

مقایسه ساختار روایی انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای برگرفته از آنها

اعظم راودراد*

مهسا بدری**

تاریخ دریافت: ۹۴/۲/۱۵

تاریخ پذیرش: ۹۴/۵/۳۰

چکیده

در این پژوهش ساختار روایی انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای معادل آنها به منظور شناخت چگونگی ارتباط این دو ساختار با یکدیگر، مورد مقایسه قرار گرفته‌اند. در این تحقیق ترکیبی از نظریات کلود لوی-استروس و ولادیمیر پراپ به عنوان تکیه‌گاه نظری تحقیق مورد استفاده قرار گرفته است. پیش از هر چیز با تکیه بر نظریه کلود لوی-استروس ساختارمندی روایت‌ها پیش فرض قرار داده شده که بر اساس آن، ساختار روایت‌ها، معناهای خاصی را برای حل نمادین

ravadrad@ut.ac.ir

* دانشیار دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران.

** کارشناس ارشد رشته مطالعات فرهنگی و رسانه دانشگاه تهران (نویسنده مسئول).

mahsabdry@yahoo.com

تناقضات تولید می‌کنند. تحلیل همنشینی و مطالعه نحوه چینش عناصر درون ساختار روایت، با تکیه بر روایت شناسی پراپ صورت گرفت و تحلیل جاننشینی به منظور تعیین چیستی معنای متن، با تکیه بر تقابلهای دوجزئی لوی-استروس، صورت گرفت.

روش شناسی تحقیق حاضر مبتنی بر مطالعه ساختارمند متن صورت گرفت که در این راستا، روشی که ولادیمیر پراپ در روایت شناسی به کار بسته است، راهنمای عمل قرار گرفته است.

این تحقیق نشان می‌دهد که ساختار روایی بازی‌های رایانه‌ای با ایجاد تغییراتی در ساختار روایی انیمیشن‌ها، الگوی روایی آن را که مبتنی بر قضاوتی ارزشی است، به الگویی مبتنی بر وظایف ارزشی تغییر می‌دهد. بر این اساس شیوه و روشی برای زندگی در انیمیشن‌ها مورد قضاوت ارزشی مثبت قرار گرفته و به عنوان راه حلی نمادین میان خوب و بد ارائه می‌گردد. این شیوه و روش در بازی‌های رایانه‌ای معادل آن انیمیشن‌ها، به عنوان وظایفی ارزشی بر دوش بازیکن قرار می‌گیرند که عاملی برای ایجاد پابندی به معنای روایت انیمیشن‌ها است.

واژه‌های کلیدی: انیمیشن، بازی‌های رایانه‌ای، تحلیل ساختاری متن،

تقابلهای دوجزئی

طرح مسئله

تحقیق حاضر به دنبال مقایسه ساختار روایت انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای معادل آن‌ها است تا روشن سازد این دو ساختار در رابطه با یکدیگر چگونه به تولید معنا می‌پردازند.

روایت یکی از مفاهیم مهم مورد توجه صاحب‌نظران رسانه‌ای است. در این میان می‌توانیم از دو صنعت بزرگ رسانه‌ای نام ببریم که روایت، عمیقاً تار و پود آنها را تشکیل داده است؛ صنعت فیلم سازی و صنعت بازی‌های رایانه‌ای. هر کدام از دو

صنعت، در مسیر مستقل خویش عمل می‌کنند و وجه مشابهت آنها تنها زمانی رخ می‌نماید که روایت و قصه‌گویی به عنوان عنصر مشترک و عامل اتصال عمیق میان دو این صنعت مطرح می‌شود؛ جایی که روایت واحدی در دو صنعت جریان می‌یابد و یک روایت به دو شیوه نقل می‌شود و این تکرار نه تنها باعث کسالت نیست، بلکه اساساً عاملی برای جذب مخاطبان بیشتر است.

روایت در بازی‌های رایانه‌ای به دو شکل متفاوت می‌تواند تحقق یابد؛ نخست، در مسیری مجزا به عنوان صنعت بازی‌های رایانه‌ای که در آن روایتی (آشنا یا ناآشنا) برای یک بازی خلق می‌شود. این روایت تنها برای تولید این بازی خلق شده است و در چنین حالتی بازی رایانه‌ای می‌تواند یک بازی جذاب یا غیرجذاب باشد. دوم، مسیری است که در آن بازی رایانه‌ای می‌تواند به عنوان یکی از محصولات جانبی تولید فیلم در نظر گرفته شود و بر این اساس، بازی خلق شده، نقل دوباره روایتی است که پیش از آن در قالب یک فیلم طرح شده است. در هر دو حالت، وجود روایت و مسئله جذابیت برای بازی، ثابت است. اما در حالت دوم، دو صنعت با هم ادغام می‌شوند و مسیری زنجیروار را طی می‌کنند و بدین ترتیب موفقیت یک بازی رایانه‌ای به معنای ادامه موفقیت تولید فیلم است.

امروزه ایجاد و استفاده از بازارهای فرعی یکی از راهبردهای اساسی هالیوود برای موفقیت در جذب مخاطب و کسب سود بیشتر است. این نوع استفاده زیرکانه از امتیاز محصولات و بهره برداری از کالاهای جانبی فیلم‌ها که برای کودکان تولید می‌شود دست‌کم از دهه ۱۹۳۰ بخش مهمی از راهبردهای شرکت دیزنی بوده است (کینگ، ۲۰۰۲: ۱۳۰). در این میان استودیوی والت دیزنی و دیگر استودیوهایی که تولیدات مخصوص به کودکان دارند، روایت‌هایی را در قالب انیمیشن برای کودکان تولید می‌کنند و همان روایت‌ها را دستمایه تولید بازی‌های رایانه‌ای به عنوان محصول جانبی خود قرار می‌دهند. آنچه در این فرایند رخ می‌دهد، همکاری صنعت سینما و صنعت بازی‌های رایانه‌ای برای خلق روایتی واحد در دو قالب متفاوت برای مخاطبانی واحد

می‌باشد. آنچه در این بین اهمیت پیدا می‌کند، معنا است که در یک مرحله در قالب یک روایت دلپذیر تولید و منتقل می‌شود و در مرحله بعد مخاطب به عنوان بازیکن می‌بایست به آن پایبند بوده و آن را اجرا نماید.

در این پژوهش، روایت انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای به مثابه متن مورد توجه قرار می‌گیرند و آنچه امکان قیاس میان این دو متن را فراهم می‌سازد، پایبندی آن‌ها به یک روایت واحد است. سؤالی که در اینجا مطرح می‌شود این است که آیا روایت واحد انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای معادل آن‌ها دارای دو ساختار متفاوت است؟ ساختار روایی این دو رسانه در چه ارتباطی با یکدیگر قرار دارند؟ آیا این دو تولید می‌توانند در کنار هم و به دنباله هم درونی‌کننده معنایی واحدی باشند که در ساختار روایت نهفته است؟

چارچوب نظری

روایت یکی از مفاهیم مهم مورد توجه صاحب‌نظران رسانه‌ای است که بر اساس آن، در جایگاه یکی از دستمایه‌های اساسی تولیدات رسانه‌ای، در رسانه‌های گوناگون مورد مطالعه قرار گرفته است. روایت در سینما بسیار شناخته شده است و مطالعات در زمینه آن از شفافیت بیشتری برخوردار است. ساختار روایی قصه‌های عامیانه‌ای که ولادیمیر پراپ (۱۳۶۸) در اثر معروفش «ریخت شناسی قصه» مطرح می‌سازد و مفهوم «اسطوره» لوی-استروس اساس روایت‌شناسی در فیلم را تشکیل داده است. ویل رایت^۱ در کتاب «ششلول‌ها و جامعه»^۲ یکی از مطالعات مورد توجه را در تحلیل «ژانر سینمایی وسترن» با استفاده از ترکیبی از روش‌های تحلیل روایت برآمده از مفهوم اسطوره استروس و ساختار روایی عمیق پراپ انجام داده است. از جمله می‌توان به تحلیل روایت فیلم‌های

1. Wright
2. Six-Guns and Society

دیگری نظیر «سانست بلوار»^۱ توسط پاتریشیا ارنز (۱۹۷۷) و فیلم «شمال از شمال غربی»^۲ توسط پیتر وولن (۱۹۷۶) اشاره کرد.

تحلیل روایت در بازی‌های رایانه‌ای نیز دنبال شده است. با وجود این، روایت در بازی‌های رایانه‌ای به سادگی روایت در سینما نیست. جنکینز (۲۰۰۳) بر این اعتقاد است که تمام بازی‌ها روایت‌مند نیستند و اگر بعضی از بازی‌ها داستان می‌گویند، این داستان‌گویی را دقیقاً به همان شکلی که دیگر رسانه‌ها نظیر سینما بیان می‌کنند، نقل نمی‌کنند.

