

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

حامد میرزایی^۱، صادق قارونی^۲^۱ 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 کمپبل، اسطوره‌شناس آمریکایی، به کمال خود می‌رسد. در این فرآیند، ادعا می‌شود که با برجسته‌سازی و تأکید بر مشترکات و چشم پوشی 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 مبنا قرار دادن کار کمپبل، نسخه‌ی تنقیح شده‌ای 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.

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

۱. مقدمه

یکی از راه های 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، می توان اسکلت بندی کلی آن را مورد مذاقه قرار داد. یکی از مهم ترین الگوهای ارائه شده در این رویکرد نظری، الگوی سفر قهرمان با خوانش کریستوفر وگلر است که البته برای تحلیل داستان آثار سینمایی و تلویزیونی، سفارشی سازی شده است. از طرفی بازی های ویدئویی، از آن جا که در بسیاری از زمینه ها در حیطه ی آثار هنری قرار می گیرند، می توانند مورد مطالعه ی ساختارگرایانه واقع شوند. به خصوص در حوزه ی داستان و بازی نامه، که قرابت های قطعی و روشنی میان بازی های ویدئویی و دیگر آثار نمایشی وجود دارد، قابلیت بیشتری برای پذیرش چنین تحلیلی توسط این مدیوم هنری به دست می آید. کشف و بررسی این قرابت ها و در ادامه تفاوت های بازی های ویدئویی با سایر رسانه ها، می تواند در بررسی و بهبود آثار تولیدی موثر باشد. سؤال اساسی اینجاست که الگوی مذکور تا چه حد می تواند در توصیف بازی های ویدئویی به کار گرفته شود و در کدام قسمت ها، نیاز به اصلاح و انطباق با مقتضیات این رسانه دارد. این مقاله، با توجه به مشابهت های فراوان ژانر نقش آفرینی با مدیوم فیلم و سریال، مشخصاً به تحلیل یک بازی شاخص (ویچر) در این ژانر خاص می پردازد و در عین حال نتایج به دست آمده را محدود به آن نمی کند. این پژوهش تماماً مبتنی است بر نسخه ی زبان اصلی کتاب کریستوفر وگلر [۱] و ترجمه ی فارسی آن از انتشارات نیلوفر [2].

۲. معرفی کریستوفر وگلر و الگوی سفر قهرمان

کریستوفر وگلر، مدیر توسعه، نویسنده، فیلمنامه نویس و مولف سرشناس هالیوودی است که بیشتر به علت همکاری با شرکت والت دیزنی و همچنین کتاب راهنمای فیلمنامه نویسی اش، سفر نویسنده: ساختار اسطوره ای برای نویسندگان، شناخته شده است. وگلر تحت تاثیر نوشته های اسطوره شناس فقید آمریکایی، جوزف کمپبل قرار دارد؛ به خصوص کتاب قهرمان هزارچهره، که در آن کمپبل کهن الگوی سفر قهرمان را به تفصیل بیان می کند. [۳] در واقع اندیشه های ساختارگرایانه ی نظریه پردازانی مانند ولادیمیر پراپ، کلود برموند، گرماس و جرالند پرینس، توسط کمپبل به اوج می رسد و وگلر اندیشه های او را به نحوی موثر و کاربردی، برای عرصه های سینمایی سفارشی سازی می کند. الگویی که وگلر برای داستان و فیلمنامه پیشنهاد می دهد، و آن را "سفر نویسنده" می نامد، نسخه ای تنقیح شده از الگوی سفر قهرمان کمپبل است که با عنایت به مقتضیات روایت های سینمایی نگاشته شده است. ادعای این الگو آن است که: تمام داستان ها حاوی چند عنصر ساختاری مشترک اند که به نحوی جهان شمول در اسطوره ها، قصه های پریان، روایا و فیلم ها یافت می شوند. و بدین ترتیب با شناخت این عناصر ساختاری می توان به تحلیل یا آفرینش داستان ها پرداخت.

وگلر در کتاب خود، الگوی سفر نویسنده را در سه بخش متمایز پیگیری می کند: طراحی سفر، مراحل سفر و موخره: بازنگری سفر. بخش دوم، بدنه ی اصلی این الگو را تشکیل می دهد. در این بخش، روایت داستان یا فیلمنامه حول محور قهرمان و ماجراها و کنش های او شکل می گیرد و مراحل مختلف سیر و سلوک فیزیکی قهرمان از ابتدا تا انتها شرح داده می شود. مراحل سفر قهرمان که تعداد آنها دوازده تاست، به اختصار عبارتند از: ۱. دنیای عادی، ۲. دعوت به ماجراجویی، ۳. رد دعوت، ۴. ملاقات با مربی، ۵. گذر از اولین آستانه، ۶. بلایا، هم پیمانان، دشمنان، ۷. دستیابی به درونی ترین غار، ۸. آزمون سخت، ۹. پاداش، ۱۰. جاده بازگشت، ۱۱. بازخیزش و ۱۲. بازگشت با اکسیر.

وگلر در بخش طراحی سفر، که به مثابه مقدمه ای بر بخش مراحل سفر است، به معرفی شخصیت های نمونه وار مشترک، نمادها و روابط آنها در داستان های اسطوره ای می پردازد و با تبعیت از کارل گوستاو یونگ، آنها را کهن الگو می نامد. در این بخش، هشت کهن الگو، به عنوان عام ترین و مفیدترین کهن الگوها معرفی می شود: ۱. قهرمان، ۲. مربی، ۳. نگهبان آستانه، ۴. منادی، ۵. تغییر شکل دهنده، ۶. سایه، ۷. هم پیمان و ۸. حقه باز. در ادامه، مراحل سفر قهرمان و کهن الگوها به تفصیل شرح داده

