

The role of Hero mythology in computer game illustration, A case study of games God of war and Hellblade: Senua`s sacrifice

ISSN (P): 2980-7956
ISSN (E): 2821-2452

 10.22034/jivsa.2025.519847.1118

Marzieh Toraji* 

* Academic member at Graphic Design Department, Faculty of Architecture and Art University of Guilan, Rasht, Iran.

Email: marziehtoraji@guilan.ac.ir

Citation: Toraji. M. (2025), The role of Hero mythology in computer game illustration, A case study of games God of war and Hellblade: Senua`s sacrifice, *Journal of Interdisciplinary Studies of Visual Arts*, 2025, 3 (6), P. 161-176.

Received: 29 April 2025

Revised: 04 June 2025

Accepted: 11 July 2025

Published: 11 July 2025

Abstract


Beliefs are always an integral part of human life they continued their lives in the artworks and manuscripts throughout the ages. Today, myths have been synchronized with a new technology. The computer games industry is the most popular industry in the world today, with many audiences around the world. Gaming companies use myths and characters and provide visual feedback to the audience. Meanwhile, computer game illustrators play an important role in creating attractiveness and imaginations composition for the audience. By modeling myths, a new image of the mythological traditions appears in the minds of the audience. In this regard, research questions include: 1. How is the relationship between imagery and myth in computer games? 2. Do game illustrators use mythological visual and literary resources to create games? Computer video games are marketed in a variety of different categories and the characterization in them depends on the type of design. The attractive things about games is that, they add a third and fourth dimension to the characters A subject we are less concerned with in illustrated books. Imagination and imagery, or the ability to create space with diverse textures in games; allow the illustrator more ability to adapt to the concept of the game and to draw elements of volume. This paper considers achieving the connection between ancient mythology and its impact on contemporary technologies and investigating the role of myth in the process of computer game imagery. Computer games can be considered an interdisciplinary art that, by combining visualization and the electronics industry, has gained a huge audience in the world. Greek Myths and Nurses have the ability to transform into a high-pitched, themed theme suitable for game play because of their vast personalities and gods. Mythical Genre Computer Games is a Comprehensive Book of Myths in a New Frame work. The research method is based on the lack of Persian sources in this content and because of the novelty of the topic of research, fieldwork and game reviews based on High score and worldwide sales.

Keywords: illustration, myth, computer games, imagination, God of war and Hellblade: Senua`s sacrifice.

نقش اسطوره‌ی قهرمان در تصویرسازی بازی‌های رایانه‌ای، مطالعه موردی خدای جنگ و پیشکش سنوا

ISSN (P): 2980-7956
ISSN (E): 2821-2452

 10.22034/jivsa.2025.519847.1118

مرضیه تراچی * 

* عضو هیات علمی گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه گیلان، رشت، ایران
Email: marziehtoraji@guilan.ac.ir

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۲/۰۹

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۴/۲۱

چکیده

باورها بخش لاینفکی از زندگی انسان را تشکیل می‌دهند و عقاید و اسطوره‌ها حیات خود را در آثار هنری و دست‌ساخته‌های انسان در طول ادوار امتداد داده‌اند. امروزه، اساطیر در شکل نوین با تکنولوژی همگام شده‌اند و در رسانه‌های نوین مجال بروز یافته‌اند. روایات پر کشاکش و قدرت‌های ماورایی در اسطوره، مضمونی شایان توجه به صنعت بازی‌سازی داده است. بازی‌های رایانه‌ای صنعتی پر استقبال در دنیای کنونی است و مخاطبان بسیاری در سراسر جهان دارد. در این میان، تصویرگران بازی‌های رایانه‌ای در ایجاد جذابیت و درک رابطه تخیل و فضای محسوس برای مخاطب نقش مهمی دارند و با الگوبرداری از اسطوره‌ها، تصویری نوین از روایات اساطیری در ذهن مخاطب ایجاد می‌کنند. در این راستا پرسش‌های پژوهش شامل موارد زیر است: رابطه تصویرسازی و اسطوره‌ی قهرمان در بازی‌های رایانه‌ای چگونه است؟ تصویرگران بازی‌ها چگونه از منابع تصویری و ادبی اساطیری برای خلق بازی‌ها استفاده می‌کنند؟ روش پژوهش تحلیلی-توصیفی و شیوه گردآوری اطلاعات با استفاده از مستندات دیجیتال و مطالعه بازی‌های عنوان شده بر اساس امتیاز بالا و فروش گسترده در سطح جهان است. جامعه پژوهش شامل بررسی بازی‌های رایانه‌ای برگزیده از سال ۲۰۰۵ تا ۲۰۱۸ م است. نتایج حاکی از آن است که گونه تصویرسازی در دو بازی مدنظر، اساطیری و فانتزی است و با قرار رفتن شخصیت‌های انسانی-موجودات ترکیبی در کنار هم، طیف متنوعی از فضا سازی خلق شده است. تصویر در بازی‌های مورد مطالعه ارتباط زیادی با اساطیر دارد و قابلیت ماورایی اسطوره به تصویرگر این امکان را داده است که فضای بیشتری برای خلق تصاویر با تخیل داشته باشد.

کلیدواژه‌ها: تصویرسازی، اسطوره قهرمان، بازی‌های رایانه‌ای، تخیل، خدای جنگ و پیشکش سنوا

۱. مقدمه

امروزه با رشد فناوری، هنر مفهومی تازه یافته است. در عصر معاصر تکنولوژی و رسانه جزء جدایی‌ناپذیر زندگی ما شده‌اند، کارکرد فناوری، بی‌شک در هر ابعاد زندگی اجتماعی و فرهنگی بشری انکارناپذیر است و بسیاری از مفاهیمی که در گذشته وجود داشته را دستخوش تغییر کرده است. تصویرسازی یکی از شاخه‌های هنرهای تجسمی است که در گذشته معطوف به آراستن کتاب‌ها و مجلات می‌شد و هدف نهایی آن آموزش و یا دادن اطلاعات و پر و بال دادن به تخیلات مخاطب بود.

امروزه کارکرد تصویرسازی و مفاهیم آن معنای وسیعی یافته و در حوزه گرافیک و تبلیغات و بازی‌های رایانه‌ای قدم به عرصه وجود گذاشته و با نوگرایی به روند خود ادامه می‌دهد. بازی‌های رایانه‌ای نوآوری جدید در عصر کنونی است که از دهه ۱۹۷۰ به پدیده‌ای نوظهور تبدیل شد و کاربرد آن تا به امروز به صورت فزاینده‌ای در میان عموم گسترش یافته و بخش بزرگی از دنیای سرگرمی و رقابت مجازی را در برمی‌گیرد (URL 1).

جدول ۱. برترین بازی‌های رایانه‌ای با ژانر اساطیری ۲۰۰۰-۲۰۱۸

نام بازی	شرکت تولید کننده	پلتفرم اجرایی	سبک	امتیاز ثبت شده
اسپارتان جنگجوی تمام 2000	سگا ³	پلی استیشن ۲ نیتیندو ایکس باکس	اکشن تک نفره	یورو گیمر ⁴ ۹/۱۰ آی جی ان ⁵ ۹.۱/۱۰
عصر اساطیر ⁶ ۲۰۰۲	استودیو انسمیل ⁷	ایکس باکس ویندوز	شبیه سازی ماجراجویی	گیمر اینفورمر ⁸ ۹.۵/۱۰ گیمر اسپارت ⁹ ۹.۲ / ۱۰ آی جی ان ۹.۱/۱۰
زئوس، ارباب کوه المپ ¹⁰ ۲۰۰۵	سییرا اینتیرمنت ¹¹	مایکروسافت ویندوز	ماجراجویی اکشن	یورو گیمر ۹/۱۰ آی جی ان ۹.۱/۱۰
نبرد تایتان ها ¹² ۲۰۱۰	تی اچ کیو ¹³	پلی استیشن ۴ ایکس باکس ۱	اکشن نقش آفرینی	گیمر اینفورمر ۹.۲/۱۰ یورو گیمر ۹/۱۰
بلیط ورود به بهشت وایکینگ ها ¹⁴ 2015	تاندرا لوتوس گیمرز ¹⁵	مایکروسافت ویندوز	نقش آفرینی ترسناک بقا	یورو گیمر ۹/۱۰ آی جی ان ۹.۶/۱۰
میراث بایوور ¹⁶ ۲۰۱۶	کیک استارز ¹⁷	پلی استیشن ۴ نیتیندو	ماجراجویی نقش آفرینی	گیمر اینفورمر ۹/۱۰ گیمر اسپارت ۹.۱ / ۱۰ آی جی ان ۹.۴/۱۰
هل بلید: پیشکش سنا ¹⁸ ۲۰۱۷	نینجا تنوری ¹⁹	پلی استیشن ۴ مایکروسافت ویندوز ایکس باکس	ماجراجویی نقش آفرینی دارک فانتزی	گیمر اینفورمر ۹.۶/۱۰ گیمر اسپارت ۹.۸ / ۱۰ آی جی ان ۹.۵/۱۰
خدای جنگ ²⁰ ۲۰۱۸	سانتا مونیکا ²¹	پلی استیشن ۴	ماجراجویی اکشن	گیمر اینفورمر ۹.۸/۱۰ گیمر اسپارت ۱۰ آی جی ان ۹.۹/۱۰ یورو گیمر ۹.۸ / ۱۰

