



doi: 10.30497/rc.2026.249000.2138



OPEN ACCESS

Received: 2025/10/01

Accepted: 2026/01/31

Analysis of Story-driven Video Games based on Christopher Vogler's Hero's Journey Narrative Pattern - A Case Study of God of War: Ragnarök, Children of Morta, and Ambassador of Love

Seyed Rahim Hashemi Karoee *

Meysam Farokhi**

Abstract

Today, video games have become one of the most engaging media used by humankind. Statistics show a growing trend in the use of this medium. One of the important and influential elements in video games is story and narrative, which is clearly employed in story-driven games. The present study seeks to trace the stages of Christopher Vogler's Hero's Journey in game narratives and to examine the transformations resulting from the entry of this cinematic narrative pattern into the realm of video games. This research, using a qualitative content analysis method and a coding protocol with MaxQDA software in a "directed" approach, has been conducted on major and influential global games (God of War: Ragnarök) and Iranian games (Children of Morta and Ambassador of Love). The article demonstrates that Vogler's Hero's Journey narrative pattern—previously used in cinematic storytelling—has also been applied in story-driven and narrative-based video games. Although some stages of this narrative pattern have been omitted, altered, or distributed among multiple characters, its overall structure has been preserved. Consequently, in some games such as God of War, the hero's journey transforms into "heroes' journeys," with several parallel journeys narrated for multiple heroes; in works such as Children of Morta, heroic characteristics are distributed among several characters, while in the game Ambassador of Love some stages have been removed. The analysis of these games shows that Vogler's Hero's Journey model can effectively contribute to player engagement, and that even its developed variations can be more impactful.

Keywords: Video games, Christopher Vogler's hero's journey, Narrative games, Qualitative content analysis.

* Ph.D student in Culture and Communication, Faculty of Art, Media and Cyberspace, Imam Hosein Comprehensive University, Tehran, Iran (Corresponding author).

Rahim.Hashemi@ihu.ac.ir

0000-0003-2354-1881

** Associate professor, Department of Communication and Cultural Studies, Faculty of Refah, Tehran, Iran.

farokhi@refah.ac.ir

0000-0003-0430-7192

تحلیل بازی‌های رایانه‌ای داستان‌محور مبتنی بر الگوی روایی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر

مطالعه موردی: بازی خدای جنگ: رگناروک، فرزندان مورتا و سفیر عشق

سیدرحیم هاشمی کروئی* میثم فرخی**

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای امروز به یکی از درگیرکننده‌ترین رسانه‌های مورد استفاده نوع بشر تبدیل شده‌اند. آمارها تحول روبه‌رشد استفاده از این رسانه را نشان می‌دهند. یکی از عناصر مهم و مؤثر در بازی‌های رایانه‌ای، داستان و روایت است که به‌وضوح در بازی‌های داستان‌محور استفاده شده است. پژوهش حاضر به دنبال ردیابی منازل سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در داستان و دگرگونی‌های ناشی از ورود این الگوی روایی سینمایی به حوزه بازی‌های رایانه‌ای است. این پژوهش با روش تحلیل محتوای کیفی و با دستورالعمل کدگذاری با استفاده از نرم‌افزار MaxQDA و به‌صورت «هدایت شده» از بازی‌های بزرگ و اثرگذار جهانی (خدای جنگ: رگناروک) و ایرانی (فرزندان مورتا و سفیر عشق) صورت پذیرفته است. مقاله حاضر نشان می‌دهد که الگوی روایی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر که سابقاً در داستان‌نویسی سینما مورد استفاده بوده، در بازی‌های ویدیویی داستان‌محور و روایت‌محور نیز استفاده شده است. اگرچه برخی مراحل این الگوی روایی حذف، تغییر یا میان چند شخصیت تقسیم شده‌اند، ساختار کلی آن همچنان حفظ شده است. در نتیجه، در برخی بازی‌ها نظیر خدای جنگ سفر قهرمان به «سفر قهرمانان» بدل شده و چندین سفر برای چند قهرمان به‌صورت موازی روایت می‌گردد و همچنین در آثاری مانند فرزندان مورتا ویژگی‌های قهرمانی میان چند شخصیت توزیع می‌شود، در بازی سفیر عشق نیز برخی مراحل حذف شده‌اند. در تحلیل این بازی‌ها نشان داده شد که الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر می‌تواند در ایجاد جذابیت مؤثر بوده و حتی الگوهای توسعه‌داده‌شده اثرگذارتر بوده است.

