

شخصیت‌های دنیای بازی‌های دیجیتال

نقدبازی (یادداشت دوم)



● مهدی حق‌وردی طاقانکی

در ادامه سلسله یادداشت‌های نقد بازی، در شماره قبل به موضوع تجربه بازی پرداخت شد. این بار می‌خواهیم قدم به دنیای شخصیت‌های دنیای بازی‌ها وارد شویم و نگاهی موشکافانه‌تر به این شخصیت‌ها بیندازیم. شخصیت‌هایی که بیشتر از صفر و یک و بیشتر از یک تصویر برای کاربران دنیای بازی‌های دیجیتال مهم است و گاه جایگاه الگو برای آنها پیدا می‌کنند و گیمرها با این شخصیت‌ها هم‌ذات‌پنداری می‌کنند.

داستان بازی

یکی از مباحثی که در نقد و بررسی بازی باید بدان پرداخته شود داستان بازی است. داستان، سیر آشکار شدن وقایع در بازی است و می‌تواند خطی و از پیش نوشته‌شده یا شاخه‌دار و ناشی از سایر وقایع باشد. (شل، ۲۰۰۸، ۵۲) از منظر داستان و روایت، بازی‌ها را می‌توان به بازی‌های روایی و غیرروایی تقسیم‌بندی نمود. با این حال چنانچه موضوع نقد محتوایی بازی‌های رایانه‌ای مدنظر باشد و به صورت دقیق‌تر با رویکرد "علوم انسانی" در مطالعات بازی نگاه کنیم به دنبال پاسخ به این سؤال هستیم که: "از یک بازی چه مفاهیمی استخراج می‌شود؟". همچنین در نقد موضوعی، اولویت با بازی‌های روایی است.

شاید برخی موضوع داستان در بازی‌های دیجیتال را جدی نگیرند اما گیمرها گاه بازی‌هایی انجام می‌دهند که چند هزار دیالوگ دارد به‌عنوان مثال در بازی Divinity: Original Sin ۲، بیش از یک میلیون کلمه و ۷۴,۰۰۰ خط دیالوگ وجود دارد. (گیمفا)

شخصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای:

شناخت شخصیت‌های بازی به درک آن بازی می‌تواند بسیار کمک کند. به‌طور کلی شخصیت‌ها و به‌صورت خاص شخصیت‌ها در بازی‌های رایانه‌ای از منظرهای مختلفی همچون وضعیت، ویژگی، وظایف و... قابل تقسیم‌بندی هستند. که توجه به این شخصیت‌ها به نقد بازی و پی بردن به اهداف بازی می‌تواند کمک‌شایانی نماید.

گذشته شخصیت:

برای شناخت کاراکتر یک بازی گاه صرفاً بررسی داستان بازی به‌تنهایی کفایت نمی‌کند و بایستی سایر رسانه‌ها مانند کمیک بوک‌ها، فیلم‌های سینمایی، سریال‌های مرتبط و حتی نسخه‌های قبلی یک بازی (در صورت وجود) را پیگیری نمود تا شناخت دقیق‌تری از کاراکتر حاصل شود. به‌عنوان مثال کاراکتر جان کنستانتین که از دنیای کمیک بوک پا به دنیای سینما و بازی‌های رایانه‌ای گذاشته است. یکی از توانایی‌های کاراکتر کنستانتین "جن‌گیری" است، که در ابتدای بازی نمایش داده می‌شود اما شناخت گذشته کنستانتین در کمیک بوک و فیلم سینمایی اطلاعات قابل توجه‌تری را آشکار می‌کند. جان به‌شدت سیگاری و از نسل جادوگران است. توجه به کلیدواژه‌هایی در داستان کمیک مرتبط با این شخصیت مانند فرشته‌ای به نام جبرئیل، موضوع شیطان، بهشت و جهنم مؤید این موضوع است که به این شخصیت و بازی باید بیشتر از یک جادوگر یا جن‌گیر توجه کرد.

