

## مقایسه تطبیقی ساختار روایی شاهزاده پارس: شن‌های زمان و

### گرشاسپ: سرآغاز حماسه

منصور براهیمی \*

دکتر حسن بلخاری \*\*

علی رازی زاده \*\*\*

#### چکیده

روایت‌شناسی دانشی است که به تجزیه و تحلیل روشمند ساختار روایی آثار هنری در قالب‌های مختلف می‌پردازد. یکی از این قالب‌ها، بازی‌های رایانه‌ای است که امکان ارائه روایت داستانی برای کاربران خود را به بهترین شکل ممکن فراهم کرده است؛ به طوری که امروزه کاربر بازی رایانه‌ای نه تنها نسبت به عمل روایت منفعل نیست، بلکه از طریق تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای نقشی فعال برعهده دارد. این نقش فعال که منجر به فراگیر شدن بازی‌های رایانه‌ای شده است، زمینه‌های لازم برای برقراری ارتباط بیشتر کاربر با محیط داستانی بازی رایانه‌ای را فراهم می‌کند. این چنین است که توجه به ساختار روایی بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌نامه‌ها به عنوان سندی مکتوب که فرآیند خلق یک بازی رایانه‌ای را در بر دارد، امری اجتناب‌ناپذیر جلوه می‌کند. بدین جهت مقاله حاضر برای اولین بار با انتخاب روایت داستانی در یک بازی‌نامه ایرانی و یک بازی رایانه‌ای خارجی، تلاش می‌کند ساختار روایی آنها را بر اساس دو الگوی پیرنگ و کنش‌گران با یکدیگر مقایسه نماید. بازی رایانه‌ای انتخاب شده، شاهزاده پارس: شن‌های زمان و بازی‌نامه انتخاب شده گرشاسپ: سرآغاز حماسه است. بدین منظور، این مقاله ضمن معرفی الگوی پیرنگ و کنش‌گران، به تطبیق این الگوهای روایت‌شناسی بر این آثار می‌پردازد و با استفاده از یافته‌های به دست آمده، ساختار روایی آنها را مورد تحلیل و ارزیابی قرار می‌دهد.

واژه‌های کلیدی: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌شناسی، نقد بازی رایانه‌ای، شاهزاده پارس: شن‌های زمان،

گرشاسپ: سرآغاز حماسه

\* عضو هیئت علمی سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)

\*\* استاد تمام و عضو هیئت علمی دانشگاه تهران

\*\*\* دانشجوی دکتری حکمت هنرهای دینی، دانشگاه ادیان و مذاهب، قم، ایران (نویسنده مسئول) [razizadeh@gmail.com](mailto:razizadeh@gmail.com)

## ۱. مقدمه

بررسی، تحلیل و ارزیابی روشمند آثار هنری را نقد هنری گویند. با گسترش ساحت‌های مختلف هنر، زمینه برای رشد نقد هنری و رویکردهای متعددی فراهم گشت که هر کدام از آن‌ها منجر به شکل‌گیری مکاتب مختلف شدند. این رویکردها که هر کدام اثر هنری را از منظری خاص مورد توجه قرار می‌دهند، خوانش‌هایی ارائه می‌کنند که نه تنها در هیچ ساحتی با یکدیگر تناظر ندارند، بلکه گاه در تقابل کامل با یکدیگر نیز قرار می‌گرفتند. این چنین است که بهره‌مندی از روش‌های برآمده از نظام و ساختار متن که ضمن رهنمون‌سازی مخاطب به مقصود اصلی، هرگونه قرائت متکثر خارج از نظام ارزش‌گذاری اثر هنری را کاهش دهد، اجتناب‌ناپذیر جلوه می‌کند. از جمله این روش‌ها، رویکرد نشانه-معناشناسی<sup>۱</sup> است؛ چراکه نشانه-معناشناس هم‌چون زبان‌شناس که دستور زبان را مورد بررسی قرار می‌دهد، وظیفه خود می‌داند که با استفاده از الگوهای خاص، دستور زبان متن‌ها را پیدا نماید و چگونگی تولید معنا از ساختار فراگیر متن را به منصف ظهور درآورد؛ چراکه آنها معتقدند میان عناصر زبانی در متن پیوستگی وجود دارد. از همین رو است که نشانه-معناشناس ادعا می‌کند که از میان چگونگی خواندن و چگونگی باید خواندن متن، این رویکرد دوم است که زمینه لازم برای امکان دستیابی به دلالت معنایی متن را فراهم می‌آورد. نتایج این رویکرد نه تنها منجر به ارائه نظریات جدید در حوزه نقد آثار هنری گردید، بلکه با معرفی الگوهای متعدد، امکان تجزیه و تحلیل روشمند آنها را نیز فراهم آورد. الگوهایی که کاربرد بسیاری در

روایت‌شناسی یافته‌اند. از جمله این الگوها می‌توان به الگوی سطوح روایت<sup>۲</sup>، الگوی محور تنشی<sup>۳</sup>، الگوی برنامه روایت<sup>۴</sup>، الگوی روایت متداول، الگوی مربع معناشناسی<sup>۵</sup> و الگوی مربع حقیقت‌نمایی<sup>۶</sup> اشاره کرد. از جمله الگوهایی که نشانه-معناشناسی برای رسیدن به این هدف ارائه کرده است، دو الگوی پیرنگ<sup>۷</sup> و کنش‌گران<sup>۸</sup> است که می‌توان آن‌ها را «روشی برای تحلیل زبان‌شناختی عمل روایت» در نظر گرفت (عباسی، ۱۳۹۳، ۳).

آثار هنری که برای بررسی و تحلیل انتخاب شده، بازی‌نامه گرشاسپ: سرآغاز حماسه و بازی رایانه‌ای شاهزاده پارس: شن‌های زمان<sup>۹</sup> است. بازی‌نامه سندی مکتوب است که عناصر لازم در فرایند خلق یک بازی رایانه‌ای از ابتدا تا انتها را در خود جای داده است. یکی از عناصری که در بازی‌نامه وجود دارد، داستان بازی است. انتخاب بازی رایانه‌ای برای ارزیابی نیز، از آن‌روست که امروزه با رشد، تکامل و همچنین فراگیر شدن روزافزون بازی‌های رایانه‌ای، بستر لازم برای ارائه روایت‌های پیچیده، گرا و تاثیرگذار فراهم گردیده است. زیرا برخی بازی‌های رایانه‌ای عنصری به نام «تعامل» را به ساختار روایی خود اضافه کرده‌اند که نقش کاربر را از یک مخاطب منفعل به یک کاربر فعال که می‌تواند در سیر و روند تکامل داستان تاثیرگذار باشد، تغییر داده است.

از این‌رو مقاله حاضر تلاش می‌کند به مقایسه تطبیقی دو بازی رایانه‌ای ایرانی و خارجی بپردازد. بدین منظور و پس از بخش پیشینه و نوآوری، ابتدا بازی رایانه‌ای شاهزاده پارس: شن‌های زمان و بازی‌نامه گرشاسپ: سرآغاز حماسه معرفی می‌شوند، سپس با

تبیین الگو پیرنگ و الگوی کنش‌گران، چارچوب نظری این مقایسه تبیین می‌شود، در انتها نیز ساختار روایی این دو اثر به صورت تطبیقی مورد بررسی و تحلیل قرار می‌گیرد.

