

Received: 2025/05/09

Accepted: 2025/07/02

Published: 2025/09/11

Analyzing the Concepts of Loss and Existential Anxiety in the User's Experience of Interactive Narratives: A Case Study of the Video Game *What Remains of Edith Finch*

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

Abstract

With the expansion of digital media and the emergence of interactive narratives, video games have become a new platform for representing fundamental human experiences. Among them, narrative-based games not only serve as entertainment tools but also provide the opportunity to confront concepts such as loss, death, anxiety, and existential displacement. This study aims to analyze the concepts of loss and existential anxiety in the user's experience of interactive narrative through a case study of the video game *What Remains of Edith Finch*, a work that creates an existential experience through its episodic narrative structure, cinematic graphics, complex architecture, and guided user interaction. The central research question is how this game, through its narrative and interactive design, represents the concepts of loss and existential anxiety and transforms them into a lived experience. Using a qualitative approach and interpretive-analytical method, the structural and content elements of the game have been examined based on the frameworks of existential philosophy and digital narrative theory. Data were collected through repeated gameplay observation, narrative analysis, visual content analysis, and examination of interactive elements. Selected episodes were analyzed and interpreted based on their significance in representing loss and anxiety. Findings indicate that the game's episodic structure, gradual spatial obstruction, purposeful silences, fragmented narratives, and limited agency together create a process of meaning collapse and confrontation with nothingness. Despite limited interaction, user participation plays a crucial role in engaging cognitively and emotionally with the state of loss. The user, unable to change or escape the narrative, finds themselves immersed in trauma, fragmentation, and narrative silence. The conclusion emphasizes that such games, through the integration of sound, imagery, space, and narrative, constitute a new medium for representing and embodying existential experiences. These games do not merely narrate death and loss but construct a structure in which the user's lived experience acquires an existential quality. The gradual, inescapable confrontation with death, the emergence of anxiety within silence, fragmentation, and spatial rootlessness, all demonstrate that the narrative in this game transcends mere representation and transforms into an inner, emotional experience. From this perspective, such games can be regarded not only as interactive structures but as multimedia texts with the capacity for philosophical reflection, cultural analysis, and psychoanalytic exploration, texts whose language emerges from experience, participation, and loss; a language that offers neither salvation nor a definite end, but only the possibility of movement through anxiety, loss, and silence.

Keywords: Video Game Studies, Interactive Narratives, Loss, Existential Anxiety, *What Remains of Edith Finch*.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۲/۱۹

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۴/۱۱

تاریخ چاپ مقاله: ۱۴۰۴/۰۶/۲۰

علی رازی زاده^۱

تحلیل مفاهیم فقدان و اضطراب اگزیستانسیال در تجربه‌ی کاربر از روایت‌های تعاملی؛ مطالعه‌ی موردی بازی رایانه‌ای آنچه از ادیث فینچ باقی می‌ماند

چکیده

با گسترش رسانه‌های دیجیتال و ظهور روایت‌های تعاملی، بازی‌های رایانه‌ای به بستری نوین برای بازنمایی تجربه‌های بنیادین انسانی تبدیل شده‌اند. در این میان، بازی‌های روایی امکان مواجهه با مفاهیمی چون فقدان، مرگ، اضطراب و گم‌گشتگی را فراهم می‌سازند. پژوهش حاضر با هدف تحلیل مفاهیم فقدان و اضطراب اگزیستانسیال در روایت‌های تعاملی، به مطالعه‌ی موردی بازی آنچه از ادیث فینچ باقی می‌ماند می‌پردازد؛ اثری که با ساختار اپیزودیک، گرافیک سینمایی، معماری پیچیده و تعامل هدایت‌شده‌ی کاربر، تجربه‌ای اگزیستانسیال خلق می‌کند. پرسش اصلی آن است که چگونه این بازی، از طریق طراحی روایی و تعاملی، مفاهیم فقدان و اضطراب را بازنمایی و به تجربه‌ای زیسته بدل می‌سازد. در این پژوهش، عناصر ساختاری و محتوایی بازی با روش تحلیلی-تفسیری و بر اساس چارچوب‌های اگزیستانسیالیسم و روایت‌شناسی دیجیتال بررسی شده است. داده‌ها از طریق مشاهده‌ی چندباره‌ی بازی، تحلیل روایت، محتوای بصری و عناصر تعاملی گردآوری شده و اپیزودهای منتخب بر مبنای برجستگی آن‌ها در بازنمایی فقدان و اضطراب تحلیل و تفسیر شده‌اند. یافته‌ها نشان می‌دهد ساختار اپیزودیک، انسداد تدریجی فضاها، سکوت‌های هدفمند، روایت‌های ناپیوسته و محدودیت کنش مندی، فرایندی از فروپاشی معنا و مواجهه با نیستی را رقم می‌زنند. تعامل، با وجود محدود بودن، نقشی کلیدی در درگیر شدن ادراکی-روانی کاربر با وضعیت فقدان دارد؛ به گونه‌ای که او، در غیاب امکان نجات یا اثرگذاری، خود را در دل تروما، گسست و خاموشی روایت می‌یابد. پژوهش تأکید می‌کند که این گونه بازی‌ها، با تلفیق صدا، تصویر، فضا و روایت، رسانه‌هایی نو برای بازنمایی و زیستن تجربه‌های اگزیستانسیالیستی‌اند. این بازی‌ها نه فقط روایت‌گر مرگ و فقدان، بلکه پدیدآورنده‌ی ساختاری‌اند که در آن، تجربه‌ی زیسته‌ی کاربر به امری وجودی تبدیل می‌شود. مواجهه‌ی تدریجی و بی‌امکان‌گریز از مرگ، شکل‌گیری اضطراب در دل سکوت، ناپیوستگی و بی‌ریشگی فضا، همه نشان می‌دهند که روایت در این بازی از سطح بازنمایی فراتر رفته و به تجربه‌ای درونی و عاطفی تبدیل شده است. از این منظر، چنین بازی‌هایی را می‌توان نه فقط ساختارهایی تعاملی، بلکه متونی چندرسانه‌ای با ظرفیت تأمل فلسفی، تحلیل فرهنگی و کاوش روان‌کاوانه دانست؛ متونی که زبان‌شان از دل تجربه، مشارکت و فقدان شکل می‌گیرد؛ زبانی که نه نجاتی وعده می‌دهد و نه پایان قطعی، بلکه تنها حرکت در دل اضطراب، فقدان و سکوت را امکان‌پذیر می‌سازد.

واژگان کلیدی: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی، فقدان، اضطراب اگزیستانسیال، آنچه از ادیث فینچ باقی می‌ماند.

^۱ استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران.

مقدمه

رسانه‌های تعاملی، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، در دهه‌های اخیر به‌عنوان بسترهایی نوین برای روایت‌پردازی شناخته شده‌اند؛ بسترهایی که در آن‌ها کاربر نه فقط دریافت‌کننده‌ی معنا، بلکه کنش‌گری فعال در شکل‌گیری روایت است. در این قالب، روایت از مسیرهای خطی سنتی فاصله می‌گیرد و به‌واسطه‌ی انتخاب‌ها، تعاملات، و مشارکت روانی - ادراکی مخاطب، در سطحی پیچیده‌تر تولید و ادراک می‌شود. در این میان، بازی‌های مبتنی بر روایت، نظیر آنچه از ادیث‌فینچ باقی می‌ماند، ازجمله آثار شاخصی‌اند که توانسته‌اند تجربه‌ی زیسته‌ی کاربر را با مضامین عمیق اگزیستانسیال چون فقدان، مرگ، گم‌گشتگی و اضطراب وجودی گره بزنند.

مطالعه‌ی تجربه‌ی کاربر در بازی‌های روایی نه تنها از منظر تعامل‌پذیری یا ساختارهای روایی نو اهمیت دارد، بلکه از این نظر که چگونه مفاهیم هستی‌شناختی در آن‌ها بازنمایی و تجربه می‌شوند نیز قابل بررسی است. در چنین بستری، اضطراب اگزیستانسیال، به مثابه‌ی احساس بنیادین بی‌ریشگی، تردید، و مواجهه با امتناع معنا، از سطح مفهومی به سطح زیسته منتقل می‌شود. فقدان، به عنوان یکی از مؤلفه‌های محوری در ساختار روایی بازی ادیث‌فینچ، در قالب مرگ‌های متوالی، خاطرات ناپیوسته و روایت‌گری اپیزودیک به کاربر منتقل می‌شود و موقعیتی را شکل می‌دهد که در آن مرز میان تجربه‌ی زیباشناختی و تجربه‌ی اگزیستانسیال کم‌رنگ می‌شود.

با وجود گسترش روزافزون مطالعات در حوزه روایت‌های تعاملی و بازی‌های رایانه‌ای، همچنان شکاف معناداری در تحلیل دقیق مفاهیم وجودی، به‌ویژه مفاهیمی چون فقدان، مرگ، اضطراب و گم‌گشتگی در بستر این رسانه‌ها مشاهده می‌شود. بخش قابل‌توجهی از پژوهش‌های پیشین یا تمرکز خود را بر جنبه‌های ساختاری و محتوایی روایت معطوف کرده‌اند، یا عناصر طراحی، گیم‌پلی و مکانیک‌های فنی را موضوع مطالعه قرار داده‌اند. این در حالی است که پیوند میان ساحت‌های فلسفی، روانی و تعاملی در بازنمایی تجربیات اگزیستانسیالیستی در بازی‌های رایانه‌ای کمتر به‌طور نظام‌مند مورد توجه قرار گرفته است.

پژوهش حاضر با رویکردی میان‌رشته‌ای، این پیوند را در کانون تحلیل خود قرار می‌دهد. این رویکرد امکانی فراهم می‌کند تا مفاهیمی همچون فقدان و اضطراب وجودی، نه صرفاً در سطح انتزاعی و مفهومی، بلکه در بستر عینی و ساختاری یک بازی رایانه‌ای، به‌ویژه در سطح روایت، فضا، صدا، تصویر و تعامل، تحلیل و واکاوی شوند. براین اساس، هدف پژوهش حاضر بررسی این پرسش است که چگونه بازی رایانه‌ای آنچه از ادیث‌فینچ باقی می‌ماند از طریق طراحی روایی اپیزودیک، ساختار فضایی مبتنی بر حذف و انسداد، محدودیت‌های تعاملی کاربر، و تلفیق عناصر صوتی و بصری، تجربه‌ی فقدان و اضطراب اگزیستانسیالیستی را برای کاربر بازنمایی می‌کند. این تحلیل مبتنی بر آن است که عناصر روایی، فضایی و تعاملی بازی در کنار یکدیگر، سازوکاری یکپارچه را شکل می‌دهند که تجربه‌ی زیسته‌ی کاربر را با مضامین فلسفی - روانی چون مرگ، گسست و بی‌ریشگی گره می‌زند.

در این راستا، یکی از نکات قابل‌توجه در ساختار این بازی رایانه‌ای، محدودیت نسبی عاملیت کاربر است؛ عنصری که نه به‌عنوان پیش‌فرض قطعی، بلکه در بستر طراحی روایی و فضایی بازی، در تعامل با سایر مؤلفه‌ها، می‌تواند در شکل‌گیری تجربه‌ی فقدان و اضطراب نقش ایفا کند. بررسی این سازوکار، در دل تحلیل بازی و بر اساس شواهد ساختاری و روایی آن صورت می‌گیرد و از همین منظر، بخشی از اهداف اصلی پژوهش حاضر را شکل می‌دهد. بدین سان، پژوهش حاضر تلاش می‌کند با عبور از رویکردهای محتوایی یا مکانیکی، بازی‌های روایی را به‌عنوان متونی چندلایه و میان‌رشته‌ای مورد مطالعه قرار دهد؛ متونی که در آن‌ها تجربه‌ی مفاهیم بنیادین وجودی، درهم‌تنیدگی روایت، فضا، تعامل و ادراک کاربر بازنمایی و زیسته می‌شود.

