

Received: 2026/04/23
Accepted: 2026/07/05
Published: 2026/09/23

Narratological Analysis of Critical Dystopia in the Video Game *Inside* Based on Tom Moylan's Theory

Seyyed MohammadSaleh Razavi, Master's Student in Dramatic Literature, Faculty of Religion and Media, IRIB University, Qom, Iran.

Ali Razizadeh, Doctor of Philosophy, Assistant Professor, Department of Media Arts, Religion and Media Faculty, IRIB University, Qom, Iran.

Abstract

The expansion of video games as a contemporary form of artistic expression has created new possibilities for reconsidering narrative and genre concepts within the field of performing arts. Among these genres, dystopia has gained particular significance in narratological studies due to its critical capacity to represent power relations, social control, and the crisis of modern human identity. The present study examines how critical dystopia is constructed in the video game *Inside* and explains its narrative mechanisms based on Tom Moylan's theory of critical dystopia. The main research question investigates how dystopian narration in this work is formed through artistic and spatial elements and how it relates to the concept of critical dystopia. The study aims to analyze environmental storytelling structures, spatial organization, character embodiment, and processes of meaning production in the game world as an artistic and performative text. This research adopts a qualitative methodology with an analytical–interpretive approach grounded in narrative analysis, in which data were extracted and interpreted through a systematic reading of the game text. The findings indicate that *Inside*, through the elimination of verbal narration, the use of controlled architecture, the design of a vulnerable body, and an open-ended conclusion, realizes the model of critical dystopia. In this work, narration emerges not through a traditional plot structure but through spatial and performative experience. The study concludes that video games, similar to contemporary performing arts, can function as artistic platforms for the critical representation of power relations and for producing dystopian narratives within an interactive experiential framework.

Keywords: Video Game Studies, Critical Dystopia, Narratology, *Inside*, Environmental Storytelling

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۵/۰۲/۰۳

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۵/۰۴/۱۴

تاریخ چاپ مقاله: ۱۴۰۵/۰۴/۰۱

سید محمد صالح رضوی^۱، علی رازی زاده^۲

تحلیل روایت شناختی ویران شهر انتقادی در بازی رایانه‌ای / اینساید بر پایه‌ی نظریه‌ی تام مویلان*

چکیده

گسترش بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از صورت‌های نوین بیان هنری، امکان بازاندیشی در مفاهیم روایی و ژانری را در بستر هنرهای نمایشی فراهم ساخته است. در این میان، ژانر ویران شهر به واسطه‌ی ظرفیت انتقادی خود در بازنمایی مناسبات قدرت، کنترل اجتماعی و بحران هویت انسان معاصر، جایگاهی ویژه در مطالعات روایت شناختی یافته است. مسئله اصلی پژوهش حاضر بررسی چگونگی شکل‌گیری ویران شهر انتقادی در بازی رایانه‌ای اینساید و تبیین سازوکارهای روایی آن بر پایه‌ی نظریه‌ی ویران شهر انتقادی تام مویلان است. پرسش اصلی پژوهش آن است که روایت ویران شهری در این اثر چگونه از طریق عناصر هنری و فضا محور ساخته می‌شود و چه نسبتی با مفهوم ویران شهر انتقادی برقرار می‌کند. هدف پژوهش، تحلیل ساختارهای روایت محیطی، سازمان فضایی، بدن‌مندی شخصیت و شیوه‌های تولید معنا در جهان بازی به مثابه متنی هنری و نمایشی است. این پژوهش با روش تحلیلی-تفسیری و بر اساس تحلیل روایت انجام شده و داده‌ها از طریق خوانش نظام‌مند متن بازی استخراج و تفسیر شده‌اند. یافته‌ها نشان می‌دهد که اینساید با حذف روایت کلامی، بهره‌گیری از معماری کنترلی، طراحی بدن آسیب‌پذیر و پایان گشوده، الگوی ویران شهر انتقادی را محقق می‌سازد؛ به گونه‌ای که روایت نه در پیرنگ داستانی بلکه در تجربه‌ی فضایی و اجرایی شکل می‌گیرد. نتیجه‌ی پژوهش بیانگر آن است که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند همچون هنرهای نمایشی معاصر، بستری برای بازنمایی انتقادی مناسبات قدرت و تولید روایت‌های ویران شهری در قالب تجربه‌ی تعاملی فراهم آورند.

واژگان کلیدی: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، ویران شهر انتقادی، روایت‌شناسی، بازی رایانه‌ای اینساید، روایت محیطی.

* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه نویسنده اول در رشته ادبیات نمایشی با عنوان «واکاوی ظرفیت‌های داستانی ویران شهر در بازی‌های رایانه‌ای برای روایت‌پردازی مسئله فلسطین در متون نمایشی با مطالعه موردی اینساید» است که در سال ۱۴۰۵ با راهنمایی نویسنده‌ی دوم در دانشگاه صداوسیما تدوین شده است.

^۱ دانشجوی کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران.

^۲ استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران (نویسنده مسئول).

مقدمه

تحولات معاصر در قلمرو هنرهای نمایشی نشان می‌دهد که روایت دیگر محدود به صحنه تئاتر، متن دراماتیک یا ساختارهای کلاسیک اجرا نیست، بلکه در بسترهای نوین هنری به شکل‌های تازه‌ای از تجربه‌ی زیباشناختی و دراماتیک گسترش یافته است. در این میان، رسانه‌های تعاملی، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، به مثابه فضاهایی نو برای تحقق کنش نمایشی و تجربه‌ی روایی مطرح شده‌اند؛ فضاهایی که در آن‌ها کاربر از جایگاه تماشاگر منفعل فاصله گرفته و به سوژه‌ای مشارکت‌کننده در فرایند روایت تبدیل می‌شود. چنین تحولی سبب شده است که پژوهش‌گران هنرهای نمایشی، بازی رایانه‌ای را نه فقط محصولی رسانه‌ای، بلکه نوعی متن اجرایی تلقی کنند که از طریق کنش، فضا، حرکت و تجربه بدن‌مند معنا تولید می‌کند.

گسترش این گونه‌های نوین روایت، ضرورت بازاندیشی در مفاهیم بنیادین درام و روایت را نیز به همراه داشته است. روایت در هنرهای نمایشی معاصر بیش از آنکه به گفتار و پیرنگ خطی متکی باشد، در بسیاری از موارد از طریق سازمان‌دهی فضا، ریتم حرکت، سکوت و تجربه‌ی حسی شکل می‌گیرد. در این رویکرد، معنا نه صرفاً از بازنمایی مستقیم کنش، بلکه از خلال تجربه‌ی ادراکی و مشارکت فعال کاربر پدید می‌آید. بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه آثاری که بر روایت محیطی و تجربه‌ی فضا‌محور استوارند، امکان بررسی این تحول را در گستره‌ای میان هنر اجرا و روایت تعاملی فراهم می‌کنند.

در میان گونه‌های روایی معاصر، ژانر ویران‌شهر جایگاهی ویژه در هنر و ادبیات اواخر قرن بیستم و اوایل قرن بیست و یکم یافته است. روایت‌های ویران‌شهری نه تنها بازنمایی آینده‌ای فروپاشیده، بلکه واکنشی انتقادی به ساختارهای قدرت، نظام‌های نظارتی و بحران‌های انسان معاصر محسوب می‌شوند. تام میولان با طرح مفهوم ویران‌شهر انتقادی نشان می‌دهد که این آثار، برخلاف ویران‌شهرهای کلاسیک، تنها تصویرگر نابودی نیستند، بلکه امکان مقاومت، آگاهی و گسست از نظم مسلط را نیز در درون خود حفظ می‌کنند. بدین ترتیب، ویران‌شهر به بستری روایی تبدیل می‌شود که در آن تجربه‌ی سوژه‌ی انسانی در مواجهه با سازوکارهای کنترل اجتماعی و سیاسی به شیوه‌ای دراماتیک بازنمایی می‌شود.

هم‌زمان با گسترش روایت‌های ویران‌شهری در هنرهای تصویری و نمایشی، بازی‌های رایانه‌ای نیز به فضایی مهم برای بازآفرینی این جهان‌های انتقادی بدل شده‌اند. برخی از این آثار از طریق حذف گفتار، کاهش عناصر روایی آشکار و تکیه بر کنش بدنی کاربر، نوعی روایت غیرکلامی و تجربه‌محور خلق می‌کنند که به سنت‌های اجرایی هنرهای نمایشی نزدیک می‌شود. بازی رایانه‌ای اینساید ساخته Playdead از نمونه‌های شاخص این رویکرد است؛ اثری که بدون اتکا به دیالوگ یا روایت توضیحی، جهانی بسته، کنترل‌شده و سرشار از نشانه‌های ویران‌شهری را از طریق حرکت، فضا و تعامل شکل می‌دهد. تجربه‌ی روایی در این بازی نه از طریق داستان‌گویی صریح، بلکه در فرایند عبور بدن شخصیت از فضاهای سرکوبگر و مواجهه‌ی تدریجی با ساختار قدرت تحقق می‌یابد.

با وجود افزایش مطالعات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای، بخش قابل‌توجهی از پژوهش‌ها این آثار را بیشتر در چارچوب مطالعات رسانه یا طراحی بازی بررسی کرده‌اند و کمتر به ظرفیت‌های نمایشی و روایت‌شناختی آن‌ها توجه شده است. از سوی دیگر، اگرچه مفهوم ویران‌شهر در حوزه‌ی ادبیات و مطالعات فرهنگی به‌طور گسترده تحلیل شده، کاربرد نظریه ویران‌شهر انتقادی میولان در تحلیل روایت‌های تعاملی، به‌ویژه از منظر هنرهای نمایشی، همچنان با خلأ پژوهشی مواجه است. این خلأ نشان می‌دهد که هنوز تبیین روشنی از چگونگی شکل‌گیری روایت ویران‌شهری در بازی‌هایی که بر روایت غیرکلامی و فضا‌محور استوارند، ارایه نشده است.

