

Abstract Hero in Computer Games
Case study: MirMahna Game and Call of Duty
(World War Version) With the Hero's Journey of
Joseph Campbell

Razieh Haghshenas*, Fataneh Mahmoudi**

Abstract

Although in all narratives tries is to remain faithful to the principle and subject of the story and convey the underlying theme of that text to the world of imagery, But in the process of this reproduction in the world of games, we are faced with a change of narrative in two different media) the text world and the other is the image world), therefore all aspects of the narrative are not shown to the player completely. The aim of this study was to comparatively study the role of the hero in the computer game MirMehna, a fighter from the south line and a call of duty (World War II version) of a fighter from across borders.

The present study is descriptive-analytical and has been carried out by comparative method, the proposed model for which is Campbell's hero's travel pattern. this article finally shows that this pattern can be used in analyzing various characters and genres of computer games, especially all of first-person genres and its subsets.

Keywords: Hero Journey, Hero Role, Mirmahna Game, Call of Duty Game, Joseph Campbell

* Master Student of Art Research, Faculty of Art and Architecture, Mazandaran University (Corresponding Author), Mazandaran, Amol, raziehhaghshenas@gmail.com

** Associate Professor, Faculty of Art and Architecture, Mazandaran University .Babolsar, F.mahmoudi@umz.ac.ir

Date received: 2022/11/06, Date of acceptance: 2023/02/01



Copyright © 2010, IHCS (Institute for Humanities and Cultural Studies). This is an Open Access article. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی

قهرمان در بازی‌های رایانه‌ای مطالعه موردی بازی رایانه‌ای میرمهنا و ندای وظیفه (نسخه جنگ جهانی) با رویکرد سفر قهرمان جوزف کمبل

راضیه حق‌شناس*

فتانه محمودی**

چکیده

اگرچه در همه‌ی روایت‌ها؛ سعی بر وفادار ماندن به موضوع داستان و انتقال درونمایه آن به جهان تصویر است، اما در روند این باز تولید خاصه در جهان بازی‌ها ما با تغییر روایت در دو رسانه‌ی متفاوت (جهان متن و دیگری جهان تصویر) روبه‌رو هستیم؛ و از این‌رو همه‌ی ابعاد روایت، جز به‌جز و کامل به بازیکن نشان داده نمی‌شود. هدف از این پژوهش مطالعه‌ی تطبیقی نقش قهرمان در بازی رایانه‌ای میرمهنا مبارزی از خطه جنوب ایران و بازی ندای وظیفه (نسخه جنگ جهانی دوم) مبارزی از آن سوی مرزهاست. پژوهش حاضر، با روش توصیفی، تحلیلی و تطبیقی با انجام مستقیم دو بازی مورد پژوهش و مقایسه‌ی آن دو صورت گرفته و الگوی پیشنهاد شده برای آن نیز الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل است.

این پژوهش در نهایت نشان می‌دهد که صرف یک تعریف ساده از قهرمان کافی نیست اگرچه می‌تواند تا حدی در شناخت قهرمان از ضد او راه گشا باشد. اما تفاوت‌های فرهنگی، به‌عنوان یک عامل موثر در پذیرش این نام (قهرمان) و جایگاه او بسیار تأثیرگذار هستند.

* دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه مازندران، بابلسر (نویسنده مسئول)، raziehhaghshenas@gmail.com

** دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه مازندران، بابلسر، F.mahmoudi@umz.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۸/۱۵، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۱/۱۲



Copyright © 2018, IHCS (Institute for Humanities and Cultural Studies). This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International, which permits others to download this work, share it with others and Adapt the material for any purpose

کلیدواژه‌ها: سفر قهرمان، نقش قهرمان، بازی میرمهنای، بازی ندای وظیفه، جوزف کمبل.

۱. مقدمه

افراد (بازیکن) در برخورد با دنیای نامحدود بازی‌های رایانه‌ای، می‌توانند به تجاربی که امکان‌شان در دنیای واقعی وجود نداشته باشد، دست پیدا می‌کنند. از آن‌جاکه سازندگان بازی، گاهی بخشی از جهان داستان را به اختصار به تصویر می‌کشند و یا گاهی همه‌ی ابعاد ناگوار یک داستان را با کمی تلخیص به بازیکن نشان می‌دهند؛ نقش مسلط و حاکم بازیکن بر جهان بازی بیشتر است علاوه بر آن اثرگذاری آن داستان از بازی که به تصویر در آمده نیز بر جان و روح او بیشتر خواهد بود. پژوهشگران این حوزه‌ی در تحلیل بازی‌ها از سویی با متنی تصویری (که نسبت به رسانه‌های دیگر بسیار بر مخاطبانش تاثیرگذار است) و از سوی دیگر با متنی کاملاً نوشتاری مواجه‌اند.

از گذشته تا کنون در همه‌ی رسانه‌ها (چه دیداری و چه شنیداری) مضامین مختلفی مورد توجه قرار گرفته است. که یکی از این مضامین، کهن‌الگوها و اساطیر هستند. محققانی همچون کارل گوستاو یونگ (Carl Gustav Jung)، میرچا الیاده (Mircea Eliade) و جوزف کمبل (Joseph Campbell) در این انتقال نقش اساسی داشتند. از این‌رو «هنر و ادبیات مکان‌هایی برای ظهور کهن‌الگوها بودند و هنرمندان افرادی که این امکان را عملی می‌کنند» (معقولی، شیخ مهدی و قبادی، ۱۳۹۰: ۸۸).

یکی از مهم‌ترین کهن‌الگوها و اسطوره‌های همواره‌ی تاریخ کهن‌الگوی قهرمان است «اسطوره‌های قهرمان علی‌رغم آن‌که به لحاظ روایی، مراحل مشابه و مشترکی را پشت سر می‌گذارند، متناسب با فرهنگ و دوره زمانی خویش، ویژگی‌های متفاوتی» (مجدی‌زاده، راودراد و طاهر ۱۳۹۸: ۸۱). نیز دارند. از سویی دیگر «داستان‌های حماسی نیز همچون قصه‌ها منبعی غنی در ساخت آثار هنری معاصر فیلم، انیمیشن، طراحی صحنه، جلوه‌های ویژه، طراحی اشیا و اشخاص در فیلم، بازی‌های رایانه‌ای، اسباب‌بازی، حتی کالای تبلیغاتی هستند» (دادور، مقدم ۱۳۸۸: ۸). با توجه به توضیحات داده شده در پژوهش حاضر، دو بازی مورد مطالعه رهبر و قهرمانانی از نوع حماسی دارند که ارتباطی با جهان خدایان و اساطیر ندارند. از این‌رو هم‌زاد پنداری و یکی شدن با آن‌ها راحت‌تر صورت می‌پذیرد تا جهان مربوط به خدایان و ماوراء دنیای بشر. آنچه که نویسندگان را بر آن داشته تا به این پژوهش و مقایسه دو بازی با دو فرهنگ متفاوت پردازند در ابتدا استفاده از الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل بوده است. این

الگو تقریباً در اکثر رسانه‌هایی که به نوعی با قهرمان در ارتباط‌اند؛ کاربرد دارد. از این‌رو نویسندگان برآن بوده‌اند تا از آن در رسانه‌ی جدیدی همچون بازی‌های رایانه‌ای نیز استفاده کنند. و نکته‌ی دیگر اینکه هر دو عنوان مورد پژوهش قرار گرفته، از یک رسانه‌ی مشترک‌اند که با دو نگاه و فرهنگ متفاوت در ارتباط با موضوع جنگ به قهرمان خود پرداخته‌اند. این پژوهش در نوع خود با وجود رشد بی‌وقفه این بازی‌ها در میان کودکان و نوجوانان اقدامی تازه است اگرچه اقدامات مشابهی در دیگر رسانه‌ها و یا همچنین در این رسانه (بازی رایانه‌ای) با دیگر روش‌های تحلیل صورت گرفته است.