## ۲. پیشینه و نوآوری

روایت‌شناسی و به‌ویژه شاخه ساختارگرایی آن، موفق شد با معرفی الگوهای تحلیلی، این موقعیت را برای پژوهشگران و منتقدان ادبی فراهم نماید تا بتوانند با استفاده از این الگوها به تحلیل و ارزیابی متون و ساختارهای روایی بپردازند. از جمله پژوهش‌های انجام شده در این حوزه مطالعاتی، می‌توان به کتاب *روایت‌شناسی کاربردی: تحلیل زبان شناختی روایت (تحلیل کاربردی بر موقعیت‌های روایی، عنصر پیرنگ و نحو روایی در روایت‌ها)* اثر علی عباسی (۱۳۹۳) اشاره کرد. در این کتاب، نویسنده ابتدا به معرفی الگوهای رایج در تحلیل روایت‌شناختی پرداخته، سپس چگونگی کاربرد این الگوها را با تطبیق آنها بر متون ادبی مختلف تبیین نموده و موفق به ارائه تحلیل روایی از آثار ادبی گردیده است. همچنین عباسی (۱۳۸۵) در مقاله‌ای با عنوان «پژوهشی بر عنصر پیرنگ» این مساله را پاسخ می‌دهد که چگونه می‌توان به روشی منطقی و علمی پیرنگ را در روایت یافت و آن را ارزیابی کرد؟ او در پاسخ به این پرسش، رویکرد ساده‌سازی روایت را معرفی می‌کند و بیان می‌دارد که همانگونه که یک زبان‌شناس جمله‌های مرکب و پیچیده را به جمله‌های ساده تجزیه می‌کند، می‌توان ساختار پیچیده یک متن را به اجزای ساده تجزیه و متن را بر این اساس تحلیل نمود. مقاله دیگر،

اثر اسماعیل آذر و همکاران است که با عنوان «بررسی کارکرد روایی در دو حکایت از *الهی‌نامه* عطار براساس نظریه گرمس و ژنت» منتشر شده است. در این مقاله نویسنده در پی آن بوده است که الگوهای روایت‌شناسی را بر دو حکایت عرضه کند و آنها را مورد تحلیل و بررسی روایت‌شناسانه قرار دهد.

مقاله حاضر نیز با اینکه تلاش می‌کند الگوهای روایت‌شناختی را بر دو اثر تطبیق نماید، اما از دو حیث دارای جنبه‌های نوآورانه است. ابتدا اینکه در این مقاله برای اولین بار عرصه مطالعات نظری بازی-های رایانه‌ای مورد توجه قرار گرفته و میان ساختار روایی یک بازی‌نامه ایرانی و یک بازی رایانه‌ای خارجی مقایسه تطبیقی صورت پذیرفته است. همچنین مقاله پیش‌رو برای اولین بار از الگوهای روایت‌شناسی برای تحلیل ساختار روایی یک اثر در حوزه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای بهره‌مند گردیده است.

## ۳. شاهزاده پارس: شن‌های زمان

بازی رایانه‌ای *شاهزاده پارس: شن‌های زمان* یک بازی در سبک اکشن-ماجراجویی<sup>۱۰</sup> است که در سال ۲۰۰۳ توسط شرکت یوبی‌سافت<sup>۱۱</sup> برای بیشتر کنسول‌های بازی در آن زمان عرضه شد. خلاصه داستان این بازی که قریب به ۱۰ ساعت گیم‌پلی دارد و انجام آن به طول می‌انجامد، بدین شرح است:

پادشاه پارس به همراه پسرش -شاهزاده- برای ملاقات با هم‌پیمان خود در کشور *آزاد* عازم این کشور می‌شود. در راه و زمانی که آنها از در حال عبور از

کشور هند هستند، مشاور پادشاه این کشور به نام وزیر

به سراغ پادشاه پارس می‌رود و پیشنهاد می‌دهد تا با کمک او به این کشور حمله کند و غنائم آن را که یک ساعت شنی بزرگ نیز جزء آنهاست، تصاحب کند، به این شرط که خنجر زمان را به عنوان جایزه به او تحویل دهد. پادشاه پارس با قبول این پیشنهاد به هند حمله می‌کند و با تصاحب غنائم، شاهدخت هند به نام فرح را به اسارت می‌گیرد. در حین تصاحب غنائم، شاهزاده موفق می‌شود پیش از وزیر خنجر زمان را تصاحب کند و به ویژگی اصلی آن که بازگرداندن زمان است، پی برد. وزیر از پادشاه پارس خنجر زمان را طلب می‌کند، اما او با این استدلال که این خنجر حق شاهزاده است، از تحویل آن به وزیر سرباز می‌زند.

پادشاه پارس و همراهانش به کشور آزاد می‌روند و ساعت شنی بزرگ را به پادشاه این کشور هدیه می‌کنند. وزیر پیشنهاد می‌دهد که شاهزاده با استفاده از خنجر زمان، شن‌های درون ساعت شنی را آزاد کند. شاهزاده نیز برخلاف مخالفت فرح، شن‌های زمان را آزاد می‌کند. با آزاد شدن شن‌های زمان، وزیر از عصای خود استفاده می‌کند و همه افراد داخل اطاق را غیر از شاهزاده که دارای خنجر زمان و فرح که دارای مدال زمان است، به هیولاهای شنی تبدیل می‌کند. وزیر به شاهزاده پیشنهاد می‌دهد که اگر او خنجر زمان را تحویل دهد، او قادر است که همه این موجودات را به حالت اولیه خود بازگرداند. شاهزاده با این پیشنهاد مخالفت کرده، فرار می‌کند و به مبارزه با هیولاهای شنی می‌پردازد.

پس از مدتی فرح شاهزاده را پیدا می‌کند و از او می‌خواهد که به او اعتماد کند و خنجر زمان را به او

تحویل دهد تا او با بازگرداندن شن‌های زمان به ساعت شنی، همه چیز را به حالت اولیه خود بازگرداند. شاهزاده با این گمان که فرح و وزیر برای نابودی او هم‌داستان شده‌اند، این پیشنهاد را رد می‌کند و او را از خود می‌راند. پس از آن شاهزاده با از میان برداشتن چند هیولای شنی به تالار پذیرایی می‌رسد و در آنجا مشاهده می‌کند که این موجودات که پدر خود نیز در میان آنهاست، در حال مبارزه با فرح هستند. شاهزاده به فرح کمک می‌کند و او را نجات می‌دهد. پس از اینکه شاهزاده مشاهده می‌کند هیولاهای شنی به فرح نیز حمله کرده‌اند، تصمیم می‌گیرد برای بازگرداندن شن‌های زمان به ساعت شنی با او متحد شود. آنها خود را به ساعت شنی در برج سحر می‌رسانند، اما پیش از آنکه موفق به بازگرداندن شن‌های زمان شوند، وزیر از راه می‌رسد و شاهزاده و فرح را مجبور به فرار می‌کند.

