عاملیت هیچ‌گاه به صفر یا صد نمی‌رسد، زیرا حتی در بازی‌هایی که کمترین میزان انتخاب را دارند، امکان مشارکت کاربر در پیشبرد داستان وجود دارد. در حقیقت، تعامل و عاملیت دو مفهوم متفاوت هستند، با این حال تعامل زمینه‌ساز عاملیت برای کاربر می‌شود. بنابراین، در بازی‌هایی که امکان انتخاب‌های متعدد برای کاربر فراهم می‌شود، عاملیت نیز تحقق می‌یابد. این ویژگی‌ها در نهایت روایت تعاملی را شکل می‌دهند.

پیشینه پژوهش

هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به سه بخش اصلی تقسیم کرد. اولین بخش، مطالعه بازی‌های رایانه‌ای به مثابه بازی است که در آن خود بازی به عنوان یک سیستم و ساختار مورد توجه قرار می‌گیرد. بخش دوم، مطالعه بازی‌های رایانه‌ای به مثابه رسانه است که در آن اثرگذاری و تعاملات بازی با کاربر ارزیابی می‌شود. در نهایت، بخش سوم، مطالعه بازی‌های رایانه‌ای به مثابه هنر است که در این قسمت به جنبه‌های زیبایی‌شناختی و هنری بازی‌های رایانه‌ای پرداخته می‌شود. روایت‌های تعاملی که در این هندسه از مطالعات بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بخشی از گرایش هنر دسته‌بندی می‌شوند، هدف‌شان ارائه یک نقش فعال و اثرگذار در شکل‌گیری داستان‌های بازی‌های رایانه‌ای است. این روایت‌ها به طور خاص تلاش می‌کنند زمینه‌های تعامل کاربر با شخصیت‌ها و عناصر داستانی در بازی‌های رایانه‌ای را فراهم کرده و آنها را به ابزاری برای شکل‌گیری پیوند عاطفی کاربر نسبت به شخصیت‌های داستانی تبدیل کنند. به همین دلیل، پژوهش‌های متعددی در این زمینه انجام شده است. پژوهش‌ها در زمینه روایت‌های تعاملی را می‌توان به سه دسته کلی تقسیم کرد:

دسته اول، پژوهش‌هایی هستند که به مفاهیم بنیادین و تعریف‌های مختلف روایت‌های تعاملی پرداخته‌اند. از جمله این پژوهش‌ها می‌توان به کتاب *قصه‌گویی تعاملی برای بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی کاربر-محور در خلق شخصیت‌ها و داستان‌های به یادماندنی* (Lebowitz & Klug,)

اشاره کرد. در این کتاب، نویسندگان ویژگی‌ها و ویژگی‌های خاص روایت‌های تعاملی در بازی‌ها را معرفی کرده‌اند. این رویکرد، همراه با تکامل رو به رشد عاملیت و تصمیم‌گیری کاربر در قالب انتخاب‌های پیچیده، به کاربران این امکان را می‌دهد که نه تنها روند داستان را هدایت کنند، بلکه تأثیرات عاطفی و روان‌شناختی عمیقی در تجربیات خود ایجاد کنند (Ryan, 2015).

دسته دوم، پژوهش‌هایی هستند که به تحلیل عناصر موجود در روایت‌های تعاملی پرداخته‌اند. یکی از مهم‌ترین این پژوهش‌ها رساله دکتری روشی برای تحلیل محیط‌های روایت تعاملی: چارچوب چهار عنصری (Macfadyen, 2009) است که یک چارچوب ساختاری شامل چهار عنصر کلیدی درگیری، عاملیت، روایت و درام برای ارزیابی روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای ارائه می‌دهد. این چارچوب به تحلیل چگونگی تعاملات کاربران با محیط‌های داستانی و تأثیر آنها بر روند و نتیجه نهایی روایت کمک می‌کند. همچنین، این پژوهش به تأثیر تکنولوژی‌های جدید در زمینه پردازش همزمان اطلاعات و گرافیک‌های پیشرفته در طراحی بازی‌ها اشاره می‌کند (Jull, 2005).

دسته سوم، پژوهش‌هایی هستند که جایگاه روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای را مورد بررسی قرار داده و به مقایسه روایت در بازی‌ها با روندبازی پرداخته‌اند. در این زمینه، کتاب *قصه‌بازی: عاملیت و روایت در بازی‌های رایانه‌ای* (Domsch, 2013) به‌ویژه به تحلیل نقش کاربر در جهان داستان محور بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و برتری‌های روایت یا روندبازی را بررسی کرده است. این پژوهش به‌ویژه نشان می‌دهد که چگونه بازی‌های تعاملی به‌طور فعال مشارکت‌کنندگان را در فرایند داستان‌پردازی دخیل کرده و پیوندهای عاطفی پیچیده‌ای میان کاربران و شخصیت‌ها ایجاد می‌کنند (Ryan, 2001).