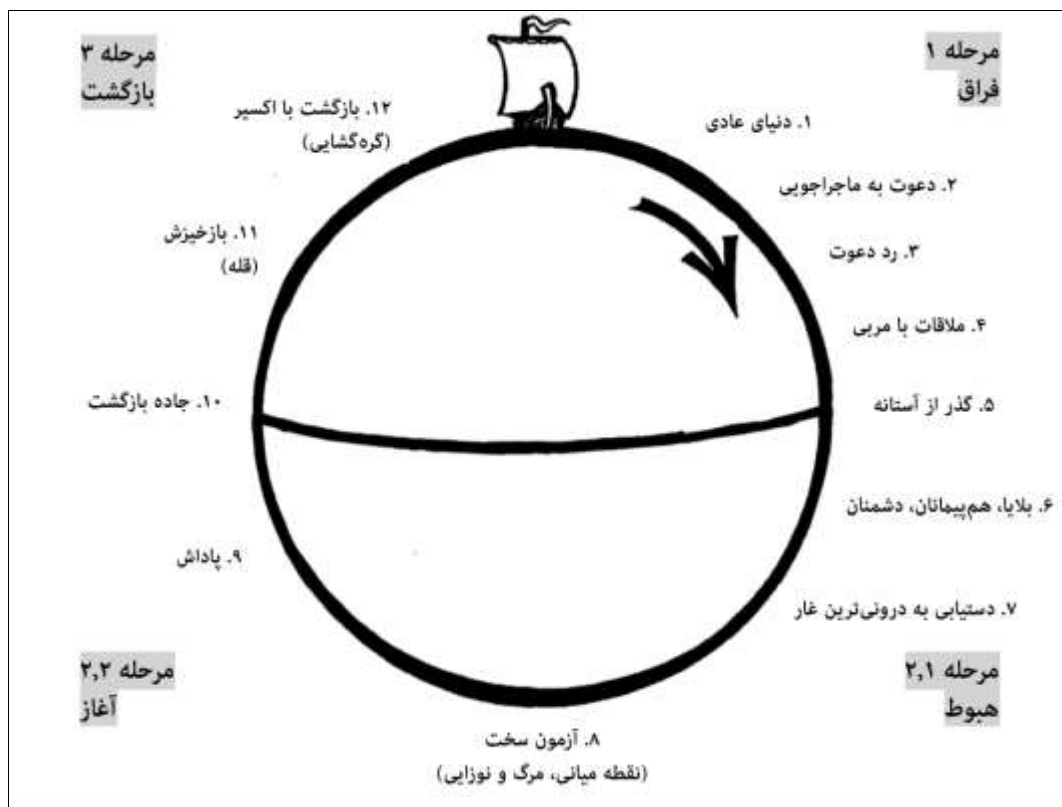
می‌شوند و با توجه به پیشنهاد الگوی سفر نویسنده برای بازی‌های ویدئویی ژانر نقش‌آفرینی، تاکید اصلی بر روی کهن‌الگوی قهرمان قرار می‌گیرد.

وگler کار خود را تماماً وامدار از جوزف کمپبل و کتاب تاثیرگذار او، قهرمان هزارچهره می‌داند. کمپبل در همین کتاب به شرح الگوی سفر قهرمان می‌پردازد. در عین حال وگler با پیشنهادات و تغییراتی در این الگو، الگوی خود، سفر نویسنده را ارائه می‌دهد. در جدول ۱ مراحل مختلف این دو الگو با یکدیگر تطبیق داده شده است:

جدول ۱- مقایسه‌ی مراحل مختلف الگوهای سفر نویسنده وگler و سفر قهرمان کمپبل

سفر نویسنده	سفر قهرمان (قهرمان هزارچهره)
پرده اول	عزیمت، فراق
دنیای عادی	جهان روزمره
دعوت به ماجراجویی	دعوت به ماجراجویی
رد دعوت	رد دعوت
ملاقات با مربی	کمک فراطبیعی
گذر از اولین آستانه	گذر از اولین آستانه
	شکم نهنگ
پرده دوم	هبوط، آغاز، نفوذ
بلایا، هم‌پیمانان، دشمنان	جاده بلایا
دستیابی به درونی‌ترین غار	
آزمون سخت	ملاقات با الهه
	زن به عنوان معشوقه
	کفاره به پدر
	پرستایی
پاداش	تمنای نهایی
پرده سوم	بازگشت
جاده بازگشت	انکار بازگشت
	پرواز جادویی
	نجات از درون
	گذر از آستانه
	بازگشت
بازخیزش	ارباب دو جهان
بازگشت با اکسیر	رهایی به سوی زندگی

وگler توضیح می‌دهد که: «در هر داستان خوب، قهرمان رشد می‌کند و تغییر می‌یابد، سفر را از یک راه به سوی دیگر آغاز می‌کند: از ناامیدی به امید، ضعف به قدرت، جهل به خرد، عشق به نفرت و باز دوباره.» [۳] همچنین ادعا می‌کند که الگوی سفر نویسنده، قابلیت اعمال بر روی انواع داستان‌ها را از حماسی، ماجراجویی و اکشن گرفته تا عاطفی، درونی و ذهنی داراست. شکل ۱ به شکلی نمادین، الگوی سفر نویسنده را در دوازده مرحله ترسیم می‌کند:



شکل ۱ - مراحل دوازده‌گانه سفر نویسنده

۳. معرفی هفت کهن‌الگوی سفر نویسنده

همان‌طور که قبلاً اشاره شد، وگرنه هفت کهن‌الگو را به عنوان شخصیت‌های تکرار شونده در تمام داستان‌های اساطیری ذکر می‌کند. در توصیف این انواع شخصیت، نمادها و روابط مشترک، روانکار سوئیس کارل جی یونگ اصطلاح کهن‌الگو را به کار برد، به این معنای الگوهای باستانی شخصیت که میراث مشترک بشر است.

مفهوم کهن‌الگو، یک ابزار ضروری برای درک هدف یا عملکرد شخصیت‌ها در یک داستان است. با آگاهی از عملکرد کهن‌الگو که شخصیت خاصی آن را بیان می‌کند، می‌توان تعیین کرد که آیا شخصیت وزن کامل خود را در داستان به رخ می‌کشد یا خیر. کهن‌الگوها بخشی از زبان جهانی قصه‌گویی هستند. جهانی بودن این الگوها تجربه مشترک داستان‌سرایی را ممکن می‌سازد. داستان‌گوها به طور غریزی شخصیت‌ها و روابطی را انتخاب می‌کنند که به نیروی کهن‌الگوها واکنش نشان می‌دهند، و دست به ایجاد تجربیات جالبی می‌زنند که برای همه قابل تشخیص است.