آنها در سیاه‌چالی باریک و تاریک سقوط می‌کنند. در ادامه مسیر فرح موفق می‌شود تا خنجر زمان را از شاهزاده بریاید و برای آنکه شاهزاده به هیولای شنی تبدیل نشد، مدال شنی را برای او باقی می‌گذارد. شاهزاده به دنبال فرح به برج سحر می‌رود و در آنجا مشاهده می‌کند که یک هیولای شنی به فرح حمله کرده است. هیولا ضربه‌ای را به فرح وارد می‌کند، اما پیش از آنکه فرح از بالای بلندی سقوط کند، شاهزاده از راه می‌رسد و تیغه خنجر زمان را می‌گیرد. فرح که می‌داند امکان نجات ندارد، خنجر زمان را رها کرده، سقوط می‌کند. شاهزاده با استفاده از خنجر می‌خواهد زمان را به عقب بازگرداند تا فرح را نجات دهد، اما هیولای شنی به او حمله می‌کند. زمانی که شاهزاده

موفق می‌شود هیولا را شکست دهد، متوجه می‌شود که زمان زیادی از سقوط فرح گذشته و او قادر نیست با بازگرداندن زمان، او را نجات دهد.

سپس شاهزاده تصمیم می‌گیرد، شن‌های زمان را به ساعت شنی بازگرداند. در این حین وزیر از راه می‌رسد. وزیر ابتدا به شاهزاده پیشنهاد زندگی جاودانه می‌دهد که با مخالفت او مواجه می‌شود. سپس آن دو با یکدیگر به مبارزه می‌پردازند و شاهزاده موفق می‌شود با شکست وزیر، شن‌های آزاد شده را در ساعت شنی جمع کند و زمان را تا هنگام حمله به هند به عقب بازگرداند. در زمان گذشته، شاهزاده که هنوز خنجر زمان را در دست دارد به سراغ فرح می‌رود و متوجه می‌شود که غیر از خود، کسی اتفاقات پیش آمده را به یاد نمی‌آورد. در اقامتگاه فرح، وزیر به شاهزاده حمله می‌کند و تلاش می‌کند او و فرح را به قتل برساند، اما بار دیگر از شاهزاده شکست می‌خورد. در پایان نیز شاهزاده خنجر زمان را به فرح می‌دهد و به نزد پدر خود بازمی‌گردد. (Ubisoft Montreal, 2003).

#### ۴. گرشاسپ: سرآغاز حماسه

بازی‌نامه گرشاسپ: سرآغاز حماسه بازی‌نامه‌ای در سبک اکشن-ماجراجویی است که در سال ۱۳۸۹ یک بازی رایانه‌ای براساس آن ساخته شد. این بازی رایانه‌ای که انجام آن قریب به ۳ ساعت طول می‌کشد، توسط شرکت لوح زرین نیکان برای رایانه‌های شخصی منتشر شد و توانست دیپلم افتخار بهترین بازی رایانه‌ای سال را از اولین جشنواره سراسری بازی‌های رایانه‌ای تهران دریافت نماید. خلاصه

داستان مراحل چهارگانه این بازی‌نامه به شرح زیر است:

گرشاسپ در حال تماشای دهکده‌ی خود می‌باشد که در حال سوختن در آتش است. اشموغ‌ها (دیوهای سرباز) به رهبری هیتاسپ زرین تاج به دهکده حمله کرده و برادر گرشاسپ و خیل عظیمی از مردم را کشته، اموال خاندان او از جمله گرز ثریت را غارت کرده‌اند. این گرز از آن رو با اهمیت است که در افسانه دیوها آمده تنها این گرز می‌تواند دودمان آن‌ها را بر باد داده، آن‌ها را به هلاکت رساند. اکنون گرشاسپ برای گرفتن انتقام و پیدا کردن گرز، تلاش می‌کند خود را به هیتاسپ رساند و او را نابود کند. او در مبارزه با هیتاسپ موفق می‌شود او را شکست دهد، اما نمی‌تواند گرز را تصاحب نماید؛ چرا که هیتاسپ پیش از آن، گرز ثریت را برای گندروی زرین پاشنه ارسال کرده است.

گرشاسپ برای پیدا کردن گرز، خود را به نزدیکی دریای شمال می‌رساند. از جنگل عبور می‌کند و به باتلاق دریای شمال می‌رسد. گرشاسپ برای بازپس‌گیری گرز به مبارزه با گندروی زرین پاشنه و نیروهای اهریمنی‌اش می‌پردازد و موفق می‌شود او را شکست دهد، اما گرز را پیدا نمی‌کند؛ چرا که گندرو پیش از رویارویی با گرشاسپ، گرز را به نزد سناویذک شاخدار فرستاده است.

گرشاسپ به کوهستان می‌رود، اما دروازه‌ای بزرگ مانع از ادامه پیشروی او می‌شود. پیرمردی خبیث که خود را به اشموغ‌ها فروخته، در آنجا نگهبانی می‌دهد.

گرشاسپ هرچه تلاش می‌کند موفق به عبور از دروازه نمی‌شود. پیرمرد نیز ازدهای خشمگینی را برای

نابودی گرشاسپ روانه می‌کند. گرشاسپ با اژدها مبارزه کرده، او را شکست می‌دهد. اژدها در زمان نابودی به دروازه برخورد می‌کند و ضمن شکستن دروازه، پیرمرد را به هلاکت می‌رساند. گرشاسپ نیز به راه خود در کوهستان ادامه می‌دهد.

گرشاسپ در جستجوی گرز وارد کوهستان می‌شود. او تلاش می‌کند تا خود را به سناویذک شاخ‌دار برساند، اما چهارپایان خون‌آشام و دیوهای شاخ‌دار مانع از این کار می‌شوند. گرشاسپ در نهایت خود را به سناویذک رسانده، با شکست او گرز را به دست می‌آورد. پس از تصاحب گرز، سناویذک ناگهان دوباره جان می‌گیرد و این بار گرشاسپ با گرز ثریت او را نابود می‌کند (آرین و ناصحی، ۱۳۸۹: ۱۳۲-۱۱۰).

## ۵. الگوی پیرنگ

یکی از مهم‌ترین عناصر در ساختار روایی یک اثر هنری، پیرنگ است. پیرنگ عنصری است که ضمن ارتباط با سایر عناصر موجود در ساختار روایت، میان آنها نظم و هماهنگی ایجاد می‌کند. این هماهنگی که در اثر هنری تبلور می‌یابد، هم موجب زیبایی اثر می‌شود و نیز امکان برقراری ارتباط مناسب میان مخاطب و اثر را به بهترین نحو ممکن برقرار می‌سازد. ارسطو یکی از قدیمی‌ترین افرادی است که به عنصر پیرنگ توجه نشان داده است. او معتقد است که پیرنگ به عنوان ساختمان جامع متن ادبی، «باید دارای آغاز، میانه و پایان باشد» (قادری، ۱۳۸۸، ۲۸). به عبارت دیگر، در این ساختار سه وضعیت محوری وجود دارد که دو نیروی تخریب‌کننده و سامان‌دهنده، آنها را به یکدیگر متصل می‌نماید. نیروی تخریب‌کننده وضعیت پایدار نخستین را به وضعیت

ناپایدار میانی وصل می‌کند و نیروی سامان‌دهنده نیز وضعیت ناپایدار میانی را به وضعیت پایدار فرجامین مرتبط می‌سازد. از این‌رو، برای سنجش الگوی پیرنگ که از آن «به‌عنوان طرح پنج‌تایی نیز یاد می‌شود» (عباسی، ۱۳۹۲، ۹۱)، باید سه وضعیت اصلی و دو نیروی تحول-برانگیز را که متشکل از وضعیت آغازین، نیروی تخریب‌کننده، وضعیت میانی، نیروی سامان‌دهنده و وضعیت انتهایی است، تبیین گردد.