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای، سفر قهرمان کریستوفر ووگلر، روایت در بازی، تحلیل محتوای کیفی.

* دانشجوی دکتری فرهنگ و ارتباطات، دانشکده هنر، رسانه و فضای مجازی، دانشگاه جامع امام حسین علیه‌السلام، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Rahim.Hashemi@ihu.ac.ir

0000-0003-2354-1881

** دانشیار گروه ارتباطات و مطالعات فرهنگی دانشکده رفاه، تهران، ایران.

farokhi@refah.ac.ir

0000-0003-0430-7192

مقدمه

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به یکی از درگیرکننده‌ترین رسانه‌های مورد استفاده در جوامع مختلف تبدیل شده‌اند. اثرگذاری این هنر - رسانه نوظهور در مدت زمان کوتاهی بیش از تصورات بوده است. جامعه مخاطب بازی‌های رایانه‌ای از زمان طراحی بازی پونگ و بازی‌های مشابه که بیشتر روی جنبه مکانیک بازی و سرگرمی متمرکز بوده‌اند تا به امروز که از شیوه‌های پیچیده و نوآورانه داستان‌پردازی و روایت استفاده می‌کنند طبق آمارهای رسمی سالانه شاهد رشد چشمگیر بوده‌اند. برخلاف سینما که برخی مخاطبان آن را صرفاً افرادی خاص با علایق مشخص می‌دانند و حتی آمارها از کاهش سرانه تماشاگران سینما در ایران خبر می‌دهند (مرکز رصد فرهنگی کشور، ۱۴۰۲). اما بازی رایانه‌ای همه‌قشر افرادی را به‌خود جذب کرده و روند روبه‌رشد مخاطبان خود را ادامه می‌دهد. در یک دسته‌بندی دو گروه مخاطب در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای نمایان هستند: روایت‌گرایان که اصل را بر روایت می‌گذارند و درواقع روایت‌شناسی^۱ می‌کنند و رویه‌گرایان که اصل را بر رویه^۲ می‌گذارند و بازی‌شناسی^۳ می‌کنند. این تقابل هم در طراحان، هم در بازیکنان و حتی در پژوهشگران نیز وجود دارد. دراین‌میان گروهی بازی‌روایت‌شناس^۴ نظیر آرست و بوگوست نیز وجود دارند که میانه این دو نحله را گرفتند و معتقدند هر دوی روایت و رویه در تحلیل بازی مهم هستند. به نظر اسکات راجرز رویه گوشت و روایت نمک غذاست (راجرز، ۱۳۹۶، ص. ۷۱).

ادغام سفر قهرمان در روایت‌های بازی‌های رایانه‌ای، توجه زیادی را از سوی بازیکنان و منتقدان به‌خود جلب کرده است. این ساختار روایی عمیقاً از طریق مخاطبان بازتاب داده شده و باعث افزایش تعامل عاطفی آنها در داستان بازی می‌شود. مطالعات انجمن نرم‌افزارهای سرگرمی ایالات متحده نشان می‌دهد که تقریباً ۶۵ درصد از گیمرها، داستان‌گویی را به‌عنوان انگیزه اصلی برای تجربیات گیم‌پلی خود در اولویت قرار می‌دهند و این امر نقش حیاتی روایت‌ها را در شکل‌دهی رضایت و حفظ بازیکن

1. Narratology

۲. Gameplay: برای واژه گیم‌پلی برگردان‌هایی نظیر روند، نحوه و فرایند بازی نیز اطلاق شده است.

3. Ludology

4. Ludonarratologist

برجسته می‌کند (Unknown, 2024). بازیکنان اغلب به‌طور ناخودآگاه نقش خود را در سفر قهرمان تشخیص می‌دهند و تجربه کلی بازی خود را بدون اینکه از غوطه‌وری آنها در داستان کاسته شود، بهبود می‌بخشند (Moffitt, 2013, p. 30).