مقاله حاضر به‌طور نوآورانه، این رویکردهای پژوهشی در هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای را به‌صورت تلفیقی و با تمرکز خاص بر «پیوند عاطفی کاربر» نسبت به شخصیت‌های داستانی بررسی می‌کند. این نوآوری در پژوهش حاضر در آن است که علاوه بر تجزیه و تحلیل عناصر مختلف روایت تعاملی، به بررسی چگونگی شکل‌گیری و تأثیر پیوند عاطفی کاربر به شخصیت‌ها از طریق عاملیت و تعاملات وی پرداخته می‌شود. به عبارت دیگر، مقاله حاضر به‌ویژه به این پرسش می‌پردازد که چگونه انتخاب‌های کاربر و عاملیت وی در داستان‌پردازی بازی‌هایی مانند *بارن* شدید می‌تواند به ایجاد ارتباط عاطفی عمیق میان کاربر و شخصیت‌های داستان منجر شود.

در این مقاله، تلاش شده است تا با استفاده از نتایج مطالعات پیشین و با تلفیق این دیدگاه‌ها، یک ساختار منسجم از انواع روایت‌های تعاملی ارائه شود که به شکل‌گیری پیوند عاطفی در کاربران کمک می‌کند. در این فرایند، ویژگی‌های روایت‌های تعاملی غیرکاربر محور بررسی و

الگویی برای گونه‌شناسی این نوع روایت‌ها در بازی‌های رایانه‌ای پیشنهاد می‌شود. هدف پژوهش حاضر این است تا نشان دهد چگونه تصمیم‌های کاربر و عاملیت او می‌تواند در ایجاد پیوندهای عاطفی مؤثر با شخصیت‌های درون بازی‌های رایانه‌ای نقش مهمی ایفا کند.

روش‌شناسی پژوهش

این پژوهش که ماهیت کیفی دارد، بر پایه روش تحلیلی - تفسیری انجام شده است. این روش امکان تحلیل دقیق تعامل‌های احساسی و ارتباط‌های عاطفی کاربر با شخصیت‌های بازی را فراهم می‌آورد. روش تحلیلی - تفسیری بر پایه بررسی نحوه شکل‌گیری تجربه کاربر در مواجهه با روایت تعاملی بازی رایانه‌ای *باران شدید* استوار است. این روش از طریق تحلیل محتوای داستانی، ساختار انتخاب‌های تعاملی و واکنش‌های احساسی کاربر، به درک عمیق‌تری از مکانیسم‌های عاطفی در این بازی می‌پردازد. در این راستا تلاش شده است تا با استفاده از مشاهده عمیق و تحلیل روایت‌های درون بازی، نحوه اثرگذاری تصمیم‌های کاربر بر تعامل‌های احساسی و میزان درگیری عاطفی او با شخصیت‌های بازی مورد توجه قرار گیرد.

داده‌های پژوهش از طریق تجربه مستقیم بازی رایانه‌ای و ثبت تعامل‌های داستانی، موقعیت‌های کلیدی اخلاقی، و واکنش‌های شخصیت‌های بازی در قبال انتخاب‌های کاربر گردآوری شده است. علاوه بر این، به منظور درک دقیق‌تر مکانیسم‌های روایت تعاملی، از تحلیل توصیفی سکانس‌های مهم بازی و نحوه ارائه آنها استفاده شده است. برای تقویت دقت تحلیل، منابع نظری مرتبط با روایت‌شناسی تعاملی و مطالعات احساسات در بازی‌های رایانه‌ای نیز مورد بررسی قرار گرفته است.

فرایند تحلیل داده‌ها شامل چندین مرحله بوده است: بررسی ساختار روایی بازی و نحوه پیشبرد داستان و میزان انعطاف‌پذیری آن در واکنش به انتخاب‌های کاربر، تحلیل موقعیت‌های اخلاقی و احساسی برای شناسایی لحظات کلیدی بازی که در آن‌ها کاربر با تصمیمات دشوار مواجه می‌شود و بررسی چگونگی ایجاد پیوند عاطفی از طریق این انتخاب‌ها و تفسیر ارتباط احساسی کاربر با شخصیت‌ها از طریق تحلیل میزان همدلی، وابستگی یا گسست عاطفی که در نتیجه تعاملات روایی ایجاد می‌شود. این روش‌شناسی امکان بررسی دقیق و عمیق تعاملات کاربر با روایت تعاملی را فراهم آورده و به درک بهتری از نحوه ایجاد پیوندهای احساسی در بازی‌های رایانه‌ای منجر شده است که در ادامه به صورت تفصیلی بیان می‌شود.

یافته‌ها و بحث

بازی رایانه‌ای *باران شدید*، یکی از بازی‌های برجسته در سبک ماجراجویی است که به طور خاص بر ارتباط عاطفی میان کاربر و شخصیت‌های داستانی خود تأکید دارد. این بازی، که در سال ۲۰۱۰

منتشر شد، رویکردی نوین در روایت‌پردازی تعاملی ارائه می‌دهد و به‌ویژه در ایجاد پیوندهای عاطفی میان کاربران و شخصیت‌ها، به‌عنوان یک نمونه برجسته شناخته می‌شود. در این بازی، روایت تعاملی نقش اساسی در شکل‌گیری احساسات و واکنش‌های کاربر نسبت به داستان و شخصیت‌های آن ایفا می‌کند. در ادامه، ابتدا خلاصه‌ای از داستان این بازی رایانه‌ای ارائه می‌شود، سپس بر پایه چارچوب مفهومی ارائه شده، این بازی رایانه‌ای از منظر ایجاد پیوند عاطفی میان کاربر با شخصیت‌های داستانی تحلیل می‌شود.