بر این اساس، بسیاری از نظریه‌پردازان (کر، ۲۰۰۶) به جای روایت‌شناسی^۳ در معنای مرسوم آن در فیلم و سینما، از مفهوم «لودولوژی»^۴ برای بازی‌های رایانه‌ای سخن می‌گویند. ترجمه «لودولوژی» به زبان فارسی دشوار است و شاید بتوان آن را «روایت‌شناسی از طریق فضا» ترجمه کرد (کوثری، ۱۳۸۸: ۳۳). این مفهوم بر فضایی تأکید می‌کند که به هنگام بازی از سوی بازیگر کشف می‌شود و بر اساس آن روایت در بازی‌های رایانه‌ای از طریق بازی کردن ایجاد می‌شود و بر خلاف فیلم که روایت در آن از پیش موجود است، در بازی‌های رایانه‌ای ساخته می‌شود.

بسیاری از تحقیقاتی که به روایت در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند، بر همین مفهوم اتکا دارند (فراسکا، ۱۹۹۹؛ جنکینز، ۲۰۰۳؛ جول، ۲۰۰۱؛ ریان، ۲۰۰۲؛ آندرووریکا، ۲۰۰۶). آنچه اساس این تمایزگذاری را پررنگ می‌کند، دو نقطه تمرکز متفاوت است. بر این اساس، «لودولوژیست نقطه تمرکزش را بر روش کار بازی کردن بازی قرار می‌دهد ولی روایت‌شناس به بازی رایانه‌ای در ادامه دیگر رسانه‌های قصه‌گو علاقه دارد» (جنکینز: ۲۰۰۳).

-
1. Sunset Boulevard
 2. North by North West
 3. narratology
 4. ludology

روایت‌شناسی^۱ توجه خود را معطوف به روایت به عنوان یک متن روایی می‌کند و به دنبال این است که دقیقاً چه چیز ساختارها و کارکردهای آن را تشکیل می‌دهد. در این تحقیق تکیه نظری بر روایت‌شناسی ولادیمیر پراپ و کلود لوی-استروس این امکان را فراهم آورده است تا بتوانیم قیاس دو ساختار مورد نظر را به گونه‌ای در عناصر درون متن جست‌وجو کنیم که آنها را قابل قیاس نماید.

ولادیمیر پراپ

ولادیمیر پراپ یکی از پیشگامان روایت‌شناسی، با انجام کار نسبتاً دقیقی بر روی ۱۰۱ قصه از قصه‌های جن و پری به ساختارهای رایجی پی برد که از مرزهای فرهنگی عبور کرده‌اند. وی در اثر معروف خود، «ریخت‌شناسی قصه» (۱۳۶۸) نشان داد ساختار رایج این قصه‌ها در برگزیده ۳۱ کارکرد و ۷ حوزه عمل است که در همه آنها ثابت است. روشی که او برای این منظور به کار برده است، دستمایه مطالعات روایت‌شناسی قرار گرفته است.

به‌طور کلی ولادیمیر پراپ بر دو نکته مهم به عنوان وجوه ساختاری قصه‌های جن و پری تأکید کرده است و نشان می‌دهد که این دو نکته در همه قصه‌های جن و پری مورد مطالعه‌اش به عنوان وجوه مشابه دیده می‌شوند. دو نکته مورد توجه وی از یک سو کارکردها و اعمال انجام شده در روایت‌ها، فارغ از کننده کارها بوده است، و از سوی دیگر نقش‌ها به عنوان «حوزه‌های عمل» یا «فضاهای عمل»^۲ که با کارکردها ارتباطی مستقیم دارند.

او نشان می‌دهد که نقش‌ها و کارکردها در قصه‌های مورد مطالعه وی، دارای محدودیت در زمینه تعداد و نحوه ترکیب با یکدیگر هستند. او طیف نقش‌های متفاوت

1. narratology

2. Spheres of action

را به حداکثر ۷ نقش تقلیل داده است که اساساً متفاوت از شخصیت‌ها بوده و می‌توان حالتی را متصور شد که در آن یک شخصیت چند نقش را ایفا می‌کند و یا یک نقش توسط چندین شخصیت ایفا شود. سپس این گروه نقش‌ها در چینش محدودی از واحدها و کارکردهای روایی (که بیش از ۳۱ کارکرد نیستند) ظاهر می‌شوند و داستان را خلق می‌کنند. این کارکردها یکی از عناصر دائمی و استوار در داستان‌ها هستند که شمار آن و توالی آنها همواره یکسان بوده است.

پراپ ابتدا اجزای تشکیل‌دهنده قصه‌های جن و پری را مشخص می‌کند. وی با نوشتن کارهای هر قصه و تعریف آنها با یک حرف و مطابقت قصه‌ها با یکدیگر، نشان می‌دهد که در این قصه‌ها دو دسته از کمیت‌های ثابت و متغیر وجود دارد. بر این اساس نام و صفت قهرمانان کمیت متغیر داستان‌ها است اما اعمال یا کارهایی که توسط این قهرمانان صورت می‌گیرد، عنصری اساساً ثابت است. به عبارت بهتر اشخاص قصه‌ها با تمام تفاوت‌هایی که از هر نظر با یکدیگر دارند، اغلب کارهای کاملاً مشابهی را به شیوه‌ای متفاوت انجام می‌دهند. به عبارت دقیق‌تر کارهایی که قهرمان قصه انجام می‌دهد، دقیقاً اجزای اصلی تشکیل‌دهنده قصه است و «شیوه انجام کار کمیتی متغیر در قصه‌ها است» (پراپ، ۱۳۶۸: ۴۲). وی کارها و اعمال قصه‌ها را تحت عنوان «کارکردها» معرفی می‌کند. وی تشخیص می‌دهد که نه تنها کارهای انجام شده در قصه‌ها مشابه است، بلکه اساساً ترکیب و تسلسل آنها نیز همیشه یکسان است. در این مرحله پراپ به چهار اصل کلی در مورد قصه‌ها دست می‌یابد (همان: ۴۴).

۱- عناصر ثابت و پایدار قصه، همان کارهایی است که اشخاص قصه در قصه انجام می‌دهند؛ اما کارهایی که از هویت‌کننده کار و شیوه عمل او مستقل است. این عناصر، اجزای تشکیل‌دهنده بنیادی قصه است.

۲- تعداد کارهای شناخته شده اشخاص قصه محدود است و بیش از ۳۱ کارکرد نیست و هر کار منطقیاً پیامد کار قبلی است.

۳- تسلسل کارهایی که اشخاص قصه انجام می دهند، همیشه یکسان است و کارها بر روی یک محور قرار می گیرند.

۴- ساختار همه قصه‌های جن و پری یکسان است.

پراب در ادامه از مفهوم «انگیزه‌ها» یاد می‌کند. از نظر او انگیزه‌ها همان سبب‌ها و اهدافی هستند که اشخاص قصه را به انجام کار خاصی وادار می‌کنند و معنای اساسی اعمال مشابه براساس آنها قابل درک می‌باشد (همان: ۱۱۴). وی با تشخیص جفت بودن شمار فراوانی از کارها (نظیر ممنوعیت و سرپیچی، مبارزه و پیروزی، تعقیب و نجات و...) نشان می‌دهد که انگیزه‌ها در تقابل این جفت‌ها نمایان می‌شوند.

در مرحله بعد، پراب به نحوه ورود هر شخصیت و اجرای نقشی خاص برای پیش برد کارهای قصه توجه می‌کند و نشان می‌دهد هر یک از اشخاص قصه به شیوه خاصی به قصه قدم می‌گذارند تا کارهای خاصی را انجام دهند. وی با طرح مفهوم «حوزه عمل» آن را این‌گونه تعریف می‌کند: «بسیاری از کارهای اشخاص قصه در حوزه‌های مختلفی گرد می‌آید که در مجموع، می‌توان بر دسته‌های مختلف اشخاص انطباق داد، این حوزه‌ها حوزه‌های عمل نام دارند» (همان: ۱۲۱). او هفت حوزه عمل قهرمان، ضدقهرمان، تهیه چای، دستیار سحرانگیز، موضوع جست‌وجو (دختر پادشاه)، متقاضی و قهرمان جعلی را تشخیص می‌دهد که کارهای بخش تدارکاتی به سه طریق میان آنها تقسیم می‌شود: شخص دقیقاً در حوزه خودش عمل می‌کند، شخصی یگانه در چندین حوزه عمل می‌کند، چندین شخص در یک حوزه عمل می‌کنند.

بدین ترتیب کارکردها و نقش‌ها با یکدیگر دارای ترکیبی مشخص می‌شوند. کارکردها توسط نقش‌ها انجام می‌شوند و روایت شکل می‌گیرد و بدین ترتیب می‌توان انتظار داشت جفت‌هایی که در میان کارهای اشخاص دیده می‌شود، در مورد نقش‌ها نیز مطرح گردند و نقش‌ها براساس انگیزه‌هایی که کارهای قصه را سبب می‌شوند، موجودیت پیدا کنند.

همان گونه که دیده می‌شود، ولادیمیر پراپ با تمرکز بر چینش عناصر درون روایت‌ها در کنار هم، به نوعی، به تحلیل هم‌نشینی دست می‌زند که بر اساس آن، ساختار روایت به واسطه چینش خاصی از کارکردها و حوزه‌های عمل در کنار هم، شکل می‌گیرند.

