

# **The Impact of Modern Art on Modern Literature and Video Games: The Case Study of the Novel *Ulysses* by James Joyce and the Game *Dark Souls* by Hidetaka Miyazaki**

Soheil Ahsani<sup>1</sup>  
Fataneh Mahmodi<sup>2</sup>

## **Abstract**

Computer games, due to being new and overlapping with cinema and literature, exhibit two different aspects that deserve comparative studies. In this paper, elements of modern art and the history of modern literature are studied in the form of video games, and then similarities are analyzed and adapted in James Joyce's novel *Ulysses* and Hidetaka Miyazaki *Dark Souls* Games. The purpose of this research is to investigate the effect of modern art characteristics on modern literature and video games and also to express the change in the nature of their common elements. The sub-purpose of the research is to compare these games with other titles in the media of computer games and to answer the question: How can games, and new media in general, form a classic and modern identity at their core? And where is the place of the studied games in this arena? The research method is analytical and adaptive. The research findings show that the novel *Ulysses* by James Joyce and the games of the *Dark Souls* series by

---

<sup>1</sup>Master Student of Art Research, Faculty of Art and Architecture, University of Mazandaran, Babolsar, Iran.

Email: [Soheilahsani77@gmail.com](mailto:Soheilahsani77@gmail.com)

ORCID: 0000-0003-0903-6029

<sup>2</sup> Associate Professor, Faculty of Art and Architecture, University of Mazandaran, Babolsar, Iran (Corresponding author).

Email: [F.mahmoudi@umz.ac.ir](mailto:F.mahmoudi@umz.ac.ir)

ORCID: 0000-0002-6084-3208



Hidetaka Miyazaki in the elements of "rejection of the novel's narrative method", "rejection of the traditional hero", "rejection of incident", "new linguistic experiences", "freedom from time and freedom of time", "giving importance to the association of meanings", "not giving importance to conventions", "tendency to illusion and fantasy", "participating the reader in the novel", "proposing the issue of truth" and "discussion of opinions" and philosophies" are similar and compatible.

**Keywords:** Modern art; James Joyce; *Dark Souls*; *Ulysses*; modern literature; video games.

### Research background

Among the studies conducted between literature and video games in the first stage, we can mention researchers and game players who analyze this new media with narrative perspectives:

In 2019, Fawad Amiri published an article in collaboration with Utrecht University that examines the narrative techniques of video games in a comparative study. The purpose of the article is to investigate the influence of narrative techniques that affect the game and are implemented by another form with influence in each game. In this text, Fawad Amiri has tried to obtain statistical data by categorizing different narratives and prioritizing players of each style.

In 2018, Andrew Turley presented his master's thesis entitled "Exploring Video Game Narrative as Literary Text" at Indiana University. In this article, the authors have tried to find the narrative values of video games by relying on literary theories. Combining the literary ideas of people like Henry Jenkins and James Powell, this text forms a new approach to video game criticism. This approach considers the player as a reader who has a role in both the structure of the narrative and its interpretation.

In 2018, Simon Jones conducted a comparative study between the forms of storytelling from the game and literature, and used different narrative genres to reach common points, and even provided examples of cinema in the consolidation of his article. In this article, by dividing the issue of genre into two thematic and mechanical forms (which Syros Shamisa compared these two genres to style and school in the introduction of the book "*Literary Schools*"), it exposes the extent of similarities between these two media.

In 2016, Scott Metzger and Richard Paxton published an article titled "Game History: A Look at What Video Games Teach About the Past" in Routledge. This article examines how the player encounters and interacts in thinking about the past in using the historical elements of this media. One of the issues reflected in this article is the player's relationship with historical thinking and historical representation. Tobias Winnerling and Florian Kerschbaumer wrote the book *Early Modernism and Video Games* in 2014. In different sections, this book has mentioned the historical aspect of the computer to the final formation of a medium. In the fifth part of the first chapter of this book, the issue of the role of history in the narrative is specially discussed and the relevant genres in the narrative are explained by examining case examples.

The background of the mentioned researches only includes the materials that examine the narrative in video games, because the narrative is generally known and interpreted in literary theories, and this can be considered a comparative study between these two media. Therefore, it can be seen that the comparative study of literature and video games has a very limited history, and the findings were made only to discover the narrative layers and identity of this new media. In the aforementioned reviews, the adaptation of narrative elements is limited to the subject of similarity or difference (in different perspectives) and is not included in the aesthetics of literature or games. Considering the importance of this new media and the surprise of the emergence of new artistic media in this



age, a deeper investigation into the emergence of narrative effects in the essence of the identity of each media is necessary. The realization of this requires a historical/sociological look at the elements and developments of these two media in interaction with other media.

### Results and Discussion

It can be seen that one of the important features of adapting *Dark Souls* to modern literature is to stay away from the accident. In describing the characteristics of modern literature, it was stated that anti-heroes are used in this style of stories. Being an anti-hero, apart from showing a character without heroic qualities, in the modernist literature described after the World War, places the main character in a situation of social, economic and political problems in which he has no role and therefore merely is present. The reason is that he is less witness to the events. We are in the middle of the story. So, the anti-hero is faced with a situation where he discovers. Therefore, in modernist literature, the focus is on a transversal narrative to the inside and depth of the character and situation, and it does not deal with the description of events in the passage of time like classical literature.

One of the results of this approach, in addition to discovering the interior and dealing with internal themes such as the confusion of modern man, is deepening the identity and philosophy of place in the process of discovering the environment. For example, in *Ulysses*, the beach of Dublin city is narrated in two parts of the novel, both of which lead to the expression of Stephen's inner thoughts and finally the fluid flow of the mind. When external events are reduced to repetitive events, it is the internal and the identity that is highlighted. In the *Dark Souls* game, the abundance of historical events and the basis of the repetition of the world are very similar to James Joyce's view of the world. In

the world of *Dark Souls*, the player discovers stories and events and basically what happened to this land.

#### 4. Conclusion

In the adaptation of both mentioned titles, it can be seen that the element of challenge, which is different in the recognition of both titles compared to other media works, has been effective in the execution of the narrative. In *Dark Souls*, this challenge leads to a form of stage design that, while being open-world and offering freedom of action to the player, leads him to a certain direction that the designer has foreseen. On the other hand, this dark and unknown world, which is caused by the abstraction of its creator, makes the player lost in himself, and this defamiliarization, combined with the semi-linear narrative form, advances the player's story in a better way. In the book of *Ulysses*, this challenge, which occurs in the first stage in the verbal part, frees the reader from previous ideas and acquaintances, and in the next stage, using this challenge, narrates a new world. The world of *Ulysses* is due to the difference in styles and these differences lead the reader to discover the depth of the character or situation as explained in the text. In this article, the authors have tried to examine the influence of arts on each other by comparing works with a difference of nearly a hundred years. In different parts of this text, by expressing the mutual influence of literature, cinema and visual arts, it proves the assumption that part of the progress of art history, which we are generally familiar with as a linear and longitudinal path, has a depth that is the result of experimental exchanges with each other, which has caused the emergence of new schools. On the other hand, this modernism is also caused by the changes that occurred in philosophy and became more serious with social developments (such as the World War).



## تأثیرگذاری هنر مدرن بر ادبیات نوگرا و بازی‌های ویدیویی (مطالعه موردی

رمان «اولیس» جیمز جویس<sup>۳</sup> و بازی «دارک سولز» هیدتکا میازاکی<sup>۴</sup>)

سهیل احسنی \*<sup>۱</sup>      فتانه محمودی<sup>۲</sup>

1- دانشجوی کارشناسی ارشد هنر

2- دکتری دانشیار گروه پژوهش هنر دانشگاه مازندران

### چکیده

بازی‌های رایانه‌ای از جهت تازه تاسیس بودن و هم‌پوشانی بسیار با سینما و ادبیات، دو جنبه متفاوت از خود را نمایش می‌دهند که درخور مطالعات تطبیقی است. در این مقاله عناصر هنر مدرن و تاریخ ادبیات نوگرا در شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی بررسی می‌شوند و سپس موارد مشابه در رمان «یولسیس» از جیمز جویس و بازی‌های «دارک سولز» از هیدتکا میازاکی مورد تحلیل و تطبیق قرار می‌گیرند. هدف پژوهش بررسی تأثیرگذاری ویژگی‌های هنر مدرن بر ادبیات نوگرا و بازی‌های ویدیویی و همچنین بیان تغییر ماهیت عناصر مشترک آنها است. هدف

3 James Joyce  
4 Hidetaka Miyazaki  
soheilahsani77@gmail.com

\* نویسنده مقاله:

فرعی پژوهش مقایسه این بازی‌ها با دیگر عناوین رسانه بازی‌های رایانه‌ای و پاسخ به این سؤال است که: چگونه بازی‌ها و بطور کلی رسانه‌های جدید هم می‌توانند در بطن خود هویتی کلاسیک و مدرن را شکل دهند؟ و جایگاه بازی‌های مورد مطالعه در این عرصه کجا قرار دارند؟ روش تحقیق تحلیلی و تطبیقی است. یافته‌های پژوهش مبین این است که رمان اولیس از «جیمز جویس» و بازی‌های مجموعه «دارک سولز» از هیدتکا میازاکی در عناصر «رد روش روایی رمان»، «رد قهرمان سنتی»، «رد حادثه‌پردازی»، «تجربه‌های جدید زبانی»، «رهایی از زمان و آزادی زمان»، «اهمیت دادن به تداعی معانی»، «اهمیت ندادن به متعارفات»، «تمایل به توهم و خیال»، «شرکت دادن خواننده در رمان»، «طرح مسأله حقیقت» و «بحث از عقاید و فلسفه‌ها» مشابهت و تطابق دارند.

کلیدواژه‌ها: هنر نوگرا، جیمز جویس، دارک سولز، یولسیس، ادبیات مدرن، بازی‌های

ویدیویی.



