

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 نقش‌آفرینی 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 نقش‌آفرینی، 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 نقش‌آفرینی، الگوی سفر قهرمان، کریستوفر وگلر، ویچر

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

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 بازی‌نامه، که قرابت‌های قطعی و روشنی میان بازی‌های ویدئویی و دیگر آثار نمایشی وجود دارد، قابلیت بیشتری برای پذیرش چنین تحلیلی توسط این مدیوم هنری به دست می‌آید. کشف و بررسی این قرابت‌ها و در ادامه تفاوت‌های بازی‌های ویدئویی با سایر رسانه‌ها، می‌تواند در بررسی و بهبود آثار تولیدی موثر باشد. سؤال اساسی اینجاست که الگوی مذکور تا چه حد می‌تواند در توصیف بازی‌های ویدئویی به کار گرفته شود و در کدام قسمت‌ها، نیاز به اصلاح و انطباق با مقتضیات این رسانه دارد. این مقاله، با توجه به مشابهت‌های فراوان ژانر نقش‌آفرینی با مدیوم فیلم و سریال، مشخصاً به تحلیل یک بازی شاخص (ویچر) در این ژانر خاص می‌پردازد و در عین حال نتایج به‌دست‌آمده را محدود به آن نمی‌کند. این پژوهش تماماً مبتنی است بر نسخه‌ی زبان اصلی کتاب کریستوفر وگلر [۱] و ترجمه‌ی فارسی آن از انتشارات نیلوفر [2].

۲. معرفی کریستوفر وگلر و الگوی سفر قهرمان

کریستوفر وگلر، مدیر توسعه، نویسنده، فیلمنامه‌نویس و مولف سرشناس هالیوودی است که بیشتر به علت همکاری با شرکت والت دیزنی و همچنین کتاب راهنمای فیلمنامه‌نویسی‌اش، سفر نویسنده: ساختار اسطوره‌ای برای نویسندگان، شناخته شده است. وگلر تحت تاثیر نوشته‌های اسطوره‌شناس فقید آمریکایی، جوزف کمپبل قرار دارد؛ به‌خصوص کتاب قهرمان هزارچهره، که در آن کمپبل کهن‌الگوی سفر قهرمان را به تفصیل بیان می‌کند. [۳] در واقع اندیشه‌های ساختارگرایانه‌ی نظریه‌پردازانی مانند ولادیمیر پراپ، کلود برموند، گرماس و جرالدر پرنس، توسط کمپبل به اوج می‌رسد و وگلر اندیشه‌های او را به نحوی موثر و کاربردی، برای عرصه‌های سینمایی سفارشی‌سازی می‌کند. الگویی که وگلر برای داستان و فیلمنامه پیشنهاد می‌دهد، و آن را "سفر نویسنده" می‌نامد، نسخه‌ای تنقیح‌شده از الگوی سفر قهرمان کمپبل است که با عنایت به مقتضیات روایت‌های سینمایی نگاشته شده است. ادعای این الگو آن است که: تمام داستان‌ها حاوی چند عنصر ساختاری مشترک‌اند که به نحوی جهان‌شمول در اسطوره‌ها، قصه‌های پریان، روایاها و فیلم‌ها یافت می‌شوند. و بدین ترتیب با شناخت این عناصر ساختاری می‌توان به تحلیل یا آفرینش داستان‌ها پرداخت.

وگلر در کتاب خود، الگوی سفر نویسنده را در سه بخش متمایز پیگیری می‌کند: طراحی سفر، مراحل سفر و موخره: بازنگری سفر. بخش دوم، بدنه‌ی اصلی این الگو را تشکیل می‌دهد. در این بخش، روایت داستان یا فیلمنامه حول محور قهرمان و ماجراها و کنش‌های او شکل می‌گیرد و مراحل مختلف سیر و سلوک فیزیکی قهرمان از ابتدا تا انتها شرح داده می‌شود. 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، هم‌پیمانان، دشمنان، ۷. دستیابی به درونی‌ترین غار، ۸. آزمون سخت، ۹. پاداش، ۱۰. جاده بازگشت، ۱۱. بازخیزش و ۱۲. بازگشت با اکسیر.