در دهه‌های اخیر، بازی‌های رایانه‌ای از قالبی صرفاً سرگرم‌کننده فراتر رفته و به یکی از مهم‌ترین بسترهای روایت در فضای دیجیتال تبدیل شده‌اند. در این میان، تحلیل شیوه‌های داستان‌پردازی در بازی‌ها نشان می‌دهد که بسیاری از آنها از ساختارهای روایی برگرفته از سینما بهره می‌برند. یکی از الگوهای تأثیرگذار در این حوزه، الگوی دوازده مرحله‌ای «سفر قهرمان» است که کریستوفر ووگلر^۵ با بازآفرینی نظریه جوزف کمپبل^۶، آن را به مدلی کاربردی برای خلق روایت در رسانه‌های مدرن تبدیل کرد. با وجود تأثیر گسترده این الگو در سینما و ادبیات، هنوز به‌روشنی مشخص نیست که این ساختار در بازی‌های رایانه‌ای - که مبتنی بر تعامل، انتخاب و تجربه کاربر هستند - چگونه بازتاب یافته و چه تغییراتی در مراحل و نقش‌های روایی آن پدید آمده است.

از این رو، مسئله اصلی پژوهش حاضر آن است که الگوی روایی ووگلر در بازی‌های رایانه‌ای چگونه بازآرایی شده و در بستر تعاملی این رسانه تا چه اندازه دچار دگرگونی، ساده‌سازی یا بازتفسیر شده است. این پژوهش می‌کوشد با رویکردی روایت‌شناختی و از طریق تحلیل کیفی نتایج حاصله از نمونه‌هایی از بازی‌های شاخص، سازوکارهای انطباق یا تحول مراحل دوازده‌گانه سفر قهرمان را در روایت بازی‌های رایانه‌ای بررسی کند. تبیین این مسئله می‌تواند ضمن پُرکردن خلأ نظری در زمینه تطبیق الگوهای کلاسیک روایت با رسانه‌های تعاملی، برای طراحان و نویسندگان بازی نیز سودمند باشد؛ زیرا درک آگاهانه از ساختارهای روایی موفق می‌تواند به خلق تجربه‌های داستانی منسجم‌تر و تأثیرگذارتر منجر شود.

۱. پرسش‌های پژوهش

الگوی روایی سفر قهرمان اساساً مبتنی بر وجود قهرمان است. یکی از وجوه انکارناپذیر در بازی‌های رایانه‌ای وجود قهرمان به‌عنوان شخصیت اصلی بازی است که همانا خود

5. Christopher Vogler

6. Joseph Campbell

بازیکن است. این قهرمان در برخی بازی‌ها ممکن است از یک فرد فراتر رفته و با چندین شخصیت پیش برود. آثار حاضر در این مقاله از بهترین بازی‌های رایانه‌ای ۱۵ سال اخیر ایران و همچنین یکی از بهترین عنوان‌های حال حاضر دنیا انتخاب شده‌اند. با انتخاب این جامعه هدف این مقاله به دنبال پاسخ به پرسش‌های زیر است:

- ۱- الگوی روایی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر تا چه حد و به چه شیوه‌هایی در ساختار روایت بازی‌های رایانه‌ای داستان‌محور موفق عمل می‌کند؟
- ۲- مراحل دوازده‌گانه سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در بازی‌های منتخب چگونه بازآرایی و اجرا می‌شوند؟
- ۳- آیا بازی‌هایی که از این الگو تبعیت می‌کنند، از نظر روایی تأثیرگذارترند یا بازی‌هایی که این الگو را شکسته‌اند؟

۲. اهداف پژوهش

۲-۱. هدف اصلی

تحلیل و بررسی میزان تطابق و انحراف ساختار روایی بازی‌های رایانه‌ای داستان‌محور منتخب با الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر.

۲-۲. هدف فرعی

- ۱- شناسایی و استخراج مراحل دوازده‌گانه سفر قهرمان در بازی‌های منتخب؛
- ۲- ارزیابی نقاط قوت و ضعف استفاده از این الگوی روایی در ایجاد تجربه‌های روایی منسجم و جذاب در بازی‌های رایانه‌ای.