روش پژوهش

این پژوهش با رویکرد کیفی و روش تحلیلی-تفسیری، به بررسی سازوکارهای روایی و تعاملی در بازنمایی مفاهیم فقدان و اضطراب اگزستانسیال در بازی رایانه‌ای آنچه از ادیث فینچ باقی می‌ماند اختصاص دارد. تمرکز اصلی بر تحلیل ساختار درونی بازی به‌عنوان یک متن چندلایه است که در آن روایت، فضا، تصویر، صدا و تعامل به‌صورت هم‌زمان در شکل‌دهی معنا نقش دارند. داده‌های پژوهش از دو منبع اصلی گردآوری شده‌اند. نخست، اجرای کامل و چندباره‌ی بازی توسط پژوهش‌گر که در آن تمام اپیزودها، روایت‌های فرعی، رویدادهای کلیدی، و عناصر فضایی و صوتی ثبت، مشاهده و دسته‌بندی شده است. در این مرحله، به‌صورت نظام‌مند اپیزودهای بازی تجربه، ضبط و مرور شده و وقایع اثرگذار در روایت، معماری فضایی و الگوهای تعاملی شناسایی شده‌اند. دوم، بررسی و مرور منابع نظری مرتبط شامل متون حوزه‌ی اگزستانسیالیسم، روان‌کاوی و روایت‌شناسی دیجیتال به‌منظور تدوین چارچوب مفهومی و تحلیل داده‌ها صورت گرفته است. ابزار گردآوری داده در این پژوهش شامل مشاهده‌ی فعال، یادداشت برداری سیستماتیک از روند بازی، تحلیل محتوای روایت‌ها، بررسی عناصر بصری و فضایی، و استخراج الگوهای تعاملی بازی است. تحلیل داده‌ها مبتنی بر رهیافت تحلیلی-تفسیری انجام شده است که در آن، داده‌های به‌دست آمده از اجرای بازی با مفاهیم نظری مرتبط مقایسه و تفسیر می‌شوند.

در انتخاب اپیزودها و نمونه‌های روایی برای تحلیل، معیارهای مشخصی لحاظ شده است. مهم‌ترین این معیارها عبارت‌اند از حضور برجسته‌ی مضامین فقدان و اضطراب، نقش تعیین‌کننده‌ی اپیزود در پیشبرد روایت کلان بازی، و ظرفیت بالای آن اپیزود برای بازنمایی ساختارهای روایی، فضایی یا تعاملی که با مفاهیم اگزستانسیالیستی پیوند دارند. براین اساس، اپیزودهایی همچون روایت مرگ لوییس، روایت گرگوری، اپیزود والتر و توصیف معماری خانه‌ی فینچ به‌عنوان نمونه‌های اصلی انتخاب شده‌اند و مورد تحلیل روایی، بصری و فضایی قرار گرفته‌اند.

در جریان تحلیل، داده‌های بازی در سه سطح ساختاری بررسی شده‌اند. نخست، تحلیل روایی با تمرکز بر ساختار اپیزودیک و روایت‌های فرعی؛ دوم، تحلیل فضایی با بررسی معماری محیط و حذف تدریجی فضاها؛ سوم، تحلیل تعاملی با ارزیابی میزان، شکل و محدودیت عاملیت کاربر در پیشبرد روایت. در هر سطح، داده‌های مرتبط استخراج و با چارچوب نظری پژوهش تطبیق داده شده است تا سازوکارهای تولید معنا در بازی شناسایی شود. این فرایند تحلیلی کمک می‌کند تا ساختار روایت، طراحی فضا و الگوی تعامل را در بستری یکپارچه مورد مطالعه قرار گیرد و درک عمیق‌تری از نحوه‌ی شکل‌گیری تجربه‌های اگزستانسیالیستی در متن بازی حاصل شود.

پیشینه پژوهش

در سال‌های اخیر، رویکردهای فلسفی و میان‌رشته‌ای در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای با تمرکز بر تجربه‌های وجودی کاربر گسترش یافته‌اند. در این زمینه، مقاله‌ای با عنوان «میان سوبژکتیویته و شکوفایی: خلاقیت و طراحی بازی به‌مثابه معنای اگزستانسیال»^۲ (Newsome-Ward & Ng, 2022) با رویکردی تفسیری و خودبازتابانه، خلاقیت در طراحی بازی را در پیوند با معنا و تجربه اگزستانسیالیستی بررسی کرده‌اند. این مقاله بر آن است که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند بستری برای بروز و شکل‌گیری معنا در بستر زیست انسانی باشند و طراحی روایی و تعاملی آن‌ها از مرز سرگرمی عبور کرده و به بازنمایی مسایل بنیادی وجودی بدل می‌شود. اگرچه این مطالعه بر جنبه‌ی طراحی تمرکز دارد، اما اهمیت آن در برجسته‌سازی تجربه‌ی معنا و اضطراب در ساختار بازی‌های رایانه‌ای است که با اهداف پژوهش حاضر هم‌راستا است.

در راستای بررسی ساختار روایت و تعامل، مقاله‌ای با عنوان «فراتر از خود بازی: درک نیت مؤلف، عاملیت کاربر و مادیت به عنوان سطوحی از پاراتکتست»^۳ (Seiwald, 2023) با تمرکز بر مفهوم پاراتکتست در بازی‌های رایانه‌ای، نشان می‌دهد که فراتر از متن اصلی بازی، مؤلفه‌هایی مانند نیت مؤلف، عاملیت کاربر و ویژگی‌های مادی بازی در شکل‌گیری تجربه روایی و ادراک روایت توسط کاربر نقش اساسی دارند. این تحلیل با نقد مستقیم بر مفهوم عاملیت در بازی‌ها، به ویژه بازی‌هایی با ساختار بسته یا هدایت شده، بستری برای درک عمیق‌تر محدودیت یا امکان کنش‌مندی کاربر فراهم می‌کند؛ موضوعی که در پژوهش حاضر، در تحلیل تجربه فقدان و اضطراب در بازی ادیث فینچ بازتاب دارد.

همچنین پژوهش در حوزه‌ی روایت‌های تعاملی و بازی‌های رایانه‌ای در دهه‌های اخیر رشد چشم‌گیری یافته است. روایت در این بسترها نه تنها از نظر فرم، بلکه از منظر تأثیر روانی و احساسی بر کاربر نیز مورد توجه پژوهش‌گران قرار گرفته است. از منظر روایت‌شناسی، آثار کلاسیکی چون هملت در عرشه‌ی هولودک: آینده روایت در فضای مجازی^۴ (Murray, 2017) و روایت همچون واقعیت مجازی^۵ (Ryan, 2015) بنیان‌هایی مفهومی برای تحلیل روایت در محیط‌های دیجیتال و تعاملی فراهم کرده‌اند. نویسندگان با تأکید بر ظرفیت غوطه‌ورکنندگی محیط‌های مجازی، نشان می‌دهند که تجربه‌ی روایت در رسانه‌های تعاملی از طریق درگیرسازی عاطفی و ادراکی مخاطب، به سطحی تازه از معنا و تجربه دست می‌یابد. ایشان روایت در بستر دیجیتال را، نه روایتی خطی، بلکه فرایندی پویا و وابسته به کنش کاربر می‌دانند. همچنین نویسنده در کتاب نیمه‌واقعی: بازی‌های رایانه‌ای میان قوانین واقعی و دنیاهای خیالی^۶، رابطه‌ی میان قواعد بازی و جهان‌های داستانی را مورد واکاوی قرار داده و پیچیدگی تعامل کاربر با ساختار روایی را تبیین کرده است (Juul, 2005). این رویکردها، بازی‌های رایانه‌ای را نه فقط به مثابه سرگرمی، بلکه به عنوان پدیده‌هایی روایی- فرهنگی با توان بازنمایی تجربه‌های انسانی قلمداد می‌کنند.

در پیوند با محتوای وجودی و مفاهیم اگزیستانسیال در روایت‌های روایی، پیشینه‌ی فلسفی این مفاهیم به آثار کلاسیکی چون هستی و زمان^۷ (Heidegger, 1962) و هستی و نیستی^۸ (Sartre, 2018) بازمی‌گردد. هایدگر با معرفی مفهوم اضطراب به مثابه‌ی برانگیخته‌شدن آگاهی نسبت به نیستی و بی‌پایگی بنیادین هستی، بستری نظری برای تحلیل تجربه‌ی اگزیستانسیال فراهم می‌آورد. سارتر نیز در بستر فلسفه‌ی آزادی و انتخاب، فقدان را نه فقط به مثابه امری روان‌شناختی، بلکه به عنوان حقیقتی هستی‌شناختی می‌فهمد که در متن زندگی انسان گره خورده است. در روان‌شناسی اگزیستانسیال، آثاری چون روان‌درمانی اگزیستانسیال^۹ (Yalom, 1980) و معنای اضطراب^{۱۰} (May, 2015) با برجسته‌سازی مضامین تنهایی، مرگ، فقدان معنا و اضطراب اگزیستانسیال، تجربه‌ی زیسته‌ی سوژه را به مرکز تحلیل روان‌شناختی خود وارد کرده‌اند؛ مسیری که امکان گفت‌وگو با روایت‌های دیجیتال را نیز فراهم می‌سازد، زیرا بازی‌هایی چون آنچه از ادیث فینچ باقی می‌ماند با مرگ، فقدان و خاطره به عنوان مؤلفه‌های محوری روایت تعامل دارند.

از سوی دیگر، روان‌کاوی لاکانی نیز از منظر تحلیل مفاهیم فقدان، میل و ابژه‌ی گمشده، ظرفیت مهمی برای تبیین تجربه‌ی سوژه در مواجهه با روایت‌های معنادار ارایه می‌دهد. لاکان فقدان را شرط بنیادین سوژه‌مندی می‌داند و سوژه را همواره در تعقیب ابژه‌ای تعریف می‌کند که همواره از دست رفته است (Lacan, 1977; Lacan, 1998). در روایت‌های دیجیتال که ساختار تعاملی و تکرارشونده دارند، این میل به کشف یا بازسازی معنا می‌تواند همچون کنشی روان‌کاوانه تفسیر شود. در این میان، آثار متأخرتر مانند کتاب کژنگریستن^{۱۱} (Žižek, 1991) و نگاه واقعی^{۱۲} (McGowan, 2007)، با بهره‌گیری از لاکان در تحلیل فیلم و روایت، زمینه‌ی نظری لازم برای تحلیل تجربه‌ی فقدان در بازی‌های رایانه‌ای را نیز گسترش می‌دهند.

در نهایت، بازی رایانه‌ای آنچه از ادیث فینچ باقی می‌ماند در مطالعات نوین مرتبط با روایت در بازی‌های رایانه‌ای

مورد توجه پژوهش‌گران قرار گرفته است. یکی از این پژوهش‌ها به مطالعات در زمینه‌ی تعامل میان بازی‌های رایانه‌ای و تجربه‌ی ادبی می‌پردازد. نویسندگان در این مقاله با تمرکز بر ژانر سیمولاتور پیاده‌روی^{۱۳} و تحلیل عناصر طراحی ادبی - بازی‌وار در بازی آنچه از ادیث فینچ باقی می‌ماند، سه راهبرد طراحی را شناسایی می‌کنند که تجربه‌ای ترکیبی از خوانش و بازی را ممکن می‌سازند. اول، بهره‌گیری از ساختارها و فرم‌های ادبی؛ دوم، استفاده از متن به صورت زیباشناختی و نه صرفاً کارکردی؛ و سوم، و درون‌متنی بودن^{۱۴} (Bozdog & Galloway, 2019). این پژوهش نشان می‌دهد که چنین بازی‌هایی از طریق طراحی کند و تأمل برانگیز، ابهام‌پردازی، و تمایل به روایت‌گری، بستری برای خوانش تفسیری فراهم می‌کنند. چنین بازی‌هایی فراتر از مکانیک‌های سنتی بازی، امکانی برای داستان‌گویی ترکیبی و تعامل ادبی - بازی‌محور فراهم می‌کنند. این دیدگاه می‌تواند نگاه پژوهش‌گران را از فقدان پیچیدگی گیم‌پلی در این ژانر، به سوی فرصت‌های نوآورانه‌ی آن در روایت‌گری سوق دهد.