داستان بازی رایانه‌ای *باران شدید*

پس از جشن تولد ده‌سالگی جیسون، پسر ایتن مارس، تصادفی مرگبار رخ می‌دهد که جان جیسون را می‌گیرد و ایتن را به کما می‌برد. پس از شش ماه، او از کما خارج شده اما دچار ضربات روحی شدید می‌شود. خود را مقصر مرگ پسرش می‌داند، از همسرش گریس جدا می‌شود و با پسر دیگرش، شان، زندگی می‌کند. دو سال بعد، هنگامی که همراه شان به پارک می‌رود، دچار بیهوشی شده و پس از به‌هوش آمدن، متوجه می‌شود شان ربوده شده است. این کار، کار قاتل اورینگامی است، قاتلی زنجیره‌ای که در فصل پاییز پسران را ربوده، در آب باران غرق می‌کند و روی سینه‌شان گل ارکیده و یک اورینگامی قرار می‌دهد.

نورمن جیدن، مأمور اف‌بی‌آی، که با اعتیاد به مواد مخدر دست‌وپنجه نرم می‌کند، پس از بررسی یکی از اجساد، متوجه می‌شود که شان تنها سه روز برای نجات زنده خواهد ماند. در این میان، ایتن نامه‌ای از قاتل دریافت می‌کند که او را به جعبه‌ای حاوی یک تفنگ، یک گوشی همراه و پنج اورینگامی هدایت می‌کند. قاتل به او می‌گوید که برای نجات پسرش باید آزمون‌های خطرناکی را انجام دهد، از جمله رانندگی در بزرگراه با سرعت بالا، خزیدن از میان شیشه‌های شکسته، عبور از دکل‌های برق، بریدن یکی از انگشتانش، کشتن یک فروشنده مواد مخدر و در نهایت نوشیدن سم. با هر آزمون، بخشی از آدرس محل نگهداری شان برای او فاش می‌شود.

در همین حال، مدیسون پیچ، روزنامه‌نگاری که به این پرونده علاقه‌مند شده، به ایتن کمک می‌کند. همزمان، نورمن و همکارش ستوان بلیک نیز به دنبال قاتل هستند اما مظنون اصلی‌ای پیدا نمی‌کنند. گریس، همسر سابق ایتن، با نگرانی از اینکه شاید او در ناپدیدشدن شان نقش داشته باشد، پلیس را در جریان می‌گذارد. پس از اینکه روانپزشک ایتن فاش می‌کند که او سابقه بیهوشی‌های موقت دارد، پلیس او را بازداشت می‌کند. اما نورمن که متقاعد نشده، به جست‌وجوی سرنخ‌های دیگر ادامه می‌دهد.

در کنار این تحقیقات، اسکات شلبی، کارآگاه خصوصی، با خانواده‌های قربانیان دیدار کرده و مدارک مربوط به قتل‌ها را جمع‌آوری می‌کند. او همراه مادر یکی از قربانیان، لورن وینتر، به دنبال

سرنخ‌هایی از قاتل اوریگامی می‌گردد. آنها به گوردی کرامر، مردی ثروتمند، مظنون می‌شوند اما زمانی که قصد بازجویی از او را دارند، بیهوش شده و در ماشین در حال غرق شدن از خواب بیدار می‌شوند. پس از نجات، اسکات به پدر گوردی می‌رسد که اعتراف می‌کند پسرش در مرگ پسری نقش داشته اما قاتل اوریگامی نیست.

در ادامه، فلش‌بک‌هایی از گذشته نشان می‌دهند که قاتل اوریگامی در کودکی شاهد مرگ برادر دوقلویش، جان شپرد، بوده است. جان درون لوله‌ای شکسته سقوط کرده و به دلیل باران شدید غرق می‌شود، درحالی‌که برادرش سعی دارد پدرشان را برای کمک خبر کند، اما او که مست است، نمی‌تواند واکنشی نشان دهد. این اتفاق باعث می‌شود که قاتل اوریگامی به دنبال پدری بگردد که حاضر باشد برای فرزندش فداکاری کند.

در نهایت مشخص می‌شود که اسکات شلبی همان قاتل اوریگامی است که در کودکی پس از مرگ برادرش توسط خانواده‌ای دیگر به فرزندی پذیرفته شده است. اقدامات او به عنوان کارآگاه خصوصی نه برای احقاق عدالت، بلکه برای از بین بردن مدارک جنایاتش بوده است.

در پایان، بسته به تصمیم‌های کاربر، شان می‌تواند نجات یابد یا بمیرد. اگر ایتن تمام آزمون‌ها را پشت سر بگذارد، او شان را پیدا کرده و در برابر اسکات قرار می‌گیرد. در بهترین سناریو، مدیسون و نورمن نیز به او می‌پیوندند، قاتل را متوقف می‌کنند و شان نجات می‌یابد. اما در بدترین حالت، ایتن شکست خورده، مدیسون و شان کشته می‌شوند، نورمن به مواد مخدر روی می‌آورد و پلیس ایتن را به اشتباه به عنوان قاتل دستگیر می‌کند. در نهایت، بسته به انتخاب‌های کاربر، داستان می‌تواند به یک پایان خوش یا پایانی تراژیک ختم شود (Quantic Dream, 2010).