۳. پیشینه پژوهش

الگوی «سفر قهرمان» کریستوفر ووگلر یکی از چهارچوب‌های پُرکاربرد در تحلیل‌های روایت‌شناختی در مطالعات سینما، ادبیات و به‌تازگی بازی‌های رایانه‌ای است. این الگو، که بر اساس صورت‌بندی مشهور جوزف کمپبل در کتاب قهرمان هزار چهره و با ساده‌سازی آن توسط ووگلر در کتاب سفر نویسنده ارائه شده است، مطمح‌نظر پژوهشگران متعددی قرار گرفته است. درحالی‌که عمده پژوهش‌ها به تحلیل فیلم‌های سینمایی اختصاص یافته، تعداد محدودتری نیز کوشیده‌اند این الگو را به حوزه نوظهور

بازی‌های رایانه‌ای و روایت‌های تعاملی تسری دهند.

لونه ناپیری در مطالعه‌ای میان‌رشته‌ای از جامعه‌شناسی، مطالعات جنسیتی و فرهنگ عامه با عنوان «دگرگونی شخصیت کریتوس در مجموعه خدای جنگ» نشان می‌دهد که این قهرمان بازتابی از تحولات اجتماعی در مفهوم مردانگی طی دو دهه اخیر است. هدف پژوهش بررسی شخصیت و قهرمان اصلی سری بازی‌های خدای جنگ و تحول شخصیتی اوست. وی با بهره‌گیری از نظریه‌های کانل^۷، مسنر^۸ و مسرشمیت^۹، سیر تحول کریتوس از یک جنگجوی خشن و انتقام‌جو در نسخه‌های اولیه تا پدری حامی و باگذشت در بازی ۲۰۱۸ را به‌عنوان گذر از مردانگی هژمونیک به‌سوی مردانگی عاطفی تبیین می‌کند. همچنین، نقش شخصیت‌های فرعی مانند سیندری، بروک، میمیر و فریا در نمایش اشکال متنوع مردانگی و زنانگی و تغییرات روایی و بصری بازی، نشانگر پیوند عمیق این مجموعه با تحولات فرهنگی و اجتماعی گسترده‌تر است (Nyíri, 2022).

اندرو ام مورگان در پایان‌نامه کارشناسی ارشدش «خدای جنگ: مردانگی و پدرانگی در راستای بلاغت فرایندی» به بررسی بازنمایی مردانگی و پدرانگی در بازی خدای جنگ (۲۰۱۸) می‌پردازد. نویسنده با تکیه بر مفهوم بلاغت فرایندی^{۱۰} – که اولین بار توسط یان بوگوست^{۱۱} ارائه شده است – و رویکرد الگوواره‌ای فمینیستی برای تحلیل قدرت بلاغی بازی استفاده می‌کند و نشان می‌دهد که چگونه طراحی مکانیک‌ها، روایت و تعاملات بازی، تجربه بازیکن را با مضامین رشد شخصیتی کریتوس، رابطه او با پسرش آترئوس و چالش‌های گذار از مردانگی خشن به پدرانگی حمایت‌گر و مسئولیت‌پذیر پیوند می‌دهد (Morgan, 2020).

زلیانگ ژانگ و همکاران در مقاله‌ای جالب توجه، تحلیلی کمی از سنجش میزان سرگرم‌کنندگی و جذابیت بازی ارائه داده‌اند. این پژوهشگران در «تحلیل دگرگونی بازی‌های اکشن: تحلیل موردی مجموعه خدای جنگ» از نظریه پالایش بازی (GR)^{۱۲}

7. Raewyn Connell

8. Messner

9. Messerschmidt

10. procedural rhetoric

11. I. Bogost

12. Game Refinement

استفاده کرده‌اند تا چگونگی مهندسی سرگرمی از طریق چالش، انتظار و غیرقابل پیش‌بینی بودن روشن شود. تحلیل داده‌های شش عنوان مجموعه، شامل طول بازی و تعداد حملات موفق، روندهای تکاملی در پیچیدگی مبارزات، ادغام روایت و یادگیری بازیکن را نشان می‌دهد. نتایج بیانگر آن است که مبارزات پایانی در عناوین اولیه بیشترین چالش را دارند، درحالی‌که عناوین بعدی با به‌کارگیری پویایی‌های متغیر و غیرقابل پیش‌بینی بودن، تجربه‌ای شبیه «ترن هوایی» ایجاد می‌کنند و میان تازه‌کارها و حرفه‌ای‌ها تعادل برقرار می‌سازند. علاوه‌براین، تفاوت‌های پلتفرمی بر تجربه بازی و شاخص‌های GR اثرگذار است و تحلیل ارائه‌شده شش دسته جنبه سرگرمی را معرفی می‌کند. گرچه این پژوهش متمرکز بر رویه است؛ اما به بخش‌های روایت‌گری مکانیک و رویه نیز اشاره دارد (Zhang et al., 2022).