۲. مبانی نظری پژوهش

«کهن‌الگو» یک اصطلاح رایج برگرفته از روان‌شناسی یونگ است (قائم‌ی و یاحقی، ۱۳۸۸: ۱۰). جوزف کمبل نیز

متأثر از یونگ، به نظریه‌ی ضمیر ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگوها علاقه نشان داد و با بهره‌گیری و مطالعه تطبیقی آن‌ها و شناختی که از اسطوره‌های ملل مختلف کسب کرده بود، نحوه‌ی بازآیی اسطوره‌ها را تا دوره‌ی معاصر پیگیری و همچنین نظریه‌ی تک اسطوره‌ی خود را مطرح کرد (اخوانی، محمودی، ۱۳۹۷: ۴۸).

یکی از این مهم‌ترین کهن‌الگوها یعنی قهرمان، به‌عنوان یک انسان با ویژه‌گی‌های والا در جامعه فارغ از مرد یا زن بودن همواره مورد علاقه بسیاری از افراد آن جامعه بوده است. کهن‌الگوها را می‌توان به سه گروه کهن‌الگوهای شخصیت، کهن‌الگوهای موقعیت و کهن‌الگوهای نمادین تقسیم کرد که براساس آن، کهن‌الگوی قهرمان یکی از انواع کهن‌الگوهای شخصیت به‌شمار می‌رود (مجددی‌زاده، راودراد و طاهر، ۱۳۹۸: ۸۴).

کمبل نیز در تعریفی که از قهرمان در نظریه خود بیان می‌دارد؛ می‌گوید: قهرمان مرد یا زنی است که قادر باشد بر محدودیت‌های شخصی و یا بومی‌اش «فایق آید و از آن‌ها عبور کند و به اشکال عموماً مفید و معمولاً انسانی برسد. قهرمان به‌عنوان انسانی مدرن می‌میرد ولی چون انسانی است کامل متعلق به تمام جهان، دوباره متولد می‌شود. دومین وظیفه خطیر او بازگشت به سوی ماست با هویتی جدید و آموزاندن درسی که از این حیات مجدد آموخته است (کمبل، ۱۳۸۹: ۳۱-۳۰ برگرفته از اخوانی، محمودی، ۱۳۹۷: ۵۱).

۳. پیشینه پژوهش

دادور و مقدم (۱۳۸۸)، در مقاله‌ی «درآمدی بر ارتباط قهرمانان اسطوره‌ای با هنرهای معاصر»، به ترتیب به توضیح بر آگهی‌های چاپی ورزشی، طراحی دوبعدی و سه‌بعدی، شخصیت‌های اسطوره‌ای در اسباب بازی، بازی‌های کامپوتری و فیلم‌های انیمیشن پرداختند.

کشتکار، نقاش‌زاده، پورنوروز و کروالیان (۱۳۹۴) در مقاله‌ی «مطالعه مؤلفه‌های خلق قهرمان نوجوان در فیلمنامه براساس الگوی سفر قهرمان با در نظر گرفتن فرهنگ و هویت ایرانی (بررسی موردی: فیلم‌های کودکی ایوان و کودک و فرشته)» تلاش می‌کنند با ارائه و بررسی مراحل سفر قهرمان نوجوان، نشان دهند چگونه فیلمنامه‌نویس تلویزیونی و سینمایی می‌تواند با بهره‌گیری از این مراحل، قهرمان نوجوان را خلق کند.

معقولی، شیخ‌مهدی و قبادی (۱۳۹۱) در مقاله‌ی «مطالعه تطبیقی کهن الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی»، هدف خود را از این پژوهش تطبیق حماسه گیلگمش متعلق به ادبیات اساطیری، و فیلم گوزن‌ها، مربوط به سینمای موج نوی ایران، با الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل بیان کرده‌اند.

بیگزاده، زندی‌طلب (۱۳۹۷) در مقاله‌ی «تحلیل سفر روحانی ویراف در ارداویرافنامه بر اساس الگوی کمبل»، مراحل سفر قهرمان (ویراف) را براساس الگوی کمبل بررسی کرده‌اند. مراحل سه‌گانه (عزیمت، تشرّف و بازگشت) سفر ویراف با این الگو تا حدودی همخوانی دارد و در مواردی از زیرگونه‌های هفده‌گانه فاقد معادل است.

اخوانی و محمودی (۱۳۹۷) در مقاله‌ی «مطالعه تطبیقی در اساطیر ایران و شرق دور (اسطوره سیاوش ایران و کوتان اوتونای قوم آینو با رویکرد جوزف کمبل)»، به تطبیق ویژگی‌های این دو قهرمان اسطوره‌ای بر اساس این الگو پرداخته‌اند.

خانیک‌ی و برکت (۱۳۹۵) در مقاله‌ی «بازنمایی ایدئولوژی فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای» نیز به مطالعه‌ی بازنمایی ایدئولوژی‌ها و ارزش‌های فرهنگی آن‌ها پرداخته‌اند. اگرچه پژوهش آن‌ها مطالعه‌ی سفر قهرمان براساس الگوی کمبل نبوده اما بازی میرمهنا یکی از سه بازی مورد پژوهش آن‌ها بوده است اما آن‌ها در این پژوهش به تحلیل زیبایی‌شناسی سه بازی "مدافعان کربلا"، "مقاومت" و بازی میرمهنا" با رویکرد فیلیپ تاک پرداخته‌اند. هدف تحقیق آن‌ها نیز مطالعه‌ی چگونگی پردازش ایدئولوژی‌های فرهنگی در محتوای بازی‌های رایانه‌ای بازی سازهای ایرانی بوده است. اما پژوهشی که به صورت تطبیقی میان این دو بازی با دو فرهنگ و جهان متفاوت با رویکرد کمبل به بررسی پردازد وجود ندارد.

بنابراین مقاله حاضر در تلاش است تا با تحلیل روشمند، قهرمان را در یک بازی رایانه‌ای ایرانی با فرهنگی کاملاً ایرانی از طریق مطالعه‌ای تحلیلی و تطبیقی با قهرمان در یک بازی خارجی با فرهنگی کاملاً خارجی بررسی کند. از این‌روی ضرورت پژوهش‌هایی از این دست (مطالعات بینارشته‌ای) اهمیت پیدا می‌کند.

آنچه در این پژوهش اولویت داشت، استفاده از الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل و مراحل سه گانه الگوی او بوده است. مطالعات تطبیقی میان دو بازی با دو قهرمان و فرهنگی متفاوت ولی در یک رسانه مشترک و البته با مخاطبانی یکسان است. بنابراین پژوهش‌هایی از این دست، این امکان را به پژوهش‌گر و خواننده می‌دهند تا بانگاه کنجکاوانه‌تری به یک بازی و متن آن توجه کنند و تنها یک پژوهش‌گر و مخاطب صرف در مطالعه و یا انجام بازی‌ها نباشند.