بر همین اساس، هدف اصلی پژوهش حاضر تحلیل سازوکارهای روایت‌شناختی شکل‌گیری ویران‌شهر انتقادی در بازی رایانه‌ای اینساید بر پایه نظریه‌ی تام میولان است. این پژوهش می‌کوشد ظرفیت‌های زیبایی‌شناختی و دراماتیک بازی‌های رایانه‌ای را به‌عنوان شکلی نو از بیان روایی در قلمرو هنرهای نمایشی

تبیین کند و نشان دهد که چگونه سازمان فضایی، کنش بدن‌مند، طراحی صحنه و روایت محیطی در تولید معنا و ساخت جهان ویران‌شهری نقش ایفا می‌کنند. همچنین پژوهش حاضر در پی آن است که جایگاه بازی رایانه‌ای را به‌مثابه متنی اجرایی در امتداد تحولات روایت معاصر روشن سازد.

بر مبنای این اهداف، پژوهش حاضر در پی پاسخ‌گویی به این پرسش اصلی است که روایت ویران‌شهر انتقادی در بازی رایانه‌ای اینساید چگونه و از طریق چه سازوکارهای روایی شکل می‌گیرد. در امتداد این پرسش، دو پرسش فرعی نیز مطرح می‌شود که شامل چگونگی نقش‌آفرینی عناصر فضایی و کنشی در بازنمایی مناسبات سلطه و کنترل، و نیز نسبت میان روایت تعاملی این بازی با تحول الگوهای روایت در هنرهای نمایشی معاصر است. پاسخ به این پرسش‌ها می‌تواند درک دقیق‌تری از ظرفیت‌های روایت‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای در بازنمایی فرم‌های نوین ویران‌شهر فراهم آورد.

پیشینه

مطالعه‌ی روایت ویران‌شهر در بازی‌های رایانه‌ای به سبب ماهیت میان‌رشته‌ای آن در نقطه‌ی تلاقی مطالعات روایت، نظریه‌های ژانر، زیبایی‌شناسی هنر معاصر و تحلیل‌های انتقادی فرهنگ قرار می‌گیرد. این پیوند میان حوزه‌های مختلف موجب شده است که بازی رایانه‌ای به عنوان محصولی فناورانه و به‌مثابه ساختاری روایی و تجربه‌ای زیباشناختی مورد توجه قرار گیرد؛ ساختاری که در آن جهان داستانی از خلال فضا، کنش و تجربه‌ی ادراکی کاربر شکل می‌گیرد. در این چهارچوب، ژانر ویران‌شهر امکان تحلیل نحوه‌ی بازنمایی مناسبات قدرت، سرکوب و دگرگونی سوژه انسانی را فراهم می‌سازد و به بستری برای فهم تجربه‌ی زیسته انسان معاصر در شرایط بحران بدل می‌شود.

پژوهش‌های نظری درباره‌ی ادبیات ویران‌شهری نشان داده‌اند که این آثار، از نمونه‌های کلاسیک تا روایت‌های معاصر، اغلب سازوکارهای نظام‌های سرمایه‌داری و تمامیت‌خواه را از طریق تغییر شکل انسان‌ها آشکار می‌کنند؛ انسان‌هایی که یا به سوژه‌های مطیع تبدیل می‌شوند یا در رقابت‌های خشونت‌آمیز برای بقا قرار می‌گیرند (Boland, 2023: 85). در چنین روایت‌هایی شخصیت‌ها در فضایی مبتنی بر نظارت، کنترل ایدئولوژیک و سرکوب مستمر زیست می‌کنند و هویت فردی آنان در معرض فرسایش قرار می‌گیرد (Boland, 2023: 73). این ویژگی‌ها نشان می‌دهد که ویران‌شهر بیش از آنکه فقط تصویر آینده‌ای تاریک باشد، سازوکاری روایی برای نمایش تنش میان قدرت و سوژه‌ی انسانی است.

مطالعات مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای ویران‌شهری نیز بر ظرفیت این ژانر در فعال‌سازی آگاهی انتقادی کاربر تأکید کرده‌اند. پژوهش فارکا نشان می‌دهد که ساختارهای داستانی ویران‌شهری در بازی‌ها می‌کوشند کاربر را از وضعیت انفعال خارج کرده و او را به سوژه‌ای آگاه و کنش‌مند بدل سازند؛ امری که به عنوان ویژگی ذاتی روایت‌های ویران‌شهری تلقی می‌شود (Farca, 2018: 115). در همین راستا، شولتزکه ویران‌شهرهای مجازی را ابزاری انتقادی می‌داند که با اغراق در بحران‌های جهان واقعی، پیامدهای الگوهای ناکارآمد اجتماعی و سیاسی را آشکار ساخته و کاربر را به بازاندیشی وضعیت موجود فرامی‌خواند (Schulzke, 2014: 322). چنین رویکردی نشان می‌دهد که تجربه‌ی ویران‌شهری در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند همانند ساختارهای نمایشی، کاربر را در موقعیتی تفسیری و اخلاقی قرار دهد.

پژوهش‌های دیگر با تمرکز بر ساختار آزمون‌محور روایت‌های ویران‌شهری نشان داده‌اند که بسیاری از متون معاصر این ژانر بر پایه نظام‌هایی از آزمایش و ارزیابی شکل می‌گیرند؛ نظام‌هایی که رفتار شخصیت‌ها را هدایت کرده و آنان را میان بقا، همکاری و مقاومت قرار می‌دهند (Boland, 2023: 77). چنین الگویی، روایت ویران‌شهر را به صحنه‌ای دراماتیک تبدیل می‌کند که در آن تحول اخلاقی شخصیت‌ها در مواجهه با قدرت رخ می‌دهد. در

مطالعات بازی‌های رایانه‌ای نیز بیان شده است که جهان ویران شهری اغلب بازتاب دو هراس بنیادین مدرنیته است؛ ترس از فروپاشی نظم اجتماعی و ترس از نابودی فردیت انسانی در ساختارهای مدرن کنترل‌گر (Johnson & Tulloch, 2017: 255). این تحلیل‌ها نشان می‌دهند که فضای ویران شهر بستری مناسب برای مطالعه روایت محیطی و تجربه‌ی وجودی سوژه در ساختارهای بسته و نظارتی فراهم می‌کند.

در حوزه‌ی ادبیات داستانی، پژوهش‌های متعددی ویران‌شهر را ابزاری انتقادی برای تحلیل ساختارهای سیاسی و اجتماعی معرفی کرده‌اند. این مطالعات با تأکید بر مؤلفه‌هایی همچون نظام‌های تمامیت‌خواه، خشونت ساختاری، بحران هویت و فروپاشی ارزش‌های اخلاقی نشان داده‌اند که روایت‌های ویران‌شهری بازتابی از اضطراب‌های بنیادین جوامع معاصر هستند (سلطانی و خدادادی، ۱۴۰۳: ۲۱۴). بررسی‌های تطبیقی میان آثار ویران‌شهری در بسترهای فرهنگی مختلف نیز نشان می‌دهد که عناصر مشترکی همچون کنترل اجتماعی، پروپاگاندا و انطباق اجباری اجتماعی ساختار روایی این ژانر را شکل می‌دهند. پژوهش‌های اسعد و راغب (۱۴۰۳: ۲۲۴) و بازیار و همکاران (۱۴۰۳: ۱۰۰) نیز نشان داده‌اند که تکرار تاریخی خشونت، فروپاشی هویت و ماشینی‌شدن انسان از مهم‌ترین سازوکارهای روایی شکل‌دهنده‌ی جهان‌های ویران‌شهری هستند. افزون بر این، تحلیل عرب یوسف‌آبادی (۱۴۰۴: ۲۷) با اتکا به بوم‌فلسفه گاتاری نشان می‌دهد که روایت ویران‌شهری می‌تواند فرآیند بازتعریف هویت و امکان‌رهایی سوژه‌ی انسانی را برجسته سازد.

در کنار مطالعات نظری، پژوهش‌هایی نیز به‌طور خاص به بازی رایانه‌ای اینساید پرداخته‌اند. آرنولد نشان می‌دهد که الگوهای صوتی و ریتمیک در این بازی نقشی اساسی در سازمان‌دهی تجربه‌ی ادراکی کاربر دارند و از طریق تکرار و تحول تدریجی صداها، نوعی انسجام روایی غیرکلامی شکل می‌گیرد (Arnold, 2018: 203). کاستلو نیز با تحلیل ریتم‌های شکست و آغاز دوباره در اینساید نشان می‌دهد که ساختارهای تکرارشونده‌ی مرگ و احیا، تجربه دراماتیک شکست را به بخشی از فرآیند روایی تبدیل می‌کنند (Costello, 2019: 1). این پژوهش‌ها گرچه بر عناصر صوتی و تجربه‌ی بازی تمرکز دارند، اما به‌طور ضمنی نشان می‌دهند که روایت در این اثر بیش از آنکه وابسته به داستان‌گویی صریح باشد، در تعامل میان فضا، حرکت و تجربه بدن‌مند کاربر شکل می‌گیرد.

مطالعاتی در دیگر حوزه‌های هنری نیز حضور گسترده مفهوم ویران‌شهر را نشان داده‌اند. تحلیل پوسترهای صلح و ضدجنگ در هنرهای دیداری بیانگر آن است که ویران‌شهر می‌تواند به ابزاری نشانه‌شناختی برای نقد ایدئولوژی‌های جنگ و شکنندگی صلح تبدیل شود (نجفی و دیگران، ۱۴۰۰: ۲۱). همچنین بررسی تاریخی تحول ادبیات ویران‌شهری نشان داده است که این ژانر از آغاز، کارکردی انتقادی در مواجهه با قدرت سیاسی و ساختارهای اجتماعی داشته و به تدریج به بستری برای کاوش هویت فردی و خودآگاهی فرهنگی تبدیل شده است (Stoner, 2017: 1). چنین گستره‌ای از مطالعات نشان می‌دهد که ویران‌شهر مفهومی محدود به یک رسانه‌ی خاص نیست، بلکه در طیفی وسیع از اشکال هنری حضور دارد و امکان تحلیل‌های روایت‌شناختی متنوعی را فراهم می‌سازد.