در همین راستا، پژوهش دیگری تمرکز خود را بر هماهنگی بازی‌روایت^{۱۵}، چندآوایی^{۱۶}، و کنش‌گری زیرکانه قرار داده است. در این مقاله، نویسنده تأکید می‌کند که این بازی برخلاف سنت بازی‌های اکشن که به تعامل فعال و پیشرفت از طریق حل معما یا مبارزه متکی هستند، تجربه‌ای کند، تأمل برانگیز و روایت‌محور ارائه می‌دهد. نویسنده استدلال می‌کند که محدود بودن کنش‌های تعاملی، به مشاهده و قدم‌زدن، در کنار ساختار روایی مبتنی بر گذشته، نوعی احساس ناتوانی در مخاطب ایجاد می‌کند که با درون‌مایه‌ی محتوم بودن مرگ‌ها و سرنوشت شوم خانواده‌ی فینچ هم‌خوان است. اما همین محدودیت در ظاهر، به صورت زیرکانه‌ای بازتعریفی از کنش‌گری را ممکن می‌سازد؛ کاربر از طریق دقت در روایت‌های چندصدایی و درک لایه‌های مختلف داستان، به تفسیری شخصی و فعال از سرگذشت خانواده دست می‌یابد (Park, 2024). درنهایت، این کنش تفسیرگرانه، نه کنترل مستقیم رویدادها، است که عاملیت کاربر^{۱۷} را باز می‌سازد و زمینه‌ای برای شکل‌گیری امید در روایت نسل بعدی (کریستوفر) فراهم می‌سازد.

همچنین در پژوهش دیگری، نویسنده به بررسی پیوندهای بین این بازی با سنت‌های ادبی گوتیک می‌پردازد. نویسنده بیان می‌کند که این بازی با بهره‌گیری از عناصر اصلی داستان‌های گوتیک نظیر مرگ، خانواده، و نفرین خانوادگی، نوعی تجربه‌ی لودو-گوتیک ایجاد می‌کند که هم‌زمان از بازی‌پذیری و مضامین ادبی بهره می‌برد (Kirkland, 2020). در این اثر، فضاهایی چون اتاق‌های مه‌روموم‌شده‌ی اعضای متوفی خانواده، یادآور محراب‌هایی برای مردگان‌اند که در آن‌ها کاربر با مدارکی مانند نامه یا دفترچه، آخرین لحظات زندگی آن فرد را تجربه می‌کند. نویسنده با تحلیل ساختار روایی بازی، آن را به سبک وصله‌دوزی داستان‌های گوتیک تشبیه می‌کند که در آن، قطعات پراکنده‌ی روایت به تدریج کنار هم چیده می‌شوند. وی همچنین به چندوجهی بودن سوژه اشاره می‌کند، که در قالب تجربه‌ی دیدگاه‌های مختلف و شیوه‌های گوناگون گیم‌پلی در بازی نمود پیدا می‌کند. همچنین عنصر عدم اطمینان روایی، دیدگاه‌های متغیر، و فضای رؤیاگونه باعث تقویت اتمسفر گوتیک بازی شده‌اند. به علاوه، مانند بسیاری از بازی‌های ترسناک، عامل محدودیت در عاملیت کاربر، در این جا اجبار به تجربه‌ی مرگ‌های ازپیش‌تعیین‌شده، جذبی از تجربه‌ی روایت‌محور گوتیک بازی است. این مقاله نشان می‌دهد که این بازی به طرز مؤثری سنت‌های ادبی گوتیک را به رسانه‌ی تعاملی بازی‌های رایانه‌ای منتقل کرده است.

نوآوری پژوهش حاضر در آن است که برای نخستین بار، بازی آنچه از ادیث فینچ باقی می‌ماند نه به عنوان یک متن روایی یا نمونه‌ای از طراحی هنری موفق، بلکه به عنوان یک ساختار چندلایه‌ی اگزیستانسیالیستی تحلیل می‌شود؛ ساختاری که در آن، مفاهیمی چون مرگ، اضطراب، گسست و فقدان، فراتر از سطح داستان‌پردازی، در بافتار روایت، معماری فضا، منطق تعاملی و طراحی صوتی - تصویری بازی تنیده شده‌اند. این پژوهش با رویکردی میان‌رشته‌ای و با اتکا به مفاهیم فلسفه‌ی وجود (هایدگر، سارتر، یالوم)، روان‌کاوی لاکانی و نظریه‌های

روایت تعاملی، چارچوب تحلیلی ای ارائه می دهد که از خلال آن، بازی های رایانه ای نه به عنوان ابزار سرگرمی یا روایت گری، بلکه به عنوان متونی فرهنگی - فلسفی و روانی بررسی می شوند.

در چنین چارچوبی، این بازی نه به مثابه روایتی درباره ی مرگ، بلکه همچون تجربه ای زیسته و درگیرکننده از اضطراب اگزیتانسیال، سوگواری و مواجهه ی ناگزیر با فقدان تحلیل می شود؛ تجربه ای که از طریق حذف تدریجی فضاها، انسداد معماری، محدودیت کنش مندی کاربر، و بهره گیری هوشمندانه از صدا و تصویر، بازنمایی می شود. تمایز پژوهش حاضر با مطالعات پیشین در آن است که تمرکز صرف بر ساختار روایی یا تحلیل بصری را کنار گذاشته و با تأکید بر پیوند میان روایت، فضا، تعامل و بدنیت کاربر، شکلی از روایت زیسته را در بستر فلسفه ی اگزیتانسیال بازخوانی می کند؛ رویکردی که در پژوهش های موجود، چه در حوزه مطالعات روایت و چه در مطالعات بازی های رایانه ای، کمتر به طور نظام مند بدان پرداخته شده است.

مبانی پژوهش

چارچوب مفهومی این پژوهش مبتنی بر پیوند سه حوزه ی اصلی مطالعاتی است. نخست، فلسفه ی اگزیتانسیالیسم با تمرکز بر مفاهیم اضطراب و فقدان؛ دوم، روان کاوی لاکانی با تأکید بر میل، ابژه، و ساختار روانی سوژه؛ و سوم، نظریه های روایت در بستر رسانه های دیجیتال و تعاملی. این چارچوب با هدف تحلیل روایت بازی در سطحی فراتر از توصیف خط داستانی، سعی دارد منطق درونی بازنمایی تجربه ی فقدان و اضطراب اگزیتانسیال را در بستر تعامل کاربر با بازی واکاوی کند.

در سنت اگزیتانسیالیسم، اضطراب نه به معنای ترس از یک امر مشخص، بلکه به مثابه ی مواجهه ی مستقیم با امکان نیستی و فقدان معنا در هستی انسان درک می شود. هایدگر در اثر خود هستی و زمان، اضطراب را حالتی می داند که در آن انسان با بی ریشگی بنیادین خویش مواجه می شود و تمام تکیه گاه های روزمره ی معنا از کار می افتند؛ در این وضعیت، دازاین برای نخستین بار با امکان هیچ روبه رو می شود و پرسش از معنا به سطحی وجودی ارتقا می یابد (Heidegger, 1962: 203-205). سارتر نیز در هستی و نیستی از فقدان، به مثابه ی بُعدی انکارناپذیر از آگاهی انسانی یاد می کند که همواره با غیاب تعریف می شود، نه با حضور (Sartre, 2018: 59). اضطراب در این چارچوب، پیامد اجتناب ناپذیر آزادی، فقدان ساختار ذاتی در هستی، و وظیفه ی انسان در ساختن معنا است.

در امتداد این سنت فلسفی، روان کاوی لاکانی نیز مفهوم فقدان را به مثابه ی بنیان سوژه مندی درک می کند. لاکان بر این باور است که سوژه ی انسانی با ورود به نظم نمادین (زبان و فرهنگ) همواره در وضعیت فقدان قرار می گیرد، زیرا ابژه ی میل نخستین که نماد تمامیت و یکی بودن است، برای همیشه ازدست رفته است؛ از نظر لاکان، میل نه به سوی ارضای کامل، بلکه به سوی بازگرداندن این فقدان آغازین معطوف است (Lacan, 1977: 89). ابژه ی الف، به عنوان ابژه ی خیالی میل، در روایت ها، تصاویر و ساختارهای فرهنگی بازتولید می شود، اما هیچ گاه جای آن را نمی گیرد. در این میان، تجربه ی روایت، به ویژه در قالبی که مخاطب در آن مشارکت فعال دارد، می تواند به منزله ی تلاشی برای پر کردن این جای خالی عمل کند، هرچند همواره با شکست مواجه خواهد شد. روایت تعاملی، با دعوت از مخاطب برای تصمیم گیری، بازی کردن، و پیشبرد داستان، ساختاری از میل را تولید می کند که در آن، خود روایت به ابژه ی میل تبدیل می شود.

از سوی دیگر، نظریه های روایت در بستر رسانه های تعاملی به ما امکان می دهند تا تجربه ی بازی را نه فقط از منظر متن، بلکه به عنوان فرایند مشارکتی معنا بسنجیم. پژوهش گران روایت های تعاملی را فضایی می داند که از طریق تعامل و غوطه وری، به مخاطب اجازه می دهند تا تجربه ای زیسته از معنا و فقدان داشته باشد (Ryan, 2015: ۱۶۴). از سوی دیگر موری نیز با تأکید بر لذت کشف، تجربه ی روایت دیجیتال را ترکیبی از ساختار روایی

و انتخاب‌های کنش‌مند کاربر می‌داند (Murray, 2017: 90). این دیدگاه‌ها به‌ویژه در بازی‌های رایانه‌ای چون آنچه از ادیث‌فینچ باقی‌می‌ماند مصداق پیدا می‌کند که در آن روایت نه‌تنها از طریق دیالوگ و تصویر، بلکه از طریق فضا، حرکت، ریتم، و کنش درون بازی انتقال می‌یابد.

در چارچوب ترکیبی این پژوهش، بازی به‌مثابه یک ساختار روایت‌محور تعاملی تحلیل می‌شود که در آن، فقدان و اضطراب اگزیستانسیال نه‌تنها به‌صورت تماتیک (مضامین مرگ، انزوا، خاطره)، بلکه به‌صورت ساختاری (ساختار اپیزودیک، حذف تدریجی فضاها، تکرارهای زمانی، و روایت‌های ناپیوسته) بازنمایی می‌شوند. کنش کاربر، هرچند محدود و هدایت‌شده است، اما نقشی کلیدی در مواجهه با این مفاهیم دارد؛ کاربر، از طریق پیش‌بردن روایت‌هایی که همگی به مرگ منتهی می‌شوند، خود را در دل فقدان تجربه می‌کند و در این مسیر، با اضطرابی مواجه می‌شود که در آن هیچ کنشی قادر به نجات یا تغییر سرنوشت نیست. به این ترتیب، مفاهیم اگزیستانسیالیستی فقدان و اضطراب، همراه با نظریه لاکانی میل و ابژه‌ی گمشده، در چارچوب مفهومی این مقاله به‌مثابه ابزارهایی برای تحلیل تجربه‌ی روایت در بازی ایفای نقش می‌کنند؛ تجربه‌ای که در آن روایت تعاملی، بستری برای بازنمایی و زیستن فقدان فراهم می‌سازد.

یافته‌های پژوهش

در این بخش، بازی آنچه از ادیث‌فینچ باقی‌می‌ماند به‌مثابه متنی روایی-تعاملی مورد تحلیل قرار می‌گیرد که مضامین فقدان و اضطراب اگزیستانسیال را نه‌تنها در سطح محتوا، بلکه در فرم، ساختار روایت، و تجربه‌ی کاربر بازنمایی می‌کند. تحلیل بازی با استناد به چارچوب مفهومی مقاله و با تمرکز بر ساختار اپیزودیک روایت، تجربه‌ی تعامل، و عناصر زیبایی‌شناختی مانند صدا و تصویر صورت می‌گیرد. در این راستا، هر اپیزود از بازی به‌عنوان خرده‌روایتی مستقل و حاوی ساختار خاص خود، بخشی از منظومه‌ی فقدان را ترسیم می‌کند و زمینه‌ای برای درک بهتر اضطراب اگزیستانسیال در بستر روایت تعاملی فراهم می‌آورد.