موجودیت کاراکتر:

اینکه شخصیت بازی رایانه‌ای چه موجودی است، می‌تواند برای منتقد قابل توجه باشد. شاید در نگاه اول بسیار تقسیم‌بندی ساده‌ای به نظر آید اما با توجه به این تقسیم‌بندی می‌توان به نقد و بررسی بازی‌های رایانه‌ای از منظرهای نوینی که کمتر مورد توجه قرار گرفته است (لااقل در ایران) پرداخت. شخصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند انسان یا غیرانسان باشند. به



عنوان نمونه در شخصیت‌های انسانی، شخصیت کاپیتان پرایس در سری بازی‌های ندای وظیفه، یا شخصیت مکس در بازی مکس بین که در نسخه اول مکس بین، مدل چهره مکس از روی صورت سم لیک، نویسنده فنلاندی بازی برداشته شده است.

همچنین شخصیت‌های بازی می‌توانند یک ابرقهرمان که معمولاً با قدرت و نیروی فرا بشری، مانند شخصیت مرد عنکبوتی با قدرت فرا بشری عنکبوت یا یک ابرقهرمان مانند بتمن که قدرت فرا بشری ندارد و با نقاب و از توانایی‌هایی همچون هوش، علم و ثروت بهره می‌جوید و یا یک حیوان مانند شخصیت پودر بازی "پاندای کونگ فو کار" و یا حتی یک فرشته مانند فرشته‌ای به نام جبرئیل در بازی کنستانتین باشند. همچنین می‌توانند یک کاراکتر از دل اساطیر بیرون آمده مانند کرتوس در بازی خدای جنگ که از اساطیر یونان است، یا کاراکتر گولم در بازی‌هایی همچون گولم که از اساطیر یهود است باشد. گولم در افسانه‌های یهودی نوعی موجود شبیه به انسان است که با استفاده از سحر از اشیای بی‌جان مانند گل ساخته می‌شود. کاراکترهای دوره‌ها ظاهراً جایگاه خاصی در دنیای بازی‌های رایانه‌ای دارند.

مانند شخصیت دانته در بازی شیطان گریه می‌کند که نیمه انسان، نیمه شیطان است چرا که مادر او انسان و پدرش اهریمن بود. یا حضور موجوداتی مانند نفیلیم در برخی از بازی‌ها و البته سایر کاراکترهایی که می‌توان به موجوداتی فرازمینی، اشیای جاندار، ربات‌ها، خون‌آشام‌ها و... اشاره نمود.

ویژگی‌های شخصیت:

شناخت ویژگی‌هایی همچون ویژگی‌های ظاهری صفات و نگرش‌های فکری، شخصیتی، ویژگی‌های احساسی، ویژگی‌های معنوی و چگونه درگیر شدن شخصیت در داستان می‌تواند به شناخت عمیق‌تر و نقد بازی کمک نماید.

جسی شل در کتاب "هنر طراحی بازی، کتاب لیزا" در لیزا ۷۷ با پرداختن به ویژگی‌های شخصیت این سؤال را مطرح می‌کند. چه ویژگی‌هایی شخصیت من را تعریف می‌کنند؟ و چگونه این ویژگی‌ها خودشان را در کلمه‌ها، کنش‌ها و ظاهر شخصیت من نشان می‌دهد؟ (شل، ۲۰۰۸، ۳۱۷)