وگلر در بخش طراحی سفر، که به مثابه مقدمه‌ای بر بخش مراحل سفر است، به معرفی شخصیت‌های نمونه‌وار مشترک، نمادها و روابط آنها در داستان‌های اسطوره‌ای می‌پردازد و با تبعیت از کارل گوستاو یونگ، آنها را کهن‌الگو می‌نامد. در این بخش، هشت کهن‌الگو، به عنوان عام‌ترین و مفیدترین کهن‌الگوها معرفی می‌شود: ۱. قهرمان، ۲. مربی، ۳. نگهبان آستانه، ۴. منادی، ۵. تغییرشکل‌دهنده، ۶. سایه، ۷. هم‌پیمان و ۸. حقه‌باز. در ادامه، مراحل سفر قهرمان و کهن‌الگوها به تفصیل شرح داده

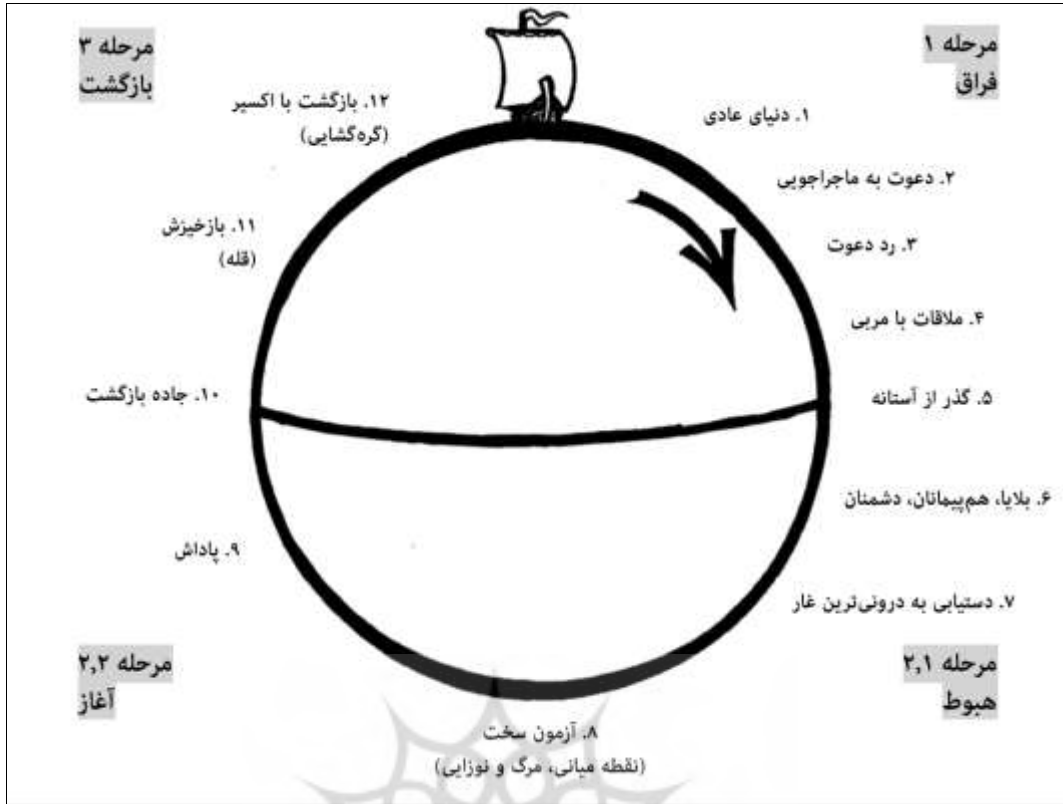
می‌شوند و با توجه به پیشنهاد الگوی سفر نویسنده برای بازی‌های ویدئویی ژانر نقش‌آفرینی، تاکید اصلی بر روی کهن‌الگوی قهرمان قرار می‌گیرد.

وگنر 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 وگنر 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 وگنر 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

وگنر 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، وگنر 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 داستان‌سرایان 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.

وگنر 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 ازخودگذشتگی ارتباط دارد. قهرمان کسی است که قادر به فراتر رفتن از مرزها و توهمات خود و نشان دهنده جستجوی هویت و تمامیت انسانی است. هدف دراماتیک قهرمان این است که مخاطبان را به دنبال داستان بکشاند. قهرمانان دارای ویژگی‌هایی هستند که همه ما می‌توانیم آنها را شناسایی و با آنها همذات‌پنداری کنیم.