با وجود تنوع پژوهش‌های انجام‌شده، بررسی پیشینه نشان می‌دهد که بیشتر مطالعات یا بر تحلیل‌های فرهنگی و ایدئولوژیک ویران‌شهر تمرکز داشته‌اند یا بازی‌های رایانه‌ای را از منظر طراحی، تجربه‌ی کاربر یا ویژگی‌های رسانه‌ای مطالعه کرده‌اند. در نتیجه، پیوند میان روایت‌شناسی هنرهای نمایشی و نظریه‌ی ویران‌شهر انتقادی تام مویلان در تحلیل یک متن تعاملی مشخص همچنان کمتر مورد توجه قرار گرفته است. پژوهش حاضر با تمرکز بر بازی رایانه‌ای اینساید می‌کوشد این خلأ را جبران کند و نشان دهد که چگونه سازوکارهای روایی، فضایی و کنشی این اثر می‌توانند در چهارچوب نظری مویلان به‌عنوان نمونه‌ای از ویران‌شهر انتقادی تفسیر شوند. نوآوری مقاله در آن است که بازی رایانه‌ای را نه به‌مثابه رسانه‌ای سرگرمی‌محور، بلکه به‌عنوان ساختاری روایی هم‌سنخ

با تجربه‌ی نمایشی تحلیل می‌کند و از طریق تلفیق روایت‌شناسی و نظریه‌ی ویران‌شهر، الگویی تحلیلی برای فهم درام تعاملی در هنرهای معاصر ارایه می‌دهد؛ الگویی که امکان بازاندیشی جایگاه روایت، سوژگی و تجربه زیباشناختی را در مرز میان هنرهای نمایشی و فضاهای تعاملی فراهم می‌سازد.

روش‌شناسی پژوهش

پژوهش حاضر با اتکا به روش تحلیلی-تفسیری در چهارچوب روایت‌شناسی سامان یافته است. انتخاب این روش از آن‌رو صورت گرفته که هدف پژوهش، سنجش کمی عناصر یا ارزیابی کارکردهای فنی بازی نیست، بلکه فهم سازوکارهای شکل‌گیری معنا در جهان ویران‌شهری اثر و تبیین نحوه‌ی سازمان‌یابی روایت در پیوند با ساختارهای فضایی، بصری و کنشی آن است. در این رویکرد، بازی رایانه‌ای نه فقط به عنوان محصولی سرگرمی‌محور، بلکه به مثابه متنی هنری و روایی در نظر گرفته می‌شود که معنا در آن از خلال روابط میان فضا، حرکت، ریتم، میزانشن بصری و نظام نشانه‌ای اثر شکل می‌گیرد. از این منظر، روش تحلیلی-تفسیری امکان خوانش لایه‌های پنهان روایت و آشکارسازی مناسبات میان فرم هنری و دلالت‌های انتقادی را فراهم می‌سازد. چهارچوب نظری پژوهش بر دو بنیان اصلی استوار است؛ روایت‌شناسی معاصر و نظریه‌ی ویران‌شهر انتقادی تام مویلان. بر این اساس، پیش از ورود به متن بازی، مؤلفه‌های بنیادین ویران‌شهر انتقادی از منابع نظری استخراج و به شاخص‌های تحلیلی تبدیل شدند. این شاخص‌ها شامل جهان بسته و کنترل‌شده، سازوکارهای نظارت و انضباط، فضا‌مندی قدرت، بدن تحت سلطه، حذف یا محدودیت زبان، تجربه‌ی بیگانگی، بحران هویت و امکان مقاومت در دل ساختارهای سرکوبگر هستند. صورت‌بندی این مؤلفه‌ها به ایجاد مدلی مفهومی انجامید که به عنوان ابزار تحلیلی برای خوانش روایت‌شناختی متن مورد استفاده قرار گرفت و امکان بررسی نسبت میان ساختار روایی و معنای انتقادی را فراهم ساخت.

بازی رایانه‌ای اینساید به عنوان نمونه موردی پژوهش بر پایه‌ی ملاحظات نظری و زیبایی‌شناختی مشخصی انتخاب شده است. این اثر به دلیل برخورداری از روایت غیرکلامی، حذف کامل دیالوگ، اقتصاد بصری مینیمال، تأکید بر بیان بدنی و خلق جهانی مبتنی بر کنترل، نظارت و حذف فردیت، نمونه‌ای شاخص برای مطالعه‌ی روایت محیطی و ویران‌شهر انتقادی به‌شمار می‌آید. افزون بر این، ساختار روایی اثر بیش از آنکه بر پیرنگ داستانی کلاسیک استوار باشد، بر تجربه‌ی فضایی، سازمان صحنه‌ها و مواجهه‌ی تدریجی سوژه با ساختارهای قدرت مبتنی است؛ ویژگی‌ای که آن را به نمونه‌ای مناسب برای تحلیل در چهارچوب روایت‌شناسی هنرهای نمایشی بدل می‌کند. از منظر نظریه مویلان نیز جهان این اثر واجد تنش بنیادینی میان سلطه‌ی ساختاری و امکان گسست از آن است و از همین‌رو ظرفیت بالایی برای تحلیل ویران‌شهر انتقادی فراهم می‌آورد.

در این پژوهش، واحد تحلیل نه مراحل گیم‌پلی به معنای فنی، بلکه اپیزودهای روایی-فضایی بازی است؛ یعنی بخش‌هایی از متن که در آن‌ها تغییری معنادار در موقعیت شخصیت، سازمان فضایی صحنه یا نسبت سوژه با ساختار قدرت رخ می‌دهد. متن بازی طی چندین خوانش نظام‌مند مورد بررسی قرار گرفت و داده‌های تحلیلی از طریق مشاهده دقیق صحنه‌ها، توالی‌های فضایی، الگوهای حرکتی شخصیت، طراحی بصری محیط، ریتم پیشروی و کیفیت گذار میان موقعیت‌های نمایشی استخراج شد. در این فرایند، تحلیل از توصیف صرف فراتر رفت و با بهره‌گیری از کدگذاری مفهومی هدایت شد؛ به این معنا که نشانه‌ها و موقعیت‌های روایی موجود در متن بازی بر اساس خوشه‌های معنایی متناظر با مفاهیم نظری مویلان دسته‌بندی شدند. جدول شماره ۱ نحوه‌ی تبدیل مفاهیم نظری به مقوله‌های تحلیلی و شاخص‌های قابل مشاهده در متن بازی را نشان می‌دهد. این جدول مبنای کدگذاری و تفسیر داده‌ها در فرایند تحلیل روایت‌شناختی بوده است.

جدول شماره ۱: الگوی کدگذاری مفهومی برای تحلیل روایت شناختی ویران شهر انتقادی

مقوله تحلیلی	شاخص‌های مشاهده‌پذیر در متن بازی
جهان بسته	مسیرهای یک سویه، محدودیت فضایی، فقدان افق خروج
نظارت و کنترل	دوربین‌ها، تعقیب، کنترل ماشینی، رصد دایمی
فضامندی قدرت	معماری انضباطی، طراحی صنعتی، هدایت اجباری حرکت
بدن تحت سلطه	اجبار حرکتی، آسیب‌پذیری، کنترل بدن‌ها
زوال فردیت	بدن‌های هم‌شکل، حذف هویت فردی، رفتار جمعی مکانیکی
مقاومت و گسست	فرار، نافرومانی، اختلال در نظم کنترل
پایان گشوده	تعلیق معنایی، ابهام در رهایی یا استمرار سلطه

در مرحله تحلیل اولیه، هر اپیزود روایی بر اساس شاخص‌های فوق کدگذاری شد. برای نمونه، عناصر مرتبط با محدودسازی مسیر حرکت، طراحی فضاهای صنعتی بسته و هدایت اجباری حرکت ذیل مقوله فضامندی قدرت قرار گرفتند. همچنین صحنه‌های مرتبط با ناتوانی جسمانی، اجبار حرکتی و محدودیت کنش در مقوله‌ی بدن تحت سلطه تحلیل شدند. از سوی دیگر، لحظات فرار، اختلال در نظم سیستم و فروپاشی سازوکارهای کنترلی در ذیل مقوله مقاومت و گسست دسته‌بندی شدند. این کدگذاری سبب شد روابط ساختاری میان عناصر بصری، فضایی و روایی اثر با دقت بیشتری آشکار شود.

در مرحله‌ی تفسیری، الگوهای حاصل از کدگذاری در نسبت با چهارچوب نظری مویلان خوانش شدند تا چگونگی تحقق ویران‌شهر انتقادی در ساختار اثر تبیین شود. تمرکز تحلیل بر این بود که روایت چگونه از خلال سازمان فضایی، حذف گفتار، ریتم حرکت و تجربه بدن‌مند شخصیت شکل می‌گیرد و چگونه جهان بازی، مناسبات قدرت را نه در قالب گزاره‌های مستقیم روایی، بلکه به صورت تجربه‌ای زیباشناختی و نمایشی بازتولید می‌کند. بدین ترتیب، روایت اثر نه به عنوان داستانی ازپیش تثبیت شده، بلکه به عنوان ساختاری پویا فهم شد که در تعامل میان فضا، کنش و ادراک کاربر به تدریج ساخته می‌شود.

مبانی نظری ویران‌شهر

تحول مطالعات روایت در نیمه دوم قرن بیستم موجب گسترش دامنه‌ی روایت‌شناسی از حوزه‌ی ادبیات داستانی به سایر اشکال هنری شد. روایت دیگر به عنوان ساختار نقل رویدادها یا سازمان خطی پیرنگ در نظر گرفته نمی‌شود، بلکه به مثابه نظامی معنا ساز فهم می‌شود که از طریق سازمان‌دهی تجربه، ادراک و کنش شکل می‌گیرد. نظریه‌پردازان روایت‌شناسی شناختی بر این باورند که روایت پیش از آنکه ساختاری زبانی باشد، شیوه‌ای برای سامان‌دهی تجربه‌ی انسانی از جهان است و کاربر با ساختن جهان روایی معنا را بازسازی می‌کند (Herman, 2019: 164). در این تلقی، روایت فرآیندی پویا است که در تعامل میان اثر و دریافت‌کننده تحقق می‌یابد.