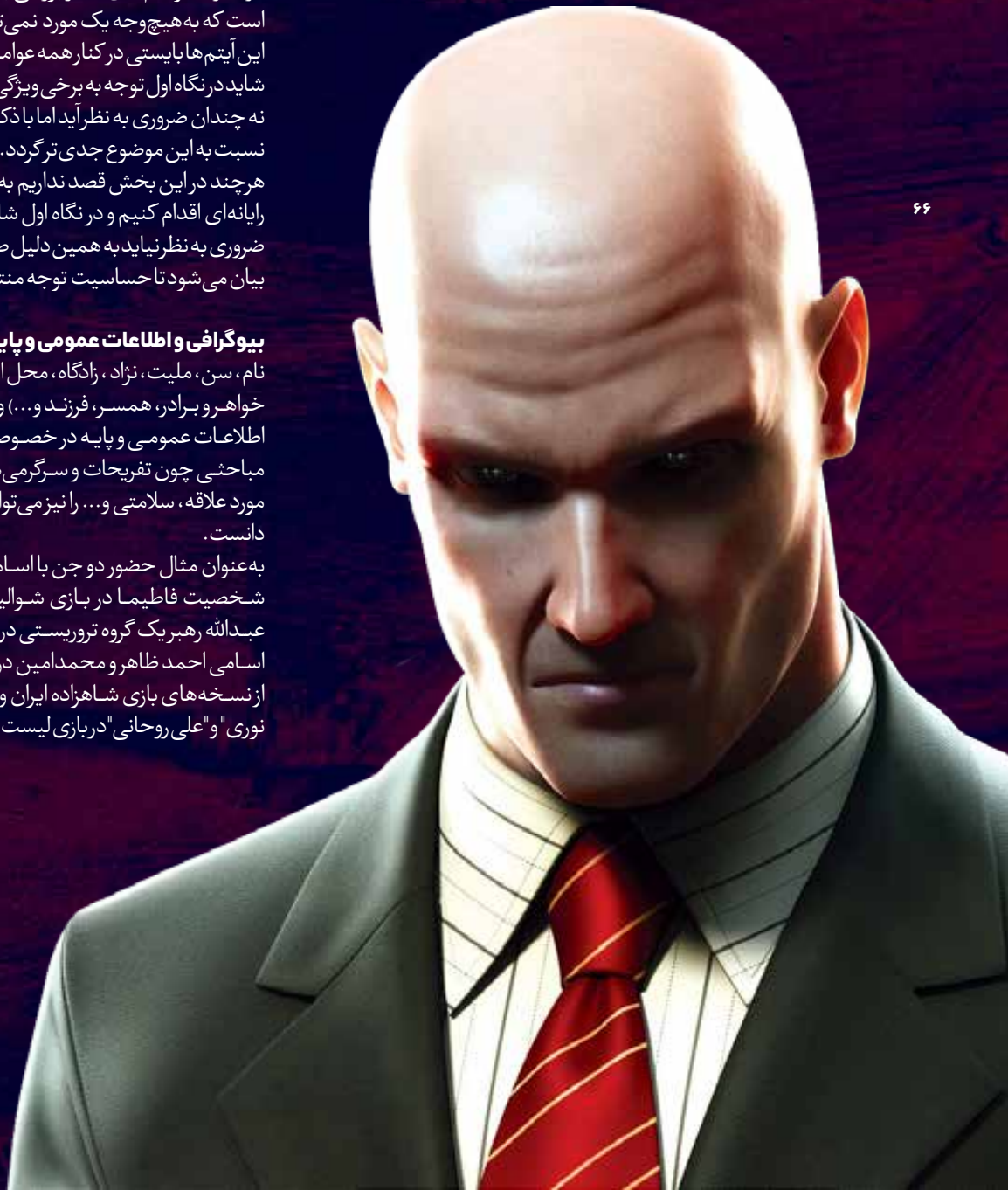
این‌گونه ویژگی‌ها گاه کمتر مورد توجه گیمرها و حتی منتقدین بازی قرار می‌گیرد ولی همین اطلاعات در خصوص ویژگی‌های کاراکتر می‌تواند با قرار گرفتن در کنار سایر آیتم‌های نقد و بررسی بازی مورد استفاده قرار گیرد. لازم به تأکید است که به هیچ‌وجه یک مورد نمی‌تواند عاملی برای نتیجه‌گیری باشد بلکه این آیتم‌ها بایستی در کنار همه عوامل مورد نقد و بررسی قرار گیرد. شاید در نگاه اول توجه به برخی ویژگی‌های شخصیت مانند نام و... موضوعی نه چندان ضروری به نظر آید اما با ذکر برخی مصادیق سعی می‌شود نگاهتان نسبت به این موضوع جدی‌تر گردد.

هرچند در این بخش قصد نداریم به صورت موردی نسبت به نقد یک بازی رایانه‌ای اقدام کنیم و در نگاه اول شاید توجه به جزئیات کاراکتر چندان هم ضروری به نظر نیاید به همین دلیل صرفاً برخی از این موارد به صورت مصادیقی بیان می‌شود تا حساسیت توجه منتقدین به این حوزه جدی‌تر گردد.

