**جبر یا اختیار، معنا و مفهوم کات سین (cut scene)**

**در بازی­های رایانه­ای**

**مریم صلح کننده سردرود 1\* ، زهرا یزدانی اندبیلی** **2**

1. **عضو هیات علمی دانشگاه هنر اسلامی، تبریز، ایران.**

Email: solhkonandeh.m@tabriziau.ac.ir

1. **دانشجو کارشناسی چندرسانه­ای دانشگاه هنر اسلامی، تبریز، ایران.**

Email: [zahrayazdani.a.97@gmail.com](mailto:zahrayazdani.a.97@gmail.com)

**چکیده**:

بازی‌های رایانه‌ای یکی از مهمترین آثار فرهنگی جهان معاصر می‌باشند که شناخت عناصر وخصوصیات آن‌ها دغدغه اندیشمندان در حوزه‌های مختلف می‌باشد. کات‌سین‌ها یکی از عناصر اصلی ساختار بازی‌ها می‌باشد که تعاریف مختلف و گاهی متناقض با یکدیگر درباره آن ارائه شده است که دارای ایرادات، ابهامات و پیچیدگی‌هایی نیز بوده و هیچ‌کدام از جامعیت لازم برخوردار نمی‌باشند. این چندگانگی در معنا، برداشت‌هایی همراه با سوگیری‌های نادرست، می‌تواند نتایجی منفی را برای سازندگان بازی داشته باشد. لذا پرسش اصلی که در این تحقیق به آن پرداخته شده است این است که کات‌سین چیست؟ چه تعاریف و رویکردهایی در شناخت آن وجود دارد و این تعاریف چه ابهامات و ایرادات و حتی موارد نقض‌کننده یکدیگر را داراست؟ برای پاسخ به این پرسش، از شیوه فراتحلیلی بهره جسته و تعاریف، مفاهیم، و نظریات مختلف در این حوزه مورد چالش و تحلیل قرار گرفته و در موارد لازم از مصادیق آن استفاده شده است. ابزار تحقیق، کتابخانه‌ای بوده و در میان مطالعاتی که درباره کات سین صورت گرفته تنها چند مقاله و بخش‌هایی از کتاب نوشته شده درباره چگونگی ساخت بازی، به آن اشاره نمود‌اند. در تحلیلی که از بررسی نظریات مختلف صورت گرفته است، نه عنصر روایتمندی، و تعاملی‌بودن و یا نبودن با مرزهای مشخص، نمی‌توانند شاخصه تمایز کات‌سین با دیگر بخش‌های بازی باشند. آن چیزی که کات‌سین در انواع مختلف آن را از بخش عمل‌بازی جدا می‌نماید میزان تداعی احساس اختیار است که بوسیله میزان عاملیتی است که برای بازیکن ایجاد می‌نماید. احساس اختیار، در بخش عمل‌بازی، همراه با عاملیت به بیشترین سطح خود می‌رسد و در کات‌سین از عاملیت بازیکن کاسته می‌گردد. در بخش کات‌سین نیز بایستی سطحی از عاملیت رعایت گردد تا در بازی گسست ایجاد نگردد.

**کلمات کلیدی: کات سین، روایت شناسی، بازی­های رایانه­ای، عاملیت، روایت تعاملی، برش صحنه بازی**

**1-مقدمه**

بازی کامپیوتری بخش اعظمی از سرگرمی را در عصر حاضر به خود اختصاص داده و تاثیر زیادی را بر فرهنگ جوامع دارد. کات سین عنصری اصلی از بازی­های کامپیوتری می‌باشد که می­توان گفت از بازی­های انتزاعی گرفته تا آثار روایت محور در ساختار بازی حضور دارد. از این رو مطالعه درباره­ی آن به درک بهتر ما از معنا و ساختار بازی­های کامپیوتری یاری خواهد نمود. به همین دلیل اندیشمندان حوزه مطالعات بازی، درباره معنا و کارکرد و جایگاه کات‌سین پژوهش­هایی نموده­اند اما همچنان ابهامات و پیچیدگی­هایی در معنای کات سین وجود دارد که مرتبط با تعریفی است که آن را بتواند از بخش به ظاهر تماما تعاملی بازی جدا سازد. برخی، آن را از منظر روایت­شناسی بررسی نموده­اند و وجه تمایز کات سین با دیگر عناصر بازی را مرتبط با نوع روایت­گری و جایگاه کات سین در پیشبرد روند روایت دانسته­اند. از این منظر، مفاهیم روایت تعاملی و غیرتعاملی جایگاه ویژه­ای در تعریف کات سین داشته­اند. برخی محققین دیگر مفهوم کات سین را مرتبط با قدرت تاثیرگذاری کاربر و میزان تاثیرگذاری آن بر روند حوادث و یا روایت مورد تحلیل قرار داده­اند. این افراد آن را نوعی حالت غیرفعال در بازی تلقی نموده­اند. اما در تمامی تعاریف و واشکافی­هایی که این محققین انجام داده­اند ایرادات و ابهاماتی وجود دارد. ایراداتی که می تواند درک ما از معنا و کارکرد کات سین را به انحراف بکشاند و مسبب تلقی نادرست و حتی همراه با سوگیری گردد. همانگونه که برخی نیز کات سین را عنصری مداخله­گر در روند بازی تلقی نموده و معتقد هستند آن می­تواند مانع لذت فعل بازی کردن و غوطه وری کامل در جهان بازی شود و یک بازی را از ذات تعاملی بودن خود دور می­نماید. در حالیکه برخی دیگر، کات سین را عاملی در جهت بهبود غوطه وری بازیکن و بالابردن میزان همذات پنداری او با قهرمان بازی می­دانند. تمامی این دیدگاه‌های مختلف و گاهی متناقض، از آنجا نشات می­گیرد که در تلقی از معنای کات سین توافق و واکاوی کافی صورت نپذیرفته است. لذا در این پژوهش، محقیق تلاش خواهند نمود تا با شیوه فراتحلیلی ، به بررسی دیدگاه­های مختلف، ابهامات و ایرادات آنان با تبیین مصادیقی از آثار بازی­های کامپیوتری و تحلیل آنها بپردازند و به پرسش مهم زیر پاسخ بدهند:

کات سین چیست؟ چه تعاریف و رویکردهایی در شناخت آن وجود دارد و این تعاریف دارای چه ابهامات و ایرادات و حتی موارد نقضی می­باشند؟

چگونه درک درست از کات سین می­تواند رویکرد ما را به بازی­های کامپیوتری، متحول نموده و چگونگی کاربرد آن در ساختار بازی­ها را تبیین نماید؟

**1-1-پیشینه تحقیق**

با وجود استفاده­ی فراوان از انواع کات سین­ در بازی­ها، مطالعات اندکی که دقیقا به تعریف آن بپردازند و انواع آن را بررسی نمایند، صورت گرفته است. برای نمونه، بن تیرس [[1]](#footnote-1) تنها، در بخشی از کتاب « *ار.پی.جی ها[[2]](#footnote-2) را در Game Maker را یاد بگیرید[[3]](#footnote-3)*» به آن اشاره نموده است. [1] همچنین، دنیل ریها [[4]](#footnote-4)، پاول چنگ [[5]](#footnote-5)، رون کلوژر[[6]](#footnote-6) در چند مقاله به طور مختصر به کات سین پرداخته­اند. [2] [3] در میان مقالات مذکور، مقاله­ای که چنگ نوشته است به شکل عمیق­تر و جامع­تری به موضوع کات سین پرداخته است. [4] بر اساس اطلاعات در دسترس، در میان منابع فارسی، دراین­رابطه پژوهشی صورت نپذیرفته است.

**2-1-نوآوری و اهداف تحقیق**

همانگونه که از تبیین پیشینه تحقیق برمی‌آید؛ کات سین با وجود کارکرد وسیعی که در صنعت امروزی بازی‌سازی دارد؛ درباره مفهوم، معنا، انواع، کارکردها، و جایگاهش در ساختار بازی تعریف واضح و مشخصی وجود ندارد و ابهامات موجود می­تواند سازندگان بازی را دچار اشتباه نماید. به همین دلیل، شناخت بیشتر و ارائه تعریفی دقیق‌تر و جامع‌تر از آن می‌تواند درک ما از توانایی‌ها و کارکردهای مناسب آن در ساختار بازی‌ را ارتقاء ببخشد و از انجام اشتباهات رایجی که غالبا ممکن است به دلیل عدم شناخت کافی و ابهام در تعریف از کات سین‌ها وجود دارد؛ جلوگیری شود.

**2-معنای کات سین**

کات سین[[7]](#footnote-7) Cutscene از ترکیب دو لغت Cut و Scene تشکیل شده است که اولی به معنای برش (برش­دادن) و دومی به صحنه­های تئاتر و یا سینمایی گفته می­شود. [5] کات سین­ها ­بخش­هایی از یک بازی هستند که در عمل‌بازی (گیم پلی) وقفه ایجاد کرده به طوری که دیگر بازیکن امکان بازی نداشته و اطلاعاتی از طرح بازی و روایت داستان ارائه می­کنند. به گفته تیرس، صحنه­هایی همچون مکالمه­ی کاراکترها، جایزه دادن به بازیکن، معرفی عناصر جدید بازی، اثرات اعمال بازیکن، ایجاد ارتباطات احساسی، پیشگویی از رخدادهای آینده در بازی، همگی انواع مختلف کات‌سین­ها هستند که در بازی­های مختلف از انواع متفاوت آن استفاده می­شود. [1] کات‌سین­ها می­توانند در قالب­های مختلفی مثل صحنه­های سینمایی و ویدئویی، انیمیشن، عکس، متن و صدا ظاهر شوند. اصطلاح کات سین نخستین بار در سال 1987 توسط رون گیلبرت [[8]](#footnote-8) بازی­ساز و برنامه نویس آمریکایی برای توصیف رشته طرح­های غیر مرتبط[[9]](#footnote-9) به کار برده شد. [6] اصطلاح کات سین از دهه 1980 در حوزه بازی­سازی کامپیوتری مورد استفاده قرار گرفته است؛ به طور پیوسته­ای پیچیده­تر شده است و نقش قصه‌گویی را در بازی­های ویدیویی گسترش داده است. اولین بازی­هایی که از کات سین استفاده کرده بودند ، بازی­های کلاسیک اولیه مانند قسمت دوم مهاجمان فضایی[[10]](#footnote-10) [7]،پک من[[11]](#footnote-11) [8]، دانکی کونگ[[12]](#footnote-12) [9] و نبرد بگا[[13]](#footnote-13) [10] بودند. با این حال، اولین بازی که به طور فعال از اصطلاح کات سین استفاده کرد، عمارت دیوانگان[[14]](#footnote-14) [11] شرکت بازی سازی لوکاس آرتز[[15]](#footnote-15) بود. [12]