لوی-استروس

لوی-استروس یکی دیگر از صاحب‌نظران روایت، مهیا‌کننده تحلیلی جانشینی است که می‌تواند در تعیین چیستی معنای متن یاری‌رسان این تحقیق باشد. او نیز، با مطالعه اسطوره‌های فرهنگ ابتدایی، چنین ساختارهایی را تشخیص داد اما برخلاف پراپ، اختصاصات فرهنگی را نیز در تغییر خاص این ساختارهای رایج دید. آنچه نظریه ساختارگرایانه او بیان می‌کند، دربرگیرنده کارکردی است که روایت می‌تواند به دنبال داشته باشد. روایت به واسطه معنایی که تولید می‌کند برای جامعه دارای کارکرد فرهنگی و اجتماعی است؛ کارکردی که اساساً ایدئولوژیک است. «انسان‌ها، هم جهان را در قالب روایت درک می‌کنند و هم در قالب روایت، می‌توانند درباره جهان سخن بگویند» (Berger, 1997).

لوی-استروس را بیشتر به عنوان پایه‌گذار انسان‌شناسی ساختارگرا می‌شناسند که برای نخستین بار در سال ۱۹۵۸ در مجموعه مقالاتی در کتاب «انسان‌شناسی ساختاری»، به تشریح این مکتب پرداخت. رویکرد اساسی این مکتب بر این امر استوار است که تنها طریق شناخت پدیده‌های پیچیده غیرقابل تقلیل به سطوح پایین‌تر، مشاهده مناسباتی است که میان آنها وجود دارد و این امر تلاشی است برای فهم نوع نظامی که از این پدیده‌ها ساخته شده است.

لوی-استروس این بینش ساختارگرایانه را با تمرکز بر افسانه‌ها و اسطوره‌های فرهنگ‌های ابتدایی و باستانی دنبال می‌کند. استروس با تمرکز بر افسانه‌ها و

اسطوره‌های فرهنگ‌های ابتدایی و باستانی و تحلیل روایت‌های متعلق به این اساطیر دریافت که در پس تنوع بی پایان اسطوره‌ها ساختاری ساده و همگون قابل یافت است (بشیریه، ۱۳۷۹: ۷۴) که سیستم‌های فرهنگی را از یکدیگر متمایز می‌کند. بر این اساس، عناصر یا رویدادهایی در روایت‌های مختلف اسطوره به کرات تکرار شده‌اند. چنین تکراری نمی‌تواند امری اتفاقی یا تصادفی باشد. از نظر وی «اگر یک پدیده بی‌معنا به کرات و در اشکال متفاوت دوباره و دوباره ظاهر شود، نمی‌توان گفت که کاملاً بی‌معنا و پوچ است و گرنه مجدداً ظاهر نمی‌شود» (استروس، ۱۹۷۷: ۲۶). بنابراین در پس آنچه که به ظاهر نوعی آشفتگی است، می‌توان به دنبال نظم گشت. وی به دنبال یافتن پاسخ به این پرسش بود که آیا روایت‌های اسطوره‌ای که در گوشه و کنار دنیا مرتباً تکرار می‌شوند، بی‌معنا و پوچ و اتفاقی هستند یا این طور به نظر می‌رسند؟

استروس بر این نکته تأکید می‌کند که «اسطوره‌ها تلاشی دیالکتیک برای یافتن معنا از میان اطلاعات بی‌نظم و درهمی است که طبیعت ارائه می‌دهد» (استروس، ۱۹۷۷: ۱۲). در واقع، تصور معنا بدون نظم امری محال است. همان طور که استروس باور دارد، تمامی دستاوردهای عقلانی بشر در گوشه و کنار دنیا نظم را به عنوان یک عامل مشترک دارا هستند (استروس، ۱۹۷۷: ۲۷) و این امر ناشی از نیازی است که انسان به نظم دارد. استروس معتقد است ذهن انسان به عنوان بخشی از جهانی که تماماً دارای نظم است و از هرگونه آشفتگی بری است، نیاز به نظم را در انسان ایجاد می‌کند (استروس، ۱۹۷۷: ۱۶).

در این میان، اسطوره به عنوان شکلی از زبان ما را آماده می‌سازد تا بکوشیم خود و دنیایی را که در ذات خود یکپارچه است، بشناسیم و این شناخت میسر نمی‌شود مگر با ایجاد ساختارهای دوگانه و دوشاخگی‌هایی که بر روی داده‌ها اعمال می‌کند. در واقع تقسیم چیزها به دو نیم و تقسیم دو نیم‌ها به دو نیم دیگر، ساده‌ترین و کارآمدترین راه برای برخورد با تجربه و دسته‌بندی مناسب برای شناخت دنیا و نظم آن است که به این طریق در اسطوره‌ها عملی می‌شود (استروس، ۱۹۷۷: ۱۳).

بنابراین استروس پیشنهاد می‌کند که خصیصه اسطوره‌شناسی به «تقابل‌های دوجزئی»^۱ بستگی دارد (Turner, 1988: 103). تقابل‌های دوجزئی در واقع تلاش ذهنی بشر برای فهم جهان است که به روایت‌های ساخته فرهنگ‌ها نیز سرایت کرده است. چنین زوج‌های متضادی (مانند خوب و بد، زن و مرد) به فهم ما از جهان ساختار می‌بخشد و با تقسیم جهان به دسته‌بندی‌های انحصاری متضاد، آن را برای ما قابل شناخت می‌سازد.

بنابراین، کارویژه اسطوره‌ها ایجاد فهم و شناخت از جهان است. جهانی که انسان در آن می‌زید و برای این زیستن نیاز به شناخت دارد و اسطوره با دوباره کردن چیزها این شناخت را چارچوب می‌بخشد. بدین ترتیب، اسطوره مانند همه چیزهای دیگر در حال مصرف است. آنها شکل می‌گیرند، از بین می‌روند، مجدداً شکل می‌گیرند، فراموش می‌شوند و دوباره یافته می‌شوند و در همه حال، کارویژه خود را که ایجاد شناخت از جهان است دنبال می‌کنند. استروس به ما می‌آموزد که «محرک هر اسطوره، نیازی است برای رفع ناسازه‌ای که رفع نشدنی است» (استروس، ۱۹۷۷: ۱۵). هر چند اسطوره نمی‌تواند انسان را بر محیط مسلط گرداند، اما این پندار موهوم را به انسان می‌بخشد که می‌تواند جهان را بشناسد و بفهمد.

استروس با این سؤال کلی کار خویش را ادامه می‌دهد که اسطوره برای چیست؟ از نظر وی اسطوره تلاشی است برای تبیین سرنوشت خوب یا بد دودمانی که به آن تعلق دارد (استروس، ۱۹۷۷: ۵۳). بنابراین اسطوره برای تبیین تحول چیزها است از آنچه که در ابتدا بودند به آنچه که اکنون هستند و اینکه چرا این تحول نمی‌توانست شکل دیگری داشته باشد (استروس، ۱۹۷۷: ۹۵). در واقع یک داستان زمانی یک اسطوره خوانده می‌شود که پاسخ‌گوی نیازهای اخلاقی و فکری گروهی از مردمان باشد.

1. Binary opposition

اسطوره حکایت گروهی از ویژگی‌ها است که می‌کوشد از گروه دیگر بگریزد. این تضاد و اختلاف در داستان وجود دارد تا این که هر دو گروه تقریباً سردرگم می‌شوند. راه حل نهایی یا نقطه اوج این تضادها در ترکیب این دو است که در طول داستان اسطوره مقابل یکدیگر قرار داشتند (استروس، ۱۹۷۷: ۶۲). بدین ترتیب، اسطوره زمانی برای ما معنا پیدا می‌کند، که کلیت آن در نظر گرفته شود. در واقع اجزای تشکیل دهنده هیچ معنای ذاتی ندارند. بلکه این موقعیت اجزا است که معنا را پدید می‌آورد. براین اساس «معنای بنیادی اسطوره در سلسله پی در پی حوادث نهفته نیست بلکه در مجموعه‌های کلی حوادث قابل درک است. حتی اگر این حوادث در لحظات مختلف در داستان پدیدار شوند» (استروس، ۱۹۷۷: ۵۸). از نظر استروس ذهن انسان با کمک اسطوره در پی تبیین‌هایی است که کلیت پدیده را دربرگیرد.

به عبارت ساده‌تر، از نظر استروس آنچه که همه اسطوره‌های فرهنگی به عنوان روایت‌های ابتدایی دارا هستند، کارکردی است که برای جامعه دارند. مهم‌ترین کارکرد چنین روایت‌هایی، حل نمادین تناقضات و نادرستی‌هایی است که نمی‌توانستند در واقعیت حل شوند (Turner, 1988: 103). به سخن دیگر کارویژه فرهنگ، معنا بخشیدن به جهانی پر از تعارض و تضاد است و برای این کار اسطوره می‌باید دوگانگی و تضاد را به وحدت و یگانگی تبدیل کند (بشیریه، ۱۳۷۹: ۷۴).