گسترش این رویکرد سبب شد روایت‌شناسی از تمرکز صرف بر متن نوشتاری فاصله گرفته و به مطالعه رسانه‌ها و اشکال اجرایی نیز بپردازد. رایان روایت را نظامی چندرسانه‌ای می‌داند که می‌تواند در قالب تصویر، فضا، حرکت و حتی تجربه‌ی تعاملی نیز شکل گیرد و الزاماً وابسته به روایت کلامی نیست (Ryan, 2015: 118). این دیدگاه، امکان تحلیل آثار هنری فاقد دیالوگ یا روایت توضیحی را فراهم می‌سازد و نشان می‌دهد که روایت می‌تواند از طریق چینش موقعیت‌ها و سازمان ادراکی کاربر تحقق یابد.

در هنرهای نمایشی معاصر نیز تغییر مشابهی رخ داده است. لمان با طرح مفهوم تئاتر پسادراماتیک نشان

می‌دهد که بسیاری از آثار معاصر دیگر مبتنی بر درام ارسطویی یا روایت خطی نیستند، بلکه تجربه‌ی اجرا را جایگزین بازنمایی داستان کرده‌اند (Lehmann, 2006: 63). در چنین آثاری، فضا، بدن، ریتم و حضور صحنه‌ای نقش اصلی در تولید معنا دارند. روایت در این وضعیت نه از طریق گفتار شخصیت‌ها بلکه از خلال مواجهه کاربر با وضعیت‌های نمایشی شکل می‌گیرد. این تحول نظری نشان می‌دهد که روایت می‌تواند در غیاب پیرنگ کلاسیک نیز وجود داشته باشد و به صورت تجربه‌ای فضایی و حسی تحقق یابد.

یکی از مفاهیم کلیدی در این تحول، روایت محیطی است؛ مفهومی که هنری جنکینز آن را شیوه‌ای از داستان‌پردازی می‌داند که در آن محیط به حامل اطلاعات روایی تبدیل می‌شود و کاربر با کاوش در فضا داستان را بازسازی می‌کند (Jenkins, 2004: 122). در روایت محیطی، عناصر معماری، اشیاء، مسیر حرکت و وضعیت‌های فضایی نقش همان کارکردی را دارند که در روایت کلاسیک بر عهده‌ی دیالوگ یا راوی قرار داشت. معنا به صورت پراکنده در جهان اثر توزیع می‌شود و روایت حاصل فرآیند کشف تدریجی است.

پیوند روایت محیطی با مفهوم جهان روایی اهمیت بنیادینی دارد. جهان روایی شبکه‌ای از روابط زمانی، فضایی و کنشی است که کاربر بر اساس نشانه‌های اثر آن را می‌سازد (Herman, 2009: 87). در این چهارچوب، تحلیل روایت مستلزم بررسی چگونگی شکل‌گیری فضاها، محدودیت‌های حرکتی، مسیرهای عبور و سازمان موقعیت‌های کنشی است. بنابراین روایت هم توالی رخدادها و هم ساختار تجربه‌ی زیسته در جهان اثر محسوب می‌شود.

مطالعات روایت همچنین نشان داده‌اند که سکوت، حذف اطلاعات و ابهام می‌توانند کارکردی روایی داشته باشند. ابوت روایت را نظامی مبتنی بر شکاف‌های معنایی می‌داند که کاربر ناگزیر است آن‌ها را پر کند و از این طریق در تولید معنا مشارکت داشته باشد (Abbott, 2008: 118). چنین وضعیتی موجب می‌شود روایت به فرایندی تفسیری تبدیل شود که در آن معنا به صورت مستقیم ارائه نمی‌شود بلکه در تعامل ادراکی شکل می‌گیرد. این ویژگی به‌ویژه در آثاری اهمیت می‌یابد که روایت خود را از طریق تصویر، حرکت و موقعیت‌های فضایی سامان می‌دهند.

از منظر زیبایی‌شناسی اجرا، بدن انسانی نیز به یکی از عناصر مرکزی روایت تبدیل می‌شود. در بسیاری از اشکال نمایشی معاصر، بدن نه فقط ابزار کنش بلکه حامل معنا است و وضعیت‌های حرکتی آن می‌تواند ساختار روایی را پیش ببرد. چنین نگرشی امکان تحلیل روایت را در سطح کنش بدنی، محدودیت حرکت و رابطه‌ی بدن با فضا فراهم می‌سازد. روایت در این معنا نوعی سازمان‌دهی تجربه‌ی بدنی در جهان اثر است و از خلال حرکت، توقف، تعقیب یا گریز شکل می‌گیرد.

برآیند این تحولات نظری نشان می‌دهد که روایت در هنرهای معاصر به ساختاری فضا محور، تجربه محور و غیرکلامی تبدیل شده است. روایت دیگر وابسته به داستان‌گویی مستقیم نیست، بلکه در سازمان فضایی، ریتم کنش، توزیع اطلاعات و نحوه‌ی مواجهه سوژه با جهان اثر تحقق می‌یابد. چنین چهارچوبی امکان مطالعه‌ی آثار تعاملی را در امتداد سنت‌های هنرهای نمایشی فراهم می‌کند و زمینه‌ی نظری لازم برای تحلیل روایت‌شناختی جهان‌های ویران‌شهری را مهیا می‌سازد. بر این اساس، مفاهیمی چون جهان روایی، روایت محیطی، سکوت روایی، بدن‌مندی کنش و سازمان فضایی معنا، بنیان نظری تحلیل اثر در ادامه‌ی پژوهش را تشکیل می‌دهند و ابزار مفهومی لازم برای خوانش ساختار روایی اثر مورد مطالعه را فراهم می‌کنند.

ویران‌شهر انتقادی از منظر مویلان

در مطالعات فرهنگی و نظریه‌ی ادبی معاصر، ویران‌شهر به‌عنوان یکی از مهم‌ترین صورت‌های روایی برای بازاندیشی نسبت انسان با قدرت، تاریخ و مدرنیته شناخته می‌شود. برخلاف تلقی رایج که ویران‌شهر را فقط

بازنمایی آینده‌ای فروپاشیده یا جامعه‌ای بحران‌زده می‌داند، پژوهشگران این حوزه نشان داده‌اند که ویران‌شهر پیش از هرچیز ساختاری روایی و انتقادی است که از طریق اغراق در روندهای اجتماعی موجود، منطق‌های پنهان سلطه را آشکار می‌سازد. سارجنت ویران‌شهر را جامعه‌ای تخیلی تعریف می‌کند که در آن شرایط زندگی به‌گونه‌ای سازمان یافته‌اند که کاربر آن را به‌عنوان وضعیتی نامطلوب و هشداردهنده تشخیص می‌دهد و از خلال این فاصله انتقادی امکان ارزیابی وضعیت حال فراهم می‌شود (Sargent, 1994: 24).

با گسترش مطالعات آرمان‌شهر و پاد آرمان‌شهر در قرن بیستم، نظریه‌پردازانی چون فردریک جیمسون نشان دادند که روایت‌های ویران‌شهری درواقع شیوه‌ای برای اندیشیدن تاریخی هستند؛ روایتی که از طریق تصویر آینده، ساختارهای ایدئولوژیک اکنون را قابل رؤیت می‌کند (Jameson, 2005: 316). در این معنا، ویران‌شهر نه پیش‌بینی آینده بلکه نقد حال است. جهان ویران‌شهری با برجسته‌سازی نظم‌های کنترل‌گر، بوروکراسی فراگیر، نظارت دائمی و فروپاشی سوژگی فردی، شرایطی را می‌سازد که در آن روابط قدرت به شکل عریان ظاهر می‌شوند. تام مویلان در بازخوانی نظری ژانر ویران‌شهر، نقطه‌ی عطفی در مطالعات این حوزه ایجاد می‌کند. او با تمایز میان ویران‌شهر کلاسیک و ویران‌شهر انتقادی نشان می‌دهد که آثار متأخر این ژانر صرفاً به بازنمایی یأس و شکست اجتماعی محدود نمی‌شوند. در ویران‌شهر کلاسیک، جهان داستانی معمولاً بسته، قطعی و فاقد امکان تغییر است و روایت با تثبیت نظم سرکوبگر پایان می‌یابد. اما در ویران‌شهر انتقادی، شکاف‌هایی در ساختار قدرت وجود دارد که امکان آگاهی، مقاومت و تخیل بدیل را حفظ می‌کند (Moylan, 2019: 147). بدین ترتیب، ویران‌شهر انتقادی ساختاری دیالکتیکی می‌یابد؛ جهانی که هم‌زمان سرکوب و امکان‌رهایی را در خود حمل می‌کند.

یکی از مؤلفه‌های بنیادی در نظریه‌ی مویلان، توجه به فضا به‌عنوان ابزار اعمال قدرت است (Moylan, 2019: 183). فضا در روایت‌های ویران‌شهری فقط پس‌زمینه رویدادها نیست، بلکه سازوکاری فعال برای تنظیم رفتار سوژه محسوب می‌شود. این برداشت با تحلیل فوکو از جامعه انضباطی هم‌پوشانی دارد؛ جایی که معماری، نظارت و سازمان فضایی بدن‌ها را قابل کنترل می‌سازد (Foucault, 1997: 231). بنابراین، جهان ویران‌شهری از طریق مسیرهای محدود، مرزهای نامریی، جداسازی جمعیت‌ها و سامان‌دهی حرکت افراد شکل می‌گیرد. در چنین جهانی، بدن انسانی به عرصه اصلی قدرت تبدیل می‌شود. ویران‌شهر انتقادی نشان می‌دهد که سلطه نه فقط در سطح ایدئولوژی بلکه در سطح بدن و تجربه‌ی روزمره عمل می‌کند. حذف فردیت، یکسان‌سازی رفتارها، کنترل حرکت و حذف صدا از مهم‌ترین راهبردهای روایت ویران‌شهری برای نمایش وضعیت سوژه‌ی تحت سلطه هستند. در عین حال، مقاومت نیز غالباً در قالب کنش‌های کوچک، نافرمانی‌های جزئی یا گسست‌های روایی ظاهر می‌شود؛ امری که مویلان آن را حفظ افق امید انتقادی در دل تاریک‌ترین ساختارها می‌داند (Moylan, 2019: 67).