۱. بازنمایی فقدان و اضطراب در روایت‌های اپیزودیک

بازی آنچه از ادیث‌فینچ باقی‌می‌ماند با ساختاری اپیزودیک طراحی شده است که در آن، هر بخش به روایت مرگ یکی از اعضای خانواده‌ی فینچ اختصاص دارد. این ساختار باعث می‌شود که کاربر در فرآیند تکراری با مرگ، فقدان و ناتوانی مواجه شود. تکرار مواجهه با مرگ، بدون امکان مداخله یا نجات، وضعیت وجودی‌ای را بازنمایی می‌کند که در آن فرد با نهایی بودن و غیرقابل تغییر بودن هستی روبه‌رو می‌شود؛ موقعیتی که سارتر آن را نمود بارز «فقدان معنا در آزادی مطلق» می‌داند (Streller, 2012: 87) و هایدگر آن را به‌عنوان پرتاب‌شدگی دازاین در جهان بی‌ریشه توصیف می‌کند (White, 2002: 337).

اپیزود «مولی» که روایت یک کودک ده‌ساله در شب مرگش است، از منظر ساختار روایی، نخستین مواجهه کاربر با تم مرگ است. مولی پس از فرستاده شدن به تخت خواب بدون شام، به تدریج در خیال خود به حیواناتی مانند گربه، کوسه و هیولا تبدیل می‌شود که در پی بلعیدن موجودات دیگرند. این تغییر شکل‌ها، نمودی از میل سیال و بی‌مرز کودکانه است، اما در پایان، خود مولی به خوراک تبدیل می‌شود. این تبدیل شدن از فاعل میل به ابژه بلعیده شدن، تداعی‌گر موقعیت سوژه‌ی لاکانی در لحظه‌ی بازگشت به واقعیت فقدان است؛ جایی که خیال، جای خالی ابژه‌ی ازدست‌رفته را نمی‌تواند پر کند (Boothby, 2015: 189). روایت اپیزود، نه از منظر بیرونی، بلکه از زبان دختر بچه‌ای روایت می‌شود که مرز واقعیت و رؤیا را از دست داده است؛ و همین باعث بی‌ثباتی در معنا و در نتیجه، برانگیختن اضطراب اگزیستانسیال می‌شود.

اپیزود «گل‌لین» نیز تجربه‌ای مختصر اما پرمغز از تمایلات، شکست معنا، و مرگ است. کلونین، پسر نوجوان،

که یک پایش را از دست داده، در حین تاب‌سواری در لحظه‌ای پرتاب می‌شود و به مرگ می‌رسد. این صحنه به شکل استعاری، گریز از محدودیت‌های جسمی و صعود به سوی آزادی است، اما از منظر اگزیستانسیال، نمادی از ناتوانی در پذیرش محدودیت و مرزی است که با مرگ رقم می‌خورد. اوج‌گیری لحظه‌ای در روایت، با سقوط نهایی به نیستی همراه می‌شود و ساختار دوگانه‌ی امکان و فقدان را در سطح روایت تثبیت می‌کند. در اپیزود «باربارا»، که به سبک کمیک‌بوک ترسناک دهه ۵۰ روایت می‌شود، تجربه‌ی وحشت، مرگ و ابتذال شهرت ترکیب شده‌اند. باربارا، بازیگر کودک سابق، اکنون در سن نوجوانی، در پی یافتن صدای قدیم خود و بازگشت به شهرت است؛ اما در روندی پارودیک و خشن، توسط گروهی از طرفداران افراطی کشته می‌شود. این اپیزود که با لحنی شبه‌هجوآمیز روایت می‌شود، نشان‌دهنده‌ی تهی‌شدن معنا در نظامی نمادین (شهرت و رسانه) است؛ نظامی که از ابژه‌ها، معنازدایی کرده و سوژه را قربانی مصرف می‌کند. ساختار روایی کمیک‌گونه، با وجود سبک بصری اغراق‌آمیزش، تجربه‌ای عمیق از ازخودبیگانگی و بی‌هویتی را منتقل می‌کند.

اپیزود «والتر»، شاید یکی از بارزترین بازنمایی‌های اضطراب وجودی در کل بازی باشد. والتر پس از تجربه‌ی مرگ باربارا، برای دهه‌ها در زیرزمین زندگی می‌کند و به‌طور وسواس‌گونه‌ای زندگی تکراری و یکنواختی را ادامه می‌دهد. این تکرار، نوعی دفاع در برابر ترس از جهان بیرونی است؛ اما درنهایت، پس از تصمیم به خروج از پناهگاه، در اولین لحظه‌ی رویارویی با بیرون، توسط قطار کشته می‌شود. این پایان ناگهانی و بی‌رحمانه، به‌طور نمادین شکست کامل امید به رهایی از اضطراب است. روایت والتر، نمود بارز وضعیت دازاین در تجربه‌ی رهاشدگی، اضطراب از آینده، و بی‌پناهی در برابر مرگ است (Blattner, 2002: 319).

اپیزود «سم» و «گاس» به تجربه‌ی پدرانگی و گسست در رابطه‌ی میان نسل‌ها می‌پردازند. مرگ سم در حادثه‌ی عکس‌برداری از شکار، به‌گونه‌ای طنزآلود اما تراژیک، مرز میان طبیعت، مرگ و کنش انسانی را محو می‌کند. در روایت گاس که از طریق شعر و با موسیقی همراه است، تجربه‌ی طوفان، انزوا و عدم مشارکت در مراسم ازدواج خانواده، به نماد حذف و نادیده‌انگاشته‌شدن کودک در ساختار خانواده تبدیل می‌شود. حذف صدای گاس از روایت، و استفاده از صداهای محیطی به جای دیالوگ، خود نوعی بازنمایی فقدان است؛ نه فقط فقدان شخص، بلکه فقدان جایگاه سوژه در زبان.

اپیزود «گرگوری»، نوزادی که در وان حمام غرق می‌شود، از منظر ساختار روایی به‌شدت پیچیده است. بازی با روایت بصری بسیار رنگی و خیال‌انگیز کودکانه آغاز می‌شود؛ اما این فضای لطیف و بازی‌محور، در پایان به مرگ نوزاد می‌انجامد. روایت از دیدگاه پدر نوشته شده که سعی دارد حادثه را برای خود تفسیرپذیر کند. این تقابل میان زبان والد و تجربه‌ی مرگ کودک، از منظر روان‌کاوی نشانه‌ای از ناتوانی زبان در بیان تجربه‌ی واقعی فقدان است؛ تجربه‌ای که در سطح خیالی قابل بازنمایی می‌شود.

اپیزود «سانجی»، که مرگش در ارتش رخ داده، فاقد روایت مستقیم است و تنها از طریق نمایش اتاق و نقاشی‌هایش، به شخصیت او اشاره می‌شود. این حذف، خود نوعی روایت خاموش از حاشیه‌رانده‌شدن و فقدان جایگاه در حافظه‌ی خانوادگی است. در تقابل با آن، اپیزود «دون»، مادر ادیث، با کنترل‌گر بودن و ترس از سرنوشت خانواده، از طریق سکوت و انفعال در روایت حاضر می‌شود. حذف حضور صوتی و فعال او، بازتاب اضطرابی است که در کنترل مطلق نیز نمی‌توان از مرگ فرار کرد (Kim, 2015: 109).

در این میان، اپیزود «لویس» یکی از عمیق‌ترین و پیچیده‌ترین روایت‌های بازی در بازنمایی فقدان، اضطراب اگزیستانسیال و گسست روانی است. لویس، جوانی است که در کارخانه‌ی کنسرو ماهی کار می‌کند و دچار مشکلات روانی و اعتیاد به مواد مخدر است. روایت این اپیزود، هم‌زمان در دو سطح بصری و ذهنی پیش می‌رود؛ در یک سو، تصویر واقعی نشان می‌دهد که لویس به‌صورت یکنواخت و مکانیکی سر ماهی‌ها را قطع می‌کند، و در سوی دیگر، تخیل ذهنی او در قالب یک بازی ویدیویی کلاسیک شکل می‌گیرد که به تدریج

تمام فضای ادراکی او را تسخیر می‌کند. این دوگانگی میان واقعیت تکرارشونده‌ی بی معنا و خیال، بر اساس تحلیل روان کاوانه لاکان، نمونه‌ای از فرافکنی ابژه‌ی گمشده در سطح خیالی است؛ لویی‌س در جست‌وجوی معنا، واقعیت عینی را رها کرده و در دنیای ذهنی‌ای غرق می‌شود که در آن، قدرت، احترام و قهرمان بودن را تجربه می‌کند. این روند، به تدریج او را از واقعیت جدا می‌سازد و با حذف مرز میان واقعیت و خیال، به نوعی بازگشت اضطراب به سطح سوژه می‌انجامد نقطه‌ی اوج اپیزود، لحظه‌ای است که کاربر، در قالب لویی‌س، هم‌زمان باید خط تولید ماهی را ادامه دهد و دنیای ذهنی لویی‌س را پیش ببرد. در این حالت، کاربر مجبور به تجربه‌ی گسست شناختی می‌شود؛ او در یک سطح، کنش مکانیکی و بی معنا را انجام می‌دهد و در سطح دیگر، در تخیل لویی‌س مشارکت می‌کند. این ساختار، از منظر اگزیستانسیالیستی، بازتابی از وضعیت دازاین در مواجهه با بی معنایی کار روزمره و تلاش برای خلق معنا در سطح خیال است. پایان اپیزود، با قطع کامل سر لویی‌س، لحظه‌ای است که مرز خیال و واقعیت درهم می‌شکند و کاربر با مواجهه‌ی ناگهانی با مرگ روبه‌رو می‌شود. این لحظه نه تنها بر اضطراب اگزیستانسیال کاربر می‌افزاید، بلکه او را در دل تجربه‌ای قرار می‌دهد که در آن، امکان گریز از گسست، اضطراب و نیستی وجود ندارد. از این منظر، اپیزود لویی‌س، نمونه‌ای کامل از به کارگیری ساختار اپیزودیک برای تولید تجربه‌ی فقدان و اضطراب در بازی است که با تکیه بر روایت چندلایه، تصویر، صدا و کنش تعاملی، کاربر را در فرایند احساسی-ادراکی مرگ و گسست درگیر می‌کند. روایت خود «ادیت» به عنوان راوی کل داستان، به آخرین مرگ بازی منتهی می‌شود. او در واقع مخاطب خود را فرزندش معرفی می‌کند و از طریق روایت، گذشته را مستند می‌کند، بی آنکه بتواند در آن تغییری ایجاد کند. این عمل روایت‌گری، می‌تواند تلاشی برای بازسازی معنا در دل فقدان باشد، اما همواره در معرض شکست قرار دارد. روایت ادیت تلاشی است برای مقاومت در برابر نیستی، اما سرانجام نیز با مرگ خودش به پایان می‌رسد. این ساختار اپیزودیک، در مجموع نه فقط مجموعه‌ای از داستان‌های مرگ، بلکه یک سازوکار روایی برای تولید اضطراب، بی‌پناهی، بی معنایی و تجربه‌ی فقدان است؛ ساختاری که هم در روایت و هم در فرم بازی، حضور فقدان را تثبیت می‌کند و کاربر را در فرایندی احساسی-ادراکی با آن درگیر می‌سازد. جدول شماره یک، خلاصه‌ای از تحلیل اپیزودهای بازی را ارائه می‌دهد.