در مطالعه با عنوان «قاتلان، خدایان و اندرویدها: چگونه روایت‌ها و مکانیک‌های بازی، تجربه یودایمونیک^{۱۳} را در بازی شکل می‌دهند»، روان دانیلز و همکارانش با یادداشت‌برداری سیستماتیک مبتنی بر نظر مالیه^{۱۴} (۲۰۰۷) به تحلیل محتوای بازی‌های «فرقه قاتلان: ادیسه، خدای جنگ و دترویت: انسان‌شدن» پرداختند و نشان داده‌اند که بازی‌های دیجیتال از سرگرمی صرف فراتر رفته و می‌توانند تجربه‌هایی یودایمونیک شامل معناداری، قدردانی، خودبازتابی و پیوندهای اجتماعی ایجاد کنند. نتایج این پژوهش چهار الگوی اصلی را آشکار کرده است: قدردانی به‌عنوان پیامد کلی بازی، هم‌پوشانی میان تجربه‌های معنادار و عاطفی، ظرفیت ویژه بازی‌ها برای ایجاد پیوند اجتماعی و مفاهیم مکملی چون نوستالژی و به‌زیستی. این پژوهش با ترسیم یک نقشه مفهومی از مطالعات موجود، بر ضرورت توسعه مدل‌های نظری یکپارچه برای درک بهتر تجربه‌های یودایمونیک و گسترش افق نظریه‌های رسانه و سرگرمی تأکید می‌کند (Daneels & et al., 2021).

در حوزه سینما، سیدبشیر حسینی، سمیه بکشلو و میثم فرخی در مقاله‌ای با عنوان «بازنمایی و ارائه الگوی قهرمان در سینمای دفاع مقدس: سینمای ابراهیم حاتمی‌کیا»

13. eudaimonic

14. Malliet

مبتنی بر نظریه بازنمایی استوارت هال^{۱۵} به بازنمایی این الگو در چهار فیلم شاخص از چهار دهه فعالیت این کارگردان یعنی دیده‌بان، آژانس شیشه‌ای، به نام پدر و چ پرداخته‌اند. ایشان با بهره‌گیری از روش کدگذاری و استخراج دوازده مقوله متناظر با مراحل «سفر قهرمان» نشان می‌دهند که حاتمی‌کیا به‌گونه‌ای آگاهانه در مسیر قهرمان‌سازی از این الگو استفاده کرده است. نتایج مقاله گویای آن است که هرچند کارگردان به ساختار ووگلر وفادار است؛ اما در برخی بخش‌ها تغییراتی ایجاد می‌کند و این تغییرات را برای تناسب بخشی با فضای بومی و ایدئولوژیک سینمای دفاع مقدس ضروری می‌بیند؛ اما این تغییرات مانع ماندگاری شخصیت‌های آن شده‌اند.

در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، حامد میرزایی و صادق قارونی در مقاله «تحلیل بازی ویدئویی ژانر نقش‌آفرینی ویچر بر اساس الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر»، کوشیده‌اند به روشی توصیفی - تحلیلی نشان دهند که چگونه می‌توان این الگو را در بستر متفاوتی چون بازی‌های نقش‌آفرینی پیاده کرد. آن‌ها در تحلیل خود تأکید می‌کنند که با وجود تفاوت‌های ذاتی میان مدیوم فیلم و بازی، ازجمله ماهیت تعاملی و غیرخطی بازی‌ها، ساختار کلی روایی بازی ویچر همچنان در انطباق با الگوی ووگلر قابل شناسایی است. نویسندگان مقاله همچنین به مسئله «سفارشی‌سازی» یا تغییرات جزئی در برخی مراحل سفر اشاره دارند و بر این باورند که چنین تغییراتی نه‌تنها نقص محسوب نمی‌شود، بلکه اقتضای طبیعی تفاوت‌های مدیومی است (میرزایی و قارونی، ۱۳۹۸).

