

دیالوگ در دنیای بازی‌های دیجیتال

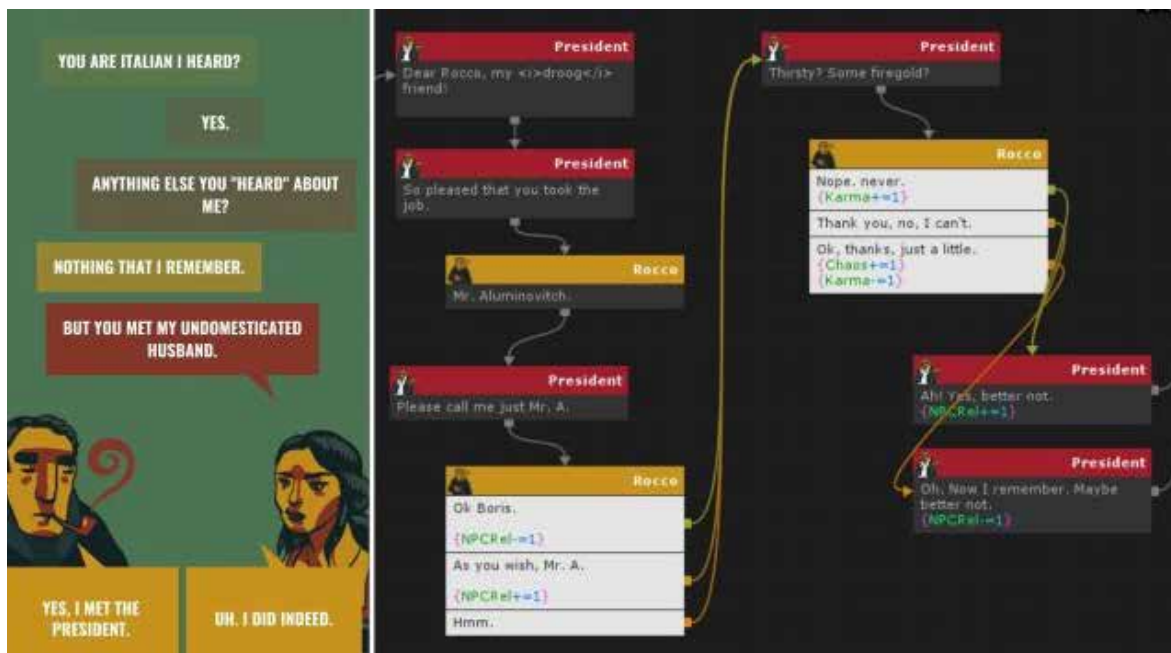
نقد بازی (یادداشت چهارم)

کنیم به دنبال پاسخ به این سؤال هستیم که: «از یک بازی چه مفاهیمی استخراج می‌شود؟» یکی از عناصری که به شناخت داستان بازی کمک می‌کند کلماتی است که در قالب دیالوگ یا مونولوگ در بازی رد و بدل می‌شود. دیالوگ به گفتگوهای ردوبدل شده بین شخصیت‌ها داستان گفته می‌شود و در مونولوگ یا تک‌گویی، شخصیت داستان به تنهایی کلماتی را در قالب شعر، داستان و... خطاب به خود یا مخاطب بیان می‌کند.

دیالوگ و تحلیل بازی‌های دیجیتال

در ادامه سلسله یادداشت‌های نقد بازی، در شماره‌های قبل به موضوع تجربه و نیز موضوعات مرتبط با داستان مانند شخصیت‌های دنیای بازی‌های دیجیتال و صحنه (زمان و مکان) داستان بازی‌ها پرداخته شد. در این شماره به موضوع دیالوگ در دنیای بازی‌های دیجیتال پرداخته می‌شود.

همان‌گونه قبلاً اشاره شده از منظر داستان و روایت، بازی‌ها را می‌توان به بازی‌های روایی و غیر روایی 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





ولی دیالوگ‌ها با توجه به شرایط مختلفی می‌توانند در نقد و بررسی بازی و نیز میزان تأثیرات بازی برگیمر متفاوت باشد. مواردی همچون تعداد کلمات، زبان دیالوگ و زبان مخاطب، ساده یا حتی فلسفی بودن و... همه می‌تواند اثرگذار باشد.