**3-تبیین دیدگاه­های مختلف در تعریف کات سین**

همواره تعاریف ناقص، مبهم و گاه متناقضی از کات سین وجود دارد. برای نمونه، دیکشنری آکسفورد از کات سین این تعریف را ارائه نموده است:

«کات سین (در یک بازی ویدئویی) صحنه ای است که داستان بازی را توسعه می­دهد و اغلب با تکمیل یک سطح (Level) معینی، نمایش داده می شود که مشتمل بر لحظه­ی مرگ شخصیت بازیکن، پیشبرد طرح و یا نشان دادن اهداف برای بازیکن است. بین هر چند مأموریت ، یک برش طولانی وجود دارد که شکاف های داستان را پر می­کند». [5]

در این تعریف، نه تنها به انواع متنوع کات­سین اشاره نشده است؛ به انواع دیدگاه­های موجود درباره­ی آن نیز اشاره­ای نشده است. همانگونه که در بالا نیز مشاهده می­شود؛ غالبا در تعریف کات‌سین، واژه داستان و روایت نیز مورد استفاده قرار می­گیرد. این در حالی است که برخی محققین، به جنبه دیگری از کات سین اشاره نموده­اند:

" برش صحنه یا رویداد (گاهی اوقات درون فیلم سینمایی یا فیلم درون بازی) دنباله­ای در یک بازی ویدیویی است که تعاملی نیست و باعث متوقف­شدن عمل بازی (گیم پلی[[16]](#footnote-16)) می­شود. چنین صحنه­هایی می­تواند برای نشان دادن مکالمه بین شخصیت ها ، تنظیم خلق و خوی ، پاداش دادن به بازیکن ، معرفی عناصر جدید گیم‌پلی ، نمایش اثرات عملکرد یک بازیکن ، ایجاد اتصالات عاطفی ، بهبود قدم زدن یا پیش بینی وقایع آینده استفاده شود." [13] [14]

حتی برخی از اندیشمندان حوزه بازی، آن را بخش سینمایی از بازی تلقی نموده­اند و به نظر می­رسد دیدگاه این افراد در تعریف کات­سین معطوف به بازی­های کامپیوتری متاخرتری است که از داستان مشخصی برای روایتمندی در بازی بهره برده­اند. از منظر این افراد، کات‌سین‌ها، فیلم­های از پیش‌ساخته‌شده مورد استفاده در بازی­های ویدئویی هستند-یا در حین برش یا در هنگام گیم پلی خود- در مواردی عنوان، "فیلم های کامل حرکت" یا "FMV[[17]](#footnote-17)" گفته می­شوند. کات­سین­ها همچنین می­تواند به اشکال دیگر مانند یک سری تصاویر یا به صورت متن و صوتی ساده ظاهر شوند. [6]کات سین به عنوان روشی مؤثر برای برقراری ارتباط دیدگاه یک داستان­نویس استفاده می­شود و هدف اصلی استفاده از آن، داستان­پردازی است. [15] این گروه، تاریخ بازی را به چهار مرحله تقسیم مینمایند. دوره اول، بازی هایی هستند که عاری از هر گونه روایت­پردازی بودند. [16] دوره­ی دوم را بازی­هایی تشکیل می­دهند که با درون مایه­ی داستانی عرضه شدند. دوره­ی سوم، روایت­های سینمایی وارد فضای مجازی بازی­های رایانه­ای شد. به طوری که بار روایت این بازی­ها بر دوش میان پرده­ها قرار داشت. [17] و دوره­ی چهارم که بازی­های رایانه­ای با روایت تعاملی همراه شدند. همچنین، از گفته­های این محققین چنین بر می آید که بازی در دوره چهارم شکلی هایبریدی[[18]](#footnote-18) از سینما یافته است و در واقع همزمان با عناصر بازی، عناصر متون و ساختارهای سینمایی نیز بکار گرفته میشود.[18] بازی­هایی نظیر مکس پین[[19]](#footnote-19) [19] و شاهزاده­ی پارسی[[20]](#footnote-20) [20] نیز از موفق­ترین بازی­هایی هستند که در این دسته قرار می­گیرند.

اما نکته­ای در این میان وجود دارد این است که کات سین در انواع بازی­های در مراحل قبل­تر تاریخی که در دوره چهارم مطرح می­نمایند نیز وجود دارند.