۴. گیم‌پلی در بازی

ماهیت بازی‌های ساده‌ی دوران کودکی فارغ از قواعد، این امکان این را داشت که به خلاق‌تر شدن کودک کمک فروانی کند. ولی «امروزه بازی‌های رایانه‌ای در ایجاد نشاط، هیجان و پرکردن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان، نقش مؤثرتری دارند» (عزیزی، اتابک، افخمی، ۱۳۹۷: ۲۳۰). از آنجاکه در یک بازی، بازیکن به‌مدت دو یا چند ساعت آواتار^۱ (نمایش گرافیکی شخصیت) مورد نظر را دنبال کرده و به‌جای او نقش بازی می‌کند این امر اثرگذاری بازی‌ها را بر روح و ذهن او بیشتر می‌کند زیرا تعامل پایایی بین بازیکن و بازی و «شیوه‌های موفق و پنهان الگودهی و جامعه‌پذیر کردن کودکان از طریق انتقال هنجارها و آموزش‌های مستقیم و غیرمستقیم از ظرفیت‌های فراوانی برای تأثیرگذاری‌های عمیق و درازمدت بر کودکان و نوجوانان برخوردارند» (عزیزی، اتابک و افخمی، ۱۳۹۷: ۲۳۰). و در نتیجه، پی‌آمد چنین الگودهی‌هایی ذهن یک کودک و یا نوجوان را «در حین بازی‌های رایانه‌ای، مملو از مفاهیم مختلف» (عزیزی، اتابک و افخمی، ۱۳۹۷: ۲۳۰) می‌کند.

از این‌رو پی‌بردن به اهمیت دوران کودکی تا بدین‌جاست که جامعه‌شناسان آن‌را «مهم‌ترین ادوار رشد، تحول شخصیتی و اجتماعی فرد در جامعه‌ی انسانی می‌دانند. از مهم‌ترین نهادهایی که در این جامعه‌پذیری نقش دارد می‌توان به نهاد خانواده، گروه‌های مرجع و تعلیم و تربیت، دین و رسانه‌های جمعی اشاره کرد» (آقابابایی، حسن‌پور، ۱۳۹۰: ۳۰۳).

۵. قهرمان در بازی‌های رایانه‌ای

قهرمان به‌عنوان فردی با ویژگی‌هایی شخصیتی والا در جامعه است و «قهرمان نوجوان» (کشتکار، کروالیان؛ نقاش‌زاده؛ پورنوروز، ۱۳۹۴: ۱). یکی از هزاران چهره‌ی قهرمان؛ و تاریخ کم از این چهره‌ها (قهرمان) به‌خود ندیده است.

در این پژوهش قهرمان با مدلی که کمبل مطرح کرده بررسی می‌شود. اگرچه قهرمان در دو بازی مورد بررسی نوجوان نیست اما مخاطبانش کودکان و یا نوجوانانی هستند که در دنیای امروز و با رشد بی‌وقفه‌ی آن بدنبال ایفای نقش و الگوبرداری از دنیای اطرافشان حتی در بازی‌هایی که امروزه محتوای خشن جزء جدایی‌ناپذیر آن‌ها شده هستند و گویی هرچه بازی‌ها خشن‌تر مخاطبانش بیشتر و از آنجاکه امروزه در بیشتر موارد مشاهده شده که این کاراکتر و یا شخصیت‌های خارجی هستند که برای کودکان و نوجوانان ایرانی ما فرهنگ‌سازی می‌کنند از این‌رو امروزه (در اکثر رسانه‌ها و صد البته بازی‌های رایانه‌ای) قهرمان آن معنی سابق که در تاریخ کشورمان بوده از دست داده و یا کم‌کم در حال از دست دادن است (البته برای گروهی که دنیای خود را در محتوا و فرهنگ ساخته شده در این بازی‌ها جستجو می‌کنند).

بنابراین در خلق همه‌ی آواتارها که در یک بازی رایانه‌ای وجود دارند به‌خصوص آواتاری که قرار است یادآور جایگاه قهرمان بازی باشد بهتر است طراحی به‌گونه‌ای انجام شود تا بازیکن بتواند با آن‌ها همزادپنداری کند. زیرا مخاطبان آن‌ها کودکان و نوجوانانی با تخیل و درک ذهنی بسیار بالا هستند، بنابراین خواسته‌های شخصیت قهرمان، باید در راستای خواسته‌های آدم‌هایی واقعی باشد.

باورپذیری در محتوای یک بازی رایانه‌ای و ماهیت تعاملی آن‌ها سبب ایجاد کنش و واکنشی دو سویه بین بازیکن و بازی می‌شود. اگرچه ممکن است به‌طور ثابت و همیشگی در همه‌ی بازی‌های رایانه‌ای و خاصه همه‌ی سبک‌ها و زیر سبک‌های آن، امکان حضور آواتار قهرمانی که در پی هدفی به دفاع بپردازد و یا کشته شود وجود نداشته باشد اما آنچه اهمیت دارد مفهومی است که در نهایت از بردن نام قهرمان و یا ضد او در ذهن نقش می‌بندد.

یکی از اهداف مهمی که برای یک خلق آواتار قهرمان در بازی اندیشیده می‌شود پیروزی او در یک مرحله و رسیدن به مرحله‌ای دیگر و در نهایت پیروزی جمعی است و در مقابلش از سویی دیگر رقیبی وجود دارد که بر سر راه پیروزی او موانعی را ایجاد کرده و سعی بر آن دارد تا رویدادهای داستان را به میل خویش پیش براند تا علاوه بر ایجاد کشمکش در بازی؛ منجر به شکست، تسلیم و یا مرگ او بشود. البته علاوه بر رویارویی این دو رقیب (قهرمان و ضد

قهرمان در بازی‌های رایانه‌ای ... (راضیه حق‌شناس و فتانه محمودی) ۱۷۵

قهرمان) دیگرانی در بازی هستند که نقش همراهان را دارند و به‌عنوان کمک‌کننده به شخصیت‌های اصلی انجام وظیفه می‌کنند. بنابراین همواره سعی می‌شود در شخصیت‌سازی همه‌ی کاراکترها طراحی به‌گونه‌ای انجام شود که از هر لحاظ با بازیکن ارتباط برقرار کند.

۶. تحلیل الگوی تفضیلی قهرمان

از میان انواع نقد «نقد کهن‌الگویی یا اسطوره‌ای برآمده از اندیشه‌ها و پژوهش‌ها جورج فریزر (George Frazer) (۱۸۵۴-۱۹۴۱م) انسان‌شناس و متخصص ادبیات یونان و روم باستان و نظریات یونگ (۱۸۷۵-۱۹۶۱م) روانشناس نامدار سوییسی است» (بیگزاده، زندی‌طلب، ۱۳۹۶: ۵۵). و از میان انواع کهن‌الگوها نیز، وجود قهرمان به‌عنوان کهن‌الگویی شاخص «در حوزه فنی، مشخص‌کننده نمونه‌های اولیه‌ای هستند که با نمونه‌سازی از آن‌ها می‌توان دنیای بازی را ساخت» (آشتیانی، خزانه‌داری، ۱۳۹۲: ۱۹).