از نظر استروس، روایت‌ها با متقابل ساختن تقابل‌های دوجزئی و دویاره کردن چیزها، از یک سو، جهان را برای خود قابل شناخت می‌کند و از سوی دیگر، راه حل‌های نمادین برای حل تناقضات فراهم می‌کنند. بدین ترتیب فهم‌های ساختاریافته از جهان، به درون روایت‌ها به عنوان مظاهر فرهنگی نفوذ می‌کنند و موجد و مولد فهم ما هستند و در عین حال خود را در ورای این ظواهر پنهان نگه می‌دارند (بشیریه، ۱۳۷۹: ۷۳).

دیدگاه لوی-استروس، تکیه گاه مناسبی را برای مطالعه این مسئله فراهم می‌آورد که ساختار روایت هر کدام از رسانه‌های مورد مطالعه (انیمیشن و بازی رایانه‌ای) چه

معنایی را تولید کرده و چه راه حل نمادینی ارائه می‌دهند و معانی تولید شده از سوی هر کدام در چه ارتباطی با یکدیگر قرار دارند. نظریه او به ما کمک می‌کند تا در ساختار روایتی که بر اساس نظریه پراپ در قالب کارکردها و حوزه‌های عمل مشخص می‌شوند، به دنبال تناقضاتی باشیم که در روایت‌های مورد نظر وجود دارند و راه‌حل‌های نمادین مطرح شده در این روایت‌ها را به عنوان کارکردی که این روایت‌ها دارند، در نظر آوریم.

روش تحقیق

تحقیق حاضر به منظور مطالعه همه جانبه نمونه کوچکی از انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای معادل آن‌ها انجام شده و بنابراین ادعای تعمیم ندارد. بر این اساس، پنج انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای معادل آن‌ها به عنوان نمونه انتخاب شدند که عبارتند از: «در جست‌وجوی نمو»^۱ محصول مشترک کمپانی پیکسار و والت‌دیزنی تولید شده در سال ۲۰۰۳، «فصل شکار»^۲ محصول سال ۲۰۰۶ کمپانی سونی پیکچرز، «موش سرآشپز»^۳ محصول مشترک کمپانی پیکسار و والت‌دیزنی تولید شده به سال ۲۰۰۷، «وال-ای»^۴ محصول مشترک کمپانی پیکسار و والت‌دیزنی تولید شده به سال ۲۰۰۸ و نهایتاً «بالا»^۵ محصول سال ۲۰۰۹ کمپانی والت‌دیزنی. این انتخاب با توجه به محدودیت دسترسی به بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای معادل فیلم انیمیشن‌ها در بازار ایران از یک سو و توجه به پایبندی بازی رایانه‌ای به روایت انیمیشن‌ها (از لحاظ داستان و شخصیت‌ها) از سوی دیگر صورت گرفت.

-
1. Finding nemo
 2. Open season
 3. ratatouille
 4. Wall.e
 5. up

به منظور قابل مقایسه ساختن بازی‌های رایانه‌ای با انیمیشن‌ها، بازی‌های رایانه‌ای اجرا شد و متن اجرا شده آنها به عنوان یک متن بسته مورد توجه قرار گرفت. این امر با حذف نقش نحوه بازی، امکان مقایسه بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان یک متن با انیمیشن‌ها فراهم می‌کرد. در ادامه، تحلیل ساختاری متن مد نظر قرار گرفت که بر این اساس، شیوه عمل که ولادیمیر پراپ برای روایت شناسی قصه‌های عامیانه (۱۳۶۸) به کار برده است، برای مطالعه ساختار انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای، مورد توجه قرار گرفت.

تأییدی که پراپ بر حوزه «کارکردها» و «انگیزه‌ها» داشته است، اساس حرکت ما را برای این منظور فراهم کرد. بدین ترتیب توجه ما در ابتدا به کارهایی جلب شد که در یک روایت انجام می‌شوند و روایت بر اساس ترکیب این اعمال شکل می‌گیرد، سپس انگیزه‌هایی مورد توجه قرار گرفتند که شخصیت‌های داستان را به انجام آن کارها وادار کرده‌اند. براین اساس، روش عمل ما در شناخت ساختار روایت انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای و به دست آوردن الگوی روایت این روایات در مراحل زیر عملی شد:

- ۱- تعیین کارهای اشخاص قصه به عنوان اجزای بنیادی تشکیل دهنده روایت و نحوه ترکیب و تسلسل آنها
- ۲- یافتن انگیزه‌های عمل شخصیت‌های روایت و رابطه آنها با یکدیگر
- ۳- یافتن تقابل‌های دوجزئی در کارکردها و تعیین رابطه آنها با انگیزه‌های عمل

تحلیل داده‌ها

در بخش تحلیل داده‌ها تلاش می‌شود با مطالعه ساختار روایت انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای به‌طور جداگانه، الگوی روایت آنها را شناخته و با مقایسه آنها با یکدیگر،

ارتباط آنها را در روند تولید و انتقال معنا شناسایی شود. پیش از آن خلاصه‌ای از داستان انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای مورد مطالعه بیان می‌شود.

انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای

انیمیشن «در جست‌وجوی نمو» داستان یک ماهی به نام «مارتین» است که تنها فرزندش «نمو» وقتی می‌خواهد به سطح آب برود و خودش را کشف کند، به چنگ انسان‌ها می‌افتد و در یک آکواریوم اسیر می‌شود و «مارتین» تمام اقیانوس را برای یافتن «نمو» طی می‌کند. انیمیشن «فصل شکار»، داستان خرسی به نام «بوگ» است که به عنوان یک حیوان خانگی در شهر زندگی می‌کند، اما زندگی با نجات یک گوزن شکار شده به نام «الیوت» تغییر می‌کند و به دلیل رفتار خطرناکی که بروز می‌دهد، او را در جنگل رها می‌کنند. او از جنگل فراری است و تلاش می‌کند به خانه بازگردد اما چون در فصل شکار قرار دارند، در کنار سایر حیوانات به مقابله با شکارچیان می‌پردازد. بدین طریق به جنگل و حیوانات جنگل علاقه‌مند شده و زندگی در جنگل را انتخاب می‌کند. انیمیشن «موش سرآشپز» داستان موشی به نام «رمی» است که به آشپزی علاقه بسیار دارد و دوست ندارد مانند موش‌ها با دزدی غذا بخورد. سرنوشت او را به رستوران مورد علاقه‌اش می‌کشاند و او موفق می‌شود با کمک یک آشپز تازه‌کار، به‌طور مخفیانه آشپزی کند. اما سرآشپز او را می‌بیند و زمانی که متوجه می‌شود او به نقشه‌اش برای تصاحب رستوران پی برده است، تلاش می‌کند او را از سر راه بردارد.

انیمیشن «وال-ای» داستان ربات زباله جمع‌کنی است که بر روی زمین تنها مانده است. انسان‌ها با سفینه‌ای به فضا رفته‌اند و منتظرند با یافتن نشانه‌ای از حیات به زمین برگردند. اما ربات‌های سفینه هر زمان گیاهی پیدا می‌شود، آن را پنهانی نابود می‌کنند تا انسان‌ها را تحت تسلط خود نگه دارند. در این میان «وال-ای» یک گیاه پیدا می‌کند و به انسان‌ها کمک می‌کند به زمین برگردند. در نهایت انیمیشن «بالا»، داستان پیرمردی به

نام «فردیسکون» است. او از کودکی به قهرمان ماجراجویی به نام «چارلز» علاقه داشت و همواره آرزو داشت به آبشار بهشت، جایی که چارلز برای ماجراجویی به آنجا رفته است، برود. پس از مرگ همسرش، تلاش می‌کند خانه‌اش را با بادکنک به آبشار بهشت ببرد. او به‌طور اتفاقی با «چارلز» روبه‌رو می‌شود. اما چارلز متوجه می‌شود پرنده‌ای که سال‌ها به دنبال کشف آن بوده است، همسفر فردیسکون شده است و به همین دلیل تلاش می‌کند به هر قیمتی پرنده را از او و همسفرانش بگیرد.

کارکردها در ساختار روایت

الف) «کارکردها» در انیمیشن‌ها

مطالعه انیمیشن‌های مورد مطالعه نشان می‌دهد در پس تنوع آنها در به نمایش گذاشتن داستان‌های متفاوت، ترکیب محدودی از کارکردهای محدود (که شامل رویدادها و عناصر عمل می‌باشند) قابل شناسایی است که تفاوت در نحوه رخ دادن آنها است نه در نفس عمل. این همان نکته‌ای است که پراپ کار خویش را با آن آغاز کرده است. وی تأکید می‌کند کارهایی که قهرمان قصه انجام می‌دهد، دقیقاً اجزای اصلی تشکیل دهنده قصه است و «شیوه انجام کار کمی متغیر در قصه‌ها است» (پراپ، ۱۳۶۸: ۴۲).

بر این اساس، در انیمیشن‌های مورد مطالعه، ۲۰ کارکرد مشابه هرچند به شیوه‌ای متفاوت، رخ می‌دهند و باعث ادامه روایت شده و مسیر را جهت می‌دهند. این کارکردها عبارتند از:

۱. **خواسته اولیه:** در انیمیشن‌های مورد مطالعه، در ابتدای داستان، قهرمان با خواسته‌ای اولیه معرفی می‌شود. خواسته اولیه، چیزی است که در ابتدای داستان، قهرمان به دنبال به دست آوردن آن یا حفظ آن است.