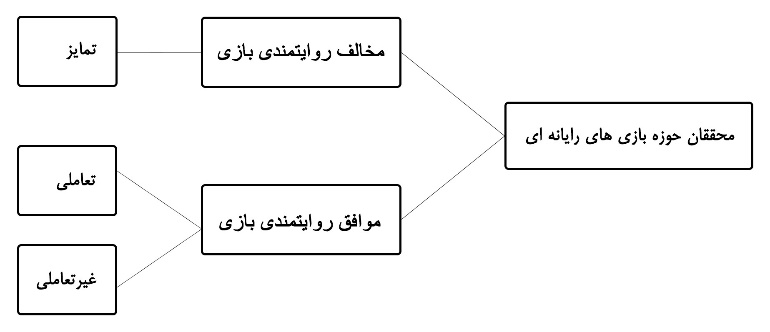
**1-3-دیدگاه مخالفان روایتمندی بازی**

پل چنگ، یکی از محققینی است که سعی نموده است به واکاوی معنای کات سین بپردازد. یکی از نکات مهمی که او بدان اشاره می­نماید این است که برخی از محققین، میان روایت و بازی تمایز قائل هستند و بازی را مقوله ای روایتمند نمی‌دانند. به همین دلیل، دیدگاه­هایی که نسبت به بازی، روایتگری، و کات سین دارند از بنیان متفاوت از گروهی است که بازی را تماما مقوله­ای روایتمند تلقی می­نمایند. کسانی که به این تمایز قائل هستند در تعاریف خود کات سین را بخش­های روایی یک بازی تلقی نموده و از جنس بازی نمی­دانند. همچنین کات سین منقطع کننده ساختار اصلی بازی و متوقف کننده عمل بازی می­باشد [13] [14]. لذا برخی از این افراد آن را مداخله­گر و گاهی موضع­گیری خصمانه به حضور کات سین­ها دارند. عده ای از این افراد با وجود اعتقاد به این تمایز، کات سین را عاملی ارتقا دهنده ساختار بازی می­دانند. در این راستا، کورد اسکویر[[21]](#footnote-21) برش­ها را به عنوان یک روش مفید برای ایجاد یک زمینه مشخص تعریف می­کند. اولین کاری که بازی­ها انجام می­دهند ایجاد یک زمینه احساسی قانع‌کننده برای بازیکن است. بسیاری از بازی­ها از صحنه­های بریده شده ، فیلم­های کوتاه استفاده می­کنند که برای قرار گرفتن بازیکن در دنیای بازی و متن بازی استفاده می­شود. [21] کینگ[[22]](#footnote-22) و کرزیوینسکا[[23]](#footnote-23)، نیز کات‌سین را بخشی جدا‌نشدنی از تجربه بازی می­دانند. آن­ها پیشنهاد می­کنند که کات سین به عنوان یک میان­پرده برای ارائه سرنخ‌ها یا ایجاد معماهایی که در مسیر روایی این بازی قرار دارند، به کار روند [22] تا بر میزان جذابیت بازی بیافزایند(نمودار 1).

هان کوک[[24]](#footnote-24)، فهرست‌‌های کاربرد کات‌سین را این گونه لیست می‌کند: صحنه‌های مکالمه، تخلیه اطلاعات، صحنه و تنظیم حالت، پاداش، معرفی طرح یا عوامل بازی و قدم زدن [13]. با چنین تعریفی از کارکرد کات‌سین ما نمی­توانیم معنای آن را تنها محدود به مقولات روایت یک داستان و یا صحنه­هایی سینمایی از عمل بازی‌کردن و یا شخصیت داستان در متن سینمایی بدانیم. محققین ی که تعاریفی از کات‌سین دارند، در تبیین معنای کات سین، مثال­هایی از بخش­های روایت داستان بازی، به ویژه با مصادیقی از بازی­هایی که بر اساس یک داستان مشخص ساخته شده­اند؛ ارائه می­نمایند [4]. این در حالی است که بخش­هایی همچون تنظیم حالات، پاداش و معرفی عوامل و یا قوانین بازی با تعریفی که این گروه از روایت دارند همخوانی نداشته و همچنان جز کارکردها و یا انواع کات سین تلقی می­گردد. پس چگونه می­توان میان انواع کات سین و بخش­هایی از بازی که کات سین محسوب نمی­گردند تمایز قائل گشت؟ اگر روایتمندی داستان بازی، تنها وظیفه و شاخصه تمایز آن با دیگر بخش­های بازی نمی­باشد؛ پس نمی­توان در تعریف کات‌سین آن را محدود به ویژگی روایتمندی دانست. حال اگر از دیدگاه روایت­شناسی که بازی را تماما مقوله­ای روایتمند تلقی می‌نماید؛ چگونه می­توانیم میان کات‌سین و دیگر بخش­های بازی تفاوت قائل شویم. چگونه می­شود که ما بخش­هایی از بازی را کات‌سین خوانده و بخش­های دیگر را متعلق به کات‌سین نمی­دانیم؟ تمامی این پرسش­ها، تقابل­ها، ایرادات و ابهامات موجود در تعاریف صورت‌پذیرفته از کات‌سین را عیان می­سازد. پاسخی که برخی از این افراد به این پرسش­ها می­دهند این گونه است که کات‌سین را بخش­هایی از بازی می­دانند که بازیکن در آن منفعل[[25]](#footnote-25) بوده و کنترلی بر روند بازی ندارد. در حالیکه، بخش­های بازی که تنها عمل بازی کردن را شامل می­گردند؛ بخش های اکتیو و عاملانه بازی می­باشند و بازیکن بر روند بازی تاثیرگذاشته و بر آن کنترل دارد. [4] در این نوع نگرش به بازی و جایگاه کات‌سین در آن، مسئله‌ای مطرح می­گردد این است که کات‌سین‌ها در بسیاری موارد بخش­های غیرفعالانه بازی نبوده و بازیکن تمام کنترل خود بر بازی را از دست نمی­دهد. همچنین از سویی نیز، در عمل بازی‌کردن نیز بازیکن اختیار کامل نداشته و تماما بر روند بازی کنترل تام ندارد؛ بلکه در چهارچوب قوانین و محدودیت­های بازی تعداد روایت مشخص، و هرچند گسترده­ای را می­تواند محقق نماید که این تعداد امکان­های مختلف نیز در بسیاری از بازی­ها محدود است. برای نمونه در بازی سوپر ماریو[[26]](#footnote-26) [23]، و یا نسخه­های مشابه آن، بازیکن، تنها تعداد مسیرهای، انتخاب­ها و حتی امتیازات محدودی را دارد. به لطف پیشرفت­های سخت افزاری و نرم افزاری، امروزه بر تعداد این انتخاب­ها افزوده شده است و حسی از کنترل بیشتر در بازی و تاثیر پذیری بیشتری را به کاربر می­دهد که باعث افزایش غوطه­وری، و بازسازی بهتر دنیای واقعی می­گردد. [13] در نتیجه نمی­توان گفت که در عمل بازی‌کردن، بازیکن قادر مطلق بازی بوده و آزادانه حق انتخاب و تاثیرگذاری مستقل از امکان­هایی دارد که جهان بازی در اختیار او قرار می­دهد. بنابراین، نه عمل بازی کاملا فاعلانه و آزادانه می­باشد و نه کات سین­ها تماما منفعلانه هستند.