«کهن‌الگو، با مفهوم ناخودآگاه جمعی، قرین است. این مفهوم، کلی، جمعی و غیرشخصی است و با آنکه از خلال آگاهی شخصی خود را فرا می‌نماید، در همه‌ی آدمیان مشترک است» (اخوانی، محمودی، ۱۳۹۷: ۴۹). از آنجایی که قهرمان در همه‌ی ادوار تاریخ حضور داشته، به‌عنوان فردی مهم در جامعه یک شخصیت محوری در زندگی جمعی ما دارد. خوبی‌ها و بدی‌های رفتاری در جامعه نیز گاهاً براساس رفتار و کنش او تعریف می‌شوند.

یکی از سرچشمه‌ی علاقه به قهرمان را باید در این عقیده دانست که «یک قهرمان چیزهایی را در جامعه می‌بیند که دیگران نمی‌بینند. اراده‌ی او برای انجام هدفش و خواست جامعه قوی‌تر و آگاهی او نیز برای تحقق بخشیدن به هدف پیش‌رویش مطمئن‌تر است از این‌رو «احساس وظیفه‌اش او را می‌دارد، بخاطر بینش خود بجنگد. وفاداریش به ایده‌آل جامعه، او را وادار می‌سازد که بینش خود را ایمان مشترک اکثریت سازد» (هوک، ۱۳۵۰: ۲۰۸). با توجه به این تعریف قهرمان چه زن چه مرد، فردی درستکار است که کار و هدفش را به‌درستی انتخاب کرده است.

یکی دیگر از

سرچشمه‌ی علاقه به قهرمان را باید در طرز تفکری جست که در جریان آموزش و پرورش جوانان رشد کرده است، چرا که آن‌ها تاریخ هر ملت را به‌شکل کارهای برجسته‌ای که شخصیت‌های بزرگشان (چه واقعی و چه افسانه‌ای) انجام داده‌اند به جوانان عرضه می‌کنند (هوک، ۱۳۵۰: ۹).

بنابراین توجه به این نکته که چه عواملی موجب تحول شخصیت قهرمان ما می‌شود و اینکه او چگونه برای دستیابی به این هدف تلاش می‌کند برای درک ویژگی‌های هویتی او مهم است.

زیرا او (قهرمان) این توانایی را دارد

به‌جای 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 توهمات خود و نشان دهنده‌ی جست و جوی هویت و تمامیت انسانی است. هدف دراماتیک قهرمان این است که مخاطبان را به‌دنبال داستان بکشاند (میرزایی، قارونی، ۱۳۹۸: ۶۲).

۷. الگوی تفصیلی قهرمان جوزف کمبل

«جوزف کمبل (۱۹۸۷-۱۹۰۴) اسطوره‌شناس، انسان‌شناس و نویسنده آمریکایی است که بخش قابل توجهی از آثار خود را به اسطوره‌شناسی اختصاص داده است» (نامورمطلق، ۱۳۹۲: ۱۸۹). الگوی سفر قهرمان او یکی از آن الگوهایی است که در بیشتر آثار هنری یا تقریباً همه‌ی آن‌ها کاربرد دارد از نظر کمبل «قهرمان، کسی است که می‌آید تا بشناسد (کمبل، ۱۳۹۹: ۱۴۳). براساس نظریه تک اسطوره‌ی او «یک داستان بزرگ و یک قهرمان اصلی و یک ضد قهرمان و عناصر مرتبط دیگر آن، در تمام تاریخ بشری در حال تکرار است. همه داستان‌ها و شخصیت‌های برجسته، بسیار شبیه به هم و دارای کنش‌های مشابه هستند» (اخوانی، محمودی، ۱۳۹۷: ۴۸).

کمبل در ادامه‌ی مباحث خود بیان می‌دارد «سفر قهرمان، نمادی است که به مفهوم واقعی کلمه دو ایده‌ی دور از هم را پیوند می‌زند: جستجوی معنوی انسان‌های دوران باستان و جستجوی انسان‌های معاصر برای هویت» (کمبل، ۱۳۹۹: ۲۲).

هدف والای قهرمان به شادمانی همگانی کمک فوق‌العاده‌ای می‌کند او چیزهایی را در جامعه می‌بیند که دیگران نمی‌بینند با توجه به این تعاریف قهرمان چه زن و چه مرد، فردی درستکار است که کار و هدفش را به درستی انتخاب کرده است اگرچه گاهی ممکن است خود نتواند به پایان مسیر برسد و از آزادی بدست آمده در جامعه لذت ببرد.

از آنجاکه ما به‌عنوان مخاطب داستان، معمولاً سفر را از منظر قهرمان تجربه می‌کنیم، باید بتوانیم با او ارتباط برقرار نماییم. «دنیای عادی این فرصت را به ما می‌دهد تا با تمایلات،

قهرمان در بازی‌های رایانه‌ای ... (راضیه حق‌شناس و فتانه محمودی) ۱۷۷

گرایش‌ها و مسایل قهرمان آشنا شویم و در عین حال خصایص و نقایص منحصر به فردی را نشان می‌دهد که از او شخصیتی ملموس و واقعی می‌سازد» (ویتایلا، ۱۳۸۹: ۱۱).

از دیدگاه کمبل سفر قهرمان سه مرحله عزیمت، تشرّف و بازگشت دارد. او این مراحل را نیز به زیر بخش‌های زیر تقسیم می‌کند:

عزیمت: «دعوت به آغاز سفر»؛ «رد دعوت»؛ «امداد غیبی»؛ «عبور از نخستین آستان»؛ «شکم نهنگ»

تشرّف: «جاده‌های آزمون»؛ «ملاقات با خدایانو»؛ «زن در نقش وسوسه‌گر»؛ «آشتی و یگانگی با پدر»؛ «خدایگان»؛ «برکت نهایی» و در نهایت بازگشت: «امتناع از بازگشت»؛ «فرار جادویی»؛ «دست نجات از خارج»؛ «عبور از آستان بازگشت»؛ «ارباب دو جهان»؛ «آزاد و رها در زندگی» (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۲۰۵-۲۰۶).

«سفر قهرمان مدلی انعطاف‌پذیر و قابل انطباق است و می‌تواند اشکال و زنجیره‌های بی‌نهایت متنوعی از مراحل را در خود جای دهد؛ به عبارت دیگر بسته به نیازهای هر داستان می‌توان مراحل سفر را حذف یا تکرار یا جابه‌جا کرد» (ویتایلا، ۱۳۹۰: ۹). زیرا بیشتر داستان‌ها و اسطوره‌ها تمام این مراحل را دارا نیستند و بعضی فقط روی یکی یا بعضی از این مراحل تمرکز دارند.



شکل ۱: مراحل سه‌گانه اصلی کهن الگوی سفر قهرمان کمبل

۸. معرفی دو بازی مورد نظر (میرمهنا و ندای وظیفه)

۱.۸ بازی رایانه‌ای میرمهنا

شرکت بازی‌سازی اسپریس پویانما با مشارکت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۰ بازی را منتشر کرده‌اند. بازی در سبک اکشن اول شخص تاریخی بوده و هم‌چنین اولین بازی رایانه‌ای ملی است. این «بازی با داستانی برگرفته از کتاب بر جاده‌های آبی سرخ، براساس دلیر مردی‌های میرمهنا جنگویی در دوره‌ی کریم‌خان زند ساخته شده، که بر ضد استعمار هلند و انگلستان می‌جنگیده است» (اقدسی و همکاران ۱۳۹۱: ۹۳).