وگرنه دو رویکرد را برای بررسی این کهن‌الگوهای کلاسیک معرفی می‌کند. اول آن که این کهن‌الگوها به جای شخصیت‌های نمونه‌وار ثابت، به عنوان کارکرد شخصیتی انعطاف‌پذیر در نظر گرفته شوند. بدین ترتیب هر شخصیت داستان می‌تواند از یک یا چند کهن‌الگو استفاده نماید. رویکرد دوم آن است که این کهن‌الگوها را به عنوان وجوه مختلف شخصیتی قهرمان در نظر بگیریم که در هر مرحله از داستان، با آنها بده‌بستان‌هایی دارد و شخصیت خود را در مواجهات گوناگون خود با آنها متجلی و یا تکمیل می‌کند.

قهرمان کسی است که مایل است به جای دیگران، نیازهای خود را فدا کند، مانند یک چوپان که برای حفاظت و خدمت به گله‌ی خود قربانی می‌شود. ایده‌ی قهرمان با از خودگذشتگی ارتباط دارد. قهرمان کسی است که قادر به فراتر رفتن از مرزها و توهّمات خود و نشان دهنده جستجوی هویت و تمامیت انسانی است. هدف دراماتیک قهرمان این است که مخاطبان را به دنبال داستان بکشد. قهرمانان دارای ویژگی‌هایی هستند که همه ما می‌توانیم آنها را شناسایی و با آنها همذات‌پنداری کنیم.

قهرمان در طول داستان می آموزد و رشد می کند و معمولاً فعال ترین فرد داستان است. قهرمانان ما نشان می دهند که چگونه باید با مرگ مقابله کرد. آنها ممکن است زنده بمانند و اثبات کنند که مرگ سخت نیست.

مربی، نفس را در آناتومی روان انسان به قهرمان نشان می دهد. نفس همان جنبه از شخصیت است که با همه چیز مرتبط است. این نفس متعالی، عاقل تر، عالم تر و بخشنده تر از خود انسان است. همانطور که یادگیری نقش مهمی برای قهرمان دارد، تدریس یا آموزش یک نقش کلیدی مربی است. هدیه دادن به قهرمان نیز یک عملکرد مهم مربی است. برخی از مربیان اجرای عملکرد خاصی، مانند وجدان را برای قهرمانان بر عهده می گیرند. یکی دیگر از عملکردهای مهم کهن الگوی مربی، انگیزه دادن به قهرمان و کمک به او در غلبه بر ترس است.

تمام قهرمانان در جاده ای ماجراجویی با موانعی مواجه می شوند. در هر دروازه به یک دنیای جدید، نگهبانان قدرتمند در آستانه قرار دارند که از ورود غیر محافظت می کنند. آنها برای قهرمان، یک چهره تهدیدکننده محسوب می شوند، اما اگر به درستی درک شوند، می توان آنها را از میان برد، یا حتی تبدیل به هم پیمان کرد. نگهبان آستانه معمولاً خائن یا ضدقهرمان اصلی داستان نیست. امتحان کردن قهرمان، یک از عملکردهای اصلی نگهبان آستانه است. وقتی قهرمانان با یکی از این موجودات رودرو می شوند، باید یک معما را حل کنند یا یک آزمون را از سر بگذرانند.

غالباً در پرده ای اول، نیروی جدیدی ظاهر می شود تا یک قهرمان را به چالش بکشد. این، کارمایه ی کهن الگوی منادی است. شخصیت های منادی، چالش ها را مطرح می کنند و آمدن تغییرات قابل توجهی را اعلام می دارند. اساساً عملکرد مهم روانشناختی منادی، همین اعلام نیاز به تغییر است. او انگیزه ای را فراهم می کند، قهرمان را به چالش می کشد و داستان را به جریان می اندازد.

مردم اغلب در فهم کهن الگوی پیچیده ی تغییرشکل دهنده دچار مشکل می شوند، شاید به این دلیل که طبیعت آن تغییر و ناپایداری است. ظاهر و ویژگی های آن به محض آن که از نزدیک بررسی اش می کنید، تغییر می کند. قهرمانان بارها با شخصیت هایی اغلب از جنس مخالف برخورد می کنند، که ویژگی اصلی آنها این است که از دیدگاه قهرمان تغییر می کنند. تغییرشکل دهنده ها ظاهر و حال و هوا را تغییر می دهند و درک آنها برای قهرمان و مخاطبان دشوار است. هدف مهم روانشناختی این کهن الگو، بیان کارکرد آنیموس و آنیما، از اصطلاحات روانشناسی کارل یونگ است. تغییرشکل دهنده، نقشی دراماتیک در ایجاد شک و تعلیق در داستان ایفا می کند.

کهن الگوی سایه، نشان دهنده ی سمت تاریک، جنبه های غیرقابل بیان، غیرقابل تحقق یا رد شده از چیزی است. اغلب این کهن الگو، خانه ی هیولاهای سرکوب شده از دنیای درونی است. در داستان ها، چهره ی منفی سایه بر روی شخصیت هایی به نام شیران، آنتاگونیست ها یا دشمنان نگاشت می شود. عملکرد سایه در درام این است که قهرمان را به چالش بکشد و یک مبارز ارزشمند در مبارزه به او بدهد. مفهوم روانشناختی سایه، استعاره ای مفید برای فهمیدن شیران و آنتاگونیست ها در داستان، و همچنین برای درک جنبه های غیرقابل بیان، نادیده گرفته شده یا عمیقاً پنهان از قهرمان هاست.