منبع: URL2

بازی‌های رایانه‌ای امروزه به صورت متوالی در گونه‌های متنوع در شرکت‌های بزرگ با انواع قابلیت‌های جدید طراحی و حرکت و تکنولوژی تولید می‌شوند و سازندگان بازی‌ها در عرصه تولید و اضافه کردن گرافیک و جلوه‌های بصری با هم رقابت می‌کنند. با توجه به اینکه بازی‌های رایانه‌ای در عصر حاضر متداول بوده، به مطالعه علمی و تحلیل پژوهشی در ایران در زمینه این گونه از تصویرسازی‌های متحرک کمتر پرداخته شده است. بازی‌های رایانه‌ای در انواع مختلف و دسته‌بندی‌های متنوع به بازار عرضه می‌شوند و شخصیت‌پردازی در آن‌ها بستگی به نوع بازی طراحی می‌شوند. نکته جالب در بازی‌ها، افزودن بُعد سوم و چهارم به تصویرسازی شخصیت‌هاست، موضوعی که در کتاب‌های تصویرگری شده کمتر دیده می‌شود. تخیل‌پردازی و تصور و یا امکان ایجاد فضا با بافت‌های متنوع در بازی‌ها، امکان بیشتری به تصویرگر می‌دهد که مهارت تکنیکی‌اش را با مفهوم بازی تطبیق داده و حجم‌پردازی عناصر را از جهات مختلف ترسیم کند.

معتبرترین شرکت‌های تولید بازی، که بازی‌های ساخت آن‌ها در جدول رده‌بندی امتیاز بالایی را کسب می‌کند، بازی‌هایی‌اند که علاوه بر تکنیک و جلوه‌های بصری بالا به داستان‌پردازی و کنش شخصیت‌ها اهمیت می‌دهند. داستان‌های محبوبی که اصولاً تم اکتشاف و ماجراجویی دارند. این اکتشافات در مضامین جستجوی گنج، نابودی دشمنان و یا دستیابی به نیروهای مافوق طبیعی و یا انتقام خلاصه می‌شوند. در میان تولیدات متنوع شرکت‌ها، بازی‌هایی که از بن‌مایه‌های اساطیری برخوردارند نه تنها در جدول امتیازدهی بازی، از درجه بالایی برخوردارند بلکه به علت انعطاف و خرق عادت بودن تمثیل اسطوره‌ای امکان روایتگری و تصویرگری را به تیم طراحی بازی می‌دهند. در جدول ۱، برترین بازی‌های رایانه‌ای که از سایت ویدیو گیمز (URL 2) ^۱ منتخب شده‌اند تشریح شده است.

این پژوهش در تلاش برای پاسخ‌دهی به این سؤالات است: رابطه تصویرسازی و اسطوره‌ی قهرمان در بازی‌های رایانه‌ای چگونه است؟ و تصویرگران بازی‌ها چگونه از منابع تصویری و ادبی اساطیری برای خلق بازی‌ها استفاده می‌کنند؟ فرضیه

پژوهش بر این اساس است که منابع بسیاری از اساطیر با مضامین قهرمانی در دسترس قرار دارد. تصویرگران و طراحان بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از این منابع نشانه‌ای غنی و همگامی با جریان‌های تکنولوژی معاصر می‌توانند علاوه بر آشنایی مخاطب با دنیای تخیلی اسطوره‌ها، آثاری بدیع بیافرینند که هماهنگ با سلیقه مخاطبان باشد و از سوی دیگر بازنمایی صحنه‌های گذر از مصائب و پیروزی خیر بر شر باشد.

پیشینه پژوهش:

تا کنون پژوهش‌های اندکی پیرامون بازی‌های رایانه‌ای در ایران انجام شده است و موضوع اکثریت آن‌ها حول محوریت کسب مهارت‌های اجتماعی و تقویت توانبخشی به کودکان و تاثیر نقش سرگرمی در کودکان بوده است. رفیع‌زاده و معنوی راد و همکاران (۱۳۹۹) در مقاله «واکاوی نقش آواتار در جهان تخیل تعاملی در بازی‌های ویدیویی با استفاده از نظریه بینش دوگانه» بر نقش آواتار و حضور تعاملی بازیکن و رابطه کنشی بین مخاطب و جهان تخیل تاکید می‌ورزند. نتایج حاصل از این پژوهش نشان داد که هر آواتار با توجه به سبک هنری و شمایل خود در فضای بازی و ارتباط میان مخاطب و تصویر موفق بوده است. جلال‌زاده و دوران (۱۳۸۸) در مقاله «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای: مطالعات موردی بازی عملیات ۸۵»، پیام‌های پیدای و نهان بازی را رمزگشایی می‌کنند و فرهنگ شهادت و توانمندی نظامی محور تحلیل و موشکافی در جریان روایت بازی قرار می‌دهند. طهماسبی و اسدی (۱۴۰۲) مقاله «بازشناسی بازی‌های رایانه‌ای با محوریت آموزش تاریخ و هنر (مطالعه موردی: مجموعه بازی تور اکتشاف)» بر این باورند که ساختار و نوآوری‌های به‌کاررفته با محوریت آموزش تاریخ و هنر، در این بازی به کودک اطلاعات مفید تاریخی می‌دهد و ویژگی‌های ساختاری این مجموعه بازی شامل شبیه‌سازی و بازآفرینی مجازی واقع‌گرایانه شهرها و ابنیه تاریخی، شبکه انتقال اطلاعات و نظام پرسش و پاسخ پویا، تعامل محور و با استناد به منابع علمی معتبر و ... منجر به ارائه تجربه آموزشی منحصر به فردی شده است که می‌تواند علاوه بر مقاطع مختلف تحصیلی، در بسیاری از مراکز تاریخی، فرهنگی و هنری نظیر موزه‌های مطرح جهان با اهداف آموزشی مورد استقبال و استفاده قرار

بررسی بسیاری از داستان‌های قهرمانی و همچنین به عنوان یک ابزار برای تحلیل و تفسیر رفتار انسانی مورد استفاده قرار گیرد (مجدی زاده، راودراد و همکاران، ۱۳۹۸، ص ۹۰).
اسطوره قهرمان در مکتب روانشناسی یونگ یکی از مظاهر «آرکی‌تایپ²⁴» یا کهن‌الگو است که شامل صور کهن و افکار و امیال غریزی است و در ناخودآگاه جمعی مشترک انسان‌ها وجود دارند. محتویات ناخودآگاه جمعی در اسطوره‌ها، مذاهب، رؤیاهای، تخیلات و آثار ادبی رخ می‌نمایند. کارل یونگ، کهن‌الگو را «تصاویر نخستین» یا «واحد‌های بنیادی ذهن انسان» می‌نامید کهن‌الگوها، سیستم زنده واکنش‌ها و استعدادها هستند که زندگی فرد را از راه‌های غیرمحسوس تعیین می‌کنند (یونگ، ۱۳۶۸، ص ۵۹).

داستان‌های مربوط به قهرمان که در سایر ملل به وفور دیده می‌شوند، در مجموع یک اسطوره‌گان را تشکیل می‌دهند. این اسطوره‌گان معمولاً با تولد رازآمیز قهرمانی که پدر و مادر واقعی او شاهان یا خدایانند آغاز می‌شود. سپس قهرمان در مراحل مختلف زندگانی خود به کارهای خاصی برای رسیدن به هدفی خاص دست می‌زند. اسطوره‌گان قهرمان در یک بررسی دقیق‌تر می‌تواند شامل مراحل زیر باشد:

الف: کاوش: قهرمان (منجی یا فدایی) سفری طولانی را آغاز می‌کند که طی آن باید وظایف سنگینی همچون جنگ با غول‌ها، حل معماهای بی‌پاسخ، ازدواج با یک شاهزاده و مانند آن را به انجام برساند.

ب: نوآموزی: قهرمان برای گذر از مرحله‌ی بی‌خبری و خامی و برای رسیدن به بلوغ فکری اجتماعی باید یک سلسله وظایف و مقدمات شکنجه‌آور را از سر بگذراند. این مرحله خود غالباً است از سه بخش رهسپاری، دگرگونی و رجعت تشکیل می‌شود.