تصویر ۱. بازی رایانه‌ای میرمهنا، ماخذ از جلد راهنمای نصب سی‌دی بازی؛
اخذ شده توسط نگارندگان ۱۴۰۰

۲.۸ خلاصه‌ای از محتوای بازی میرمهنا

در

قرن ۱۷ که بیگانگان با تسخیر بخشی از نواحی ایران از جمله جزایر خارک با چپاول و تجارتی ناعادلانه عرصه را بر مردم این خطه تنگ نموده بودند. میرمهنا که از این ظلم به تنگ آمده بود با کمک پارانیش نهضت جنوب را شکل دادند تا دست استعمارگران را از کشور کوتاه کرده و مردم را از فقر و ظلمی که با آن گریبان‌گیر بودند برهانند. ماجرای این بازی از آنجا آغاز می‌شود که حنانه، دختری از اهالی این جزیره، با یورش سربازان دشمن به اسارت در می‌آید و شما در نقش جوانی به اسم شبیر برادر او (حنانه) وارد بازی می‌شوید (پشت جلد سی‌دی بازی، ۱۳۹۰).

اگرچه بازی تنوع زیادی در فضای گیم‌پلی (روند بازی)^۲ خود نسبت به بازی‌های ساخته‌شده‌ی خارجی ندارد اما شناساندن و آشنایی با خاطرات چنین دلیرمردانی که همواره سبب پابرجا ماندن خاک سرزمین‌شان شده و می‌شوند لذت بخش و غرور آفرین است. بنابراین در بازی سعی بر آن است شما با نوع موسیقی که مخصوص خطه‌ی جنوب است وارد فضای آن دوره شده و شاهد ایستادگی هموطنانتان در مقابل بیگانگان شوید.

۳.۸ شخصیت‌های اصلی در بازی میرمهنا

- میرمهنا دلیر مردی از خطه جنوب که بازی براساس مبارزات و دلیری‌های او ساخته شده است.
- شبیر جوان که در هنگام حمله اشغالگران به‌همراه عده‌ای از دوستانش در خارج از ده حضور دارند و پس از بازگشت به ده به‌کمک میرمهنا می‌شتابد.
- پدر شبیر که پیر است و قادر به دفاع در برابر دشمنان نیست و هم اوست که پیغام میرمهنا را به پسر که به ده بازگشته می‌دهد.
- حنانه و همسرش سعید، خواهر و داماد قهرمان نقش اول بازی (شبیر) که در دستان اشغالگران هلندی و انگلیسی اسیرند.
- اشغالگران هلندی و انگلیسی که هر لحظه در حال پیشروی در منطقه هستند.

۴.۸ بازی رایانه‌ای ندای وظیفه

شرکت بازی سازی اکتیویژن در سال ۲۰۰۳ بازی را در سبک تیراندازی اول شخص انتشار داده‌اند. بازی نگاهی به رویداد مهم جنگ جهانی دوم دارد. در این بازی شما (بازیکن) باید یک‌بار در هیئت سربازی آمریکایی در منطقه ژاپنی‌ها و دیگر بار در هیئت سربازی روسی در منطقه آلمان‌ها با آن‌ها بجنگید. در ابتدای بازی، کنترل شخصی به نام میلر که عضوی از گروه تکاوران دریایی آمریکا است به‌شما سپرده می‌شود و بار دیگر در ادامه بازی کنترل شخصی در نقش دیمتری پدرنکوف روسی.



تصویر ۲. بازی رایانه‌ای ندای وظیفه
www.activision.com call of duty world at warIII)

۵.۸ خلاصه‌ای از محتوای بازی ندای وظیفه

سال ۱۹۴۲ و نبرد بین آمریکا و ژاپن است. شما (سرباز میلر) «توسط نیروهای ژاپنی اسیر شده‌اید و پس از مشاهده‌ی شکنجه و مرگ همراہانتان در این اوضاع آشفته ناگهان سرجوخه ریباک و همراہانش وارد میدان نبرد شده و شما را نجات می‌دهند» (پشت جلد سی‌دی بازی). در واقع سرباز میلر نقش اول بازی سربازی وظیفه‌شناس ست که گوش به فرمان مافوق خود بوده و هدف او نیز جنگ در راه کشور و زنده نگهداشتن همراہانش است. میلر در ابتدا در حضور مافوقش سرجوخه ریباک، گروه را به پیش می‌برد و ژاپنی‌های مستقر در پایگاه را نابود می‌کند. و «دو سال بعد نیز به همراه ریباک و گروه‌اش وارد جزیره پللیو شده و نبردی دیگر را سازماندهی می‌کنند و در همین زمان و در مکانی دیگر، ناگهان در کالبد سرجوخه دیمتری پدرنکو از نیروهای ارتش سرخ به جنگ نازی‌ها در برلین می‌رود» (پشت جلد سی‌دی بازی). و همراه روسی‌اش او را در نبرد با آلمانی‌ها راهنمایی می‌کند. شما (بازیکن) با موسیقی بازی و اصوات سربازان و ابزارهای جنگی که در اختیارتان است دقیقاً وارد دنیای جنگ و فضای بیرحمش می‌شوید.

۶.۸ شخصیت‌های اصلی در بازی ندای وظیفه

- میلر، سرباز وظیفه‌شناس ارتش آمریکا
- سرجوخه ریباک که فرمانده گروهان است و برای نجات میلر به جبهه‌ی جنگ اعزام شده است.
- نیروهای ژاپنی که مورد حمله گروهان آمریکا به رهبری سرباز میلر و همراہی سرجوخه ریباک قرار گرفته‌اند.

قهرمان در بازی‌های رایانه‌ای ... (راضیه حق‌شناس و فتانه محمودی) ۱۸۱

- گروهان ارتش آمریکا که در این نبرد یاری‌گر سرجوخه ریباک و سرباز میلراند.
- سرباز میلر که بار دیگر در نقش سرجوخه دیمتری پدِرنکوف ظاهر می‌شود.
- همراهان روسی دیمتری پدِرنکوف
- دشمنان آلمانی که شما (دیمتری پدِرنکوف) و گروهان روسی‌تان با آن‌ها خواهید جنگید.

۹. معرفی مختصری از ویژگی‌های قهرمان دو بازی



تصویر ۳- بازی رایانه‌ای میرمهنای:

گیمفا سایت خبری/تحلیلی بازی و سینما، ۱۳۸۹

از سویی در بازی میرمهنای شبیر جوان را داریم که هدفی جز کمک به رهبرش میرمهنای و ایستادگی در مقابل دشمنی که با قصد تصرف منطقه به افراد بی‌دفاع، زنان و کودکان خاک او حمله کرده‌اند ندارد. او و دوستانش به کمک رهبرشان تلاش می‌کنند تا منطقه‌شان را از تسخیر دشمن رها کنند.

و از سویی دیگر سرباز میلر را داریم که هدفش اطاعت از مافوق در جبهه‌های جنگ در دیگر سرزمین‌هاست و با سربازانی می‌جنگد، که همانند خود او هدفشان اطاعت از مافوق و یورش متقابل است.