بیوگرافی و اطلاعات عمومی و پایه کاراکتر

نام، سن، ملیت، نژاد، زادگاه، محل اقامت، اشتغال، زبان، بستگان (والدین، خواهر و برادر، همسر، فرزند و...) و توانایی و مهارت‌ها را می‌توان از جمله اطلاعات عمومی و پایه در خصوص کاراکتر مورد توجه قرار داد. همچنین مباحثی چون تفریحات و سرگرمی‌ها، عادات رفتاری، پوشش، گفتارهای مورد علاقه، سلامتی و... را نیز می‌توان جزء مسائل قابل توجه در این بخش دانست.

به عنوان مثال حضور دو جن با اسامی راضیه و زهرا در بازی شاهزاده ایران، شخصیت فاطیما در بازی شوالیه ارواح (Undead Knights)، شخصیت عبدالله رهبر یک گروه تروریستی در لبنان در بازی آغاز نبرد، دو تروریست با اسامی احمد ظاهر و محمد امین در بازی هیتمن، شخصیت جعفر در یکی از نسخه‌های بازی شاهزاده ایران و یا شخصیت‌های "مجید صادق"، "رضا نوری" و "علی روحانی" در بازی لیست سیاه می‌تواند قابل تأمل باشد و البته قرار



گرفتن این مصادیق در کنار هم، در حوزه مطالعات موضوعی به عنوان محور مستقل قابل استفاده و بهره برداری می باشند.

مهارت و توانایی:

سم فیشرو مهارت او در هنرهای رزمی خصوصاً در رشته رزمی کراوماگا، دارا بودن قدرت تاریکی و شیطانی رایان لینوکس کاراکتر بازی، اینفرنال و قدرتی که با گناههایی مانند کشتن انسان ها تقویت می شود و یا دارا بودن قدرت سحر و جادو در برخی از کاراکترها و... یکی از مواردی است که نیاز به پژوهش های جدی دارد.

ویژگی های فکری و روانی شخصیت

بیماری روانی، اهداف کوتاه مدت و بلندمدت در زندگی، منطقی یا احساسی بودن، نکات منفی و خجالت آورو... را می توان در خصوصیات و ویژگی های فکری و روانی شخصیت مورد بررسی قرارداد. به عنوان مثال شخصیت اصلی بازی Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth که شما وظیفه هدایت این کاراکتر را در بازی برعهده دارید، جک والتر نام دارد که یک بیمار روانی است.

ویژگی های احساسی و عاطفی

ضعف و قدرت، درون گرا یا بیرون گرا بودن، نحوه واکنش به خشم یا غم یا تغییر یا از دست دادن... و یا اینکه چه چیزی شخصیت را می ترساند، تحریک و یا خوشحال می کند را می توان در ویژگی های احساسی و عاطفی شخصیت مورد بررسی قرارداد. به عنوان مثال کاراکتر سم فیشر کاراکتری کم حرف و خونسرد است و یا شخصیت خیالی ابرقهرمان هالک در هنگام بروز خشم

توانایی بالایی پیدا می کند به نوعی که هرچه هالک خشمگین تر باشد قوی تر است.

ویژگی های معنوی شخصیت

ویژگی هایی مانند اعتقاد یا عدم اعتقاد به خدا، اعتقادات معنوی شخصیت، جایگاه مذهب یا معنویت در زندگی شخصیت را می توان در ویژگی های معنوی شخصیت مورد بررسی قرارداد. به عنوان مثال کاراکتر رایان لینوکس در بازی اینفرنال قدرت تاریکی و شیطانی در اختیارش قرار می گیرد. این قدرت با نماد آتش نمایش داده می شود. قدرتی که با کشتن انسان ها، تغذیه از روح آن ها و دوری جستن از نور و حضور در اماکن مقدس مثل کلیسا تقویت می شود.

