


Analysis of the Design of Hero Characters in the Top Ten Digital Games in the World (8th Third Generation Games, Game Spot Site Index)

ISSN (P): 2980-7956

ISSN (E): 2821-2452

 10.22034/jivsa.2025.546849.1132

Morteza Dastjerdi * 

* M.A in Illustration. Faculty of Art. University of Neyshabur. Neyshabur. Iran
Email: morteza.dastjerdi2016@gmail.com

Citation: Dastjerdi, M. (2025), "Analysis of the design of hero characters in the top ten digital games in the world (8th third generation games, Game Spot site index)", *Journal of Interdisciplinary Studies of Visual Arts*, 2025, 4 (7), P. 89-99.

Received: 13 September 2024

Revised: 25 January 2025

Accepted: 09 September 2025

Published: 20 September 2025

Abstract


The design of the hero character in digital games is one of the most crucial elements contributing to the success of game production and audience engagement. In Eighth Generation games particularly those with a third person perspective the hero character functions as the primary interface between the player and the game world. These characters play a key role in storytelling, evoking excitement, constructing identity, and fostering empathy. With the advancements in graphics, technology, and narrative structures during this generation, hero character design has become more complex and purposeful. This study aims to provide a practical analysis of the design characteristics of hero characters in ten top digital games of the eighth generation, based on a list presented by the reputable GameSpot website. The research method is descriptive analytical with an applied approach, and the data were collected through direct examination of the games, narrative content analysis, theoretical resource review, and visual structural analysis of the characters. The study begins by clarifying foundational concepts such as the definition of a hero character, the narrative features in third person games, and the structure of eighth-generation titles. It then proceeds with a comparative analysis of the key design features of the hero characters in the selected games, including visual elements (costume, body form, color scheme), narrative background, psychological traits, personal skills, and their interaction with the environment and other characters. The findings indicate that games featuring deep, balanced, and narrative driven character designs are more successful in creating emotionally engaging experiences for players. Furthermore, such design enhances the storytelling process and plays a critical role in maintaining the player's mental engagement throughout the game. This paper seeks to offer an analytical framework based on successful examples, providing a useful model for game designers, interactive media researchers, and narrative developers in the gaming industry.

Keywords: Character design, Game hero, Eighth generation, Third-person game, Character analysis.

تحلیل طراحی شخصیت‌های قهرمان در ده بازی دیجیتال برتر دنیا (بازی‌های نسل ۸ سوم شخص، شاخص سایت Game Spot)

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

 10.22034/jivsa.2025.546849.1132

مرتضی دستجردی* 

* کارشناسی‌ارشد تصویرسازی، دانشکده هنر، دانشگاه نیشابور، نیشابور، ایران.
Email: morteza.dastjerdi2016@gmail.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۶/۲۲

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۶/۲۹

چکیده

طراحی شخصیت قهرمان در بازی‌های دیجیتال یکی از مهم‌ترین عناصر موفقیت در تولید و جذب مخاطب به شمار می‌رود. در بازی‌های نسل هشتم، به ویژه با زاویه دید سوم شخص، شخصیت قهرمان به عنوان رابط اصلی میان بازیکن و جهان بازی عمل می‌کند. این شخصیت‌ها نقش کلیدی در روایت داستان، القای هیجان، ساخت هویت و ایجاد هم‌ذات‌پنداری دارند. با توجه به پیشرفت‌های گرافیکی، فنی و داستان‌پردازی در این نسل از بازی‌ها، طراحی شخصیت قهرمان نیز پیچیده‌تر و هدفمندتر شده است. پژوهش حاضر با هدف تحلیل کاربردی ویژگی‌های طراحی شخصیت قهرمان در ده بازی دیجیتال برتر نسل هشتم، با تکیه بر فهرست ارائه شده توسط وبسایت معتبر Game Spot، انجام گرفته است. روش تحقیق این پژوهش از نوع توصیفی - تحلیلی با رویکرد کاربردی است که داده‌های آن از طریق بررسی مستقیم بازی‌ها، تحلیل محتوای روایی، مطالعه منابع نظری، و تحلیل دیداری و ساختاری شخصیت‌ها گردآوری شده است. در این مطالعه، ابتدا مفاهیم بنیادی همچون چیستی شخصیت قهرمان، ویژگی‌های روایت در بازی‌های سوم شخص، و ساختار بازی‌های نسل هشتم تبیین شده است. سپس به تحلیل تطبیقی و ویژگی‌های کلیدی طراحی شخصیت قهرمان در بازی‌های منتخب پرداخته شده که شامل عناصر بصری (پوشش، فرم بدن، رنگ‌بندی)، پیش‌زمینه داستانی، ویژگی‌های روان‌شناختی، مهارت‌های فردی، و نحوه تعامل او با محیط و سایر شخصیت‌هاست. نتایج این بررسی نشان می‌دهد که بازی‌هایی که از طراحی شخصیت عمیق، متوازن و داستان محور بهره‌مند هستند، در ایجاد تجربه عاطفی مؤثرتر برای بازیکن موفق‌تر عمل می‌کنند. از سوی دیگر، این نوع طراحی، ضمن تقویت روایت، موجب حفظ درگیری ذهنی کاربر در طول بازی شده و در ارتقاء تجربه بازی نقش تعیین‌کننده‌ای دارد. مقاله حاضر می‌کوشد با ارائه چارچوبی تحلیلی از طراحی شخصیت در نمونه‌های موفق، الگویی قابل استفاده برای طراحان بازی، پژوهشگران حوزه رسانه‌های تعاملی و توسعه‌دهندگان روایت در بازی ارائه دهد.

کلیدواژه‌ها: طراحی شخصیت قهرمان، بازی نسل هشتم، بازی سوم‌شخص، تحلیل شخصیت.