۲. **قانون/ قول:** آنچه معنای این کارکرد را در برمی‌گیرد، نوعی اجبار است. در ابتدای انیمیشن‌های مورد مطالعه، قانونی وجود دارد یا شکل می‌گیرد یا قولی داده می‌شود که قهرمان (یا قهرمانان) متعهد به پایبندی به آن می‌شود.
۳. **نقض:** در این کارکرد، قانونی که وضع شده یا قولی که داده شده است، به‌طور عمد یا غیرعمد، یک بار یا بیشتر، تنها یا توسط کمک دیگران، زیر پا گذاشته می‌شود.
۴. **محرومیت:** قهرمان (یا قهرمانان) در اثر نقض عهد یا بدون ارتباط با آن، چیزی را از دست می‌دهد که برایش خیلی عزیز است. این امر باعث می‌شود که قهرمان تنها بماند یا منزوی شود.
۵. **بیگانگی:** قهرمان در اثر محرومیت، در محیطی قرار می‌گیرد که برایش بیگانه است. در این کارکرد ممکن است قهرمان نسبت به محیط، بیزاری بجوید و یا محیط به دلیل عدم انطباق قهرمان، خواهان دفع قهرمان باشد.
۶. **ترک/عبور:** قهرمان در واکنش به بیگانگی، برای رسیدن به خواسته اولیه، ناگزیر است که محیط بیگانه را ترک و یا از آن عبور کند.
۷. **مواجهه با قربانی:** در این مرحله، قربانی برای مخاطب شناخته می‌شود. قهرمان، در مسیر حرکت خویش برای دست یافتن به خواسته اولیه، قربانی (یا قربانیان) را می‌بیند. قربانی ممکن است موجودی مجزا، همراه و یا حتی خود قهرمان باشد که ممکن است قربانی بودن آنها برای او روشن نباشد.
۸. **ضدقهرمان در راه:** ضد قهرمان برای نابودی یا گرفتن قربانی حرکت می‌کند یا کسی را می‌فرستد و خطر مواجهه با او به مخاطب هشدار داده می‌شود.
۹. **مواجهه با ضدقهرمان:** ضدقهرمان برای دستیابی به قربانی، با قهرمان مواجهه می‌شود و قهرمان به‌طور آشکار یا پنهان، به هویت ضدقهرمان پی می‌برد.

۱۰. **ضدیت:** در کارکرد ضدیت، ضدقهرمان، به ضدیت با قهرمان در می‌آید. قهرمان چیزی را در اختیار دارد که ضدقهرمان خواهان آن است و قهرمان مانع رسیدن به آن خواسته می‌شود.
۱۱. **فرار:** زمانی که قهرمان از خواسته و انگیزه ضدقهرمان آگاه می‌شود، اولین واکنش او فرار است.
۱۲. **فاصله‌گیری:** عملی تک روانه از قهرمان سر می‌زند و اختلاف و تنش میان گروه قهرمانی ایجاد می‌شود و قهرمان از سایر همراهان فاصله می‌گیرد.
۱۳. **دست یافتن به خواسته اولیه:** در این مرحله خواسته اولیه یا تحقق می‌یابد یا به محک دوباره گذاشته می‌شود.
۱۴. **هدف ثانویه:** در این مرحله هدف، از خواسته اولیه صرف تبدیل به مقابله با اعمال ضدقهرمانی مشخص می‌شود. این کارکرد، آغاز حرکتی قهرمانانه است و قهرمان تصمیم می‌گیرد با کمک همراهانش، قربانی را نجات دهد.
۱۵. **بازگشت:** در این مرحله، فاصله‌گیری قهرمان از دیگران، کنار گذاشته می‌شود و قهرمان به سوی همراهانش بازمی‌گردد و حرکتی شجاعانه برای نجات قربانی صورت می‌دهد.
۱۶. **اتحاد:** در این مرحله تمام شخصیت‌ها باهم متحد می‌شوند و گروهی قهرمانی شکل می‌گیرد.
۱۷. **نجات قربانی:** همکاری گروهی و اتحاد گروه قهرمانی باعث می‌شود که قربانی نجات پیدا کند.
۱۸. **مبارزه:** در این مرحله، قهرمان و ضدقهرمان با یکدیگر مبارزه می‌کنند که به پیروزی و برتری قهرمان می‌انجامد.
۱۹. **پیروزی:** در این مرحله خطر به‌طور کامل رفع شده است، هدف ثانویه که نجات قربانی است کاملاً برآورده شده و ضدقهرمان مغلوب شده است.

۲۰. تحول: در این مرحله، زندگی جدیدی برای قهرمان آغاز می‌شود که همراه با زندگی با همراهان است. تحول با پایان یافتن بیگانگی، آشتی با محیط و ایجاد روحیه همکاری همراه است و می‌تواند مقارن با دست یافتن به خواسته اولیه باشد یا با کنار گذاشتن خواسته اولیه همراه گردد.

ب) «کارکردها» در بازی‌های رایانه‌ای

در بازی‌های رایانه‌ای مورد مطالعه بازیکن با کنترل و هدایت قهرمانان، اغلب کارهای کاملاً مشابهی را انجام می‌دهد. کارهایی که بازیکن در بازی‌ها باید انجام دهد، گزینش معنادار از برخی از کارکردهایی است که در ساختار روایی انیمیشن‌ها وجود دارند. در این میان، کارهایی که بازیکن انجام می‌دهد و اتفاقاتی که برایش می‌افتد، دقیقاً اجزای اصلی تشکیل دهنده ساختار روایت بازی رایانه‌ای است.

با وجود این، کارکردهای مشاهده شده در بازی‌های رایانه‌ای از نظر تعداد و ترکیب، تفاوت‌های قابل توجهی با کارکردهای انیمیشن‌ها دارند. در بازی‌های رایانه‌ای ۱۰ کارکرد اساسی قابل مشاهده است که همگی در مورد انیمیشن‌های معادل نیز مطرح بودند. در این میان دو دسته از کارکردهای مطرح در انیمیشن‌ها در بازی‌های رایانه‌ای حذف می‌شوند. در بازی‌های رایانه‌ای کارکردهای اولیه که وضعیت اولیه فیلم انیمیشن‌ها را شرح می‌دهد، شامل کارکردهای «خواسته اولیه»، «قانون و قول»، «نقض»، «محرومیت» و «بیگانگی»، رخ نمی‌دهند. همچنین کارکردهای تحول موجود در ساختار انیمیشن‌ها نیز که شامل «فاصله‌گیری»، «دست یافتن به خواسته اولیه»، «هدف ثانویه» و «بازگشت» می‌شوند، در بازی‌های رایانه‌ای رخ نمی‌دهند. با حذف این دو دسته از کارکردها، سایر کارکردهای باقی مانده چالش متفاوتی پیدا می‌کنند. مهم‌ترین تغییر، انتقال کارکردهای پایانی انیمیشن‌ها به ابتدای بازی‌های رایانه‌ای است. کارکردهای بازی‌های رایانه‌ای به شرح زیر هستند:

۱. حضور قهرمانانه: قهرمان از ابتدای بازی با ویژگی‌های قهرمانانه‌ای ظاهر می‌شود که در انتهای فیلم انیمیشن به عنوان ویژگی‌های تحول در او شکل گرفته است.
۲. حرکت و عبور: در بازی رایانه‌ای خواسته اولیه مطرح نمی‌شود. بازی با یک حرکت از سوی قهرمان آغاز می‌گردد که طی آن قهرمان می‌بایست از فضاهاى بازی عبور کند که برخلاف انیمیشن‌ها به منظور نزدیک‌تر شدن به محیط صورت می‌گیرد، نه دوری از آن.
۳. اتحاد: در حالی که کارکرد « اتحاد و همکاری» در اواخر فیلم انیمیشن‌ها رخ می‌دهد، این کارکرد در بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از ملزومات ادامه مسیر در ابتدای بازی مطرح می‌شود که بر اساس، آن قهرمان بدون همکاری با دیگر شخصیت‌ها نمی‌تواند بازی را ادامه دهد.
۴. مواجهه با قربانی: در مسیر حرکت، قهرمان با قربانی مواجه می‌شود که قربانی بودن آن بیش از آن که متاثر از تهدید ضدقهرمان باشد، ناشی از نیاز به کمک است. قهرمان نیاز او را همزمان درک کرده و می‌بایست به برآورده ساختن آن پردازد.
۵. کمک: به هنگام مواجهه با قربانی، وظیفه‌ای برای قهرمان بازی تعریف می‌شود که طی آن قهرمان به قربانی کمک می‌کند تا به خواسته‌ای دست یابد.
۶. ضدیت: برآورده ساختن نیاز قربانی در بازی رایانه‌ای که در قالب یک وظیفه مطرح می‌شود، ضدیت قهرمان با ضدقهرمان است. بنابراین برخلاف فیلم انیمیشن، پیش از آن که قهرمان با ضدقهرمان مواجه شود، دلیل و انگیزه ضدیت ایجاد شده است.
۷. مواجهه با ضدقهرمان: به دلیل این که در بازی‌های رایانه‌ای ضدیت پیش از مواجهه شکل می‌گیرد، ضدقهرمان در پی رخ نمودن کارکرد کمک، جلوه‌های مختلفی از خود را در قالب دشمن یا نشانه‌هایی از ضدقهرمان نمایان می‌سازد.
۸. فرار: واکنش فرار که در فیلم انیمیشن، قهرمان در برابر مواجهه با ضدقهرمان نشان می‌دهد، به عنوان یکی از وظایفی مطرح است که بازی بر عهده بازیکن می‌گذارد.

