

Death as a Communicative Act in the Structure of Computer Games: An Analysis of Narrative, Agency, and Consequence in Interactive Narratives

Ali Razizadeh¹

(Received on: 2024-04-16; Accepted on: 2024-08-02)

Abstract

In computer games, death is not merely a mechanical or narrative event but possesses a multilayered functionality within the structure of narration, agency, and moral consequences. Problematizing the question of how death in computer games acquires meaning at the levels of narration, choice, and consequence design, this article analyzes the representation of death as a diegetic, structural, and signifying act.

The primary objective of the research is to explore the manner in which death is encoded in different game contexts and to explain its relationship with player agency and the choice-consequence structure in interactive narratives. Using a qualitative approach and the method of critical semiotics, the article analyzes a set of notable computer games as media texts. The findings indicate that death in these games not only has narrative functions such as a turning point, ending, or complication but also carries moral and semantic weight that is activated through the design of player choices and narrative consequences. In many games, death serves as a tool to emphasize player responsibility and to represent concepts such as guilt, sacrifice, or failure. Furthermore, genre diversity leads to differences in the patterns of death representation; for instance, in action-narrative games, death carries emotional weight, while in roguelikes, it embodies a cyclical structure and the meaning of recreation. This research aims to, by focusing on the game itself as a narrative-media text, provide a theoretical approach to death in games and facilitate a reconsideration of the semantic potentials of computer games.

Keywords: Computer Game Studies, Death, Interactive Narrations, Agency, Choice-Consequence Process.

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

مرگ به مثابه کنش ارتباطی در ساختار بازی‌های رایانه‌ای: تحلیلی از داستان، عاملیت و پیامد در روایت‌های تعاملی

علی رازی زاده^۱

[تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۱/۲۸؛ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۵/۱۲]

چکیده

مرگ در بازی‌های رایانه‌ای صرفاً رویدادی مکانیکی یا داستانی نیست، بلکه واجد عملکردی چندلایه در ساختار روایت، عاملیت و پیامدهای اخلاقی است. این مقاله با مسئله محور کردن این پرسش که مرگ در بازی‌های رایانه‌ای چگونه در سطح روایت، انتخاب و طراحی پیامدها معنا می‌یابد، به تحلیل بازنمایی مرگ به مثابه کنشی درون‌روایی، ساختاردهنده و نشانه‌ای می‌پردازد. هدف اصلی پژوهش، واکاوی شیوه رمزگذاری مرگ در بافت‌های مختلف بازی و تبیین نسبت آن با عاملیت و ساختار انتخاب - پیامد در روایت‌های تعاملی است. مقاله با رویکرد کیفی و روش تحلیل نشانه‌شناسی انتقادی، مجموعه‌ای از بازی‌های رایانه‌ای شاخص را به مثابه متون رسانه‌ای تحلیل می‌کند. یافته‌ها نشان می‌دهند که مرگ در این بازی‌ها نه تنها کارکردی روایی نظیر نقطه عطف، پایان یا گره افکنی دارد، بلکه واجد بار اخلاقی و معنایی است که از طریق طراحی انتخاب‌های بازیکن و پیامدهای روایی فعال می‌شود. مرگ در بسیاری از بازی‌ها، ابزار تأکید بر مسئولیت بازیکن و بازنمایی مفاهیمی چون گناه، فداکاری یا شکست است. همچنین تنوع ژانری موجب تفاوت در الگوهای بازنمایی مرگ می‌شود؛ به طوری که در بازی‌های اکشن - روایی، مرگ واجد بار عاطفی و در بازی‌های روگ‌لایک، واجد ساختار چرخه‌ای و بازآفرینی معناست. این پژوهش بر آن است تا با تمرکز بر خود بازی به مثابه متنی روایی - رسانه‌ای، رویکردی نظری به مرگ در بازی‌ها ارائه دهد و امکان بازاندیشی در باب ظرفیت‌های معنایی بازی‌های رایانه‌ای را فراهم آورد.

کلیدواژه‌ها: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، مرگ، روایت‌های تعاملی، عاملیت، فرایند انتخاب - پیامد.

مقدمه

در دهه های اخیر بازی های رایانه ای به عنوان یکی از فراگیرترین و پیچیده ترین اشکال رسانه ای جدید، جایگاهی تأثیرگذار در فرهنگ معاصر یافته اند. این رسانه های تعاملی نه تنها تجربه های سرگرم کننده ای تولید می کنند، بلکه به فضایی برای خلق معنا، بازنمایی مفاهیم پیچیده و انتقال گفتمان های فرهنگی و اجتماعی تبدیل شده اند. در میان مؤلفه های روایی و ساختاری بازی ها، مسئله مرگ یکی از پُرسامدترین و با این وجود، کم تحلیل ترین پدیده هاست؛ پدیده ای که فراتر از حذف یک شخصیت یا پایان یک مرحله، در بسیاری از بازی ها سازوکار کلیدی در شکل دهی به روایت، جهت دهی به عاملیت کاربر و تولید پیامدهای اخلاقی و معنایی ایفای نقش می کند. اگرچه در برخی مطالعات به تجربه کاربر در مواجهه با مرگ توجه شده است، آنچه هنوز کمتر بررسی شده، شیوه رمزگذاری مرگ به مثابه یک کنش ارتباطی (Communicative Act) در ساختار بازی و نقش آن در برساخت معنا و گفتمان درون روایی بازی است.

پرسش اساسی پژوهش حاضر این است که مرگ در ساختار روایت های تعاملی بازی های رایانه ای چگونه در جایگاه یک کنش ارتباطی عمل می کند و چه تأثیری بر سازمان دهی داستان، فعال سازی عاملیت درون بازی و شکل گیری پیامدهای روایی و معنایی دارد؟ این پرسش اصلی به چند زیرسؤال تفکیک پذیر است: چگونه مرگ در بازی ها از یک رویداد ساده به یک عامل شکل دهنده روایت بدل می شود؟ چه نسبت هایی میان مرگ، ساختار انتخاب و پیامد در بازی های روایی برقرار است؟ و چگونه طراحی مرگ در بازی ها به بازتولید مفاهیمی چون مسئولیت، فداکاری، شکست و گناه در سطح روایت منجر می شود؟

هدف اصلی این پژوهش، تحلیل ساختار بازنمایی مرگ در بازی های رایانه ای از منظر رسانه ای و ارتباطی با تمرکز بر سه مؤلفه اساسی داستان، عاملیت و پیامد است. این پژوهش می کوشد نشان دهد که چگونه مرگ به عنوان مؤلفه ای طراحی شده در سطح مکانیک و

روایت، در نظام نشانه‌ای بازی نقش ایفا می‌کند و از خلال آن، کنش‌های ارتباطی میان اجزای درون بازی معنا می‌گیرند. در سطح اهداف فرعی، پژوهش به شناسایی گونه‌های مختلف مرگ در روایت‌های تعاملی، تحلیل رابطه مرگ با انتخاب و بازگشت‌پذیری و نیز مطالعه نقش مرگ در تنظیم ریتم روایی و ساختار دراماتیک داستان خواهد پرداخت. همه این اهداف در راستای پاسخ‌گویی به پرسش‌های پژوهش و تبیین پدیده مرگ به عنوان عنصر معنادار در بازی‌های رایانه‌ای تدوین شده‌اند.

ضرورت انجام این پژوهش از آنجا ناشی می‌شود که با وجود فراوانی مرگ در بازی‌های رایانه‌ای، این پدیده اغلب یا سطحی و مکانیکی بررسی شده یا در تحلیل‌هایی روان‌شناختی از منظر تجربه کاربر تحلیل گردیده است؛ در حالی که از منظر مطالعات رسانه و ارتباطات، مرگ به مثابه مؤلفه‌ای نشانه‌ای، کنشگر درونی روایت و عامل ارتباطی میان لایه‌های مختلف داستان، عاملیت، و نظام پیامد، نیازمند تحلیل ساختاری و گفتمانی مستقل است. این تحلیل می‌تواند به درک دقیق‌تری از ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای در بازنمایی و پردازش مفاهیم پیچیده انسانی یاری رساند و افق‌های جدیدی در نقد رسانه‌های تعاملی بگشاید. بر این پایه، مقاله حاضر ابتدا با ترسیم چارچوب مفهومی مرگ در بازی‌های رایانه‌ای از منظر روایت‌شناسی و نظریه رسانه، یک بنیان تحلیلی برای درک مرگ به عنوان کنش ارتباطی تبیین می‌کند. سپس با اتکا به نمونه‌های برجسته از بازی‌های رایانه‌ای، ساختار بازنمایی مرگ در نسبت با انتخاب، پیامد و شکل‌دهی روایت را مورد بررسی قرار می‌دهد. تحلیل‌های مقاله بر آن است که مرگ نه یک رویداد منفعل، بلکه کنشی نشانه‌ای و ارتباطی است که روایت را به حرکت وامی‌دارد، عاملیت را تقویت می‌کند و معنا را در ساختار روایت تثبیت یا دگرگون می‌سازد. در نهایت مقاله می‌کوشد جایگاه مرگ را به عنوان یکی از عناصر کلیدی در زبان رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای تثبیت کند و چشم‌اندازی نو برای تحلیل رسانه‌های تعاملی از منظر نشانه‌شناختی و گفتمان محور فراهم آورد.