قهرمان در سفرهای خود ممکن است به کسی که با آنها سفر می کند نیاز داشته باشد، هم پیمانی که می تواند انواع نقش های لازم مانند همدم، شریک مبارز، وجدان، یا شخصیت کمیک را ایفا کنند. هم پیمانان وظایف پیش پا افتاده ی بسیاری انجام می دهند، اما نقش مهمی در انسانی کردن قهرمانان، اضافه کردن ابعاد اضافی به شخصیت آنان و یا به چالش کشیدن آنها برای ایجاد آزادی و تعادل بیشتر، ایفا می کنند. قهرمانان ممکن است تعداد زیادی هم پیمان را بدست آورند و گروهی از ماجراجویانی را بسازند که هر کدام مهارت خاصی دارد.

کهن الگوی حقه باز، کارمایه هایی از شیطنت و تمایل به تغییر را به تصویر می کشد. تمام شخصیت های داستانی که در درجه اول دلقک یا عجیب و غریب هستند، این کهن الگو را بیان می کنند. حقه باز از لحاظ روانشناختی، شخصیت های والا را تقلیل می دهند و قهرمان و مخاطب را به زمین بند می کنند. در درام، این کهن الگو نقش آرام بخشی کمیک را ایفا می کند و از سنگینی داستان می کاهد.

۴. بازی های ویدئویی ژانر نقش آفرینی

بازی های نقش آفرینی ویدئویی ریشه در گونه ای از بازی های تخته ای دارد که در آن انتخاب راه از دوراهی ها، وابسته به انتخاب شخصی بازیکن است. انتخاب هر کدام از دو راه لزوماً به شکست منتهی نمی شود، بلکه روند اتفاقات بعدی یا کاراکتر بازی را تغییر می دهد. بازی سیاهچاله ها و اژدهایان ، اولین بازی تخته ای در ژانر نقش آفرینی است. در این ژانر، بازیکن هدایت شخصیتی در بازی را به دست می گیرد که شخصیت آن را می سازد. تصمیمات گیر در بازی باعث می شود که هویت شخصیت (کاراکتر)، به گونه ای تغییر کند که بازیکن می خواهد. برای نمونه، بر سر یک دوراهی در داستان قرار است از خشونت استفاده شود یا بخشش؟ این تصمیمات می تواند در ادامه، هویت کاراکتر بازی را دستخوش تغییر کند. به طوری که در چالش های بعدی تنها اجازه خواهد داشت از خشونت استفاده کند. همچنین تصمیمات بازیکن روند داستان را تغییر خواهد داد. و این باعث می شود که هر گیر با توجه به تصمیماتی که در بازی گرفته، تجربه منحصر به فردی داشته باشد.

نکته دیگر ساخت توانایی ها و مهارت های خاص برای کاراکتر است. این که کاراکتر قدرت شمشیرزنی بهتری داشته باشد یا آسیب پذیری کمتری در برابر ضربات دشمن داشته باشد؟ عکس العمل سریع مهم تر است یا توانایی ارتباط با دیگر کاراکترها؟ دیدن دشمن از پشت دیوار یا نامرئی شدن؟ این توانایی های متفاوت باعث تفاوت در روند گیم پلی می شود. اگر بازیکن بخواهد مدام با دشمنان درگیر شود ناچار است سلاح های مناسب درگیری داشته باشد و قابلیت های آنها را بهتر کند و حتی این که قابلیت های کدام سلاح را ارتقا دهد، اهمیت دارد. و اگر بخواهد با مخفی کاری مراحل را پشت سر بگذارد، نیاز به توانایی پنهان شدن بهتری دارد.

این که شخصیت بازی آن چیزی می شود که بازیکن می خواهد، برای دسته ای از گیرها جذابیت دارد. این جذابیت ناشی از شخصی سازی کاراکتر با توجه به روحیه ی گیر و تجربه یکتایی است که از روبرو شدن با چالش ها، با توجه به نحوه ی بازی گیر حاصل می شود.

به طور کلی، متغیرهای بازی عبارتند از:

- هویت شخصیت: مانند انتقامجو و خشن یا اهل مذاکره و بخشش.
- توانایی های کاراکتر: مانند توانایی جادوگری یا مبارزه روی اسب.
- ویژگی ابزارها: تیروکمانی با برد بلند یا قدرت آسیب زدن بیشتر.
- روند داستان: که وابسته به تصمیمات بازیکن بر سر دوراهی ها و چندراهی ها است.

۵. بازی ویدئویی ویچر و داستان آن

«ویچر»، یک بازی ویدئویی به سبک اکشن-نقش آفرینی است که توسط استودیوی لهستانی سی دی پروجکت رد بر پایه مجموعه داستان کوتاه و رمان «ویچر» به قلم آندژی ساپکوسکی ساخته شده است و بوسیله آتاری در اکتبر ۲۰۰۷ برای مایکروسافت ویندوز منتشر شده است. داستان بازی در جهان فانتزی قرون وسطی روایت می شود و حول محور شخصیت گرالت از ریویا، یکی از معدود شکارچیان هیولا می گردد که دارای قدرتهای فراطبیعی به نام ویچر می باشد.» [۴]

داستان ویچر از این قرار است که: گرالت از ریویا، شخصیت اصلی سری بازی های ویچر (جادوگر) است. او شکارچی هیولا است و همیشه در سفر است. داستان در سرزمین هایی خیالی در شرق اروپا و در زمان قرون وسطی اتفاق می افتد. جایی که نبردهایی بین پادشاهان بر سر قلمرو در جریان است. ویچرها از کودکی آزمایش های سختی را پشت سر می گذارند که فقط تعداد کمی از آنها از این آزمایش ها زنده بیرون می آیند. گرالت یکی از آنهاست که دارای قدرتهای جادویی است و به عمر طولانی هم دست پیدا کرده است. به خاطر تأثیر داروهای جادویی، رنگ موی او سفید و رنگ چشمانش زرد شده است. او از

کودکی در مدرسه مخصوص تربیت ویچرها آموزش دیده و جدا از خانواده اش بوده. ویچرها همچنین عقیم هستند و توانایی بچه دار شدن ندارند.