**2-3-دیدگاه موافقان روایتمندی بازی**

روایت­گراها تفكر خود درباره بازی­ها را از دریچه تئوری روایت آغاز می­نمایند. تئوری روایت، سنتی برای تحلیل ادبی می­باشد. از دیدگاه روایتگراها تمامی بازی­ها در ذات خود به شدت روایی هستند و هر لحظه­ای که اتفاقی در بازی توسط بازیکن صورت می­گیرد آن بازی شروع به خلق داستانی می­کند. [24] علاوه بر این، روایت همان بازنمایی قصه (یعنی یک رخداد یا مجموعه‌ای از رخدادها) است. روایت‌ها دو جزء اصلی دارند: قصه و گفتمان روایی. [25] گفتمان روایی می‌تواند حوادث داستان را به شیوه­های مختلفی روایت نماید. این شیوه­ها از دیدگاه ساختارگرایان، می‌تواند نظامی از روابط میان عناصر روایت شکل دهد که در ساختار یکسان بوده ولی در شخصیت‌پردازی، ظاهر حوادث و مکان رخدادها متفاوت باشند. [26] ولادیمیر پراپ[[27]](#footnote-27) یکی از نظریه‌پردازانی است که نتایج تحقیقات وی بر روی تعداد زیادی داستان-های فولکلور روسی درهای نگاه ساختارگرا به روایت را گشود. نه تنها روایات مجموعه­ای از حوادثی هستند که در رابطه­ای منطقی-عللی و معلولی- با یکدیگر قرار گرفته­اند [27] ؛ شخصیت­های یک روایت نیز پیرو قوانین جهان داستان هستند [18]. این تعریف از روایت در بنیان­ها، با معنای بازی همخوانی دارد. در بازی­ها نیز با جهانی مواجه هستیم که قوانین ویژه خود را دارد و حوادث روابط منطقی، عللی و معلولی و یکپارچه­ای با یکدیگر و جهان بازی دارند. اعمال بازیکن­ها حوادث و نتایج را رقم می­زنند و هر بازیکن روایت امکانپذیر خود از جهان بازی را روایت می­نماید. در این نوع تعریف از بازی است که روایت­شناسان، بازی را نوعی روایت تعاملی می­شناسند و آن در حوزه علم روایت­شناسی قرار می­دهند. [28] از منظر برخی از این اندیشمندان، کات‌سین­های بخش­های غیرتعاملی بازی و فعل بازی، بخش­های روایت تعاملی را تشکیل می­دهند (نمودار 1). [1] اما ایرادی که بر این تقسیم‌بندی وجود دارد این است که کات‌سین­ها بخش‌های کاملا منفعلانه و بدون تعامل بازیکن نبوده و در بسیاری موارد بازیکن در حال تعامل، انتخاب و یا اعمال تغییراتی در تنظیمات بازی می­باشد. برای مثال، سکانس پایانی دث استرندینگ[[28]](#footnote-28) [29] که طولانی‌تر از برخی فیلم‌های سینمایی است طبق گفته برخی منتقدین بیش از 2 ساعت به طول می‌انجامد اما به گفته برخی نیز، 45 دقیقه طول می­کشد. بنابراین به این نتیجه می­رسیم که نحوه بازی کردن افراد در مدت زمان کات‌سین پایانی آن تاثیرگذار است. علاوه براین، عناصر تعاملی هم در آن دیده می‌شوند که بازیکن می‌تواند شخصیت خود را حرکت دهد. [30] حال، موضوعی که مطرح می­گردد این است که از سوی هر دو دیدگاه مطرح در مطالعات بازی، نمی­توان به تعریفی جامع از کات سین رسید. شاید معنای کات سین را در نگرش دیگر بایستی جستجو نمود.



**نمودار1: نمودار دیدگاه­های مختلف در تبیین روایت، بازی و کات­سین**

**4-جبر یا اختیار، عاملیت و کات‌سین**

یکی از جذابیت­های روز افزون بازی­های کامپیوتری، بازسازی باورپذیر جهان خیالی در بازی و القای احساس اختیار در آن برای بازیکن می­باشد. برای نمونه در بازی لبه­ی آینه[[29]](#footnote-29) [31] و فرقه­ی اسسین ها[[30]](#footnote-30) [32] با جهان‌هایی خیالی مواجهم که به شدت باورپذیر نیز می‌باشند. ولی این جهان‌های خیالی، قوانین و محدودیت­های ویژه خود را داراند و هر بازیکن باید با آگاهی از قوانین و امکانات آن عمل بازی کردن را انجام دهد. حال این قوانین، محدودیت­ها و امکانات جهان بازی چگونه به اطلاع بازیکن می­رسد. از ابتدایی­ترین بازی­ها تا پیچیده‌ترین آن‌ها، بخش­هایی وجود دارد که قبل و یا بعد عمل بازی کردن، اطلاعاتی را در اختیار بازیکن قرار می­دهند که یکی از بخش­های اصلی و ضروری بازی محسوب می­گردند [3]. برای نمونه در بازی پازلی سه تا جور کن[[31]](#footnote-31) [33]، آموزشی در ابتدای مراحل نخستین بازی به بازیکن داده می شود که در آن بازیکن امکان انتخاب محدودتری دارد .