پیوند عاطفی با شخصیت‌های داستانی

پیوند عاطفی با شخصیت‌های داستانی در *باران شدید* یکی از ویژگی‌های اصلی این بازی است که آن را از دیگر بازی‌های رایانه‌ای متمایز می‌کند. بازی به گونه‌ای طراحی شده است که به طور عمیق با روان و احساسات کاربر ارتباط برقرار کند. در این بازی، شخصیت‌ها نه تنها به عنوان ابزارهای پیشبرد داستان عمل می‌کنند بلکه به عنوان موجودات زنده با انگیزه‌ها، احساسات و رفتارهای انسانی، به طور مستقیم با کاربر ارتباط برقرار می‌کنند. این تعاملات عاطفی و شخصیت‌پردازی‌های پیچیده باعث می‌شود که *باران شدید* بیش از یک تجربه سرگرم‌کننده، به یک تجربه احساسی و معنادار تبدیل شود.

در *باران شدید*، هرکدام از شخصیت‌ها ویژگی‌ها و مشکلات خاص خود را دارند که در تعامل با سایر شخصیت‌ها و کاربر نمود پیدا می‌کند. این شخصیت‌ها در موقعیت‌های پیچیده و چالش‌برانگیزی قرار می‌گیرند که احساسات و انگیزه‌های انسانی آنها به شدت بر تصمیمات و

واکنش‌های کاربر تأثیر می‌گذارد. این بازی از طراحی پیچیده‌ای بهره می‌برد که احساسات عاطفی را در طول بازی ایجاد کرده و در مراحل مختلف بازی، آن احساسات به‌طور مستمر تغییر می‌کنند. در نتیجه، کاربر نه تنها بر روی داستان تأثیر می‌گذارد بلکه به‌طور مستقیم با احساسات شخصیت‌ها درگیر می‌شود.

به عنوان مثال، یکی از موقعیت‌های کلیدی بازی زمانی است که ایتان مارس، شخصیت اصلی بازی، در جست‌وجوی فرزند ربوده شده‌اش قرار دارد و کاربر باید تصمیمات مهمی بگیرد که نه تنها بر پیشرفت داستان، بلکه بر ارتباط او با دیگر شخصیت‌ها تأثیر می‌گذارد. یکی از چالش‌های عاطفی بازی این است که ایتان مارس باید در برخی مواقع انتخاب‌هایی با پیامدهای اخلاقی سنگین انجام دهد. برای مثال، در یکی از مراحل بازی، او باید تصمیم بگیرد که آیا باید به یک شخصیت دیگر، که به نوعی از او حمایت می‌کند، اعتماد کند یا خیر. این انتخاب‌ها به‌طور مستقیم بر نحوه احساس ایتان نسبت به شخصیت‌ها تأثیر می‌گذارند و در عین حال، احساسات کاربر را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهند. در حقیقت، این نوع انتخاب‌ها باعث می‌شود که کاربر در موقعیت‌های مختلف نه تنها به دقت به نتایج انتخاب‌های خود فکر کند بلکه عواقب روان‌شناختی آن انتخاب‌ها را در سطح احساسی تجربه کند.

موقعیت‌های اخلاقی پیچیده‌ای که در *باران شدید* طراحی شده‌اند، فرصتی را برای کاربر فراهم می‌کنند تا ارزش‌های شخصی خود را در مواجهه با بحران‌های اخلاقی آزمایش کند. به عنوان مثال، یکی از مراحل بازی، کاربر را در موقعیتی قرار می‌دهد که باید تصمیم بگیرد آیا جان یک کودک را نجات دهد یا نه، درحالی‌که این انتخاب ممکن است به قیمت آسیب دیدن یک شخصیت دیگر تمام شود. این نوع تصمیمات نه تنها بر روند داستان تأثیر می‌گذارند بلکه باعث می‌شوند که کاربر وارد نوعی تعامل عاطفی با شخصیت‌ها شود. کاربر باید احساسات خود را در نظر بگیرد، دلسوزی، ترس، گناه یا حتی شجاعت را در مواجهه با چنین انتخاب‌هایی تجربه کند. این پیچیدگی‌ها موجب می‌شود که پیوند عاطفی با شخصیت‌ها در طول بازی تقویت شود.

در *باران شدید*، پیوند عاطفی به‌طور مستقیم به انتخاب‌های کاربر بستگی دارد. تصمیماتی که کاربر در طول بازی اتخاذ می‌کند، تأثیرات عمیقی بر روابط میان شخصیت‌ها دارد. هر انتخاب، خواه کوچک یا بزرگ، به نحوی بر شخصیت‌ها و دنیای بازی تأثیر می‌گذارد. به عنوان مثال، اگر کاربر تصمیم بگیرد که به شخصیت نورمن جینسن، مأمور پلیس، اعتماد کند و به او در تحقیقات کمک نماید، این انتخاب ممکن است منجر به شکل‌گیری رابطه‌ای نزدیک‌تر و همدلی بیشتر میان این شخصیت و کاربر شود. در مقابل، اگر کاربر تصمیم بگیرد که از این شخصیت فاصله بگیرد یا

به او کمک نکند، این امر ممکن است به سردی روابط و حتی به نتایج منفی در پیشبرد داستان منتهی شود.