۱. مقدمه

طراحی شخصیت در بازی‌های دیجیتال، به‌ویژه در نقش قهرمان، اهمیت بسیاری در جذب مخاطب، انتقال روایت و تجربه تعاملی دارد. قهرمانان، از نخستین لحظه ورود بازیکن به جهان بازی، به عنوان نماینده‌ای احساسی و عملیاتی عمل کرده و واسطه‌ای برای ارتباط میان بازیکن و دنیای داستانی هستند. در نسل هشتم بازی‌ها، به دلیل پیشرفت فناوری، گرافیک و روایت‌گری، انتظارات از طراحی شخصیت نیز افزایش یافته است. با توجه به حجم تولیدات بازی‌های دیجیتال در نسل هشتم و تمرکز ویژه بر طراحی شخصیت قهرمان، پرسش اصلی این است که چه مؤلفه‌هایی در طراحی شخصیت قهرمان در موفق‌ترین بازی‌های نسل ۸ سوم شخص نقش داشته‌اند؟ به نظر می‌رسد طراحی موفق شخصیت قهرمان مبتنی بر تعامل میان ویژگی‌های بصری، داستانی، تعاملی و هویتی در ساختار بازی است. بدین منظور هدف از تحقیق حاضر، استخراج و تحلیل عناصر موفق در طراحی شخصیت‌های قهرمان بازی‌های منتخب، جهت ارائه الگویی کاربردی برای طراحی شخصیت قهرمان است. تحلیل علمی طراحی شخصیت قهرمان، علاوه بر شناخت بهتر عناصر موفقیت در بازی‌سازی، می‌تواند به طراحان شخصیت، توسعه‌دهندگان بازی و پژوهشگران حوزه هنر دیجیتال در خلق کاراکترهای تاثیرگذارتر کمک کند.

پیشینه تحقیق

تحقیقات گسترده‌ای در زمینه طراحی شخصیت در بازی‌های ویدیویی صورت گرفته است که این مطالعات به جنبه‌های مختلف شخصیت‌پردازی، تعامل با بازیکن، و تأثیر آن بر تجربه بازی می‌پردازند. جنکینز (2004) در پژوهش خود با عنوان (Games as Narrative) تأکید کرده که طراحی شخصیت‌ها باید به‌طور هماهنگ با ساختار روایت بازی عمل کند تا تجربه‌ای جامع و غنی برای بازیکن فراهم آورد. بارتل و استرلینگ (2013) در تحقیق خود با عنوان (Character Design and Emotional Engagement in Digital Games) بر لزوم وجود پیش‌زمینه داستانی قوی برای ایجاد همذات‌پنداری و افزایش تعامل احساسی بازیکنان با شخصیت‌های بازی تأکید کرده‌اند. پژوهش‌های چوی و لیو (2018) با عنوان (The Role of Visual Design in Player

Engagement) نشان داده‌اند که طراحی بصری شخصیت‌ها تأثیر مستقیمی بر مشارکت بازیکنان و سطح درگیری آن‌ها با دنیای بازی دارد در جمع‌بندی، مرور پیشینه نشان می‌دهد که هر یک از پژوهش‌های پیشین تنها بر بخشی از فرایند طراحی شخصیت تمرکز داشته‌اند؛ برخی روایت‌محور بوده‌اند مانند (Jenkins, 2004)، برخی بر جنبه‌های بصری و هنری تأکید داشته‌اند مانند (Choi & Liu, 2018)، (Hartas, 2005) و برخی دیگر به تحلیل شخصیت در بستر فرهنگی یا بومی پرداخته‌اند (قادری، ۱۳۹۷). با این حال، کمتر پژوهشی به بررسی جامع شخصیت قهرمان در دو بعد مکمل - یعنی بُعد روانی-روایی و بُعد ظاهری-بصری - در بستر بازی‌های نسل هشتم سوم‌شخص اشاره کرده است. نوآوری این تحقیق در ارائه چارچوبی تحلیلی و تطبیقی است که به‌طور هم‌زمان، ویژگی‌های داستانی، روان‌شناختی، و بصری قهرمانان را در ده بازی برتر این نسل تحلیل می‌کند. بدین ترتیب، این مطالعه می‌کوشد شکاف موجود میان تحقیقات پیشین را پوشش داده و الگویی کاربردی برای طراحان و پژوهشگران بازی‌های دیجیتال فراهم آورد. این تحقیق به‌منظور گسترش دانش موجود و ایجاد چارچوبی دقیق‌تر برای تحلیل طراحی شخصیت قهرمان در بازی‌های دیجیتال، به‌ویژه در بازی‌های نسل هشتم، به بررسی عناصر بصری، روان‌شناختی، و داستانی شخصیت‌ها پرداخته است.

روش تحقیق

این تحقیق از نوع توصیفی-تحلیلی با رویکرد کاربردی است که داده‌های آن از طریق بررسی مستقیم بازی‌ها، تحلیل محتوای روایی، مطالعه منابع نظری و تحلیل دیداری و ساختاری شخصیت‌ها گردآوری شده است. در این مطالعه، ابتدا مفاهیم بنیادی همچون چیستی شخصیت قهرمان، ویژگی‌های روایت در بازی‌های سوم‌شخص و ساختار بازی‌های نسل هشتم تبیین شده است. سپس به تحلیل تطبیقی و ویژگی‌های کلیدی طراحی شخصیت قهرمان در بازی‌های منتخب پرداخته شده که شامل عناصر بصری (پوشش، فرم بدن، رنگ‌بندی)، پیش‌زمینه داستانی، ویژگی‌های روان‌شناختی، مهارت‌های فردی، و نحوه تعامل او با محیط و سایر شخصیت‌هاست.