## مقدمه

عموماً در پژوهش‌های مرتبط با تاریخ هنر، مسیری طولی در گذر زمان مشاهده می‌شود که در سیر تحول هنرها به اشکال گوناگونی تغییر یافته و در این بین مکاتب و حتی رسانه‌های جدید خلق شده‌اند. در برخی از این بررسی‌ها حتی به چگونگی پیدایش هر یک از این موارد هم اشاره می‌شود تا روابط علت و معلولی مسائل اجتماعی، فلسفی و فرهنگی را نمایان سازد. مطالعات تطبیقی این دریچه را به سوی تاریخ هنر باز کرده است تا نگاهی عمیق‌تر به هنر داشته و نگاه به تاریخ هنر را صرفاً گذر زمان و تغییرات هنر نداند؛ بلکه بتوان با عمیق شدن در تاریخ، علاوه بر رویدادها، بررسی زمان پیدایش و عوامل مؤثر بر شکل‌گیری آن‌ها، به عمق و کشف جدیدی در تاریخ برسد. عمیق شدن در تاریخ هنر به این معناست که تاریخ علاوه بر سیر زمانی خود، مسیری عرضی را در درون رویدادها طی می‌کند. تمامی رویدادها و پدیده‌هایی که در تاریخ رخ می‌دهند دارای این عمق هستند که عموماً با دانشی از دیگر علوم انسانی قابل کشف است. مطالعات تطبیقی این راه را باز کرده است تا تأثیرگذاری و

تأثیرپذیری آثار ادبی و هنری نسبت به یکدیگر و در متن رویدادهای اجتماعی و سیاسی دوران خلق اثر و پیش از آن سنجیده شوند.

در این مقاله، «جویس»<sup>6</sup> و «میازاکی»<sup>7</sup> هردو مسیری را طی کرده‌اند تا بتوانند در شکل‌گیری آثاری مهم و جریان‌ساز در دو رسانه ادبیات و بازی‌های ویدیویی مؤثر باشند. جویس با کتاب «یولسیس»<sup>8</sup> توانست در صدر بهترین رمان‌های مدرن از دیدگاه بسیاری منتقدان چون کتابخانه مدرن<sup>9</sup> قرار گیرد. اما مسیر میازاکی کمی متفاوت است و تازه بودن رسانه بازی‌های ویدیویی منجر به کمبود نظریات و شناخت هنری شده است و اساساً جدی نگرفتن این رسانه منجر به کاهش شناخت آثار در مقیاس هنری شده است.

انجام این پژوهش بدین دلیل ضروری است که عدم وجود نظریات و شناخت هنری کافی نسبت به بازی‌های ویدیویی منجر به کم توجهی در این رسانه شده است و آثار شاخص این عرصه نیز به جایگاه حقیقی خود نمی‌رسند. لذا سعی شده تا با تطبیق ویژگی‌های ادبیات نوگرا و بطور مشخص، کتاب یولسیس از جیمز جویس بتوان نگاه تازه‌ای به بازی‌های ویدیویی

---

6 James Joyce

7 Hidetaka Miyazaki

8 Ulysses

9 Modern Library



داشت و بازی‌های هیدتکا میازاکی را در ساختاری مدرن نسبت به دیگر بازی‌های متعارف بازتعریف کند.

در این مقاله تطابق ادبیات و بازی‌های ویدیویی با نگاهی به تاریخ هر دو رسانه آغاز می‌شود و تأییراتی که گذاشته یا پذیرفته‌اند نیز مورد تحلیل قرار می‌گیرند. تطبیق در این متن صرفاً در مقام یک مقایسه برای شناخت شباهت‌ها و تفاوت‌ها ظاهر نشده است. نویسندگان تلاش کرده‌اند تا با تطبیق دو عنوانی که برای مطالعه موردی انتخاب شده‌اند، درک بهتری نسبت به حرکت درونی تاریخ هنر و ارتباط رسانه‌ها با یکدیگر ارائه دهند. در همین راستا تغییراتی که ادبیات در نتیجه اثرپذیری از موارد گوناگون داشته است بیان شده و هر کدام از متغیرها در ماهیت رسانه بازی‌های ویدیویی بازنمایی می‌شوند تا این نکته آشکار شود که چگونه مکاتب و هنرها بر شکل‌گیری عناصر ابتدایی هنرهای بعدی خود می‌توانند تأثیرگذار باشند و این عناصر تا چه اندازه برای قرارگیری در هویت رسانه جدید دچار تغییر می‌شوند.

این پژوهش نگاهی متفاوت به ویدیوگیم است و نتایج حاصل از آن برای شناخت هرچه بهتر بازی‌های ویدیویی و جدی گرفتن این رسانه در روایت داستانی و دخالت دادن مخاطب در امر روایت اهمیت دارد. از سوی دیگر می‌تواند سرآغازی بر شناخت هرچه بهتر بازی‌های ساخته شده و ایجاد زمینه‌ای برای نقد آن‌ها باشد و سعی شده تا ویژگی‌هایی که هنر مدرن را

شکل می‌دهند درکنار خصوصیات کتاب یولسیس از جیمز جویس و مشابهات آن با سری بازی‌های دارک سولز<sup>10</sup> قرار داده شود و از این رو هدف مقاله در راستای پیدا کردن چارچوبی مدرن در عرصه ویدیو گیم است تا با تجمیع شباهت‌ها و تفاوت‌های اثر هر دو مؤلف و ارائه تفاوت‌های هرکدام با دیگر آثار هر رسانه (ادبیات کلاسیک و ویدیوگیم‌های متعارف) به پرسش‌های اصلی این مقاله پاسخ به شرح زیر داده شود:

1. خصوصیات هنر مدرن در ویدیوگیم و دارک سولز چیست؟
2. هنر مدرن و به تبع آن ادبیات چگونه در شکل‌گیری هنرهای پس از خود مؤثر هستند؟

#### 1- پیشینه

از میان پژوهش‌های صورت گرفته بین ادبیات و بازی‌های ویدیویی در مرحله اول می‌توان به پژوهشگران و منتقدان بازی که با رویکرد روایت‌شناسی به تحلیل این رسانه نوین می‌پردازند اشاره کرد:

فواد امیری در سال 2019 مقاله‌ای با همکاری دانشگاه اوترخت ثبت کرده است که بطور مشخص در یک مطالعه تطبیقی، تکنیک‌های روایی بازی‌های ویدیویی را مورد بررسی قرار می‌دهد. هدف از این مقاله بررسی تأثیرات تکنیک‌های روایی مختلفی است که تحت تأثیر ژانر



وارد بازی می‌شوند و توسط شکل تعامل بازیکن با اثر، در هر بازی پیاده شده‌اند. در این متن، فواد امیری تلاش داشته تا با دسته‌بندی روایت‌های مختلف، داده‌های آماری، در اولویت قرار دادن بازیکنان هر ژانر را بدست آورد.

اندرو ترلی<sup>۱۱</sup> در سال ۲۰۱۸ پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «کشف روایت در بازی‌های ویدیویی به مثابه متن ادبی» را در دانشگاه ایندیانا ثبت کرد. در این مقاله، نگارندگان سعی داشته‌اند تا ارزش‌های روایی بازی‌های ویدیویی را با تکیه بر نظریات ادبی پیدا کند. این متن در ادامه با ترکیب نظریات ادبی افرادی چون هنری جنکینز<sup>۱۲</sup> و جیمز پاول<sup>۱۳</sup>، رویکردی جدید در مواجهه با نقد بازی‌های ویدیویی شکل می‌دهد. این رویکرد بازیکن را خواننده‌ای می‌داند که هم در ساختار روایت و هم در تفسیر آن نقش دارد.

سیمون جونز<sup>۱۴</sup> در سال ۲۰۱۸ بین شکل‌های روایت داستانی از بازی و ادبیات مطالعه تطبیقی انجام داده و برای رسیدن به نقاط اشتراک از ژانرهای مختلف روایی بهره برده است و حتی نمونه‌هایی از سینما را نیز در تحکیم مقاله خود ارائه داده است. در این مقاله با تقسیم‌بندی مسئله ژانر به دو شکل تماتیک و مکانیکال (که دکتر سیروس شمیسا این دو ژانر را

---

11 Andrew Turley

12 Henry Jenkins

13 Paul James

14 Simon Jones

در مقدمه کتاب «مکاتب ادبی» به سبک و مکتب تشبیه کرده است) گستره شباهت‌های این دو رسانه را افشا می‌کند.

اسکات متزگر<sup>۱۵</sup> و ریچارد پکستون<sup>۱۶</sup> در سال 2016 مقاله‌ای با عنوان «تاریخ بازی: نمایی از آنچه بازی‌های ویدیویی درباره گذشته آموزش می‌دهد» در انتشارات راتلیج<sup>۱۷</sup> ثبت کرده است. این مقاله نحوه مواجهه و تعامل بازیکن در تفکر نسبت به گذشته را در بهره بردن از عناصر تاریخی این رسانه بررسی می‌کند. از مسائلی که در این مقاله بازتاب داده شده است می‌توان به رابطه بازیکن با تفکر تاریخی و بازنمایی تاریخی اشاره کرد.

تویاس وینرلینگ<sup>۱۸</sup> و فلوریان کرشباومر<sup>۱۹</sup> کتاب «مدرنیسم ابتدایی و بازی‌های ویدیویی» را سال 2014 نگارش کردند. این کتاب در بخش‌های متفاوتی به جنبه تاریخی کامپیوترها تا شکل‌گیری نهایی یک رسانه اشاره کرده است. در بخش پنجم از فصل اول این کتاب خصوصاً مسئله نقش تاریخ در روایت داستانی بررسی می‌شود و ژانرهای زمینه‌ای در روایت را با بررسی نمونه‌های موردی توصیف می‌کند.