پیشینه پژوهش

مطالعه مرگ در بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر توجه پژوهشگران حوزه‌های مختلف از جمله رسانه، بازی‌شناسی، روایت‌شناسی و نشانه‌شناسی را به خود جلب کرده است. با ظهور روایت‌های تعاملی و ساختارهای پیچیده انتخاب‌محور، مرگ دیگر صرفاً رویدادی درون داستانی نیست، بلکه در جایگاه سازوکاری ساختاری در معماری روایت و معناپردازی بازی ایفای نقش می‌کند. در این چارچوب، مفهوم مرگ به مثابه سازوکار ارتباطی، هنوز به طور مستقیم و ساختاری در کانون پژوهش‌های ارتباطی قرار نگرفته و اغلب تحلیل‌ها به تجربه روان‌شناختی کاربر محدود شده‌اند. با این حال، پژوهش‌های مرتبط در حوزه‌های نظریه روایت، رسانه‌های تعاملی و مطالعات معنابخشی رسانه‌ای، زمینه‌ای غنی برای بررسی علمی این پدیده فراهم کرده‌اند.

در حوزه روایت‌شناسی بازی‌ها و در تحلیل روایت‌های مجازی، پژوهشگران تأکید می‌کنند که بازی‌های رایانه‌ای با فراهم آوردن امکان انتخاب و مواجهه با پیامدها، ساختار روایتی خاصی می‌آفرینند که در آن مرگ می‌تواند نقطه عطف روایت یا سازوکار تولید معنا باشد (Ryan, 2015). همچنین برخی با طرح مفهوم عاملیت روایی (Narrative Agency)، نقش مرگ را در تقویت درگیری روایی از منظر ساختار داستان برجسته می‌کنند (Murray, 2017). در این چارچوب، رویدادهایی همچون مرگ نه تنها بار عاطفی، بلکه نقش‌های ساختاری در تنظیم مسیر روایت دارند.

در نظریه بازی و طراحی تعاملی، پژوهشگران بازی‌ها را نظام‌های معنابخش می‌دانند که از طریق قواعد، رویدادها و پیامدها، معنا تولید می‌کنند (Salen & Zimmerman, 2004). آنها بر این نکته تأکید می‌گذارند که کنش‌های درون بازی از جمله مرگ، نه صرفاً به مثابه شکست یا حذف، بلکه به عنوان نشانه‌های درون ساختاری در تعامل با روایت عمل می‌کنند. در همین راستا، برخی مرگ در بازی را سازوکاری طراحی شده برای تأمل، یادگیری

و تنظیم مجدد مسیر روایی معرفی می‌کنند (Juul, 2013)؛ این پژوهشگران مرگ‌های مکرر را بخشی از گرامر رسانه‌ای بازی می‌داند، نه صرفاً شکست کاربر.

از منظر گفتمان‌کاوی رسانه‌ای، نظریه بلاغت رویه‌ای (Procedural Rhetoric) استدلال می‌کند که بازی‌ها از طریق مکانیک و سیستم قواعد خود، به بازتولید گفتمان‌های اجتماعی و فرهنگی می‌پردازند (Bogost, 2007). مرگ در این زمینه می‌تواند یکی از ابزارهای بلاغت رویه‌ای برای ساخت معنا در بازی‌های رایانه‌ای عمل کند. دیگران نیز مرگ در بازی‌های رایانه‌ای را نه پایان، بلکه محرک تفکر فلسفی درون روایت معرفی می‌کنند، اما همچنان محور مطالعاتی خود را بر واکنش کاربر متمرکز می‌کنند (Schulzke, 2014).

در فضای پژوهشی داخلی، پژوهش‌هایی مانند تحلیل‌های ساختاری و نشانه‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای به تازگی مورد توجه قرار گرفته‌اند. خیامی و همکاران (۱۴۰۲ ه.ش) در یک فراتحلیل از ۴۰ مقاله نشان داده‌اند که اغلب مطالعات ایرانی یا نگاه فرصت‌محور دارند یا تهدیدمحور و تنها درصد اندکی توانسته‌اند دیدگاهی دوسویه را اتخاذ کنند. طاهری و مصطفوی (۱۳۹۹ ه.ش) نیز با تمرکز بر بن‌مایه‌های دیداری و شنیداری بازی‌های دیجیتال، اهمیت نقش عناصر صوتی - تصویری در القای معنا و تجربه‌ای مانند مرگ را برجسته کرده‌اند. در زمینه طراحی بومی، شریفی فرد و همکاران (۱۴۰۲ ه.ش) بر ضرورت توجه به مؤلفه‌های روان‌شناختی، زیبایی‌شناسی و گرافیکی روایی برای ارتقای کیفیت بازی‌های ایرانی تأکید کرده‌اند. همچنین گودرزی و همکاران (۱۴۰۲ ه.ش) با رویکردی نشانه‌شناختی، به بررسی بازنمایی‌های ایدئولوژیک در بازی‌های غربی پرداخته‌اند و نشان داده‌اند که مرگ می‌تواند نقشی گفتمانی و معنا ساز در ساختار روایت ایفا کند. همچنین در زمینه نشانه‌شناسی روایت، پژوهش‌های ارزشمندی در زمینه مرگ در روایت‌های کلاسیک، چشم‌اندازهای نظری مهمی ارائه داده‌اند که می‌توان آنها را به تحلیل مرگ در روایت بازی‌ها

بسط داد (Eco, 1979; Barthes, 1977). اما پیوند بین این دیدگاه‌ها و ساختار رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای، هنوز در ادبیات پژوهش‌های فارسی کمتر تبیین شده است. مجموع مطالعات ذکر شده در سه سطح، نشان دهنده غنای نسبی دانش پیشین در زمینه روایت تعاملی، طراحی بازی و معناشناسی رسانه‌ای است؛ اما مرگ به مثابه کنش ارتباطی در ساختار بازی‌های رایانه‌ای، یعنی تحلیلی که مرگ را نه از منظر روان‌شناختی یا تربیتی، بلکه به عنوان عنصر معنا ساز در زبان رسانه‌ای بازی بررسی کند، هنوز به شکلی منسجم انجام نگرفته است. نوآوری پژوهش حاضر در آن است که با اتکا به نظریه‌های روایت تعاملی، تحلیل نشانه‌شناختی روایت‌های دیجیتال و مفاهیم طراحی بازی، مرگ را در جایگاه سازوکاری درون‌روایی و ارتباطی تحلیل می‌کند که در تعامل با داستان، عاملیت و پیامد، معنا و جهت روایت را می‌سازد. این مقاله با تمرکز بر ساختار خود بازی نه بر تجربه کاربر، تلاشی است برای پرکردن شکاف موجود در مطالعات رسانه‌ای معاصر و ارائه الگویی نظری برای تحلیل رویداد مرگ در بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک زبان روایی تعاملی.

روش پژوهش

پژوهش حاضر با توجه به ماهیت نظری و تحلیل محور خود، از رویکرد کیفی با روش تحلیل ساختاری و نشانه‌شناسانه استفاده می‌کند. این انتخاب مبتنی بر اهداف اصلی پژوهش است که معطوف به تبیین سازوکارهای بازنمایی مرگ در ساختار درونی روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای و تحلیل نحوه رمزگذاری معنا از طریق عناصر روایی، تعاملی و تصویری در این رسانه است. در این چارچوب، مرگ نه تجربه‌ای روان‌شناختی برای کاربر، بلکه به مثابه مؤلفه‌ای نشانه‌ای و روایی در نظام ارتباطی بازی بررسی می‌شود؛ مؤلفه‌ای که به شکل‌گیری معنا و گفتمان درون‌متنی بازی کمک می‌کند.

انتخاب این روش بر پیوند میان ساختار روایت، عاملیت و پیامد در بازی‌های رایانه‌ای مبتنی است. از آنجاکه هدف پژوهش، شناسایی شیوه‌های روایت‌سازی مرگ و تحلیل کارکرد ارتباطی آن در متن بازی است، روش تحلیل متن رسانه‌ای با رویکرد روایت‌شناسانه و نشانه‌شناختی، سازگارترین ابزار برای دست‌یابی به این هدف به شمار می‌رود. این رویکرد به پژوهشگر اجازه می‌دهد بازی را همچون متنی چندلایه و رمزگذاری شده در نظر گیرد و فرایند معناپردازی در آن را با تمرکز بر شیوه‌بازنمایی مرگ، نحوه ترکیب آن با سازوکار انتخاب و پیامد و همچنین جایگاه آن در شکل‌دهی به نظام اخلاقی و دراماتیک روایت تحلیل کند. از منظر نظری، این روش به چارچوب‌های روایت تعاملی و نشانه‌شناسی رسانه‌ای متکی است و از نظریه‌هایی چون روایت چندشاخه‌ای (Branching Narrative)، زبان طراحی بازی و نشانه‌شناسی (الام، ۱۴۰۳ ه.ش) بهره می‌گیرد.

اطلاعات پژوهش از طریق گردآوری و تحلیل داده‌های متنی، روایی و تصویری از نمونه‌های منتخب بازی‌های رایانه‌ای به دست آمده است. انتخاب نمونه‌ها به روش نمونه‌گیری نظری انجام شده است؛ به این معنا که بازی‌هایی برگزیده شده‌اند که به صورت شاخص از مرگ در ساختار روایت و مکانیک خود بهره‌برده‌اند و ظرفیت تحلیل عمیق در سطوح گوناگون معناپردازی را دارا هستند. داده‌های گردآوری شده شامل روایت‌های متنی و دیالوگی، ساختار تصمیم‌گیری و پیامدهای مرتبط با مرگ، فضا‌سازی تصویری، بازنمایی صوتی مرگ و الگوهای تکرار و بازگشت در بازی بوده است. این داده‌ها از طریق مشاهده مستقیم و تجربه سیستماتیک بازی‌ها، ثبت ویدئویی لحظات کلیدی، تحلیل متون دیالوگی و بررسی اسناد طراحی روایت گردآوری شده‌اند. در فرایند تحلیل، ضمن بهره‌گیری از چارچوب‌های نظری روایت‌شناسی و نشانه‌شناسی، دسته‌بندی مفهومی داده‌ها در قالب مفاهیمی چون مرگ دراماتیک، مرگ بازگشت‌پذیر، مرگ انتخابی و مرگ به مثابه پیامد انجام گرفته و تحلیل لایه‌مند روایت، ساختار انتخاب و نظام معنایی بازی‌ها دنبال شده است.