در یکی از بخش‌های بازی، کاربر باید تصمیم بگیرد که آیا به مادیسون پیچ، یکی از شخصیت‌های اصلی بازی، کمک کند یا خیر. اگر کاربر تصمیم به کمک بگیرد، ممکن است در آینده شخصیت مادیسون بیشتر با کاربر همکاری کند و در موقعیت‌های مختلف از او حمایت کند. این نوع تعاملات باعث می‌شود که کاربر به‌طور احساسی با شخصیت‌ها درگیر شود و به‌طور طبیعی احساس همدلی بیشتری نسبت به آنها پیدا کند. به این ترتیب، هر انتخاب به‌طور مستقیم بر پیوند عاطفی کاربر با شخصیت‌ها تأثیر می‌گذارد.

یکی دیگر از ویژگی‌های مهم *باران شدید* این است که تصمیمات کاربر باعث تغییرات مختلف در پایان بازی می‌شوند. این به این معنی است که پیوند عاطفی که کاربر با شخصیت‌ها برقرار می‌کند، بر نتیجه نهایی داستان تأثیرگذار است. این ویژگی باعث می‌شود که بازی بیشتر به یک تجربه شخصی تبدیل شود، چراکه هر کاربر ممکن است با توجه به انتخاب‌های خود، پیوندهای عاطفی متفاوتی با شخصیت‌ها برقرار کند و در نتیجه تجربه‌ای منحصر به فرد از بازی داشته باشد.

باران شدید با استفاده از این پیوند عاطفی و طراحی دقیق شخصیت‌ها و موقعیت‌های اخلاقی، نه تنها یک بازی سرگرم‌کننده بلکه یک تجربه عاطفی عمیق و تأمل‌برانگیز را برای کاربران فراهم می‌آورد. این نوع طراحی در بازی‌ها به‌ویژه در داستان‌های تعاملی نقش مهمی ایفا می‌کند و باعث می‌شود که کاربر به‌طور فعال در ساختار داستانی بازی وارد شود و احساساتش در برابر شخصیت‌ها و تصمیمات خود را تجربه کند.

کارکرد روایت تعاملی در ایجاد پیوند عاطفی

در *باران شدید*، کارکرد روایت تعاملی در ایجاد پیوند عاطفی بین کاربر و شخصیت‌ها به‌طور چشمگیری تأثیرگذار است. این بازی به دلیل ساختار غیرخطی و پویا، به کاربر اجازه می‌دهد که در مسیر داستان دخالت کرده و با انتخاب‌های خود به‌طور فعال بر پیشرفت روایت تأثیر بگذارد. این ویژگی خاص باعث می‌شود که کاربر نه تنها داستان را دنبال کند بلکه در فرایند شکل‌گیری آن نقش داشته باشد. از آنجاکه هر انتخاب می‌تواند پیامدهای متفاوتی را به دنبال داشته باشد، این تعاملی بودن روایت باعث ایجاد پیوند عاطفی عمیق‌تری با شخصیت‌ها می‌شود.

یکی از ویژگی‌های برجسته این نوع روایت، سیستم انتخابی است که *باران شدید* در آن از آن بهره می‌برد. در بسیاری از موقعیت‌های بازی، کاربر با انتخاب‌های اخلاقی پیچیده روبه‌رو می‌شود که تأثیرات عاطفی شدیدی بر خود و شخصیت‌ها می‌گذارد. برای مثال، در یکی از مراحل بازی، کاربر باید تصمیم بگیرد که آیا جان یک شخصیت را نجات دهد یا خیر، و این انتخاب می‌تواند احساساتی

مانند گناه، شجاعت، همدلی یا ترس را در کاربر ایجاد کند. در چنین لحظاتی، تأثیرات عاطفی تصمیمات کاربر به شکل ملموسی در واکنش‌های شخصیت‌ها به‌نمایش درمی‌آید. این موقعیت‌ها به کاربر این امکان را می‌دهند که تصمیمات خود را نه فقط از دیدگاه منطقی بلکه از جنبه احساسی نیز ارزیابی کند. بنابراین، این انتخاب‌ها باعث می‌شود که کاربر به‌طور عمیق‌تری به شخصیت‌ها متصل شود و هر تصمیمی که می‌گیرد، ارتباط عاطفی بیشتری با دنیای بازی برقرار کند.

به‌عنوان مثال، در لحظه‌ای که ایتان مارس با انتخابی دشوار مواجه می‌شود، یعنی وقتی که او باید تصمیم بگیرد که آیا باید به شخصیت دیگری کمک کند یا خیر، این تصمیم نه تنها بر روند داستان اثر می‌گذارد، بلکه بر احساسات خود او و رابطه‌اش با سایر شخصیت‌ها نیز اثر می‌گذارد. اگر کاربر تصمیم بگیرد که به شخصیت دیگری کمک کند، این انتخاب می‌تواند احساس همدلی و ارتباط نزدیک‌تر با آن شخصیت را ایجاد کند. در عوض، اگر کاربر تصمیم بگیرد که از شخصیت کمک‌کننده فاصله بگیرد یا حتی او را به‌طور عمدی ترک کند، این انتخاب ممکن است باعث ایجاد احساس گناه و حتی تأثیر منفی بر پیشرفت داستان شود. این نوع انتخاب‌ها در *باران شدید* باعث می‌شوند که کاربر درگیر احساس‌ها و واکنش‌های پیچیده‌ای شود که ارتباط او با شخصیت‌ها را تقویت می‌کند.