ج: فداکاری و ایثار: قهرمان که نماینده‌ی رفاہ قبیله یا مملکت است باید جان خود را بدهد و به کفاره گناه مردم تا دم مرگ رنج بکشد تا مملکت را به باروری زاینده‌ی برساند (گورین و همکاران، ۱۳۷۹، ص ۱۷۹).

در داستان‌های حماسی، قهرمانی غیرمعمول به دنیا می‌آید، از همان ابتدای کودکی دارای نیروی بدنی زیاد است و بالطبع باید از نظر جثه نیز هیكلی درشت داشته باشد تا بتواند

گیرد. احسنی و محمودی (۱۴۰۲) در مقاله «تاثیرگذاری هنر مدرن بر ادبیات نوگرا و بازی‌های ویدیویی، مطالعه موردی رمان «اولیس²²» جیمز جویس و بازی «دارک سولز²³» هیدتکا میازاکی» عناصر هنر مدرن و تاریخ ادبیات نوگرا در شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی بررسی و سپس موارد مشابه در رمان «یولسیس» از جویس و بازی‌های «دارک سولز» از هیدتکا میازاکی مورد تحلیل و تطبیق قرار می‌گیرند. نگارندگان تلاش دارند چارچوبی مدرن در عرصه ویدیوگیم را بیابند و به جمع‌شده شباهت و تفاوت اثر هر دو مؤلف و ارائه تفاوت هرکدام با دیگر آثار هر رسانه (ادبیات کلاسیک و ویدیوگیم‌های متعارف) دستیابی پیدا کنند. پیشینه پژوهش‌های ذکر شده تنها مطالبی را شامل می‌شود که روایت یا آموزش و تعامل را در بازی‌های رایانه‌ای بررسی می‌کند. از همین رو می‌توان متوجه شد که مطالعه درباره رابطه تصویرسازی و مضمون اسطوره‌ای در بازی‌های رایانه‌ای، سابقه بسیار محدودی دارد و موجب کمبود منابع مطالعاتی شده است. پژوهش حاضر برای نخستین بار با استناد بر داده‌های دیجیتال و بررسی فضا‌سازی پلان‌های بازی‌های مورد مطالعه انجام شده است.

روش تحقیق

این پژوهش بر مبنای معرفی ابعاد تخیلی و فانتزی اسطوره‌ی قهرمان و بررسی چگونگی بازنمود این ابعاد در بازی‌های رایانه‌ای شکل گرفته است. در این پژوهش پس از بیان مفاهیم اسطوره قهرمان، عناصر اساسی در تصویر و فضا‌سازی بازی‌های رایانه‌ای معرفی می‌شوند و دو بازی از معتبرترین ژانر اساطیری که در صدر جدول سایت ویدیو گیمز (URL2) در سال ۲۰۱۸ قرار دارند مورد مطالعه قرار می‌گیرند.

۲. مبانی نظری پژوهش

۲-۱. اسطوره‌ی قهرمان

اسطوره‌ی قهرمان یک الگوی اسطوره‌ای رایج در فرهنگ‌های مختلف است و داستان یک شخصیت را روایت می‌کند که از یک وضعیت عادی به یک سفر قهرمانی بزرگ، با مواجهه با چالش‌ها و سرانجام رسیدن به یک پیروزی مهم یا دگرگونی، می‌رود. این اسطوره می‌تواند به عنوان یک الگوی کلی برای

۲-۲. اسطوره‌ی قهرمان و بازتاب آن در بازی‌های رایانه‌ای

تعداد معدودی از اساطیر جهان وجود دارند که قابلیت تبدیل به شخصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای دارند. قدرت ایزدان، موجودات و اهریمنان و نیکنمان اساطیری الهام‌بخش تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای شده و انقلابی در ساخت بازی‌ها فراهم کرده است. بسیاری از شخصیت‌های بازی‌ها براساس اسطوره‌ی قهرمان شکست‌ناپذیر ساخته شده‌اند. اسطوره قهرمان و نقش منجی از دیرباز در ذهن انسان وجود داشته و در نقش کهن‌الگویی تکرارشونده تا به امروز نیز جزیی از نهنگاه بشری به شمار می‌آید. کارل گوستاو یونگ معتقد است: «کهن‌الگوها یا آرکی تایپ‌ها، افکار غریزی و مادرزادی و تمایل به رفتارهایی است که انسان‌ها برطبق الگوهای از پیش تعیین شده انجام می‌دهند. به عقیده او آرکی تایپ تصاویر و رسوباتی است که بر اثر تجربه‌های مکرر پدران باستان به ناخودآگاه بشر راه یافته است» (یونگ، ۱۳۸۹، ص ۵۳). یونگ کهن‌الگوها را وابسته به ناهشیار جمعی می‌داند، خاطره‌ای که آدمی از نیاکان بسیار دوردست به دست آورده است. این خاطرات مربوط به مشهودات حسی و مدرکاتی هستند که بر ذهن بشر عارض گردیده‌اند و در نسل‌های متوالی تکرار شده و به تجربه پیوسته‌اند. افسانه‌های تاریخی که در فرهنگ‌های مختلف وجود دارد با روش‌های نمادین تجربیات درونی مردم را به نسل‌های بعد انتقال می‌دهند و داستان‌هایی که به کرات در هنر و ادبیات ملل مطرح شده‌اند، ساختار زندگی بشر را تشکیل می‌دهند.

یونگ کهن‌الگوها را انگاره‌ها و تصاویری جهانی و باستانی و رونوشت غریز می‌داند که در محتوای ناخودآگاه جمعی به شکل رویا و افسانه و اسطوره تجلی می‌یابد. در بازی‌های رایانه‌ای ژانر اساطیری، به وفور کهن‌الگوی قهرمان مشاهده می‌شود که دارای مراحل مشابه با نظریات یونگ هستند: ۱- سفر - ۲- ماجراجویی ۳- خطر و هزارتو ۴- جنگ با نیروهای اهریمنی ۵- مکاشفه و شایستگی ۶- رسیدن به هدف (گنج، معشوق، اکسیر جاودانگی) ۷- بهبودبخشی هستی و جهان. میرچا الیاده معتقد است: «پهلوانان و شرح زندگی پر فراز و نشیبشان، از ابتدا در روایت‌های اسطوره‌ای بوده است در

دیگران را شکست دهد. این صورت مثالی، علاوه بر جاذبه فراوانی که دارد، دارای اهمیت روانی خاصی نیز هست و هر جامعه برای جبران خواری‌های قومی خود در روند بازسازی حماسه به قهرمان نیاز دارد. قهرمانی که پشت و پناه جامعه است، در لحظات حساس و مواقع سخت که دچار مشکل شده، همواره از طرف ایزدان حمایت می‌شود (واحد دوست، ۱۳۷۹، ص ۲۲۱). اسطوره جهانی قهرمان، تصویری از نیروی ماورایی انسان است که شر را در شمایل چون اژدها، اهریمن، مارهای بزرگ، هیولاها، دیوان و هر نوع دشمنی که مردمش را به مرگ یا نابودی تهدید کند، شکست می‌دهد. تا حین بازگشت به اصل پاک کودکانه (تطهیر)، به قله پیروزی حقیقی و جوهره وجودی خود (کمال) دست یابد و در نهایت، این مسیر دشوار و پرپیچ و خم به حدی از مظاهر ازلی اولوهیت و خداگونگی نزدیک شود (بهار، ۱۳۸۱، ص ۳۹۶).

در داستان‌های اساطیری قهرمان بارها می‌میرد و دوباره با معجزه ایزدی به حیات برمی‌گردد و یا دارای قدرتی فراطبیعی می‌شود و یا تبدیل به عنصری دیگر شود. قابلیت‌هایی از این دست، باورپذیری داستان‌های بازی را برای مخاطب امکان‌پذیر می‌کند زیرا در اسطوره پرسشی برای چگونگی رویداد مطرح نمی‌شود و هر چه هست ریشه‌ای در کهن‌الگوها و باورهای دیرینه دارد که از نیاکان به انسان معاصر رسیده است. هر اسطوره راوی سرگذشت حقیقی است اگر چه با تجربه عادی سازگار نباشد (اسماعیل‌پور، ۱۳۹۱، ص ۱۴). لذا این ویژگی‌های اسطوره زمینه را برای خلق سرگرمی و قهرمانان نوظهور در بازی‌های رایانه‌ای باز گذارده است و بازی‌های اسطوره‌ای طبق جدول شماره ۱ از نوع پرترفدار محسوب می‌شوند. بازی‌ها مضامینی اسطوره‌ای دارند و هر رویدادی در آن توجیه‌پذیر است. تصویرگران بازی‌های رایانه‌ای با تم اسطوره‌ای، فقط یک طراح با توانمندی بالا نیستند. آن‌ها برای خلق جهان‌های تاریک و پر از هیولاها ترسناک، مدت‌ها به مطالعه اساطیر ملل می‌پردازند و با سرک کشیدن در موزه‌ها و آثار به جا مانده از معماری عهد باستان، شخصیت‌های بازی را تصویرسازی می‌کنند.