---

15 Scott Alan Metzger

16 Richard J. Paxton

17 Routledge

18 Tobias Winnerling

19 Florian Kerschbaumer



سال 2011 کتابی (که حاصل پایان‌نامه دکترای فلسفه نویسنده است) با نام «تفسیر بازی‌های ویدیویی از منظر مدرنیته» از سوی دانشگاه «براون»<sup>۲۰</sup> در آمریکا منتشر شد. نویسنده این کتاب یعنی برکستون سادرمین<sup>۲۱</sup> با نگاهی فلسفی به این رسانه نگاه کرده است و در این راستا از نظریه گفتمان و عینیت سیال بهره برده است. به عبارت دیگر تطبیق عناصر روایی این دو رسانه در کتاب مذکور با هویت زمان پیوند خورده است. البته این کتاب بیشتر از هرچیز ارتباطی بین ساختارهای مدرنیته و بازنمایی آن در بازی‌های ویدیویی است.

پیشینه پژوهش‌های ذکر شده تنها مطالبی را شامل می‌شود که روایت را در بازی‌های ویدیویی بررسی می‌کند چرا که روایت عموماً در نظریات ادبی شناخته و تفسیر می‌شود و همین را می‌توان مطالعه‌ای تطبیقی بین دو رسانه دانست. از همین رو می‌توان متوجه شد که مطالعه تطبیقی بین ادبیات و بازی‌های ویدیویی، سابقه بسیار محدودی دارد و موارد یافت شده هم تنها برای کشف لایه‌های روایی و هویت این رسانه جدید صورت گرفته است. در پژوهش‌های نامبرده تطبیق عناصر روایی به مسأله شباهت یا تفاوت (در دیدگاه‌های مختلف) محدود شده است و در زیبایی‌شناسی ادبیات یا بازی‌ها وارد نمی‌شوند. بنابر اهمیت این رسانه جدید و شگفتی پیدایش یک رسانه هنری جدید در این عصر، لازم است تا بررسی عمیق‌تری

---

20 Brown

21 Braxton Saderman

نسبت به پیدایش جلوه‌های روایی در بطن هویت هر رسانه انجام شود. دستیابی به این امر نیازمند نگاه تاریخی/جامعه‌شناسی به عناصر و تحولات این دو رسانه در تعامل با دیگر رسانه‌هاست.

## 2- هنر مدرن

اکثر مورخان هنر موافقند که ظهور هنر مدرن برای اولین بار در پاریس در دهه 1860 توسعه یافت. حلقه‌ای از نقاشان امپرسیونیست شروع به نقاشی با قلم‌های سریع کردند. آنها به جای صحنه‌های بیش از حد قهرمانانه، به زندگی روزمره خیابانی روی آوردند و با برپایی نمایشگاه‌های مستقل خود، از سالن فرار کردند. تمایل برای به چالش کشیدن، نوآوری و الهام بخشیدن، موجب جایگزینی یک سبک مدرنیستی با سبک بعدی شد: نمادگرایی، اکسپرسیونیسم، فوتوریسم، دادا، هنر انتزاعی، رئالیسم جدید، سوررئالیسم، اکسپرسیونیسم انتزاعی، پاپ، مینیمالیسم و کنش مفهومی. این نمای کلی ضروری، انرژی بی‌قرار هنر مدرن را با مجموعه‌ای از آثار هنری نوآورانه که استانداردها را متزلزل کرده و موانع را شکسته است، ردیابی می‌کند.

(Holzwarth And Taschen, 2016: 693)

هنر مدرن اولیه شیفتگی قابل توجهی به زیور آلات، هم به عنوان یک وسیله تزئینی و هم به عنوان یک استراتژی ترکیبی، در رسانه‌ها و ژانرهای هنری دارد. جالب توجه است که تأثیرات ابداعی و ظریف تزئینات در هنر آن دوره اغلب حاوی لایه‌هایی از پارادوکس‌های



ناراحت‌کننده است که تنش‌هایی را ایجاد می‌کند. در برخی موارد، دوگانگی (بین نظم و هرج و مرج، تصنع و طبیعت، منطق عقلانی و خلاقیت تخیلی و غیره) ممکن است پدیدار شود. تمایل به اغراق گروتسک و هنرهای کنجکاو منجر به رشد چنین نگرش بسیار تزئینی در هنر مدرن اولیه شد. (Hammeken, Hansen, 2019)

رد پیشینه و ارزش‌های محافظه‌کارانه (مانند تصویرسازی واقع‌بینانه از موضوعات)، اختراع و آزمایش با فرم (اشکال، رنگ‌ها و خطوطی که کار را تشکیل می‌دهند)، تمایل به انتزاع و تأکید بر مواد، تکنیک‌ها و رویه‌ها، مدرنیسم را به پیش برده است. این عناصر اغلب آرمانی بودند و در عوض مدرنیسم عموماً با بینش‌های کاملی از زندگی و فرهنگ انسانی و اعتقاد به پیشرفت همراه بود. از دهه 1960 مدرنیسم در هنر مسلط شد و کلمنت گرینبرگ<sup>۲۲</sup> مفهوم محدودی از نقاشی مدرنیستی ایجاد کرد. (Livneva, 2019: 1)

فوکو<sup>۲۳</sup> می‌گوید که مدرنیسم اصطلاحی مبهم و چند بعدی است که نمی‌توان تعریف مشخصی از آن ارائه داد. ادبای سنتی اجزای پراکنده واقعیت را به صورتی هماهنگ و موزون می‌دانند، اما هنرمند مدرن معتقد به هماهنگی بین اجزای طبیعت نیست؛ بلکه می‌خواهد واقعیت را نشان دهد که به عقیده او همین پراکندگی‌ها و عدم توازن است. باری مدرنیست‌ها به

22 Clement Greenberg  
23 Paul Michel Foucault

حقیقت یکپارچه و مطلق معتقد نیستند و می‌گویند هر ذهنی عالم عینی را به گونه‌ای می‌بیند و گزارش می‌دهد. البته برخی کاملاً مدرن هستند و به تجربه‌های نوین دست می‌زنند و گروهی در بخش‌های مدرن و در بخش‌های سنتی هستند چنان‌که الیوت<sup>۲۴</sup> گاهی چنین است. هرچند مدرنیسم بحث مفصل معنایی دارد و همپا با فلسفه‌های جدید است؛ اما کلاً در آن، بحث فرم بر محتوا غلبه دارد. در آثار مدرنیستی رگه‌هایی از همه جریان‌های جدید قبلی دیده می‌شود.

(سیروس شمیسا، 1390: 201)

### 3- ادبیات مدرن

نویسندگان مدرن در رمان‌های خود از زوایای گوناگون، دنیایی را به تصویر کشیده‌اند که فاقد هرگونه نظم و منطقی می‌باشد. آنان با رد اصول بازنمایی، به دنبال تکرار، تفاوت، تغییر، جابجایی، تکثیر و تولید تجربه‌ای جدید از مفاهیم نیز هستند. در ترکیب داستان‌ها با یک نیروی فشرده از واژگانی روبرو هستیم که به نحوی پراکنده در دل یکدیگر پیچ و تاب می‌خورند. چنین تجربه‌ای جدید از نگاه دلوز، ناشی از روابطی مجرد میان ایده‌هایی است که با حالتی کنشگر به یک میدان متکثر تبدیل شده‌اند. در آثار ادبی مدرن نظیر رمان‌های پروست، جویس، وولف و... چنین وجهی از تصویر کاملاً مشهود است. به‌طوریکه نویسنده قصد دارد تا فضای داستان را با تأثیر از نقاشی کوبیستی، از بازنمایی برهاند. در رمان مدرن دیگر با یک شخصیت و یک



چشم‌انداز ملموس مواجه نیستیم و داستان حول اشخاص مختلف و زمان‌های متفاوت روایت می‌گردد. هر رویدادی در دل رویداد دیگر و هر عبارتی در کنش با عبارت دیگر بیان می‌شود. گویی داستان می‌خواهد چیز دیگری را بگوید و سراسر تناقض و ابهام است. فضای داستان با چیدمانی سیال ترسیم می‌گردد و هر حرکت و کنشی در متون بیانگر حرکت زندگی می‌باشد. لذا روایت به شکل چند بعدی است و از زوایای متعدد تکثیر می‌شود. داستان‌های مدرن، داستان‌هایی پویا و چندوجهی‌اند و به تعبیر دلوز، میل به شدن و دیگرشدگی دارند. (مشاعی و منتظری، 1400: 379)

پیتر چایلدز مهم‌ترین مؤلفه‌های مدرنیستی داستان را چنین معرفی کرده است در نثر، مدرنیسم همراه است با تلاش برای ارائه ذهنیت انسانی به شیوه‌هایی واقعی‌تر از رئالیسم بازنمایی آگاهی، ادراک، عواطف، معنا، و نسبت فرد با جامعه از طریق تک‌گویی درونی، سیلان ذهن، نقب زدن، آشنایی زدایی، ریتم، تردید، و تعابیر دیگر. (چایلدز، ۱۳۹۲: ۱۴-۱۳) از آنجا که هر گونه کنار گذاشتن امر تثبیت شده و تغییر در آن، نوگرایی به شمار می‌رود می‌توان چنین استنباط کرد که مدرن کردن ادبیات کار یک دهه یا چند دهه یا یک نفر و چند نفر نیست؛ بلکه طیف گسترده‌ای از زمان و نویسندگان را شامل می‌شود که سالیان سال برای عبور از مسیرهای کهنه کوشیده‌اند و هر یک طرحی نو درانداخته‌اند. هر کدام از این چهره

های ادبی در تطور روایت‌های پیش از خود همت گمارده‌اند و در مدرن کردن ادبیات نقش به سزایی داشته‌اند. (مولودی، ارجمند، 1400: 103)

پیچیدگی و ابهام خاص رمان‌های مدرن، تنها ویژه شکل‌های روایی و ساختارهای داستانی آنها نیست؛ بلکه واقعیات نیز در داستان مدرن بلافاصله قابل درک نیستند و زمان‌ها، مکان‌ها، اشخاص و ماجراها نیز در حالت تعلیق به سر می‌برند و رفته رفته در طی داستان از گنگی و ابهام آنها کاسته می‌شود. (دماوندی و کمانگر، 1391: 136) بطور کلی می‌توان متوجه شد رمان مدرن در بخش فرم (اختلاف سیر داستانی و غیرخطی بودن) و محتوا (سرگشتگی انسان و نسبی بودن حقیقت) از ادبیات کلاسیک جدا شده است.