۲. مبانی نظری تحقیق

۲-۱. شخصیت قهرمان

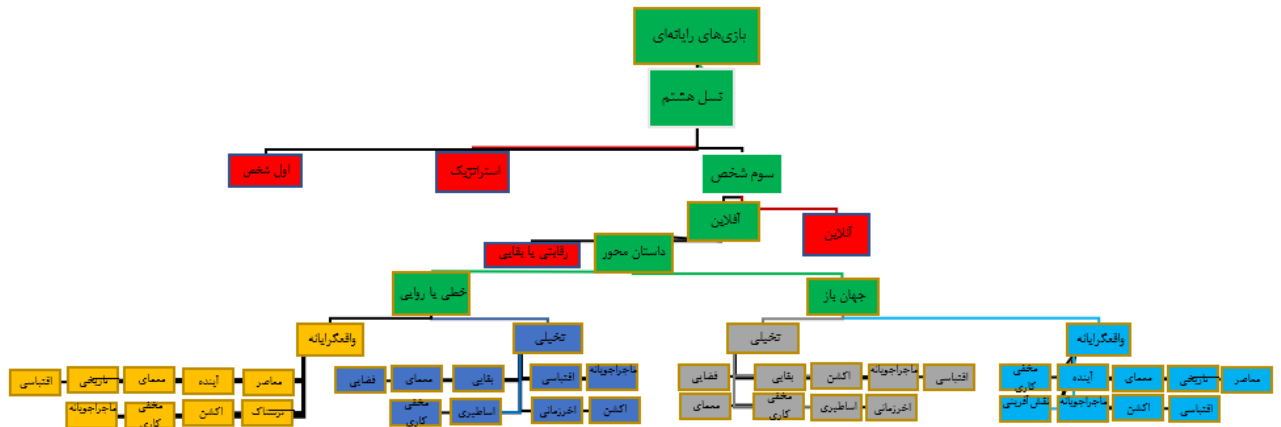
شخصیت قهرمان یکی از ارکان بنیادین در روایت‌های بازی‌های دیجیتال است. این شخصیت نه تنها خط داستانی را پیش می‌برد، بلکه به مثابه نقطه‌ی اتصال بازیکن با جهان مجازی بازی عمل می‌کند. قهرمانان اغلب با ویژگی‌هایی چون شجاعت، ایثار و توانایی رویارویی با چالش‌ها شناخته می‌شوند (Hemingway, 2015)، اما واقعیت این است که صرف وجود این خصوصیات برای ایجاد یک تجربه ماندگار کافی نیست. آنچه تفاوت میان یک قهرمان موفق و یک شخصیت سطحی را رقم می‌زند، چگونگی طراحی و ارائه‌ی این ویژگی‌ها در پیوند با روایت بازی است. به بیان دیگر، اگر بازیکن نتواند خود را در جایگاه قهرمان تصور کند و تصمیم‌های او را به عنوان بخشی از هویت خود تجربه کند، طراحی شخصیت شکست خورده است. در این میان، قهرمان در بازی‌های دیجیتال معمولاً فراتر از یک «کاراکتر داستانی» صرف ظاهر می‌شود. او به واسطه‌ی واکنش‌ها، انتخاب‌ها و حتی شکست‌هایش، بازیکن را وارد تجربه‌ای تعاملی می‌سازد که به نوعی بازتابی از زندگی واقعی است (Anderson, 2018). ویژگی قهرمانان دیجیتال است که باعث می‌شود بازی‌ها فراتر از سرگرمی عمل کنند و به بستری برای تمرین تصمیم‌گیری و مواجهه با پیامدهای اخلاقی تبدیل شوند. این همان چیزی است که طراحی شخصیت قهرمان را به بخشی از روان‌شناسی بازیکن پیوند می‌زند. افزون بر این، پژوهش‌ها نشان داده‌اند که قهرمان موفق معمولاً دارای ضعف‌ها و تعارضات درونی است (Murray, 2012). از نگاه پژوهش حاضر، این بُعد «انسانی» شخصیت است که بیشترین همذات‌پنداری را برای بازیکن ایجاد می‌کند. بازیکن وقتی با شخصیتی روبه‌رو می‌شود که همزمان شجاع و آسیب‌پذیر است، ناخودآگاه او را باورپذیرتر می‌یابد. چنین شخصیت‌هایی اغلب بازیکن را وادار می‌کنند در برابر انتخاب‌های اخلاقی دشوار مکث کند و همین امر به گفته‌ی Smith (2017)، باعث عمق‌یافتن تجربه‌ی عاطفی در بازی می‌شود. به بیان ساده‌تر، قهرمان کامل، قهرمانی ناقص است؛ چرا که در اینجا، ناقص به معنای واقعی و انسانی بودن تعریف می‌شود. از سوی دیگر، ظاهر و زبان بدن قهرمان نقش جدی در درک بازیکن از او دارد. لباس، سبک حرکت،

و حتی جزئیات کوچک مانند حالت صورت یا نحوه‌ی گرفتن سلاح می‌تواند هویت شخصیت را تقویت یا تضعیف کند. در بازی‌های سوم شخص، که بازیکن دائماً قهرمان را مشاهده می‌کند، این بعد اهمیت دوچندان دارد (Johnson, 2019). محقق معتقد است که اگر ظاهر قهرمان به صورت آگاهانه و در هماهنگی با روان‌شناسی شخصیت طراحی شود، می‌تواند داستان ناگفته‌ای را بدون کلام منتقل کند؛ داستانی که بازیکن آن را نه می‌شنود، بلکه تجربه می‌کند. در نهایت، طراحی شخصیت قهرمان فرآیندی چندلایه است که نیازمند ترکیب عناصر داستانی، روان‌شناختی و بصری است (Cunningham, 2016). اما آنچه این فرآیند را ارزشمند می‌کند، نقش بازیکن در تکمیل شخصیت است. به باور نویسنده، قهرمان زمانی جان می‌گیرد که بازیکن در کنار او رشد کند، از طریق انتخاب‌ها و شکست‌ها درگیر شود و در نهایت بخشی از هویت خود را در او بازشناسد. در این حالت، بازی نه فقط یک روایت مجازی، بلکه تجربه‌ای شخصی و منحصر به فرد برای هر بازیکن خواهد بود.