است. از این رو به دلیل گستردگی ژانرهای بازی رایانه‌ای، آن دسته که با اساطیر منطبقند در ذیل معرفی می‌شوند.

۳. طبقه‌بندی داستان‌های بازی‌های رایانه‌ای با ژانر اساطیری

۳-۱. داستان‌های فانتزی²⁵

عناصری نظیر جادو، موجودات تخیلی، غول و اژدها، موجودات ترکیبی در آن‌ها نقش اساسی ایفا می‌کند. فضای فانتزی‌ها، شامل داستان‌های حماسی‌اند. موجودات این فضاهای داستانی، الف‌ها²⁶، دوآرف²⁷، اورک‌ها²⁸ و گابلین‌ها²⁹ و موجودات همچون اژدها و غول‌ها. ریشه اصلی عناصر فضای داستانی، در اساطیر شمال اروپا، اساطیر نورد و آنگلوساکسون و اسکاندیناوی وجود دارد (Kelly, 2016, p. 30).

موفق‌ترین بازی‌های رایانه‌ای در این سبک وارکرافت³⁰ و الدر اسکرولز³¹ است. در هر دو، انواع موجودات اساطیری با شخصیت‌های منفی که صاحب قدرت جادویی و تاریکند. نوع دیگری از فانتزی نیز در بخش بازی‌ها قرار گرفته که به سبک فانتزی سیاه³² مشهورند. فضای بازی‌ها و شخصیت‌پردازی آن‌ها بسیار تاریک و غم‌زده‌اند. (تصویر ۱) نوع دیگری از بازی‌های دارک دارای سبک خاص و ترکیب اساطیر و شیاطین هستند. جنگ شیاطین با اساطیر خیر و انسان هم وارد جهان هیولاها می‌شود. گونه‌ای دیگر از این طبقه فانتزی گوتیک³³ پرتطرفدار است. فضای بازی‌ها برگرفته از سبک و سیاق معماری و هنر قرون وسطی است. معماری ساختمان‌های بلند و کشیده و خوفناک گوتیک با انواع موجودات ترکیبی که در مذمت شیاطین در کلیساهای گوتیک نصب می‌شوند. (تصویر ۲) این موجودات زشت و نفرت‌انگیز در خلق جهان بازی نقش مهمی دارند. شاید زشتی آن‌ها، زیبایی‌های خیر را به ما گوشزد می‌کند. «در قرون وسطی توصیف‌های بسیاری از دوزخ و شرح سفرهای متعدد به جهان تاریکی ارائه نشده است. از سفر قدیس برندن، تا رویای تاندال، از کتاب در باب وضعیت جهنمی بابل نوشته جاکو مینوی ورونایی تا سه کتاب مقدس دلاریوا، کم‌دی الهی دانسته سرشار از موجودات شر و شکنجه‌های ناگفتنی و

اسطوره رویدادهای مشخصی است که با انواع رفتارهای غیر عادی و معجزه همراه می‌شود» (الیاده، ۱۳۶۵، ص ۶۱). از این رو با انعطاف داستان‌های اساطیری، موضوع مناسبی برای محیط اغراق‌آمیز و تخیلی بازی‌های رایانه‌ای پدید می‌آید.

به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای با این مضامین، موزه و یا کتابی برای آموزش مخاطب باشند. اساطیری که در گذر هزاره‌ها فراموش شده‌اند و در زندگی انسان معاصر، باورهای کودکان‌های را یادآوری می‌کند در رنگ و بوی جدید دوباره از بطن هزاره‌ها به مدد تکنولوژی متولد می‌شوند. در کنار مطالعه عناصر تصویرسازی و فضا سازی، تصویرگران جهان اساطیری را برای مخاطب معاصر محسوس و قابل لمس می‌کنند و ساعت‌ها او را میخکوب بازی می‌کنند. اعتبار بازی‌های موردنظر فقط وابسته به نمایش و قدرت رسانه نیست، بلکه توانایی تصویرگران بازی در نمایش جهان باستان به مخاطب ستودنی است. دو بازی مدنظر؛ خدای جنگ و هل بلید؛ پیشکش سنوا است، که در پژوهش حاضر از حیث تاثیر اسطوره در متن و خلاقیت تصویری و عناصر تحلیل می‌شود.

۳-۲. نقش داستان‌پردازی در بازی‌های رایانه‌ای

بیشتر بازی‌ها دارای یک داستان پس زمینه هستند که کلیت ماجرا براساس آن پیش می‌رود. داستان یکی از ویژگی‌های مهم هر بازی است که در آگاهی به مخاطب نقش مهمی را ایفا می‌کند. شیوه روایت، افت و خیزهای آن به شخصیت‌پردازی و تصویرسازی‌هایش در کنار کنترل شخصیت و نحوه اجرای استاندارد بازی و جلوه‌های بصری، گرافیک بازی اهمیت دارد. مهم‌ترین مضمون بازی‌ها، روند روایت‌گری شخصیت اصلی از ابتدا تا انتها است که در طبقه‌بندی داستانی اساطیری اصولاً دچار کشمکش و فراز و نشیب است. برای خلق عناصر تخیلی و جهان‌های فراواقعی مهم‌ترین منبع جهان اسطوره‌هاست، زیرا اسطوره قابلیت متحول شدن به هر عنصر ناشناخته‌ای را دارد. داستان‌های بازی‌های رایانه‌ای ژانر استراتژی حول محور اساطیر می‌چرخد که دارای انواع متنوعی است. دسته‌بندی داستان‌ها در بازی‌ها با طبقه‌بندی سبک‌های ادبی در ادبیات کلاسیک متفاوت

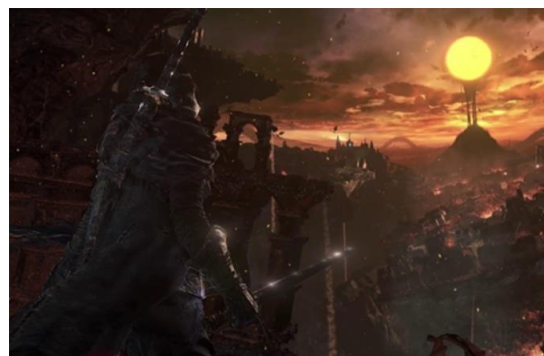
های خلق شده آن ریشه در اساطیر ملل دارند، منظور از فانتزی اسطوره‌های عناوینی است که به طور مستقیم پایه داستانی خود را روی اساطیر ملل، خدایان و موجودات افسانه‌ای آن بنا نهاده‌اند. بازی‌هایی که محتوای آن‌ها مستقیماً در فضایی اساطیری به وقوع پیوندند، زیاد نیستند ولی یکی از مهم‌ترین بازی‌ها رایانه‌ای «خدای جنگ» در این دسته قرار می‌گیرد. نسخه اول تا هشتم از اساطیر یونان آغاز و به اساطیر نوس 35 می‌پیوندد.

اسطوره‌ها فقط به گذشته تعلق ندارند، نمود آن‌ها در دنیای معاصر در هنر و رسانه دیده می‌شود. هر چند انسان عقل‌گرای امروزی، قدرت واکنش و پذیرش نمادها و رویدادهای فوق طبیعی را از دست داده و دنیای درون را چندان باور ندارد، ولی با پرداختن به زبان نمادها که زبان اسطوره‌هاست موجب می‌شود رازناکی پدیده‌های اسطوره‌ای، آشکارا برطرف شود، تا انسان از پیوندهای درونی و روانی ذهن خویش با پدیده‌های جهان آگاه شود و نسبت به خویش آگاهی و بینش بنیادین پیدا کند. (ساسانی، ۱۳۸۶، ص ۳۱۱). تصویرگران بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از عنصر تخیل‌پردازی، اسطوره را وارد دنیای بازی کرده‌اند و در بازی‌ها با ژانر اساطیری، کهن الگوهای قهرمان و خیر و شیر و نبرد شیاطین جهان تاریکی با پهلوانان دوباره احیاء می‌شوند و حیاتی تازه از سر می‌گیرند (رستگار فسایی، ۱۳۸۳، ص ۲۵).

