

## تحلیل بازی ویدئویی ژانر نقش آفرینی ویچر بر اساس الگوی سفر قهرمان کریستوفر وگلر

حامد میرزایی<sup>۱\*</sup>، صادق قارونی<sup>۲</sup>

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد انیمیشن (تصویر متحرک)، دانشگاه تربیت مدرس تهران

۲- دانشجوی کارشناسی ارشد انیمیشن (تصویر متحرک)، دانشگاه تربیت مدرس تهران

## چکیده

یافتن ساختار اسطوره‌ای در داستان‌ها و افسانه‌های ملل مختلف و تبیین آنها بر اساس عناصر مشترک تکرار شونده، با معرفی الگوی سفر قهرمان توسط جوزف کمپل، اسطوره‌شناس آمریکایی، به کمال خود می‌رسد. در این فرآیند، ادعا می‌شود که با برجسته‌سازی و تأکید بر مشترکات و چشمپوشی از تفاوت‌ها می‌توان به ساختار یکپارچه‌ای در تمام گونه‌های داستانی دست یافت و بر اساس همین ساختار به دست آمده، به تحلیل و آفرینش آثار ادبی و هنری پرداخت. این روند در نهایت با معرفی الگوی سفر نویسنده توسط کریستوفر وگلر، تحلیل‌گر و نویسنده هالیوود، به جریانی فراگیر در حوزه تحلیل داستان و فیلمنامه می‌انجامد. در واقع وگلر با مینا قرار دادن کار کمپل، نسخه‌ی تنقیح‌شده‌ای را مبتنی بر نیازهای روایت سینمایی ارائه می‌دهد که کاربرد گسترده‌ای در فیلمنامه‌نویسی پیدا می‌کند. این مقاله با روش توصیفی-تحلیلی، الگوی سفر نویسنده وگلر را به عنوان الگویی کارآمد برای تحلیل بازی‌های ویدئویی پیشنهاد می‌دهد و به علت نزدیکی شیوه‌ی روایت در بازی‌های ژانر نقش آفرینی با آثار سینمایی، به تحلیل یکی مهم‌ترین بازی‌های این ژانر (ویچر) می‌پردازد و روایت داستانی آنها را با مراحل مختلف الگوی مذکور تطبیق می‌دهد. این مقاله در نهایت نشان می‌دهد که الگوی سفر قهرمان وگلر، می‌تواند در تحلیل عناصر متعددی از بازی‌های ویدئویی ژانر نقش آفرینی، موثر باشد، هر چند به واسطه‌ی تفاوت‌های ذاتی میان رسانه‌ی فیلم و رسانه‌ی بازی کاستی‌هایی در این الگو یافت می‌شود که می‌بایست سفارشی‌سازی‌های خاصی روی آن انجام گیرد.

**کلمات کلیدی:** بازی‌های ویدئویی، ژانر نقش آفرینی، الگوی سفر قهرمان، کریستوفر وگلر، ویچر

## ۱. مقدمه

یکی از راه‌های تحلیل آثار ادبی و هنری، استفاده از رویکردهای ساختارگرایانه است. به این معنا که با کشف عناصر مشترک آثار و با صرف نظر فرضی از محتوای اثر، می‌توان اسکلت‌بندی کلی آن را مورد مذاقه قرار داد. یکی از مهم‌ترین الگوهای ارائه شده در این رویکرد نظری، الگوی سفر قهرمان با خوانش کریستوفر وگلر است که البته برای تحلیل داستان آثار سینمایی و تلویزیونی، سفارشی‌سازی شده است. از طرفی بازی‌های ویدئویی، از آن‌جا که در بسیاری از زمینه‌ها در حیطه‌ی آثار هنری قرار می‌گیرند، می‌توانند مورد مطالعه‌ی ساختارگرایانه واقع شوند. به خصوص در حوزه‌ی داستان و بازی

نویسنده مسئول \*

Email:hamed.mirzaei@gmail.com