برخی از ویژگی‌های ادبیات مدرن علاوه بر موارد فوق عبارتند از:

1. فردگرایی: نویسندگان مدرن، جهان یا جامعه را چالشی برای به کمال رسیدن شخصیت‌های خود می‌دانند. این مفهوم که فرد نقطه شروع همه دانش و عمل است و دانش فردی را نمی‌توان تحت کنترل قدرتی بالاتر قرار داد، دغدغه اساسی مدرنیته است.
2. تجربه‌گرایی: نویسندگان مدرنیست از اشکال و تکنیک‌های سنتی رهایی یافتند. شاعران اوزان و قافیه‌های سنتی را کنار گذاشتند و شعر آزاد (=سپید) نوشتند. رمان نویسان همه انتظارات عمومی را زیر پا گذاشتند. نویسندگان تصاویر گذشته را با زبان‌ها و مضامین مدرن ترکیب کردند و کلاژی از سبک‌ها را ایجاد کردند. عملکرد آگاهی در درون فرد به



موضوعی رایج برای مدرنیست‌ها تبدیل شده بود که این دغدغه به نام جریان آگاهی شناخته شد.

3. ضدقهرمان: ضدقهرمان شخصیت اصلی داستانی است که فاقد ویژگی‌های قهرمانانه داستان‌های کلاسیک از جمله شجاعت، رشادت، اخلاق‌مداری و توانایی و تمایل ویژه برای رسیدن به جایگاه والاتر است. رُمان مدرن عنصر قهرمان را رد می‌کند و کسی را جایگزینش می‌کند که چون آدم‌های معمولی شکست می‌خورد و اشتباه می‌کند. قدیمی‌ترین نمونه ناقهرمان را می‌توان دن کیشوت<sup>۲۵</sup> از سال 1605 دانست.

4. پوچ‌گرایی: کشتارهای دو جنگ جهانی عمیقاً بر نویسندگان آن دوره تأثیر گذاشت. این فضا هر روز جهان را برای مردم به مکانی پوچ‌تر تبدیل می‌کرد و نویسندگان مدرنیست از این پوچی در آثار خود می‌نوشتند. بیشتر آثار ادبی عصر مدرن متأثر از سرخوردگی مردم پس از جنگ جهانی بود. نویسنده مدرنیست به جای پیشرفت، افول تمدن را می‌دید و بر خلاف جهان‌بینی رمانتیک، نویسندگان مدرنیست اهمیت کمتری به طبیعت و طبیعت‌گرایی می‌دادند. حضور ضدقهرمان‌ها در ادبیات مدرن نیز تحت تأثیر همین روند است؛ یأس و

بدبینی و سرخوردگی حاصل از جنگ قهرمانانی را در ادبیات مطرح کرد که حقیر و آشفته هستند و جهان را مکانی پوچ می‌دیدند.

5. *نمادگرایی*: نویسندگان مدرنیست به اشیا، افراد، مکان‌ها و رویدادها معانی قابل توجهی القا می‌کردند. ایده «شعر به عنوان معمایی که باید شکسته شود» در دوره مدرنیسم آغاز شد. نمادگرایی مفهوم جدیدی در ادبیات نبود، اما استفاده خاص مدرنیست‌ها از نمادها یک نوآوری بود. آنها خیلی بیشتر از نویسندگان کلاسیک، متن را به تخیل خواننده واگذار کردند.

6. *شکل‌گرایی*: نویسندگان دوره مدرنیسم ادبیات را بیش از آنکه شکوفایی خلاقیت بدانند، یک هنر می‌دانستند. ایده ادبیات به مثابه صنعت، میل مدرنیست‌ها به خلاقیت و اصالت را بیشتر می‌کرد تا از درون فرم ادبی به خلق هنر بپردازند. اشعار مدرنیستی اغلب شامل زبان‌های خارجی، واژگان متراکم و کلمات ابداع شده است.

7. *پیچیدگی زبان*: از نظر مدرنیست‌ها زندگی نامنظم است و زبان پیچیده دیده می‌شود. جویس باور داشت اگر نویسنده‌ای بخواهد زبانی بیافریند که پیچ و تاب‌های ذهن را منعکس کند باید از زبانی شعرگونه که حاوی استعاره و نماد و تصویر است کمک گیرد.

(همان: 142-149)



#### 4- خصوصیات بازی‌های ویدیویی

طی چند دهه اخیر، بازی‌های ویدیویی به طور فزاینده‌ای رشد کرده‌اند تا بر زندگی ما در زمینه‌های مختلف تأثیر بگذارند. این رسانه مهم، ابزار بازی و تعامل و همچنین یک پدیده فرهنگی است. زیبایی‌شناسی بازی‌های ویدیویی، بازی‌ها را از نظر خصوصیات و ماهیت این رسانه برای هر بازیکن، و چگونگی تأثیر این عناصر بر احساسی که به طور ناخودآگاه به بازیکن واگذار می‌شود، بررسی می‌کند. در این بخش به عناصر مختلفی که زیبایی‌شناسی بازی‌های ویدیویی را هدایت می‌کنند، اشاره می‌شود. هدف اصلی از این کار این است که عناصر مخصوص بازی‌های ویدیویی را تعریف کرده و در نتیجه درک بهتری نسبت به اهمیت این رسانه جدید و تأثیراتی که از مدیوم‌های دیگر گرفته است پیدا کند.

مخاطب بازی تنها یک تماشاگر و شنونده نیست و قادر است مسیری متفاوت را در طی داستان کشف کند و از سوی دیگر ارتباطی نزدیکتر با عناصر تشکیل دهنده داشته باشد. همانگونه که در ادبیات و ادبیات مدرن عناصر ذاتی منحصر بفرد را ذکر کردیم، در ویدیوگیم این عناصر، گیمپلی<sup>۲۶</sup> و لول دیزاین<sup>۲۷</sup> (بدلیل نبودن معادل درست فارسی) بازی را شامل می‌شوند.

26 Gameplay  
27 Level Design

گیم‌پلی را می‌توان شیوه تجربه یا نحوه روبرو شدن با عناصر شکل‌دهنده بازی دانست. گیم‌پلی منحصر بفردترین ویژگی یک بازی برای تمایز قائل شدن بین عناوین مختلف است و عناصر متفاوتی را شامل می‌شود که مجموعه این عناصر به نحوه رویارویی و تعامل بین بازیکن و بازی شخصیت می‌بخشد. در سمت دیگر لول دیزاین یا طراحی مرحله قرار دارد که بخشی عمیق‌تر از گیم‌پلی می‌تواند باشد.

برای توضیح لول دیزاین ابتدا باید خود کلمه لول یا مرحله را معنی کرد؛ مراحل در تعریف جامع، هر فضاییست که برای رسیدن به هدف، در اختیار بازیکن قرار می‌گیرد. اگر گیم‌پلی را مجموعه عملکردهایی تعریف شده برای بازیکن در جهت ارتباط داشتن با بازی در طی عبور از مراحل در نظر بگیریم، لول دیزاین جایگاهی بین بازی و بازیکن دارد؛ دقیقاً در جایی که گیم‌پلی باید در رسیدن به هدف و در مراحل به کار رفته شود. به بیان دیگر، شخص طراح مرحله که این وظیفه را بر عهده دارد، باید با در نظر گرفتن عملکردهای تعریف شده برای بازیکن (=گیم‌پلی) مراحل و نحوه مواجهه با آنها را به گونه‌ای طراحی کند که گیم‌پلی، مکانیک‌های بازی، قواعد ژانری و موانع و محدودیت‌ها و زمینه داستانی کاملاً در ارتباط با یکدیگر بتواند بهترین تجربه را برای بازیکن پدید آورد.

## 5-1- مکاتب اصلی تحلیل بازی‌های ویدیویی



در مطالعات بازی دو دیدگاه مختلف وجود دارد که طبق این دو دیدگاه فعالان بازی، آثار ویدیوگیم را بررسی و بر معنای بازی‌ها تمرکز می‌کنند. این دو مکتب فکری تلاش دارند تا ویژگی‌های اساسی بازی‌ها را که به کشف و بیان معنای عناوین کمک می‌کند را شناسایی کنند. مایکل متیس<sup>۲۸</sup> از محققان هنرهای تعاملی در دانشگاه کالیفرنیا این دو مکتب را اینگونه تعریف می‌کند:

1. دسته اول روایت‌شناسان هستند. روایت‌شناسان استدلال می‌کنند که بازی‌ها به دلیل ساختارهای روایی زیربنایی خود گویا هستند و بنابراین بازی‌ها را می‌توان مانند متون ادبی تفسیر کرد. روایت‌گرایان عموماً از نظریه ادبی بیرون می‌آیند و مکانیزم‌های متنی بازی‌ها را شکل تعاملی جدیدی می‌دانند. این افراد از روایت و نظریات ادبی به عنوان پایه‌ای برای ساختن نظریات رسانه بازی‌های ویدیویی استفاده می‌کنند.

2. دسته دوم نگرشی تحت عنوان لودولوژی<sup>۲۹</sup> است. لودولوژیست‌ها باور دارند که قوانین و مکانیک‌های یک بازی به تنهایی می‌توانند معنای یک بازی را بیان کنند و منکر تحلیل این رسانه از طریق نظریات ادبی می‌شوند. این افراد درواقع صرفاً عناصر خاص بازی‌های ویدیویی را دلیلی بر تحلیل پژوهش‌گر و تجربه بازیکن می‌بینند و از نظریات و

---

28 Michael Mateas

29 Ludology

خصوصیات دیگر فرم‌های هنری پرهیز می‌کنند تا نظریه‌ای مستقل از فعالیت‌های متقابل بازی و بازیکن ایجاد کنند.