۶. تحلیل و بررسی بازی ویدئویی ویچر بر اساس الگوی سفر قهرمان کریستوفر وگلر

مرحله ۱. دنیای عادی

در بسیاری از داستان‌ها، قهرمان پای در دنیایی خاص، جدید و بیگانه می‌گذارد. بدین ترتیب، با نمایش ابتدایی او در دنیای عادی (مرحله اول) می‌توان به تضاد پرکشی میان این دو دنیای متفاوت ایجاد کرد. داستان بازی ویچر ۳ در ادامه داستان ویچر و ویچر ۲، جریان دارد. به همین دلیل خاطره‌ی دو بازی پیشین برای گیمر، بخشی از دنیای عادی بازی ویچر ۳ را تشکیل می‌دهد. دنیای عادی‌ای که شامل سفر در سرزمین‌های مختلف و شکار هیولا و اژدهاست. بخش دیگری از این زندگی عادی، درگیر شدن در ماجراهای سیاسی پادشاهان برای کسب قدرت و گسترش قلمرو است. گرالت در ابتدای داستان به همراه مربی‌اش وزمیر، در حال سفر است تا ینیفر را پیدا کند. ینیفر زنی جادوگر است.

مرحله ۲. دعوت به ماجراجویی

قهرمان با یک مشکل، چالش یا ماجراجویی مواجه است. در این هنگام یک دعوت به ماجراجویی (مرحله دوم) ارائه می‌شود و او دیگر نمی‌تواند در زمانی نامحدود، در راحتی دنیای عادی باقی بماند. دعوت به ماجراجویی، متغیرهای داستان را تعیین می‌کند و هدف قهرمان را روشن می‌سازد: به دست آوردن گنج و یا عاشق، برای انتقام‌گیری یا تصحیح یک اشتباه، برای رسیدن به یک رویا، مقابله با یک چالش یا تغییر زندگی. آنچه که در معرض خطر است، اغلب می‌تواند توسط این مرحله، به عنوان یک سوال بیان شود.

گرالت در خواب، خاطراتی از عشق ازدست‌رفته خود، ینیفر را می‌بیند. ینیفر، به او می‌گوید که امپراتور امیر وان امریسف او را به شهر ویزما احضار کرده تا سیری (دخترخوانده‌ی گرالت) را پیدا کند. سیری وارث آخر یک موجود اساطیری است، با نیروهای مادرزادی ویژه. در ادامه خواب، او در قلعه ویچرها، سیری، دخترخوانده‌ی خودش را برای ویچر شدن، آموزش می‌دهد. سیری از قلعه فرار می‌کند، و ناگهان اشباحی به نام وایلد هانتها، به آن جا حمله می‌کنند. به نظر می‌رسد که جان سیری در خطر است. گرالت از خواب می‌پرد. اکنون سیری در کانون ماجراست. گرالت به عنوان پدر، قصد محافظت از دخترش را دارد. بازی با صحنه خواب دیدن گرالت آغاز می‌شود. در واقع دعوت به ماجرا در همان ابتدای داستان اتفاق می‌افتد. این بار دنیا با خطری بزرگتر از اژدهایان یا موجودات عجیب و غریب دیگر روبرو شده است. وایلد هانتها چالشی به مراتب بزرگترند.

مرحله ۳. رد دعوت

رد دعوت (مرحله سوم) در مورد ترس است. اغلب در این مرحله، قهرمان در آستانه ماجراجویی، رد تماس و یا بیان بی‌ارادگی است. او با بزرگترین ترس‌ها و وحشت از ناشناخته‌ها مواجه می‌شود. قهرمان هنوز کاملاً عزم سفر نکرده و هنوز هم می‌تواند به عقب برگردد. برخی از تأثیرات دیگر -تغییر در شرایط، حمله‌ی بیشتر به نظم طبیعی یا تشویق مربی- لازم است که او را از این نقطه عطف ترس بگذراند.

گرالت نمی‌تواند دعوت اصلی داستان را که همان محافظت از دخترخوانده‌اش است، رد کند. به همین دلیل بدون تردید آن را می‌پذیرد.

مرحله ۴. ملاقات با مربی

در زمان ملاقات با مربی (مرحله چهارم)، مربی قهرمان معرفی می‌شود. رابطه میان قهرمان و مربی یکی از رایج‌ترین مضمون‌ها در اساطیر و یکی از غنی‌ترین ارزش‌های نمادین آن است. این رابطه می‌تواند پیوند میان والدین و کودک، معلم و

دانش آموز، دکتر و بیمار، خدا و انسان باشد. نقش مربی این است که قهرمان را برای رسیدن به ناشناخته ها آماده سازد. او ممکن است مشاوره، راهنمایی یا تجهیزات جادویی را ارائه دهد. با این حال، مربی تنها می تواند قهرمان را همراهی کند و در نهایت قهرمان باید به تنهایی با ناشناخته ها مواجه شود.

وزمیر که استاد گرالت بوده، همراه او در حال سفر است. او بارها در طول بازی در نقش همراه قهرمان و راهنما، عمل می کند. همچنین در بازی به افراد زیادی برخورد می شود که در یافتن بخشی از مسیر کمک می کنند و یا اطلاعاتی درباره ی اتفاقات می دهند. خود گرالت، در نقش مربی دخترخوانده اش ظاهر می شود. او احساس پدرانهای نسبت به سیری دارد و سعی می کند از او محافظت کند.

مرحله ۵. گذر از اولین آستانه

اکنون قهرمان ماجراجویی را آغاز می کند و برای بار نخست، با گذر از اولین آستانه (مرحله پنجم)، به طور کامل وارد دنیای خاص داستان می شود. او موافقت می کند با عواقب مشکل یا چالش مطرح شده در مرحله ی دعوت به ماجراجویی مواجه شود. این لحظه ای است که داستان به حرکت می افتد و ماجراجویی رسماً آغاز می گردد. داستان ها اغلب در سه پرده ساخته می شوند: (۱) تصمیم قهرمان برای اقدام، (۲) خود اقدام و (۳) عواقب اقدام. اولین آستانه، نقطه ی عطف بین پرده های ۱ و ۲ را نشان می دهد. قهرمان، با غلبه بر ترس، تصمیم گرفته است که با مشکل کنار بیاید و اقدام کند. او در حال حاضر متعهد به سفر است و هیچ بازگشتی وجود ندارد.