۹. مبارزه: در بازی رایانه‌ای این کارکرد نه به عنوان یک تحول که به عنوان ادامه کارکرد فرار رخ می‌دهد. هیچ فراری بدون مبارزه نمی‌ماند و قهرمان می‌بایست با دشمنان بجنگد تا آنها را نابود کند.

۱۰. پیروزی: نتیجه کارکرد مبارزه، رخ نمودن کارکرد پیروزی است که نشانه غلبه قهرمان بر دشمنان است. هر مرحله از بازی‌های رایانه‌ای آن قدر تکرار می‌شوند که در پایان آن کارکرد پیروزی رخ دهد و بازیکن بر دشمن غلبه نماید.

در بازی‌های رایانه‌ای با پایان یافتن ۱۰ کارکرد، کارکردها دوباره تکرار می‌شوند. این تکرار شامل بازگشت به کارکرد «مواجهه مجدد با قربانی» است و کارکردها به ترتیب تا کارکرد پیروزی تکرار می‌شوند. بر این اساس حلقه‌ای از کارکردها شکل می‌گیرد و این تکرار تا آنجا ادامه پیدا می‌کند که کارکرد پیروزی بازی با کارکرد پیروزی فیلم انیمیشن منطبق می‌شود.

تقابل‌های دوجزئی و معنای روایت

معنای روایت انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای مورد مطالعه، با تحلیل جانشینی تقابل‌های دوجزئی به دست آمده است. بر این اساس پس از تعیین کارکردها، تقابل‌های دوجزئی در کارکردها از یک سو و در انگیزه‌ها از سوی دیگر، استخراج شد. پراب انگیزه‌ها را همان سبب‌هایی می‌داند که هم دلیل انجام کاری هستند و هم هدف اشخاص را از انجام عمل شان شکل می‌دهند (پراب، ۱۳۶۸: ۱۴۴). آنچه به عنوان معنای روایت مطرح می‌شود، حاصل پیروزی انگیزه‌ای خاص و رخ نمودن کارکردی خاص است.

الف) تقابل‌های دوجزئی در روایت انیمیشن‌ها

در انیمیشن‌های مورد مطالعه، هر کدام از شخصیت‌های قصه به دنبال خواسته‌ای هستند و همین امر آنها را وادار می‌نماید که کار خاصی را انجام دهند. این امر باعث مواجهه شخصیت‌ها با یکدیگر شده که خود به برخورد خواسته‌ها و انگیزه‌های شان منجر می‌شود. در این میان، مواجهه قهرمان و ضدقهرمان از یک سو و مواجهه قهرمان و همراه از سوی دیگر مهم‌ترین روابطی هستند که در طول داستان انیمیشن‌ها رخ می‌دهند زیرا هر کدام از این تقابل‌ها، قهرمان را در مرحله‌ای از انتخاب قرار می‌دهند و نقطه عطفی در روایت ایجاد می‌نمایند. بر این اساس تقابل‌های دوجزئی در روایت انیمیشن‌ها در دو حوزه «انگیزه‌ها» و «کارکردها» شکل می‌گیرد.

۱. تقابل انگیزه‌ها

چهار دسته از انگیزه‌ها در طول روایت انیمیشن‌ها شکل می‌گیرند که به قرار زیر می‌باشند.

انگیزه ناهمگرا: مرحله اول مواجهه انگیزه قهرمان و ضدقهرمان است و براساس آن انگیزه قهرمان و ضدقهرمان هیچ ارتباط یا ضدیتی با یکدیگر ندارند. آن‌ها هر کدام خواسته‌ای جداگانه دارند، از خواسته‌های یکدیگر بی‌خبرند و خواسته‌های‌شان با یکدیگر در رابطه‌ای ناهمگرا قرار دارند.

انگیزه متضاد: مرحله دوم مواجهه انگیزه قهرمان و ضدقهرمان است که آن دو را به تقابل و مبارزه وادار می‌کند. در این مواجهه، قهرمان مانعی برای رسیدن ضدقهرمان به خواسته‌اش می‌شود.

انگیزه توافقی: مرحله اول مواجهه انگیزه قهرمان و همراه است. همراه شخصیتی است که به عنوان شخصیت دوم به جریان روایت قدم می‌گذارد و با خواسته اولیه قهرمان همراهی می‌کند تا بتواند در کنار قهرمان بماند.

انگیزه همگرا: مرحله دوم مواجهه انگیزه قهرمان و همراه می‌باشد. در این زمان است که همراه به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم عاملی برای تغییر خواسته قهرمان از خواسته اولیه به هدف ثانویه می‌شود. بدین ترتیب نوعی همگرایی در خواسته‌های قهرمان و همراه ایجاد می‌شود که قهرمان با خواست همراه همراهی کرده و نجات قربانی را به عنوان هدف ثانویه خویش برمی‌گزیند.

تقابل انگیزه‌ها باعث می‌شود، کارکردهایی اتفاق بیفتند که به صورت تقابلهای دوجزئی قابل بحث می‌باشند. جدول زیر نشان می‌دهد کارکردهای خاص چگونه با تغییر نوع تقابل انگیزه‌ها، تغییر کرده‌اند.

جدول ۱- تقابل انگیزه‌ها و تقابل کارکردها در انیمیشن‌ها

تقابل انگیزه‌ها	نوع اول	کارکرد	نوع دوم	کارکرد	نتیجه
قهرمان و ضدقهرمان	ناهمگرا	فرار	متضاد	مبارزه	پیروزی قهرمان
قهرمان و همراه	توافقی	خواسته اولیه ترک/ عبور فاصله‌گیری بیگانگی	همگرا	هدف ثانویه بازگشت اتحاد تحول	هدف ثانویه خواسته اولیه را یا حذف می‌کند یا معنی دوباره می‌کند قهرمان به جایی باز می‌گردد که قصد ترک آن را کرده بود قهرمان از تکروی به سمت کار گروهی می‌رود قهرمان با محیط بیگانه آشتی می‌کند

همان‌طور که دیده می‌شود در تقابل انگیزه قهرمان و ضدقهرمان، دو کارکرد متفاوت رخ می‌دهد. در جایی که انگیزه‌های این دو حوزه عمل در رابطه ناهمگرا قرار دارند، قهرمان هیچ قصدی برای مبارزه ندارد و به منظور حفظ خواسته اولیه خویش، کارکرد فرار رخ می‌دهد. اما زمانی که انگیزه‌های این دو حوزه عمل به رابطه متضاد تبدیل می‌شوند، قهرمان درصدد نجات قربانی‌ای برمی‌آید که ضدقهرمان قصد آسیب رساندن به آن را دارد. بدین ترتیب کارکرد مبارزه رخ می‌دهد و قهرمان به مقابله با خواسته ضدقهرمان می‌پردازد.

۲. تقابل کارکردها

با تغییر نوع رابطه انگیزه‌های قهرمان و همراه از حالت توافقی به حالت همگرا ما شاهد چند تغییر اساسی در کارکردها هستیم که به صورت زیر قابل بیان است:

خواسته اولیه - هدف ثانویه: خواسته اولیه خواهش‌های خودخواهانه است اما هدف ثانویه خواهش‌های دیگرخواهانه می‌باشد زیرا به دنبال نجات جان کس دیگری است. بنابراین تا زمانی که انگیزه قهرمان و همراه در حالت توافقی قرار دارد، خواسته اولیه قهرمان در محوریت قرار دارد. اما زمانی که انگیزه قهرمان و همراه به حالت همگرا در می‌آیند، هدف ثانویه که نجات قربانی و جلوگیری از آسیب رساندن ضدقهرمان به دیگران است، در محوریت قرار می‌گیرد.

ترک/عبور - بازگشت: قهرمان در محیطی قرار دارد که با آن بیگانه است. تا زمانی که انگیزه قهرمان و همراه در حالت توافقی قرار دارد، قهرمان محیط بیگانه را ترک کرده یا سعی در ترک آن دارد. اما زمانی که انگیزه‌ها در حالت همگرا قرار می‌گیرند، بازگشتی قهرمانانه به سمت همان محیط بیگانه صورت می‌گیرد.

فاصله‌گیری - اتحاد: تا زمانی که خواسته اولیه قهرمان در محوریت قرار دارد و او سعی دارد از محیطی بیگانه فرار کند، قهرمان سعی می‌کند تنهایی و انزوای خود را

حفظ کند و بدین ترتیب از همراه و دیگر شخصیت‌ها فاصله می‌گیرد. اما زمانی که انگیزه‌های این دو در حالت همگرا قرار می‌گیرند، قهرمان از پیله خویش خارج می‌شود و رو به اتحاد با همراه و دیگر شخصیت‌ها می‌آورد. بنابراین فردیت قهرمان تبدیل به نوعی جمع‌گرایی می‌شود و هدف ثانویه به واسطه اتحاد قهرمان با دیگر شخصیت‌ها محقق می‌شود.