۲-۲. بازی دیجیتال

بازی‌های دیجیتال به عنوان یکی از مهم‌ترین رسانه‌های معاصر، جایگاهی فراتر از سرگرمی پیدا کرده‌اند. آن‌ها اکنون به صنعتی جهانی تبدیل شده‌اند که با سرعتی چشمگیر در حال گسترش است. ویژگی اصلی این رسانه، ماهیت تعاملی آن است؛ بازیکن نه تنها تماشاگر، بلکه بخشی از جهان بازی است و تجربه‌ای منحصر به فرد را از طریق تعامل با محیط و روایت کسب می‌کند (Prensky, 2001). پژوهشگر معتقد است که این ویژگی، بازی دیجیتال را از سایر رسانه‌ها متمایز می‌کند و آن را به بستری برای تجربه‌های شخصی و حتی بازاندیشی هویت تبدیل می‌سازد. از منظر ساختاری، بازی‌های دیجیتال به گونه‌ای طراحی می‌شوند که بازیکن در یک جهان مجازی فعالانه تصمیم‌گیری کند و اثر این تصمیم‌ها را بر روایت و محیط اطراف خود ببیند. این قابلیت باعث می‌شود بازی‌ها به رسانه‌ای برای ایجاد روایت‌های چندلایه و تجربه‌های شخصی شده تبدیل شوند (Gee, 2003). نگارنده بر این باور است که همین ساختار تعاملی، بازی را به یکی از جدی‌ترین ابزارهای فرهنگی عصر حاضر بدل کرده است، چرا که بازیکن نه فقط مصرف‌کننده، بلکه هم‌آفریننده‌ی تجربه است.

نمودار ۱. تعامل میان عناصر بازی دیجیتال و تأثیر آن بر تجربه بازیکن (نگارنده، ۱۴۰۲)



آن، تبیین جایگاه بازی دیجیتال به‌عنوان رسانه‌ای تعاملی و چندلایه است.

۲-۳. بازی‌های نسل هشتم سوم‌شخص

بازی‌های نسل هشتم به‌ویژه بازی‌های سوم شخص، تحولی در صنعت بازی‌های دیجیتال به وجود آوردند. این نسل از بازی‌ها که شامل کنسول‌هایی مانند پلی‌استیشن ۴ و ایکس‌باکس وان می‌شود، توانستند قابلیت‌های گرافیکی و فنی پیشرفته‌ای را به بازی‌ها اضافه کنند که تجربه بازی را به طور چشمگیری ارتقا داد. بازی‌های نسل هشتم معمولاً از گرافیک‌های بسیار پیشرفته، دنیای باز (Open World) و ویژگی‌های تعاملی پیچیده‌تری برخوردار بودند که بازیکنان را به‌طور عمیق‌تر در دنیای مجازی غوطه‌ور می‌کردند (Yuan, 2015). ویژگی‌های اصلی بازی‌های سوم شخص، به‌ویژه در نسل هشتم، شامل کنترل شخصیت از نمای پشت سر یا کنار آن است که به بازیکن این امکان را می‌دهد تا دیدی گسترده‌تر از محیط بازی و دشمنان داشته باشد. این نوع از دیدگاه، علاوه بر ارائه تجربه‌ای سرگرم‌کننده، به بازیکنان این امکان را می‌دهد تا کنترل بهتری روی حرکت‌ها و تعاملات شخصیت در دنیای بازی داشته باشند. این ویژگی به‌ویژه در بازی‌هایی که روایت‌های پیچیده و داستان‌محور دارند، بسیار مؤثر است، زیرا به بازیکن این فرصت را می‌دهد تا شخصیت‌های داستانی را از منظر سوم‌شخص و به‌طور طبیعی مشاهده کند (Kerr, 2017). یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های بازی‌های نسل هشتم، طراحی جهان باز یا «Open World» است. این ویژگی در بازی‌های سوم شخص به

پیشرفت‌های فناوریانه همچون گرافیک پیشرفته، هوش مصنوعی پیچیده و قدرت سخت‌افزاری بالا نیز نقشی بنیادین در این تحول ایفا کرده‌اند. بازی‌های نسل هشتم نمونه‌ای روشن از این جهش فناوریانه هستند: گرافیک نزدیک به واقعیت، طراحی دقیق و جزئی‌نگر محیط‌ها و تعاملات هوشمند شخصیت‌ها باعث شده بازیکنان خود را در جهانی باورپذیر و گاه چالش برانگیز بیابند (McGonigal, 2011). از دید تحقیق جاری، این پیشرفت‌ها صرفاً جنبه‌ی بصری ندارند، بلکه سطح جدیدی از درگیری عاطفی و اخلاقی را ایجاد می‌کنند. نکته‌ی مهم دیگر، شیوه‌ی روایت در بازی‌های دیجیتال است. برخلاف رسانه‌های سنتی، بازیکن در اینجا صرفاً ناظر منفعل نیست، بلکه در دل داستان حضور دارد و انتخاب‌هایش می‌تواند مسیر روایت را تغییر دهد (Zagal, 2007). این امر نوعی تعهد عاطفی میان بازیکن و دنیای بازی پدید می‌آورد. به باور محقق، همین ویژگی در برخی بازی‌ها است که تجربه‌ی هر بازیکن را یکتا می‌کند؛ زیرا هیچ دو مسیری در بازی دقیقاً مشابه هم پیش نمی‌روند. در نهایت، بازی‌های دیجیتال رسانه‌ای پیچیده و چندبعدی‌اند که اثرات آن‌ها نه‌تنها بر فرهنگ و جامعه، بلکه بر روان‌شناسی فردی نیز مشهود است (Aarseth, 2004). این ظرفیت گسترده موجب شده مطالعه‌ی طراحی و تحلیل بازی‌ها، ضرورتی جدی در مطالعات معاصر باشد. در این بخش، نموداری ارائه شده که ابعاد اصلی بازی دیجیتال شامل «نوع بازی»، «روایت» و «نقش بازیکن» را نمایش می‌دهد. پژوهشگر این نمودار را از پایان‌نامه‌ی خویش استخراج کرده و هدف از

شخصیت قهرمان، ویژگی‌های بصری، داستانی و تعاملی بررسی شده است. نمونه‌های مورد بررسی، همگی از میان بازی‌های نسل هشتم و با تمرکز بر بازی‌های سوم‌شخص انتخاب شده‌اند که در شاخص‌های معتبر *Game Spot* دارای رتبه بالا بوده‌اند. انتخاب این نمونه‌ها، بر اساس امتیاز هنری، طراحی شخصیت، و محبوبیت در میان کاربران و منتقدان صورت گرفته است.