چارچوب مفهومی پژوهش

چارچوب مفهومی این پژوهش بر پیوند میان نظریه‌های روایت‌شناسی تعاملی، نشانه‌شناسی رسانه‌ای و زبان طراحی بازی‌های رایانه‌ای استوار است. در این چارچوب، بازی رایانه‌ای به مثابه رسانه‌ای چندلایه و تعاملی در نظر گرفته می‌شود که معنا را از طریق ترکیب روایت، انتخاب و پیامد تولید می‌کند. روایت‌های بازی‌های رایانه‌ای برخلاف روایت‌های خطی سنتی، از ساختاری شاخه‌ای و باز بهره‌مندند که در آن کنش‌های کاربر به‌ویژه انتخاب‌های منتهی به مرگ یا جلوگیری از آن، مسیر روایت را تغییر می‌دهند. این ویژگی بازی‌های رایانه‌ای با آنچه از آن به عنوان روایت به عنوان فضای امکانی یاد می‌کند، هم‌راستاست (Ryan, 2015, 85)، جایی که روایت نه تنها به مثابه داستان، بلکه به عنوان فضایی برای تحقق گزینه‌های معنایی متعدد بازشناخته می‌شود.

مبنای نظری تحلیل روایت در این پژوهش، دیدگاه‌هایی است که روایت را نه صرفاً به عنوان انتقال داستان، بلکه به مثابه نظامی نشانه‌ای و معنابخش در بافت رسانه‌ای در نظر می‌گیرند. ساختار روایی در بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه آن‌ها که از مکانیزم انتخاب و پیامد بهره می‌برند، متکی بر نوعی سازمان‌دهی چندگانه روایت است که در آن مرگ می‌تواند به مثابه نقطه چرخش (Turning Point)، پایان یک شاخه روایی یا سازوکاری برای تولید گره‌افکنی و بازگشت عمل کند. این نگاه در پیوند با نظریه روایت ساخت‌گرا (Barthes, 1977) و همچنین تحلیل روایت دیجیتالی (Murray, 2017) که بازی را محیطی برای کنش روایی در نظر می‌گیرد، استوار است.

در سطح نشانه‌شناختی، مرگ در بازی‌های رایانه‌ای همچون نشانه‌ای فرهنگی و رسانه‌ای کدگذاری می‌شود که کارکرد آن از بستر روایی، ژانر بازی، طراحی گرافیکی و صداسازی و نیز ساختار مکانیک بازی قابل استخراج است. بر اساس نظریه بلاغت رویه‌ای، سازوکارهای طراحی در بازی‌ها نه تنها قواعد رفتاری، بلکه گفتمان‌های معنایی

را القا می‌کنند (Bogost, 2007, p 233). مرگ در این بستر نه تنها شکست، بلکه یک استراتژی طراحی برای تولید معنا، احضار ارزش‌های اخلاقی و تنظیم افق روایت عمل می‌کند. نشانه‌شناسی مرگ در بازی‌ها با رویکردی برگرفته از مفاهیم بارتی می‌تواند نقش‌های معنایی مرگ را در موقعیت‌های مختلف بازنمایی، اعم از مرگ‌های قهرمانانه، مرگ‌های عقوبتی یا مرگ‌های بازگشت‌پذیر تحلیل کند.

در لایه ساختاری، تحلیل بازی‌ها بر مبنای زبان طراحی بازی (Game Grammar) صورت می‌گیرد. بر اساس این نظریه، بازی‌ها نظام‌هایی طراحی شده‌اند که از طریق تعامل میان قواعد، روایت، بازخورد و پیامد، معنا را می‌سازند (Salen & Zimmerman, 2004). مرگ در این نظام‌ها می‌تواند هم بخشی از سازوکار شکست (Failure Mechanics) باشد و هم جزئی از روایت درونی که در هر دو حالت واجد بار معنایی و ساختاری است. همچنین آنچه از آن به عنوان «مرگ به مثابه عنصر طراحی دردناک اما ضروری» یاد می‌شود (Juul, 2013, p 51)، در این چارچوب این امکان را فراهم می‌آورد تا مرگ رانه صرفاً از منظر روند بازی (Gameplay)، بلکه به عنوان یک کنش روایی ادرام شود که پیوندی عمیق با تجربه روایت و سازمان درونی متن دارد.

مفهوم کنش ارتباطی نیز به عنوان رکن نظری تکمیلی در این چارچوب به کار گرفته می‌شود تا نشان دهد چگونه مرگ در بازی‌ها می‌تواند حامل پیام، اخلاق، تنش یا بازتابی از گفتمان فرهنگی باشد. با الهام از نظریه کنش ارتباطی، مرگ در بازی موقعیتی بازنمایی می‌شود که در آن دال‌های معنایی با نظام تصمیم‌گیری و انتخاب پیوند خورده و وضعیت‌های بیناذهنی یا اخلاقی را القا می‌کنند (Habermas, 1984, p 43). مرگ در این بستر صرفاً یک رخداد نیست، بلکه عنصری گفتمانی است که میان اجزای مختلف بازی و روایت عمل می‌کند و معنا را در تقاطع بین روایت، مکانیک و نشانه‌ها تولید و سازمان‌دهی می‌نماید.

جدول (۱) چارچوب مفهومی تحلیل مرگ در بازی‌های رایانه‌ای را تبیین کرده است.

جدول (۱) چارچوب مفهومی تحلیل مرگ در بازی‌های رایانه‌ای

سطح تحلیل	کانون تمرکز	نقش مرگ در سطح تحلیل	کارکرد ارتباطی یا معنا بخش مرگ
روایت تعاملی	انتخاب، پیامد، شاخه‌های روایی	مرگ به عنوان نقطه چرخش یا پایان شاخه	فعال سازی معنا از طریق کنش انتخاب و امکان پذیری
روایت ساختاری	ساختار گره افکنی، پایان بندی، تعلیق	مرگ به عنوان گره روایی یا تعلیق دراماتیک	تثبیت درگیری و تنش روایی؛ معنا بخشی از طریق فقدان یا قربانی شدن
نشانه شناسی رسانه‌ای	کدگذاری بصری، صوتی، فضا سازی	مرگ به عنوان نشانه (صحنه، رنگ، صدا، موسیقی)	رمزگذاری فرهنگی - رسانه‌ای؛ تداعی مرگ با ارزش‌ها یا احساس خاص
گفتمان طراحی بازی	قواعد بازی، طراحی پیامد، شکست یا بازگشت	مرگ به مثابه مکانیزم طراحی برای شکست، آموزش یا پیشرفت	ابزار انتقال معنا از طریق عملکرد بازی؛ ساختارمند سازی یادگیری و تکرار
بلاغت رویه‌ای	معنا از طریق مکانیک و الگوریتم	مرگ به عنوان گزاره فرهنگی یا اخلاقی	تبدیل مرگ به پیام یا نقد اجتماعی؛ بازنمایی ایدئولوژی یا موقعیت اخلاقی
کنش ارتباطی	تصمیم اخلاقی، درگیری بیناذهنی، پیام اجتماعی	مرگ به مثابه پاسخ به انتخاب یا مسئولیت اخلاقی	کنش ارتباطی میان بازیکن و روایت؛ مواجهه با پیامد اجتماعی انتخاب

بر این اساس چارچوب مفهومی پژوهش، تلفیقی است از نظریه روایت تعاملی، نشانه شناسی فرهنگی و رسانه‌ای و زبان طراحی بازی که امکان تحلیل مرگ را در بازی‌های رایانه‌ای از منظر ارتباطی و ساختاری فراهم می‌آورد، بی‌آنکه تحلیل صرفاً به تجربه ذهنی یا روان‌شناختی کاربران فروکاسته شود.

مرگ به مثابه کنش درون‌روایی: جایگاه ساختاری مرگ در روایت بازی‌ها

در ساختار روایی بازی‌های رایانه‌ای، مرگ نه تنها به مثابه یک رویداد یا پیامد، بلکه در جایگاه یک کنش درون‌روایی فعال و معناساز ایفای نقش می‌کند؛ کنشی که قادر است روایت را از یک وضعیت تعادل به وضعیت گسست برساند، مسیر داستان را دگرگون کند یا سطح جدیدی از تعلیق، تنش یا تحول معنایی را فعال نماید. این نوع از مرگ، برخلاف مرگ‌های مکانیکی یا تصادفی در بازی‌های اکشن سنتی، در سطحی ساختاری و روایت‌محور عمل می‌کند و در الگوی کلاسیک داستان‌پردازی، معادل با نقطه عطف یا گره‌افکنی قرار می‌گیرد (فیلد، ۱۴۰۰ ه.ش، ص ۲۱۹). در چارچوب روایت‌شناسی، چنین مرگی در امتداد مفاهیمی چون کنش تغییردهنده (Actant of Transformation) یا مرگ به مثابه منطق دراماتیک تحلیل شدنی است.