قهرمان در طول داستان می‌آموزد و رشد می‌کند و معمولاً فعال‌ترین فرد داستان است. قهرمانان ما نشان می‌دهند 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 می‌دهد. نفس همان جنبه از شخصیت است که با همه چیز مرتبط است. این نفس متعالی، عاقل‌تر، عالم‌تر 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 می‌گیرند. یکی دیگر از عملکردهای مهم کهن‌الگوی مربی، انگیزه دادن به قهرمان و کمک به او در غلبه بر ترس است.

تمام قهرمانان در جاده‌ی ماجراجویی با موانعی مواجه می‌شوند. در هر دروازه به یک دنیای جدید، نگهبانان قدرتمند در آستانه قرار دارند که از ورود غیر محافظت می‌کنند. آنها برای قهرمان، یک چهره تهدیدکننده محسوب می‌شوند، اما اگر به درستی درک شوند، می‌توان آنها را از میان برد، یا حتی تبدیل به هم‌پیمان 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 می‌شوند، باید یک معما را حل کنند یا یک آزمون را از سر بگذرانند.

غالباً در پرده‌ی اول، نیروی جدیدی ظاهر می‌شود تا یک قهرمان را به چالش بکشد. این، کارمایه‌ی کهن‌الگوی منادی است. شخصیت‌های منادی، چالش‌ها را مطرح می‌کنند و آمدن تغییرات قابل توجهی را اعلام می‌دارند. اساساً عملکرد مهم روانشناختی منادی، همین اعلام نیاز به تغییر است. او انگیزه‌ی را فراهم می‌کند، قهرمان را به چالش می‌کشد و داستان را به جریان می‌اندازد.

مردم اغلب در فهم کهن‌الگوی پیچیده‌ی تغییرشکل‌دهنده دچار مشکل می‌شوند، شاید به این دلیل که طبیعت آن تغییر و ناپایداری است. ظاهر و ویژگی‌های آن به محض آن که از نزدیک بررسی‌اش می‌کنید، تغییر می‌کند. قهرمانان بارها با شخصیت‌هایی اغلب از جنس مخالف برخورد می‌کنند، که ویژگی اصلی آنها این است که از دیدگاه قهرمان تغییر می‌کنند. تغییرشکل‌دهنده‌ها ظاهر و حال و هوا را تغییر می‌دهند و درک آنها برای قهرمان و مخاطبان دشوار است. هدف مهم روانشناختی این کهن‌الگو، بیان کارکرد آنیموس و آنیما، از اصطلاحات روانشناسی کارل یونگ است. تغییرشکل‌دهنده، نقشی دراماتیک در ایجاد شک و تعلیق در داستان ایفا می‌کند.

کهن‌الگوی سایه، نشان‌دهنده‌ی سمت تاریک، جنبه‌های غیرقابل بیان، غیرقابل تحقق یا رده‌شده از چیزی است. اغلب این کهن‌الگو، خانه‌ی هیولاهای سرکوب شده از دنیای درونی است. در داستان‌ها، چهره‌ی منفی سایه بر روی شخصیت‌هایی به نام شیران، آنتاگونیست‌ها یا دشمنان نگاشت می‌شود. عملکرد سایه در درام این است که قهرمان را به چالش بکشد و یک مبارز ارزشمند در مبارزه به او بدهد. مفهوم روانشناختی سایه، استعاره‌ای مفید برای فهمیدن شیران و آنتاگونیست‌ها در داستان، و همچنین برای درک جنبه‌های غیرقابل بیان، نادیده گرفته شده یا عمیقاً پنهان از قهرمان‌هاست.

قهرمان در سفرهای خود ممکن است به کسی که با آنها سفر می‌کند نیاز داشته باشد، هم‌پیمانی که می‌تواند انواع نقش‌های لازم مانند همدم، شریک مبارز، وجدان، یا شخصیت کمیک را ایفا کنند. هم‌پیمانان وظایف پیش‌پافتاده‌ی بسیاری انجام می‌دهند، 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 می‌کنند. قهرمانان ممکن است تعداد زیادی هم‌پیمان را بدست آورند و گروهی از ماجراجویانی را بسازند که هر کدام مهارت خاصی دارد.