در سطحی روش‌شناسانه‌تر، ژاکلین موران در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل پدیدارشناختی تفسیری از سفرهای قهرمان در زلدا: فرصت‌ها و مسائلی برای مطالعات بازی‌ها» که در مجله Game Studies منتشر شده است، گامی نو برمی‌دارد. او با بهره‌گیری از روش «تحلیل پدیدارشناختی تفسیری» (IPA)^{۱۶} به بررسی تجربه زیسته بازیکنان در دو نسخه مشهور از مجموعه افسانه زلدا^{۱۷}، یعنی نای زمان^{۱۸} و نفس وحشی^{۱۹} می‌پردازد. موران در این مقاله می‌کوشد نشان دهد که چگونه بازیکنان به‌طور

15. Stuart Hall

16. Interpretative Phenomenological Analysis

17. The Legend of Zelda

18. Ocarina of Time

19. Breath of the Wild

فعال معنای روایی بازی را بازسازی می‌کنند و تا چه میزان این بازسازی‌ها با ساختار اسطوره‌ای سفر قهرمان کمپیل و ووگلر همخوانی دارد (Moran, 2023). سیدعلیرضا س. گلپایگانی، منصور حسامی کرمانی و فاطمه حسینی شکیب نیز در پژوهشی توصیفی - تحلیلی به «بررسی تطبیقی الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در انیمیشن‌های میازاکی و دوره رنسانس دیزنی: مطالعه موردی پری دریایی کوچولو، دیو و دلبر، همسایه من توتورو و شهر اشباح» پرداخته و الگوی روایی مذکور را با ساختار روایی پویانمایی‌های مورد مطالعه تطبیق داده‌اند. نتایج پژوهش آنان نشان می‌دهد که هر دو جریان دیزنی و میازاکی به‌طور کلی از الگوی ووگلر پیروی می‌کنند. بااین‌حال، تفاوت‌های معناداری میان جهان‌نگری این دو مکتب وجود دارد: در آثار دیزنی، چه در «جهان عادی» قهرمان و چه در قلمرو «جهان ناشناخته»، غلبه با جهان مردانه و پدرسالار است و نقش‌های مونث محدود به کارکردهای جانبی می‌شوند؛ اما در آثار میازاکی، جهان هم در وضعیت عادی و هم در وضعیت ناشناخته واجد کیفیتی خاکستری‌تر و چندلایه است و شخصیت‌های زن جایگاهی پررنگ‌تر می‌یابند. باوجود این تفاوت‌ها، ساختار بنیادین روایت‌ها همچنان منطبق بر الگوی ووگلر باقی می‌ماند (س. گلپایگانی؛ حسامی کمانی و حسینی شکیب، ۱۴۰۱).

درنهایت، رابرت کاسار در مقاله «خدای جنگ: یک تحلیل روایی» به تحلیل روایت‌شناسانه سه‌گانه نخست این بازی می‌پردازد. او با ترکیب اسطوره‌شناسی یونانی، نظریه کهن‌الگوها، مراحل سفر قهرمان کمپیل / ووگلر و همچنین نظریه دریافت نیلسن و همکاران، خوانشی عمیق از این سه‌گانه ارائه می‌دهد. یافته‌های کاسار نشان می‌دهد که بازی خدای جنگ، به‌ویژه در نسخه‌های نخستین، واجد ساختاری روایی است که به‌طور معناداری با الگوی «سفر قهرمان» سازگار است و درعین‌حال توانسته با بهره‌گیری از عناصر اسطوره‌ای یونانی و روایت‌های تعاملی، این‌الگو را بازآفرینی و بومی‌سازی کند (Cassar, 2013).