در بازی *The Last of Us Part II*، مرگ شخصیت جوئل (Joel) نه فقط فقدان عاطفی یا حذف شخصیتی مهم، بلکه کنش روایی محوری است که ساختار داستان را از مسیر اولیه خود گسسته و وارد فازی جدید از روایت می‌کند. این مرگ که ناگهانی و خشونت‌بار در آغازین ساعات بازی رخ می‌دهد، نه تنها فضای روایی بازی را از «بازی بقا» به «روایت انتقام» سوق می‌دهد، بلکه مخاطب را نیز از جایگاه امن تماشاگر آگاه به جایگاه فردی درگیر با تجربه فقدان پرتاب می‌کند. مرگ جوئل در این بازی نه در پایان، بلکه در آغاز روایت رخ می‌دهد و با شکستن انتظار کلاسیک از توالی منطقی داستان، نوعی بازتعریف روایت در بازی‌های رایانه‌ای را رقم می‌زند. در اینجا مرگ در نقش یک کنش روایی بنیادین عمل می‌کند که نه تنها روایت اصلی، بلکه انگیزه‌های الی (Ellie) به عنوان شخصیت اصلی و ساختار تصمیم‌گیری کاربر را بازتنظیم می‌کند. اینجا مرگ واجد کارکرد آغازگر گفتمان روایی است، نه پایان‌دهنده آن.

نمونه‌ای دیگر از کنش مندی مرگ در روایت بازی‌ها را می‌توان در Heavy Rain مشاهده کرد؛ اثری که از نظام روایت شاخه‌ای بهره می‌برد و مرگ در آن نه تنها پایان بازی نیست، بلکه آغاز مجموعه‌ای از پیامدهای جدید است. در این بازی، مرگ یکی از شخصیت‌های اصلی، نتیجه مستقیم کنش کاربر است و می‌تواند مسیر کلی داستان را کامل تغییر دهد؛ برای مثال اگر شخصیت ایتن (Ethan) در روند بازی کشته شود، داستان بدون او ادامه خواهد یافت و دیگر شخصیت‌ها مسیرهای متفاوتی را طی خواهند کرد. این نوع از طراحی روایی، مرگ را نه فقط پیامد، بلکه گره افکنی دراماتیک درمی‌نشاند که لایه‌های جدیدی از روایت را فعال می‌سازد. مرگ در این بافت به مثابه امکانی روایی طراحی شده است که بازی را از وضعیت بسته به وضعیت باز، از کنترل خطی به فضای تعلیق و از قطعیت به چندگانگی معنایی سوق می‌دهد. چنین کارکردی از مرگ در نظریه روایت تعاملی با مفهوم فضای امکان روایی تطبیق پذیر است؛ جایی که مرگ خود به مثابه انتخابی طراحی شده در بستر روایت تعاملی معنا پیدا می‌کند.

تحلیل روایت بازی Red Dead Redemption 2 نیز نمونه‌ای دیگر از ساختاردهی روایی مرگ در بازی‌ها را نشان می‌دهد. در این بازی، مرگ شخصیت اصلی، آرتور مورگان (Arthur Morgan)، از پیش برنامه‌ریزی شده و بخشی جدانشدنی از ساختار کلی روایت است. برخلاف بازی‌هایی که مرگ کاربر را به شکست و بازگشت مجدد تقلیل می‌دهند، در اینجا مرگ به عنوان یک پایان از پیش نوشته شده اما چندپایه‌ای عمل می‌کند که بسته به انتخاب‌های اخلاقی کاربر، در کیفیت، لحن و اثرگذاری روایی خود متفاوت است. مرگ آرتور بسته به مسیر اخلاقی طی شده، می‌تواند تصویری قهرمانانه و آرامش بخش داشته باشد یا نمودی تلخ و بی‌معنا. بنابراین مرگ در این بازی به مثابه نقطه اوج روایت (climax) عمل می‌کند که معنا و داوری اخلاقی روایت را جمع‌بندی می‌نماید. در اینجا مرگ نه تنها کنشی فیزیکی، بلکه تجسم نهایی مسیر شخصیتی و بیانیه‌ای اخلاقی از سوی بازی است.

در همه این نمونه‌ها، مرگ نقش عاملی روایی دارد که ساختار داستانی بازی را دگرگون می‌کند، مسیر روایت را بازتنظیم می‌نماید یا خوانش‌های جدیدی از روایت را ممکن می‌سازد. این نوع از مرگ‌ها که می‌توان آنها را مرگ‌های درون‌روایی‌گنش‌مند نامید، از لحاظ نشانه‌شناختی نیز با طراحی ویژه بصری، فضاسازی خاص، سکوت یا موسیقی برجسته و دراماتیزه‌سازی زمان و مکان مرگ همراه‌اند. این نشانه‌ها خود بخشی از معناپردازی مرگ در بستر رسانه‌ای بازی هستند و مرگ را از یک رویداد صرف به یک کنش روایی و نشانه‌ای پیچیده تبدیل می‌کنند. در چنین بافتی، مرگ دیگر پایان نیست، بلکه زبان روایت است؛ زبانی که از خلال آن روایت بازی سخن می‌گوید، تعلیق می‌سازد، معنا خلق می‌کند و مخاطب را از موضع منفعل به جایگاه خواننده فعال روایت سوق می‌دهد.

مرگ در نسبت با عاملیت: تحلیل نقش انتخاب و تصمیم در بازنمایی مرگ

در ساختار روایی بازی‌های رایانه‌ای، مرگ در نسبت با عاملیت به‌ویژه در بستر طراحی‌های مبتنی بر انتخاب و پیامد به یکی از پیچیده‌ترین و تأمل‌برانگیزترین نمودهای معنایی بدل می‌شود. برخلاف مرگ‌های اسکرپت‌شده که خارج از کنترل کاربر رخ می‌دهند و در مسیر خطی روایت قرار می‌گیرند، مرگ‌هایی که به واسطه تصمیم کاربر اتفاق می‌افتند، تجربه‌ای متفاوت از مرگ را رقم می‌زنند؛ تجربه‌ای که کاربر را نه فقط در موقعیت مشاهده، بلکه در موقعیت مشارکت در تولید مرگ قرار می‌دهد. در چنین ساختاری، مرگ واجد بار اخلاقی، مسئولیت‌محور و عاطفی می‌شود و به جای آنکه صرفاً گره‌افکنی دراماتیک باشد، بازتابی از اعمال، نیت‌ها و تصمیمات کاربر است. به عبارت دیگر مرگ از یک نتیجه منفعل به کنشی وابسته به عاملیت کاربر تبدیل می‌شود که هم درون روایت و هم در ذهنیت تجربه‌کننده معنا می‌سازد.

یکی از نمونه‌های برجسته این سازوکار را می‌توان در Mass Effect 2 مشاهده کرد؛ جایی که تصمیمات کاربر در طول بازی به‌ویژه در مأموریت نهایی موسوم به مأموریت انتحاری (Suicide Mission)، به طور مستقیم بر بقای یا مرگ اعضای تیم تأثیر می‌گذارد. این بازی از ساختار انتخاب - پیامد چندلایه‌ای بهره می‌برد که در آن مدیریت منابع، انتخاب‌های گفتگویی، روابط میان فردی و تصمیمات استراتژیک، همگی در تعیین سرنوشت شخصیت‌ها نقش دارند. اگر کاربر در تربیت و هدایت درست تیم کوتاهی کرده باشد یا انتخاب‌هایش ناسازگار با وضعیت نهایی باشند، اعضای از تیم ممکن است کشته شوند و این مرگ‌ها دائمی هستند، بازگشتی ندارند و در بازی‌های بعدی مجموعه نیز حضور نخواهند داشت. مرگ در این ساختار نه به مثابه شکست، بلکه به عنوان پیامد عاملیت ناپخته یا غیراخلاقی ظاهر می‌شود. بنابراین مرگ در Mass Effect 2 به گونه‌ای طراحی شده است که بار مسئولیت کامل آن متوجه کاربر باشد؛ گویی بازی از کاربر می‌پرسد «چه کسی را برای مرگ آماده کرده‌ای؟».

نمونه‌ای دیگر از نسبت پیچیده میان مرگ و عاملیت را می‌توان در Spec Ops: The Line دید؛ اثری که با بهره‌گیری از ساختار انتخاب‌های ضمنی و روایت توهم‌محور، مرگ را نه تنها نتیجه تصمیم‌ها، بلکه بخشی از فرایند فروریزش اخلاقی کاربر می‌سازد. در این بازی، تصمیم‌های کاربر در شرایط مبهم و بدون راهنمایی اخلاقی شفاف گرفته می‌شوند و مرگ‌هایی که از این تصمیمات ناشی می‌شوند، نه فقط بر سرنوشت شخصیت‌ها، بلکه بر وضعیت روانی قهرمان اصلی و حتی برداشت اخلاقی کاربر از کل روایت اثر می‌گذارند؛ برای مثال در یکی از صحنه‌های بحث‌برانگیز، کاربر ناخواسته از سلاح شیمیایی علیه غیرنظامیان استفاده می‌کند، رویدادی که مرگ را به شکلی سهمگین و بازگشت‌ناپذیر در ساختار تصمیم‌گیری روایت ادغام می‌کند. بازی در اینجا هیچ

پاسخ مشخصی ارائه نمی‌دهد و مخاطب را وادار به بازاندیشی در مورد ماهیت تصمیم، عاملیت و گناه می‌کند.

این الگوی روایی که از نظریه‌های روایت تعاملی همچون مدل کاربر - کنشگر (Player-as-Actor) الهام می‌گیرد (Schulzke, 2014)، نشان می‌دهد که مرگ در بازی‌های روایت محور می‌تواند کنشی فعال و انعکاسی باشد؛ کنشی که عاملیت کاربر را در سطحی وجودی نه صرفاً تکنیکی درگیر می‌سازد. کاربر در این زمینه تنها انتخاب‌کننده نیست، بلکه به لحاظ اخلاقی، معنا ساز مرگ است. چنین طراحی‌ای موجب می‌شود که مرگ به جای آنکه مانع تداوم بازی باشد، خود به مثابه رخدادی معرفت‌زا عمل کند؛ رخدادی که کاربر را از حالت مصرف‌کننده روایت به موقعیت مشارکت‌کننده در تراژدی منتقل می‌سازد.