ویژگی دیگر ویران‌شهر انتقادی، ساختار روایی باز و مبهم آن است. برخلاف روایت‌های بسته، این آثار از ارایه‌ی پاسخ قطعی پرهیز می‌کنند و کاربر را در موقعیتی تفسیری قرار می‌دهند. باکارینی این ویژگی را گشودگی تفسیری می‌نامد و معتقد است که ویران‌شهر انتقادی کاربر را به مشارکت فعال در معناپردازی فرا می‌خواند (Baccolini & Moylan, 2003: 3). ابهام، سکوت اطلاعاتی و حذف توضیح مستقیم، به عناصر روایی مرکزی تبدیل می‌شوند که از طریق آن‌ها کاربر ناگزیر به بازسازی معنا می‌شود.

از منظر روایت‌شناختی، ویران‌شهر انتقادی را می‌توان ساختاری دانست که در آن روایت از طریق تنش میان سه سطح شکل می‌گیرد؛ سازمان فضایی قدرت، وضعیت بدن سوژه و امکان گسست از نظم مسلط. روایت در چنین جهانی نه مبتنی بر پیشرفت قهرمانانه، بلکه مبتنی بر تجربه‌ی تدریجی آگاهی است. این آگاهی اغلب در مواجهه‌ی مستمر با محدودیت‌ها شکل می‌گیرد و مسیر روایت را تعیین می‌کند.

بر اساس مباحث نظری مطرح شده، می‌توان مؤلفه‌های اصلی ویران شهر انتقادی در نظریه‌ی مویلان را به صورت شاخص‌های تحلیلی صورت‌بندی کرد (جدول شماره ۲)؛ شاخص‌هایی که امکان تحلیل ساختارهای روایی و فضایی آثار هنری را فراهم می‌کنند.

جدول شماره ۲: مؤلفه‌های ویران شهر انتقادی بر اساس نظریه تام مویلان

مؤلفه‌ی نظری	تبیین مفهومی	کارکرد روایت شناختی
جهان بسته و کنترل شده	سازمان اجتماعی مبتنی بر سلطه ساختاری	ایجاد تنش روایی بنیادین
فضامندی قدرت	اعمال قدرت از طریق معماری و نظم فضایی	شکل‌دهی مسیر روایت
بدن تحت نظارت	کنترل حرکت و حذف فردیت	تبدیل بدن به عنصر دراماتیک
حذف یا محدودیت زبان	کاهش بیان مستقیم معنا	تولید روایت غیرکلامی
بیگانگی سوزه	گسست فرد از جامعه و هویت	ایجاد وضعیت بحران روایی
شکاف در نظم مسلط	وجود امکان اختلال در سیستم	شکل‌گیری پویایی روایت
مقاومت تدریجی	کنش‌های کوچک و انباشتی	پیشبرد تحول روایی
پایان گشوده	عدم قطعیت معنایی	مشارکت تفسیری کاربر

این چهارچوب نشان می‌دهد که ویران شهر انتقادی بیش از آنکه ژانری مضمونی باشد، الگویی روایی برای سازمان‌دهی تجربه‌ی انسانی در مواجهه با قدرت است. در این الگو، روایت از خلال فضا، بدن، محدودیت و امکان گسست شکل می‌گیرد و اثر هنری به صحنه‌ای تبدیل می‌شود که در آن ساختارهای اجتماعی در قالب تجربه‌ای زیباشناختی قابل ادراک می‌شوند. بدین ترتیب، نظریه‌ی مویلان بنیان مفهومی لازم را برای تحلیل روایت شناختی جهان‌های ویران شهری فراهم می‌سازد و مجموعه‌ای از شاخص‌های عملیاتی ارائه می‌دهد که می‌توانند به عنوان ابزار تحلیلی در مطالعه ساختارهای روایی آثار هنری به کار روند.

تحلیل ویران شهر انتقادی بازی رایانه‌ای اینساید

بازی رایانه‌ای اینساید را می‌توان نمونه‌ای شاخص از تحقق ویران شهر انتقادی در قالب هنر تعاملی دانست؛ اثری که بدون اتکا به روایت کلامی، گفت‌وگو یا توضیح مستقیم داستانی، جهانی را خلق می‌کند که در آن مناسبات قدرت، انضباط، کنترل و مقاومت از خلال سازمان‌دهی فضایی، طراحی صحنه و تجربه بدن‌مند شخصیت اصلی آشکار می‌شوند. اهمیت این اثر از منظر روایت‌شناسی در آن است که روایت در آن نه بر پایه‌ی پیرنگ کلاسیک و زنجیره علی آشکار رخدادها، بلکه از طریق تجربه فضایی، کنش تدریجی و مواجهه‌ی مستمر با محیط شکل می‌گیرد. به بیان دیگر، اینساید داستان خود را نه با گفتار و توضیح، بلکه با میزانشن، حرکت، سکوت، نورپردازی و ریتم پیشروی روایی روایت می‌کند. در چنین ساختاری، معنا از خلال آنچه گفته می‌شود حاصل نمی‌شود، بلکه از رهگذر آنچه دیده، تجربه و زیسته می‌شود، شکل می‌گیرد. همین ویژگی، اثر را به نمونه‌ای قابل توجه برای مطالعه نسبت میان فرم هنری و روایت ویران شهری تبدیل می‌کند.

در چهارچوب نظری تام مویلان، این اثر را می‌توان مصداقی روشن از ویران شهر انتقادی دانست، زیرا جهان روایی آن تصویری از فروپاشی اجتماعی یا ناامیدی مطلق ارائه نمی‌دهد، بلکه هم‌زمان سازوکارهای سلطه و امکان‌های گسست از آن را نیز آشکار می‌سازد. به بیان دقیق‌تر، جهان بازی تنها عرصه‌ی بازنمایی سرکوب نیست، بلکه بستری است که در آن تنش میان کنترل ساختاری و امکان مقاومت به طور مستمر بازتولید

می‌شود. از همین رو، اثر نه در چهارچوب ویران‌شهر کلاسیک مبتنی بر انسداد کامل معنا، بلکه در منطق ویران‌شهر انتقادی قرار می‌گیرد که هم‌زمان واجد وجوه سرکوبگر و روزنه‌های بالقوه‌ی گسست است.

روایت بازی از نخستین لحظه با فرار آغاز می‌شود. پس‌ری بی‌نام، بدون هیچ مقدمه داستانی، در جنگلی تاریک و مه‌آلود در حال گریز از نیروهای تعقیب‌کننده دیده می‌شود. این آغاز ناگهانی از منظر روایت شناختی اهمیتی بنیادین دارد، زیرا بازی عامدانه هرگونه زمینه‌چینی روایی متعارف را حذف می‌کند و کاربر را بی‌واسطه در دل بحران قرار می‌دهد. نه هویت شخصیت روشن است، نه ماهیت نیروهای تعقیب‌کننده و نه حتی منطق جهان داستانی. این فقدان اطلاعات اولیه، نوعی ناامنی ادراکی و بی‌ثباتی شناختی ایجاد می‌کند که از مهم‌ترین سازوکارهای روایت ویران‌شهری به‌شمار می‌آید. در این جا جهان داستانی پیش از آنکه توضیح داده شود، تجربه می‌شود و این تجربه مقدم بر هرگونه فهم عقلانی قرار می‌گیرد. کاربر ابتدا با اضطراب، تهدید و فشار محیط مواجه می‌شود و سپس به تدریج منطق جهان را از خلال کنش درمی‌یابد.

این انتخاب فرمی با منطق ویران‌شهر انتقادی هم‌خوانی کامل دارد، زیرا در چنین آثاری بحران نه رخدادی بیرونی و مقطعی، بلکه وضعیتی زیسته، مستمر و فراگیر است. جهان ویران‌شهری در اینساید از همان آغاز به مثابه وضعیتی تثبیت‌شده عرضه می‌شود؛ جهانی که در آن گریز، پنهان‌شدن و بقا به بنیادی‌ترین اشکال کنش تبدیل شده‌اند. به همین دلیل، کاربر از نخستین لحظه نه با روایتی درباره فروپاشی، بلکه با جهانی مواجه می‌شود که فروپاشی در آن پیشاپیش رخ داده و اکنون به وضعیت عادی بدل شده است.

در همین مرحله، بازی؛ نخستین مؤلفه‌ی بنیادین ویران‌شهر را نیز معرفی می‌کند که همان جهان بسته است. هرچند آغاز بازی در فضایی باز و طبیعی یعنی جنگل رخ می‌دهد، اما ساختار حرکت از همان ابتدا به شدت محدود، کنترل‌شده و جهت‌مند است. شخصیت اصلی تنها می‌تواند در مسیر مشخصی حرکت کند و بازگشت در عمل فاقد کارکرد روایی و اجرایی است. در نتیجه، حتی پیش از ورود به فضاهای صنعتی و معماری‌های بسته، آزادی حرکت به شکلی بنیادین محدود شده است. این محدودیت نشان می‌دهد که بسته‌بودن جهان وابسته به دیوارها یا حصارهای فیزیکی نیست، بلکه در منطق کلی سازمان‌دهی فضا نهفته است.

از این منظر، حتی طبیعت نیز در بازی کارکرد رهایی‌بخش ندارد. جنگل، که در بسیاری از روایت‌ها فضایی برای آزادی یا پناه تلقی می‌شود، در اینساید خود به بخشی از نظام کنترل بدل شده است. حضور سگ‌های تعقیب‌کننده، نور چراغ‌ها، نیروهای مسلح و مسیرهای محدود عبور نشان می‌دهد که سلطه تنها در فضاهای صنعتی متمرکز نیست، بلکه تمام جهان روایی را دربر گرفته است. بدین ترتیب، اثر آنچه مویلان از آن با عنوان نظام بسته ویران‌شهری یاد می‌کند، از سطح مفهوم نظری به سطح تجربه‌ی زیسته‌ی روایی منتقل می‌سازد. جهان بسته یک ویژگی محیطی و ساختاری ادراکی است که از همان لحظه نخست، احساس محدودیت، اضطراب و فقدان امکان رهایی را در ذهن کاربر تثبیت می‌کند.