جدول شماره یک: تحلیل اپیزودهای بازی آنچه از ادیت فینچ باقی می‌ماند از منظر فقدان و اضطراب اگزیستانسیال

اپیزود	محتوای روایی	ساختار روایی-بصری	مفهوم نظر اگزیستانسیال / لاکانی	تجربه کاربر
مولی	خیال‌پردازی کودکانه پیش از مرگ	تغییر شکل متوالی، روایت کودکانه، گرافیک فانتزی	فروپاشی مرز واقعیت / خیال؛ میل بدون ابژه؛ فقدان در سطح خیال	ورود به تخیل کودک؛ تجربه‌ی ترس و گم‌گشتگی
کلوین	پرتاب از تاب به سوی مرگ	کوتاه، نمادین، روایت از طریق مونولوگ برادر	میل به آزادی / فرار از محدودیت؛ سقوط در نیستی	ناتوانی در مداخله؛ حس خلا در پایان اپیزود
باربارا	مرگ در سبک ترسناک-کمیک	کمیک بوک، لحن هجوآمیز، صداگذاری پارودیک	ابتدال شهرت، حذف معنا در نماد؛ انکار سوژه	ناتوانی در تفکیک ترس و طنز؛ بی‌ثباتی عاطفی
والتر	انزوا و تکرار وسواس گونه	سکوت، صداها، مکانیکی، فضای بسته	اضطراب وجودی؛ تکرار مرگ آگاه؛ امید کاذب به رهایی	تجربه‌ی درون ماندگی و تراژدی ناگهانی

اپیزود	محتوای روایی	ساختار روایی - بصری	مفهوم نظر اگرستانسیال / لاکانی	تجربه کاربر
سم	مرگ در لحظه‌ی پدرانگی	فلش‌بک با دوربین؛ شکست نمادین رابطه پدر-فرزند	شکاف در نقش نمادین پدر؛ مواجهه با تصادف و مرگ	شوک، طنز تلخ، ناتمام ماندن رابطه‌ی خانوادگی
گاس	انزوا در مراسم خانوادگی	شعر و تصویر، بدون دیالوگ مستقیم	حذف سوژه از زبان؛ انکار جایگاه فردی	حذف تدریجی صدا؛ تجربه‌ی مرگ در سکوت و طوفان
گرگوری	نوزاد در وان حمام؛ مرگ در بازی	رنگ‌بندی شاد، موسیقی کودکانه، پایان تراژیک	ناتوانی زبان در روایت فقدان؛ فرافکنی میل والد	تجربه‌ی شوک‌آور ترکیب بازی و مرگ
سانجی	حذف شده از روایت فعال	تنها از طریق فضای اتاق و تصاویر بازنمایی می‌شود	نادیده‌گرفتن سوژه؛ حذف از حافظه خانوادگی	حضور غایب؛ تأثیرگذار از طریق فقدان
دون	مادر کنترل‌گر، روایت‌گری ساکت	عدم روایت مستقیم، حضور محدود	تلاش برای معنادادن به مرگ؛ انفعال نمادین	احساس فشار و فروپاشی ساختار خانواده
لوییس	فروپاشی روانی و مرگ در ذهنیت خیال‌پردازانه	دو سطح بصری هم‌زمان؛ واقعیت صنعتی و دنیای خیالی	انکار واقعیت؛ غرق شدن در میل؛ گسست نهایی سوژه	مشارکت در گسست ذهنی؛ تجربه‌ی دوگانه‌ی خیال و واقعیت؛ مواجهه‌ی نهایی با مرگ
ادیت	سفر به گذشته، روایت آخرین بازمانده	روایت اول‌شخص، خودنگاره، تکه‌نگاری حافظه	مقاومت در برابر نیستی؛ شکست روایت در ساخت معنا	تماشاگر سرنوشت محتوم خود؛ تجربه‌ی فقدان نهایی

۲. تجربه‌ی تعامل: کاربر در موقعیت فقدان

در بازی آنچه از ادیت‌فینچ باقی‌می‌ماند، ساختار تعاملی به‌رغم نبود انتخاب‌های چندگانه یا مسیرهای روایی متفاوت، نقشی اساسی در شکل‌گیری تجربه‌ی وجودی فقدان ایفا می‌کند. برخلاف بازی‌های شاخه‌ای که بر انتخاب و پیامد تمرکز دارند، این بازی از تعامل برای درگیر ساختن بدنی و ذهنی کاربر در لحظه‌ی روایت استفاده می‌کند. هر بار که کاربر وارد اتفاقی تازه می‌شود، یا کنترل روایت یکی از اعضای خانواده را به‌دست می‌گیرد، وارد یک میدان عاطفی می‌شود که هم از نظر فضایی و هم روانی، در حکم بازسازی فقدان و ازدست‌رفتگی است.

تعامل در این بازی صرفاً یک ابزار برای پیشبرد روایت نیست، بلکه شیوه‌ای است که به‌واسطه‌ی آن، فقدان در سطح بدنی و احساسی برای کاربر تجربه می‌شود. اتاق‌ها نه تنها حاوی روایت‌ها، بلکه همچون فضاهایی عزادار، متروک و زمان‌متوقف مانده طراحی شده‌اند. حرکت از اتفاقی به اتاق دیگر، نوعی آیین سوگواری دیجیتال را تداعی می‌کند؛ آیینی که در آن کاربر به‌طور مداوم با مرگ‌هایی مواجه می‌شود که امکان مداخله، نجات یا بازسازی ندارند. از منظر روان‌کاوی لاکانی، این چرخه‌ی تکرارشونده‌ی ورود به خرده‌روایت‌ها و مواجهه با مرگ شخصیت‌ها، نوعی حرکت در مدار میل است؛ میل به دانستن، به کشف حقیقت، به احیای معنای ازدست‌رفته. اما همان‌گونه که لاکان می‌گوید، میل همیشه با فقدان گره خورده است و ابژه‌ی آن، هرگز در دسترس نیست (Lacan, 1998: 166). این بازی نیز ساختاری مشابه دارد؛ کاربر هر بار به‌سوی کشف ابژه‌ی گمشده‌ای سوق داده می‌شود (مثلاً راز مرگ لوییس، یا حقیقت در مورد گرگوری)، اما درنهایت با غیاب، مرگ یا گسست مواجه می‌شود. در این معنا، خود روایت، ابژه‌ای است که میل به آن فعال است، اما تحقق‌ناپذیر باقی می‌ماند.

اپیزود «لوییس» از این منظر نقطه‌ی اوج تجربه‌ی فقدان در تعامل است. کاربر به‌طور هم‌زمان با دو سطح از واقعیت تعامل دارد؛ از یک سو با کنترل‌کردن خط تولید ماهی‌ها، درگیر تکرار مکانیکی کار روزمره‌ی لوییس است؛ و از سوی دیگر، با حرکت در دنیای خیالی و پادشاهی او، درگیر روایتی ذهنی و رؤیای‌گونه می‌شود. در طول این اپیزود، کنترل کاربر به‌تدریج از واقعیت به تخیل منتقل می‌شود و تخیل جایگزین کامل واقعیت می‌شود. این جابه‌جایی کامل سوژه از امر واقع به خیال را می‌توان به‌عنوان لحظه‌ای از انکار کامل واقعیت تحلیل کرد؛ جایی که کاربر (همچون لوییس) تسلیم رؤیای خویش می‌شود. در منطق لاکانی، این همان نقطه‌ای است که سوژه با امر واقعی به‌صورت فاجعه‌بار مواجه نمی‌شود، بلکه به آن پشت می‌کند و در میل بی‌پایان گم می‌شود (Ragland, 1995: 106). مرگ لوییس، که در پایان اپیزود و در فضای خیال‌پردازی رخ می‌دهد، نه پایان روایت، بلکه لحظه‌ی انحلال کامل سوژه در ساختار میل است.

در اپیزود «گرگوری»، کاربر در قالب نوزادی ظاهر می‌شود که در وان حمام بازی می‌کند. کنترل عناصر بصری بازی، اسباب‌بازی‌ها، صابون‌ها و قورباغه‌ها، نوعی تجربه‌ی کودکانه و خالص را بازسازی می‌کند، اما این تجربه در لحظه‌ای تراژیک به مرگ منتهی می‌شود. تجربه‌ی کاربر در این لحظه، به‌شدت متناقض است؛ از یک سو درگیر یک فضای شاد و بازی‌گونه، و از سوی دیگر آگاه به فرجام تراژیک آن است. این تقاطع میان لذت تعاملی و پیش‌آگاهی از فقدان، در سطحی اگزیستانسیالیستی قابل تحلیل است؛ جایی که بازی، همچون زندگی، با وعده‌ی معنا و لذت آغاز می‌شود، اما همواره با امکان پایان، تهی‌شدن، و مرگ تهدید می‌شود (Yalom & Yalom, 2021: 137).

همچنین اپیزود «والتر» نمونه‌ای بارز از چگونگی درگیرشدن کاربر با تجربه‌ی فقدان از طریق تعامل است. در این اپیزود، کاربر کنترل روایت والتر، یکی از اعضای خانواده‌ی فینچ را به‌دست می‌گیرد که پس از مرگ باربارا، خواهرش، دچار اضطراب شدید می‌شود و برای سی سال در زیرزمین خانه‌ی خانوادگی پناه می‌گیرد. والتر، که با وسواس و ترس، خود را در اتاقک کوچکی حبس کرده، زندگی روزمره‌ی تکراری و یکسانی را تجربه می‌کند؛ عملی که برای کاربر از طریق تعامل دقیقاً بازسازی می‌شود. کاربر با حرکت دادن کنترلر یا ماوس، باید هر روز کنسروهای غذا را باز کند و وعده‌های غذایی والتر را آماده کند. این روند، با ریتم یکنواخت و تکرارشونده، حس زندانی‌بودن، تکرار بی‌پایان و انزوای کامل را به کاربر منتقل می‌کند. در این ساختار، برخلاف بازی‌های شاخه‌ای، هیچ امکان انتخاب یا تغییر وجود ندارد؛ کاربر تنها می‌تواند در این تکرار خسته‌کننده مشارکت کند، اما مسیر زندگی والتر را نمی‌تواند عوض کند. این محدودیت کنش‌مندی، نه یک نقص در طراحی، بلکه بازتابی دقیق از اضطراب اگزیستانسیال و بی‌معنایی تکرار روزمره است (Camus, 2018: 69). پس از گذشت سال‌ها در روایت، والتر تصمیم می‌گیرد از مخفیگاه خارج شود. در این بخش، تعامل کاربر شکل جدیدی پیدا می‌کند؛ او باید در را باز کند و والتر را به‌سمت دنیای بیرون هدایت کند. اما این آزادی ظاهری، تنها چند ثانیه دوام دارد؛ درست در لحظه‌ای که والتر قدم به بیرون می‌گذارد، توسط قطاری که از مسیر عبور می‌کند کشته می‌شود. این مرگ ناگهانی، تجربه‌ای شوکه‌کننده برای کاربر است؛ زیرا مشارکت او در خروج والتر، نه به نجات یا معنابخشی، بلکه به نابودی و فقدان منجر می‌شود. در سطح تحلیل روان‌کاوی و اگزیستانسیالیستی، می‌توان گفت این اپیزود بازنمایی وضعیت دازاین در مواجهه با اضطراب بنیادین است؛ والتر، همچون سوژه‌ای لاکانی، پس از انکار و طرد امر واقع (واقعیت بیرونی)، سرانجام تصمیم به رویارویی می‌گیرد، اما این مواجهه با فقدان، مرگ و نابودی پایان می‌یابد. کاربر نیز، از طریق تعامل محدود اما مؤثر، این روند را نه در سطح ذهنی، بلکه در سطح جسمی و عاطفی تجربه می‌کند. ویژگی مهم این اپیزود، آن است که کاربر گمان می‌کند از طریق کنش تعاملی، می‌تواند بر سرنوشت والتر اثر بگذارد؛ اما طراحی روایی بازی، این امکان را از ابتدا حذف کرده است. این تناقض میان میل به کنش و ناتوانی واقعی، همان نقطه‌ای است

که اضطراب اگزیستانسیال و احساس بی‌قدرتی، در دل تجربه‌ی تعاملی بازتولید می‌شود. از این منظر، اپیزود والتر، نمونه‌ای کامل از این است که چگونه حتی در غیاب مسیرهای روایی متنوع و انتخاب‌های واقعی، تعامل می‌تواند ابزاری باشد برای انتقال مستقیم تجربه‌ی فقدان، اضطراب و گسست به کاربر. نکته‌ی دیگری که باید بر آن تأکید کرد، محدودیت تعامل در این بازی است. کاربر کنشی انجام می‌دهد، اما این کنش‌ها از پیش تعیین شده‌اند و نتیجه‌ای را تغییر نمی‌دهند. درواقع، خود محدود بودن اختیارات، بخشی از پیام اگزیستانسیال بازی است؛ کاربر همانند دازاین، در جهانی پرتاب شده است، بدون امکان انتخاب واقعی، تنها با امکان درک، مشاهده و تجربه. این تجربه، نوعی یادآوری تلخ است از آنچه سارتر آزادی برای دانستن بیهودگی می‌نامد (Sartre, 2007: 55). درنهایت، آنچه تعامل این بازی رایانه‌ای به کاربر منتقل می‌کند، امکان هم‌ذات‌پنداری جسمی و عاطفی با موقعیت‌هایی است که به‌طور روایی مرگ‌محورند. برخلاف فیلم یا ادبیات که تجربه‌ی فقدان را به‌صورت غیرمستقیم و از فاصله بازنمایی می‌کنند. در این بازی، تجربه‌ی مرگ از طریق مشارکت فعال رخ می‌دهد. کاربر نه فقط شاهد، بلکه بازیگر فقدان است. این مشارکت تعاملی، سطحی جدید از درگیری با اضطراب اگزیستانسیال فراهم می‌آورد؛ سطحی که در آن مرگ دیگر دور نیست، بلکه زیسته می‌شود.