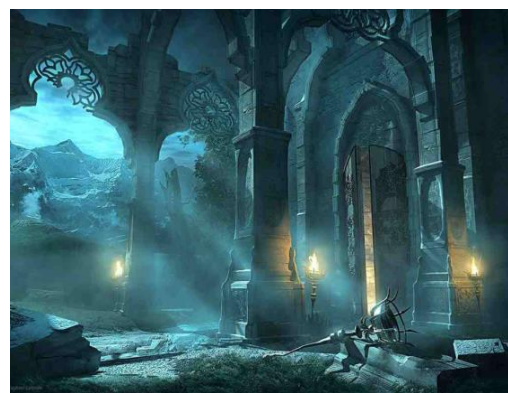
۳-۳. نقش تصویرگران در شخصیت‌پردازی بازی‌های رایانه‌ای

بعد از ظهور کنسول «پلی‌استیشن»³⁶ در سال ۱۹۴۴، گرافیک فنی بازی‌ها با سرعت زیادی رشد کرد. به گونه‌ای که در حال حاضر نه تنها یکی از اهداف اصلی شرکت‌ها در ارائه محصولاتشان است، بلکه بیشتر گیمرها خواستار گرافیک‌های واقعی‌تر هستند. کیفیت بافت‌های محیطی، رزولوشن، شخصیت‌پردازی، بافت روی پوست و ابزار، جزئیات اشیاء، نورپردازی‌ها و سایه‌پردازی‌ها، عوامل مهمی‌اند که در بخش گرافیک بازی تأثیرگذارند. عمده‌ترین پرسش‌هایی که از مخاطبان در سال ۲۰۱۷ درباره اثرات به یاد ماندنی یک بازی از آن‌ها شده شامل موارد زیر بود: «چه چیزی در بازی برای شما ماندگاری دارد؟»

شیاطین هستند. تأثیر ادبیات آخرالزمانی و نیز شروع مختلف سفر به دنیای مردگان موجب گسترش فزاینده چنان تصاویری در کلیساهای جامع گوتیک شد که روز به روز به مؤمنان یادآوری می‌کردند چه کیفرهایی در انتظار گناهکاران است (اکو، ۱۳۹۵، ص ۶۹). نقش معماری تاریک گوتیک و ترکیب‌بندی‌های خشن و طاق‌های بلند و قلعه‌های مخوف در عناصر بازی‌های گوتیک فانتزی³³ مشهود است. همان‌طور که در داستان‌های «گل سرخ» قرون وسطایی³⁴، نیروهای مرموز و ارواح خبیث آزاردهنده دیده می‌شوند، موجودات فرازمینی و هیولاها و گرگینه‌های خون‌آشام در سبک گوتیک فانتزی نیز بارزند.



تصویر ۱. بازی دارک سولز (URL6)



تصویر ۲. بازی بلاد بورن (URL)

۳-۲. داستان‌های فانتزی اسطوره‌ای

فانتزی اسطوره‌ای همان‌طور بر مبنای اساطیر ملل مختلف در سبک فانتزی ساخته می‌شوند. رد پای اساطیر مختلف در تمامی آثار سبک فانتزی دیده می‌شود و بسیاری از شخصیت

۳-۴. بازی با ژانر اساطیری (داستان و تصویر)

بازی‌هایی که در ژانر اساطیری و تاریخی و ماجراجویی ساخته می‌شوند، پرطرفدارترین بازی‌های رایانه‌ای هستند. در چند دهه گذشته، شرکت‌ها برای ایجاد سرگرمی تنها به آرایه بازی و دگم‌زنی متعدد و بالا بردن شخصیت‌ها و گذر از موانع اکتفا می‌کردند. در عصر حاضر، فقط جذابیت گرافیک بازی در اولویت تولید کننده نیست، بلکه روند داستانی و میخکوب کردن و ایجاد علاقه برای پیگیری تا پایان بازی برای آن‌ها اهمیت بیشتری یافته است (Wiltshire, 2015, p. 101).

ایجاد روایت درگیرکننده، مختص ژانرهای اساطیری است. حضور خدایان و موجودات و سرنوشت متغیر و خشم ایزدان و یاری ایزد بانوان دستمایه بازی‌هاست. نقش‌مایه‌ها و شخصیت‌پردازی در این نوع، براساس طرح‌برداری از مجسمه‌ها و بناهای باستانی است. نوع پوشش شخصیت‌ها و آرایش مو و ابزارآلات نیز متعلق به عهد تاریخی است (تصویر ۴).



تصویر ۴. بازی کیش یک آدم‌کش ادیسه (URL7)

در بین هزاران بازی ریز و درشتی که در این ژانر ساخته می‌شود، تعدادی از آنها روایاتی فوق‌العاده را دربردارند و تا سالهای متوالی در ذهن مخاطب باقی می‌مانند. قصه‌هایی کهن از اساطیر، جادوها، افسانه‌ها، جهان‌های تاریک. روایت‌هایی که قهرمان با گذر از موانع همچون هفت خون‌های اساطیری و جنگ با شیاطین به سوی نور می‌رود. از این رو دو بازی از ژانر اساطیری با عناوین « خدای جنگ » و « پیشگش سنوا » که از اعتبار بالایی نزد مخاطبان برخوردارند

الف: کیفیت کنسول بازی، ب: زاویه جهان باز، ج: مدت زمان بازی و د: شخصیت‌های بازی. عمده جوابهایی که مخاطبان داده‌اند درباره شخصیت‌های بازی بوده است (URL2).

شخصیت‌پردازی عمده‌ترین وظیفه تصویرگر است. بسیاری از مناظر و اشیاء و شخصیت‌هایی که در بازی وجود دارند را تصویرگران با نگرش به محیط و اشیاء و بستگی به بازی طراحی می‌کند به طور مثال شخصیت بربر در بازی جنگ قبایل³⁷ شباهت به شخصیت تری جونز³⁸ کشیش آمریکایی دارد. گاهی برای طراحی یک بازی تصویرگر باید از تخیل زیادی برخوردار باشد. در مرحله نخست، تصویرگران برای فضا سازی و شخصیت‌ها، اسکیس تهیه می‌کنند و فیگورها را در زوایای مختلف طراحی می‌کنند. اگر بازی تم تاریخی داشته باشد، آن‌ها نمونه‌های باستانی و نقش‌مایه‌های هنری و بومی مرتبط به داستان را مطالعه می‌کنند. (تصویر ۳) تصویرگران مسئول طراحی بسیاری از ابزارها و فضاهای بازی‌اند. مسئولیت اصلی تیم برعهده سرپرست گروه تصویرگران است، او تصمیم می‌گیرد که بازی چه فضا و چه ساختاری را دارا باشد. در انتهای پروژه طراحی، از نرم‌افزارها جهت جان‌بخشی به شخصیت‌ها، حرکت و جلوه‌های ویژه و ایجاد بافت استفاده می‌کنند. تصویرگران باید دو مهارت داشته باشند: تخیل بسیار بالا و توانایی طراحی، بخش طراحی نیز به چند شاخه تقسیم می‌شود، طراحی انسان، طراحی گیاهان و جانوران، طراحی موجودات مافوق طبیعی، طراحی فضاهای شهری و یا افسانه‌ای و آخرالزمانی، طراحی اشیاء و ابزار اصولاً طراحان از آخرین نسخه تولید شده نرم‌افزار برای طراحی بهره می‌گیرند.



تصویر ۳. مراحل اتود و پیش طرح شخصیت بازی حشاشین³⁹ (URL4)

مورد مطالعه قرار می‌گیرند. نخست پیشینه داستانی و سپس از لحاظ تصویر و فضا سازی بررسی می‌شوند.

الف- بازی خدای جنگ

خدای جنگ یک بازی رایانه‌ای در سبک اکشن - ماجراجویی است که تا کنون هشت نسخه از بازی ارائه شده است، ۴ نسخه اصلی و ۴ نسخه فرعی که توسط شرکت «سونی اینتراکتیو»⁴⁰ تا سال ۲۰۱۸ به بازار آمده است (URL12). شخصیت اصلی بازی «کریتوس»⁴¹ است که به مخالفت با «زئوس» یا پدرش برمی‌خیزد. شخصیتی که در نسخه اول بازی خام و عجول رفتار می‌کند به تدریج در نسخه‌های بعدی تبدیل به شخصیتی عمیق و احساساتی می‌شود و مخاطب متوجه رشد عقلی و رفتاری وی به مرور می‌شود. یکی از نقاط قوت بازی خدای جنگ این است که بازی دقیقاً در راستای تقدیر و سرنوشت ایزدان اسطوره‌ای پیش نمی‌رود و کهن الگوهای از پیش تعیین شده به چالش فراخوانده می‌شوند. نام قهرمان داستان از شخصیت کریتوس پسر «استوکس»⁴² الهه بزرگ‌ترین رود یونان گرفته شده است، «کریتوس» مظهر نیرو و توانمندی و فرمانروایی در یونان بود و در بازی خدای جنگ او جوانی است که در دهکده «اسپارتا» به دنیا آمده و پس از مرگ برادرش به خدمت سپاه اسپارتا آمد و در جنگ با شاه بربرها به آستان مرگ رفت اما به کمک «آرس»⁴³ نجات یافت و آرس «شمشیر آشوب»⁴⁴ را به او داد و به خدمت «آرس» درآمد.