در هر دو نمونه یادشده، مرگ نه تنها از منطق مجازات یا پاداش فراتر می‌رود، بلکه به بخشی از طراحی عاملیت در بازی تبدیل می‌شود؛ عاملی که به کمک آن بازی، هویت کاربر را از خلال کنش‌هایش می‌سازد، روایت را متحول می‌کند و معنایی اخلاقی یا فلسفی به ساختار انتخاب‌ها می‌بخشد. مرگ در این چارچوب‌ها نه فقط یک رویداد، بلکه آینه‌ای از تصمیم‌گیری است و دقیقاً به همین دلیل، نمی‌توان آن را از طراحی روایت یا تجربه عاملیت در بازی جدا کرد.

مرگ به مثابه پیامد: مرگ به عنوان پاسخ طراحی شده به کنش روایی یا اخلاقی

در برخی از بازی‌های رایانه‌ای که بر پایه روایت‌های تعاملی طراحی شده‌اند، مرگ نه به عنوان یک رویداد تصادفی یا صرفاً مکانیکی، بلکه به مثابه پیامد طراحی شده‌ای از کنش‌های پیشین کاربر عمل می‌کند. در این ساختار، مرگ پاسخی نظام‌مند به انتخاب‌های اخلاقی، بی‌توجهی یا مداخله‌های عامدانه کاربر در زنجیره رویدادهای روایی است و در اغلب

موارد، در لایه‌های درونی روایت با مفاهیمی چون مسئولیت، گناه، تاوان یا فداکاری گره می‌خورد. این نوع بازنمایی مرگ در بازی‌ها در واقع به کاربر یادآوری می‌کند که کنش در فضای بازی هرگز بی‌پیامد نیست و تصمیم‌ها واجد اثرات دیرپا، قطعی و حتی ویرانگر هستند. در این ساختار معنایی، مرگ نه تنها پایانی برای شخصیت، بلکه تبلور معنایی است که انتخاب‌ها و اعمال پیشین کاربر به بار آورده‌اند.

در Heavy Rain، مرگ فرزند قهرمان اصلی جیسون (Jason)، نه صرفاً یک گره افکنی دراماتیک، بلکه تبلور شکست پدر در ایفای نقش مراقبتی‌اش است. این مرگ اگرچه در اوایل بازی رخ می‌دهد و از نظر زمانی پیش از مداخلات کاربر قرار دارد، بلافاصله مسیر بازی را به سوی نظامی از انتخاب‌ها سوق می‌دهد که هر کدام می‌توانند به مرگ شخصیت‌های دیگر بینجامند. در این بازی، انتخاب‌هایی مانند اعتمادداشتن به پلیس، خودداری از اعتراف یا عدم موفقیت در مأموریت‌ها می‌توانند به کشته شدن فرزند دوم یا حتی خود پدر منجر شوند. این مرگ‌ها به گونه‌ای طراحی شده‌اند که احساس گناه، اضطراب و مسئولیت را در ذهن کاربر برجسته کنند؛ چراکه هیچ پایان واحد یا درستی وجود ندارد و تصمیم‌گیری همواره در وضعیت‌هایی مبهم، پیچیده و بدون راه حل قطعی رخ می‌دهد. مرگ در این ساختار به شکل معناداری، پاسخ اخلاقی روایت به کنش‌های مبهم یا خطا دار کاربر است و از این طریق نوعی فشار اخلاقی و عاطفی در متن بازی تعبیه شده است.

در The Witcher 3: Wild Hunt، سازوکار پیامد در سطحی گسترده‌تر و جهان‌سازتر طراحی شده است. بازی بر اساس انتخاب‌های اخلاقی کاربر در موقعیت‌های متعدد و اغلب خاکستری، پایان‌های متفاوتی را در اختیار قرار می‌دهد که مرگ یا زنده ماندن شخصیت‌های کلیدی، از جمله سیری (Ciri) به آن وابسته است. آنچه مرگ را در این بازی به تجربه‌ای پیامدی و اخلاقی تبدیل می‌کند، نه یک انتخاب مشخص در انتهای بازی، بلکه تجمیع مجموعه‌ای از تصمیم‌ها در طول روایت است؛ تصمیم‌هایی مانند

چگونگی تربیت سیری، میزان دخالت در زندگی او، شیوه گفتگوها و نوع حمایت اخلاقی در لحظات بحرانی. بازی به صورت هوشمندانه‌ای از ارائه شاخص‌های مشخص برای درست یا غلط بودن تصمیم‌ها پرهیز می‌کند و بدین ترتیب مرگ نهایی شخصیت‌ها نه به عنوان مجازات کاربر، بلکه به مثابه پیامد طبیعی و پیش‌بینی‌پذیر انتخاب‌های اخلاقی ظاهر می‌شود.

در هر دو نمونه، مرگ نه نتیجه شکست فنی، نه حادثه‌ی خطی از پیش نوشته شده، بلکه پاسخی طراحی شده به کنش‌های اخلاقی است. بازی‌ها با تعلیق درون‌روایتی، پردازش تدریجی پیامد و فقدان سیستم‌های آشکار پاداش/تنبیه، این تجربه را تعمیق می‌بخشند. از منظر روایت‌شناختی، مرگ در اینجا کارکردی مجازاتی یا پاداشی ندارد، بلکه عاملی است برای بازتاب مسئولیت اخلاقی و بازسازی مفهوم فداکاری در ساحت بازی.

از منظر نظری، این سازوکار را می‌توان در چارچوب نظریه پاسخ اخلاقی روایت تعاملی (Ethical Response in Interactive Narrative) تحلیل کرد که در آن هر کنش کاربر در روایت، چونان حرکتی کنشی در نسبت با گفتمان اخلاقی بازی است (Cogburn & Sil- 2008, p 77). در این چارچوب مرگ نه فقط به عنوان پایان زندگی شخصیت، بلکه به مثابه رخداد معنابخش در معماری اخلاقی روایت جای می‌گیرد؛ رخدادی که کاربر آگاهانه یا ناآگاهانه، آن را در بستر انتخاب‌هایش تولید کرده است. چنین بازنمایی‌هایی از مرگ نه تنها به پیچیده‌سازی ساختار روایی بازی می‌انجامد، بلکه آن را به قلمرویی اخلاقی و تعاملی تبدیل می‌کنند؛ قلمرویی که در آن کاربر با مسئولیت‌های ناگزیر و نه صرفاً مکانیک بازی روبروست. مرگ در چنین ساختاری، انعکاس انتخاب‌های اخلاقی است که در فضای محدود، اما معنادار روایت دیجیتال به پیامدهای گاه بازگشت‌ناپذیر منتهی می‌شوند.

نشانه‌شناسی مرگ: رمزگذاری‌های معنایی مرگ در زبان رسانه‌ای بازی

مرگ در بازی‌های رایانه‌ای صرفاً رویدادی روایی یا نتیجه مکانیکی شکست نیست، بلکه واجد رمزگذاری‌های پیچیده‌ای در سطح نشانه‌شناختی است که آن را به تجربه‌ای احساسی، بصری و فرهنگی بدل می‌کند. این رمزگذاری‌ها در قالب نشانه‌های دیداری، شنیداری و محیطی در بازی‌ها تعبیه شده‌اند و از طریق زبان رسانه‌ای منحصربه‌فرد بازی‌های رایانه‌ای، معنا و بار عاطفی خاصی به مرگ می‌بخشند. در این چارچوب مرگ در بازی نه تنها «چه بود» روایی بلکه «چگونه بود» تجربه‌ای است که از طریق کدهای سمعی - بصری انتقال می‌یابد. تحلیل نشانه‌شناسانه مرگ در بازی‌ها مستلزم بازخوانی عناصر متعددی چون طراحی صحنه، نورپردازی، موسیقی، حرکت دوربین و جنس صداها در لحظه مرگ است؛ عناصری که در ترکیب با یکدیگر، مرگ را به تصویر و احساس بدل می‌کنند.

در Red Dead Redemption 2، صحنه مرگ آرتور مورگان - قهرمان اصلی بازی - یکی از به یادماندنی‌ترین مرگ‌های تاریخ بازی‌ها ثبت شده است. این صحنه نه فقط از حیث روایی، بلکه به دلیل فضاسازی نشانه‌شناختی‌اش برجسته است. موسیقی کم‌حجم و غم‌آلود در پس‌زمینه، تابش نور خورشید بر چهره نیمه‌جان آرتور، سکوتی که فضای کوهستان را دربر می‌گیرد و قاب دوربین که آرام از چهره او فاصله می‌گیرد، همه اینها بر تفسیر مخاطب از مرگ اثر می‌گذارند. این صحنه که در پی انتخاب‌های شرافتمندانه کاربر در طول بازی نمایش می‌پذیرد، با استفاده از رمزگان کلاسیک وداع قهرمانانه، مرگ را نه شکستی دردناک، بلکه به مثابه نوعی رستگاری عاطفی تصویر می‌کند. انتخاب زاویه دوربین، نور طلایی افق و آهنگ ملایم پایانی همگی در خدمت تبدیل مرگ به یک تجربه زیبایی‌شناختی - احساسی قرار می‌گیرند که از مدل مرگ تراژیک در سینمای کلاسیک وام گرفته شده است.