۱. وضعیت ابتدایی: وضعیت ابتدایی یا پایدار نخستین، وضعیتی است که نشان‌دهنده تعادل و سکون اولیه داستان است. در این وضعیت همه چیز سر جای خود قرار دارد. این همه چیز می‌تواند یک زندگی کسل‌کننده و یا حضوری مداوم در میدان نبرد باشد. این وضعیت به عادت روزمره شخصیت‌ها تبدیل شده است و برای آنها قابل پیش‌بینی گردیده است.

۲. نیروی تخریب‌کننده: شکل‌گیری یک داستان نیازمند تغییر وضعیت ابتدایی به وضعیت ثانویه است. به عبارت دیگر باید تعادل اولیه و وضعیت پایدار نخستین جای خود را به وضعیت ناپایدار میانی بدهد. برای اینکه چنین چیزی در داستان محقق شود، یک اتفاق باید برنامه قابل پیش‌بینی و روزمره موجود در وضعیت ابتدایی را تخریب کند. برای مثال شخصیتی که هر روز به سر کار خود می‌رود و زندگی عادی دارد، ناگهان بر اثر یک اتفاق یا اشتباه درگیر یک بانده خلاف‌کار بزرگ می‌شود یا اینکه پزشک متخصصی که اینگونه برنامه‌ریزی کرده است که صد سال زنده بماند، متوجه بیماری سرطان ناشناخته خود می‌شود. نیروی تخریب‌کننده، وضعیت ابتدایی را دچار تغییر و تحول می‌کند و با این تغییر و تحول است که داستان

آغاز می‌شود. زمانی نیز که داستان شروع شود، هدف اصلی که همان حرکت به سوی یک وضعیت متعادل است نیز شکل می‌گیرد.

۳. وضعیت میانی: وضعیت میانی معمولاً طولانی‌ترین بخش یک داستان را به خود اختصاص می‌دهد. در این وضعیت سیر روایی به گونه‌ای پیش می‌رود که شخصیت بتواند با استفاده از نیروی سامان‌دهنده، عدم تعادل موجود به وسیله نیروی تخریب‌کننده را به حالت پایدار درآورد. این وضعیت، چگونگی امکان تحقق هدف و رسیدن از وضعیت تخریب‌شده به وضعیت انتهایی را روایت می‌کند. برای مثال شخصیتی که با یک بانده خرافکار بزرگ درگیر شده است، تلاش می‌کند راهی برای برون رفت از این مخمصه پیدا نماید. یا پزشکی که می‌خواهد زیاد عمر کند، به دنبال راهی برای درمان بیماری خود می‌گردد. ۴. نیروی سامان‌دهنده: نیروی سامان‌دهنده شرایط یا موقعیتی را به وجود می‌آورد که در آن، تغییر و تحول رخ داده توسط نیروی تخریب‌کننده، خاتمه می‌یابد» (عباسی، ۱۳۸۵، ۸۸). به عبارت دیگر، نیروی سامان‌دهنده زمینه‌های لازم برای برقراری یک وضعیت پایدار را که پس از نیروی تخریب‌کننده از میان رفته است، فراهم می‌آورد. برای مثال شخصیت درگیر با خرافکارها، راهی خلاص شدن خود را در همکاری با پلیس جستجو می‌کند و یا پزشک بیمار، راه درمان سرطان ناشناخته‌اش را می‌یابد.

۵. وضعیت انتهایی: وضعیت انتهایی را می‌توان نتیجه نهایی تقابل دو نیروی تخریب‌کننده و سامان‌دهنده دانست. در این وضعیت، داستان همچون وضعیت ابتدایی به یک تعادل و سکون رسیده است. برای مثال

شخصیت درگیر با خرافکارها، موفق می‌شود با همکاری با پلیس، این بانده را متلاشی نماید و پزشک بیمار موفق می‌شود راه درمان سرطانی ناشناخته را بیابد و خود را درمان نماید. این سه وضعیت اصلی به همراه نیروهای تخریب‌کننده و سامان‌دهنده، پیرنگ یک داستان را تشکیل می‌دهند.

#### ۵-۱. الگوی پیرنگ شاهزاده پارس: شن‌های زمان

بیان شد که الگوی پیرنگ دارای سه وضعیت ثابت و دو نیروی تحول‌برانگیز است که در بازی رایانه‌ای شاهزاده پارس: شن‌های زمان این پنج وضعیت به شرح زیر است:

وضعیت ابتدایی: پادشاه پارس به همراه شاهزاده در حال حرکت به سمت یکی از متحدان خود در کشور آزاد است. در طول مسیر و زمانی که آنها به کشور هند می‌رسند، مشاور پادشاه به نزد پادشاه پارس می‌رود و به شرط دریافت خنجر زمان، پیشنهاد غارت غنائم کشور هند به ویژه ساعت شنی را می‌دهد. پادشاه می‌پذیرد و به هند حمله می‌کند. او فرح دختر پادشاه را اسیر می‌کند و با غنائم به دست آمده، عازم کشور آزاد می‌شود. شاهزاده نیز خنجر زمان را تصاحب می‌کند.

نیروی تخریب‌کننده: در این کشور، وزیر با تحریک پادشاه، شاهزاده را ترغیب می‌کند تا شن‌های زمان درون ساعت شنی را به وسیله خنجر زمان آزاد نماید. شاهزاده نیز چنین می‌کند. وزیر از عصای خود استفاده می‌کند و همه افراد داخل اطاق را غیر از شاهزاده که دارای خنجر زمان و فرح که دارای مدال زمان است، به هیولاهای شنی تبدیل می‌کند.

وضعیت میانی: شاهزاده که نسبت به نیرنگ وزیر آگاه شده است، تلاش می‌کند تا شرایط را به حالت اولیه باز گرداند. او که گمان می‌کند فرح هم‌دست وزیر است، ابتدا پیشنهاد کمک او را نمی‌پذیرد، اما پس از آنکه متوجه می‌شود هر دو هدف مشترکی دارند، با او متحد می‌شود تا شن‌های زمان را به داخل ساعت شنی باز گرداند. در طول مسیر آنها با هیولاهای شنی مبارزه می‌کنند. در یکی از این مبارزه‌ها فرح کشته می‌شود و شاهزاده تنها می‌ماند.

نیروی سامان‌دهنده: شاهزاده موفق می‌شود با استفاده از خنجر زمان، شن‌های زمان را به ساعت شنی بازگرداند و زمان را تا زمان حمله پدرش به هند به عقب برگرداند.

وضعیت انتهایی: شاهزاده که خنجر زمان را در دست دارد به اقامتگاه فرح می‌رود و خنجر زمان را به او تحویل می‌دهد.

## ۵-۲. الگوی پیرنگ گرشاسپ: سرآغاز حماسه

با تجمیع چهار مرحله بازی‌نامه گرشاسپ: سرآغاز حماسه، وضعیت الگوی پیرنگ در این اثر به شرح زیر است:

وضعیت ابتدایی: گرشاسپ و برادرش در حالی که گرز ثریت را در اختیار دارند، در شهر زابل زندگی می‌کنند. این وضعیت در بازی رایانه‌ای به نمایش در نمی‌آید، اما از مطالب ارائه شده در ادامه بازی این وضعیت برداشت می‌شود.