بعد آن مردم «اسپارتا» با او دشمن می‌شوند و او دچار خطای تراژیک شده و شهر را خاکستر می‌کند و ننگ خیانت به موطن در او می‌ماند، او دست به دامان «آتنا»⁴⁵ شده و «آتنا» به او می‌گوید باید جعبه پاندورا به دست آورد. جعبه در سخت‌ترین قسمت دشت ارواح بود و کریتوس برای گذر از موانع باید از هفت خوان‌ها می‌گذشت. «کریتوس» پس از مشقت فراوان جعبه را به دست می‌آورد، «آرس» متوجه می‌شود و او را به دنیای مردگان می‌فرستد. «زئوس»⁴⁶ او را نجات داده، اما او دلتنگ شهر و همسر بود و نزد «آتنا» می‌رود تا به حالت سابق برگردد. «آتنا» امتناع می‌کند و کریتوس بر فراز کوه المپ رفت و تبدیل به خدای جنگ شد. در نسخه چهارم اصلی (هشتم)، «کریتوس» مقام ایزدی را از دست داده و به شکل

انسانی به جنگ با غول‌ها و شیاطین می‌رود. تغییراتی که در آخرین نسخه از این سری آمده به مراتب بیشتر از اضافه شدن یک شخصیت و تغییر محل قرارگیری زاویه و ترکیب بندی است تصویرگران حتی در طراحی زره و تجهیزات مبارزات «کریتوس» نیز حساسیت به خرج داده‌اند. رنگ بندی و زاویه‌های دید احیاء شده‌اند و شخصیت «کریتوس» مقبول‌تر و حالات عاطفی‌اش بهتر نمایش داده شده است. (تصویر ۵) بافت تپه‌های پوشیده از چمن از دور، برگ‌ها در وزش باد ملایم و نور ساطع شده از بدن هر کدام از شخصیت‌ها (تصویر ۶) به حدی واقعگرایانه و مسحورکننده است که تشخیص مرز و واقعیت بازی دشوار است. آسمان بازی با نمونه واقعی برابری می‌کند. (تصویر ۷).

جدول ۲. ویژگی‌های تصاویر نسخه‌های ۱ و ۲ و ۳ و ۴ بازی خدای جنگ (نگارنده)

نسخه اول ۲۰۰۵	عدم ایجاد بافت و براق بودن پوست، حرکت و پرش در ۴ زاویه، ترسیم ابزارهای ابتدایی، دو نوع ترکیب بندی، اکثر کادرها متقارن، ترکیب رنگی بنفش و قرمز، زاویه دوربین سه جهت
نسخه دوم ۲۰۰۷	ارتقای کریتوس و ملبس به جوشن و زره، ارتقای بافت‌ها روی شخصیت‌ها، مناظر چندبندی کاربرد رنگ طلایی، شفافیت تصاویر، فضا سازی سورئالیستی، تغییر زاویه دید، استفاده از فضای مجازی کلاسیک، حضور موجودات اساطیری
نسخه سوم ۲۰۰۸	موجودات ترکیبی، نبرد با تایتان‌ها، بافت مه و غلظت جو، پختگی در تصویرسازی صحنه‌ها، بافت صخره‌ها، فضا سازی براساس معماری روم، ایجاد سطوح، رنگ بندی متنوع زاویه دید از چندین جهت.
نسخه چهارم ۲۰۱۸	تکنیک بالا، شخصیت پردازی قوی، افزون کردن حالات عاطفی، ایجاد منظره و فضاهای غیر ساختمانی، جهان باز، بافت صخره‌ها، برگ‌ها، شفافیت آب، جانوران و مناظر طبیعی، ایجاد حجم و نورپردازی

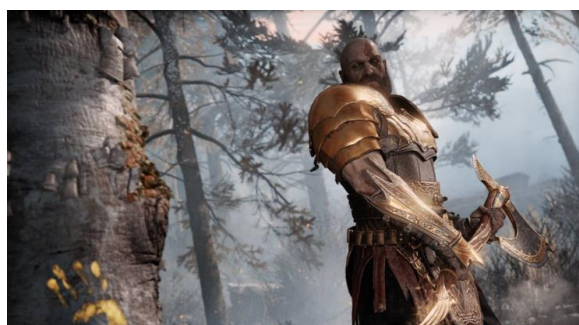
سایت متاکریتیک⁵⁴ از مهم‌ترین سایت‌های اطلاع رسانی و معرفی بازی های رایانه ای، به بازی خدای جنگ امتیاز ۹۹ از را ۱۰۰ داده است (URL2). جوایز متعدد و استقبال گسترده از بازی خدای جنگ موجب اعتبار جهانی آن شد.

جدول ۳. حضور اساطیر و کهن‌الگوها در نسخه ۱ و ۲ و ۳ و ۴ خدای جنگ (نگارنده)

ماجراجویی	خطای قهرمان	جنگ با اهریمن	سفر و مکاشفه	رسیدن به هدف (گنج، معشوقه، قدرت)	بهبودبخشی ارضاع	ایزدان یاری‌رسان
نسخه اول ۲۰۰۵	صعود بر فراز کوه المپ	جنگ با اسپارت و پریورها	رفتن به جهان مردگان	دستیابی به سلاح آشوب	از بین بردن دشمنان	آرس به او قدرت می‌دهد
نسخه دوم ۲۰۰۷	سفر ۳ روزه کریتوس به معبد	نبرد با سیرن‌ها ⁴⁷	سفر به صحرای ارواح گمشده	دستیابی به جعبه پاندورا	نابودی سیرن‌ها و پوسایدون ⁴⁸	آتنا به او شمشیر جنگ می‌دهد
نسخه سوم ۲۰۰۸	رفتن به عالم توهم و نجات دختر و همسر	آرس همسر کریتوس را می‌کشد، کریتوس به او اعتماد داشت	جنگ با آرس و قطع دست کریتوس	آمدن به جهان واقعیت	بازگشایی زنجیرهای اسارت	زئوس با صاعقه به او قدرت می‌دهد
نسخه چهارم ۲۰۱۸	استفاده از تیر لویاتان و جادو	مرگ بالدر ⁴⁹ و آغاز یخبندان و عصر تاریک	نبرد با الفها، اوگر ⁵⁰ و موسپل‌هایم ⁵¹	یافتن صندوق سیلور در قلمرو ایزدان	حفاظت از فرزند پسر و ارتباط عاطفی	یاری فریا ⁵³ ایزد والهالا و سنگ رونی

جدول ۴. جوایز کسب شده بازی خدای جنگ (URL5)

۲۰۱۸	جایزه برتر بازی های رایانه‌ای سال
۲۰۱۹	جایزه بهترین سناریونویسی بازی رایانه‌ای
۲۰۱۸	جایزه بهترین استودیو بازی سازی
۲۰۱۸	جایزه بهترین ژانر ماجراجویی



تصویر ۶. بافت و پوشش گیاهی بازی خدای جنگ (URL9)



تصویر ۵. کاراکتر کریتوس نسخه ۲۰۰۸ و ۲۰۱۸ (URL2)

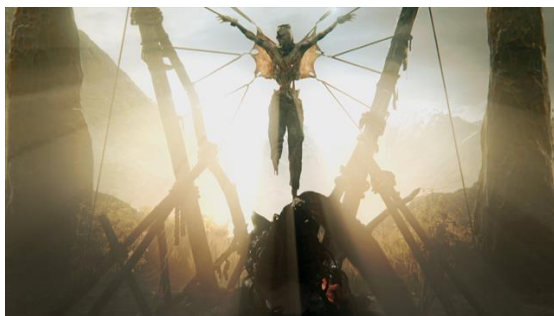
سنگی، قایق‌های وایکینگی، مجسمه، اعدام به روش عقاب خونین از عناصر آشنای اساطیر نورس هستند (تصویر ۱۰).