اگرچه ممکن است قهرمان در فرهنگ‌های مختلف مفاهیم متفاوتی در ذهن شکل بدهد و آنچه که در کشوری ارزش است در فرهنگ و کشوری دیگر نباشد؛ اما حضور بعضی شاخصه‌ها یافتن چنین اشخاصی را کمی آسان می‌کند. همان‌گونه که در بخش‌های پیشین نیز

بدان اشاره شد قهرمان هدفی جز آزادی سرزمینش در راه کمک به نیازمندان ندارد و در این راستا هیچگاه به حریم یا حقوق دیگران تعرض نمی‌کند.



تصویر ۴- بازی رایانه‌ای ندای وظیفه

ماخذ: روی جلد سی بازی؛ اخذ شده توسط نگارندگان ۱۴۰۰

بر این اساس دو قهرمان اصلی این پژوهش یعنی میرمهنا و سرباز میلر هر دو در محیطی واقعی قرار دارند که از قوانین فیزیکی تبعیت می‌کند ولی از جهاتی او (میرمهنا) نه تنها می‌تواند برای تاریخ کشورش حماسه‌ساز بشود حتی می‌تواند الگویی باشد برای آنانکه قصد خونریزی یا تعرض به خاک دیگران را ندارند او و یارانش حتی اسلحه‌ی پیشرفته‌ای نیز به جز تفنگ برای دفاع و مبارزه در اختیار ندارند. او هیچ نشان افتخار و دستمزدی به جز دعای خیر هموطنانش نیز مطالبه نمی‌کند اگرچه در بازی کاراکتر اصلی شبیر جوان است. و در مقابل سرباز میلر را داریم که با همراهی یارانش علی‌رغم حمله به کشورهای دیگر حاضر در جنگ (ژاپن و آلمان) و کشتن آن‌ها و تصرف خاک سرزمین‌شان به پاس خدماتش نشان افتخار جنگ را از کشورش دریافت می‌کند. آن‌ها حتی اسلحه و تجهیزات پیشرفته و فوق پیشرفته‌ای نیز برای پیروزی سریع‌تر و راحت‌تر بر دشمنان در اختیار دارند.

۱.۰ تحلیل الگوی تفصیلی قهرمان کمبل در دو بازی مورد نظر

۱.۱.۰ تحلیل سفر قهرمان در بازی میرمهنا

۱.۱.۱.۰ عزیمت

شبیر قهرمان بازی، جوانی است از خطه جنوب کشورمان که به محض بازگشت به ده، پیغامی از رهبرش میرمهنا جهت دفاع از سرزمین‌شان که در دستان اشغالگران انگلیسی و پرتغالی ست دریافت می‌کند تا به کمک دوستانش و جوانان منطقه مانع از پیش روی دشمن و تصرف کامل

قهرمان در بازی‌های رایانه‌ای ... (راضیه حق‌شناس و فتانه محمودی) ۱۸۳

منطقه شوند. دوستان شبیر که به‌همراه او زنده مانده‌اند برای حمایت از میرمهنا و دفاع از خاکشان با او همراه می‌شوند. اگرچه اشغالگران خواهر شبیر، حنانه و همسرش سعید را به گروگان گرفته‌اند تا او را از حمایت میرمهنا باز دارند اما او دعوت دشمن را نمی‌پذیرد و به‌سوی مکان خواسته شده، یعنی جایی که میرمهنا در انتظار اوست می‌رود تا با همراهی دیگر جوانان آبادی و رهبرشان میرمهنا اشغالگران را بیرون برانند. قهرمان با ورود به دنیایی جدید که مرحله عبور از جوانی و دنیای مبارزه است، وارد مرحله بعد یعنی شکم‌نهنگ می‌شود و بدین ترتیب فصل اول سفر قهرمان با این حرکت بزرگ تمام می‌شود.



تصویر ۵- قهرمان و یارانش در مقابل کشتی دشمن در منطقه،
ماخذ: بازی میرمهنا؛ اخذ شده توسط نگارندگان ۱۴۰۰

۲.۱.۱۰ تشریف

با ورود قهرمان به سرزمین جدید مرحله بعدی سفر قهرمان آغاز می‌گردد. قهرمان به‌همراه مرشد یا همان رهبرش میرمهنا، قدم در سرزمین جدید که پایگاه دشمن در منطقه اشغال شده‌ی خودشان است می‌گذارد و با اولین آزمون مواجه می‌شود و پیغام اشغالگران به او می‌رسد که از میرمهنا دست بکشد و جان خواهر و دامادش را نجات دهد. اما او همچنان به حمایت از رهبرش وفادار است و همه‌ی دشمنان را از سر راه بر می‌دارد و این آزمون را که فصل دوم سفر قهرمان است با پیروزی به اتمام می‌رساند.



تصویر ۶. ورود قهرمان و یارانش در انبار مهمات دشمن در منطقه زندگی قهرمان،
ماخذ: بخش‌هایی از بازی میرمهنّا؛ اخذ شده توسط نگارندگان ۱۴۰۰

۳.۱.۱۰ بازگشت

قهرمان برای یاران خود که در جنگ زخمی یا کشته شده‌اند دعا می‌کند و همچنان با تمام قدرت به مبارزه ادامه می‌دهد. حتی اسارت خواهر و دامادش که عاملی برای باز داری او از ادامه‌ی مبارزه است؛ او را از فکر و امید به آزادی جمعی باز نمی‌دارد و خواست خواهر نیز از او تسلیم دشمن نشدن و آزادی مردم منطقه است حتی اگر به‌قیمت نبود خود و همسرش باشد. در نهایت قهرمان به یاری خداوند و دعای خیر پدر و دیگران، به‌همراهی رهبرش میرمهنّا و دیگر یارانش در جنگ موفق می‌شود خواهر و دامادش را نجات دهد ولی در نهایت پیروزی شیرین‌تر، آزادی منطقه است که با کمک و اتحاد گروهی بدست آورده‌اند و بدین ترتیب سفر قهرمان در اینجا با موفقیت تمام می‌شود.

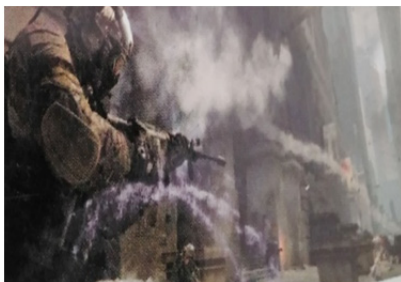
۲.۱۰ تحلیل سفر قهرمان در بازی ندای وظیفه

۱.۲.۱۰ عزیمت

با رسیدن پیغام سرجوخه ریباک به سرباز میلر جهت همکاری و حمله به پایگاه دشمن و پیوستن به گروهان خود، او در ابتدا با کمک سرجوخه ریباک از منطقه‌ی نظامی ارتش ژاپنی‌ها نجات می‌یابد. سپس در حضور مافوقش سرجوخه ریباک، گروه را به‌پیش می‌برد. او پس از نجات یافتن از دست ژاپنی‌ها با گذشتن از خانواده و جان خویش و یورش بردن به سربازان خفته‌ی ژاپنی که در حال استراحت و گفتگو با یکدیگر در کنار آتش هستند؛ قصد رسیدن

قهرمان در بازی‌های رایانه‌ای ... (راضیه حق‌شناس و فتانه محمودی) ۱۸۵

به‌سوی دیگر اردوگاه را دارد و اینگونه با ورود به دنیایی جدید وارد مرحله بعد یعنی شکم نهنگ می‌شود و بدین ترتیب فصل اول سفر تمام می‌شود.