جدول شماره ۳: انطباق صحنه‌های کلیدی بازی اینساید با مؤلفه‌های ویران شهر انتقادی و کارکردهای روایت شناختی آن

صحنه کلیدی	مؤلفه‌ی ویران شهر انتقادی	دلالت معنایی	کارکرد روایت شناختی
تعقیب آغازین در جنگل	جهان بسته	فقدان امنیت و آزادی	ورود بی‌واسطه به وضعیت بحران
حرکت جمعی انسان‌های کنترل شده	زوال فردیت	همگن سازی سوژه‌ها	نمایش حذف اراده‌ی فردی
سامانه‌ی کنترل ذهن	سلطه بر بدن	تبدیل بدن به ابزار قدرت	انقیاد کامل سوژه
آزمایشگاه زیرزمینی	فضامندی قدرت	نهادینه شدن کنترل	تجسد معماری انضباط
گریز توده‌ی انسانی درهم تنیده	مقاومت و گسست	اختلال در نظم مسلط	فروپاشی موقت ساختار
ساحل پایانی	پایان گشوده	تعلیق میان رهایی و کنترل	حفظ ابهام انتقادی

همان‌گونه که در جدول شماره ۳ مشاهده می‌شود، بازی از طریق توالی دقیق صحنه‌ها، جهان ویران شهری خود را نه به صورت دفعی، بلکه به شکلی تدریجی و لایه‌مند آشکار می‌سازد. هر صحنه، بخشی از منطق درونی نظم مسلط را نمایان می‌کند و در عین حال، جایگاه شخصیت اصلی را در نسبت با این ساختار بازتعریف می‌سازد. از این منظر، روایت در اینساید بیش از آنکه مبتنی بر رخدادهای مستقل باشد، بر انباشت تدریجی نشانه‌های فضایی، بصری و اجرایی استوار است. بازی با حذف توضیح مستقیم، کاربر را وادار می‌کند تا از خلال مشاهده و تجربه، ساختار سلطه را بازسازی کند. این امر موجب می‌شود فهم جهان داستانی نه از راه اطلاع‌رسانی، بلکه از طریق مشارکت ادراکی در فرایند روایت حاصل شود.

یکی از مهم‌ترین نقاط عطف بازی، صحنه حرکت جمعی انسان‌های کنترل شده است. در این بخش، بدن‌ها در صف‌هایی منظم، هماهنگ و همسان حرکت می‌کنند. کوچک‌ترین تفاوت در سرعت، جهت یا ریتم حرکت دیده نمی‌شود. این هم‌زمانی کامل، در سطح زیبایی‌شناختی تصویری از نظامی مکانیکی تولید می‌کند که در آن انسان دیگر به مثابه سوژه‌ای دارای اراده مستقل وجود ندارد، بلکه به واحدی استاندارد شده در شبکه‌ای بزرگ‌تر از قدرت تقلیل یافته است. حذف تنوع حرکتی در این صحنه یک انتخاب بصری نیست، بلکه واجد معنایی عمیق در سطح روایت است. بازی از طریق این همگنی، فرایند سوژه‌زدایی را به تصویر می‌کشد؛ فرایندی که در آن فردیت سرکوب و به طور کامل مستحیل می‌شود.

از منظر تام مویلان، ویران شهر انتقادی زمانی شکل می‌گیرد که اثر بتواند سازوکارهای سلطه را در سطح زندگی روزمره و تجربه‌ی زیسته آشکار سازد. اهمیت اینساید در آن است که سلطه را در قالب خشونت آشکار، حضور نیروهای نظامی یا ابزارهای سرکوب مستقیم نشان نمی‌دهد، بلکه آن را در عادی‌ترین سطوح حرکت بدن، ریتم راه‌رفتن و هماهنگی فیزیکی تثبیت می‌کند. قدرت در این جهان تنها بیرونی نیست، بلکه در خود بدن‌ها رسوب کرده است. این وضعیت با مفهوم بدن‌های مطیع در اندیشه‌ی میشل فوکو همخوانی دارد؛ بدن‌هایی که از طریق انضباط، نظارت مستمر، تکرار و تنظیم حرکتی به ابزارهای کارآمد ماشین قدرت تبدیل می‌شوند. در چنین ساختاری، قدرت دیگر صرفاً فرمان نمی‌دهد، بلکه بدن را از درون بازسازمان دهی می‌کند.

یکی از پیچیده‌ترین لحظات روایت زمانی رخ می‌دهد که شخصیت اصلی برای پنهان ماندن ناچار می‌شود حرکت خود را با جمع هماهنگ سازد. اهمیت این صحنه در آن است که بقا مستلزم تقلید از اطاعت می‌شود. شخصیت برای آنکه شناسایی نشود، باید نه تنها در جمع قرار گیرد، بلکه همچون جمع حرکت کند. این نکته نشان می‌دهد مسئله اصلی جهان بازی فقط کنترل رفتار نیست، بلکه حذف هرگونه تفاوت است. کوچک‌ترین انحراف حرکتی، بلافاصله تفاوت را آشکار می‌کند و نظام کنترلی واکنش نشان می‌دهد. بدین ترتیب، فردیت در این جهان به امر مشکوک تبدیل می‌شود. سوژه تنها زمانی قابل پذیرش است که از

نشانه‌های فردی تهی شده و در جمع مستحیل شود. این وضعیت یکی از بنیادی‌ترین ویژگی‌های ویران‌شهر را آشکار می‌کند، زیرا در چنین جهانی، تفاوت نه امری طبیعی بلکه نوعی تهدید تلقی می‌شود.

تحلیل فضایی بازی نیز نشان می‌دهد که معماری در اینساید تنها پس‌زمینه رخدادها نیست، بلکه نقشی فعال در شکل‌دهی روایت ایفا می‌کند. مسیر حرکت شخصیت از جنگل به مزرعه، از مزرعه به شهرک صنعتی و از آنجا به مجموعه‌های زیرزمینی آزمایشگاهی، ساختاری نزولی را شکل می‌دهد که از نظر روایی واجد دلالتی مهم است. این حرکت تدریجی به اعماق، جابه‌جایی مکانی نیست، بلکه نوعی نفوذ به لایه‌های پنهان‌تر قدرت محسوب می‌شود. هرچه شخصیت پیش‌تر می‌رود، سازوکارهای سلطه کمتر مریی اما عمیق‌تر و فراگیرتر می‌شوند. در سطوح ابتدایی، تهدید در قالب سگ‌ها، نگهبانان و نورافکن‌ها ظاهر می‌شود، اما در سطوح زیرین، قدرت به ساختاری نامریی‌تر و نظام‌مندتر تبدیل می‌شود که در خود سازمان فضایی رسوخ کرده است. این حرکت از سطح به عمق، از امر آشکار به امر پنهان و از خشونت مستقیم به کنترل ساختاری، یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های ویران‌شهر انتقادی را نمایان می‌سازد. در این جا قدرت، نیرویی سرکوبگر و ساختاری همه‌جانبه است که از طریق معماری، مسیرهای حرکت، محدودیت‌های فضایی و کنترل دید عمل می‌کند. تونل‌های باریک، درهای مکانیکی، دیوارهای بلند و فضاها صنعتی سرد، همگی در خدمت تولید تجربه‌ای از محصورشدگی قرار می‌گیرند. درنتیجه، فضا خود به عاملی روایی تبدیل می‌شود که هم‌زمان معنا تولید می‌کند و تجربه‌ی زیسته سلطه را شکل می‌دهد.

از این منظر، اینساید به خوبی نشان می‌دهد که ویران‌شهر در سطح روایت داستانی ساخته نمی‌شود، بلکه در خود منطق سازمان‌دهی فضا، بدن و حرکت تثبیت می‌شود. بازی با پیوندزدن این سه سطح، جهان ویران‌شهری‌ای خلق می‌کند که در آن سلطه نه فقط دیده، بلکه تجربه می‌شود. همین تجربه‌مندی است که اثر را در چهارچوب ویران‌شهر انتقادی مویلان به نمونه‌ای برجسته تبدیل می‌کند، زیرا بازی هم‌زمان سازوکارهای کنترل را آشکار می‌سازد و امکان اندیشیدن به گسست از آن را نیز در دل همان ساختار زنده نگه می‌دارد.

جدول شماره ۴: کارکرد روایت شناختی عناصر فضایی در بازی اینساید و نسبت آن‌ها با ویران‌شهر انتقادی

عناصر فضایی	ویژگی زیباشناختی	کارکرد روایی	خوانش در چهارچوب مویلان
تونل‌های باریک	محدودسازی میدان دید	تولید اضطراب و ناپایداری	القای محصورشدگی ساختاری
درهای مکانیکی	کنترل مسیر حرکت	تنظیم عبور و توقف	تجسد قدرت انضباطی
فضاهای صنعتی	هندسه سخت و تکرارشونده	غیرانسانی‌سازی محیط	سلطه نظام‌مند ساختار
آزمایشگاه‌ها	نور سرد و معماری استریل	تولید بیگانگی	نهادینه‌شدن قدرت زیستی
ساحل پایانی	سکون، نور گرم و سکوت	تعلیق معنایی	پایان گشوده انتقادی

همان‌گونه که در جدول شماره ۴ مشاهده می‌شود، عناصر فضایی در اینساید، نقش پس‌زمینه بصری ندارند، بلکه به‌عنوان مؤلفه‌هایی فعال در شکل‌دهی روایت عمل می‌کنند. فضا در این بازی خود به یک نظام نشانه‌ای بدل می‌شود که از طریق آن مناسبات قدرت، محدودیت و امکان گسست روایت می‌شود. به همین دلیل، تحلیل فضایی در این اثر، مطالعه‌ی محیط نیست، بلکه مطالعه‌ی شیوه‌ای است که جهان روایی از طریق آن معنا تولید می‌کند.