دیدگاه روایت‌گرا در مقابل لودولوژی یا فرم‌گرایی بازی‌ها فارغ از اینکه تنها مکاتب موجود هستند، نشان می‌دهد که مردم تا چه حد می‌توانند در علاقه‌مندی‌های خاص خود از بازی و گیم‌پلی عمیق شوند. از نظر بسیاری، هیچ یک از این دیدگاه‌ها صحیح نیست، یا بهتر است بگوییم، آنها هر دو درست و نادرست هستند و تا آنجا که بر بخش‌های صحیح از هر مکتب استناد کنیم هر دو آنها مفید هستند. برای مثال، بیشتر روایت‌نویسان، ارتباط بازی با بازیکن را انکار نمی‌کنند، فقط وزن و اهمیتی که برخی از لودولوژیست‌ها به آن داده‌اند را مرتبه‌ای پایین‌تر از مسئله روایت می‌دانند. آنها هنوز هم موافق هستند که خصوصیات ویدیوگیم برای بازی‌ها اساسی است، در حالی که اهمیت روایت در تجربه بازی را نیز تصدیق می‌شود. (Kremers, 2009: 7)

## 5-2- مفهوم اهداف در بازی‌ها

قبلاً اشاره شد که یکی از ویژگی‌های تعیین کننده اکثریت قریب به اتفاق بازی‌ها این است که آنها دارای «هدف» هستند. این اهداف هستند که طراحی مرحله و اهداف کلی گیم پلی که



خود بازی به کاربر ارائه می‌دهد را تعیین می‌کنند. ما همیشه با این اهداف روبرو هستیم و به راحتی می‌توان نمونه‌های معمولی و ساده این اهداف را نام برد: کسب امتیاز بالا، باز کردن قفل یک سیاه‌چال، کشتن یک شخصیت مهم، پیروز شدن در یک مسابقه، کاوش محیط بازی یا نابود کردن دشمنان.

### 5-3- کارکرد قوانین در بازی‌های ویدیویی

یکی از جنبه‌های اساسی که اکثر بازی‌های ویدیویی در آن مشترک هستند این است که آنها به مجموعه‌ای از قوانین رسمی پایبند هستند. بازی‌های بدون قوانین می‌توانند وجود داشته باشند، اما از نظر شکل بسیار انتزاعی هستند یا بیشتر در سطح سرگرمی (و نه هنری) عمل می‌کنند. اکثر بازی‌ها، نه فقط بازی‌های ویدیویی، متکی بر مجموعه‌ای از قوانین رسمی هستند که اغلب از پیش تعیین شده‌اند، که بازیکن برای اجرای موفقیت‌آمیز بازی باید از آنها پیروی کند. این قوانین چیزی هستند که بازی‌ها را از انواع دیگر بازی‌ها متمایز می‌کند. قوانین بازی محدودیت‌هایی را تحمیل می‌کند تا ما را مجبور کنند که مسیرهای خاصی را برای رسیدن به اهداف طی کنیم و اطمینان حاصل می‌کند که همه بازیکنان مسیرهای برنامه‌ریزی شده‌ای را طی می‌کنند. آنها ما را در دنیای بازی قرار دادند و به ما اطلاع دادند که چه چیزی در داخل و خارج از محدوده است. (Kremers, 2009: 10)

#### 5-4- ساختار عمومی مراحل بازی

دنیای طراحی بازی‌های ویدیویی پیچیدگی‌های خاص خود را دارد. آنچه در واقع یک بازیکن بازی می‌کند معمولاً نگاهی اجمالی به سیستم‌های متعدد و فلسفه‌های طراحی اصلی است که در کنار هم یک بازی را نگاه داشته‌اند. در طراحی بازی‌های ویدیویی مفهوم بازی‌های خطی و بازی‌های غیرخطی نهفته است که باید شناخته شوند.

یک بازی خطی، بازی‌ای است که بر هدایت بازیکن از طریق یک مسیر مشخص، با گیم‌پلی مشابهی نسبت به دیگر کسانی که آن مرحله را تجربه می‌کنند، تمرکز دارد. در بازی‌های خطی شما می‌توانید از سلاح‌های مختلف استفاده کنید یا ممکن است چند مسیر اضافی کوتاه وجود داشته باشد، یا شیوه متفاوتی برای عبور از مرحله در پیش بگیرید؛ اما ساختار اصلی مرحله یکسان است و شما باید در بازی دقیقاً به ترتیبی که توسعه‌دهندگان تعیین کرده‌اند جلو بروید. در سمت مقابل، بازی‌های غیرخطی به بازیکن این امکان را می‌دهند تا قسمت‌های مختلف بازی را کشف کنند. در این بازی‌ها ممکن است مجموعه‌ای از مأموریت‌ها در گوشه و کنار محیط بازی وجود داشته باشد یا فعالیت‌های جانبی را انجام دهید، برای بهبود شخصیت و قابلیت‌ها تلاش کنید یا وسیله و ابزار بخصوصی را پیدا کنید و ارتقا دهید. در بازی‌های غیرخطی همچنان یک هدف اصلی وجود دارد؛ اما راه‌های دستیابی به آن نه به درخواست



سازندگان که توسط میل بازیکن تغییر می‌یابد. در بازی‌های غیرخطی و داستان محور اغلب با توجه به انتخاب‌های بازیکن و مسیری که طی می‌کند، چندین پایان مختلف طراحی شده است.

##### 5- اولیس جیمز جویس

کتاب اولیس یا یولسیس اثر جیمز جویس یک شاهکار ادبی و یکی از سخت‌ترین آثار ادبیات تاریخ است. این رمان از سوی کتابخانه مدرن، در صدر برترین رمان‌های تاریخ قرار گرفته است. همچنین طی نظرخواهی عمومی رندوم هاوس این رمان برترین رمان قرن بیستم و نویسنده‌اش برترین نویسنده قرن بیستم انتخاب شد.

اولیس ثبت رویدادهای یک روز است، روز شانزدهم ژوئن ۱۹۰۴؛ روزی مثل روزهای دیگر، که نه حادثه‌ی مهمی روی داده است، و نه از جمع ساکنان دوبلین که آدم‌های کتاب اولیس‌اند، کسی موفقیت خاصی به دست آورده یا گرفتار مصیبت خاصی شده است. امروز نقطه‌ی اوج یک خشک‌سالی دراز مدت است و میخانه‌های دوبلین، پایتخت ایرلند، بیشتر اوقات فراغت و پول اهالی دوبلین را جذب کرده‌اند؛ اوقات فراغتی که طبق معمول در دوبلین فراوان است و پولی که طبق معمول اندک است. صبح آن روز یکی از اهالی دوبلین را به خاک سپرده‌اند؛ کمی پیش از نیمه شب کودکی پا به جهان گذاشته است. حول و حوش همین ساعت هوا منقلب شده است و رگبار تندی باریده است، که با کوبش شدید تندر همراه بوده

است. در فاصله‌ی میان لحظه‌های می‌خواری مردم شهر با شور و هیجان بسیار از موضوع موردعلاقه‌ی خویش یعنی سیاست ایرلند گفته‌اند، با خواندن آواز به شادی تفریح کرده‌اند و با شرط‌بندی در مسابقه اسب‌دوانی جام طلایی اسکات، پول‌هایشان را باخت‌اند. حدود ساعت چهار بعد از ظهر در منزل مسکونی مردی به نام لئوپولد بلوم<sup>۳۰</sup>، که کارش پیدا کردن آگهی برای روزنامه هاست، زنا صورت می‌گیرد و به راستی که روز شانزدهم ژوئن ۱۹۰۴ یکی از روزهای کاملاً معمولی دوبلین است. (بهرامی، 1387: 71)

جیمز جویس (۱۸۸۲-۱۹۴۱) یولیسیس را در ۱۹۲۲ در پاریس چاپ کرد. به سبب وقایع پورنوگرافی دچار توقیف شد. برخی در رمان نامیدن آن تردید کرده اند چون ملغمه‌یی از تاریخ و پژوهش و هجو و مرثیه و حماسه و داستان و زبان شناسی است و به سبک‌های مختلف محاوره‌ای و ادبی و نمایشنامه‌ای و غیره نوشته شده است. همه این‌ها با ملاط جریان سیال ذهن به هم وصل شده و وحدتی یافته است و در ضمن سمبلیک هم هست. امروزه آن را نوعی پارادوی<sup>۳۱</sup> از اودیسه<sup>۳۲</sup> هومر<sup>۳۳</sup> می‌دانند. وقایع مربوط به یک روز است در شهر دوبلین. هر کدام از

---

30 Leopold Bloom

31 Parody

32 Odyssey

33 Homer



قهرمانان داستان یادآور قهرمانان کتاب اودیسه هومرند و نیز دوازده فصل آن یادآور حوادث مسیر اولیس است. (سیروس شمیسا، 1390: 222)

در رمان اولیس، همانطور که استفن روی ساحل راه می‌رود و به اشیاء و موجودات و ارتباط آنها با واقعیت می‌اندیشد، اشیاء و موجودات در نظر او به صورت «مهر عالم هستی»<sup>۳۴</sup> متجلی می‌شوند. این عبارت که منتسب به بوام<sup>۳۵</sup> کیمیاگر عرفان پیشه است، حاکی از نظریه سمبولیسم عارفانه‌ایست که موجودات و محسوسات را نشانه‌های یک حقیقت اولی و آسمانی می‌داند که فقط از طریق سمبل‌ها می‌توان آنرا شناخت و توصیف کرد. همین است که استفن در آشپزخانه بلوم خود را واسطه میان روح و ماده می‌بیند. همچون عامل شیمیایی هوشیار و با شعوری که ذره و جهان را، که پایه سرنوشتشان بر ناپایداری و نابودی گذاشته شده، با یکدیگر پیوند می‌دهد. جویس نیز مانند بودلر<sup>۳۶</sup>، واقعیت خارجی را «گنجینه سمبل‌ها» می‌داند که هنرمند بایستی آنرا کشف کند و بکار برد. از اینجاست که فهم رمان اولیس کار دشواریست، زیرا نویسنده همه چیز را نه به مفهوم واقعی آن، بلکه به منزله سمبل و رمز بکار می‌برد. (سیروس پرهام، 1362: 176)

---

34 Signature of all Things

35 Boheme

36 Charles Baudelaire

سؤال اینجاست چه چیزی در این رمان معروف نهفته است که الهام‌بخش ادبیات مدرن شده است؟ پاسخ واضحی برای این سؤال وجود ندارد، اما نکات قابل توجهی در این داستان وجود دارد که آنرا لایق قرار گرفتن این عناوین می‌کند. صادق هدایت، پیش‌تر در مصاحبه با مصطفی فرزانه بیان کرده که تاریخ ادبیات به دو بخش قبل و بعد از اولیس تقسیم می‌شود.