بیگانگی - تحول: حضور قهرمان در محیطی بیگانه، باعث می‌شود تحقق خواسته اولیه برای قهرمان تبدیل به هدفی شود تا به کمک آن به بیگانگی خویش خاتمه دهد. اما سرانجام این بیگانگی، نوعی آشتی است. اما زمانی که انگیزه‌های قهرمان و همراه در حالت همگرا قرار می‌گیرند، قهرمان به واسطه تحولی که در خواسته و روش زندگی‌اش ایجاد می‌کند، چهره‌ای مقبول در میان بیگانگان پیدا می‌کند. براین اساس خواسته خودخواهانه او تبدیل به خواسته‌ای دیگرخواهانه می‌شود، تلاش برای فرار از محیط بیگانه، به بازگشتی قهرمانانه تبدیل می‌شود و نهایتاً قهرمان دیگر فاصله نمی‌گیرد و با همراه و سایرین اتحاد پیدا می‌کند. زندگی او بعد از این دچار تحولی می‌شود که در کنار سایر تغییرات، بیگانگی را خاتمه داده و به آشتی تبدیل می‌کند.

ب) تقابل‌های دوجزئی در روایت بازی‌های رایانه‌ای

همان‌طور که در سطور بالا بیان شد، در بازی‌های رایانه‌ای «تحول» به عنوان یکی از عناصر اصلی انیمیشن‌ها حذف شده است. در نتیجه در بازی‌های رایانه‌ای تقابل میان شخصیت‌ها نیز تحول نمی‌یابد و آنچه از ابتدا وجود دارد تا به انتهای روایت تداوم می‌یابد.

۱. تقابل انگیزه‌ها

در بازی‌های رایانه‌ای تنها دو نوع انگیزه از چهار انگیزه‌ای که در انیمیشن‌ها مطرح بوده‌اند، رخ می‌دهد که این مسئله با توجه به نوع ارتباط میان شخصیت‌ها روشن می‌شود.

انگیزه همگرا: ارتباطی که میان قهرمان و همراه در بازی رایانه‌ای مشاهده می‌شود، با ارتباط آنها در انیمیشن بسیار متفاوت است. بازی رایانه‌ای با انگیزه همگرای قهرمان و همراه آغاز می‌شود. بر این اساس در حالی که در انیمیشن انگیزه توافقی همراه و قهرمان در اثر رخ دادن کارکرد تحول به انگیزه همگرا تبدیل می‌کند، در بازی رایانه‌ای انگیزه توافقی مطرح نمی‌شود و بازی با آن انگیزه همگرا آغاز می‌شود که بر اساس آن همراه و قهرمان در بازی در ابتدا به دنبال نجات و کمک به دیگران هستند. این انگیزه پیش از بازی ایجاد شده است و در اینجا بازی به مثابه زندگی پس از انیمیشن، عمل می‌کند. بدین ترتیب بازی رایانه‌ای آن گونه شکل نمی‌گیرد که گویا بار دیگر انیمیشن را تماشا می‌کنیم، بلکه بیشتر به نظر می‌رسد ادامه آن انیمیشن را اجرا می‌کنیم و بازی امتداد همان روایت است به نحوی که فراز و نشیب‌های شکل‌گیری انگیزه همگرا، در انیمیشن رخ داده و اینک تنها شکل انگیزه عمل قهرمان و همراه در بازی رایانه‌ای است.

انگیزه متضاد: مهم‌ترین ارتباطی که در بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد، تقابلی است که بین قهرمان و ضدقهرمان وجود دارد. تفاوت بارزی بین بازی‌های رایانه و انیمیشن‌ها در این زمینه دیده می‌شود. در انیمیشن‌ها ارتباط بین ضدقهرمان و قهرمان با انگیزه ناهمگرا آغاز می‌شود و به انگیزه متضاد می‌انجامد. اما در بازی‌های رایانه‌ای قهرمان از ابتدا درصدد نجات قربانیان است بنابراین انگیزه متضاد از ابتدای بازی رایانه‌ای وجود دارد که همانند انگیزه همگرای قهرمان و همراه، پیش از بازی شکل گرفته است. بر این اساس رابطه میان ضدقهرمان و قهرمان نیز گویا ادامه روایت اصلی است که در آن ضدیت و دشمنی دیرینه‌ای میان ضدقهرمان و قهرمان شکل گرفته است و در بازی ادامه پیدا کرده است. بنابراین آنچه در تقابل انگیزه قهرمان و ضدقهرمان در بازی رایانه‌ای رخ می‌دهد تنها بروز انگیزه‌های متضاد است.

۲. تقابل کارکردها

با توجه به حذف یک طرف از تقابلهای دوجزئی انگیزه‌ها، بدیهی است برخی از کارکردها در بازی‌های رایانه‌ای رخ ندهند. در واقع اگر در بازی‌های رایانه‌ای برخی کارکردها حذف شده‌اند به این دلیل است که انگیزه‌های مرتبط حذف شده‌اند. با رجوع به جدول قبل مشاهده خواهیم کرد که با حذف انگیزه‌های ناهمگرا و توافقی، کارکردهای متناظر آنها نیز حذف می‌شوند. بدین ترتیب کارکرد «فرار» در بازی‌های رایانه‌ای به سرعت با کارکرد «مبارزه» ادغام می‌شود. همچنین کارکردهای «خواسته اولیه»، «ترک / عبور به سمت خواسته اولیه»، «فاصله‌گیری» و «بیگانگی» رخ نمی‌دهند. در عوض «هدف ثانویه» انیمیشن‌ها به عنوان یک هدف اولیه در بازی‌های رایانه‌ای مطرح می‌شود، بازگشت و تحول به صورت حضور قهرمانانه در ابتدای بازی مشاهده می‌گردد و اتحاد به عنوان یکی از ملزومات بازی از ابتدای بازی مطرح می‌باشد.

جدول ۲- تقابل انگیزه‌ها و تقابل کارکردها در بازی‌های رایانه‌ای

نتیجه	کارکرد	نوع دوم	کارکرد	نوع اول	تقابل انگیزه‌ها
قهرمان از ابتدای بازی در مبارزه با ضدقهرمان و دشمنان است	مبارزه	متضاد	-	-	قهرمان و ضدقهرمان
خواسته اولیه در بازی رایانه‌ای، همان هدف ثانویه انیمیشن یعنی کمک به دیگران است	هدف ثانویه				
قهرمان از ابتدا حضوری قهرمانانه در بازی رایانه‌ای دارد	حضور قهرمانانه	همگرا	-	-	قهرمان و همراه
اتحاد در بازی‌های رایانه‌ای یکی از ملزومات بازی است	اتحاد				

بدین ترتیب در بازی‌های رایانه‌ای کارکردهای متضاد مشاهده نمی‌شود. بلکه یکی از طرفین این تقابل که در انیمیشن‌ها وجود داشتند، در بازی‌های رایانه‌ای حذف شده‌اند و طرف دیگر این تقابل که در انیمیشن‌ها به عنوان تحولات اساسی و قهرمانانه تلقی می‌شدند، از ابتدای بازی به عنوان وظیفه یا ملزومات در اختیار بازیکن قرار می‌گیرد و بازیکن در بازی رایانه‌ای کارکردهایی را تجربه می‌کند که کارکردهای مثبت تلقی می‌شوند.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر برای پاسخ به این سؤال انجام شد که ساختار روایی انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای معادل آنها در چه ارتباطی با یکدیگر قرار دارند؟ این سؤال متکی بر نظر لوی - استروس، با توجه به این فرض کلی طرح شده‌است که روایت انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای معادل آنها ساختارمند هستند. استروس این ساختارمندی روایات را هدفمند می‌داند که براساس آن راه حلی نمادین به عنوان الگوی روایت، ارائه می‌شود که به دنبال حل نمادین تناقضات جامعه بشری است.

مطالعه ساختار روایت انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای مورد مطالعه نشان می‌دهد که ساختار روایت هر کدام از این تولیدات، علی‌رغم تنوع در شیوه‌های داستان‌پروری خود از یک سو و تفاوت‌های ناشی از ساختار رسانه‌ای آنها از سوی دیگر، دارای وجوه کاملاً مشابهی می‌باشند. در این میان ارتباط عمیقی میان ساختار این دو نوع رسانه وجود دارد که به واسطه حذف «کارکردهای ابتدایی» و «کارکردهای تحول» انیمیشن‌ها در بازی‌های رایانه‌ای رخ داده‌است. آنچه در اثر این تغییر رخ می‌دهد، تغییری اساسی در معنای روایت است که به صورت اختصار می‌توانیم آن را تغییر از قضاوت ارزشی به وظایف ارزشی بدانیم.

بر این اساس در انیمیشن‌ها، با تقابل دو دسته از انگیزه‌ها و متعاقب آن تقابل برخی کارکردها، نوعی قضاوت ارزشی میان انگیزه‌ها و کارکردها صورت می‌گیرد که در نهایت با پیروزی قهرمان و شکست ضدقهرمان، تثبیت می‌شود.