تصویر ۷. حضور مبارز و همراهانش در منطقه‌ی دشمن.
ماخذ: روی جلد سی‌دی بازی ندای وظیفه، اخذ شده توسط نگارندگان ۱۴۰۰

۲.۲.۱۰ تشریف

قهرمان با عبور از موانعی که دشمن بر سر راه آن‌ها قرار داده است؛ و پا پس نکشیدن از مبارزه تا پیروزی و پیشروی در منطقه دشمن در مناطق جنگی و با حمله‌هایی در (خشکی، هوایی و دریایی) که میان مردان ارتش آمریکا و دیگر کشورهای درگیر جنگ اتفاق می‌افتد همچنان به مافوقش وفادار است. او در ادامه‌ی بخش‌های دیگر بازی به‌عنوان پدیرنکوف حضور دارد و این‌بار همراه روسی‌اش او را راهنمایی می‌کند. او همه‌ی دشمنان را از سر راه بر می‌دارد و این آزمون را که فصل دوم سفر قهرمان است با پیروزی به اتمام می‌رساند؛ بازی کاملاً در دنیای مردانه است و هیچ وسوسه‌ی زنانه‌ای وجود ندارد تا قهرمان را از ادامه‌ی مبارزه باز دارد.



تصویر ۸- درگیری در منطقه‌ی دشمن.
ماخذ: روی جلد سی‌دی بازی ندای وظیفه، اخذ شده توسط نگارندگان ۱۴۰۰

۳.۲.۱۰ بازگشت

قهرمان بعد از آنکه در دو نقش کاملاً مجزا (سرباز میلر عضو تکاوران نیروهای آمریکا و بار دیگر در نقش سرجوخه دیمتری پدرنکوف) یک‌بار با ژاپنی‌ها و دیگر بار با آلمانی‌ها جنگیده، بعد از کشتن همه‌ی آن‌ها و پیروزی کامل بر کشورهای تصرف شده با همراهان خود به‌خانه برمی‌گردد و برای شجاعت و موفقیتش در جنگ، نشان افتخار سربازی دلیر را دریافت می‌کند و بدین ترتیب سفر قهرمان با موفقیت تمام می‌شود.

جدول ۱. تطبیق بازی میرمنا و بازی ندای وظیفه (نسخه جنگ جهانی)
براساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل.

سفر قهرمان	بازی رایانه‌ای میرمنا	بازی رایانه‌ای ندای وظیفه (نسخه جنگ جهانی دوم)
۱. دعوت	«دعوت به آغاز سفر» رسیدن پیام میرمنا به شیبیر جوان جهت همکاری با او	«دعوت به آغاز سفر» رسیدن پیام فرمانده ریباک به سرجوخه میلر جهت همکاری با او
	«رد دعوت» ندارد	«رد دعوت» ندارد
	«امداد غیبی»	«امداد غیبی»
۲. آمادگی	پیوستن سایر جوانان زنده مانده در ده به او	همراهی سرجوخه ریباک و باقی سربازان با او
	«عبوراز نخستین آستان» گذشتن از پدر که در ده است و خواهرش حنانه و دامادش سعید که در دست اشغالگران اسیرند.	«عبوراز نخستین آستان» گذشتن از خانواده و جان خویش و یورش بردن به قلب دشمن در پایگاه دشمن.
	«شکم نهنگ»	«شکم نهنگ»
۳. آزمون	عبور از اردوگاه دشمن در منطقه خودی	عبور از اردوگاه دشمن در منطقه دشمن
	«جاده‌های آزمون» عبور از موانعی که دشمن بر سر راه آن‌ها قرار داده است و پا پس نکشیدن از مبارزه.	«جاده‌های آزمون» عبور از موانعی که دشمن بر سر راه آن‌ها قرار داده است و پا پس نکشیدن از مبارزه.
	«ملاقات با خدایان» ندارد	«ملاقات با خدایان» ندارد
	«زن در نقش وسوسه‌گر» ندارد. خواهر او را به ادامه‌ی مبارزه دعوت می‌کند.	«زن در نقش وسوسه‌گر» ندارد. بازی در دنیای کاملاً مردانه و جبهه‌ی جنگ انجام می‌شود
	«آشتی و یگانگی با پدر» دعای خیر پدر در همه حال همراه اوست.	«آشتی و یگانگی با پدر» ندارد
	«خدایگان» ندارد	«خدایگان» ندارد
۴. پادشاهی	«برکت نهایی» پیروزی بر دشمن و بیرون راندنشان از منطقه	«برکت نهایی» پیروزی بر دشمن و تصرف مناطق بیشتر از خاک دشمن

«امتناع از بازگشت» ندارد	«امتناع از بازگشت» ندارد	نتیجه
«فرار جادویی» ندارد	«فرار جادویی» ندارد	
«دست نجات از خارج» یاری دیگر سربازان و تجهیزات پیشرفته	«دست نجات از خارج» دعای خیر پدر و دیگر افراد اسیر در دست اشغالگران و یاری دوستان	
«عبور از آستان بازگشت» شکست ارتش نیروهای درگیر در جنگ: ژاپن و آلمان و سپس در ادامه بازی نقش دیمتری پدینکوف در خاک کشور اشغال شده تا پیروزی و برگشت به کشورش به پیش می‌رود.	«عبور از آستان بازگشت» از ابتدا تا انتهای بازی او همچنان در نقش و هویت خودش به دفاع در خاک زادگاهش می‌پردازد و به سلامت به خانه بر می‌گردد.	
«ارباب دو جهان» ندارد	«ارباب دو جهان» ندارد	

۱۱. بحث و نتیجه‌گیری

بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک متن تصویری دوسویه (بین بازی و بازی‌کن) با درگیر نگه داشتن بی‌وقفه بازیکن با خود، با متون نوشتاری و یا حتی با رسانه‌هایی چون فیلم، انیمیشن به دلیل خطی بودن این رسانه‌ها و ارتباط یک‌سویه‌شان (مخاطب و رسانه‌های نام برده شده) تفاوت‌هایی اساسی دارند.

این پژوهش در نهایت نشان می‌دهد که صرف یک تعریف ساده از قهرمان کافی نیست اگرچه می‌تواند تا حدی در شناخت قهرمان از ضد او راه‌گشا باشد اما تفاوت‌های فرهنگی به‌عنوان یک عامل موثر در پذیرش این نام (قهرمان) و جایگاه او بسیار تاثیرگذار هستند. الگوی سفر قهرمان کمبل، از این بابت می‌تواند کاربردی باشد که یک الگوی شناخته شده و رسمی در بین نویسندگان است. این الگو می‌تواند در اکثر مطالعات و البته مطالعات تطبیقی به‌عنوان یک شیوه پیشنهادی در تحلیل‌ها بکار گرفته شود، خواه تحلیل دو بازی رایانه‌ای با یکدیگر و خواه تحلیل یک بازی رایانه‌ای در ارتباط با دیگر رسانه‌ها.