**تصویر1:مجموعه تصاویری از بازی های پازلی و آموزش های میان بازی** [34]

در بازی­های پیچیده­تر نیز علاوه بر بخش­هایی همچون دیالوگ­های میان شخصیت­های بازی، حوادث داستانی که بایستی به شکل غیرتعاملی برای بازیکن به نمایش گذاشته شود؛ سیستم امتیازدهی، خرید امتیاز و یا تجهیزات لازم، و هر آنچه که برای ادامه بازی لازم است در محدوده کات سین ها قرار می­گیرد. در حالی که برش­های بازی رایانه­ای ممکن است غالبا برای یک روایت سینمایی مورد استفاده قرار بگیرند ، در بسیاری از بازی های رایانه ای، کات سین­ها ممکن است به عنوان یک نکته اصلی جهت گیری در مورد مرحله بعدی در محیط بازی باشد. در اینجا کات سین همچون نوعی سیستم اطلاعاتی می­باشد که به بازیکن کمک می­کند اطلاعات مهم را بیاموزد تا بتواند بازی را برنده شود. [2] كلوژر در این باره تأكيد می­کند كه يك برش كاركردي است كه وظايف گيم پلي را ارائه مي­دهد که انجام آن بوسیله دیگر عناصر بازی امکان پذیر نمی­باشد. [13] [3] کاتزیزآچاریآز[[32]](#footnote-32) و همکارش ویندیگ[[33]](#footnote-33) نیز این مقوله را به شکل دیگری دسته بندی می­نمایند. آن­ها معتقد هستند که بازیکن در عمل بازی با تمرین پیکربندی بازی مواجه است درحالیکه در کات سین­ها با تمرین تفسیری از نوع بازی در ارتباط می­باشد. [35]

در لابلای تمامی این تعاریفی که ارائه شد؛ به نظر می­رسد آن چیزی که ملاک تمایز میان کات سین با بخش عمل بازی می­باشد؛ به حوزه احساس اختیار مرتبط می­باشد. آن چیزی که به بازیکن حس آزادی عمل می­دهد تعداد امکان­هایی است در عمل بازی برای او به شکل پشت سر هم و بدون وقفه فراهم می­گردد که در جهان بازی، همچون دنیای واقعی هر کنش ما با واکنش مواجه است و کنشی دیگر را به­دنبال دارد. میزان حوادثی که اتفاق می­افتد بی­وقفه هستند و مهارت بازیکن در این بده بستان آشکار می­گردد. اما زمانی که این نظام کنش و واکنش پی در پی به اتمام می­­رسد و یا متوقف می­گردد؛ کات سین­ها آغاز می­شوند که همچنان تعاملی بوده ولی سطح کنش و واکنش بازیکن در آن تقلیل یافته و ساختار بازی تحکیم و یادآوری می­گردد. اگر چه در برخی لحظات، بازیکن از سطح بازکن به سطح تماشاچی تغییر سطح می­دهد ولی این امر همراه با عمل و عکس العمل­هایی است تا از محوریت ساختار بازی که در آن بازیکن همواره در حال کنش با فضای بازی است منقطع نگردد. به همین دلیل است که بسیاری از طراحان بازی سعی می­نمایند کات‌سین­ها را نیز با کنش­هایی از سوی بازیکن همراه نمایند. امکان تغییر سرعت نمایش فیلم یا انیمیشن در حوزه کات سین می­تواند توسط بازیکن تغییر نموده و یا نمایش آن رد گردد. از آنجایی که کات سین­ها عنصر اصلی از ساختار بازی هستند می­توانند بر ریتم یک بازی تأثیر بگذارند، اما اگر به خوبی اجرا شوند، کات سین­ها می‌توانند ابزاری عالی برای ساخت تعلیق و یا تهیه اطلاعات بصری مفید یا حیاتی برای بازیکن باشد. [3]. اندیشمندان، از این حس آزادی با عنوان عاملیت یاد می­کنند که در روایت­شناسی ، آن را» به امکان کنترل جنبه­های روایت تعریف می­کنند« [36] به عبارت دیگر، عاملیت، اثرگذاری کاربر از طریق انتخاب یکی از گزینه­های ممکن و مشاهده­ی نتایج آن انتخاب است؛ قابلیتی که کاربر روند روایی بازی را بر طبق تمایل­های خود پیش می­برد. عاملیت یا دارای درجه بندی­های مختلف بوده، نسبت به هر بازی و کاربر تغییر می­کند. هرچقدر که میزان گزینه­های موجود برای انتخاب کاربر بیشتر باشد، عاملیت نیز برای کاربر فراتر می­رود و هر چقدر حق انتخاب کم­تر باشد، طبیعتاً این حس کاهش می­یابد. حق انتخاب تنها در یک چارچوب مشخص فراهم می­گردد. ممکن است این تصور به وجود آید که عاملیت و تعامل، دارای معنای مشترک هستند. در پاسخ باید بیان کرد که عاملیت و تعامل دو عنصر جدا، اما وابسته به یکدیگر می­باشند.با اینکه تعامل و عاملیت منجر به تجربه عملی تعاملی برای کاربر می­شوند، اما عاملیت یا حس آزادی عمل، عنصر اساسی و اختصاصی روایت تعاملی است؛ در حالی که تعامل رکن اساسی بازی رایانه­ای نیز محسوب می­شود. به طوری که می­توان چنین ادعا کرد که این تعامل موجود در بازی­های رایانه­ای است که زمینه ساز شکل­گیری عاملیت برای کاربر می­شود. [18]