علاوه بر انتخاب‌های اخلاقی، *باران شدید* از رویکردی به نام کنترل فیزیکی بهره می‌برد که تأثیر زیادی بر پیوند عاطفی ایجادشده میان کاربر و شخصیت‌ها دارد. این روش به این معناست که برای انجام برخی از فعالیت‌های داخل بازی، کاربر باید از کنترل‌های خاصی استفاده کند؛ این کنترل‌ها می‌توانند شامل حرکت دادن کنترلر به‌طور خاص، فشردن دکمه‌های خاص یا کشیدن انگشت روی صفحه لمسی باشند. این تعاملات فیزیکی باعث می‌شود که کاربر به‌طور واقعی‌تری با دنیای بازی درگیر شود و احساس کند که هر لحظه از بازی، در حال تعامل مستقیم با شخصیت‌ها است.

برای مثال، در برخی از لحظات بحرانی بازی، وقتی که شخصیت‌ها در حال فرار از یک موقعیت خطرناک هستند، کاربر باید حرکت‌های خاصی را انجام دهد که نه تنها بازی را پیش می‌برد بلکه کاربر را از لحاظ فیزیکی و احساسی در درون دنیای بازی قرار می‌دهد. این کنترل‌های فیزیکی باعث می‌شوند که کاربر به‌طور مستقیم در موقعیت‌های حساس بازی قرار گیرد و از آنجاکه بسیاری از این کنترل‌ها نیاز به دقت بالا و واکنش‌های سریع دارند، این ویژگی می‌تواند باعث ایجاد هیجان، ترس یا احساس تسلط در کاربر شود. این نوع تعامل فیزیکی، همان‌طور که اشاره شد، پیوند

عاطفی میان کاربر و شخصیت‌ها را تقویت کرده و درک عمیق‌تری از وضعیت شخصیت‌ها در بازی به کاربر می‌دهد.

برای نمونه، در سکانسی که کاربر باید تصمیم بگیرد که آیا به سرعت از ساختمانی که در حال آتش‌گرفتن است خارج شود یا خیر، بازی از روش‌های فیزیکی برای افزایش تنش و اضطراب استفاده می‌کند. در این صحنه، کاربر باید کنترلر را به طور خاص حرکت دهد و دکمه‌ها را در زمان معین فشار دهد تا ایتان یا دیگر شخصیت‌ها بتوانند جان خود را نجات دهند. این فعالیت‌های فیزیکی علاوه بر ایجاد ارتباط حسی با دنیای بازی، باعث می‌شود که احساسات کاربر در لحظات بحرانی تقویت شود. در واقع، هر حرکت فیزیکی نه تنها تأثیر مستقیمی بر روند بازی دارد بلکه تأثیرات عاطفی زیادی نیز بر کاربر وارد می‌آورد.

این عناصر از کارکرد روایت تعاملی در *باران شدید* به وضوح نشان می‌دهند که چگونه انتخاب‌های اخلاقی و کنترل‌های فیزیکی می‌توانند در ایجاد پیوند عاطفی میان کاربر و شخصیت‌های بازی مؤثر واقع شوند. این بازی به طور مؤثری از هر دو نوع تعامل برای جذب و درگیرکردن کاربر استفاده می‌کند و این امر باعث می‌شود که پیوند عاطفی کاربر با شخصیت‌ها به طور مستمر و در طی داستان تقویت شود. این نوع روایت تعاملی باعث می‌شود که بازی تبدیل به تجربه‌ای احساسی و فراموش‌نشدنی برای کاربر شود، چراکه تصمیمات او نه تنها به تغییرات در داستان منجر می‌شود بلکه تأثیرات عاطفی عمیقی بر خود و شخصیت‌ها دارد.

تحلیل و تفسیر پیوند عاطفی در بازی

در تحلیل پیوند عاطفی کاربر با شخصیت‌ها در *باران شدید*، یکی از جنبه‌های کلیدی توجه به نوع تعاملات و انتخاب‌هایی است که کاربر در طول بازی انجام می‌دهد. برخلاف بسیاری از بازی‌های دیگر که روایت خطی و ثابت دارند، *باران شدید* روایتی غیرخطی و تعاملی ارائه می‌دهد که این ویژگی موجب تمایز آن از سایر بازی‌ها می‌شود. در این بازی، هر انتخاب و تصمیمی که کاربر می‌گیرد تأثیرات مستقیمی بر روند داستان و پیوند عاطفی‌اش با شخصیت‌ها دارد. این انتخاب‌ها از احساسات و عواطف کاربر تأثیر می‌پذیرند و درعین حال، تأثیرات عاطفی انتخاب‌های او بر رابطه‌اش با شخصیت‌ها، نه تنها به طور مستقیم بلکه به طور عمیق‌تر نیز نمایان می‌شود.

یکی از ویژگی‌های برجسته‌ای که *باران شدید* را به یک تجربه عاطفی متمایز تبدیل می‌کند، تأثیرات روان‌شناختی و اخلاقی انتخاب‌هاست. در این بازی، کاربر با تصمیمات دشوار و دلهره‌آوری روبه‌رو می‌شود که هر کدام می‌توانند عواطف پیچیده‌ای را در او برانگیزند. به عنوان مثال، در موقعیتی که ایتان مارس باید انتخاب کند که آیا جان یک شخصیت را نجات دهد یا خیر، انتخاب اشتباه یا به تأخیر انداختن تصمیم می‌تواند احساس گناه، پشیمانی و یا حتی عذاب وجدان در

کاربر ایجاد کند. این احساسات باعث می‌شوند که پیوند عاطفی کاربر با شخصیت‌هایی که در این موقعیت‌ها قرار دارند، تغییر کند. اگر کاربر شخصیت‌ها را رها کند یا نسبت به آنها بی‌تفاوت باشد، پیوند عاطفی او با آن شخصیت‌ها ضعیف‌تر خواهد شد و حتی ممکن است حس بی‌اعتمادی یا سردی ایجاد شود. در مقابل، انتخاب‌های مثبت و به موقع می‌تواند منجر به ایجاد احساس همدلی، محبت یا حتی اعتماد عمیق‌تر میان کاربر و شخصیت‌های بازی شود.