۱-۳. بازی دیجیتال *The Witcher 3: Wild Hunt*



تصویر ۱. شخصیت Geralt در بازی *The Witcher 3: Wild Hunt* (وبسایت رسمی بازی، ۲۰۱۵)

شخصیت *Geralt of Rivia*: طراحی واقع‌گرایانه، با جزئیات دقیق در چهره، زخم‌ها، موهای سفید و لباس‌های زرهی. روایت داستانی پیچیده و شخصیت چندلایه. تعامل عمیق با محیط، تصمیم‌گیری‌های اخلاقی.

۲-۳. بازی دیجیتال *God of War (2018)*



تصویر ۲. شخصیت Kratos در بازی *God of War (2018)* (وبسایت رسمی PlayStation، 2018)

بازیکنان این امکان را می‌دهد تا دنیای بازی را به‌طور آزادانه کاوش کنند و در فرآیندهای مختلفی شرکت کنند. این نوع طراحی، که در بازی‌هایی مانند *The Witcher 3: Wild Hunt* یا *Red Dead Redemption 2* به اوج خود رسید، تجربه‌ای بسیار غنی و عمیق‌تر از بازی‌های خطی ارائه می‌دهد. بازیکنان می‌توانند در دنیای بازی جست‌وجو کنند، مأموریت‌ها را به شیوه‌های مختلف انجام دهند و به تعامل با سایر شخصیت‌ها پرداخته و تصمیماتی بگیرند که تأثیرات زیادی بر روند داستان داشته باشد (Johnson, 2018). در این نسل، گرافیک بازی‌ها نیز به طور قابل توجهی بهبود یافته است. قدرت پردازش بالای کنسول‌ها، جزئیات واقع‌گرایانه‌تری در طراحی محیط‌ها، شخصیت‌ها و حتی فیزیک دنیای بازی به ارمغان آورده است. علاوه بر این، نورپردازی، سایه‌ها و جلوه‌های بصری مانند تغییرات آب‌وهوا و اثرات طبیعی در بازی‌های نسل هشتم به شکلی بی‌سابقه ارتقا یافته است که نه تنها به جذابیت بصری بازی‌ها افزوده، بلکه حس واقع‌گرایانه‌تری از دنیای مجازی به بازیکنان منتقل می‌کند (Murray, 2017). علاوه بر ویژگی‌های فنی، در این نسل، بازی‌های سوم شخص با استفاده از هوش مصنوعی پیشرفته، طراحی‌هایی پویا و شخصیت‌های پیچیده‌تر ساخته شده‌اند. این پیشرفت‌ها باعث شده است که بازی‌ها تجربه‌ای زنده و واکنشی‌تر برای بازیکنان ایجاد کنند. هوش مصنوعی پیشرفته باعث می‌شود که رفتارهای غیرمنتظره و چالش‌های بیشتر در دنیای بازی به وجود آید و بازیکن را به چالش بکشد (Harvard, 2019). در نهایت، بازی‌های نسل هشتم سوم شخص نه تنها به لحاظ گرافیکی و فنی ارتقا یافتند بلکه از نظر روایی و طراحی شخصیت‌ها نیز تحولی بزرگ را تجربه کردند. این بازی‌ها قادر به ارائه داستان‌هایی جذاب‌تر و پیچیده‌تر بودند که بازیکن را نه تنها در سطح گیم‌پلی بلکه در سطح احساسی و روان‌شناختی نیز درگیر می‌کردند.

۳. شخصیت قهرمان در ده بازی دیجیتال برتر شاخص (*Game Spot*)

در این بخش، ده بازی برتر نسل هشتم (زاویه دید سوم‌شخص) انتخاب‌شده براساس سایت *Game Spot* مورد تحلیل قرار گرفته و برای هر بازی،

شخصیت: **Aloy**: طراحی مدرن و نوآورانه با الهام از فرهنگ قبیله‌ای آینده‌نگر. موهای بافته‌شده، لباس ترکیبی از تکنولوژی و سنت. قهرمانی زنانه با ذهن تحلیل‌گر.

۳-۵. بازی دیجیتال **Assassin's Creed Odyssey**



تصویر ۵- نمایشی از شخصیت **Kassandra** در بازی **Assassin's Creed Odyssey** (Ubisoft, 2018)

شخصیت: **Kassandra / Alexios**: طراحی الهام‌گرفته از فرهنگ یونانی. زره‌ها، حرکات رزمی، روایت حماسی. امکان انتخاب جنسیت و تعامل چندگانه با داستان.

۳-۶. بازی دیجیتال **Ghost of Tsushima**



تصویر ۶- شخصیت **Jin Sakai** در بازی **Ghost of Tsushima** (وبسایت رسمی PlayStation، ۲۰۲۰)

شخصیت: **Jin Sakai**: طراحی زیبانشناسانه بر اساس فرهنگ سامورایی ژاپن. لباس سنتی، حرکات شمشیرزنی، هارمونی رنگ‌ها. درگیری درونی میان شرافت سامورایی و تاکتیک‌های نینجا.