تصویر ۸. بازی هل بلید، پیشکش سنوا (URL6)



تصویر ۹. جنگ سنوا با شیاطین هل (URL6)



تصویر ۱۰. اعدام به روش عقاب خونین وایکینگی، صحنه اعدام دیلیون (URL6)

جدول ۵. ویژگی‌های تصویری هل بلید: پیشکش سنوا (نگارنده)

<p>گرافیک خارق‌العاده و جزئیات بالا، توجه به بافت صخره و جنگل طراحی مدل‌های کاملاً سه بعدی و با بافت واقعی دارای خط داستانی مهیج و محتوای اساطیری حضور در میداین نبرد و جنگ‌های حماسی توانایی کسب نیروهای ویژه، حرکت از چندزاویه، فضا سازی ترکیبی روبارویی با ۲ شیطان و دشمن توانایی استفاده از شمشیر و تیر و کمان جادو و حضور اساطیر ایجاد فضاهای مه‌آلود، استفاده از تقسیمات طلایی در طراحی فضاها</p>



تصویر ۷. تصاویر آسمان و آب و کوه در بازی خدای جنگ (URL2)

ب: بازی هل بلید: پیشکش سنوا 55

این بازی به سبک فانزنی تاریک در ژانر اسطوره‌ای - ماجراجویی است که توسط شرکت انگلیسی «نینجا تئوری» ساخته شده است. بازی با الهام از اساطیر اسکاندیناوی و فرهنگ سلت‌ها تصویرسازی شده است - شخصیت سنوا، یک جنگجوی پیکت⁵⁶ است که به منظور رهایی روح معشوق مرده از دست ایزد بانوی سرزمین مردگان «هل⁵⁷» باید با شکست دادن موجودات از دنیای دیگر و مواجهه با چالش‌های آن‌ها، راهی سرزمین «هل هایم» شود. زمان داستان بازی مرتبط به سده هشتم میلادی و براساس اساطیر نورس است. از مهم‌ترین عناصری که طراحان بازی به آن در فضا سازی تأکید کرده‌اند حضور آتش و تاریکی است که براساس شخصیت سنوا طراحی شده است (تصویر ۸). سنوا دختری است که در کودکی مادر خود را از دست داده و پدر خرافاتی داشته و پس از مرگ مادر، پدر او را در اتاقی زندانی می‌کند. در نوجوانی با «دیلیون» معشوق و همسرش آشنا می‌شود سپس وایکینگ‌ها دهکده را آتش زده و همسرش را می‌کشند. او به قصد انتقام وارد جهان زیرین و اساطیری می‌شود تا با جنگ با شیاطین و جهان تاریکی همسرش را بازگرداند (تصویر ۹). هل بلید، بازی روان‌شناختی براساس داستان‌های افسانه‌ای سلتیک است. این ادبیات نخست به صورت شفاهی نقل می‌شد، از قرن سیزدهم میلادی به رشته تحریر درآمده و به داستان‌های ساگا⁵⁷ مشهور شده است. همچون بسیاری از متون اساطیری روایات آن ترکیبی از افسانه و بازتاب کشمکش‌ها و رفتن به جهان زیرین، مواجهه با ایزدان نورس چون «اودین⁵⁸» و «سورت⁵⁹» و «والراوان⁶⁰» است. همچون اساطیر بین‌النهرینی، اساطیر نورس سیاه و خشن‌اند، ستون‌های

جدول ۶. حضور اساطیر و کهن‌الگوها در بازی هل بلید، پیشکش سنوا (نگارنده)

ماجرای جوی	خطای قهرمان	جنگ با اهریمن	سفر و مکاشفه	رسیدن به معشوق، هدف، گنج	بهبودبخشی ارضاع	ایزدان یاری‌رسان
رفتن به جهنم اساطیر نورس یا نیفلهایم	مرگ پدر، دیلیون، خودکشی سنوا	جنگ با خدای آتش ⁶¹ و خدای توهم ⁶²	رفتن به جنگل برای توبه و سفر جهان «هل»	دستیابی به شمشیر دانایی و حل معما	بازگشت از جهان مردگان و پاک‌داشتن به جهان واقعی	دورث به او راهنمای سفر را می‌دهد

تصویرگران برای ترسیم فضاهای بازی از گنجینه‌های وایکینگ‌ها در موزه راسکیلد⁶² استفاده کرده‌اند. کلین دونیون⁶³ یکی از طراحان بازی می‌گوید: «ترسیم فضاهای وایکینگ چالش برانگیز بود. تیم طراحی مدت‌ها در موزه راسکیلد، مشغول ایجاد پیش‌طرح بودند تا وسایل و ظروف و کشتی و حتی خالکوبی روی بدن، طراحی طبیعی به نظر برسد (URL3) (تصویر ۱۰ الف و ب).



تصویر ۱۱ (ب). در چوبی متعلق به قرن ۱۱ میلادی، دانمارک (URL1)



تصویر ۱۱ (الف). نقوش در هم بافته هنر سلتی در بازی (URL3)



تصویر ۱۲. درخت متوسلا در بازی هل بلید، پیشکش سنوا (URL 3)



تصویر ۱۰ (الف). کشتی وایکینگ در موزه راسکیلد (URL8)



تصویر ۱۰ (ب). کشتی وایکینگ در بازی هل بلید، پیشکش سنوا (URL6)



تصویر ۱۳. صحنه رسیدن به نور، بازی هل بلید پیشکش سنوا (URL4)

نتیجه‌گیری

مضامین اسطوره‌ای در تصویرسازی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از مهم‌ترین و جذاب‌ترین موضوعاتی است که شرکت‌های تولید بازی برای فروش و کسب امتیاز بالا در جدول رده‌بندی بازی رایانه‌ای از آن استفاده می‌کنند. اسطوره و داستان‌های پرفراز و نشیب و شخصیت‌های خیر و شر و جهان‌های نامتعارف و موجودات ترکیبی، دستمایه خوبی برای تصویرگرانی است که قصد دارند فراواقعی طراحی کنند بدون آن که در معرض نقد منفی مخاطب قرار گیرند زیرا در اسطوره هر رخداد غیرقابل فهمی قابل قبول است. فناوری‌های نوین امکان کشف خاص و به روزرسانی‌های گسترده را به طراحان می‌دهد. از این رو بازی‌های رایانه‌ای می‌توان هنری میان‌رشته‌ای دانست که با تلفیق تمهیدات تجسمی و صنعت الکترونیک توانسته مخاطبان بیشماری در جهان کسب کند. اساطیر یونان و نرس به دلیل دارا بودن شخصیت‌های گسترده و ایزدان متنوع، قابلیت تبدیل به درون‌مایه پرفراز و نشیب و مناسب برای گیم پلی را دارند. در این میان، تصویرگران بازی‌ها، صرفاً یک طراح با مهارت‌های تجسمی نیستند و برای ترسیم فضاهای بازی مطالعات عمیقی درباره شخصیت‌های اسطوره‌ای و سرنوشت و خطاهای آنان دارند. بازی‌های رایانه‌ای با ژانر اساطیری، کتابی جامع از رویکرد اساطیر در قالبی نوین است. تصاویر بازی‌ها هم معطوف به اصول زیبایی‌شناسی و قواعد تجسمی نمی‌باشند. تصویرگران چندین بُعد از شخصیت‌ها را طراحی می‌کنند و در کنار تکنیک‌های حجم و نورپردازی به نشانه‌های شخصیت‌های

تیم آنتونیادز⁶⁴، از دیگر تصویرگران می‌گوید: «اساطیر نرس را مطالعه کردیم، سنن و آیین‌های آن‌ها را خواندیم. جهان تاریک نرس، در طراحی شخصیت‌ها و فضا سازی گام به گام یاریمان می‌کرد. خدایان خشن با ماسک‌های جادویی و اژدها و شیاطین و ستون‌های سرد سنگی و دره‌های چوبی با نقوش درهم بافته فضا سازی را در ذهنمان جرقه می‌زد» (تصویر ۱۱ الف و ب) (Nelson, 2018, p. 28).

نکته تأمل‌برانگیز تصویرسازی داستان، توجه و حساسیت طراحان به نکات ریز در تأکید بر فضا سازی نرسی است. آرایش گیسوان و بافت موها، درخشان سپیدار، درخت متوسلا (تصویر ۱۲)، کلاغ یا پیک اودین از عناصری هستند که در افسانه‌های نرس مقدسند. رنگ غالب فریم‌ها بنفش و قهوه‌ای است و تنها زمانی که سنوا از جهان تاریکی به جهان زندگان قدم می‌گذارد با فضایی بهشت‌گونه مواجه می‌شویم. (تصویر ۱۳) دشمنان سنوا، خوفناکند همان‌طور که اساطیر نرس تاریکند و در واقع در پایان بازی گذر از رنجهای دختر جوان را نشان می‌دهد. این بازی مورد استقبال منتقدین قرار گرفته و با میانگین امتیاز ۹۶ از ۱۰۰ بر اساس نقد در وبگاه متاکریتیک قرار دارد (Nelson, p. 29). طراحان و تصویرگران با مجهز شدن به فناوری و ایده‌های متنوع و استفاده از امکانات دیجیتال شانس بیشتری در بروز خلاقیت یافته‌اند. ایده مهم‌ترین عنصر در شکل‌گیری اولیه یک اثر خلاقانه است و دنیای اسطوره‌ها با موجودات خارق العاده و روایت‌های عجیب منبعی شگفت‌انگیز برای ایده‌یابی به شمار می‌روند.