وظایف شخصیت

جسی شل در کتاب "هنر طراحی بازی، کتاب لنزها" در لنز ۷۶ با پرداختن به وظایف شخصیت این سؤالات را مطرح می کند. چه نقش هایی را نیاز دارم شخصیت ها انجام دهند؟ چه شخصیت هایی را قبلاً تصور کرده ام؟ کدام شخصیت ها به کدام نقش ها به خوبی نگاشت می شوند؟ آیا هر شخصیتی





می‌تواند بیش از یک نقش انجام دهد؟ آیا برای تطابق بهتر با نقش‌ها نیاز دارم شخصیت‌ها را تغییر دهم؟ آیا شخصیت جدیدی نیاز دارم؟ (شل، ۲۰۰۸، ۳۱۶)

تبدیل شخصیت

کاراکترها در بازی می‌توانند ایستایا پویا باشند. یعنی شخصیتی در روند داستان دستخوش تغییرات شخصیتی بشود یا تقریباً شخصیت ثابتی داشته باشد. جسی شل در کتاب "هنر طراحی بازی"، کتاب لنزها" در لنز ۸۱ این موضوع را مطرح می‌کند که داستان‌های قدرتمند می‌توانند شخصیت‌های خود را تغییر دهند و برای این موضوع این سؤالات را مطرح می‌کند. چگونه هر یک از شخصیت‌های من در طول بازی تغییر می‌کنند؟ چگونه آن تغییرها را به بازی‌کننده مخابره می‌کنم؟ آیا می‌توانم آنها را به‌طور واضح‌تری با قوی‌تری مخابره کنم؟ آیا تغییر کافی وجود دارد؟ آیا تغییرها شگفت‌انگیز و جذاب هستند؟ آیا تغییرها باورکردنی هستند؟ (شل، ۲۰۰۸، ۳۲۷)

سفر قهرمان

موضوع سفر قهرمان به تبدیل و تغییر کاراکتر می‌پردازد. بر اساس این دیدگاه که اولین بار در کتاب «قهرمان هزارچهره» توسط جوزف کمبل مطرح شد، این موضوع اشاره می‌شود که تمام اسطوره‌ها ۱۷ مرحله را می‌توانند طی کنند که البته گذراندن همه این مراحل توسط اسطوره الزامی نیست. این هفده مرحله، در سه مرحله کلی جدایی، تشریف و بازگشت قرار می‌گیرند. بالطبع در طراحی شخصیت بازی و تحلیل و بررسی بازی توجه به تغییر شخصیت و مراحل طی شده می‌تواند حایز اهمیت باشد.

جایگاه شخصیت

شخصیت‌ها در بازی‌ها می‌توانند جایگاه‌های مختلفی داشته باشند. یک شخصیت ممکن است قهرمان، ضدقهرمان، شخصیت مکمل و یا شخصیت فرعی داستان باشد. که هر کدام از این شخصیت‌ها ممکن است ایستا یا پویا باشند.

• همیشه برخی این سؤال را مطرح می‌کنند که نقد و بررسی بازی رایانه‌ای به چه درد می‌خورد؟

اولاً موضوع مطالعات بازی یک مقوله و رشته بین‌المللی است. که ورود به این حوزه در بخش دانشگاهی و مطالعاتی خصوصاً مبتنی بر سیاستها و راهبردهای کشورهای کشور ضروری است.

دوماً منتقد بازی رایانه‌ای الزاماً فقط بازی را نقد و بررسی نمی‌کند بلکه محقق در این حوزه با شناخت زمینه‌ها و عوامل مؤثر در تولید بازی می‌تواند در ارائه مشاوره جهت ساخت بازی مناسب، آن هم مبتنی بر مقتضیات ایرانی اسلامی در سطح کلان و اقتضائات بومی هر منطقه (داخلی یا بین‌المللی) ورود نماید. امری که به دلایل متعدد تاکنون در کشور به صورت هدفمند محقق نگردیده است.

منابع:

The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington, . (۲۰۰۸). Schell, J
 .MA: Morgan Kaufmann Publishers
 divinity-original-sin-ii-will-be- /۴۱۵۸۰۰/https://gamefa.com
 /۷۴k-lines-of-dialogue-fully-voiced-with