یکی از پیچیده‌ترین سازوکارهای بازی در صحنه‌های مرتبط با دستگاه‌های کنترل ذهن آشکار می‌شود. شخصیت اصلی با استفاده از سامانه‌های کنترلی قادر می‌شود بدن‌های دیگر را هدایت کند. این سازوکار در

سطح اجرایی بازی برای حل معماها طراحی شده است، اما در سطح روایت‌شناختی معنایی بسیار عمیق‌تر تولید می‌کند. در این جا رابطه میان فاعل و مفعول، یا به تعبیر دقیق‌تر میان سوژه و ایزه، دچار فروپاشی می‌شود. بدن‌های دیگر، حامل اراده مستقل نیستند، بلکه به ابزارهایی برای تحقق کنش تبدیل می‌شوند. اراده در این جهان نه امری فردی، بلکه امری توزیع‌شده و سلسله‌مراتبی است که از طریق شبکه قدرت سازمان می‌یابد. این صحنه‌ها نشان می‌دهند که در جهان ویران‌شهری بازی، بدن به واسطه‌ای برای اعمال قدرت تبدیل شده است. بدن دیگر قلمرو خصوصی انسان نیست، بلکه محل مداخله‌ی مستقیم نظام سلطه است. قدرت از بیرون بر بدن فشار وارد نمی‌کند، بلکه از درون آن عمل می‌کند و توان کنش را بازآرایی می‌سازد. اهمیت این بخش در آن است که شخصیت اصلی نیز برای ادامه‌ی مسیر ناگزیر می‌شود در همین سازوکار مشارکت کند. او برای بقا از همان ابزارهایی استفاده می‌کند که نظام سلطه بر پایه‌ی آن عمل می‌کند. در نتیجه، بازی از ساختن دوگانه‌ی ساده میان سلطه‌گر و مقاوم پرهیز می‌کند و نشان می‌دهد مقاومت نیز همواره بیرون از ساختار قدرت قرار ندارد. این همان پیچیدگی بنیادینی است که تام مویلان در ویران‌شهر انتقادی بر آن تأکید می‌کند. در چنین آثاری، مقاومت درون شکاف‌های ساختار شکل می‌گیرد، نه در بیرون کامل آن.

بخش زیرآبی بازی و مواجهه با موجود دخترمانند نیز ساختار روایی اثر را پیچیده‌تر می‌کند. آب در این بخش تنها یک محیط فیزیکی نیست، بلکه به مرزی میان زیست، مرگ و دگردیسی تبدیل می‌شود. این موجود در ابتدا به مثابه نیرویی تهدیدکننده ظاهر می‌شود و حملات مکرر او نشانه‌ای از خشونت جهان بازی به نظر می‌رسد، اما با پیشروی روایت روشن می‌شود که کارکرد او فقط ایجاد تهدید نیست. او به واسطه‌ی تحول شخصیت اصلی بدل می‌شود. پس از مواجهه‌ی نهایی، بدن شخصیت دگرگون می‌شود و توانایی تنفس در زیر آب را به دست می‌آورد. این دگرگونی واجد دلالتی مهم در خوانش ویران‌شهری است. بقا در جهان ویران‌شهر نه از طریق حفظ وضعیت اولیه، بلکه از طریق دگرگونی و سازگاری با شرایط نوین ممکن می‌شود. شخصیت برای زیستن ناچار است بدن خود را با منطق جهان دگرگون سازد. این امر نشان می‌دهد که ویران‌شهر تنها بر محیط بیرونی اثر نمی‌گذارد، بلکه خود بدن را نیز بازتعریف می‌کند. در نتیجه، بدن به میدان اصلی کشمکش میان سلطه و بقا تبدیل می‌شود. اوج روایت در آزمایشگاه زیرزمینی و صحنه‌ی مواجهه با توده‌ی انسانی درهم‌تنیده رخ می‌دهد. این موجود که از ترکیب بدن‌های انسانی متعدد شکل گرفته، شاید نیرومندترین تصویر بازی از زوال فردیت باشد. در این جا فردیت سرکوب شده و به طور کامل در ماده‌ای جمعی مستحیل شده است. بدن‌های منفرد دیگر مرز مشخصی ندارند و همگی در یک کل ارگانیسم و ناپایدار جذب شده‌اند. این تصویر هم‌زمان هولناک و تراژیک است. از یک سو با موجودی نامتعارف و هیولاگون روبه‌رو هستیم و از سوی دیگر، این موجود تجسد نهایی پیامدهای نظام کنترل است.

از منظر روایت‌شناختی، این صحنه نقطه‌ی واژگونی بنیادین روایت محسوب می‌شود. تا پیش از این، کاربر جهان سلطه را از منظر سوژه‌ای منفرد و آسیب‌پذیر تجربه می‌کرد، اما در این مرحله، خود شخصیت به بدن جمعی تبدیل می‌شود. این تغییر، ساختار ادراکی روایت را دگرگون می‌سازد. نسبت میان ضعف و قدرت وارونه می‌شود. بدنی که پیش‌تر شکننده و آسیب‌پذیر بود، اکنون سنگین، عظیم و ویرانگر شده است. حرکت این توده‌ی انسانی، با وجود سنگینی و ناهماهنگی، نیروی تخریبی عظیمی تولید می‌کند و موانعی را درهم می‌شکند که پیش‌تر غیرقابل عبور بودند. بدین ترتیب، مقاومت برای نخستین بار در سطح مادی به اختلال مستقیم در ساختار سلطه منجر می‌شود.

با این حال، بازی از ساده‌سازی این لحظه پرهیز می‌کند. این توده‌ی انسانی را نمی‌توان قهرمان رهایی‌بخش تلقی کرد. او محصول همان نظامی است که علیه آن حرکت می‌کند. این نکته برای خوانش مویلان اهمیتی اساسی دارد، زیرا ویران‌شهر انتقادی امید را نه در رهایی ناب و مطلق، بلکه در شکاف‌های درونی خود سیستم

جست‌وجو می‌کند. فروپاشی از دل ساختار آغاز می‌شود، نه از بیرون آن. به بیان دیگر، نیروی گسست از همان سازوکارهایی زاده می‌شود که قدرت برای تثبیت خود ایجاد کرده است.

پایان بازی مهم‌ترین مؤلفه‌ی ویران‌شهر انتقادی را محقق می‌سازد که همان پایان گشوده است. پس از گریز، توده‌ی انسانی در ساحلی روشن متوقف می‌شود. نور گرم، سکون تصویر و حذف تنش حرکتی در تضاد کامل با فضای سرد، مکانیکی و تاریک بخش‌های پیشین قرار دارد. با این حال، این صحنه هیچ پاسخ قطعی ارایه نمی‌دهد. روشن نیست که آیا شخصیت به رهایی دست یافته یا فقط وارد مرحله‌ای دیگر از همان نظام شده است. بازی آگاهانه از ارایه‌ی پاسخ نهایی خودداری می‌کند.

همین تعلیق معنایی وجه تمایز ویران‌شهر انتقادی از ویران‌شهر کلاسیک است. در ویران‌شهر کلاسیک، پایان اغلب بسته، قطعی و مبتنی بر شکست کامل سوژه است، اما در چهارچوب مویلان، متن باید امکان اندیشیدن را باز نگه دارد. اینساید، چنین می‌کند. پایان اثر نه وعده رستگاری می‌دهد و نه شکست مطلق را تثبیت می‌کند، بلکه کاربر را در وضعیتی از تأمل انتقادی رها می‌سازد.

از منظر هنرهای نمایشی، یکی از مهم‌ترین دستاوردهای اینساید آن است که روایت را از وابستگی کامل به زبان رها می‌کند. این بازی نشان می‌دهد روایت ویران‌شهری می‌تواند از خلال میزانشن، حرکت، نور، سکوت، ریتم و سازمان فضایی صحنه شکل گیرد. در این معنا، اثر به سنت تئاتر پسادراماتیک نزدیک می‌شود؛ جایی که معنا از متن گفتاری و از خود اجرا تولید می‌شود. روایت در اینساید نیز اجرا می‌شود، نه این که تنها بازگو شود. بر این اساس، تحلیل روایت شناختی نشان می‌دهد که اینساید نمونه‌ای ممتاز از ویران‌شهر انتقادی در هنر تعاملی است. جهان بازی از طریق سه سازوکار بنیادین معنا تولید می‌کند که شامل فضا، سازوکار قدرت، بدن‌مند شدن سلطه و تعلیق تفسیری در پایان است. این سه سازوکار مطابق چهارچوب نظری مویلان، جهان اثر را به فضایی میان سلطه و امکان گسست تبدیل می‌کنند. از این رو، اینساید روایتی درباره‌ی آینده‌ای تاریک نیست، بلکه تجربه‌ای زیباشناختی از وضعیت انسان معاصر در شبکه‌های پیچیده‌ی کنترل، انضباط و قدرت محسوب می‌شود.

نتیجه‌گیری

پرسش اصلی این پژوهش بر چگونگی شکل‌گیری روایت ویران‌شهری در بازی رایانه‌ای اینساید و نسبت آن با مفهوم ویران‌شهر انتقادی در نظریه‌ی تام مویلان متمرکز بود. یافته‌های پژوهش نشان داد که ویران‌شهر در این اثر نه در سطح بازنمایی صرف یک جهان فروپاشیده، بلکه در سطح سازمان روایی اثر و از خلال مناسبات میان فضا، بدن و ساختار قدرت ساخته می‌شود. به بیان دقیق‌تر، روایت ویران‌شهری در اینساید از طریق سه سازوکار بنیادین شکل می‌گیرد که شامل فضا، سازوکار قدرت، بدن‌مند شدن تجربه‌ی سلطه، و گشودگی تفسیری در پایان روایت است. این سه سازوکار در تعامل با یکدیگر موجب می‌شوند که جهان بازی به بستری برای تجربه‌ی زیسته انضباط، کنترل و مقاومت بدل شود.

تحلیل روایت شناختی نشان داد که مهم‌ترین ویژگی اینساید در شیوه‌ی تولید معنا از طریق عناصر غیرزبانی است. برخلاف روایت‌های کلاسیک که بر پیرنگ، شخصیت‌پردازی و گفت‌وگو استوارند، این اثر معنا را از خلال میزانشن، طراحی فضایی، ریتم حرکت و سازمان بصری صحنه‌ها می‌آفریند. در نتیجه، روایت نه به مثابه زنجیره‌ای از رخدادها، داستانی، بلکه به مثابه فرایندی اجرایی و تدریجی فهم می‌شود که در آن سوژه‌ی انسانی در مواجهه‌ی مستمر با ساختارهای محدودکننده، جهان روایی را آشکار می‌سازد. این مسئله نشان می‌دهد که در بازی‌های رایانه‌ای، روایت می‌تواند همچون کنشی اجرایی عمل کند؛ بدین صورت که معنا در فرایند تجربه و اجرا تولید می‌شود، نه در متن از پیش نوشته‌شده.