نیروی تخریب‌کننده: گرشاسپ به مسافرت رفته است که دیوها به رهبری هیتاسپ به زابل حمله می‌کنند و ضمن کشتن برادر گرشاسپ، گرز ثریت را به یغما

می‌برند. نیروی تخریب‌کننده همچون وضعیت ابتدایی در بازی رایانه‌ای به نمایش در نمی‌آید، اما از مطالب ارائه شده در ادامه بازی چنین برداشتی حاصل می‌شود.

وضعیت میانی: گرشاسپ به دنبال یافتن گرز، ابتدا هیتاسپ را از پای در می‌آورد، اما متوجه می‌شود که گرز پیش او نیست. او سپس به شمال می‌رود و در آنجا گندرو را شکست می‌دهد، اما باز هم موفق به تصاحب گرز نمی‌شود. گرشاسپ عازم کوهستان می‌شود و در آنجا ضمن مبارزه با یک اژدها با رئیس دیوها به نام سناویذک روبه‌رو می‌شود. نبرد سختی میان گرشاسپ و این هیولا به وقوع می‌پیوندد. درنهایت گرشاسپ موفق می‌شود هیولا را در مرتبه اول شکست دهد.

نیروی سامان‌دهنده: با شکست سناویذک، گرشاسپ گرز ثریت را تصاحب می‌کند، اما هیولا به یک‌باره زنده می‌شود و دوباره به جنگ گرشاسپ می‌رود. او این بار با استفاده از گرز، این هیولا را برای مرتبه دوم شکست می‌دهد.

وضعیت انتهایی: گرشاسپ همراه با گرز ثریت در بالای کوهستان باقی می‌ماند.

## ۵-۳. تطبیق الگوی پیرنگ شاهزاده پارس: شن‌های

### زمان و گرشاسپ: سرآغاز حماسه

با بررسی الگوی پیرنگ در بازی رایانه‌ای شاهزاده پارس: شن‌های زمان مشخص گردید که هر پنج وضعیت این الگوی در این اثر به نمایش درآمده، به طوری که این بازی رایانه‌ای از ساختاری کامل برخوردار است که به صورت محسوس به تصویر

درآمده. در سوی مقابل، بازی نامه گرشاسپ: سرآغاز حماسه فاقد دو وضعیت اولیه است و از خلال وضعیت‌های بعدی، این دو وضعیت حدس زده می‌شود. در اینجا باید توجه داشت که فقدان دو وضعیت اول به صورت کلی ضعف هیچ اثری از جمله این بازی رایانه‌ای محسوب نمی‌شود، بلکه کلیت اثر باید به گونه‌ای باشد که این دو وضعیت از آن قابل تصور باشد. از این رو در مقایسه میان این دو اثر، شاهزاده پارس: شن‌های زمان ساختار کامل را به تصویر در آمده و گرشاسپ: سرآغاز حماسه دو وضعیت اولیه را نشان نداده و نسبت به وضعیت انتهایی نیز تاحدودی ساکت مانده است.

نکته دیگری که باید مورد توجه قرار گیرد، نسبت میان نیروی تخریب‌کننده و نیروی سامان‌دهنده در شکل-دهی وضعیت انتهایی در این دو اثر است. بیان گردید که نیروی سامان‌دهنده باید در ارتباط با نیروی تخریب‌کننده باشد و وضعیت نامتعادل به وجود آمده را سامان بخشد. در شاهزاده پارس: شن‌های زمان، نیروی تخریب‌کننده، آزادی شن‌های زمان از ساعت شنی توسط خنجر زمان و در نتیجه تبدیل انسان‌ها به هیولای شنی است. نیروی سامان‌دهنده نیز بازگشت شن‌های زمان به ساعت شنی توسط خنجر زمان و در نتیجه تبدیل هیولاهای شنی به انسان و بازگشت زمان به عقب است. بدین‌سان، نقش اصلی در تخریب وضعیت اولیه و سامان بخشی وضعیت تخریب شده را شن‌های زمان برعهده دارند و نباید اینگونه تصور شود که حمله وزیر به شاهزاده در اقامتگاه فرح در انتهای بازی بخشی از داستان اصلی بازی رایانه‌ای را تشکیل می‌دهد، زیرا این تقابل تنها یک خرده پیرنگ

با روایت حداقل است که تلاش می‌کند، جنبه‌های دیگری از شخصیت‌پردازی وزیر را کامل کند و حرص و طمع او نسبت به تصاحب خنجر زمان را نشان دهد. به همین منظور نیز نام این بازی رایانه‌ای را نه تقابل شاهزاده با وزیر نابکار که شاهزاده پارس: شن‌های زمان قرار داده‌اند.

این در حالی است که در بازی نامه گرشاسپ: سرآغاز حماسه، ارتباط معناداری میان نیروی تخریب‌کننده و نیروی سامان‌دهنده وجود ندارد؛ چرا که مشخص نیست حمله دیوها باعث برهم خوردن تعادل اولیه می‌شود یا از دست رفتن گرز ثریت. در بازی نامه بیان می‌شود که گرز ثریت نابود کننده دیوهاست و به همین دلیل آن‌ها اقدام به ربایش این گرز کرده‌اند. از این رو اگر نیروی تخریب‌کننده، از دست رفتن گرز ثریت فرض شود باید نیروی سامان‌دهنده نیز تصاحب دوباره آن باشد و وضعیت انتهایی بر این اساس بنا نهاده شود. اما با ارزیابی دقیق این بازی نامه، مشخص نیست که تصاحب این گرز دقیقاً چه کمکی به گرشاسپ می‌کند. برخلاف ادعا مطرح شده در بازی-نامه که تنها این گرز نابودگر دیوهاست، گرشاسپ موفق می‌شود بدون در اختیار داشتن این گرز، رئیس دیوها را شکست دهد. زنده شدن دوباره این هیولا و مبارزه دوباره گرشاسپ با او این بار با گرز ثریت نیز تنها در راستای اقتضات بازی‌های رایانه‌ای به منظور هیجان بخشی بیشتر به کاربر ارزیابی می‌شود.

بدین منظور اگر رخدادهای داستانی به این شکل صورت می‌گرفت که گرشاسپ در تقابل با سناویدک

شکست می‌خورد یا با این فرض که چون به هیچ وجه امکان پیروزی بر او را ندارد، به جای مبارزه با این

هیولا ابتدا به سراغ گرز ثریت می‌رفت؛ سپس گرز را با مشقت فراوان پیدا می‌نمود و بعد به مبارزه با هیولای انتهایی می‌رفت و بر آن چیره می‌شد، در آن صورت ارتباط میان نیروی تخریب‌کننده و سامان-دهنده را به خوبی رعایت کرده، داستان این بازی رایانه‌ای را به شکل صحیحی روایت می‌نمود. اما از آنجایی که این ظرافت‌های روایت‌پردازی رعایت نگردیده است، نمی‌توان داستان این بازی‌نامه را در سطح داستان بازی رایانه‌ای شاهزاده پارس: شن‌های زمان قرار داد.