شخصیت **Kratos**: بازطراحی کامل شخصیت با تأکید بر پدر بودن. استفاده از ریش بلند، زره چرمی، خال کوبی‌های قرمز. تعامل عاطفی با پسرش **Atreus**، روایت احساسی و خشونت کنترل‌شده.

۳-۳. بازی دیجیتال **Red Dead Redemption 2**



تصویر ۳- شخصیت **Arthur Morgan** در بازی **Red Dead Redemption 2** (وبسایت رسمی Rockstar Games، 2018)

شخصیت: **Arthur Morgan**: واقع‌گرایی در طراحی لباس، پوست، حالات چهره. شخصیتی خاکستری با تحول تدریجی اخلاقی. تعامل با دنیای پویا و انتخاب‌های متنوع.

۳-۴. بازی دیجیتال **Horizon Zero Dawn**



تصویر ۴- شخصیت **Aloy** در بازی **Horizon Zero Dawn** (وبسایت رسمی Guerrilla Games، 2017)

۷-۳. بازی دیجیتال Marvel's Spider-Man



تصویر ۷. شخصیت Peter Parker در بازی Marvel's Spider-Man (وبسایت رسمی PlayStation، 2018)

شخصیت: Peter Parker: طراحی پویا و مدرن با حفظ عناصر کلاسیک شخصیت. حرکات آکروباتیک، طراحی لباس معروف، تعامل با فضای شهری.

۸-۳. بازی دیجیتال Death Stranding



تصویر ۸. شخصیت Sam Porter در بازی Death Stranding (وبسایت رسمی Kojima Productions، 2019)

شخصیت: Sam Porter Bridges: طراحی رئالیستی با چهره بازیگر معروف Norman Reedus، لباس فنی، تجهیزات حمل بار. تعامل با محیط و روایت غیرخطی.

۹-۳. بازی دیجیتال Control



تصویر ۹. شخصیت Jesse Faden در بازی Control (وبسایت رسمی Remedy Games، 2019)

شخصیت: Jesse Faden: طراحی مینیمالیستی و رازآلود. لباس ساده، نگاه نافذ، توانایی‌های ماورایی. حرکت میان واقعیت و فراواقعیت.

۱۰-۳. بازی دیجیتال Days Gone



تصویر ۱۰. شخصیت Deacon St. John در بازی Days Gone (وبسایت رسمی Bend Studio، 2019)

شخصیت: Deacon St. John: شخصیت قهرمان تنها و خشن. طراحی با الهام از تیپ موتورسواران، لباس چرمی، اسلحه‌های متعدد. تعامل با دنیای آخرالزمانی و تصمیم‌گیری‌های اخلاق

۴. ویژگی طراحی شخصیت قهرمان در بازی‌های برتر

تحلیل شخصیت‌های قهرمان در بازی‌های برتر این پژوهش، بر اساس دو محور اصلی انجام گرفت:
الف) ویژگی‌های ظاهری شامل ساختار بدن، طراحی لباس، رنگ، جزئیات چهره و نشانه‌های هویتی.
ب) ویژگی‌های روان‌شناختی و داستانی شامل گذشته شخصیت، انگیزه‌ها، تعاملات درون‌داستانی و واکنش به چالش‌ها.

مراحل تحلیل به ترتیب شامل:

۱. انتخاب بازی‌های شاخص نسل هشتم بر اساس رتبه‌بندی سایت Game Spot.
۲. استخراج ویژگی‌های قهرمانان اصلی از منابع معتبر و مشاهده مستقیم.
۳. سازمان‌دهی داده‌ها در جدول تحلیلی (چهار محور): طراحی بصری، ویژگی شخصیتی، تعامل با روایت و تعامل با محیط).

جدول ۱. تحلیل ویژگی‌های طراحی شخصیت قهرمان در ده بازی دیجیتال برتر نسل هشتم (نگارنده، ۱۴۰۴)

ردیف	عنوان بازی	نام شخصیت	نوع طراحی بصری	ویژگی شخصیتی	تعامل با روایت	تعامل با محیط
1	Witcher 3	Geralt	واقع‌گرایانه، فانتزی	خاکستری، عاقل	تصمیم‌محور، روایت چندشاخه	تعاملی، باز و پیچیده
2	God of War (2018)	Kratos	اساطیری، خشن	پدرا نه، عصبانی	خطی، احساسی	مبارزه‌محور، خطی
3	Red Dead Redemption 2	Arthur Morgan	واقع‌گرایانه، غربی	وفادار، خاکستری	بسیار تعاملی و چندشاخه	دنیای باز، پویا
4	Horizon Zero Dawn	Aloy	آینده‌نگر، قبیله‌ای	کنجکاو، جسور	روایت رازآلود و پیش‌رونده	تعامل پیچیده، تکنولوژیک
5	Assassin's Creed Odyssey	Kassandra	کلاسیک، یونانی	شوخ، قاطع	انتخاب‌محور	دنیای باز، مأموریت‌محور
6	Ghost of Tsushima	Jin Sakai	سنتی، شرقی	شرافتمند، متحول	دوگانه میان شرافت و تاکتیک	مخفی‌کارانه، نبرد مستقیم
7	Marvel's Spider-Man	Peter Parker	کمیک‌وار، مدرن	شوخ، فداکار	خطی، درگیرکننده	بالا رفتن، نبرد شهری
8	Death Stranding	Sam Porter	واقع‌گرایانه، نمادین	منزوی، مأموریت‌محور	روایت نمادین و رازآلود	حمل بار، تعامل محیطی
9	Control	Jesse Faden	مینیمال، سوررئال	مرموز، مستقل	روایت چندلایه، فراواقعیت	تعامل ذهنی و فیزیکی
10	Days Gone	Deacon St. John	آخرالزمانی، رئالیستی	خشن، وفادار	انتخابی، درونی	جهان باز و بقا محور