از منظر نظریه‌ی مویلان، ویران‌شهر انتقادی با حفظ تنش میان سلطه و امکان گسست تعریف می‌شود. نتایج پژوهش نشان داد که اینساید واجد همین منطق دوگانه است. جهان بازی، نظامی انضباطی را نمایش می‌دهد که در آن فردیت سرکوب شده، بدن‌ها به ابژه‌های کنترل بدل شده‌اند و زبان جای خود را به سازوکارهای خاموش قدرت داده است. با این حال، اثر در بازنمایی این نظم بسته متوقف نمی‌ماند. در شکاف‌های روایی، اختلال‌های حرکتی، فروپاشی‌های فضایی و پایان تعلیقی اثر، امکان اندیشیدن به مقاومت و گسست پدیدار می‌شود. بدین ترتیب، بازی نه به ناامیدی مطلق می‌رسد و نه رهایی کامل را وعده می‌دهد؛ بلکه کاربر را در وضعیتی از تعلیق انتقادی قرار می‌دهد که از ویژگی‌های بنیادین ویران‌شهر انتقادی به شمار می‌آید.

از منظر هنرهای نمایشی، دستاورد اصلی پژوهش حاضر آن است که نشان می‌دهد بازی رایانه‌ای می‌تواند واجد کارکردهایی هم‌ارز با فرم‌های اجرایی معاصر باشد. اینساید نشان می‌دهد که روایت ویران‌شهری به حتم وابسته به زبان، دیالوگ یا روایت خطی نیست و می‌تواند از طریق سازمان صحنه، طراحی حرکت، سکوت، نور و رابطه بدن با فضا شکل گیرد. از این منظر، بازی رایانه‌ای، رسانه‌ای دیجیتال و فرمی از هنر اجرایی تعاملی است که در آن تجربه‌ی روایی در پیوند میان کنش، فضا و ادراک شکل می‌گیرد. این یافته، جایگاه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای را در امتداد مطالعات هنرهای نمایشی معاصر تقویت می‌کند.

با توجه به اینکه این پژوهش بر مطالعه‌ی موردی یک اثر متمرکز بوده، تعمیم نتایج آن باید با احتیاط صورت گیرد. با این حال، مقایسه‌ای کوتاه با برخی دیگر از بازی‌های ویران‌شهری نشان می‌دهد که یافته‌های حاضر محدود به اینساید نیست. در آثاری چون Limbo، Little Nightmares و BioShock نیز می‌توان الگوهای مشابهی از بازنمایی سلطه، بحران فردیت و تولید معنا از خلال فضا مشاهده کرد، هرچند شیوه‌های زیبایی‌شناختی و ساختارهای روایی آن‌ها متفاوت است. این مقایسه نشان می‌دهد که مؤلفه‌هایی همچون معماری کنترل، محدودیت حرکت، بدن‌مندی سوژه و تعلیق معنایی را می‌توان به عنوان الگوهای تکرارشونده در بخش مهمی از بازی‌های ویران‌شهری در نظر گرفت. در این میان، تمایز اینساید در آن است که این مؤلفه‌ها را با بیشترین میزان ایجاز روایی و کمترین اتکا به بیان کلامی محقق می‌سازد؛ ویژگی‌ای که جایگاه آن را به عنوان نمونه‌ای برجسته از ویران‌شهر انتقادی تثبیت می‌کند. در مجموع، این پژوهش نشان داد که ویران‌شهر در اینساید، یک مضمون روایی و سازوکاری زیبایی‌شناختی برای بازنمایی وضعیت انسان معاصر در ساختارهای پیچیده قدرت است. پاسخ به پرسش اصلی پژوهش روشن ساخت که روایت ویران‌شهر انتقادی در این اثر از طریق پیوند میان سازمان فضایی، تجربه بدن‌مند و گشودگی تفسیری شکل می‌گیرد و از همین مسیر، ظرفیت انتقادی خود را آشکار می‌سازد. از این رو، بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به عنوان بستری جدی برای تحلیل روایت‌های پیچیده‌ی هنری و مطالعه‌ی فرم‌های نوین بازنمایی در هنر معاصر تلقی کرد.

در امتداد یافته‌های این پژوهش، مطالعات آتی می‌توانند با رویکردی تطبیقی، ویران‌شهر انتقادی را در دیگر بازی‌های رایانه‌ای و نیز در نسبت با فرم‌های اجرایی معاصر همچون تئاتر پست‌دراماتیک، سینمای تجربی و هنر اجرا بررسی کنند تا نسبت میان روایت تعاملی و سازوکارهای اجرایی روشن‌تر شود. همچنین، واکاوی نقش روایت محیطی در آثاری که بر روایت غیرکلامی استوارند، همراه با تمرکز بر طراحی فضا، معماری دیجیتال و مفهوم میزانشن تعاملی، می‌تواند به توسعه‌ی چهارچوبی میان‌رشته‌ای برای مطالعه‌ی روایت‌های غیرزبانی در هنر معاصر بینجامد. افزون بر این، بررسی‌تطور ویران‌شهر انتقادی در بازی‌های مستقل و مقایسه آن با تولیدات صنعتی، امکان تحلیل تأثیر شرایط تولید بر شکل‌گیری روایت‌های انتقادی را فراهم می‌سازد. در نهایت، بسط مدل‌های نظری روایت‌شناسی ویژه‌ی بازی‌های رایانه‌ای که تعامل، بدن و فضا را به صورت هم‌زمان در کانون تحلیل قرار دهند، می‌تواند گامی مؤثر در تقویت مبانی نظری مطالعات بازی‌های رایانه‌ای و تثبیت جایگاه این رسانه در نظریه‌ی روایت معاصر باشد.

فهرست منابع

- اسعد، زین العابدین، راغب، محمد (۱۴۰۳). «بررسی یادآرمانشهر خاورمیانه‌ای در دو رمان وقت تقصیر و فرانکشتاین در بغداد». تاریخ ادبیات، ۱۷(۱)، صفحه‌های ۲۲۱-۲۳۸. doi: 10.48308/hlit.2024.234357.1285
- بازیار، عاطفه، همتی، شهریار، سلیمی قلعه‌ای، علی، زینی‌وند، تورج (۱۴۰۳). «بررسی و تحلیل مؤلفه‌های برجسته‌ی دیستوپیا در رمان «حرب الکلثانیة» اثر ابراهیم نصرالله». ادب عربی، ۱۶(۴)، صفحه‌های ۹۷-۱۱۶. doi: 10.22059/jalit.2023.365397.612728
- سلطانی، فاطمه، خدادادی، نگار (۱۴۰۲). «بررسی تطبیقی مؤلفه‌های ادبیات دیستوپایی در رمان‌های تهران مخوف و سرگذشت ندیمه». نشریه ادبیات تطبیقی، ۱۵(۲۸)، صفحه‌های ۲۰۵-۲۴۹. doi: 10.22103/jcl.2023.20513.3555
- عرب یوسف‌آبادی، فائزه (۱۴۰۴). «بررسی رمان یادآرمان شهری تومان نوشته‌ی محمد نصرای بر مبنای نظریه‌ی بوم‌فلسفه‌ی پیر فلیکس گاتاری». نقد و نظریه ادبی، ۱۰(۱)، صفحه‌های ۲۷-۴۴. doi: 10.22124/naqd.2025.29256.2641
- نجفی، سحر، آفرین، فریده، سماوی، غلامرضا (۱۴۰۰). «مطالعه‌ی تطبیقی وجوه آرمان شهری و ویران شهری پوستره‌های صلح یا ضدجنگ طراحان معاصر صد سال اخیر ایران و امریکا». مطالعات راهبردی فرهنگ، ۱۱(۴)، صفحه‌های ۱۲۱-۱۴۵. doi: 10.22083/scsj.2022.148503
- Abbott, H. P. (2008). *The Cambridge Introduction to Narrative*. 2nd Edition. Cambridge University Press.
- Arnold, M. (2018). *Inside the Loop: The Audio Functionality of Inside*. *Comput Game J*, 7, 203-211. <https://doi.org/10.1007/s40869-018-0071-x>
- Baccolini, R. & Moylan, T. (2003). Definition, Dystopia and Histories. In T. Moylan & R. Baccolini (Eds.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*, 1-12. Routledge.
- Boland, T. (2023). Dystopian Games: Diagnosing Modernity as the Scene of Tests, Trials and Transformations. *Cultural Sociology*, 18(1), 72-90. <https://doi.org/10.1177/17499755221143835>
- Costello, B. M. (2019). Rhythms of Failure in Playdead's *Inside*. In Proceedings of DiGRA 2019: What's Next? Digital Games Research Association Australia. https://digraa.org/wp-content/uploads/2019/01/DIGRAA_2019_paper_34.pdf
- Farca, G. (2018). Playing Dystopia: Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response. transcript Verlag. <http://www.jstor.org/stable/j.ctv371c8q0>
- Foucault, M. (1977). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Translated by A. Sheridan. Pantheon Books.
- Herman, D. (2009). *Basic Elements of Narrative*. Wiley-Blackwell.
- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Verso.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. 118-130. The MIT Press.
- Johnson, C. & Tulloch, R. (2017). Video Games and Dystopia: Total Cities, Post-Cities and the Political Unconscious. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9(3), 243-256. https://doi.org/10.1386/jgvw.9.3.243_1
- Lehmann, H. T. (2006). *Postdramatic Theatre*. Translated by K. Jürs-Munby. Routledge.
- Moylan, T. (2019). *Scraps Of The Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Routledge.
- Ryan, M. L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Sargent, L. T. (1994). The Three Faces of Utopianism Revisited. *Utopian Studies*, 5(1), 1-37. <http://www.jstor.org/stable/20719246>
- Schulzke, M. (2014). The Critical Power of Virtual Dystopias. *Games and Culture*, 9(5), 315-334. <https://doi.org/10.1177/1555412014541694>
- Stoner, P. (2017). Dystopian Literature: Evolution of Dystopian Literature From We to the Hunger Games. *Merge*, Vol. 1, 1-30.