۳. ساختار حذف، انسداد و فروپاشی فضا

یکی از عناصر روایی-فضایی متمایز در آنچه از ادیث‌فینچ باقی می‌ماند، حذف تدریجی فضاهای بازی پس از هر اپیزود و مسدود شدن اتاق‌ها است؛ فرایندی که واجد معنای نمادین و ساختاری عمیق است. اتاق هر شخصیت، پس از روایت مرگ او، بسته می‌شود یا از دسترس کاربر خارج می‌شود. این انسداد فضایی، به‌مثابه عملی روایی، نه تنها پایان یک بخش از داستان را اعلام می‌کند، بلکه تأکیدی است بر غیرقابل بازگشت بودن گذشته، بر گسست از خاطره، و بر فروپاشی تدریجی کل نظام خانوادگی. کاربر هرچه بیشتر در بازی پیش می‌رود، با تعداد بیشتری از اتاق‌های قفل شده یا غیرقابل ورود مواجه می‌شود؛ گویی با هر کشف جدید، چیزی برای همیشه از دست می‌رود.

این ساختار حذف فضا را می‌توان نوعی بازنمایی معمارانه از وضعیت پرتاب‌شدگی دازاین دانست؛ مفهومی که هایدگر برای توصیف مواجهه‌ی سوژه با جهانی به‌کار می‌برد که در آن، امکان بازگشت وجود ندارد و هستی، همواره در پاسخ به پرسش انسان، با سکوت و امتناع معنا و کنش نشان می‌دهد (Crowell, 2001: 222). به تعبیر سارتر، این فرآیند انکار پیاپی، شکل رادیکالی از آزادی منفی را به سوژه تحمیل می‌کند؛ آزادی بدون امکان انتخاب واقعی، و بدون چشم‌اندازی به احیای معنا (Sartre, 2007: 55).

از منظر ساختار روایی، انسداد فضاهای ترفندی است که انسجام ظاهری روایت را به چالش می‌کشد. روایت کل، از طریق حذف تدریجی اجزای خود، پیوستگی‌اش را از دست می‌دهد و به مجموعه‌ای از خرده‌روایت‌های ناقص و جداگانه تبدیل می‌شود. اتاق‌ها که در ابتدا نماد استمرار حیات اعضای خانواده‌اند، در پایان هر اپیزود به مقبره‌ای نمادین بدل می‌شوند؛ فضاهایی بسته، مقدس شده، اما مرده. این وضعیت به‌نوعی یادآور مفهوم تروما در روان‌کاوی است؛ خاطره‌ای که به‌جای بازخوانی و مواجهه با آن، در لایه‌ای از انکار و انجماد دفن می‌شود (Bistoien, 2016: 119). در این چارچوب، خانه‌ی فینچ‌ها نه تنها بستر روایت، بلکه خود به‌مثابه ابژه‌ای روانی و ترومازده عمل می‌کند؛ فضایی که هرچه پیش‌تر در آن حرکت می‌کنی، بیش‌تر در لایه‌های فقدان و گسست فرومی‌روی.

از منظر کاربر، این روند تدریجی حذف و انسداد، به تجربه‌ای عاطفی منجر می‌شود که با پیشروی در بازی، شدت می‌گیرد. برخلاف بسیاری از بازی‌ها که باز کردن فضاهای جدید با گسترش قدرت، آزادی و دانایی همراه است، در این بازی، باز شدن هر در تازه، به بسته شدن یک مسیر دیگر می‌انجامد؛ گسترش دانایی با

از دست دادن همراه است. این فرآیند که می‌توان آن را نوعی حرکت رو به عقب در جهت فقدان نامید، در واقع ساختار کل بازی را تعریف می‌کند؛ تجربه‌ای که در آن، پیشرفت، هم‌ارز با فروپاشی است. همچنین، نقش معماری خانه در القای این احساس قابل توجه است. طبقات مختلف، مسیرهای مارپیچ، راه‌پله‌های بسته شده، و اتاق‌های مخفی، همگی ساختار فضایی‌ای را ایجاد می‌کنند که از الگوی روایت خطی فاصله گرفته و تجربه‌ای مملو از گسست، پیچیدگی، و آشفتگی را منتقل می‌کند. خانه همان قدر که محیط بازی است، ابژه‌ی سوگواری نیز هست؛ سوژه‌ای فروپاشیده که بقایایش از طریق قفل‌ها، درهای بسته، و اشیای متروک روایت می‌شوند. چنین معماری‌ای، نه تنها فقدان اعضای خانواده را نشان می‌دهد، بلکه فقدان خود ساختار روایی سنتی را نیز مجسم می‌کند؛ گسست، انسداد و پایان معنا، نه فقط در داستان‌ها، بلکه در فضا و تعامل کاربر با آن، تجربه می‌شوند. در نتیجه، حذف تدریجی فضاها نه فقط ابزاری برای مدیریت پیشروی بازی، بلکه استعاره‌ای وجودی و روانی است برای تجربه‌ی سوژه در مواجهه با فقدان. در این بازی، هر فضایی که دیده می‌شود، در آستانه‌ی حذف است؛ هر اتفاقی که گشوده می‌شود، به زودی بسته خواهد شد؛ و هر روایت جدید، مرحله‌ای دیگر از مرگ، فروپاشی و انسداد را تثبیت می‌کند.

یکی از بارزترین نمونه‌های حذف و انسداد فضا، پس از پایان اپیزود «مولی» رخ می‌دهد. مولی، دختر کوچک خانواده، نخستین شخصیتی است که کاربر در قالب او روایت را تجربه می‌کند. پس از اتمام روایت و آشکار شدن مرگ او، اتاق مولی بلافاصله مهروموم می‌شود و دیگر برای کاربر قابل دسترسی نیست. این انسداد فضایی، هم‌زمان چند معنا را به صورت لایه‌مند منتقل می‌کند. از منظر روایی، اتاق مولی در ابتدای بازی فضایی کودکانه، زنده و پویا است؛ فضایی که با تصاویر، اسباب‌بازی‌ها و رنگ‌ها، تداعی‌گر زندگی در جریان است. اما بلافاصله پس از روایت مرگ او، این فضا از کارکرد زیست‌پذیر خارج می‌شود و تبدیل به مکانی بسته، متروک و مقدس شده می‌گردد. این حذف فضا را می‌توان بازنمایی معمارانه‌ی تروما دانست؛ همان‌طور که در نظریه‌ی روان‌کاوی مطرح می‌شود، تروما نه در بازخوانی فعال، بلکه در دفن شدن و انجماد فضا و خاطره نمود پیدا می‌کند. برای کاربر، حذف فیزیکی امکان بازگشت به اتاق مولی، یک گسست عینی در تجربه‌ی فضایی بازی ایجاد می‌کند. برخلاف بازی‌های رایانه‌ای کلاسیک که باز کردن یک فضا به معنای دسترسی دائمی و کنترل بر آن است، در این بازی هر فضایی که گشوده می‌شود، به زودی بسته خواهد شد؛ هر کنش اکتشافی، گامی است در جهت از دست دادن بیشتر. این تضاد، تجربه‌ی آشنایی‌زدایی از پیشروی را به کاربر القا می‌کند؛ گویی در این جهان، حرکت به جلو، نه با دانایی یا تسلط، بلکه با حذف، انسداد و فروپاشی همراه است. انسداد اتاق مولی از منظر هستی‌شناختی نیز واجد معنا است. بر اساس مفهوم پرتاب‌شدگی^{۱۹} هایدگر، سوژه در جهانی قرار می‌گیرد که نه تنها کنترلی بر سرنوشت خود ندارد، بلکه با گذر زمان، فضاها و روابط نیز در معرض انهدام و انقطاع قرار دارند (Mulhall, 1996: 65). در این بازی، انسداد اتاق‌ها، بازتابی عینی از همین وضعیت است؛ جهان خانه‌ی فینچ‌ها به تدریج کوچک‌تر، بسته‌تر و متروک‌تر می‌شود و کاربر، در حرکت در این فضای در حال فروپاشی، تجربه‌ی فقدان را نه در سطح روایی، بلکه در سطح فضایی و بدنی نیز لمس می‌کند. در سطح کلان روایی، انسداد اتاق مولی، نخستین حلقه از زنجیره‌ی حذف فضاها است که با هر اپیزود تکرار می‌شود و در نهایت به فروپاشی کامل خانه، خانواده و روایت می‌انجامد. این روند تدریجی انسداد، ساختاری غیرخطی و گسسته به روایت می‌بخشد و بازی را از روایت‌های کلاسیک و پیوسته متمایز می‌کند. در نهایت، خانه‌ی فینچ‌ها، نه تنها مکانی برای روایت، بلکه تجسمی فضایی از فقدان، گسست و تروما است؛ فضایی که کاربر، به جای تسلط بر آن، ناگزیر شاهد انهدام تدریجی‌اش است. جدول شماره دو، خلاصه‌ای از تحلیل انسداد فضا در اپیزودهای بازی را ارائه می‌کند.

جدول شماره دو: تحلیل حذف و انسداد فضا در بازی آنچه از ادیث فینچ باقی می ماند

عناصر فضا	ویژگی عملکردی در روایت	مفهوم نظری مرتبط	اثر احساسی و ادراکی بر کاربر
بسته شدن اتاق ها پس از پایان هر اپیزود	تبدیل اتاق به فضایی مرده/ مقدس؛ غیرقابل بازگشت	تثبیت مرگ و عدم بازگشت؛ نه گویی هستی به معنا	احساس بسته شدن افق ها؛ بی نتیجه بودن کشف؛ فرسایش امید
ساختار مارپیچی خانه	فقدان مسیر مستقیم، گسست در حرکت	سردرگمی در نظم نمادین؛ بازنمایی آشفتگی روانی	گم گشتگی؛ اضطراب ناشی از ناپوستگی مکانی-روایی
فشرده گی فضایی تدریجی (هرچه پیش روی، فضای کمتر)	انقباض جهان بازی؛ هم زمانی پیشروی و حذف	انهدام معنا با حرکت؛ سقوط هم زمان در کشف و فقدان	دوگانگی بین میل به دانستن و احساس ازدست دادگی
راه پله های بسته یا فرو ریخته	انسداد فیزیکی نمادین برای عبور/ارتباط	گسست ارتباط میان گذشته و اکنون؛ شکست در انتقال معنا	تجربه ی فروبستگی روانی؛ ناتوانی در اتصال لایه های داستانی
اشیاء متروک در فضا های بسته	بایگانی مرگ و خاطره؛ فضای تثبیت شده ی سوگواری	تروما و انجماد روانی؛ حضور نمادین فقدان	حس سوگ مندی خاموش؛ احترام/ترس از مواجهه با گذشته
اتاق های مخفی و دسترسی محدود	رمزآلودگی روایت؛ بازنمایی خاطرات دفن شده	امتناع امر واقع؛ سانسور ناخودآگاه	تجربه ی پارانوایا؛ میل به کشف همراه با ترس از حقیقت

۴. صدا، تصویر و مشارکت در تولید اضطراب

در بازی رایانه ای آنچه از ادیث فینچ باقی می ماند، صدا و تصویر نه به عنوان عناصر تزئینی، بلکه به مثابه ابزارهایی بنیادین در تولید فضای اگزیستانسیالیستی بازی عمل می کنند. طراحی صوتی و بصری بازی، درهم تنیده با روایت و تعامل، نقش مستقیمی در انتقال تجربه ی فقدان، گم گشتگی و اضطراب به کاربر ایفا می کند. آنچه در این بازی اتفاق می افتد، فقط روایت داستان های مرگ نیست، بلکه بازآفرینی محیطی است که در آن سوژه با اضطرابی بنیادین مواجه می شود؛ اضطرابی که برخاسته از خلأ معنا، فقدان پاسخ، و سکوت هستی در برابر میل دانستن است.