حجم دیالوگ

از ابتدایی‌ترین مواردی که می‌توان با آن میزان نقش پارامتر دیالوگ‌ها را ارزش‌گذاری نمود حجم دیالوگ‌ها یا به عبارت دیگر تعداد کلماتی که در دیالوگ‌ها استفاده شده است. ممکن است بین چند کلمه تا چند میلیون کلمه متغیر باشد که بالطبع بررسی دیالوگ بازی‌های دیجیتالی که حاوی میلیون‌ها کلمه است مهم‌تر و وقت‌گیرتر باشد. به عنوان مثال در بازی *Divinity: Original Sin 2*، بیش از یک میلیون کلمه و *74/000* خط دیالوگ وجود دارد و یا سازنده *Elysium* از وجود بیش از یک میلیون کلمه در متن این بازی خبر داده است. (گیمفا)

زبان دیالوگ‌ها:

تفاوت زبان دیالوگ‌های بازی با زبان گیمر

اوین من را حاج آقا صدا می‌کنند.

محتوای دیالوگ‌ها:

همان‌طور که محتوای دیالوگ به گیمبر برای درک بازی کمک کند می‌تواند برای محقق نیز ملاک و معیاری برای نقد و بررسی بازی مورد بهره‌برداری قرار گیرد. حتی نظام‌های رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در دنیا نیز یکی از موضوعاتی که برای رده‌بندی بازی‌های لحاظ می‌کنند کلماتی است که در بازی‌های ردوبدل می‌شود.

به‌عنوان مثال در نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای ایران (اسرا) پیکتوگرامی خاص برای نمایش میزان شدت ناهنجاری‌های اجتماعی تعریف شده است. از جمله معیارهایی که W امتیاز این پیکتوگرام را افزایش می‌دهد نوع و میزان تکرار کلمات ناشایست در بازی‌های رایانه‌ای است

در نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای امریکا esrb برای نمایش محتوای حاوی استفاده از کلمات رکیک و ناسزا در بازی از عبارت Strong Language استفاده می‌شود؛ و یا عبارت Language به استفاده از مقدار ملایم کلمات ناشایست در یک بازی اشاره دارد. به‌عنوان مثال در بازی بتلفیلد ۳، نیروهای تروریستی بازی در زمان نبردها به زبان فارسی فحش‌های بسیار رکیک به نظامیان آمریکایی می‌دهند.

بسیاری از موضوعات دیگر نیز در دیالوگ‌ها می‌تواند مورد تأمل قرار گیرد. استفاده از دیالوگ‌های فلسفی و بسیار پیچیده در برخی از بازی‌ها و یا حتی دیالوگ‌هایی که با داستان کلی بازی منافات دارد اما گیمبر به آن دیالوگ استناد می‌کند و باعث عدم توجه به سایر موارد و نشانه‌های می‌شود که این موارد را می‌توانیم با عنوان دیالوگ‌های انحرافی خطاب کنیم.

می‌تواند نیز قابل است. به‌عنوان مثال ممکن است گیمبرهای غیر انگلیسی‌زبان که به زبان انگلیسی آشنایی ندارند در حال انجام بازی به زبان انگلیسی از داستان بازی مطلع نشوند و صرفاً به انجام بازی بپردازند؛ و بالطبع میزان تأثیر بازی از حیث محتوایی تفاوت خواهد داشت.

از سوی دیگر ممکن است یک گیمبر انگلیسی‌زبان وقتی در یک بازی صداهایی به زبان فارسی یا عربی بشنود متوجه مفهوم آن نشود ولی باعث ایجاد یک تصور ذهنی در مخاطب گردد. شنیدن صدای عربی مانند شنیدن صدای اذان، قرآن و صلوات و یا شنیدن فارسی یا عربی صحبت نمودن شخصیت‌های تروریستی بازی، این تصور را در ذهن گیمبر ایجاد نماید که مسلمانان یا ایرانیان تروریست هستند؛ و زبان فارسی یا عربی به‌عنوان زبان گروه‌ها و شخصیت‌های تروریستی در ذهن مخاطب بازنمایی شود.