پیشینه پژوهش‌های مرتبط با مجموعه «خدای جنگ» و الگوی «سفر قهرمان» نشان می‌دهد که این حوزه در ترکیبی از روش‌های روایت‌شناسی، مطالعات فرهنگی و جنسیت، بلاغت بازی و تجربه بازیکن گسترش یافته است. بخش مهمی از پژوهش‌ها

به تحول شخصیت کریتوس پرداخته؛ تحولی که هم در روایت و هم در مکانیک‌ها تجربه‌پذیر است. مطالعات ژانگ و همکاران نیز با بهره‌گیری از نظریه پالایش بازی، تکامل ساختار سرگرمی و پیوند روایت و مکانیک دسته‌بندی جدیدی از سرگرمی ارائه کرده‌اند. اغلب پژوهش‌ها با استفاده از روش‌های تحلیل کیفی یا توصیفی (مانند سینمای دفاع مقدس یا پویانمایی‌های دیزنی و میازاکی) الگوی ووگلر در فیلم‌ها و بازی‌های مختلف را نشان داده‌اند، هرچند بسته به بافت فرهنگی یا دلایل دیگر دچار تغییراتی می‌شود. این نوع پژوهش‌ها در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای نیز انجام شده است؛ اما نقطه تمایز اصلی پژوهش حاضر، تمرکز بر مجموعه‌ای متنوع از بازی‌ها با نقطه‌نظرهای روایی متفاوت - از دانای کل تا سوم‌شخص - و نیز گنجاندن نمونه‌های ایرانی در تحلیل است؛ رویکردی که امکان ارزیابی انعطاف‌پذیری الگوی سفر قهرمان را در بافت‌های ملی و فراملی و فرهنگی گوناگون، از جمله ایران فراهم می‌کند.

۴. ادبیات و مبانی نظری

۴-۱. قهرمان

مطالعات مفهومی در زمینه ادبیات و روایت‌شناسی شخصیت، مفاهیم کلیدی مانند: قهرمان^{۲۰}، ضدقهرمان^{۲۱}، پروتاگونیست^{۲۲} و آنتاگونیست^{۲۳} را مشخص کرده‌اند. در تعریف فرهنگ‌های لغت معتبر مانند آکسفورد و کمبریج، قهرمان فردی است که به‌واسطه انجام اعمال شجاعانه و ارزشمند مورد تحسین و تمجید جامعه قرار می‌گیرد. درمقابل، ضدقهرمان شخصیتی است که فاقد ویژگی‌های کلاسیک قهرمانی بوده و رفتارهای او معمولاً از نظر اخلاقی مورد نقد قرار می‌گیرد، هرچند ممکن است در پیشبرد روایت نقشی محوری ایفا کند. پروتاگونیست به‌عنوان شخصیت اصلی در ساختار داستانی بازی‌ها، فیلم‌ها یا متون ادبی تعریف می‌شود و تمامی کنش‌ها و تجربه‌های داستان حول محور او شکل می‌گیرد. آنتاگونیست، در سوی دیگر، شخصیتی است که با پروتاگونیست یا اهداف او مخالفت می‌کند و عامل ایجاد تعارض و پیشبرد

20. Hero

21. Antihero

22. Protagonist

23. Antagonist

درام در روایت است. تحلیل این چهار مفهوم نشان می‌دهد که شخصیت اصلی داستان، یعنی پروتاگونیست، می‌تواند ماهیتی قهرمانانه یا ضدقهرمانانه داشته باشد. به عبارت دیگر، پروتاگونیست الزامی ندارد همیشه فردی شجاع یا به لحاظ اخلاقی کامل باشد و ممکن است ویژگی‌های یک ضدقهرمان را نیز دارا باشد. به همین ترتیب، آنتاگونیست نیز ممکن است دارای ویژگی‌های قهرمانانه یا ضدقهرمانانه باشد و لزوماً صرفاً نقش منفی را ایفا نکند. در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، این تحلیل اهمیت بیشتری می‌یابد؛ زیرا بازیکن در قالب آواتار پروتاگونیست کنش‌های داستانی را تجربه می‌کند و درک ترکیبی از خصوصیات قهرمانی و ضدقهرمانی شخصیت اصلی می‌تواند تجربه بازی و درگیری احساسی بازیکن با روایت را تحت تأثیر قرار دهد؛ بنابراین، بررسی این مفاهیم چهارچوبی تحلیلی برای تحلیل شخصیت‌ها و طراحی روایت فراهم می‌آورد و نشان می‌دهد که شخصیت اصلی داستان می‌تواند ترکیبی از ویژگی‌های اخلاقی و انگیزشی مختلف باشد.