در مقابل، بازی Dark Souls مرگ را در هیئتی کاملاً متفاوت رمزگذاری می‌کند. در این بازی، مرگ نه تنها مکرر و بی پایان است، بلکه با فقدان هرگونه مراسم یا بزرگداشت همراه است. نشانه پردازی بصری صحنه مرگ در این بازی سرد، بی روح و مکانیکی است؛ به طوری که شخصیت بازی فرو می افتد، صفحه سیاه می شود و تنها عبارت شما مردید (YOU DIED)) با فونتی قرمز و پرتنش بر صفحه نقش می بندد. فقدان موسیقی، صداها و محیطی یا روایت هم زمان باعث می شود مرگ در این بازی همچون مکانیزمی خنثی و بی احساس ظاهر شود. اما همین رمزگذاری خشک، با تکرار و انباشت به شکلی معکوس واجد بار احساسی می شود. هر بار مردن، یادآوری بی وقفه آسیب پذیری، شکست و ناتوانی در برابر جهان خصمانه بازی است. در اینجا مرگ به مثابه یک نشانه ساختاری (Structural Sign) در نظام بازی عمل می کند که هویت کاربر را نه بر مبنای موفقیت، بلکه بر اساس تداوم در مواجهه با شکست شکل می دهد.

در Dead Space، مرگ با تمرکز ویژه‌ای بر رمزگان صوتی و طراحی محیط ترسیم شده است. مرگ در این بازی همواره خشونت بار، انفجاری و پر از صداها و گوش خراش است؛ فریادهای خفه شده، صدای شکستن استخوان، جیغ‌های الکترونیکی و افکت‌های صوتی سرد و فلزی که مرگ را در قالب نوعی فروپاشی بدن بازنمایی می کنند. صحنه‌های مرگ در این بازی رایانه‌ای به شدت تجسم گرا (Visceral) هستند و از زبان سینمای وحشت به ویژه زیرژانر بدن هراسی (Body Horror) بهره می گیرند. بدن در این بازی نه بستر رهایی، بلکه محل شکنندگی و تکه تکه شدن است. دوربین که در لحظه مرگ به تماشاگر زاویه‌ای نزدیک ارائه می دهد و صداهایی که اغلب فراتر از آنچه دیده می شود عمل می کنند، باعث می شوند که مرگ به شدت فیزیکی و حسی تجربه شود، حتی اگر صرفاً در صفحه نمایش رخ دهد. این رمزگذاری شنیداری - بصری، مرگ را به ابزاری برای ایجاد تنش مستمر و احساس بی پناهی بدل می سازد.

مرگ در این بازی‌ها با توجه به رمزگذاری‌های متنوع نشانه‌ای، نه صرفاً پایان روایت، بلکه یک وضعیت نشانه‌ای است که در خدمت ساخت معنا، احساس، یا حتی جهان‌سازی (World-Building) قرار دارد. تحلیل نشانه‌شناختی این صحنه‌ها نشان می‌دهد که مرگ می‌تواند هم حامل حس‌رهایی باشد مانند Red Dead Redemption 2، هم نشانه‌ای از شکست خنثی و اجتناب‌ناپذیر مانند Dark Souls و هم تجسم فروپاشی و وحشت از فقدان کنترل مانند Dead Space. این تفاوت‌ها نه فقط به سبک ژانری بازی‌ها، بلکه به جهان‌بینی روایی و گفتمانی آنها بازمی‌گردد. بنابراین رمزگذاری‌های نشانه‌ای در مرگ بازی‌های رایانه‌ای، واسطه‌ای اند برای انتقال احساسات پیچیده، ایده‌های فلسفی و مؤلفه‌های روایی به زبان خاص این رسانه. بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌گیری از همه ابزارهای بیانی خود از جمله نور، صدا، دوربین و طراحی صحنه، مرگ را از یک رویداد به یک تصویر، از یک پایان به یک گفتمان تبدیل می‌کنند.

مرگ در بافت ژانری: تنوع بازنمایی مرگ در سبک‌های مختلف بازی

بازنمایی مرگ در بازی‌های رایانه‌ای به شدت تحت تأثیر ژانر قرار دارد؛ زیرا هر ژانر با قراردادهای معنایی، زیبایی‌شناختی و روندبازی خاص خود، به تجربه مرگ معنا و کارکرد متفاوتی می‌بخشد. مرگ در بازی‌ها صرفاً یک پایان مکانیکی یا روایی نیست، بلکه برحسب بافت ژانری می‌تواند به نمادی از تکرار، رستگاری، آموزش یا حتی بی‌رحمی و فروپاشی تبدیل شود. در نتیجه تحلیل مرگ در بازی‌ها مستلزم در نظر گرفتن این بافت ژانری است که نوع رمزگذاری معنایی مرگ و جایگاه آن در روایت و روندبازی را تعیین می‌کند.

در بازی‌های نقش‌آفرینی و اکشن - نقش‌آفرینی مانند Hades، مرگ واجد معنایی چرخه‌ای و حیات‌مند است. این بازی که در ژانر روگ‌لایک (Roguelike) طراحی شده، مرگ را نه به عنوان شکست نهایی، بلکه به مثابه بخشی اساسی از پیشرفت و توسعه روایت بازنمایی

می‌کند. با هر بار مرگ، شخصیت اصلی زاگرتوس (Zagreus) به دنیای زیرزمینی بازمی‌گردد، با کاراکترهای دیگر گفتگو می‌کند و دانش یا تجهیزات جدیدی کسب می‌کند که او را برای فرار بعدی از دنیای هادس آماده‌تر می‌سازد. در این بافت ژانری، مرگ بخشی از طراحی روایی تکرارشونده است و ساختار بازی بر مبنای آن ساخته شده است. این چرخه، مرگ را نه نقطه پایان بلکه مرحله‌ای از یادگیری و بلوغ بازنمایی می‌کند که هم با فلسفه تناسخ و هم با نظریه‌های یادگیری تدریجی در طراحی بازی هم‌راستا است.

در سوی دیگر طیف، در بازی‌هایی مانند Journey که در قالب ژانر ماجراجویی طراحی شده‌اند، مرگ واجد معنایی استعاری، نمادین و شبه عرفانی است. این بازی بدون دیالوگ و با روند بازی بسیار ساده، سفری تمثیلی را روایت می‌کند که در آن، کاربر از دل بیابانی عبور می‌کند و با چالش‌های مختلف مواجه می‌شود تا به قله‌ای نورانی برسد. در پایان بازی، شخصیت اصلی از شدت خستگی فرو می‌افتد و پس از لحظه‌ای سکون و موسیقی وهم‌انگیز، دوباره در اوج کوه ظاهر می‌شود. این مرگ نه شکست است و نه تنبیه، بلکه به شکل رمزآلودی با مفهوم رستگاری، تولد دوباره و وصال معنوی گره می‌خورد. ژانر خاص بازی که بر تجربه زیباشناختی، تأمل فلسفی و مشارکت عاطفی مخاطب تأکید دارد، زمینه‌ساز چنین خوانشی از مرگ می‌شود. مرگ در اینجا پایان راه نیست، بلکه اوج سفر و نقطه عطف تجربه عرفانی کاربر است.

در ژانر شوترهای نظامی واقع‌گرا مانند Call of Duty، مرگ در بافت خشونت و سرعت معنا پیدا می‌کند. این بازی‌ها به‌ویژه در نسخه‌های جنگ‌محور مانند Call of Duty: Modern Warfare، مرگ را به شدت بی‌رحمانه، تکراری و با این وجود بی‌معنا نمایش می‌دهند. در حالت چندنفره، مرگ تنها با یک فلاش نوری، صدای شلیک و یک پیام کوتاه نمایان می‌شود و کاربر بلافاصله بازپیدا (Respawn) می‌شود. این فرایند سریع و غیرعاطفی، مرگ

را به یک داده روند بازی و ابزار بازتعادل رقابت بدل می‌کند. در بخش داستانی با وجود تلاش برای ایجاد درام انسانی، مرگ همچنان اغلب ابزاری برای شوک درمانی مخاطب است؛ برای مثال مرگ هم‌تیمی‌ها یا کودکان غیرنظامی در حملات هوایی، در خدمت نمایش بی‌رحمی جنگ و واکنش عاطفی کاربر است، اما معمولاً فاقد پیامدهای اخلاقی یا ساختاری پیچیده در بازی است. در این ژانر، مرگ اغلب وسیله‌ای برای ایجاد تنش لحظه‌ای یا ابزاری سینمایی برای بازنمایی واقع‌گرایی جنگ است، نه نقطه تأمل یا کندوکاو فلسفی.

در بازی‌های ترسناک مانند Resident Evil یا Dead Space، مرگ به ابزار اصلی ایجاد وحشت تبدیل می‌شود. این بازی‌ها با تأکید بر ناتوانی، کمبود منابع و آسیب‌پذیری شدید شخصیت‌ها، مرگ را همواره در افق دید کاربر نگه می‌دارند. صحنه‌های مرگ معمولاً بسیار تجسم‌گرا و گرافیکی طراحی شده‌اند و اغلب با انیمیشن‌های خاص همراه‌اند تا اثرگذاری روانی داشته باشند. این نوع طراحی مرگ، احساس اضطراب و استیصال را افزایش می‌دهد و مخاطب را در وضعیت ذهنی تنش‌زده نگه می‌دارد. مرگ در این ژانر نه تنها شکست، بلکه تهدیدی مداوم و تعریف‌کننده لحن بازی است. چنین بازنمایی‌هایی به گفتمان ترس و بقا در ساختار بازی خدمت می‌کنند و مرگ را به نشانه‌ای از ضعف، نابودی و ناپایداری بدل می‌سازند.