انتخاب‌های بازیکن تأکید دارند. در ردیف ۷، Peter Parker در *Marvel's Spider-Man* نیز با ظاهری کمیک‌وار و مدرن و شخصیتی شوخ و فداکار، توانسته پیوندی میان ریشه‌های کمیک و روایت تعاملی ایجاد کند. شخصیت‌هایی مانند Sam Porter در *Death Stranding* (ردیف ۸) و Jesse Faden در *Control* (ردیف ۹) نشان‌دهنده‌ی گرایش بازی‌سازان به طراحی نمادین و سوررئال هستند؛ جایی که روایت رازآلود و بصری مینیمال به عمق روان‌شناختی شخصیت پیوند می‌خورد. در نهایت، Deacon St. John در *Days Gone* (ردیف ۱۰) به‌عنوان یک قهرمان وفادار اما خشن در بستر آخرالزمانی، تجربه‌ای پرتنش و واقع‌گرایانه از بقا را بازنمایی می‌کند. در مجموع، جدول تحلیلی نشان داد که طراحی موفق شخصیت قهرمان در بازی‌های دیجیتال نیازمند هماهنگی میان فرم (ظاهر و طراحی بصری)، معنا (پیشینه و انگیزه‌های داستانی) و تعامل (ارتباط مستقیم با محیط و روایت) است. هرچه این سه بُعد توازن بیشتری داشته باشند، تجربه بازیکن عمیق‌تر و ماندگارتر خواهد شد.

۴. مقایسه و تحلیل تطبیقی برای یافتن الگوها و تفاوت‌ها. بررسی جدول نشان می‌دهد که قهرمانان طیف متنوعی از طراحی‌ها را بازنمایی می‌کنند. برای نمونه، در ردیف ۱، شخصیت Geralt در *Witcher 3* با طراحی واقع‌گرایانه-فانتزی و شخصیت‌پردازی خاکستری، تجربه‌ای تعاملی و چندشاخه فراهم می‌کند که بازیکن را درگیر تصمیم‌گیری‌های اخلاقی می‌سازد. در مقابل، Kratos در *God of War* (ردیف ۲) با تأکید بر روایت خطی و طراحی اساطیری، نمونه‌ای از قهرمان عصبانی و پدرا نه است که بیشتر بر بُعد احساسی و نبرد مستقیم تمرکز دارد. Arthur Morgan در *Red Dead Redemption 2* (ردیف ۳) نمونه‌ای برجسته از قهرمان خاکستری است که با روایت چندشاخه و دنیای باز، بیشترین هم‌ذات‌پنداری را میان بازیکنان ایجاد کرده است. مشابه این، Jin Sakai در *Ghost of Tsushima* (ردیف ۶)، با ترکیب شرافت سنتی ژاپنی و تحول درونی، نشان می‌دهد که چگونه روایت و طراحی ظاهری سنتی می‌توانند به خلق قهرمانی چندبعدی منجر شوند. از سوی دیگر، قهرمانانی مانند Aloy در *Horizon Zero Dawn* (ردیف ۴) و Kassandra در *Assassin's Creed Odyssey* (ردیف ۵)، با طراحی آینده‌نگر و کلاسیک-یونانی، بیش از هر چیز بر کنجکاو و

نتیجه‌گیری

در این مقاله سعی شد روند طراحی شخصیت قهرمان در ده بازی دیجیتال برتر نسل هشتم (زاویه دید سوم شخص) بررسی شود. نتایج نشان داد که موفقیت شخصیت‌های قهرمان، متأثر از ترکیب متعادل عناصر بصری (لباس، چهره، حرکات)، روایی (پیش‌زمینه داستانی، ارزش‌ها و انگیزه‌ها) و تعاملی (نحوه تعامل با دنیای بازی و تصمیم‌های بازیکن) است. همچنین اهمیت وفاداری به سبک و فضای بازی در طراحی شخصیت‌ها قابل توجه است؛ چنان‌که در بازی‌هایی مانند *Ghost of Tsushima* یا *Horizon Zero Dawn*، شخصیت‌ها بازتاب مستقیم دنیای داستانی خود هستند. علاوه بر این، شخصیت‌های قهرمان به عنوان آینه‌ای از مخاطب، امکان همذات‌پنداری، تصمیم‌سازی اخلاقی، و درک عمیق‌تری از روایت بازی را فراهم می‌سازند. این نکته برای طراحان بازی به منزله یک مسیر کاربردی و راهبردی در خلق آثار ماندگار خواهد بود. تحلیل شخصیت قهرمان در بازی‌های دیجیتال نسل هشتم از دو جنبه روانی و ظاهری به شدت اهمیت پیدا کرده است. این دو جنبه به‌طور هم‌زمان در طراحی شخصیت‌های قهرمان مورد توجه قرار گرفته و باعث شده‌اند که تجربه بازیکنان از دنیای بازی بسیار عمیق‌تر و معنادارتر شود. از جنبه روانی و داستانی، شخصیت‌های قهرمان دیگر تنها به عنوان نیروی پیش‌برنده داستان عمل نمی‌کنند. به جای آن، آن‌ها درگیر مسائل پیچیده‌تری می‌شوند که به شدت بر روند بازی و روایت آن تأثیر می‌گذارد. انتخاب‌ها و مشکلات اخلاقی که این شخصیت‌ها با آن‌ها روبه‌رو می‌شوند، نه تنها بر رفتار آن‌ها بلکه بر شکل‌گیری هویت درونی‌شان نیز اثر می‌گذارد. به‌عنوان مثال، در بازی *Ghost of Tsushima*، شخصیت جین ساکای با درگیر شدن در مسائلی چون وفاداری، انتقام و کد اخلاقی سامورایی‌ها، تغییرات روان‌شناختی عمیقی را تجربه می‌کند. در *Red Dead Redemption 2* تغییرات روان‌شناختی عمیقی را تجربه می‌کند. در هویتی و اخلاقی روبه‌رو می‌شود که به‌طور مستقیم بر تصمیماتش تأثیر می‌گذارد و از این رو شخصیت او به شدت عمیق و پیچیده می‌شود.