این ویژگی‌های تعاملی و غیرخطی به کاربر این امکان را می‌دهند که در هر لحظه از بازی، تأثیرات تصمیمات خود را درک کند و شاهد تغییرات و پیامدهای عاطفی ناشی از آن باشد. برای نمونه، در بازی، هنگامی که کاربر تصمیم می‌گیرد به یکی از شخصیت‌ها کمک کند یا از او حمایت نماید، رابطه میان آنها به شکلی مثبت تغییر می‌کند و این تغییر در روابط می‌تواند کاربر را به سمت احساسات قوی‌تری همچون همدلی یا وابستگی سوق دهد. در مقابل، انتخاب‌هایی که ممکن است به نتیجه‌ای منفی یا آسیب‌زننده منجر شوند، ممکن است باعث ایجاد احساسات منفی و کاهش پیوند عاطفی با شخصیت‌ها شوند.

در این میان، کاربر قادر است که با بررسی و تحلیل دوباره تصمیمات خود، پیامدهای مختلف انتخاب‌ها را مشاهده کند و در نتیجه روابط خود با شخصیت‌ها را تغییر دهد. این امکان برای کاربر فراهم می‌شود که نه تنها در یک مسیر ثابت قرار گیرد، بلکه با تغییر انتخاب‌ها، تجربه‌ای متفاوت از رابطه با شخصیت‌ها به دست آورد. به عنوان مثال، کاربر می‌تواند در مراحل مختلف بازی تصمیم بگیرد که در برابر شخصیت خاصی به طور متفاوت عمل کند. شاید در اولین برخورد، کاربر تصمیم به قطع ارتباط با یکی از شخصیت‌ها بگیرد، اما با تجربه‌های بعدی و مشاهده پیامدهای تصمیمات خود، ممکن است او تصمیم به تغییر رفتار و برقراری ارتباطی عاطفی‌تر با آن شخصیت بگیرد.

به طور کلی، این نوع روایت تعاملی نه تنها به بازی هیجان و عمق می‌بخشد، بلکه تجربه عاطفی و روان‌شناختی کاربر را نیز به شدت تحت تأثیر قرار می‌دهد. کاربر می‌تواند در هر مرحله از بازی احساس کند که در حال ساختن پیوندهای عاطفی جدید یا تجدید روابط قدیمی است. این تغییرات پیوسته در روابط با شخصیت‌ها باعث می‌شود که بازی به یک تجربه احساسی و پرمعنی تبدیل شود، نه تنها به عنوان یک سرگرمی بلکه به عنوان یک تجربه تعاملی که می‌تواند احساسات و عواطف کاربرنده را تحت تأثیر قرار دهد.

باران شدید با ارائه این نوع روایت غیرخطی و تعاملی، به کاربر این امکان را می‌دهد که با پیوندهای عاطفی ایجادشده در بازی، به یک درک عمیق‌تر از خود و دیگران دست یابد. انتخاب‌ها و تصمیمات اخلاقی در بازی نه تنها داستان را پیش می‌برند بلکه به طور همزمان، به ایجاد تجربه‌ای

منحصربه‌فرد و شخصی برای هر کاربر منجر می‌شوند. این امر موجب می‌شود که پیوند عاطفی بین کاربر و شخصیت‌ها به‌طور پویا و مستمر شکل بگیرد و بر اساس انتخاب‌های کاربر تغییر کند.

نتیجه‌گیری

بازی رایانه‌ای *باران شدید* نشان می‌دهد که روایت‌های تعاملی چگونه می‌توانند تجربه بازی را از یک سرگرمی سطحی به یک تجربه شخصی، احساسی و عمیق تبدیل کنند. در این پژوهش مشخص شد که روایت تعاملی، با فراهم‌ساختن زمینه‌ای برای عاملیت کاربر، امکان دخالت مستقیم در پیشبرد داستان و شکل‌دهی به سرنوشت شخصیت‌ها را ایجاد می‌کند. به عبارت دیگر، انتخاب‌های فردی کاربر نه تنها مسیر داستان را تغییر می‌دهد، بلکه موجب ایجاد پیوند عاطفی مستحکم و ماندگار با شخصیت‌های بازی می‌شود.

یکی از پرسش‌های اصلی پژوهش، تبیین مفهوم روایت تعاملی و نقش آن در ایجاد ارتباط عاطفی بود. نتایج حاصل از تحلیل نشان می‌دهد که روایت تعاملی، از طریق ساختار غیرخطی و انعطاف‌پذیر خود، به کاربر این امکان را می‌دهد که در هر لحظه از بازی، با اتخاذ تصمیم‌های اخلاقی، به شکل مستقیم در فرایند داستان‌پردازی مشارکت کند. این مشارکت فعال موجب می‌شود که کاربر خود را مسئول سرنوشت شخصیت‌ها حس کند و این حس مسئولیت، پیوند عاطفی او را با شخصیت‌های داستانی عمیق‌تر می‌کند.