جدول ۷. جوایز کسب شده بازی هل بلید: پیشکش سنوا (URL7)

۲۰۱۸	جایزه بازی‌های رایانه‌ای بفتا برای بهترین صداگذاری
۲۰۱۷	جایزه بازی‌های رایانه‌ای بفتا برای بهترین بازی بریتانیایی
۲۰۱۷	جایزه بهترین طراحی و فضا سازی
۲۰۱۷	جایزه جهانی پر فروش‌ترین بازی رایانه‌ای
۲۰۱۸	جایزه بازی‌های رایانه‌ای بفتا برای بهترین بازیگر
۲۰۱۸	جایزه بازی‌های رایانه‌ای بفتا برای بهترین دستاورد هنری
۲۰۱۷	جایزه بازی‌های رایانه‌ای برای بهترین نمایش
۲۰۱۸	جایزه بازی‌های رایانه‌ای بفتا برای بهترین بازی استودیویی

35 Norse mythology

36 Play Station

37 Clash of Clans

38 Terry Jones

39 Assassin creed

۴۰ kritos : فرزند زئوس.

41 Sony Interactive

42 Styx

۴۳ Ares: خدای جنگ و خدای طوفان‌ها.

44 Blade of chaos

۴۵ Athena: الهه خرد و نگهبان شهر آتن.

۴۶ Zeus: خدای یونانی و فرمانروای کل هستی.

۴۷ Siren: پری دریایی، گاهی به صورت انسان پرنده ملوانان را به کام

مرگ می‌کشاندند.

۴۸ Poseidon: دومین ایزد یونانی و خدای آب‌ها و دریاها.

۴۹ Balder: ایزد نور و پاکی اسکاندیناوی.

۵۰ Oger: غول وحشی اسکاندیناوی.

۵۱ Muspelheim: یکی از نه جهان اسکاندیناوی و سرزمین آتش.

۵۲ Yggdrasil: درخت جهان اساطیری اسکاندیناوی که شاخه‌هایش

تکیه‌گاه مرکزی کیهان به شمار می‌رفت.

۵۳ Freyja: ایزد بانوی عشق و باروری اسکاندیناوی.

54 Metacritic

55 Hell blade: Senua's sacrifice

۵۶ Picts: مردمی باستانی که در شمال و شرق اسکاندیناوی امروزی

زندگی می‌کردند و جنگاور بودند.

۵۷ Hel: ملکه و فرمانروای هل‌هایم، سرزمین مردگان.

58 Saga stories

۵۹ Odin: خدای خدایان اسکاندیناوی و ایزد خرد و جنگ و پیروزی.

۶۰ Surt: ایزد آذرخش و تندر اسکاندیناوی.

۶۱ Val Ravan: ایزد قربانی کردن اسکاندیناوی.

62 Roskilde Museum

63 Klein Donion

64 Teem Antoniadis

کتاب‌نامه

-احسنی، سهیل، محمودی، فتانه (۱۴۰۲). «تاثیرگذاری هنر مدرن

بر ادبیات نوگرا و بازی‌های ویدیویی (مطالعه موردی رمان

«اولیس» جیمز جویس و بازی «دارک سولز» هیدتکا میازاکی)».

پژوهش‌های ادبیات تطبیقی، دوره ۱۱، شماره ۱، صص ۹۹-۱۱۴.

-اسماعیل پور، ابوالقاسم (۱۳۹۱). اسطوره بیان نمادین، تهران،

سروش.

-الیاده، میرچا (۱۳۶۵). بازگشت جاودانه اسطوره، ترجمه جلال

ستاری، تهران، توس.

اساطیری در بازی توجه دارند، ریزبینی طراحان بازی در

طراحی نشانه‌های تاریخی مشهود است. حساسیت به نکاتی از

این دست، در اکثر بازی‌های معتبر با ژانر اساطیری دیده می

شود. بررسی نمونه‌های تصویری از بازی‌های «خدای جنگ و

هل بلید، پیشکش سنوا» حکایت از آن دارد که هنرمندان در

الهام‌پذیری از اسطوره، خود را محدود به یک دوره یا شخصیت

قهرمانی خاصی نکرده‌اند و توانسته‌اند از ظرفیت الگوهای

خارق‌العاده و قهرمان‌پروری در اسطوره‌ها در ترسیم صحنه‌ها

و روایت تصویری داستان بهره گیرند.

پی‌نوشت:

1 Video gamer

2 Spartan total war

3 Sega

4 Eurogamer

5 I.G.N

6 Age of mythology

7 Ensemble Studio

8 Game informer

9 Game Spart

10 Zeus: master of Olympus

11 Sierra Entertainment

12 Titan quest

13 THQ

14 Jotun

15 Thunder lotus Games

16 The banner of Saga

17 Kick Stars

18 Hell blade: Senua's sacrifice

19 Ninja Theory

20 God of War

21 Santa Monica Studio

22 Ulysses

23 Dark souls

24 Archetype

25 Fantasy story

26 Elves

27 Dwarves

28 Orcs

29 Goblins

30 War craft

31 The elder scrolls

32 Dark fantasy

33 Gothic fantasy

۳۴ The romance of the rose: داستان‌های گل‌سرخ از مضامین

عمده ادبیات سده‌های میانه بود، که شامل روایاتی درباره قتل‌ها و توطئه‌ها

در فضاهای تاریک دیرها و قلعه‌های مخوف می‌شد.

منابع الکترونیکی

- URL1: <https://www.videogamer.com/features/playstation-showcase>
- URL 2: <https://www.videogamer.com/features/god-of-war-composer-bear-mccreary-genshin-impact-soundtrack-blew-his-mind/>
- URL 3: <https://www.instant-gaming.com/en/872-buy-hellblade-senua-s-sacrifice-pc-game-steam/>
- URL 4: <https://www.kinguin.net/category>
- URL 5: <https://www.pcgamer.com/writers-guild-of-america-scraps-its-videogame-writing-award/>
- URL 6: <https://www.polygon.com/2017/9/6/16256058/hellblade-senuas-sacrifice-review>
- URL 7: <https://www.shacknews.com/article/107624/assassins-creed-odyssey-review-a-familiar-history>
- URL 8: www.roskildemuseum.dk
- URL 9: <http://thecloUudfairy.com>
- URL 10: <https://www.alamy.com/%2Felaborate-celtic-art-in-vetical-image-norway-artwork-from-an-ancient-stave-church-from-kulturhistorisk-museum-image269944251>
- URL 11: https://www.gamersyde.com/video_god_of_war_prologue_2_ps4_pro_4k_-41972_en.html
- URL 12: [Wishlist/http://www.visual-arts-cork.com](http://www.visual-arts-cork.com)

- بهار، مهرداد (۱۳۸۱). *رویکردهای علمی به اسطوره‌شناسی*، تهران، سروش
- آکو، امیرتو (۱۳۹۵). *تاریخ زشتی*، ترجمه هما بینا، تهران، فرهنگستان هنر
- جلال‌زاده، بهاره، دوران، بهزاد (۱۳۸۸). «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی رایانه‌ای «عملیات ویژه ۸۵»». *تحقیقات فرهنگی ایران*، شماره ۳، صص ۷۷-۹۶.
- رستگار فسایی، منصور (۱۳۸۳). *پیکرگردانی و اساطیر*، تهران، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
- رفیع‌زاده، ریحانه، معنوی‌راد، میترا، لیبراتی، نیکلا (۱۳۹۹). *واکاوی نقش آواتار در جهان تخیلی تعاملی بازی‌های ویدئویی با استفاده از نظریه بینش دوگانه*، «کیمیای هنر»، شماره ۳۵، صص ۲۰-۷.
- ساسانی، مریم (۱۳۸۶). «بازتاب اسطوره در جهان معاصر». تهران، پنجمین همایش پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی.
- گورین، ویلفرد، لیبر، ال، ویلینگهام، جان، لی، مورگان (۱۳۷۰). *راهنمای رویکردهای نقد ادبی*، ترجمه زهرا میهن‌خواه، تهران، اطلاعات
- طهماسبی، پوریا، اسدی، مهیار (۱۴۰۲). «بازشناسی ساختار بازی‌های رایانه‌ای با محوریت آموزش تاریخ و هنر (مطالعه موردی: مجموعه بازی تور اکتشاف)». *جلوه هنر*، دوره ۱۵، شماره ۴، صص ۸۴-۱۰۱.
- مجد‌زاده، زهرا، راودراد، اعظم، طاهر، طهرع (۱۳۹۸). «قهرمان اسطوره‌ای در سینمای مسعود کیمیایی»، *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، دوره ۱۵، شماره ۵۵، صص ۸۱-۱۰۶.
- واحد دوست، مهوش (۱۳۷۹). *پژوهشی در اساطیر ایران*، تهران، فکر روز.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۹). *انسان و سمبل‌هایش*، ترجمه محمود سلطانی، تهران، امیرکبیر
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۶۸). *چهار صورت مثالی*، ترجمه پروین فرامرزی، مشهد، آستان مقدس

- Kelly, Andy (2016). *Focus of Hell blade, the words number one gamer*, n 318. UK.
- Nelson, Jarir (2018). *The beast inside of dark fantasy*, PC gamer, summer, n 71. UK.
- Wiltshire, Alex (2015). *The art of fantasy war, Gamer do it*, network magazine, USA.