به‌عنوان مثال در بازی igi۲ صدای قرآن، اذان و صلوات و در بازی "آغاز نبرد" صدایی شبیه به اذان در ابتدای بازی در لبنان شنیده می‌شود. در بازی‌هایی همچون بتلفیلد ۳ و لیست سیاه گیمبر شاهد گفتگو به زبان فارسی بین شخصیت‌های تروریستی بازی است.

حتی بیان برخی کلمات توسط شخصیت‌ها نیز می‌تواند قابل تأمل باشد به‌عنوان مثال در بازی بتلفیلد ۳، زمانی که فرخ البشیر در مقابل دوربین ظاهر می‌شود و به زبان انگلیسی آمریکایی‌ها را تهدید می‌کند و سپس دستور قتل راننده تانک آمریکایی که به تهران حمله کرده را صادر می‌کند فیلمبردار وابسته به گروه تروریستی برادر خطاب می‌شود. در بازی انقلاب ۱۹۷۹: جمعه سیاه، وقتی بازجو و شکنجه‌گر زندان اوین می‌خواهد خود را معرفی کند می‌گوید نام من اسدالله لاجوردی است اما اینجا در



بخشی از دیالوگ‌ها مربوط به زمان اجرای مراحل بازی است که محقق با مشاهده فیلم بازی ضبط‌شده توسط گیمرها یا گردد که البته چنانچه محقق به اسکرین پلی یا اسکرپیت دسترسی پیدا کند این بخش با سرعت و دقت بیشتری انجام خواهد شد. همچنین به

همچنین استفاده دیالوگ‌هایی منابع مانند آیات قران و یا اشاره یا استناد به کتاب مقدس در میان گفتگوها و ... همگی می تواند مورد مذاقه قرار گیرد.

منابع دسترسی به دیالوگ‌های بازی:





یا پویانمایی‌هایی هستند که قبلاً تهیه شده و در بازی پخش می‌شوند که از آن با عنوان سینماتیک (Cinematic) از آن نام‌برده می‌شود.

معمولاً در کات سین‌ها گیمر تعاملی با بازی ندارد و صرفاً تماشاچی می‌باشد هرچند که در برخی از بازی‌ها برای اینکه ارتباط گیمر با بازی قطع نشود در صحنه‌های کات سین از گیمر خواسته می‌شود برخی دکمه‌ها را فشار دهد؛ که از آن با عنوان رویداد فوری (Quick Time Event) یاد می‌شود.

منابع:

<https://gamefa.com/۴۱۵۸۰۰/divinity-original-sin-ii-will-be-fully-voiced-with۲۴-k-lines-of-dialogue/>

<https://gamefa.com/۶۱۱۶۶۸/disc-elysiums-full-script-is-over-a-million-words-long-according-to-developer/>

دیالوگ‌ها و مونولوگ‌ها بیان‌شده در زمان کات سین‌ها نیز بایستی توجه نمود.

اسکرین پلی یا اسکرپیت، یک اثر نوشته‌شده توسط نویسنده برای یک فیلم یا بازی دیجیتالی و یا برنامه تلویزیونی است؛ که می‌تواند حاوی مواردی مانند گفتگوهای بین شخصیت‌ها باشد. در فیلم به آن فیلم‌نامه (سناریو) و در بازی بدان بازی‌نامه اطلاق می‌شود و می‌تواند منبع بسیار قابل‌استفاده‌ای برای محققین و منتقدین این حوزه باشد.

کات سین (cutscene) به صحنه قطع بازی رایانه‌ای کات سین گفته می‌شود. در بین بازی‌های دیجیتالی زمان‌هایی بازی قطع می‌شود و فیلم‌هایی پخش می‌شود که معمولاً در این فیلم‌ها به معرفی داستان بازی، شخصیت‌های بازی پرداخته و یا اطلاعات و جزئیات بیشتری از بازی به بازیکن معرفی می‌شود.

فیلم‌های پخش‌شده در کات سین در خود بازی رندر می‌شوند و در برخی مواقع فیلم‌ها