پرسش دوم در مورد تأثیر عاملیت کاربر بر خلق پیوند عاطفی با شخصیت‌ها مورد بررسی قرار گرفت. یافته‌ها نشان می‌دهد که عاملیت کاربر، به‌ویژه در موقعیت‌های اخلاقی پیچیده و تصمیم‌گیری‌های حساس، ابزاری برای تجربه مستقیم عواقب انتخاب‌ها و مشاهده تغییرات در روابط بین شخصیتی محسوب می‌شود. برای مثال، زمانی که ایتان مارس با انتخاب‌های دشوار مواجه می‌شود؛ مانند تصمیم‌گیری میان نجات جان یک شخصیت یا فدای او، کاربر شاهد پیامدهای عاطفی و روان‌شناختی این انتخاب‌ها خواهد بود. این تجربه، همزمان باعث تقویت همدلی و ایجاد احساس نزدیکی عاطفی میان کاربر و شخصیت‌ها می‌شود.

پرسش سوم به بررسی تأثیر این پیوند عاطفی بر تبدیل تجربه بازی به یک تجربه شخصی و احساسی عمیق اشاره دارد. نتایج پژوهش حاکی از آن است که زمانی که کاربر از طریق تصمیماتش، تأثیر مستقیم بر سرنوشت داستان و شخصیت‌ها دارد، تجربه بازی از حالت یک روایت ثابت و پیش‌بینی‌شده خارج شده و به تجربه‌ای دگرگون تبدیل می‌شود؛ تجربه‌ای که با احساسات واقعی نظیر همدردی، گناه، پشیمانی و شادی همراه است. این نوع تجربه عاطفی

باعث می‌شود که کاربر نه‌تنها درگیر داستان شود، بلکه داستان به‌عنوان بخشی از تجربیات شخصی و هویتی او تلقی شود که تأثیرات روان‌شناختی و حتی اجتماعی گسترده‌ای بر وی دارد.

همچنین، یافته‌ها نشان می‌دهد که تعاملات فیزیکی بازی نیز نقش مهمی در تقویت این پیوند عاطفی دارند. این تعاملات فیزیکی باعث می‌شوند تا کاربر به‌طور عینی در روایت داستان به تجربه حس حضور دست یازد؛ به‌طوری‌که وقتی هر حرکت فیزیکی با پیامدهای داستانی همراه می‌شود، حس حضور و مشارکت واقعی در بازی تقویت می‌شود و کاربر به‌عنوان یک همکار فعال در ساخت داستان، تجربه‌ای احساسی و فراموش‌نشدنی کسب می‌کند.

در نهایت، بازی باران شدید به‌عنوان یک نمونه برجسته از روایت تعاملی، نشان می‌دهد که چگونه انتخاب‌های فردی و عاملیت کاربر می‌تواند به ایجاد پیوندهای عاطفی قوی بین کاربر و شخصیت‌های داستانی منجر شود. این پیوند نه‌تنها بر روند پیشرفت داستان تأثیر می‌گذارد بلکه تجربه بازی را به سطحی از عمق احساسی و روان‌شناختی ارتقاء می‌بخشد. از این رو، می‌توان نتیجه گرفت که استفاده از روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در طراحی شخصیت‌های پیچیده و موقعیت‌های اخلاقی حساس، می‌تواند تجربه‌ای فراتر از سرگرمی ساده ایجاد کند؛ تجربه‌ای که کاربران در آن نه‌تنها به تماشای داستان می‌نشینند، بلکه به‌شکل فعال و احساسی در آن شریک می‌شوند و این مشارکت عمیق، تأثیر گسترده‌ای بر ابعاد روانی و اجتماعی آنان دارد.

References

- Bódi, B. (2022). Videogames and Agency. New York: Routledge.
- Chatman, S. (1978). Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca: Cornell University Press.
- Cohan, S., & Shires, L.M. (1988). Telling Stories: A Theoretical Analysis of Narrative Fiction. New York: Routledge.
- Crawford, C. (2003). Interactive Storytelling. The Video Game Theory Reader, edited by M.J.P. Wolf & B. Perron, 259-273.
- Domsch, S. (2013). Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games. Berlin: De Gruyter.
- Herte, M. (2020). Forms and Functions of Endings in Narrative Digital Games. New York: Routledge.
- Juul, J. (2005). Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. MIT Press.
- Landay, L. (2014). Playfulness Aspects: Interactivity. The Routledge Companion to Video Game Studies, edited by M.J.P. Wolf & B. Perron, 173-184.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories. Burlington: Focal Press.



- Macfadyen, A. (2009). A Methodology for the Analysis of Interactive Narrative Environments: A Four-Factor Framework. Ph.D. Dissertation. The University of Ballarat.
- Miller, C.H. (2008). Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment. 2nd Edition. Burlington: Focal Press.
- Punday, D. (2003). Narrative Bodies: Toward a Corporeal Narratology. New York: Palgrave Macmillan.
- Quantic Dream (2010). Heavy Rain [Video Game]. Sony Computer Entertainment.
- Rogers, S. (2014). Level Up: The Guide to Great Video Game Design, 2nd Edition. Chichester: Wiley.
- Ryan, M. (2001). Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M. L. (2015). Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