گرالت در جستجوی سیری به سمت جزیره ی اسکلیگا، می رود و با ینیفر روبرو می شود. در راه رفتن به نزد امپراتور، با تعدادی از سربازان وایلدهانت روبرو می شوند که در حال تعقیب آنها هستند. اما به کمک جادوی ینیفر از آن جا فرار می کنند و به قلعه امپراتور وان امریس می روند. این اولین رویارویی آنها با وایلدهانت هاست، که هشدار خطری بزرگ در آینده است. او باز هم سربازان وایلدهانت روبرو و درگیر می شود، اما هنوز این درگیریها محدود است و به مرحله ی آزمون سخت نرسیده است.

مرحله ۶. بلایا، هم پیمانان، دشمنان

در مرحله ی بلایا، هم پیمانان و دشمنان (مرحله ششم) هنگامی که قهرمان در ابتدای اولین مرحله قرار می گیرد، به طور طبیعی با بلایا و امتحانات جدید مواجه می شود، هم پیمانان و دشمنان را می شناسد و قوانین دنیای خاص را می آموزد. از آن جایی که در این مرحله، قهرمان و همراهانش، تحت شرایط سختی واکنش نشان می دهند، مجال مناسبی برای شخصیت پردازی به وجود می آید.

ضد قهرمان اصلی در قسمت سوم سه گانه ویچر، اردین پادشاه وایلدهانت هاست که رهبر سپاه اهریمنی اش را به دست دارد و قصد دارد سرزمین انسان ها را تصرف کند. هیولاهای مختلفی در بازی وجود دارند که دشمنان فرعی محسوب می شوند. همچنین بلای مرگبار سرمای سفید، که جهان را تهدید می کند. ینیفر و تیریس، دو زن جادوگر هم پیمانان گرالت، در نبرد با وایلدهانت ها هستند. به این جمع باید سیری، دخترخوانده ی گرالت را هم اضافه کرد. گرالت قصد دارد از او محافظت کند، اما سیری جنگجویی است که همراه گرالت می شود. وزمیر، استاد گرالت، هم نقش مربی و هم نقش همراه و کمک کننده را بازی می کند.

مرحله ۷. دستیابی به درونی ترین غار

قهرمان در نهایت به لبه ی یک مکان خطرناک، گاهی اوقات زیرزمینی عمیق، جایی که شیئی مطلوب پنهان است، می آید و به درونی ترین غار دست می یابد. (مرحله هفتم) اغلب این مکان، ستاد فرماندهی بزرگترین دشمن قهرمان و خطرناک ترین نقطه در دنیای خاص است. هنگامی که قهرمان وارد این محل ترسناک می شود، آستانه دوم را می گذراند. قهرمانان اغلب در دروازه برای آماده سازی، برنامه ریزی و فریب تبه کاران توقف می کنند.

بیش از نیمی از بازی به پیدا کردن سرنخ‌ها و مرور خاطرات می‌پردازد. گرالت، قرار است سیری را در جستجویی طولانی که به کشف رمز می‌ماند، پیدا کند. گرالت در مسیر یافتن دخترخوانده‌اش، با افراد زیادی روبرو می‌شود که زمانی او را دیده‌اند یا سیری مدتی را با آنها سپری کرده است. از جمله بارون سرخ؛ یا موجوداتی که سیری را اسیر کرده بودند تا به اردین بفروشند؛ یا موزیسینی که عاشق او بوده؛ و یا مردی که جانش را در راه نجات سیری از دست می‌دهد و جنازه‌اش به کمک جادوی ینیفر به حرف می‌آید. زمانی که آنها خاطراتی از سیری را تعریف می‌کنند، گیمر در نقش سیری به بازی می‌پردازد. گرالت در بخشی از سفر با تیریس و در بخشی دیگر با ینیفر، همراه می‌شود. آنها علاوه بر هم‌پیمانی با او، در گذشته با او رابطه عاطفی داشته‌اند. گرالت، به دنبال سیری به جزیره غبار می‌رود. اما در صحنه‌ای دردناک، با پیکر بی‌جان او روبرو می‌شود. سیری در آغوش پدرخوانده‌اش، با کمک جادو به زندگی برمی‌گردد. سیری می‌گوید، جادویی مرگبار به نام سرمای سفید، سرزمین وایلد‌هانت‌ها را نابود کرده. به همین دلیل آنها به دنبال تصاحب سرزمین انسان‌ها هستند. برای این کار به نیروهای جادویی سیری که دستکاری در زمان و فضا است، نیاز دارد. این ملاقات احساسی پدر و دختر، و صحبت‌های آن دو که پرده از رمز و راز وایلد‌هانت‌ها برمی‌دارد، سفر به درونی ترین غار در بازی ویچر است. گرالت و سیری به قلعه ویچرها یا کاتر مورهن می‌روند، جایی که باید در کنار ینیفر، تیریس و وزمیر، خود را برای حمله وایلد‌هانت‌ها آماده کنند. در قلعه ویچرها، گرالت با ینیفر و تیریس روبرو می‌شود. هر دوی آنها به گرالت علاقه دارند. در این جا گیمر باید در نقش قهرمان داستان تصمیماتی بگیرد و دیالوگ‌هایی انتخاب کند که نشان دهد، کدامیک از آنها را ترجیح می‌دهد. ینیفر و تیریس، تا حدی شخصیت‌های متفاوتی دارند و این به گیمر بستگی دارد که چه انتخابی دارد.