یکی از وجوه برجسته ی صوت در بازی، لحن یکنواخت و خالی از احساس راوی، یعنی ادیث، است. این لحن مسطح و گاه بی تفاوت، نه تنها فاصله ی احساسی با مخاطب ایجاد می کند، بلکه نشان دهنده ی نوعی تهی شدگی روانی است؛ پناه بردن سوژه به خنثی سازی عاطفی در مواجهه با زنجیره ای از مرگ ها و تروماها. ادیث در روایت خود، نه به مثابه سوژه ای درگیر با احساسات، بلکه چون آرشپوی سرد و توصیفی عمل می کند. این نوع روایت گری، مشابه واکنشی است که یالوم در روان درمانی اگزیستانسیال، به عنوان مکانیسم دفاعی در برابر اضطراب مرگ معرفی می کند؛ فروکاستن هیجان، تعلیق احساس، و تبدیل تجربه ی فقدان به گزاره های سطحی (Yalom, 1980: 83).

در برخی اپیزودها، مانند اپیزود «والتر»، نقش صدا حتی از روایت نیز فراتر می رود. والتر، پس از سال ها زندگی در انزوا، با کمترین استفاده از دیالوگ روایت می شود. آنچه تجربه ی روایی این بخش را شکل می دهد، نه کلمات، بلکه صداهای محیط است؛ صدای قطار، لرزش زمین، تق تق کنسروها، و سکوت سنگین زیرزمین. در این جا، غیاب گفتار، خود به بیانی از تروما بدل می شود. والتر، به عنوان سوژه ای منزوی، زبان را کنار گذاشته است؛ تجربه ی او به سطحی پیشاذهانی و فیزیکی تقلیل یافته، که یادآور سکوت اگزیستانسیالیستی در برابر

امر نامعقول و غیرقابل گفتن است.

طراحی بصری بازی نیز هم‌راستا با تجربه‌ی فقدان، با بهره‌گیری از تضادهای نوری، سایه‌پردازی‌های سنگین، و تمرکز بر جزئیات ریز در فضاها، متروک و اشباع‌شده از خاطره، به تقویت حس گم‌گشتگی کمک می‌کند. خانه‌ی فینچ‌ها، با معماری عجیب، راه‌پله‌های نامتعارف و اتاق‌های درهم‌تنیده، همچون کُد تصویری تروما عمل می‌کند. هر اتاق نه تنها یک صحنه‌ی مرگ، بلکه یک قاب روانی است؛ جایی که فقدان تثبیت شده و در حافظه‌ی فیزیکی خانه حک شده است. این فضاها، از نظر زیبایی‌شناسی، به شدت با مفهوم امر غریب^{۲۰} فروید هم‌خوانی دارند؛ یعنی تجربه‌ی آشنایی که به واسطه‌ی حضور فقدان، به امری ناآشنا و اضطراب‌آور تبدیل می‌شود (Kohon, 2019: 91). در ترکیب با این فضا، تجربه‌ی مشارکت تعاملی کاربر، سطحی فراتر از تماشا و شنیدن را فعال می‌کند. کاربر نه فقط شاهد، بلکه کنش‌گر رویداد است؛ و از آن‌جا که کنش‌های او نیز بی‌نتیجه‌اند و در نهایت به مرگ منتهی می‌شوند، نوعی هم‌ذات‌پنداری وجودی با فقدان شکل می‌گیرد. این نوع از مشارکت، تجربه‌ی اضطراب را از سطح روایی به سطح ادراکی-عاطفی منتقل می‌کند؛ به گونه‌ای که روایت دیگر فقط شنیده و دیده، بلکه زیسته می‌شود.

اپیزود «باربارا» نمونه‌ای پیچیده از تلفیق صدا، تصویر و مشارکت تعاملی برای تولید اضطراب، گسست و بی‌ریشگی است. این اپیزود که روایت مرگ باربارا، ستاره‌ی سابق سینما و تلویزیون را بازگو می‌کند، در قالبی کمیک‌بوک‌مانند و با الهام از فیلم‌های ترسناک کلاسیک دهه‌ی ۱۹۵۰ طراحی شده است. از همان لحظه‌ی آغازین، لحن روایی، سبک بصری و طراحی صوتی اپیزود، شکلی پارودیک و در عین حال عمیقاً اضطراب‌آور را القا می‌کند. در سطح صوتی، روایت این اپیزود توسط راوی‌ای با لحن اغراق‌شده، پرطمطراق و هجوآمیز انجام می‌شود که تداعی‌کننده‌ی نریشن‌های برنامه‌های رادیویی ترسناک قدیمی است. این لحن ساختگی و فاصله‌گذار، در ظاهر مخاطب را از فضای تراژیک رویداد جدا می‌کند، اما دقیقاً همین فاصله‌گذاری، اضطراب بنیادین را تشدید می‌کند؛ زیرا کاربر هم‌زمان در دو سطح قرار می‌گیرد: از یک سو در جهانی کودکانه، فانتزی و سرگرم‌کننده، و از سوی دیگر، در فضایی آکنده از مرگ، تهدید و فروپاشی روانی. این دوگانگی، در روان‌کاوی معاصر، به ویژه در مفهوم امر غریب فروید، مصداق روشن اضطرابی است که از دل آشنایی زدوده شده برمی‌خیزد (Freud, 2003: 121). تصاویر این اپیزود نیز با بهره‌گیری از سبک گرافیکی کمیک، رنگ‌های اغراق‌شده، سایه‌پردازی‌های شدید و جلوه‌های بصری فانتزی، شکلی فریبنده و سرگرم‌کننده دارند؛ اما در پس این جلوه‌های بصری، روایتی تلخ از فرسایش، انزوا و نابودی معنا جریان دارد. باربارا، که در نوجوانی صدای کودکانه و جذابش را از دست داده و شهرتش رو به افول گذاشته است، در روند اپیزود، در تلاش برای بازیابی هویت گمشده‌ی خود است. اما در این مسیر، نه تنها موفق نمی‌شود، بلکه به طرزی خشونت‌بار توسط گروهی از طرفداران افراطی کشته می‌شود. مشارکت کاربر در این اپیزود، با هدایت باربارا در خانه و انجام اعمال جزئی مانند باز کردن درها، برداشتن اشیاء و گشت‌وگذار در فضا شکل می‌گیرد؛ اما این مشارکت، فاقد کنش مؤثر است و نتیجه‌ای در تغییر سرنوشت باربارا ندارد. کاربر، همچون سوژه‌ی اگزستانسیالیستی، در جهانی قرار می‌گیرد که در آن کنش وجود دارد، اما اثرگذاری نه؛ مشارکت هست، اما امکان کنترل بر روایت نیست. این تضاد، سطح عمیق‌تری از اضطراب را ایجاد می‌کند که برخاسته از ادراک ناتوانی و بی‌ریشگی است. در پایان اپیزود، صدا و تصویر به شکلی نمادین فرومی‌پاشند. فضا تاریک می‌شود، جلوه‌های بصری به شدت سایه‌دار و تهدیدآمیز می‌شوند، و صدای راوی، هم‌چون مرثیه‌ای اغراق‌آمیز و تهی از معنا، پایان تلخ داستان را اعلام می‌کند. این پایان، نه تنها روایتی از مرگ باربارا است، بلکه بازتابی از شکست روایت‌گری، افول معنا و ناتوانی سوژه در مواجهه با فروپاشی است. در مجموع، اپیزود باربارا با تلفیق دقیق و هدفمند صدا، تصویر و شکل محدود مشارکت کاربر، تجربه‌ای عمیق از اضطراب، بی‌ثباتی و گسست روانی را بازنمایی می‌کند؛ تجربه‌ای که نه صرفاً شنیده یا دیده، بلکه در سطح بدنی و ادراکی، زیسته می‌شود.

همچنین در اپیزودهایی مانند «گرگوری» یا «لوئیس»، نقش موسیقی و ریتم بصری نیز در این فرایند قابل توجه است. در اپیزود گرگوری، موسیقی کودکانه با تصاویری شاد و رنگی همراه می‌شود که به شکلی فریبنده فضای بازی و شادی را القا می‌کنند؛ اما در پس این تصویر، مرگی قطعی و بی‌صدا نهفته است. این تقابل میان صدا و محتوا، بازتابی از اضطراب مدرن است؛ تضاد میان لذت ظاهری و فروپاشی بنیادین معنا. در نهایت، صدا و تصویر در این بازی نه فقط ابزار انتقال داستان، بلکه زبان فقدان هستند. آن‌ها با بازنمایی سکوت، خنثی‌سازی احساس، ناپیوستگی بصری، و مشارکت ناکام، سازوکاری پیچیده از روایت‌گری تروما و اضطراب را شکل می‌دهند. آنچه این بازی در سطح روایی و فنی عرضه می‌کند، تجربه‌ای تمام‌عیار از سوژه‌ای است که در جهانی بی‌معنا، به تماشای مرگ نزدیکان خود می‌نشیند، بی‌آنکه بتواند مانع شود؛ و در نهایت، خود نیز به بخشی از این سکوت ابدی بدل می‌شود.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف تحلیل مفاهیم فقدان و اضطراب اگزیستانسیال در تجربه‌ی کاربر از روایت تعاملی بازی رایانه‌ای آنچه از ادیث فینچ باقی می‌ماند، تلاش کرد تا با تلفیق رویکردهای اگزیستانسیالیستی، روان‌کاوی لاکانی و روایت‌شناسی دیجیتال، چگونگی بازنمایی این مفاهیم را در بستر بازی‌های تعاملی بررسی کند. یافته‌های پژوهش نشان داد که این بازی از طریق ساختار اپیزودیک، حذف تدریجی فضاها، استفاده‌ی هدفمند از صدا و تصویر، و محدودسازی عاملیت کاربر، فضایی را می‌آفریند که در آن، تجربه‌ی مرگ، فقدان و گم‌گشتگی به صورت زیسته، ادراکی و چندحسی بازنمایی می‌شود.