#### 6- دارک سولز میازاکی

دارک سولز یکی از تأثیرگذارترین بازی‌های ویدیویی تاریخ است. منظور از دارک سولز دقیقاً بازی‌ای نیست که در سال 2011 منتشر شد، بلکه هدف از آوردن این اسم، اشاره به بازی‌هایی است که هیدتکا میازاکی، مؤلف شناخته شده صنعت گیم، توانست با رویکردی متفاوت خلق کند. درواقع دارک سولز شناخته شده‌ترین نام از این مجموعه است که توانست یک ژانر جدید را هم در صنعت بازی با عنوان شبه-سولز<sup>37</sup> پایه‌گذاری کند که اشاره به بازی‌هایی با ویژگی‌های مخصوص به این سری بازی دارد. از آنجایی که این مقایسه چندین بازی مختلف در یک ژانر را شامل می‌شود بجای پرداختن به داستان و قواعد یک بازی، به رویکرد و عناصر یکسانی که در شکل‌گیری این بازی‌ها اجرا شده و باعث تفاوت با دیگر بازی‌ها شده است پرداخته می‌شود.



مهم‌ترین خصوصیتی که در ظاهر، این بازی را از دیگر بازی‌ها عناوین جدا می‌کند سختی و چالشی است که بازیکن با آن مواجه می‌شود. دارک سولز بسیار دشوار است و همیشه چالشی سنگین در برابر بازیکن قرار می‌دهد. البته عنصر چالش را تقریباً در تمامی بازی‌ها می‌توان یافت؛ زیرا وجود این چالش است که به تعامل بازیکن و هویت بازی معنا می‌بخشد.

چالش برانگیز بودن این بازی تنها به قدرتمند بودن دشمنان ختم نمی‌شود؛ بلکه، این بازی راهنمایی کمی در مورد اینکه کجا بروید، چه کاری انجام دهید و یا چگونه قرار است آن را بازی کنید، ارائه می‌دهد. چنین مسائلی برای کسی که ساعات اولیه خود در دارک سولز گذرانده است، تجربیات ناامیدکننده‌ای را شکل می‌دهد. این عناصر بر اساس سیستم‌های بسیار پیچیده‌ای ساخته شده است که همه چیز از مبارزات گرفته تا آمار شخصیت‌ها و پیشروی داستان را دیکته می‌کند؛ اما هیچ یک از آنها را توضیح نمی‌دهد. موانع بازی در همه بخش‌ها رسوخ کرده است که در مورد فضا سازی، این بازی‌ها اکثراً از موسیقی محیطی چشم‌پوشی می‌کنند و سکوت و هم‌انگیز مقبره‌ها و شهرهای ویران شده عظمت خود را هویدا می‌کنند. در این بازی مکث وجود ندارد و شما نمی‌توانید بازی را برای لحظاتی متوقف کنید و برای استراحت حتماً باید خود را به محل امنی برسانید و مهم‌تر از همه، شکل روایت این بازی‌ها

بسیار متفاوت است. روایت این عناوین به امضای آن‌ها تبدیل شده که بسیار خاص است و با تأثیرات فرمی و اساساً نوگرا تعریف می‌شود: تکه تکه شدن روایت و تحریف زمان.

هیدتکا میازاکی (کارگردان و مؤلف این بازی‌ها) در نوجوانی به رمان‌های فانتزی انگلیسی بسیار علاقه‌مند بوده؛ اما چون به زبان انگلیسی تسلط نداشت، مجبور بود تا بخش‌هایی که متوجه معانی آن نمی‌شد را حدس بزند. قرار دادن این قطعات جدا در کنار هم، دنیای جدیدی را در ذهن کودک به وجود می‌آورد که سالیان بعد رد پای آن را در روایت نوین دارک سولز و بلادبورن می‌بینیم و آن را «فلسفه ابهام» می‌خوانند. چیدن این قطعات در کنار هم، قلمرویی را نشان می‌دهد که خود زمان در آن شکسته شده است و همه ساکنانش را در چرخه‌ای از تولد و نابودی دوباره به دام می‌اندازد. اکثر بازی‌های ویدیویی به‌طور عمومی به تکرار بستگی دارند اما بازی‌های میازاکی درباره تکرار هستند و به معنای واقعی کلمه، ذهن شما را به انحطاط می‌کشاند.

در مقایسه با دیگر بازی‌های اکشن، دارک سولز بصورتی وحشیانه، دشوار به‌نظر می‌رسد. در این بازی مرگ به سرعت و به‌طور مداوم پیش می‌آید که علت آن سختی بیش از حد دشمنان و برابری نسبی قدرت شخصیت اصلی با دشمنان است که دیگر قهرمان بازی را بسیار قدرتمندتر از دیگران نشان نمی‌دهد. همین ویژگی بازی رویکرد انسان‌گرایانه‌ای است که در



بازی پیاده شده است و شخصیتی که ایجاد می‌شود نسبت به شخصیت‌های حاضر در بازی‌های دیگر یک ضدقهرمان است که مسیر را برای بازیکن دشوار می‌سازد.

دارک سولز یک بازی بسیار سخت است نه تنها به این علت که دشمنان خطرناکی را روبروی شما قرار می‌دهد؛ بلکه از این رو که مرگ، تاوان سنگینی دارد و مرگ، بسیار رخ می‌دهد. همراه با مردن شما، همه دشمنان دوباره زنده خواهند شد و مواردی را که جمع کرده‌اید (با نام سولز) از دست می‌دهید و تنها یک‌بار فرصت دارید به محل قبلی با حضور همه دشمنان بازگردید تا آن‌ها را احیا کنید. از سوی دیگر در دارک سولز اشتباهات شما قابل برگشت نیست. برخلاف بسیاری از بازی‌های امروزی که بازی ذخیره می‌شود و شما می‌توانید از نقاط ذخیره قبلی دوباره مسیر را ادامه دهید، در دارک سولز عملیات ذخیره‌سازی دائماً رخ می‌دهد و اجازه نمی‌دهد شما به نقطه قبلی بازگردید. این موارد درکنار عدم وجود گزینه‌ای برای توقف بازی به بازیکن احساس ناامنی و ظلم می‌دهد اما باید در نظر داشت که این مجموعه قوانین به مسائلی که در اکثریت بازی‌های امروز بی‌معنا شده‌اند، معنا می‌بخشد. آقای رایان موریس<sup>۳۸</sup> مترجم این بازی در طی یک گفتگو این‌گونه بر این مسئله تأکید کرده است:

«دارک سولز اهمیتِ رخ دادنِ مسائل را به بازی‌ها بازگرداند.»

دارک سولز یک بازی غیرخطی و نیمه جهان‌باز است. البته این غیرخطی بودن و آزادی‌ای که در کاوش و کشف جهان به بازیکن داده می‌شود همانند عناوین دیگر نیست. در این بازی به شما آزادی انتخاب مسیر برای پیشرفت در بازی داده می‌شود اما عموماً، بازیکن توسط طراحان به مسیر درست هدایت می‌شود. درواقع اگر بجز مسیری که طراحان چیده‌اند حرکت کنید، سختی بیشتری را تحمل می‌کنید و این یکی از نقاط ویژه‌ای است که در این بازی‌ها وجود دارد. این بازی‌ها آزادی عمل در انتخاب مسیر را به بازیکن می‌دهند اما عواقب پذیرفتن مسیر را که در سختی و چالش‌های بازی وجود دارد را نیز بر عهده او می‌گذارند.

دارک سولز، بازیکنان را در دنیایی تاریک از دوره‌ای خیالی در قرون وسطی تنها می‌گذارد تا بازیکن با شیاطین، شوالیه‌ها و اژدها مبارزه کند. جهان بازی تاریخی بزرگ و باستانی دارد که در هر بازی، بجای آن‌که در داستان‌گویی تلاش کرده باشد، بر ساخت یک زمینه و مضمون تلاش کرده است؛ چرا که جهان بازی و فرهنگ<sup>۳۹</sup> پشت آن بسیار پیش‌تر از حضور بازیکن رخ داده است و نقش شخصیت اصلی در بررسی این تاریخ و اتفاقاتیست که رخ داده است. پس عملاً شخصیت اصلی نقشی در رخدادها ندارد و با تمام کردن بازی نیز، یک چرخه دوباره از ابتدا شروع به شکل‌گیری می‌کند. هرچند تکرار، (تقریباً) یکی از ویژگی‌های همه بازی‌های



ویدیویی است که با مرگ یا باخت شخصیت در ارتباط است؛ اما تفاوت اینجاست که دارک سولز شامل تکرار نیست، بلکه درباره تکرار است.