مرحله ۸. آزمون سخت

در مرحله آزمون سخت (مرحله هشتم) دستاوردهای قهرمان، با درگیری مستقیم با بزرگترین ترس، همگی از دست می‌رود. او با احتمال مرگ مواجه است و در نبرد با یک نیروی خصمانه به سرحد فنا می‌رسد. آزمون سخت، "لحظه‌ای سیاه" برای مخاطب است، چرا که در تعلیق و تنش نگه داشته می‌شود و نمی‌داند که آیا قهرمان زنده خواهد ماند یا خیر. این یک لحظه بحرانی در هر داستان است، که در آن قهرمان باید بمیرد یا این گونه به نظر برسد که در آستانه‌ی مرگ است. بدین ترتیب او می‌تواند دوباره متولد شود. این یک منبع عمده‌ی جادو در اسطوره‌های قهرمانانه است. تجارب مراحل قبل مخاطب را هدایت می‌کند تا با قهرمان و سرنوشت او همذات‌پنداری کند. مخاطب تشویق می‌شود که لحظه‌ای از مرگ را با قهرمان تجربه کند. احساسات مخاطب که به طور موقت افسرده شده‌اند، می‌توانند با بازگشت قهرمان از مرگ، احیا شوند. نتیجه‌ی این احیا، یک احساس شور و هیجان است. هر داستان نیاز به یک لحظه مرگ و زندگی دارد که در آن قهرمان یا اهدافش در معرض نابودی قرار دارند.

اردین و سپاه وایلد‌هانت‌ها، به قلعه ویچرها حمله می‌کنند. نبردی سخت و طولانی در می‌گیرد. وزمیر در راه محافظت از سیری کشته می‌شود. این اتفاق دردناک، باعث آزاد شدن نیروهای سیری می‌شود. در حالی که وایلد‌هانت‌ها در حال پیروزی هستند، سیری با نیرویی جادویی آنها را شکست می‌دهد. اردین و سپاهش، عقب‌نشینی می‌کنند.

مرحله ۹. پاداش

قهرمان پس از آن جان خود را از دست مرگ نجات داد، مالکیت گنجینه‌ای را که به دنبال آن بود، به دست می‌گیرد. این همان پاداش اوست. (مرحله نهم) پاداش، ممکن است یک سلاح خاص مانند شمشیر جادویی، یا یک نشانه مانند جام یا اکسیر باشد که می‌تواند سرزمین زخمی را التیام بخشد. گاهی اوقات پاداش، دانش و تجربه‌ای است که منجر به درک بیشتر و مصالحه با نیروهای خصمانه می‌شود. در این مرحله قهرمان همچنین ممکن است درگیری با والدین را حل و فصل کند. آزمون سخت قهرمان ممکن است درک بهتری از جنس مخالف به وجود آورد، توانایی دیدن پشت پرده‌ی تغییرات ظاهری را موجب

شود، و بدین ترتیب منجر به مصالحه گردد. این قهرمان ممکن است در نتیجه‌ی جان سالم به در بردن از آزمون سخت، جذاب تر شود.

گرالت فرصت دارد تا مدتی را با دخترخوانده‌اش بگذرانند. همچنین به او در ماموریت‌های شخصی‌اش کمک کند. گیمر در نقش گرالت، در برابر درخواست‌های سیری برای انجام ماموریت‌ها باید تصمیم بگیرد در کدام یک او را همراهی کند و در کدام یک اجازه دهد او به تنهایی آن را انجام دهد و یا کارهایی مانند رفتن بر سر قبر مردی که سیری را نجات داده است، اهمیت دارد یا نه؟ گرالت باید دیالوگ‌هایی را هم هنگامی که سیری خشمگین است، انتخاب کند.

مرحله ۱۰. جاده بازگشت

قهرمان هنوز از معرکه خارج نشده است. او در حال گذر به پرده سوم، شروع به مقابله با دنباله‌ی نیروهای آزمون سخت می‌کند. اگر او هنوز با والدین، خدایان یا نیروهای خصمانه سازگار نباشد، ممکن است خشمگینانه دنبالش کنند. بعضی از بهترین صحنه‌های تعقیب و گریز در این نقطه به وجود می‌آید؛ هنگامی که قهرمان در جاده بازگشت (مرحله دهم) توسط نیروهای انتقام جو دنبال می‌شود. نیروهایی که قهرمان با دستیابی به پاداش، اکسیر، و یا گنج، آنها را آشفته است. این مرحله تصمیم به بازگشت به دنیای عادی را نشان می‌دهد. قهرمان متوجه می‌شود که دنیای خاص باید در نهایت پشت سر گذاشته شود و همچنان خطر، وسوسه‌ها و بلایایی در پیش رو وجود دارد.

گرالت و سیری به زندگی ویچری خود بازگشته‌اند. این بار با هم دنبال ماموریت‌هایی هستند که در راستای مبارزه‌ی اصلی‌شان با وایلد‌هانت‌هاست. آنها در نوویگراد، به دنبال بازسازی محفل جادوگران اند، تا از قدرت آنها در نبرد نهایی استفاده کنند.

مرحله ۱۱. بازخیزش

در عهد باستان، شکارچیان و جنگجویان قبل از اینکه به جوامع خود بازگردند، باید تطهیر می‌شدند، زیرا دستشان به خون آلوده شده بود. قهرمان ای که در قلمرو مرده‌ها بوده است، باید قبل از بازگشت به دنیای عادی زندگی، در آخرین آزمون سخت مرگ و بازخیزش (مرحله یازدهم)، دوباره تولد یابد و پاک شود. این زمان اغلب لحظه‌ی دوم مرگ و زندگی، و بازسازی دوباره‌ی مرگ و تجدید حیات آزمون سخت است. مرگ و تاریکی قبل از شکست نهایی، ناامید می‌شود. این یک نوع آزمون نهایی برای این قهرمان است، که باید یک بار دیگر آزمایش شود تا ببیند آیا او واقعا درسهای آزمون سخت را آموخته است یا خیر. قهرمان توسط لحظات مرگ و تجدید حیات دگردیسی یافته و قادر به بازگشت دوباره به زندگی عادی، به عنوان یک موجود جدید با بینش جدید است.

گرالت و همراهانش به کمک جادو و فریبکاری، سپاه وایلد‌هانت را به منطقه‌ای مشخص می‌کشاند و در جنگی نفس گیر، اردین پادشاه آنها را می‌کشند. و این پایان کار وایلد‌هانت‌هاست. اما سرمای سفید به اسکلیگا، می‌رسد. سیری با نیروی خود جلوی سرمای سفید می‌ایستد تا جهان را نجات دهد.