کهن‌الگوی حقه‌باز، کارمایه‌هایی از شیطنت و تمایل به تغییر را به تصویر می‌کشد. تمام شخصیت‌های داستانی که در درجه اول دلک یا عجیب و غریب هستند، این کهن‌الگو را بیان می‌کنند. حقه‌باز از لحاظ روانشناختی، شخصیت‌های والا را تقلیل می‌دهند و قهرمان و مخاطب را به زمین بند می‌کنند. در درام، این کهن‌الگو نقش آرامبخشی کمیک را ایفا می‌کند و از سنگینی داستان می‌کاهد.

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 گیرم 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 گیرم 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 گیرمها جذابیت دارد. این جذابیت ناشی از شخصی سازی کاراکتر با توجه به روحیه ی گیرم و تجربه یکتایی است که از روبرو شدن با چالش ها، با توجه به نحوه ی بازی گیرم 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 دوراهیها و چندراهیها 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 همچین 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 میانی 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 از دست‌رفته خود، ینیفر را می‌بیند. ینیفر، به او می‌گوید که امپراتور امیر وان امریسیف او را به شهر ویزیم 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 ناشناخته‌ها آماده سازد. او ممکن است مشاوره، راهنمایی یا تجهیزات جادویی را ارائه دهد. با این حال، مربی تنها می‌تواند قهرمان را همراهی کند و در نهایت قهرمان باید به تنهایی با ناشناخته‌ها 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 می‌کند. همچنین در بازی به افراد زیادی برخورد می‌شود که در یافتن بخشی از مسیر کمک می‌کنند و یا اطلاعاتی درباره‌ی اتفاقات می‌دهند. خود گرالت، در نقش مربی دخترخوانده‌اش ظاهر می‌شود. او احساس پدراانه‌ای نسبت به سیری دارد و سعی می‌کند از او محافظت کند.

مرحله ۵. گذر از اولین آستانه

اکنون قهرمان ماجراجویی را آغاز می‌کند و برای بار نخست، با گذر از اولین آستانه (مرحله پنجم)، به طور کامل وارد دنیای خاص داستان می‌شود. او موافقت می‌کند با عواقب مشکل یا چالش مطرح شده در مرحله‌ی دعوت به ماجراجویی مواجه شود. این لحظه ای است که داستان به حرکت می‌افتد و ماجراجویی رسماً آغاز می‌گردد. داستان‌ها اغلب در سه پرده ساخته می‌شوند: (۱) تصمیم قهرمان برای اقدام، (۲) خود اقدام و (۳) عواقب اقدام. اولین آستانه، نقطه‌ی عطف بین پرده‌های ۱ و ۲ را نشان می‌دهد. 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، می‌رود و با پنیفر روبرو می‌شود. در راه رفتن به نزد امپراتور، با تعدادی از سربازان وایلدهانت روبرو می‌شوند که در حال تعقیب آنها هستند. اما به کمک جادوی پنیفر از آن جا فرار می‌کنند و به قلعه امپراتور وان امیریس می‌روند. این اولین رویارویی آنها با وایلدهانت‌هاست، که هشدار خطری بزرگ در آینده است. او باز هم سربازان وایلدهانت روبرو و درگیر می‌شود، اما هنوز این درگیریها محدود است و به مرحله‌ی آزمون سخت نرسیده است.

مرحله ۶. بلایا، هم‌پیمانان، دشمنان

در مرحله‌ی بلایا، هم‌پیمانان و دشمنان (مرحله ششم) هنگامی که قهرمان در ابتدای اولین مرحله قرار می‌گیرد، به طور طبیعی با بلایا و امتحانات جدید مواجه می‌شود. هم‌پیمانان و دشمنان را می‌شناسد و قوانین دنیای خاص را می‌آموزد. از آن جایی که در این مرحله، قهرمان و همراهانش، تحت شرایط سختی واکنش نشان می‌دهند، مجال مناسبی برای شخصیت پردازی به وجود می‌آید.

ضد قهرمان اصلی در قسمت سوم سه گانه ویچر، اردین پادشاه وایلدهانت‌هاست که رهبر سپاه اهریمنی‌اش را به دست دارد و قصد دارد سرزمین انسان‌ها را تصرف کند. هیولاهای مختلفی در بازی وجود دارند که دشمنان فرعی محسوب می‌شوند. همچنین بلای مرگبار سرمای سفید، که جهان را تهدید می‌کند. پنیفر و تیریس، دو زن جادوگرف هم‌پیمانان گرالت، در نبرد با وایلدهانت‌ها هستند. به این جمع باید سیری، دخترخوانده‌ی گرالت را هم اضافه کرد. گرالت قصد دارد از او محافظت کند، اما سیری جنگجویی است که همراه گرالت می‌شود. وزمیر، استاد گرالت، هم نقش مربی و هم نقش همراه و کمک‌کننده را بازی می‌کند.