بدین ترتیب در ساختار روایت انیمیشن‌ها، از یک سو تقابل انگیزه قهرمان و ضدقهرمان از انگیزه‌های **ناهمگرا** به انگیزه‌های **متضاد** تغییر می‌کند، از سوی دیگر تقابل انگیزه قهرمان و همراه از انگیزه‌های **توافقی** به انگیزه‌های **همگرا** تغییر جهت می‌دهند. این تغییر، «تحول» را در معنای انیمیشن‌ها برجسته می‌سازد که طی **قضاوتی ارزشی**، عمل ضدقهرمان در آسیب‌رسانی به دیگر موجودات را تقبیح کرده و در مقابل همکاری، اتحاد و کمک به دیگران را به عنوان مولفه‌های تغییر در قهرمان، نیکو و پسندیده برمی‌شمرد. بدین ترتیب معنا در روایت انیمیشن‌ها مبتنی بر **قضاوتی ارزشی** است که خوب و بد را هدف می‌گیرد و در عبارت «**نادیده گرفتن و آسیب رساندن به دیگران به منظور دست یافتن به هر نوع خواسته‌ای، نادرست است**» قابل خلاصه می‌باشد و بیان‌گر نوعی روش و شیوه برای برخورد با زندگی است. در این میان قهرمان به عنوان نماینده خوب بر ضدقهرمان به عنوان نماینده بد غلبه پیدا می‌کند. آنچه این غلبه را میسر می‌سازد، کنار گذاشتن تمام آن کارکردهایی است که نشان از فردگرایی و خودبینی قهرمان در ابتدای داستان داشته و در مقابل پذیرش کارکردهایی است که توجه به دیگران را در اولویت قرار می‌دهد. بدین ترتیب ضدقهرمان به عنوان نماینده بد، به واسطه آسیب‌رسانی به دیگران محکوم به شکست است و در مقابل قهرمان به عنوان نماینده خوب، به واسطه تحولی که او را نسبت به نجات دیگران مسئول ساخته است، شایسته ستایش می‌باشد.

روایت بازی‌های رایانه‌ای با تغییر در تعداد و چینش کارکردها، این معنا را از قضاوتی ارزشی به **وظایفی ارزشی** تغییر می‌دهد. بدین ترتیب آنچه در روایت بازی‌های رایانه‌ای رخ می‌دهد، حذف طرف اول از تقابل‌های دوجزئی انگیزه‌ها و

کارکردها و قرار دادن طرف دوم این تقابلهای دوجزئی به عنوان وظایف بر دوش بازیکن است. بدین ترتیب روایت بازی‌های رایانه‌ای، انگیزه‌های متضاد قهرمان و ضدقهرمان را از یک سو و انگیزه‌های همگرای قهرمان و همراه را به عنوان پایه‌ای برای رخ نمودن کارکردهای متناظر آن به عنوان وظایفی ارزشی، مطرح می‌کند. بنابراین اصل تحول در ساختار بازی‌های رایانه‌ای حذف می‌شود و روایت به جای تکرار قضاوت ارزشی ساختار روایت انیمیشن‌ها، وظایف ارزشی را تعیین می‌کند که بازیکن می‌بایست در طول بازی به اجرای آنها بپردازد. بر این اساس توجه و کمک به دیگران به عنوان وظیفه‌ای ارزشی، از ابتدای بازی بر عهده بازیکن قرار می‌گیرد و بازیکن می‌بایست در تمامی مراحل به اجابت خواسته‌های دیگران حاضر در بازی بپردازد.

همان گونه که مشاهده می‌شود ساختار روایی انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای معادل آنها بدون ارتباط با یکدیگر نیستند، بلکه ساختار روایت بازی‌های رایانه‌ای در ادامه ساختار روایی انیمیشن‌ها قرار دارد. آنچه درون بازی به عنوان وظایف ارزشی مطرح است، پیش از آن در ساختار روایی انیمیشن‌ها برنده قضاوتی ارزشی بوده است. آنچه اهمیت دارد، انتقال یک معنا در قالب یک انیمیشن و پایبندی به همان معنا در بازی رایانه‌ای است. این امر نشان‌دهنده آن است که ساختار روایی انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای به دنبال هم می‌توانند درونی‌کننده یک معنای واحد باشند؛ معنایی است که لوی-استروس برای روایت‌ها قائل است. وی با بیان آن که روایات در پی بیان راه‌حل نمادینی هستند، روایات را دارای معنایی می‌داند که تولید و منتقل می‌شود. معنای تولید شده انیمیشن‌های مورد مطالعه ما نیز، یک الگو برای زندگی است. این الگو در بازی‌های رایانه‌ای دوباره احیا می‌شود و این بار در قالب وظایف ارزشی مطرح می‌گردد. اجرای این وظایف از سوی بازیکنان، مشارکت آنان در نظامی ساختارمند از تولید معنا است که در یک مرحله تولید شده و در مرحله بعد پایبندی به آن را ایجاد کرده است لذا ساختار روایی ساختار انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای معادل آنها نقشی مکمل در تولید و انتقال معنا و ایجاد پایبندی به آن دارد.

پشنهادات تحقیق

با توجه به آنچه در مورد ساختار روایت انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای و نقش مکمل آنها گفته شد، صنعت انیمیشن‌سازی و بازی رایانه ایران نیز، به عنوان صناعی نوپا در کشور، می‌تواند اقدام به انتخاب روایت‌هایی بومی و هدفمند در جهت به کارگیری این نقش مکمل برای فرهنگ‌سازی نمایند. در این بین روایت‌های اصیل ایرانی برگرفته از اسطوره‌های ایرانی و آموزه‌های دینی که در برگرنده مفاهیمی انسانی هستند، می‌تواند یکی از دستمایه‌های تولیدات مشترک قرار گیرد که از یک سو فرهنگ ایرانی را معرفی کرده و از سوی دیگر مفاهیم انسانی بسیاری را به مخاطبان منتقل کرد.

- این پژوهش بر روی انیمیشن‌های هالیوود متمرکز شده است. در این میان خارج کردن دایره پژوهش از سینمای هالیوود به عنوان پیشنهادی برای مطالعات بیشتر در این زمینه می‌تواند مورد توجه قرار گیرد. بر این اساس با تحقیق بر روی انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای معادل آنها که از سوی سایر کشورها تولید می‌شود، می‌توان نگاهی جهانی پیدا کرد و رابطه ساختارها را با توجه به اختصاصات فرهنگی کشورهای مختلف مورد بررسی قرار داد.

منابع

- بشیریه، حسین. (۱۳۷۹)، *نظریه‌های فرهنگ در قرن بیستم*، تهران: انتشارات آینده پویان تهران.
- پراپ، ولادیمیر. (۱۳۶۸)، *ریخت شناسی قصه*، ترجمه: م. کاشیگر، تهران: نشر روز.
- کوثری، مسعود. (۱۳۸۸)، *عصر بازی: بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر*، تهران: انتشارات دریاچه نو.

- کوثری، مسعود. (۱۳۸۷)، *درآمدی بر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای*، تهران: نشر سلمان.
- کینگ، جف. (۱۳۸۶)، *مقدمه‌ای بر هالیوود جدید*، ترجمه: محمد شهبان، تهران: نشر هرمس.
- لوی استروس، کلود. (۱۳۷۷)، *اسطوره و معنا: گفت‌وگوهایی با کلود لوی استروس*، ترجمه: شهرام خسروی، تهران: نشر مرکز.
- لوی استروس، کلود. (۱۳۷۳)، *بررسی ساختار اسطوره*، ترجمه: بهار مختاریان و فضل الله پاکزاد، *فصلنامه ارغنون*، شماره چهارم، صفحات ۱۳۵ - ۱۶۰.
- Berger, Arthur.A. (1997). *Narrative in popular culture*, media and everyday life, Thousand oask, Sage publications.
- Frasca, Gonzalo. (1999). *Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between*. (video)games and narrative. Originally published in Finnish as Ludologia kohtaa narratologian in, Parnasso, 3: 1999. English version available online at <http://www.ludology.org>
- Jenkins, Henry.(2003). *Game Design as Narrative Architecture, in First Person*. New Media as Story, Performance, and Game. (eds.). Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin. MIT Press, Cambridge. (in press). Available online at <http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/games&narrative.html>
- Juul, Jesper. (2001). Games Telling stories? A brief note on games and narratives, in Game Studies. *The International Journal of Computer Game Research*, 1:1, 2001. Available online at <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Ryan, Marie-Laure. (2002). “*Ludology vs. Narratology? A critical investigation of the aesthetic properties of digital media*”. Web-based

مقایسه ساختار روایی انیمیشن‌ها و ... ۱۵۹

seminar contents for the course offered at the IT University of
Copenhagen, October 1-4, Available online at
[http://www.itu.dk/Internet/research/phd/courses/Courses2002/Ludology
vsNarratology/](http://www.itu.dk/Internet/research/phd/courses/Courses2002/LudologyvsNarratology/)

Turner Gaeme. (1988). *Film as Social Practice*, Routledge, London
and New York.