مرحله ۱۲. بازگشت با اکسیر

قهرمان به دنیای معمولی بازمی‌گردد، اما سفر قهرمان بی معنی است؛ مگر آن که او اکسیر، گنج و یا درسی را از دنیای خاص به ارمغان بیاورد. (مرحله دوازدهم) اکسیر که دارویی قدرتمند برای درمان است، ممکن است یک گنج بزرگ مانند جام باشد که سرزمین زخمی را بهبود می‌بخشد یا ممکن است دانش و تجربه ای باشد که روزی برای جامعه مفید باشد. گاهی اوقات اکسیر گنجینه ای است که قهرمان در طلب آن بوده، اما ممکن است عشق، آزادی، خرد، و یا دانشی باشد که در جهان خاص وجود دارد. اکسیر گاهی فقط بازگشتن به خانه با داستانی خوب برای گفتن است. اگر چیزی از آزمون سخت در درونی‌ترین غار به دست نیامده باشد، قهرمان محکوم به تکرار ماجراجویی است.

پس از پیروزی بر نیروهای اهریمنی، با توجه به انتخاب های گیم در بازی، روند داستان به شکل های مختلفی پیش می رود. اگر در بازی، به امپراتور وان امریس، حاکم سرزمین نیلفگارد در جنگ با دشمنانش، کمک کرده باشد، می تواند سیری را نزد او ببرد، تا شاهزاده ی نیلفگارد شود. و یا می تواند سیری را نزد خود نگه دارد تا هر دو ویچر بمانند. اما امکان تلخی هم وجود دارد. این که سیری در مبارزه با سرمای سفید، بمیرد. در این پایان، خود گرالت هم در تاریکی فرو می رود و سرنوشت نامعلومی پیدا می کند. پایان تلخ به دلیل این بوده که گرالت در مأموریت هایی که دخترخوانده اش برای کسب مهارت نیاز داشته، او را همراهی نکرده و او به اندازه ی کافی قوی نشده است. و جایی که سیری باید به تنهایی در نبردی شرکت می کرده تا کسب تجربه کند، او را همراهی کرده است. دیالوگ هایی که با سیری داشته، هم در میزان اعتماد به نفس و قدرت او تاثیرگذار بوده است. این وابسته به انتخاب های گیم است. تصمیمات دیگری که در روند بازی اثرگذار بوده، انتخاب بین تیریس و ینیفر است، که نتیجه اش در پایان مشخص می شود. امکان دارد گرالت هر دو عشق خود را از دست بدهد و یا یکی را به دست آورد. در عین حال تلاش برای به دست آوردن هر دو عشق به از دست دادن هر دو می انجامد. این بازی پر از داستان های فرعی و شخصیت های مختلف است و تصمیمات گیم بر اتفاقات بازی اثرگذار می باشد. حتی این که در نبرد حکومت ها، به کدام طرف کمک شود یا از دخالت در این درگیری ها پرهیز شود هم می تواند سرنوشت قلمروها و پادشاهان را تغییر دهد. بازی با یک قهرمان یا همان گرالت، ویچر کهنه کار شروع می شود. در ادامه، سیری به تدریج به یک قهرمان تبدیل می شود؛ ویچری جوان و آینده دار. به نظر می رسد که این داستان ادامه ای هم خواهد داشت. و آن داستان سیری خواهد بود.

۷. نتیجه گیری

این بررسی نشان می دهد که بازی ویدئویی ژانر نقش آفرینی ویچر به عنوان اثری شاخص با داستانی پر جزئیات، نمونه ی خوبی از به کارگیری مفهوم سفر قهرمان در داستانی اسطوره ای است که در یک بازی ویدئویی ژانر نقش آفرینی استفاده شده است. الگوی «سفر نویسنده» کریستوفر وگلر که برای تحلیل داستان در حوزه ی فیلم و سینما ارائه شده، در بازی های ویدئویی هم قابل استفاده است؛ چون ماهیت داستان در فیلم و بازی یکی است. مفهوم تعامل اثر هنری و مخاطب، که در بازی های ویدئویی در حد اعلا ی خود قرار دارد، در این الگو مغفول واقع شده است. در ژانر نقش آفرینی، گیم حق انتخاب و تصرف در روند داستانی را دارد و به واسطه ی ارتباط مستقیم با شخصیت قهرمان، همذات پنداری در سطح بسیار بالاتری از رسانه فیلم و سینما قرار می گیرد. همچنین بازی های نقش آفرینی امکان این را دارند که چند پایان و تغییراتی در میانه ی داستان را داشته باشند؛ با وجود این، همه ی این عناصر در چهارچوب کلی سفر قهرمان جای می گیرند.

۸. مراجع

۱. Vogler, C. (۲۰۰۷). "The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers", Michael Wiese Productions, USA.
۲. کریستوفر، و. (۱۳۹۰)، "ساختار اسطوره ای در داستان و فیلمنامه"، انتشارات نیلوفر، تهران.
۳. Wikipedia contributors. (۲۰۱۸, May ۲۹). Christopher Vogler. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved ۱۶:۱۷, June ۱۹, ۲۰۱۸, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Christopher_Vogler&oldid=۸۴۳۴۶۳۵۹۲
۴. کریستوفر، و. (۱۳۹۰)، "ساختار اسطوره ای در داستان و فیلمنامه"، انتشارات نیلوفر، تهران.
۵. ویچر (بازی ویدئویی). (۲۰۱۸، ژوئن ۸). در ویکی پدیا، دانشنامه آزاد. بازیابی شده در ۲۷:۰۰، ژوئن ۸، ۲۰۱۸، از [http://fa.wikipedia.org/w/index.php?title=ویچر\(بازی_ویدئویی\)&oldid=۲۳۶۱۴۷۵۴](http://fa.wikipedia.org/w/index.php?title=ویچر(بازی_ویدئویی)&oldid=۲۳۶۱۴۷۵۴)