در بازی‌های سندباکس یا جهان‌باز مانند Minecraft یا The Legend of Zelda: Breath of the Wild، مرگ اغلب به عنوان مکانیزمی کنترلی یا اصلاح‌گر برای تعاملات آزاد کاربر عمل می‌کند. در Minecraft، مرگ می‌تواند منجر به از دست دادن منابع و نیاز به آغاز مجدد شود، اما به ندرت با پیامدهای اخلاقی یا داستانی همراه است. در این ساختار، مرگ اغلب در خدمت حفظ تعادل بین آزادی و چالش است، نه در خدمت انتقال مفاهیم روایی یا احساسی. در

Zelda، مرگ باعث بازگشت به نقطه قبلی می‌شود و به کاربر امکان مرور مجدد استراتژی‌ها را می‌دهد؛ بنابراین در این بازی‌ها، مرگ کارکردی ابزاری و یادگیری محور دارد. تحلیل بازنمایی مرگ در ژانرهای مختلف بازی‌ها نشان می‌دهد که مرگ نه مفهومی ثابت، بلکه پدیده‌ای انعطاف‌پذیر و چندلایه است که در تعامل با ژانر، معنا، کارکرد و بار احساسی متفاوتی می‌یابد. ژانر نه تنها چارچوب زبانی و روایی بازی را شکل می‌دهد، بلکه مرگ را به عنوان رخدادی رسانه‌ای، بازتعریف و بازنشانه‌گذاری می‌کند؛ گاه به مثابه درس و تکرار، گاه در جایگاه رستگاری یا هشدار اخلاقی و گاه به مثابه خشونت بی‌وقفه و بی‌معنا. از این رو مرگ در بازی‌های رایانه‌ای را باید نه به مثابه رویدادی جهان‌شمول، بلکه همچون ساختاری ژانر - محور در نظر گرفت که در بستر زیبایی‌شناسی و گفتمان ژانری خاص خود، معنا و تجربه متفاوتی برای مخاطب تولید می‌کند.

بازاندیشی مرگ در بازی‌های رایانه‌ای: اتصال سطوح تحلیل به چارچوب مفهومی

مرگ در بازی‌های رایانه‌ای در پرتو تحلیل چندساحتی این پژوهش، به مثابه پدیده‌ای فراتر از یک مکانیزم روایی ساده ظاهر می‌شود. آنچه در ساختارهای متکثر و پیچیده بازی‌های رایانه‌ای معاصر مشاهده می‌شود، حضور مرگ به عنوان مؤلفه‌ای بنیادین در سازمان‌دهی معنا، اخلاق، و تجربه است؛ مؤلفه‌ای که با سطوح مختلف طراحی بازی، از منطق انتخاب و عاملیت گرفته تا نشانه‌پردازی رسانه‌ای و الزامات ژانری، درگیر شده و در بستر روایت‌های تعاملی، ظرفیت بی‌بدیلی برای بازنمایی مسائل هستی‌شناختی پیدا کرده است.

در سطح روایت، مرگ اغلب به مثابه کنشی دراماتیک نقش ایفا می‌کند. این کنش می‌تواند گره‌افکنی، نقطه عطف یا پایان‌بندی باشد، اما در هر حال نقشی ساختاری در جهش

روایی ایفا می‌کند. نمونه‌هایی مانند مرگ جوئل در The Last of Us Part II یا مرگ‌های بحرانی در Heavy Rain نشان می‌دهند که چگونه لحظه‌های مرگ نه تنها مسیر داستان را تغییر می‌دهند، بلکه به تعلیق، همدلی و بازاندیشی در مورد پیامدهای انتخاب‌های پیشین نیز دامن می‌زنند. از این منظر، مرگ از یک اتفاق صرف فراتر می‌رود و به مکانیزمی تبدیل می‌شود که منطق روایی بازی بر پایه آن سازمان می‌یابد.

در سطح عاملیت، مرگ به شکل مستقیم با ساختار انتخاب - پیامد پیوند می‌خورد. در بازی‌هایی مانند Mass Effect 2 یا Spec Ops: The Line، مرگ نه امری از پیش تعیین شده، بلکه نتیجه تصمیم‌های کاربر است. در این موارد، مرگ نشانه‌ای از حضور اراده انسانی در بطن داستان است؛ مرگی که از دل انتخاب و نه جبر برمی‌خیزد. چنین طراحی‌ای نه تنها عاملیت را برجسته می‌سازد، بلکه کاربر را با مسئولیت‌های اخلاقی ناشی از انتخاب خود درگیر می‌کند. مرگ به عنوان پیامد تصمیم، امکان تفسیرهای متکثر اخلاقی را فراهم می‌سازد و تجربه‌ای بینامتنی از انتخاب، مسئولیت، گناه یا حتی فداکاری می‌آفریند.

سطح پیامد به‌ویژه زمانی اهمیت می‌یابد که مرگ نه فقط محصول یک کنش، بلکه پاسخ اخلاقی طراحی شده‌ای به آن تلقی شود. در Heavy Rain، مرگ فرزند به عنوان عواقب مستقیم انتخاب‌های پدر بازنمایی می‌شود و در The Witcher 3، پایان‌های متکثر وابسته به نظام ارزشی‌ای هستند که کاربر در طول روایت تثبیت کرده است. در این سطح، مرگ حامل یک گفتمان اخلاقی است؛ نوعی داوری درون‌روایتی که به کنش‌های پیشین معنا می‌بخشد و به ساختار علی - نتیجه‌ای بازی عمق فلسفی می‌دهد. مرگ اینجا نه تنها ساختاری، بلکه ارزشی است.

در سطح رسانه‌ای، رمزگذاری مرگ از طریق نشانه‌ها، صدا، نور، طراحی محیط و دوربین صورت می‌گیرد. بازی‌هایی چون Red Dead Redemption 2، Dark Souls و

Dead Space نمونه‌های برجسته‌ای از این نوع نشانه‌پردازی هستند. در این آثار مرگ نه تنها از طریق روایت، بلکه از طریق تصویر و صدا احساس می‌شود. رنگ‌های سرد، موسیقی مینیمالیستی، صداهاى سنگین یا حتی سکوت مرگ بار، همه در جهت خلق تجربه‌ای حسی و درونی از مرگ به کار گرفته می‌شوند. مرگ در این لایه، به مثابه فضا و ادراک معنا می‌یابد؛ حسی که مخاطب را نه از طریق تحلیل عقلانی، بلکه از طریق غوطه‌وری احساسی درگیر می‌سازد. در نهایت تحلیل ژانری نشان داد که مرگ بسته به ژانر بازی، بازنمایی‌های متنوع و کارکردهای معنایی متفاوتی دارد. در بازی‌های روگ‌لایک مانند Hades، مرگ بخشی از چرخه رشد و یادگیری است و درونی‌ترین هسته روند بازی را شکل می‌دهد. در بازی‌هایی چون Journey، مرگ صورتی نمادین و استعاری دارد و بیشتر به تجربه تأمل برانگیز از فقدان، فداکاری یا پایان اشاره می‌کند. در بازی‌های جنگی مانند Call of Duty، مرگ به شکلی صنعتی، تکرارشونده و گاه بی‌احساس بازنمایی می‌شود. چنین تنوعی در بازنمایی مرگ، اهمیت تحلیل بافت ژانری را در درک معناهای نهفته در طراحی بازی‌ها نشان می‌دهد. جدول (۲) ویژگی کلیدی در هر سطح از تحلیل را بازتاب می‌دهد.

جدول (۲) تحلیل ویژگی‌های مرگ در بازی‌های رایانه‌ای

سطح تحلیل	ویژگی کلیدی	نمونه بازی‌ها و شواهد
مرگ به مثابه کنش درون‌روایی	مرگ به عنوان نقطه عطف، گره افکنی یا پایان دراماتیک	The Last of Us Part II (مرگ Joel)، Heavy Rain (مرگ‌های چندگانه شخصیت‌ها)

سطح تحلیل	ویژگی کلیدی	نمونه بازی‌ها و شواهد
مرگ در نسبت با عاملیت	مرگ نتیجه مستقیم تصمیم کاربر، نه رویداد اسکرپت شده	Mass Effect 2 (مرگ شخصیت‌های همراه)، Spec Ops: The Line (پیامد تصمیمات جنگی)
مرگ به مثابه پیامد	مرگ به عنوان بازخورد اخلاقی یا تنبیهی به کنش‌های روایی یا تصمیمات کاربر	Heavy Rain (مرگ فرزند به واسطه تصمیم‌ها)، The Witcher 3 (پایان‌های اخلاقی متکثر)
نشانه‌شناسی مرگ	رمزگذاری مرگ با نور، صدا، فضا، دوربین و گرافیک برای ایجاد حس مرگ	Red Dead Redemption 2 (صحنه‌های مرگ)، Dark Souls (فضاسازی تاریک)، Dead Space (صداها و مرگ)
مرگ در بافت ژانری	تفاوت معنا و کارکرد مرگ بر حسب ژانر بازی	Hades (مرگ بازگشت‌پذیر)، Journey (مرگ استعاری)، Call of Duty (مرگ صنعتی و تکراری)

پیوند میان این سطوح تحلیل با چارچوب مفهومی مقاله که بر اساس انگاره‌های روایت‌شناسی تعاملی، عاملیت و نشانه‌شناسی رسانه‌ای تدوین شده، به ما امکان می‌دهد تا مرگ را نه فقط به مثابه یک رویداد، بلکه به عنوان یک سازوکار تولید معنا در بطن ساختار ارتباطی بازی‌ها بازشناسی کنیم. مرگ در بازی‌های رایانه‌ای در امتداد روایت، انتخاب، نشانه و ژانر، به نقطه‌ای تبدیل می‌شود که در آن روایت تعاملی، اخلاق، رسانه و تجربه زیباشناختی به یکدیگر می‌رسند و معنای زندگی و فناپذیری را در قالبی نو بازآفرینی می‌کنند.