#### 7- تأثیرپذیری بازی‌های ویدیویی از ادبیات مدرن

بطور کلی در تاریخ هنر، هر زمان رسانه‌ای جدید شکل می‌گیرد بر رسانه‌های موجود و محبوب هم تأثیر می‌گذارد. برای مثال سینما در زمان پیدایش بر روی ادبیات مؤثر بود و شکل اولیه ادبیات مدرن با نوعی تقابل در برابر سینمای اولیه و بهره گرفتن از آن عناصر پدید آمد. بطور کلی بازی‌های ویدیویی به عنوان یک رسانه رسا و بیانگر، روش‌هایی را برای ساده‌سازی مفاهیم اصلی هنر و نظریات مدرنیستی اجرا کردند. مسئله «زاویه دید» که از ابتدای قرن بیستم داستان نویسان را درگیر خود کرده بود بطور ویژه‌ای در طراحی بازی‌ها نمود پیدا کرد تا بین دو شکل اول شخص و سوم شخص بودن روایت یا شخصیت‌های قابل بازی یا غیر قابل بازی را تمایز دهد. از سوی دیگر، انتزاع بصری و سورئال هم که در آثار هنری مدرن جلوه جدی‌تری پیدا کرده‌اند در بازی‌ها به وفور یافت می‌شوند. همچنین دگرگونی‌ها و تحریف‌های زمانی و مکانی که در ادبیات مدرن شکل گرفته بود، از تلفیق شهری سنتی و

مدرن در سرزمین هرز<sup>40</sup> تا روایتی غیرمتعارف از یک روز زندگی در دوبلین از رمان اولیس، همگی در بازی‌ها به خصوصیات عادی بدل می‌شوند. (Nathan Wainstein, 2020: 1)

با این حال می‌توان ادعا کرد «درجه سختی» بهترین هم‌پوشانی بازی‌ها با آثار مدرنیستی است. دشواری و چالش در بازی‌های ویدیویی همیشه حضور دارند حتی اگر بسیار آسان باشند. آن‌ها موانع پیشرفت بازیکن هستند و از همین رو یکی از مهم‌ترین بخش‌های این رسانه حساب می‌شوند. در برخی بازی‌ها همانند برخی از آثار هنری مدرن، هنرمند دشواری را برای ایجاد مزاحمت و مانعی بین مخاطب و اثر اجرا می‌کند. شاید به نظر برسد که مقایسه دشواری طی کردن یک مرحله از بازی با تجزیه تکرارهای مرموز گرتروید استاین<sup>41</sup> یا درک کنایات کلاسیک تی. اس. الیوت خالی از جنبه فکری و زیبایی هنری است. لئونارد دیپیفین<sup>42</sup> در کتاب مشکلات مدرنیسم<sup>43</sup> اشاره می‌کند که در دوران اوج مدرنیسم منتقدان به این‌گونه از چالش‌ها برچسب «پازل تصویری» یا «جدول کلمات» می‌زدند. چالش‌های گیم‌پلی در حالت کلی بسیار از چالش‌های ادبیات مدرن دور هستند؛ اما این ادعا را دارند که باعث کشف حقایق اساسی از سوی مخاطب درباره زبان خود می‌شوند. (Nathan Wainstein, 2020: 2)

---

40 The Waste Land

41 Gertrude Stein

42 Leonard Diepeveen

43 Difficulties of Modernism

سهیل احسنی و فتانہ محمودی



تأثیرگذاری هنر مدرن بر ادبیات نوگرا و بازی‌های....

تطبیق ویژگی‌های هنر مدرن در ادبیات نوگرا و بازی‌های ویدیویی (نگارندگان)

| ویژگی‌ها                | ادبیات مدرن                                                                                                                          | بازی‌های ویدیویی                                                                                                                      |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| شخصیت اصلی قهرمان       | در ادبیات مدرن معمولاً داستان با ضدقهرمان پیش می‌رود                                                                                 | بازی‌های ویدیویی به علت حضور عنصر چالش، شخصیت اصلی بارها در مسیر شکست می‌خورد تا به هدفش برسد                                         |
| ساختار انتزاعی جهان اثر | با اینکه در ادبیات پیش از قرن بیستم هم شاهد جهان‌های فانتزی هستیم اما در ادبیات مدرن جهان‌های نامتعارف و انتزاعی مورد توجه قرار گرفت | بازی‌های ویدیویی عمدتاً به علت مسائل فنی و ساختاری، دنیاهای فانتزی را به یک موضوع عادی بدل کردند                                      |
| گسترش زاویه دید روایی   | ادبیات مدرن بیش از ادبیات کلاسیک بر روایتی با تغییر زاویه دید و نوعی نگرش دوربینی (تحت تاثیر سینما) تاکید داشت                       | بازی‌های ویدیویی زاویه دید را به سبک‌های متعددی تبدیل کردند و در ساختارهای سبکی آن‌را بسط دادند تا بهترین روایت را پیدا کنند          |
| روایت غیرخطی            | ادبیات مدرن با گسترش تکنیک‌هایی چون جریان سیال ذهن، زمان خطی روایی را زیر پا می‌گذارد و از شیوه‌های متفاوتی بهره می‌برد              | بازی‌های ویدیویی در سبک‌های گوناگونی مسیر را برای تجربه خطوط مختلف داستانی یا کشف و پیمایش بیشتر جهان اثر باز می‌گذارند               |
| چالش و دشواری مواجهه    | حضور شکلی از دشواری و چالش که برای درک هنر و ادبیات مدرنیستی با توجه به هدف اثر در مقابل مخاطب استفاده می‌شود                        | چالش یکی از اصلی‌ترین خصوصیات فرم بازی است                                                                                            |
| تعامل                   | ادبیات مدرن نقش مخاطب را در تفسیر و شرکت در اثر پررنگ کرده است                                                                       | تعامل در تمامی اشکال بازی‌های ویدیویی حضور دارد                                                                                       |
| آزادی زمان              | زمان در ادبیات مدرن به علت تمرکز بر درونیات و آنچه از ذهن می‌گذرد نسبتاً بی‌منطق می‌شود                                              | در اکثریت بازی‌ها زمان بی‌اهمیت است و با رخدادهای داستانی طی می‌شود. کشف کردن محیط بخشی از عمق محسوب می‌شود و در طول زمان جلو نمی‌رود |

تطبیق خصوصیات نامتعارف اولیس و دارک سولز



می‌توان گفت درجه سختی، اولین هم‌پوشانی این رسانه نوین با هنر مدرنیستی است. چالش همیشه در بازی‌های ویدیویی وجود دارد، حتی زمانی که آن‌ها آسان هستند، تا آن‌جا که موانع پیشرفت و چالش‌ها بخش اساسی این فرم هستند. در مطالعه بازی‌های اولیه (غیر رایانه‌ای) متوجه می‌شویم که بازی در یک داستان پیاده نمی‌شود؛ بلکه در یک موقعیت ایجاد می‌شود و به همین دلیل یکی از برتری‌های گیم به سینما و ادبیات را عدم نیاز به قصه‌گویی می‌دانند.

دارک سولز بسیار سخت است و عنصر تکرار در این بازی بسیار مهم است؛ چرا که همانند مواجهه با آثار مدرنیستی، آشنایی می‌تواند چالش مواجهه و موانع درک اثر را از بین ببرد. بازی دارک سولز و نمونه‌های دیگر آن، مانند رمان اولیس از جیمز جویس دشوار هستند. انتظارات ما را کنار می‌زنند و با طرح قوانین فرمال جدید، مجموعه چالش‌هایی را شکل می‌دهد که هر لحظه در حال افزایش هستند. اما اگر شما این منطق ناآشنا را بپذیرید و جهان اثر را همانگونه که هست قبول کنید، این چالش‌ها را تنها یک رابط برای احیای تأثیرات زیبایی‌شناسانه می‌بینید. در داستان اولیس از جیمز جویس، این لذت‌های آشنا، دیالوگ‌های کم‌دی و توصیفات جذاب ادبی در عین خوانش بسیار سخت متن است. این لذت در بازی‌های میازاکی به کاوش در کاخ‌ها و معابد بزرگ و شکوهمند که بسیار دقیق و زیبا طراحی شده‌اند

تا اسرار آنها کشف شوند می‌انجامد و گیم‌پلی بسیار لذت‌بخش مبارزات در این بازی‌ها جنبه انگیزه‌بخشی در عین دشواری را دارا می‌باشد.

می‌توان متوجه شد که یکی از خصوصیات مهم تطبیق دارک سولز با ادبیات مدرن در همین دوری از حادثه‌پردازی است. در توصیف خصوصیات ادبیات مدرن بیان شد این سبک از داستان‌ها از ضدقهرمان بهره می‌برند. ضدقهرمان بودن جدا از اینکه شخصیتی بدون خصوصیات قهرمانانه را نمایش می‌دهد در ادبیات نوگرایی که پس از جنگ جهانی توصیف شد شخصیت اصلی را در موقعیتی از مشکلات اجتماعی و اقتصادی و سیاسی قرار می‌دهد که نقشی در آن ندارد و به همین علت کمتر شاهد رخ دادن وقایع در طی داستان هستیم. پس ضد قهرمان با موقعیتی روبرو می‌شود که در آن به کشف می‌پردازد. از همین رو در ادبیات مدرنیستی تمرکز بر روی یک روایت عرضی به سمت درون و عمق شخصیت و موقعیت است و همانند ادبیات کلاسیک به شرح وقایع در طول زمان نمی‌پردازد.