**6-نتیجه گیری**

با توجه به هر دو دیدگاه موافقان روایتمندی و مخالفان آن در بازی‌های کامپیوتری، هیچ‌کدام از آنها نمی توانند روایتمندی را شاخصه تمایز میان کات‌سین‌ها و بخش عمل‌بازی قرار دهند و از نظر فاعلیت و منفعل بودن نیز همچنان خطوط ثابتی میان بخش‌های کات‌سین و عمل بازی وجود ندارد. لذا نه تنها کات‌سین‌ها ممکن است بدون تاثیر روایی، فعال، تعاملی و در حال کنش و تاثیر‌پذیری از بازیکن، و یادآور قوانین جهان بازی باشند؛ عمل بازی نیز می‌تواند روایتگر، محدود به قوانین جهان داستان، باشند. تنها چیزی که بخش‌های فعل بازی را از کات‌سین‌ها در انواع مختلف‌اش جدا می‌سازد شاخصه میزان عاملیت در بازی است که در صورت بالا بودن سطح عاملیت، بازیکن به شکل بی‌وقفه‌ای در حال کنش و واکنش با عناصر جهان داستان است. در حالیکه در کات‌سین‌ها میزان عاملیت کاهش یافته و نظام قوانین جهان بازی، اطلاعات و نتایج عمل‌بازی، بخش‌هایی از روایت داستان‌محور که در عمل بازی به آن پرداخته نشده است، جنبه‌های سینمایی همچون صحنه‌های گرفته شده از عمل‌بازی و یا صحنه‌هایی مربوط به شخصیت‌پردازی آواتارهای بازی بیشتر مورد توجه قرار می‌گیرد تا بازیکن با آگاهی، انگیزه، افزایش حس تعلیق و همذات‌پنداری به مرحله بعدی بازی منتقل گردد. میزان و چگونگی بکارگیری کات‌سین در ساختار بازی می‌تواند بر جذابیت آن بیافزاید و یا در روند بازی اخلال ایجاد نماید. در صورتی که کات‌سین ها در جهت مواردی که گفته شد حرکت نموده و ریتم بازی را تعدیل و حتی تقویت نمایند می‌توانند تاثیرات روانی زیادی بر بازیکن گذاشته و بر محبوبیت بازی و تاثیرگذاری‌های ثانویه آن مؤثر باشند. در صورتی‌که، سازندگان بازی، بدون توجه به این موارد، از بکارگیری کات‌سین‌ها به شکل محدود و یا وسیع، بدون توجه به حفظ سطح عاملیت در کات‌سین‌ها بازی‌ها را سازماندهی نمایند؛ شکست‌های اقتصادی، و کسب نتایج آموزشی و یا سرگرمی مد نظر سازندگان بازی، محتمل می‌گردد. تبیین حس اختیار و حفظ سطح آن چه در بخش عمل‌بازی و چه در کات‌سین‌ها نکته‌ای مهم و ضروری برای سازندگان بازی می‌باشد.