مرحله ۷. دستیابی به درونی‌ترین غار

قهرمان در نهایت به لبه‌ی یک مکان خطرناک، گاهی اوقات زیرزمینی عمیق، جایی که شیئی مطلوب پنهان است، می‌آید و به درونی‌ترین غار دست می‌یابد. (مرحله هفتم) اغلب این مکان، ستاد فرماندهی بزرگترین دشمن قهرمان و خطرناک‌ترین نقطه در دنیای خاص است. هنگامی که قهرمان وارد این محل ترسناک می‌شود، آستانه دوم را می‌گذراند. قهرمانان اغلب در دروازه برای آماده سازی، برنامه ریزی و فریب تبه‌کاران توقف می‌کنند.

بیش از نیمی از بازی به پیدا کردن سرنخها و مرور خاطرات می پردازد. گرالت، قرار است سیری را در جستجویی طولانی که به کشف رمز می ماند، پیدا کند. گرالت در مسیر یافتن دخترخوانده اش، با افراد زیادی روبرو می شود که زمانی او را دیده اند 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 می دهد و جنازه اش به کمک جادوی ینیفر به حرف می آید. زمانی که آنها خاطراتی از سیری را تعریف می کنند، گیمر در نقش سیری به بازی می پردازد. گرالت در بخشی از سفر با تیریس و در بخشی دیگر با ینیفر، همراه می شود. آنها علاوه بر هم پیمانی با او، در گذشته با او رابطه عاطفی داشته اند. گرالت، به دنبال سیری به جزیره غبار می رود. اما در صحنه ای دردناک، با پیکر بی جان او روبرو می شود. سیری در آغوش پدرخوانده اش، با کمک جادو به زندگی برمی گردد. سیری می گوید، جادویی مرگبار به نام سرمای سفید، سرزمین وایلد هانتها 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 صحبت های آن دو که پرده از رمز و راز وایلد هانتها برمی دارد، سفر به درونی ترین غار در بازی ویچر است. گرالت و سیری به قلعه ویچرها یا کائز مورهن می روند، جایی که باید در کنار ینیفر، تیریس و وزمیر، خود را برای حمله وایلد هانتها آماده کنند. در قلعه ویچرها، گرالت با ینیفر و تیریس روبرو می شود. 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 می دهد. ینیفر و تیریس، تا حدی شخصیت های 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 می رود. او با احتمال مرگ مواجه است و در نبرد با یک نیروی خصمانه به سرحد فنا می رسد. آزمون سخت، "لحظه ای سیاه" برای مخاطب است، چرا که در تعلیق و تنش نگه داشته می شود و نمی داند 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 آستانه مرگ است. بدین ترتیب او می تواند دوباره متولد شود. این یک منبع عمده ی جادو در اسطوره های قهرمانانه است. تجارب مراحل قبل مخاطب را هدایت می کند تا با قهرمان و سرنوشت او همذات پنداری کند. مخاطب تشویق می شود که لحظه ای از مرگ را با قهرمان تجربه کند. احساسات مخاطب که به طور موقت افسرده شده اند، می توانند با بازگشت قهرمان از مرگ، احیا شوند. نتیجه ای 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 وایلد هانتها، به قلعه ویچرها حمله می کنند. نبردی سخت و طولانی در می گیرد. وزمیر در راه محافظت از سیری کشته می شود. این اتفاق دردناک، باعث آزاد شدن نیروهای سیری می شود. در حالی که وایلد هانتها در حال پیروزی هستند، سیری با نیرویی جادویی آنها را شکست می دهد. اردین و سپاهش، عقب نشینی می کنند.