## ۶. الگوی کنش‌گران

یکی از تلاش‌های نوآورانه گرمس در این مسئله است که او با فرض نزدیکی ساختار یک اثر ادبی با ساختار یک جمله، تلاش کرد میان این دو ساختار پیوند برقرار نماید. در این تلاش، او به این نتیجه دست یافت که اگر در یک جمله، عنصر فعل نقشی کلیدی و محوری داشته باشد، این نقش در ساختار روایت برعهده کنش است. اهمیت کنش در ساختار روایت از آن‌رو است که می‌توان چنین ادعا کرد که فقدان کنش موجب عدم شکل‌گیری روایت می‌شود. بر همین اساس، ارسطو بیان کرده است که «تراژدی بدون کاراکتر ممکن است، اما بدون کنش ممکن نیست» (قادری، ۱۳۸۸، ۳۹۱). کنش‌گر در جهان داستان، الزاما یک شخصیت انسانی یا حیوانی نیست، بلکه این عنصر به شخص یا چیزی تعریف می‌شود که عملی را انجام می‌دهد یا این‌که عملی روی او واقع می‌شود. از همین‌رو نیز باید اذعان کرد که کنش‌گراز این ظرفیت برخوردار است که از شخصیت‌های مرسوم داستانی فراتر رود؛ چرا که

«کنش‌گر می‌تواند یک فرد، یک شیء، یک گروه و حتی یک واژه انتزاعی مانند آزادی باشد» (عباسی، ۱۳۹۳، ۶۹). بدین‌سان، گرمس در بررسی‌های خود به این نتیجه رسیده که این امکان وجود دارد که با یک الگوی کارآمد و دقیق که از قابلیت انطباق بر همه متون برخوردار است، به سنجش داستان‌های روایی پردازد و کنش‌گران موجود در آنها را از یکدیگر تفکیک نماید.

در این راستا، گرمس با بهره‌مندی از آراء و دیدگاه‌های پراپ (Hébert, 2011) و همچنین ضمن مطالعه ساختارهای معنا‌ساز، به معرفی الگوی کنش‌گران پرداخت. الگویی که تجزیه کردن کنش‌گران مرتبط با کنش اصلی روایت، به تحلیل نقش و موقعیت آنها در روایت داستانی می‌پردازد. از این‌رو می‌توان چنین ادعا کرد که برجسته‌ترین وظیفه این الگو در این نکته خلاصه می‌شود که به وسیله آن نقش هر کنش‌گر و شخصیت داستانی، کارکرد آنها و همچنین رابطه آنها با کنش اصلی به صورت دقیقی مشخص می‌گردد؛ این امر از آن‌رو بااهمیت است که «در روایت‌شناسی، شخصیت‌ها براساس کنش روایت مورد توجه واقع می‌شوند» (آذر و دیگران، ۱۳۹۳، ۲۱). بر این اساس، هم نقش و جایگاه شخصیت‌های داستانی و کنش‌گران معلوم می‌گردد و هم قسمت مشخصی از دلالت معنایی موجود در روایت داستانی نمایان می‌شود. این دلالت معنایی نیز در ارتباط با نسبت کنش به کنش-گران مشخص می‌گردد. چرا که «راوی در زمان عمل روایت، کنش کنش‌گران را روایت می‌کند» (محمدی و عباسی، ۱۳۸۱: ۱۱۴). بر اساس الگوی کنش‌گران، چاچوب کنشی تمامی کنش‌گران در یک داستان، از

شش حالت خارج نیست، این شش حالت به شرح زیر می‌باشد:

۱. کنش‌گزار: کنش‌گزار فرد یا چیزی است که ضرورت تحقق کنش را به کنش‌گر منتقل می‌نماید؛ به عبارت دیگر، کنش‌گزار، «تحریک‌کننده کنش است و باعث می‌شود کسی کنش را انجام دهد» (Martin & Ringham, 2000, 10).

۲. کنش‌گر: کنش‌گر فرد یا چیزی است که از طریق کنش‌گزار تحریک به انجام کنش شده است. از این‌رو او در پی آن است تا بین خود و موضوع ارزشی اتصال برقرار سازد.

۳. کنش‌پذیر: کنش‌پذیر فرد یا چیزی است که از کنشی که توسط کنش‌گر محقق می‌شود، سود می‌برد.

۴. موضوع ارزشی: موضوع ارزشی فرد یا چیزی است که کنش‌گر برای محقق کردن آن از سی کنش‌گزار روانه شده است. موضوع ارزشی گاهی عینی است، مانند شخصیت و یک شیء خارجی و گاهی انتزاعی است، مانند عشق، آگاهی و دست‌یابی به حقیقت.

۵. کنش‌یار: کنش‌یار فرد یا چیزی است که کنش‌گر را در جهت رسیدن به موضوع ارزشی یاری می‌کند.

۶. کنش‌برانداز: کنش‌برانداز فرد یا چیزی است که تلاش می‌کند مانع از رسیدن کنش‌گر به موضوع ارزشی می‌شود. از این‌رو، موضوع ارزشی کنش‌برانداز عدم اتصال میان کنش‌گر و موضوع ارزشی است و بر این اساس به مقابله با کنش‌گر می‌پردازد.

بنا بر تبیینی که از نقش هر کنش‌گر در الگوی کنش-گران ارائه شد، این الگو به صورت این عبارت بیان می‌شود: کنش‌گزار، کنش‌گر را به دنبال موضوع ارزشی می‌فرستد تا کنش‌پذیر از آن سود برد. در این

حرکت، «کنش‌یار کنش‌گر را کمک می‌کند، کنش-برانداز نیز مانع می‌شود تا کنش‌گر به هدف خود برسد» (عباسی، ۱۳۹۳، ۷۰).

## ۶-۱. الگوی کنش‌گران شاهزاده پارس: شن‌های زمان

بیان شد که الگوی کنش‌گران، جایگاه و نقش هر شخصیت در روند داستانی و کارکرد آن را نمایان می‌سازد. بدین‌سان می‌توان کنش‌گران شاهزاده پارس: شن‌های زمان را به گونه‌ای که در ادامه می‌آید، مورد توجه قرار داد:

کنش‌گزار: شاهزاده.

کنش‌گر: شاهزاده.

کنش‌پذیر: شاهزاده، فرح و همه انسان‌هایی که به هیولای شنی تبدیل شده‌اند.

موضوع ارزشی: بازگرداندن شن‌های زمان به ساعت شنی.

کنش‌یار: فرح (۱)، خنجر زمان (۲) و مدال شنی (۳).

کنش‌برانداز: وزیر (۴) و هیولاهای شنی (۵).

کنش‌گزار تصمیم می‌گیرد موضوع ارزشی را با استفاده از کنش‌یار (۲)، خود (کنش‌گر) به انجام برساند. برای این منظور کنش‌گر ابتدا کمک کنش‌یار (۱) را نمی‌پذیرد، زیرا گمان می‌برد که کنش‌یار (۱) و کنش‌برانداز (۴) برای نابودی او با یکدیگر متحد شده‌اند، اما پس از آنکه کنش‌گر مشاهده می‌کند که کنش‌یار (۱) در تقابل با کنش‌برانداز (۵) است، پیشنهاد کنش‌یار (۱) مبنی بر کمک او برای تحقق موضوع ارزشی را می‌پذیرد. در این راه و در آخرین لحظه‌ای که کنش‌گر و

کنش‌یار (۱) به انجام موضوع ارزشی نزدیک شده‌اند،

ناگهان کنش برانداز (۴) از راه می‌رسد و کنش‌گر و کنش‌یار (۱) را مجبور به فرار می‌کند. در ادامه کنش‌یار (۱) موفق می‌شود کنش‌یار (۲) را از کنش‌گر برباید و برای آنکه کنش‌گر خود به یکی از کنش براندازها (۵) تبدیل نشود، کنش‌یار (۵) را برای او باقی می‌گذارد. کنش‌گر به دنبال کنش‌یار (۱) می‌رود و مشاهده می‌کند که کنش‌یار (۱) در تقابل با کنش برانداز (۵) است. هر چند این تقابل به مرگ کنش‌یار (۱) منجر می‌شود، اما بار دیگر کنش‌یار (۲) در اختیار کنش‌گر قرار می‌گیرد. کنش‌گر به مقابله با کنش برانداز (۴) و (۵) می‌پردازد و در نهایت موفق می‌شود موضوع ارزشی را محقق سازد.