نتیجه

در پژوهش حاضر، مرگ در بازی‌های رایانه‌ای نه صرفاً در جایگاه رویدادی روایی یا سازوکار روندبازی، بلکه به مثابه یک کنش ارتباطی، سازوکار تولید معنا و عاملی ساختاری در پیکربندی روایت‌های تعاملی تحلیل شد. هدف اصلی مقاله، تبیین جایگاه مرگ در ساختار درام، نسبت آن با عاملیت و انتخاب، پیامدهای اخلاقی و معنایی آن، رمزگذاری‌های نشانه‌شناختی مرگ و نیز دلالت‌های ژانری آن در بازی‌های متنوع بود. با تمرکز بر بازی به عنوان متن مرکزی (و نه تجربه کاربر)، رویکرد مقاله مبتنی بر تحلیل متن - رسانه و روایت‌شناسی انتقادی است که تلاش کرده است سطوح مختلف بازنمایی مرگ را به چارچوب مفهومی عاملیت، روایت و پیامد متصل سازد. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهند مرگ در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه بازی‌های مبتنی بر روایت‌های تعاملی، در جایگاه‌های ساختاری مشخصی ظاهر می‌شود: گاهی نقطه گره‌افکنی درام است، گاهی پایان بخش یک مسیر اخلاقی، گاه پاسخ تنبیهی به کنش ناهنجار کاربر و گاه صرفاً بازنمایی ژانری متناسب با سبک بازی. این گونه‌گونی دلالت دارد بر ظرفیت بیانی گسترده مرگ در مدیوم بازی که آن را نه صرفاً بازتابی از جهان واقعی، بلکه ابزاری برای خلق نظام‌های معنایی درون‌متنی می‌سازد. همچنین نسبت میان مرگ و عاملیت در این بازی‌ها واجد اهمیت نظری مضاعف است: مرگ‌هایی که برآمده از تصمیم‌ها و انتخاب‌های کاربر هستند، با گفتمان مسئولیت، اخلاق، فداکاری، یا گناه گره می‌خورند و از این طریق نقش کاربر را از کنشگر منفعل به سازنده روایت ارتقا می‌دهند.

پاسخ به پرسش‌های اصلی مقاله، یعنی اینکه «مرگ در بازی‌های رایانه‌ای چگونه به سازوکار تولید معنا بدل می‌شود؟» و «چه نسبت ساختاری و معنایی میان مرگ،

عاملیت، و روایت در این بازی‌ها برقرار است؟»، در تحلیل‌های انجام شده به روشنی یافت می‌شود. شواهد متعدد از بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهند که مرگ بسته به بافت روایی، ژانری و مکانیکی بازی، می‌تواند کنشی برانگیزاننده، پیامدی اخلاقی یا نشانه‌ای از وضعیت هستی‌شناختی شخصیت باشد؛ به‌ویژه مرگ‌هایی که با ساختار انتخاب - پیامد پیوند دارند، بیشترین بار معنایی را حمل می‌کنند و موجب تعلیق، تأمل و حتی احساس گناه می‌شوند.

نتیجه مشخص پژوهش آن است که مرگ در بازی‌های رایانه‌ای، مفهومی چندلایه، انعطاف‌پذیر و وابسته به ساختار است؛ نه تنها به مثابه کنشی درون‌روایی عمل می‌کند، بلکه در سطح فراروایی نیز دلالت‌هایی بر عاملیت، مسئولیت، ساخت اخلاقی جهان بازی و ارزش‌گذاری پیامدهای کنش دارد. این پیچیدگی به بازی‌ها اجازه می‌دهد تا مرگ را نه در قالب بازنمایی ایستا، بلکه در قالب یک نظام نشانه‌ای پویا و سازنده معنا، بازآفرینی کنند.

بر این اساس پیشنهادهایی برای پژوهش‌های آینده ارائه شدنی است؛ نخست: می‌توان تحلیل مرگ را به سبک‌های کمتر بررسی شده گسترش داد، مانند بازی‌های مستقل یا موبایلی که از منطق‌های متفاوتی برای طراحی مرگ بهره می‌گیرند. دوم: بررسی تقاطع مرگ با سایر مفاهیم اگزیستانسیال مانند فقدان، خاطره، تروما یا رستگاری می‌تواند ابعاد جدیدی از فلسفه روایت در بازی‌ها را آشکار سازد. همچنین پژوهش‌های تطبیقی میان ژانرها یا میان بازی‌ها و سایر مدیوم‌ها مانند سینما و ادبیات، می‌توانند غنای نظری تحلیل مرگ را افزایش دهند. درنهایت، بررسی تحلیل‌های نشانه‌شناسی پیشرفته‌تر از جمله نشانه‌شناسی تصویری، صوتی و فنی نیز می‌تواند مسیرهای تازه‌ای برای فهم رمزگذاری‌های مرگ در بازی‌های رایانه‌ای بگشاید.

کتاب‌نامه

- الام، کر. (۱۴۰۳ ه.ش). نشانه‌شناسی تئاتر و درام. ترجمه: فرزانه سجودی. چ ۱۰. تهران: قطره.
- خیامی، عبدالکریم؛ زهرا سلیمیان؛ و سیدمرتضی اسماعیلی طبا. (۱۴۰۲ ه.ش). «بازی‌های ویدیویی: فرصت یا تهدید». پژوهش‌های رسانه و ارتباطات. دوره ۱. ش ۲. ص ۲۱۵-۲۴۸.
- شریفی فرد، سیدعلی؛ و دیگران. (۱۴۰۲ ه.ش). «بررسی و تحلیل بازی‌های دیجیتال ایرانی و خارجی؛ ایده‌پردازی جهت طراحی، بومی‌سازی و ارتقای کیفیت بازی‌های ایرانی». مطالعات رسانه‌های نوین. دوره ۹. ش ۳۴. ص ۳۱۷-۲۷۹.
- طاهری، صدرالدین؛ و احمد مصطفوی. (۱۳۹۹ ه.ش). «گونه‌شناسی بن‌مایه‌های دیداری و شنیداری در رسانه بازی دیجیتال». فصلنامه علمی رسانه. دوره ۳۱. ش ۱. ص ۱۲۳-۱۴۶.
- فیلد، سید. (۱۴۰۰ ه.ش). چگونه فیلمنامه بنویسیم. ترجمه: عباس اکبری. ویراست سوم مؤلف. تهران: نیلوفر.
- گودرزی، فرشاد؛ رضا کاوند؛ و اسماعیل شریفی. (۱۴۰۲ ه.ش). «بازی‌های رایانه‌ای و کاربست‌های ترویج اسلام‌هراسی؛ بررسی نشانه‌شناختی». پژوهش‌های رسانه و ارتباطات. دوره ۱. ش ۱. ص ۲۰۹-۲۴۲.
- Barthes, R. (1977). Image, Music, Text. Translated by S. Heath. Hill and Wang.
- BioWare. (2010). Mass Effect 2 [Video game]. Electronic Arts.
- Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. The MIT Press.
- Capcom. (1996). Resident Evil [Video game]. Capcom.
- CD Projekt Red. (2015). The Witcher 3: Wild Hunt [Video game]. CD Projekt.
- Cogburn, J., & Silcox, M. (2008). Philosophy through Video Games. Routledge.
- Dontnod Entertainment. (2015). Life is Strange [Video game]. Square Enix.
- EA Redwood Shores. (2008). Dead Space [Video game]. Electronic Arts.
- Eco, U. (1979). The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts. Indiana University Press.

- Elam, K. (2023). *The Semiotics of Theatre and Drama*. Translated by Farzān Suḡūdī, Qatre. Ghatreh. [in Persian]
- Field, S. (2021). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Translated by A. Akbari. Niloofar. [in Persian]
- FromSoftware. (2011). *Dark Souls* [Video game]. Namco Bandai Games.
- Goudarzi, F., Kavan, R. & Sharifi, E. (2023). Computer Games and Applications Promoting Islamophobia; A Semiotic Study. *Media and Communication Research*, 1(1), 209-242. doi:10.22034/mcr.2023.181956 [in Persian]
- Habermas, J. (1984). *The Theory of Communicative Action: Reason and the Rationalization of Society*. Translated by T. McCarthy. Beacon Press.
- Infinity Ward. (2019). *Call of Duty: Modern Warfare* [Video game]. Activision.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press.
- Khayami, A., Salimian, Z. & EsmailiTaba, M. (2024). Video Games: Opportunity or Threat. *Media and Communication Research*, 1(2), 215-248. doi:10.22034/mcr.2024.412204.1042 [in Persian]
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Video game]. Mojang.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition. The MIT Press.
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II* [Video game]. Sony Computer Entertainment.
- Nintendo EPD. (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [Video game]. Nintendo.
- Quantic Dream. (2009). *Heavy Rain* [Video game]. Sony Computer Entertainment.
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Video game]. Rockstar Games.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Schulzke, M. (2014). Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments. *Philosophy & Technology*, 27(2), 251–265. <https://doi.org/10.1007/s13347-013-0102-2>

- Sharifi Fard, S. A., Ahmadpanah, M., Ghotbi, S. A. Y Ghebleverdi, H. (2023). Review and Anlysis of Iranian and Foreign Digital games; Ideation for Designing, Localizing and Promotion the Quality of Iranian Games. *New Media Studies*, 9(34), 317-279. doi:10.22054/nms.2022.65004.1319 [in Persian]
- Supergiant Games. (2018). *Hades* [Video game]. Supergiant Games.
- Taheri, S. & Moštāfavi, A. (2020). Typology of Audio-Visual Themes on Digital Game Media. *Rasaneh*, 31(1), 123-146. <https://dor.isc.ac/dor/20.1001.1.10227180.1399.3.1.1.6.0> [in Persian]
- Thatgamecompany. (2012). *Journey* [Video game]. Sony Computer Entertainment.
- Yager Development. (2012). *Spec Ops: The Line* [Video game]. 2K Games.