مرحله ۹. پاداش

قهرمان پس از آن جان خود را از دست مرگ نجات داد، مالکیت گنجینه ای را که به دنبال آن بود، به دست می گیرد. این همان پاداش اوست. (مرحله نهم) پاداش، ممکن است یک سلاح خاص مانند شمشیر جادویی، یا یک نشانه مانند جام یا اکسیر باشد که می تواند سرزمین زخمی را التیام بخشد. گاهی اوقات پاداش، دانش و تجربه ای است که منجر به درک بیشتر و مصالحه با نیروهای خصمانه می شود. 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 پرده ی 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 بگذراند. 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 خطرناک، 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 دگرذیسی 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 تجربه‌ی او باشد که روزی برای جامعه مفید باشد. گاهی اوقات اکسیر گنجینه‌ی 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 انتخاب‌های گیم در بازی، روند داستان به شکل‌های مختلفی پیش می‌رود. اگر در بازی، به امپراتور وان امریس، حاکم سرزمین نیلفگارد در جنگ با دشمنانش، کمک کرده باشد، می‌تواند سیری را نزد او ببرد، تا شاهداده‌ی نیلفگارد شود. و یا می‌تواند 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 می‌رود و سرنوشت نامعلومی پیدا می‌کند. پایان تلخ به دلیل این بوده که گرالت در مأموریت‌هایی که دخترخوانده‌اش برای کسب مهارت نیاز داشته، او را همراهی نکرده و او به اندازه‌ی کافی قوی نشده است. و جایی که سیری باید به تنهایی در نبردی شرکت می‌کرده تا کسب تجربه کند، او را همراهی کرده است. دیالوگ‌هایی که با سیری داشته، هم در میزان اعتمادبه‌نفس و قدرت او تاثیرگذار بوده است. این وابسته به انتخاب‌های گیم است. تصمیمات دیگری که در روند بازی اثرگذار بوده، انتخاب بین تیریس و ینیفر است، که نتیجه‌اش در پایان مشخص می‌شود. 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 می‌انجامد. این بازی پر از داستان‌های فرعی و شخصیت‌های مختلف است و تصمیمات گیم هم بر اتفاقات بازی اثرگذار می‌باشد. حتی این که در نبرد حکومت‌ها، به کدام طرف کمک شود یا از دخالت در این درگیری‌ها پرهیز شود هم می‌تواند سرنوشت قلمروها و پادشاهان را تغییر دهد. بازی با یک قهرمان یا همان گرالت، ویچر کهنه‌کار شروع می‌شود. در ادامه، سیری به تدریج به یک قهرمان تبدیل می‌شود؛ ویچری جوان و آینده‌دار. به نظر می‌رسد که این داستان ادامه‌ای هم خواهد داشت. و آن داستان سیری خواهد بود.

۷. نتیجه‌گیری

این بررسی نشان می‌دهد که بازی ویدئویی ژانر نقش‌آفرینی ویچر به عنوان اثری شاخص با داستانی پر جزئیات، نمونه‌ی خوبی از به‌کارگیری مفهوم سفر قهرمان در داستانی اسطوره‌ای است که در یک بازی ویدئویی ژانر نقش‌آفرینی استفاده شده است. الگوی «سفر نویسنده» کریستوفر وگلر که برای تحلیل داستان در حوزه‌ی فیلم و سینما ارائه شده، در بازی‌های ویدئویی هم قابل استفاده است؛ چون ماهیت داستان در فیلم و بازی یکی است. مفهوم تعامل اثر هنری و مخاطب، که در بازی‌های ویدئویی در حد اعلا خود قرار دارد، در این الگو مغفول واقع شده است. در ژانر نقش‌آفرینی، گیم حق انتخاب و تصرف در روند داستانی را دارد و به‌واسطه‌ی ارتباط مستقیم با شخصیت قهرمان، همذات‌پنداری در سطح بسیار بالاتری از رسانه فیلم و سینما قرار می‌گیرد. همچنین بازی‌های نقش‌آفرینی امکان این را دارند که چند پایان و تغییراتی در میانه‌ی داستان را داشته باشند؛ با وجود این، همه‌ی این عناصر در چهارچوب کلی سفر قهرمان جای می‌گیرند.

۸. مراجع

۱. Vogler, C. (۲۰۰۷). *The Writer s Journey: Mythic Structure for Writers* , Michael Wiese Prodcntions, USA.
۲. کریستوفر، و. (۱۳۹۰)، "ساختار اسطوره‌ای 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 اسطوره‌ای در داستان و فیلمنامه"، انتشارات نیلوفر، تهران.
۵. ویچر (بازی ویدئویی). (۲۰۱۸، ژوئن ۸). در ویکی‌پدیا، 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)