## ۶-۲. الگوی کنش‌گران گرشاسپ: سرآغاز حماسه

با تجمیع چهار مرحله بازی‌نامه گرشاسپ: سرآغاز حماسه، وضعیت الگوی کنش‌گران در این اثر به شرح زیر است:

کنش‌گزار: گرشاسپ.

کنش‌گر: گرشاسپ.

کنش‌پذیر: گرشاسپ.

موضوع ارزشی: تصاحب گرز ثریت

کنش‌یار: ندارد.

کنش برانداز: هیتاسپ (۱)، گندرو (۲)، اژدها (۳)، پیرمرد (۴)، سناویذک (۵) و سایر دیوها (۶).

کنش‌گزار تصمیم می‌گیرد موضوع ارزشی را خود (کنش‌گر) به انجام برساند. بدین منظور او که گمان می‌کند موضوع ارزشی در اختیار کنش برانداز (۱) است به سراغ او می‌رود. در این مسیر او با تعدادی کنش برانداز (۶) مواجه شده، موفق می‌شود آن‌ها را

نابود کند. کنش‌گر سپس با کنش برانداز (۱) روبه‌رو می‌شود و او را شکست می‌دهد، اما در همین لحظه متوجه می‌شود که موضوع ارزشی در اختیار او نیست و در نزد کنش برانداز (۲) است. کنش‌گر به سراغ کنش برانداز (۲) و پس از غلبه بر تعدادی کنش برانداز (۶)، به مبارزه با کنش برانداز (۲) می‌رود و او را نیز شکست می‌دهد، اما با این حال موفق به دریافت موضوع ارزشی نمی‌شود؛ چرا که موضوع ارزشی برای کنش برانداز (۵) ارسال شده است. کنش‌گر برای یافتن موضوع ارزشی عازم کوهستان می‌شود و با کنش برانداز (۳) و کنش برانداز (۴) مواجه و آن‌ها را از میان برمی‌دارد. کنش‌گر سپس به مبارزه با کنش برانداز (۵) می‌پردازد و با شکست او موضوع ارزشی را تصاحب می‌کند.

## ۶-۳. تطبیق الگوی کنش‌گران بر شاهزاده پارس:

شن‌های زمان و گرشاسپ: سرآغاز حماسه

با بررسی الگوی کنش‌گران در بازی رایانه‌ای شاهزاده پارس: شن‌های زمان و بازی‌نامه گرشاسپ: سرآغاز حماسه، دو نکته جلب توجه می‌کند. اول اینکه شخصیت فرح در شاهزاده پارس: شن‌های زمان، با اینکه خنجر زمان را از شاهزاده می‌دزدد، نمی‌توان به عنوان کنش برانداز به حساب آورد؛ زیرا در توضیح شخصیت کنش برانداز گذشت که این شخصیت تلاش می‌کند کنش‌گر را از دست‌یابی به موضوع ارزشی باز دارد، در حالی که شخصیت فرح با دزدیدن خنجر زمان از شاهزاده، تلاش می‌کند، خود به جای کنش‌گر موضوع ارزشی را محقق سازد. این تلاش از آن‌رو توجیه‌پذیر است که شاهزاده یک‌بار در بازگرداندن

شن‌های زمان به ساعت شنی توسط کنش‌براننداز وزیر بازمانده بود؛ از این‌رو ممکن است شخصیت فرح که نمی‌توانسته به شاهزاده در جهت تحقق موضوع ارزشی اعتماد نماید، شخصا دست به کار شود. همچنین فرح مدال شنی را برای شاهزاده باقی می‌گذارد تا او تبدیل به هیولای شنی نشود. این خود بزرگ‌ترین دلیل برای عدم تلقی شخصیت فرح به عنوان کنش‌براننداز است.

نکته دیگری که باید مورد توجه قرار گیرد، این مساله است که با بررسی الگوی کنش‌گران در این دو داستان مشخص می‌گردد که در هر دو اثر کنش‌گزار و کنش‌گر، یکی هستند و تلاش می‌کنند موضوع ارزشی را محقق سازند. اما تفاوتی که میان این دو وجود دارد در بخش کنش‌یار است، به طوری که شاهزاده پارس: *شن‌های زمان* دارای کنش‌یار و *گرشاسپ: سرآغاز حماسه* فاقد کنش‌یار است. باید توجه داشت که وجود یا عدم وجود کنش‌یار نه ویژگی مثبت اثر محسوب می‌شود و نه ویژگی منفی، بلکه وجود و یا عدم وجود نیازمند دلیل است و باید به سیر روایی داستان کمک نماید. پس اگر کنش‌یار وجود داشته باشد و دلیل مناسبی نیز برای آن یافت شود، قدرت روایت‌پردازی و میزان درگیر شونده‌گی کاربر با محیط داستانی را افزایش می‌دهد. اما اگر کنش‌یار باشد و دلیلی نیز بر آن یافت نشود یا بدن دلیل کنش‌یاری وجودی نداشته باشد، این نکته ویژگی منفی اثر تلقی می‌گردد.

در *شاهزاده پارس: شن‌های زمان*، یک کنش‌یار محوری و دو کنش‌یار فرعی وجود دارد که هر کدام نقشی را برعهده دارند. کنش‌یار خنجر زمان که موجب رها شدن شن‌های زمان از ساعت شنی شده بود، این

بار موجب بازگشت آن‌ها می‌شود. کنش‌یار مدال شنی نیز که در بیشتر جریان بازی در اختیار فرح است، علت تبدیل نشدن شاهزاده و فرح را به هیولای شنی را توجیه می‌کند. فرح به عنوان کنش‌یار محوری نیز چند ویژگی به بازی رایانه‌ای اضافه کرده است. یکی اینکه تا حدودی جنبه‌های عاطفی به بازی رایانه‌ای اضافه نموده و این مساله جنبه‌هایی از شخصیت پردازی شاهزاده به عنوان شخصیت اصلی و فرح به عنوان شخصیت فرعی را برجسته کرده است. همچنین کشته شدن فرح در انتهای بازی و گره خوردن سرنوشت او به موفقیت شاهزاده، عنصر جذاب دیگری است که موجب ارتباط بیشتر کاربر با فضای داستانی بازی رایانه‌ای می‌شود. این اتفاقات جدا از امکان همکاری این شخصیت در طول بازی رایانه‌ای و به نحو تعاملی است؛ جایی که شاهزاده و شاهدخت با کمک یکدیگر موانع موجود برای بازگرداندن شن‌های زمان به ساعت شنی را از پیش‌رو برمی‌دارند.