از جنبه ظاهری نیز طراحی شخصیت قهرمان در بازی‌های نسل هشتم از اهمیت زیادی برخوردار است. دیگر تنها

ویژگی‌های فیزیکی و ظاهری شخصیت‌ها در نظر گرفته نمی‌شود، بلکه این ویژگی‌ها به‌طور مستقیم با شخصیت درونی و روان‌شناختی قهرمانان ارتباط پیدا می‌کنند. در *Ghost of Tsushima*، پوشش‌ها و ظاهر جین ساکای منعطف و نمادین است، که بازتابی از وضعیت روانی و تحول درونی او در طول بازی است. همین‌طور در *Red Dead Redemption 2*، تغییرات ظاهری آرتور مورگان که به تناسب وضعیت روحی او در طول داستان دچار تغییر می‌شود، باعث می‌شود تا بازیکنان به‌طور عمیق‌تری با شخصیت او ارتباط برقرار کنند.

در نهایت، ترکیب این دو جنبه، روانی و ظاهری، باعث می‌شود که طراحی شخصیت قهرمان در بازی‌های نسل هشتم به‌طور خاصی دقیق و جذاب باشد. در این بازی‌ها، شخصیت‌ها تنها با توجه به ویژگی‌های فیزیکی‌شان تعریف نمی‌شوند، بلکه ویژگی‌های روان‌شناختی، اخلاقی و تغییرات درونی آن‌ها در بستر داستان و دنیای بازی به‌طور یکپارچه با ظاهرشان هم‌راستا می‌شوند. این رویکرد نه تنها به بازیکنان اجازه می‌دهد تا با قهرمانان بازی همذات‌پنداری بیشتری داشته باشند، بلکه تجربه‌ای فراتر از بازی‌های قدیمی را برای آنان فراهم می‌کند.

کتاب‌نامه

- نادری، پیمان. (۱۴۰۰). «تحلیل گفتمان قهرمان در روایت‌های دیجیتال». فصلنامه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، دوره ۴، شماره ۲، صص ۷۵-۹۸.
- Author. (2023). Master's Thesis: Character Design in Top Ten Digital Games of the Eighth Generation (Third-Person Games, Spot G Index). [Unpublished Master's Thesis].
- Author. (2025). Analytical Table of Hero Characters in Eighth Generation Third-Person Digital Games. Created by the author for the current research.
- Bend Studio / Sony Interactive Entertainment. (2019). Days Gone — Official Page. Available at: www.bendstudio.com/game/days-gone
- Butler, Mark. (2019). "Heroes and Avatars: Identity in Action Games." Proceedings of the Digital Games Research Association (DiGRA).

- Remedy Entertainment. (2019). Control — Official Page. Available at: www.remedygames.com/games/control
- Rockstar Games. (2018). Red Dead Redemption 2 — Official Website. Available at: www.rockstargames.com/reddeadredemption2
- Rockstar Games. (2018). Red Dead Redemption 2: The Official Complete Guide.
- Salzman, Mitchell. (2020). "Ghost of Tsushima Review." IGN. Available at: www.ign.com/articles/ghost-of-tsushima-review
- Schell, Jesse. (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Pittsburgh: ETC Press. Available at: www.designersnotebook.com/Books/Schell_ArtOfGameDesign.pdf
- Sony Interactive Entertainment / Santa Monica Studio. (2018). God of War — Official Page (PlayStation). Available at: www.playstation.com/en-us/games/god-of-war
- SpotG. (2024). "Top Eighth-Generation Third-Person Games." Available at: www.spotg.com/top-gen8-third-person
- Springer, Matthew. (2015). "The Evolution of the Hero Character: From Myth to Interactive Media." *Myth and Culture Studies*, 7(2).
- Sucker Punch Productions / Sony Interactive Entertainment. (2020). Ghost of Tsushima — Official Page (PlayStation). Available at: www.playstation.com/en-us/games/ghost-of-tsushima
- Suzuki, Ken. (2018). "Game Design Elements in the Eighth Generation." Game Creators Conference, Japan.
- Ubisoft. (2018). *Assassin's Creed Odyssey — Official Game Page*. Available at: www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/odyssey
- CD Projekt Red. (2015). The Witcher 3: Wild Hunt — Official Website. Available at: thewitcher.com/en/witcher3
- ESA – Entertainment Software Association. (2020). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Available at: www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf
- Frost, Ryan. (2017). "Emotional Character Design in Interactive Narratives." *Game Development Journal*, 10(4). Available at: gamedevj.org/articles/2017/Emotional_character_design
- Guerrilla Games. (2017). Horizon Zero Dawn — Official Page. Available at: www.guerrilla-games.com/games/horizon-zero-dawn
- Insomniac Games / Sony Interactive Entertainment. (2018). Marvel's Spider-Man — Official Page (PlayStation). Available at: www.playstation.com/en-us/games/marvels-spider-man
- Jenkins, Henry. (2004). "Game Design as Narrative Architecture." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press.
- Johnson, David, et al. (2020). "Character Design in AAA Games: Psychological and Visual Integrity." *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 12(1).
- Kaplan, Jeffrey. (2016). "Third-Person Perspective in Modern Games." *Journal of Interactive Entertainment*, 9(1).
- Kim, Jisoo. (2019). "Cognitive Psychology of Player Engagement in Character Design." *Journal of Game Psychology*, 4(1), pp. 45–62.
- Kojima Productions. (2019). Death Stranding — Official Page. Available at: www.kojimaproductions.jp/en/product/death-stranding
- Martin, Paul. (2011). "Pastoralism and Sublimity in The Elder Scrolls IV: Oblivion." *Game Studies*, 11(3). Available at: gamestudies.org/1103/articles/martin