این مقاله با روش بکارگرفته‌ی خود توصیفی، تحلیلی و تطبیقی، قهرمان را در دو بازی و با دو فرهنگ متفاوت با الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل مورد مقایسه قرار داده و مراحل سه‌گانه الگوی او را نیز به‌عنوان متغیر این مطالعه به‌کار گرفته است.

نمونه‌ی انتخابی این پژوهش، مطالعه تطبیقی بازی ایرانی (میرمهنّا) و بازی خارجی (ندای وظیفه نسخه‌ی جنگ جهانی دوم) بود. هر دو بازی در ژانر و یا سبک اول شخص هستند،

اگرچه دو بازی انتخابی به دلیل نداشتن دنیای اساطیری با همهی هفده زیر مجموعه سه گانه کمبل مطابقت ندارند اما یافته‌های پژوهش حاکی از آن است، قهرمانان در دنیای انسان‌ها گاهی علیرغم نداشتن ساختار ذهنی مشابه در زمان و مکان، به گونه‌ایی سعی می‌کنند مشابه یکدیگر با جهان و رخدادها برخورد کنند.

اما این که چه کسی را قهرمان بدانیم و چه کسی را نه، با توجه به دیدگاه‌های متفاوت و به دلایل فرهنگی متفاوت است، همان گونه که شبیر قهرمانی است که می‌جنگد تا کشورش را نجات دهد و هدفش اطاعت از مافوقش میرمهنای و رهایی خاک منطقه و آزادی مردم جزیره از چنگال استثمارگران است اما سرباز میلر در بازی ندای وظیفه هدفی جز پیروی از مافوق و تصرف کشوری که واردش شده است ندارد (بکشد یا کشته شود).

پی‌نوشت‌ها

۱. نقشک، آوتار یا آواتار: نمایش گرافیکی شخصیت یا شخصیت جایگزین است که یا سه بعدی (مانند آنچه در دنیای بازی‌های سه بعدی وجود دارد) و یا دوبعدی (که در بازی‌های دو بعدی و حتی فروم‌های اینترنتی مورد استفاده قرار می‌گیرد) است.
۲. گیم‌پلی: روند بازی، شیوه‌ای خاص که بازیکنان با بازی تعامل دارند.

کتاب‌نامه

- اخوانی، سعید؛ محمودی، فتانه (۱۳۹۷). «مطالعه تطبیقی در اساطیر ایران و شرق دور (اسطوره سیاوش ایران و کوتان اوتونای قوم آینو با رویکرد جوزف کمبل)»، فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره شناختی، دوره ۱۴، شماره ۵۳، ۸۲-۴۱.
- آشتیانی، مهرداد؛ خزانه‌داری، مژگان (۱۳۹۲). فرهنگ واژگان و دانشنامه تولید بازی‌های رایانه‌ای، چاپ اول، تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- آقابایی، احسان؛ حسن‌پور، آرش (۱۳۹۰). «از موقعیت کودکانه تا نقش مردانه؛ بازنمایی کودکی و نقش‌های جنسیتی در تبلیغات تلویزیونی»، فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، دوره ۱۳، شماره ۴۶، ۲۳۵-۲۰۷.
- اقدسی، وحید و همکاران (۱۳۹۱). بازی لغزنده است؛ والدین و بازی‌های رایانه‌ای، چاپ اول، مشهد: رصد.

قهرمان در بازی‌های رایانه‌ای ... (راضیه حق‌شناس و فتانه محمودی) ۱۸۹

- بیگ‌زاده، خلیل؛ زندی‌طلب، احسان (۱۳۹۶). «تحلیل سفر روحانی ویراف در ارداویرافنامه براساس الگوی کمبل»، مجله علمی پژوهشی جستارهای نوین ادبی، دوره ۵۰، شماره ۱۹۶، ۷۶-۵۵.
- دادور، ابوالقاسم؛ مقدم، نسرين (۱۳۸۸). «در آمدی بر ارتباط قهرمانان اسطوره‌ای با هنرهای معاصر؛ مطالعه موردی: طراحی دوبعدی و سه بعدی شخصیت‌های اسطوره‌ای»، نشریه هنرهای زیبا هنرهای تجسمی، دوره ۱، شماره ۳۹، ۱۴-۵.
- عزیزی، فرید؛ اتابک، محمد؛ افخمی، حسینعلی (۱۳۹۷). «بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی زنان: تحلیل نشانه‌شناختی مجموعه بازی‌های السا»، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، سال چهارم، دوره ۴، شماره ۱۴، ۲۴۵-۲۱۷.
- قائمی، فرزاد (۱۳۸۸). «اسب؛ پرتکرارترین نمادینه جانوری در شاهنامه و نقش آن در تکامل کهن‌الگوی قهرمان»، نشریه متن‌پژوهشی ادبی، دوره ۱۳، شماره ۴۲، ۲۶-۹.
- کشتکار، اکبر؛ کروالیان، علی؛ مسعود، نقاش‌زاده؛ منیژه، پورنوروز (۱۳۹۴). «مطالعه مؤلفه‌های خلق قهرمان نوجوان در فیلمنامه براساس الگوی سفر هرمان با در نظر گرفتن فرهنگ و هویت ایرانی (بررسی موردی: فیلم‌های کودکی ایوان و کودک و فرشته)»، فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی، سال بیست و دوم، شماره ۸۳، ۱۴۷-۱۲۳.
- کمبل، جوزف (۱۳۹۹). سفر قهرمان، عباس مخبر، چاپ دوم، تهران: مرکز.
- کمبل، جوزف (۱۹۰۴-۱۹۸۷). قهرمان هزارچهره، شادی خسروپناه، چاپ ۱۳۸۵، تهران: گل آفتاب.
- مجدی‌زاده، زهرا؛ راووداد، اعظم؛ طاهر، زهره (۱۳۹۸). «قهرمان اسطوره‌ای در سینمای مسعود کیمیایی»، فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، سال پانزدهم، دوره ۱۵، شماره ۵۵، ۱۰۶-۸۱.
- معقولی، نادیا؛ شیخ‌مهدی، علی؛ قبادی، حسینعلی (۱۳۹۱). «مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی»، نشریه مطالعات تطبیقی هنر، دوره ۲، شماره ۳، ۱۰۱-۸۷.
- میرزایی، حامد؛ قارونی، صادق (۱۳۹۷). «تحلیل بازی ویدیویی ژانر نقش‌آفرینی ویچر بر اساس الگوی سفر قهرمان و وگلر»، دومین کنفرانس علمی پژوهشی رهیافت‌های نوین در علوم انسانی ایران، مجله پژوهش‌های معاصر در علوم و تحقیقات ۱۳۹۸، سال ۱، شماره ۱، ۶۹-۵۹.
- نامورمطلق، بهمن (۱۳۹۲). درآمدی بر اسطوره‌شناسی: نظریه‌ها و کاربردها، چاپ اول، تهران: سخن.
- ویتیلا، استوارت (۱۹۵۹). اسطوره و سینما؛ کشف ساختار اسطوره‌ای در ۵۰ فیلم به یاد ماندنی، محمد گذرآبادی، چاپ اول، تهران: هرمس.
- هوک، سیدنی (۱۳۵۰). قهرمان در تاریخ، ا. آزاده، چاپ اول، تهران: سازمان برنامه و همکاری موسسه انتشارات فرانکلین.