این در حالی است که در بازی *نامه گرشاسپ: سرآغاز حماسه*، کنش‌یاری وجود ندارد و به نظر می‌رسد این عدم وجود مبتنی بر منطق داستانی نیست. برای مثال در برخی از آثار هنری همچون نمایش‌نامه *کرگدن* اثر یونسکو، کنش‌یاری برای شخصیت محوری داستان وجود ندارد، تا تنهایی شخصیت را در فضای ترسیم شده، نمایان سازد. البته این امکان نیز وجود دارد که گفته شود فضای این بازی رایانه‌ای *اسطوره‌ای* است و موقعیت *اسطوره‌ای*، شخصیت اصلی را تنها و بدون کنش‌یار می‌طلبد تا متمایز بودن قهرمان از سایرین را

به تصویر بکشد. اما نسبت به این نکته نیز باید توجه داشت که برای خلق شخصیت *اسطوره‌ای*، صرف

استفاده از اسامی کهن و دادن شمشیر به دست شخصیت، داستان را از فضا و روایت اسطوره‌ای بی-نیاز نمی‌کند، بلکه این کارکرد درست و بجای شخصیت‌ها و سایر عناصر داستانی است که فضا و جهان اسطوره‌ای را شکل می‌دهد و فقدان هر کدام از این عناصر قطعاً به اثر ضربه جبران‌ناپذیری وارد می‌کند. به همین منظور اگر در بازی‌نامه گرشاسپ: سرآغاز حماسه، نام شخصیت اصلی تغییر کند و یا شمشیر بزرگی که به دستانش داده شده، جای خود را به سلاح دیگری بدهد، ضربه‌ای به روایت داستانی این بازی‌نامه وارد نمی‌شود.

#### ۷. نتیجه

بازی‌های رایانه‌ای به مثابه یک قالب نوین هنری، بستر مناسبی را جهت ارائه داستان‌های نوین -به‌ویژه تعاملی- و روایت‌پردازی‌های گیرا و پیچیده در اختیار هنرمندان قرار می‌دهند. به طوری که آنها می‌توانند از محدودیت‌های داستان‌های غیرتعاملی خارج شوند و فضایی را خلق نمایند که کاربر و شخصیت با نزدیکی بیشتر به یکدیگر، به ادراک تجربه‌ای مشابه دست یابند. چنین امکانی ضرورت بررسی و نقد این آثار را نیز با خود به همراه می‌آورد. بدین منظور، مقاله حاضر ضمن معرفی داستان ارائه شده در یک بازی‌نامه ایرانی به نام گرشاسپ: سرآغاز حماسه و یک بازی رایانه‌ای خارجی به نام شاهزاده پارس: شن‌های زمان، به تحلیل آنها براساس دو الگوی روایت‌شناختی پیرنگ و کنش‌گران پرداخت که برخی از نتایج آن به اختصار مورد توجه قرار می‌گیرد.

که گرشاسپ: سرآغاز حماسه که چند سال بعد از شاهزاده پارس: شن‌های زمان نگاشته و منتشر شده است، نتوانسته به خوبی میان نیروی تخریب‌کننده و سامان‌دهنده که وضعیت انتهای داستان را مشخص می‌کند، ارتباط مناسب معنا ساز برقرار سازد. زیرا به صورت دقیق مشخص نشد که فقدان گرز ثریت چه مضراتی را برای گرشاسپ به وجود آورده است. همچنین با بررسی الگوی کنش‌گران در این دو اثر، مشخص گردید که گرشاسپ: سرآغاز حماسه نتوانسته به خوبی فقدان وجود کنش‌یار را در منطق داستانی بازی‌نامه توجیه نماید. در حالی که شاهزاده پارس: شن‌های زمان با بهره‌گیری از این ظرفیت و توجه مناسب به جزئیات روایت داستانی، موفق به خلق یک بازی رایانه‌ای موفق از حیث روایت‌پردازی شده است. از این‌رو باید توجه داشت که رعایت این نکات در روایت‌پردازی است که آثار معمولی را از آثار فاخر متمایز می‌کند.

در پایان، این بررسی نشان داد که چگونه بهره‌مندی از ابزار نقد مشخص و روشمند می‌تواند منتقد را در جهت تحلیل علمی آثار هنری یاری کند و امکان خوانش خارج از نظام معین درون متن را تا جای ممکن کاهش دهد. الگوهای ارائه شده در این نقد توانستند تا حدودی نقاط ضعف و قوت روایت-پردازی در آثار معرفی شده را نمایان سازند، اما باید توجه داشت که این جنبه، دلیل بر ضعف یا قوت کلیت اثر نیست و همیشه جنبه‌های دیگری نیز وجود دارند که می‌توانند با رویکردهای روشمند دیگر تحلیل و ارزیابی شوند.

با بررسی الگوی پیرنگ در این دو اثر، مشخص گردید

## ۸. قدردانی

این مقاله با حمایت موسسه فرهنگی-هنری «سرو سبز سوزان» نگارش شده است.

پی نوشت:

- ۱- Semiotics
- ۲- narrative versions
- ۳- tensive model
- ۴- narrative program
- ۵- semiotic square
- ۶- veridictory square
- ۷- plot
- ۸- actantial model
- ۹- Prince of Persia: The Sands of Time
- ۱۰- Action-Adventure
- ۱۱- Ubisoft

فهرست منابع:

- آذر، اسماعیل؛ علی عباسی و ویدا آزاد. ۱۳۹۳، «بررسی کارکرد روایی در دو حکایت از الهی‌نامه عطار براساس نظریه گرمس و ژنت»، دو ماهنامه جستارهای زبانی، سال پنجم، شماره ۲۰. صص ۱۷-۴۳.
- آراین، آرمان و الناز ناصحی. ۱۳۸۹، راهنمای بازی‌نامه نویسی: به همراه بازی‌نامه گرشاسپ، تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- عباسی، علی. ۱۳۸۵، «پژوهشی بر عنصر پیرنگ»، فصلنامه پژوهش ادبیات معاصر جهان، سال یازدهم، شماره ۳۳. صص ۸۵-۱۰۳.
- عباسی، علی. ۱۳۹۲، «بررسی زایش معنا در ساختار روایی «حکایت نمازفروش» (از هزارویک‌شب) و روایت سه‌تار از جلال آل‌احمد»، فصلنامه جستارهای زبانی، سال چهارم، شماره ۱۳. صص ۸۹-۱۰۴.
- عباسی، علی. ۱۳۹۳، روایت‌شناسی کاربردی: تحلیل زبان‌شناختی روایت: تحلیل کاربردی بر موقعیت‌های روایی، عنصر پیرنگ و نحو روایی در روایت‌ها، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- قادری، نصرالله. ۱۳۸۸، آناتومی ساختار درام، چاپ سوم، تهران: کتاب نیستان.
- محمدی، محمدهادی و علی عباسی. ۱۳۸۱، صمد؛ ساختار یک اسطوره، تهران: چیستا.
- Hébert, Louis. 2011, Tools for Text and Image Analysis: An Introduction to Applied Semiotics, Translated from the French by Julie Tabler. University of Quebec at Rimouski. (08/23/2016)
- [http://www.revue-texto.net/Parutions/Livres-E/Hebert\\_AS/Hebert\\_Tools.html](http://www.revue-texto.net/Parutions/Livres-E/Hebert_AS/Hebert_Tools.html)
- Martin, Bronwen & Felizitas Ringham. 2000, Dictionary of Semiotics, London: Bloomsbury Publishing.
- Ubisoft Montreal. 2003, Prince of Persia: The Sands of Time, France: Ubisoft.