پاسخ به پرسش اصلی پژوهش حاکی از آن است که بازی ادیث فینچ فراتر از آن که مرگ را به عنوان یک مضمون روایی روایت کند، با ساختار روایی-فضایی خود، مرگ و فقدان را به یک تجربه‌ی وجودی، اجتناب‌ناپذیر و فراگیر برای کاربر بدل می‌سازد. این تجربه نه تنها در سطح محتوای داستانی، بلکه در سطوح مختلف طراحی فضا، تعامل، ریتم روایت و حتی محدودیت‌های اعمال‌شده بر کنش‌مندی کاربر شکل می‌گیرد. ساختار اپیزودیک بازی، با حذف تدریجی اتاق‌ها و انسداد فضاها، بر غیرقابل بازگشت بودن گذشته و شکست امکان بازیابی معنا تأکید می‌کند. صدا و تصویر، به‌ویژه از طریق سکوت‌های هدفمند، لحن خنثی روایت‌گر و تضادهای بصری، فضای عاطفی گسسته و اضطراب‌آلودی ایجاد می‌کنند که کاربر را در مواجهه‌ای دائم با تجربه‌ی فقدان و اضطراب قرار می‌دهد. از سوی دیگر، محدودیت تعامل کاربر، خود بخشی از سازوکار تولید معنا در بازی است؛ کاربر، همانند سوژه‌ی پرتاب‌شده‌ی هایدگری، در جهانی گرفتار می‌شود که امکان مداخله یا گریز از آن وجود ندارد و تنها مواجهه‌ی تدریجی با اضطراب و مرگ است که او را وادار به تأمل وجودی می‌کند. این فرایند به‌گونه‌ای طراحی شده است که کاربر، در سطوح حسی، ذهنی و روایی، نه فقط تماشاگر فقدان، بلکه هم‌زمان کنش‌گر و تجربه‌کننده‌ی آن می‌شود. درمجموع، بازی رایانه‌ای آنچه از ادیث فینچ باقی می‌ماند با بهره‌گیری از طراحی روایی، فضایی، بصری و تعاملی، مفاهیم اگزیستانسیالیستی مرگ و فقدان را نه در سطح انتزاعی یا نمادین، بلکه در قالب تجربه‌ای زیسته و چندلایه برای کاربر بازنمایی می‌کند؛ تجربه‌ای که مرز میان روایت، کنش و اضطراب وجودی را محو می‌کند و کاربر را در جایگاهی قرار می‌دهد که اضطراب، گسست و مرگ را نه به صورت تئوریک، بلکه در مقام یک کنش ادراکی-عاطفی و زیسته درک می‌کند.

همچنین این پژوهش نشان داد که بازی‌های روایی، فراتر از کارکردهای سرگرمی یا روایت‌پردازی خطی، ظرفیت منحصربه‌فردی برای بازنمایی تجربه‌های بنیادین انسانی، به‌ویژه مفاهیمی چون مرگ، سوگ، اضطراب و بی‌معنایی دارند. در چنین بازی‌هایی، روایت نه فقط از طریق کلام، بلکه با تلفیق معماری فضا، انسداد مسیر، تغییر لحن، ترکیب صدا و سکوت، و فعال‌سازی مشارکت حسی-روانی کاربر شکل می‌گیرد. این تلفیق

چند رسانه‌ای امکان بازنمایی تجربه‌هایی را فراهم می‌کند که در قالب‌های سنتی مانند ادبیات یا سینما کمتر قابل انتقال‌اند. از این منظر، بازی‌های رایانه‌ای روایی به مثابه‌ی فضاهایی برای مواجهه‌ی اگزیستانسیال با زندگی و مرگ، باید به عنوان متون فرهنگی-فلسفی جدی تلقی شوند.

تحلیل تجربه‌ی کاربر نیز نشان داد که ساختار تعاملی بازی، با وجود عدم اختیار در نتیجه، شدت تجربه‌ی اضطراب و فقدان را افزایش می‌دهد. مشارکت فعال در پیشبرد روایت‌های منتهی به مرگ، هم‌ذات‌پنداری را از سطح عاطفی به سطح بدنی و ادراکی ارتقا می‌دهد. کاربر، در فرآیندی تراکمی، خود را در جایگاه سوژه‌ای می‌یابد که به طور مداوم با مرگی اجتناب‌ناپذیر مواجه است؛ سوژه‌ای که نه قادر به تغییر سرنوشت است و نه می‌تواند روایت را نجات دهد. این وضعیت، یادآور موقعیت دازاین در فلسفه‌ی هایدگر است که در جهانی پرتاب‌شده، باید خود را از طریق مواجهه با مرگ بسازد.

در راستای ادامه‌ی این مسیر پژوهشی، پیشنهاد می‌شود که مطالعات آینده با رویکردی تطبیقی، به بررسی بازی‌های روایی دیگر مانند A Plague Tale: Requiem، Gone Home یا Life is Strange بپردازند تا تفاوت‌ها و شباهت‌های ساختاری و مفهومی این آثار در بازنمایی مفاهیمی چون فقدان، اضطراب، گم‌گشتگی و مرگ روشن‌تر شود. چنین مقایسه‌ای می‌تواند به درک دقیق‌تری از سازوکارهای روایی و تعاملی مؤثر در تولید تجربه‌های اگزیستانسیالیستی در بستر بازی‌های مختلف کمک کند. همچنین، انجام مطالعات تجربی با تحلیل واکنش‌های کاربران در گروه‌های مختلف، به‌ویژه از منظر تفاوت‌های فرهنگی، جنسیتی، سنی یا روان‌شناختی، ضرورتی اساسی دارد. بررسی این تفاوت‌ها می‌تواند ابعاد فرهنگی و اجتماعی تجربه‌ی اضطراب و فقدان را در بازی‌های تعاملی روشن سازد و نشان دهد که چگونه پیش‌زمینه‌های فرهنگی یا جنسیتی کاربران بر ادراک آن‌ها از مفاهیم وجودی بازی تأثیر می‌گذارد. افزون‌براین، پیشنهاد می‌شود که تأثیرات بالقوه‌ی چنین روایت‌هایی بر ساحت‌های فرهنگی و آموزشی نیز به صورت مشخص مورد مطالعه قرار گیرد. به عنوان نمونه، می‌توان بررسی کرد که آیا بازی‌های روایی با مضامین اگزیستانسیال می‌توانند به عنوان ابزاری آموزشی برای ارتقای سواد احساسی، تفکر انتقادی یا حتی تقویت تاب‌آوری روانی کاربران در مواجهه با فقدان و اضطراب به کار گرفته شوند. این مسیر پژوهشی، ظرفیت‌های تازه‌ای را برای پیوند میان مطالعات بازی‌های رایانه‌ای و حوزه‌های آموزش غیررسمی، روان‌شناسی فرهنگی و هنردرمانی می‌گشاید. درنهایت، تلفیق رویکردهای فلسفی، روان‌کاوانه و روایت‌شناسی با تحلیل ساختارهای تعاملی و فنی بازی‌ها، می‌تواند چارچوبی میان‌رشته‌ای برای تحلیل عمیق‌تر بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در سطح فرهنگی و تربیتی، فراهم سازد؛ رویکردی که در گفتمان‌های آکادمیک معاصر ضرورت آن روزبه‌روز آشکارتر می‌شود.

پی‌نوشت‌ها

1. What Remains of Edith Finch
2. Between Subjectivity and Flourishing: Creativity and Game Design as Existential Meaning
3. Beyond the Game Itself: Understanding Authorial Intent, Player Agency, and Materiality as Degrees of Paratextuality
4. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace
5. Narrative as Virtual Reality
6. Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds
7. Being and Time
8. Being and Nothingness
9. Existential Psychotherapy
10. The Meaning of Anxiety
11. Looking Awry

12. The Real Gaze
13. Walking Simulator
14. Intertextuality
15. Ludo-Narrative Harmony
16. Polyphony
17. User Agency
18. branching narratives
19. Thrownness
20. Uncanny

فهرست منابع

- Bistoien, G. (2016). Trauma, Ethics and the Political beyond PTSD: The Dislocations of the Real. Palgrave Macmillan.
- Blattner, W. D. (2002). Individual and Community in Early Heidegger: Situating *das Man*, the Man-Self, and Self-ownership in Dasein's Ontological Structure. In H. L. Dreyfus & M. Wrathall (Eds.), *Heidegger Reexamined*, Vol. 1: Dasein, Authenticity, and Death. 211-247. Routledge.
- Blattner, W. D. (2002). The Concept of Death in *Being and Time*. In H. L. Dreyfus & M. Wrathall (Eds.), *Heidegger Reexamined*, Vol. 1: Dasein, Authenticity, and Death. 307-329. Routledge.
- Boothby, R. (2015). Death and Desire: Psychoanalytic Theory in Lacan's Return to Freud. Routledge.
- Bozdog, M., & Galloway, D. (2019). Worlds at our Fingertips: Reading (in) *What Remains of Edith Finch*. Games and Culture, 15(7), 759-779. <https://doi.org/10.1177/1555412019844631>
- Camus, A. (2018). The Myth of Sisyphus. Vintage.
- Crowell, S. G. (2001). Husserl, Heidegger, and the Space of Meaning: Paths Toward Transcendental Phenomenology. Northwestern University Press.
- Freud, S. (2003). The Uncanny. Translated by D. McLintock. Penguin. (Original work published 1919)
- Giant Sparrow. (2017). What Remains of Edith Finch [Video Game]. Annapurna Interactive.
- Heidegger, M. (1962). Being and Time. Translated by J. Macquarrie & E. Robinson. Harper & Row. (Original Work Published 1927)
- Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press.
- Kim, J. S. (2015). Symbolic Death of the Subject in the Structure of Jacques Lacan. In T. Cattoi, & C. M. Moreman (Eds.), *Death, Dying, and Mysticism: The Ecstasy of the End*. 103-116. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137472083_7
- Kirkland, E. (2020), "He Died a Lot": Gothic Gameplay in *What Remains of Edith Finch*, Coward-Gibbs. M. (Ed.) *Death, Culture & Leisure: Playing Dead*. 95-107. Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-83909-037-020201014>
- Kohon, G. (2019). Aesthetics, the Uncanny and the Psychoanalytic Frame. In C. Bronstein & C. Seulin (Eds.), *On Freud's "The Uncanny"*. Routledge.
- Lacan, J. (1977). *Écrits: A Selection*. Translated by A. Sheridan. W.W. Norton & Company.
- Lacan, J. (1998). The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis. Translated by A. Sheridan. W.W. Norton & Company.
- May, R. (2015). The Meaning of Anxiety. Reissue Edition. W. W. Norton & Company.
- McGowan, T. (2007). The Real Gaze: Film Theory after Lacan. State University of New York Press.
- Mulhall, S. (1996). Routledge Philosophy GuideBook to Heidegger and Being and Time. Routledge.
- Murray, J. H. (2017). Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Updated Edition. The MIT Press.

- Newsome-Ward, T., & Ng, J. (2022). Between Subjectivity and Flourishing: Creativity and Game Design as Existential Meaning. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 17(4), 552-575. <https://doi.org/10.1177/15554120211048015>
- Park, J. (2024). "I Still Thought I Could Save Him": Ludo-Narrative Harmony, Polyphony, and Subversive Player Agency in *What Remains of Edith Finch*. *Nineteenth Century Literature in English*, 28(2), 93-125. <https://doi.org/10.24152/NCLE.2024.9.28.2.93>
- Ragland, E. (1995). *Essays on the Pleasures of Death: From Freud to Lacan*. Routledge.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Sartre, J-P. (2007). *Existentialism Is a Humanism*. Translated by C. Macomber. Yale University Press. (Original Work Published 1947)
- Sartre, J-P. (2018). *Being and Nothingness: An Essay in Phenomenological Ontology*. Translated by S. Richmond. Routledge. (Original Work Published 1943)
- Seiwald, R. (2023). Beyond the game itself: Understanding authorial intent, player agency, and materiality as degrees of paratextuality. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 18(2), 142-160. <https://doi.org/10.1177/15554120231181193>
- Streller, J. (2012). *Jean-Paul Sartre: To Freedom Condemned: A Guide to his Philosophy*. Translated by W. Baskin. Philosophical Library.
- White, C. J. (2002). Dasein, Existence, and Death. In H. L. Dreyfus & M. Wrathall (Eds.), *Heidegger Reexamined, Vol. 1: Dasein, Authenticity, and Death*. 330-344. Routledge.
- Yalom, I. D. & Yalom, M. (2021). *A Matter of Death and Life*. Redwood Press.
- Yalom, I. D. (1980). *Existential Psychotherapy*. Basic Books.
- Žižek, S. (1991). *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*. The MIT Press.