به گفته نویسنده (جوئیس)، تاریخ هنگامی ایجاد شد که «پدران و مادران ما با هم آشنا شدند و وصلت کردند و به رختخواب رفتند و تقلا کردند و دادند و گرفتند و زاییدند و بزرگ کردند... و بدبختی‌های خود را برای ما گذاشتند». این سیر دورانی که مانند آمد و رفت تابستان و زمستان همه چیز را از نو باز می‌آورد، مبین یکنواختی و مکرر بودن حوادث تاریخی است. همچنان که استفن گاه و بیگاه در اولیس می‌گوید: «همان چیزهایی که در ابتدا بوده، حالا



هم هست و باز هم خواهد بود». اعتقاد جویس آن است که انسان مجرد ناقصی است که از ازل تا ابد گاه پشت بر زین دارد و گاه زین بر پشت، به همین خاطر است که تکامل پذیری و پیشرفت تاریخی انسان را مردود می‌شمارد. (سیروس شمیسا، 1390: 225)

یکی از نتایج این رویکرد، علاوه بر کشف درونیات و پرداختن به مضامین درونی چون سرگشتگی انسان مدرن، عمیق شدن در هویت و فلسفه مکان در طی کشف محیط است. در اولیس برای مثال ساحل شهر دوبلین در دو بخش از رمان روایت می‌شود که هر دو منجر به بیان درونیات استغن و نهایتاً جریان سیال ذهن می‌شود. زمانی که حوادث بیرونی به پیش‌آمدهای تکراری تقلیل پیدا می‌کند، درونیات و هویت است که پررنگ می‌شود. در بازی دارک سولز هم مکرر بودن حوادث تاریخی و اساس تکرار جهان شباهت بسیاری به نگاه جیمز جویس به جهان دارد. بازیکن در جهان دارک سولز به کشف داستان‌ها و حوادث و اساساً آنچه بر سر این سرزمین آمده است می‌پردازد.

نتیجه آن‌که رمان اولیس از جیمز جویس و بازی‌های مجموعه دارک سولز از هیدتکا میازاکی در عناصر زیر مشابهت و تطابق دارند: (این موارد در کتاب مکاتب ادبی از سیروس شمیسا (1390: 206) به عنوان مشخصه‌های ادبیات مدرن معرفی شده‌اند)

• رد روش روایی رمان

- رد قهرمان سنتی
- رد حادثه‌پردازی
- تجربه‌های جدید زبانی
- رهایی از زمان و آزادی زمان
- اهمیت دادن به تداعی معانی
- اهمیت ندادن به متعارفات و تمایل به توهم و خیال
- شرکت دادن خواننده در رمان
- طرح مسأله حقیقت
- بحث از عقاید و فلسفه‌ها

## 8- نتیجه‌گیری

در تطبیق هر دو عنوان ذکر شده می‌توان متوجه شد عنصر چالش که در شناخت هر دو عنوان نسبت به دیگر آثار رسانه خود متفاوت است در اجرای روایت مؤثر واقع شده است. در بازی دارک سولز این چالش منجر به شکلی از طراحی مرحله می‌شود که در عین جهان-باز بودن و ارائه آزادی عمل به بازیکن، او را در مسیری مشخص که طراح پیش‌بینی کرده است هدایت می‌کند. از سوی دیگر این جهان تاریک و ناشناخته که ناشی از انتزاع خالق آن است، بازیکن



را در خود گم می‌کند و این آشنایی‌زدایی در ترکیب با شکل روایت نیمه خطی داستان بازیکن را در شکل بهتری جلو می‌برد. در کتاب اولیس این چالش که در مرحله اول در بخش کلامی رخ می‌دهد خواننده را از تصورات و آشنایی‌های پیشین رها می‌کند و در مرحله بعدی با استفاده از این چالش، جهانی جدید را روایت می‌کند. جهان اولیس ناشی از تفاوت سبک‌هاست و این تفاوت‌ها همانطور که در طی متن توضیح داده شد، خواننده را به سمت کشف عمق شخصیت یا موقعیت می‌کشاند.

در این مقاله نویسندگان سعی داشته‌اند تا با تطبیق آثاری با اختلافی نزدیک به صد سال، تأثیراتی که هنرها بر روی هم می‌گذارند را بررسی کنند. در بخش‌های مختلف این متن با بیان تأثیرپذیری متقابل ادبیات، سینما و هنرهای تجسمی این فرض را ثابت کنند که بخشی از پیشروی تاریخ هنر که عموماً بصورت یک مسیر خطی و طولی با آن آشنایی داریم، دارای عمقی است که در نتیجه تبادلهای تجربی به یکدیگر منتقل می‌شود و باعث پیدایش مکاتب جدید می‌شود. از سوی دیگر همین نوگرایی نیز ناشی از تحولاتی است که در فلسفه پدید آمد و با تحولات اجتماعی (مانند جنگ جهانی) جدی‌تر شد.

کتاب اولیس از اولین کتاب‌هایی است که توانست مدرنیسم ادبی را بسیار جدی در یک رمان بازتاب دهد و جریان‌ساز ادبیات پس از خود باشد. اولیس اولین اثر ادبی مدرن نیست؛

اما تأثیری که از آثار قبل از خود پذیرفته و سبکی که جیمز جویس برای اجرای آن انتخاب کرده است باعث اهمیت و ارزش این کتاب می‌شود. اولیس یا یولسیس مجموعه‌ای کامل از خصوصیات ادبیات نوگراست که برای بررسی و تطبیق در این مقاله در راستای رسیدن به هدف می‌توانست بهترین انتخاب باشد.

زمانی که از بازی‌های ویدیویی و هویت رسانه‌ای آن صحبت می‌کنیم با ویژگی‌هایی روبرو می‌شویم که ریشه در همین هنر و ادبیات نوگرا دارد. به عبارت دیگر همه چیزی که در طی تحولات و الهامات منجر به شکل‌گیری هنر مدرن شد و در زمان خود آثاری آوانگارد یا پیشرو تلقی می‌شدند، با گذر زمان مرسوم و عادی می‌شوند. این روند عادی شدن پیش می‌رود تا عناصری که هنرهای بعدی را پدید می‌آورند از درون همین خصوصیات پدید می‌آیند. بازی‌های ویدیویی به عنوان هنری که پس از دوران اوج مدرنیسم خلق شده توانسته است تا عناصر هنر مدرن را به خوبی درون خود حل کند و دیدگاه جدیدی به این رویکردها ببخشد. از سوی دیگر عادی شدن این عناصر در بازی‌ها تبدیل به رویکرد کلاسیک در این رسانه می‌شود تا اختلافی با دگرگونی‌های آثار بعدی از نقطه نظر مدرنیسم داشته باشد. بازی‌های ویدیویی به علت نوپا بودن هنوز در حالت کلاسیک خود هستند و تنها آثاری آوانگارد از آن است که جایگاهی متفاوت از باقی آثار این رسانه دارند. عناوینی مانند دارک سولز با اجرای دقیق‌تر و کامل‌تر خصوصیات مدرنیته و پرداخت بهتر آن‌ها می‌تواند یک بازی مدرن تلقی



شود. این خصوصیات از فردگرایی تا شکل‌روایی و ویژگی‌های تجربی بازی (مانند دشواری و عوامل مؤثر بر آن) متنوع هستند.

برای هر دو عنوانی که مطالعه شد، راه‌های بسیار ساده‌تری برای روایت خط داستانی نیز وجود دارد اما این انتخاب از سوی مؤلف آن منجر به پدیده‌ای شگفت‌انگیز در کشف و تعامل با اثر می‌شود که ریشه در مدرنیسم هنری دارد. در واقع این چالش‌ها نقشی را برای خواننده (یا بازیکن) طراحی می‌کند که به وسیله آن، خود شخص به سمت کشف برود و از طرف خود به لایه‌های متن برسد. هرچند هدف نویسنده از نگارش این مقاله مقایسه این دو اثر و ساحت‌های اجرایی آن نبوده و متن فوق تلاش کرده است تا با تطبیق و بررسی عناصر متعدد، هویت بازی‌های ویدیویی به‌عنوان دنباله‌ای بر ساختارهای نوگرایانه هنر، و دارک سولز را اثری مدرن‌تر به رسانه بازی‌های ویدیویی نمایش دهد.

#### منابع :

- پرهام، سیروس (1362). *رنالیزم و ضدرنالیزم در ادبیات*، تهران: انتشارات نیل.
- بهرامی، ع. (1378). *اولیس جویس، نشریه بایا*، شماره 8 و 9. 71-79.
- شمیسا، سیروس (1390). *مکتب‌های ادبی*، تهران: قطره.

- دماوندی، مجتبی؛ جعفری کمانگر، فاطمه (1391). رمان مدرن روایتی دیگرگونه و دیریاب، متن پژوهی ادبی شماره 53، 133-156.
- مشاعی، سارا و منتظری، لیلا. (1400). مطالعه تطبیقی آرای ژیل دلوژ و نلسون گودمن در نقاشی و ادبیات مدرن با تمرکز بر مفهوم گریز از بازنمایی. پژوهش‌های فلسفی، شماره 35، صص: 421 تا 438.
- مولودی، فواد؛ ارجمند، نرجس (1400). مؤلفه‌های ادبیات مدرن در داستان «عقرب روی پله‌های راه‌آهن اندیمشک». پژوهشنامه ادبیات داستانی. دوره 10، شماره 3، صص 121-101.

- Alan Metzger, Scott; Paxton, Richard (2016): *Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past*, Routledge  
<https://lareviewofbooks.org/article/can-a-video-game-express-modernist-values/>.
- Jones, Simon (2018). *Comparing storytelling in games & literature*, The Medium
- Justine, Jordan (2020): *What's the Difference Between Game Design and Game Programming?* .<https://narrasoft.com> > game-design-vs-game-programming
- Holzwarth, Hans Werner, Taschen ,Laszlo. (2016). *Modern Art*. Littlehampton Book Services.
- Hammeken, Chris Askholt, Hansen, Maria Fabricius (2019). *Ornament and Monstrosity in Early Modern Art*. Amsterdam University Press.



- Kremers, Rudolf (2009). *Level Design Concept Theory & Practice*, Taylor & Francis
- Livneva, Alina (2019). *Modern Art Definition, History, Movements & Paintings*, Online Art Gallery (virtosuart.com)
- Soderman, Braxton (2011). *Interpreting Video Games through the Lens of Modernity*, Brown University
- Turley, Andrew (2018). *Exploring Narratives in Video Games as Literary Texts*, Indiana University
- Wainstein, Nathan (2020). Can a Video Game Express Modernist Values?, LARB
- Winnerling, Tobias; Kerschbaumer, Florian (2014): *Early Modernity and Video Games*, Cambridge.