10-**منابع**

|  |  |
| --- | --- |
| *1.* | *B. Tyres, "GameMaker," in Learn RPGs in GameMaker: Studio, Worthing, 2017, p. 69.* |
| *2.* | *D. Riha, "Cutscenes in Computer Games as an Information System.User Experience Design for Diverse Interaction Platforms and Environments," in Third International Conference on Design, User Experience, and Usability, 2014.* |
| *3.* | *R. Klevjer, "In Defense of Cutscenes," in Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, Mäyrä, 2002.* |
| *4.* | *P. Cheng, "Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivityand Agency and the Video Game Cut-scene," in Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference, Riverside, 2007.* |
| *5.* | *O. Dictionary, "lexico," [Online]. Available: https://www.lexico.com/definition/cutscene.* |
| *6.* | *C. Buecheler, "The GameSpy Hall of Fame," 11 March 2011. [Online]. Available: http://archive.gamespy.com/legacy/ha.* |
| *7.* | *Taito, Artist, Space Invaders Part II. [Art]. Taito, Midway Games, September 1979.* |
| *8.* | *Namco, Artist, Pac-Man. [Art]. Namco,Midway Games, 1980.* |
| *9.* | *S. Miyamoto, Artist, Donkey Kong. [Art]. 1981.* |
| *10.* | *. K. Hirai and K. Ôtomo, Artists, Bega's Battle. [Art]. Nihon Bussan Co. Ltd, 1983.* |
| *11.* | *R. Gilbert and G. Winnick, Artists, Maniac Mansion. [Art]. Lucasarts, Realtime Associates, 1987.* |
| *12.* | *"giantbomb," 17 October 2018. [Online]. Available: https://www.giantbomb.com/cutscene/3015-22/.* |
| *13.* | *H. Hancock، "Better Game Design Through Cutscenes، 2 April 2002. http://www.gamasutra.com/view/feature/1.* |
| *14.* | *M. Aaron, in Design, User Experience, and Usability. User Experience Design for Diverse Interaction, 2014, p. 662.* |
| *15.* | *J. Stering, "gamefront," 2011. [Online]. Available: https://www.gamefront.com/games/gamingtoday/article/in-defense-of-the-videogame-cutscene.* |
| *16.* | *C. Melissinos and P. O'Rourke, The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect, New York: Welcome, 2012.* |
| *17.* | *M. Wolf, The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond, M. Wolf, Ed., Westport: Greenwood Press, 2008.* |
|  | *18. ع. رازی زاده, “گونه شناسی روایت های تعاملی غیرکاربر-محور دربازی های رایانه ای، 1395.* |
| *19.* | *‎. Entertainment، Artist، Max Payne. [Art]. Rockstar Games, Remedy Entertainment،2012.* |
| *20.* | *M. Newell, Artist, Prince of Persia. [Art]. Jordan Mechner, 2010.* |
| *21.* | *K. Squire, Writer, Video Game-based Learning: An Emerging Paradigm for Instruction. [Performance]. Quarterlyä21, 2008.* |
| *22.* | *K. G. Krzywinska, "Computer Games/Cinema/Interfaces," in Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Mäyrä, F. (ed.), 2002.* |
| *23.* | *K. Kondo, Artist, Super Mario Bros.. [Art]. Shigeru Miyamoto, 1983.* |
| *24.* | *N. Tringham, Science Fiction Video Games, New York: Taylor & Francis Group, 2015, pp. 19-20.* |
| *25.* | *V. Propp, Theory and history of literature, vol. 5, Minneapolis: University of Minnesota, 1984.* |
|  | *26. ر. ب. ت. ت. ج. پرینس, درآمدی به روایت شناسی, 1nd تدوين, تهران: هرمس, 1394، صفحات 3-21.* |
| *27.* | *S. H. Butcher, Aristotle-The Poetics of Aristotle, London: MACMILLAN AND CO, 1898, p. 31.* |
| *28.* | *R. Barthes, Writing Degree Zero, Beacon Press books, 1970.* |
| *29.* | *H. Kojima, K. Yano and S. Murata, Artists, Death Stranding. [Art]. Kojima Productions, 2019.* |
|  | *30. س. شیخی پور, “Pardis Game,” 11 آبان 1398. [درون خطي]. Available: http://pardisgame.net/story-31393-%D8%B3%DA%A9%D8%A7%D9%86%D8%B3-%D9%BE%D8%A7%DB%8C%D8%A7%D9%86%DB%8C-Death-Stranding-%D8%A7%D8%B2-%D8%A8%D8%B1%D8%AE%DB%8C-%D9%81%DB%8C%D9%84%D9%85%E2%80%8C%D9%87%D8%A7%DB%8C-%D8%B3%DB%8C%D9%86%D9%85%D8%A7%DB%8C%DB%8C-%D9%.* |
| *31.* | *V. S. Jarrad Trudgen، Artist، Mirror’s Edge. [Art]. DICE, EA Mobile, Borne Games, IronMonkey Studios،2008.* |
| *32.* | *M. Béland, Artist, Assassin’s Creed. [Art]. Ubisoft Montreal, Gameloft, 2007.* |
| *33.* | *King, Artist, Candy Crash. [Art]. King, 2012.* |
| *34.* | *"www.pinterest.com," 5 September 2017. [Online]. Available: https://www.pinterest.com/pin/442197257148468302/.* |
| *35.* | *A. Chatzizacharias and A. Windig, "Interactivity in Cutscenes," [Online]. Available: http://www.alex-ch.nl/attachments/File/Proposition\_paper\_final.pdf.* |
| *36.* | *C. H. Miller, Digital Storytelling: A Creator’s Guide to Interactive Entertainment, 2nd Edition ed., Burlington: Focal Press, 2008.* |

1. Ban Tyers [↑](#footnote-ref-1)
2. RPG [↑](#footnote-ref-2)
3. Learn RPGs in Game Maker - Studio Build and Design Role Playing Games [↑](#footnote-ref-3)
4. Daniel Riha [↑](#footnote-ref-4)
5. Paul Cheng [↑](#footnote-ref-5)
6. Klevjer Rune [↑](#footnote-ref-6)
7. میان پرده، صحنه قطع، صحنه برش [↑](#footnote-ref-7)
8. Ron Gilbert [↑](#footnote-ref-8)
9. non-interactive plot sequences [↑](#footnote-ref-9)
10. Space Invaders Part II [↑](#footnote-ref-10)
11. Pac-Man [↑](#footnote-ref-11)
12. Donkey Kong [↑](#footnote-ref-12)
13. Bega's Battle [↑](#footnote-ref-13)
14. Maniac Mansion [↑](#footnote-ref-14)
15. Lucas Arts [↑](#footnote-ref-15)
16. Game Play [↑](#footnote-ref-16)
17. Full motion movies [↑](#footnote-ref-17)
18. Hybrid [↑](#footnote-ref-18)
19. Max Payne [↑](#footnote-ref-19)
20. Prince of Persia [↑](#footnote-ref-20)
21. Kurt Squire [↑](#footnote-ref-21)
22. G. King [↑](#footnote-ref-22)
23. Krzywinska [↑](#footnote-ref-23)
24. Hugh Hancock [↑](#footnote-ref-24)
25. Passive­ [↑](#footnote-ref-25)
26. Super Mario Bros. [↑](#footnote-ref-26)
27. Vladimir Propp [↑](#footnote-ref-27)
28. Death Stranding [↑](#footnote-ref-28)
29. Mirror’s Edge [↑](#footnote-ref-29)
30. Assassin’s Creed [↑](#footnote-ref-30)
31. Candy Crash- Match 3 [↑](#footnote-ref-31)
32. Chatzizacharias [↑](#footnote-ref-32)
33. Windig [↑](#footnote-ref-33)