۴-۱-۱. سفر قهرمان

سفر قهرمان که اولین بار توسط جوزف کمپبل در کتاب قهرمان هزار چهره مطرح و سپس توسط کریستوفر ووگلر به صورت نظام‌مند تدوین شده است، دربردارنده مجموعه‌ای از مراحل دوازده‌گانه است که سیر تحول شخصیت اصلی را بازنمایی می‌کند. این ساختار، متشکل از مراحل ماندن: عزیمت، تشریف و بازگشت، الگویی جذاب برای داستان‌سرایی فراهم می‌کند و بازیکنان با تجسم نقش قهرمان، یک قوس روایی غنی پُر از رشد شخصی، چالش‌ها و پیروزی‌ها را تجربه می‌کنند. این مراحل به طور خلاصه چنین‌اند:

پرده اول (عزیمت):

- ۱- قهرمان در آغاز داستان در جهان عادی معرفی می‌شود؛ محیطی آشنا که جایگاه کنونی او و کاستی‌هایش را نمایان می‌سازد؛
- ۲- سپس با دعوت به ماجراجویی مواجه می‌شود؛ فراخوانی که او را به ترک وضعیت عادی ترغیب می‌کند؛

۳- ولی قهرمان معمولاً در ابتدا با نوعی تردید یا امتناع از پذیرش این دعوت روبه‌رو می‌شود؛

۴- اما با یاری و هدایت یک مرشد یا مربی، انگیزه و آمادگی لازم را برای آغاز سفر می‌یابد؛

۵- و با عبور از نخستین آستانه وارد جهان ناشناخته یا «جهان ویژه» می‌شود، قلمرویی متفاوت سرشار از چالش.

پرده دوم (تشریف):

۱- در این جهان تازه با آزمون‌ها، متحدان و دشمنان روبه‌رو می‌گردد و توانایی‌هایش محک زده می‌شود؛

۲- آنگاه قهرمان به غار درونی یا هسته اصلی بحران نزدیک می‌شود و از آستانه دوم می‌گذرد؛

۳- در این نقطه با آزمون یا محنت بزرگ مواجه می‌شود که اوج چالش سفر به‌شمار می‌رود.

پرده سوم (بازگشت):

۱- در پی غلبه بر این آزمون، قهرمان پاداش یا دستاورد اصلی خود را به‌دست می‌آورد؛

۲- سپس مسیر بازگشت آغاز می‌شود و قهرمان اغلب در راه بازگشت به جهان عادی با تعقیب یا خطرات تازه مواجه می‌گردد؛

۳- او با عبور از آستانه سوم، مرحله‌ای از رستاخیز و دگرگونی بنیادین را تجربه می‌کند و وجودی متحول می‌یابد؛

۴- سرانجام، قهرمان با اکسیر، گنج یا نعمتی ارزشمند به جهان عادی بازمی‌گردد و این دستاورد را در خدمت جامعه یا خویشن قرار می‌دهد (شکل ۱) (Vogler, 2020, pp. 21-22).



منبع: (بازطراحی شده توسط نگارنده)

شکل (۱): الگوی شماتیک سفر قهرمان کریستوفر ووگلر (برگرفته از کتاب سفر نویسنده: ص. ۱۹۴)

۴-۲. بازی رایانه‌ای

تعریف «بازی» یکی از مباحث مناقشه‌برانگیز در حوزه فلسفه، روان‌شناسی، مطالعات فرهنگی و مطالعات بازی‌های دیجیتال / رایانه‌ای / ویدئویی بوده است. پژوهشگران و نظریه‌پردازان بارها کوشیده‌اند برای این پدیده پُرکاربرد و چندوجهی تعریفی جامع و مانع ارائه دهند؛ اما اغلب این تلاش‌ها به دلیل پیچیدگی و چندلایگی ذاتی بازی ناکام مانده است. درواقع، اجماعی بر سر یک تعریف واحد و نهایی وجود ندارد و هر تعریف بر جنبه‌ای خاص از بازی تأکید می‌کند.

از نخستین کوشش‌ها می‌توان به دیدگاه فردریش شیلر اشاره کرد که بازی را مصرف آزاد و بی‌هدف انرژی اضافی می‌داند. این تعریف اگرچه به جنبه فیزیکی و فراغتی بازی توجه دارد؛ اما نمی‌تواند پاسخگوی ابعاد گسترده‌تر اجتماعی، فرهنگی و شناختی آن باشد. در همین راستا، ج. برنارد گیل‌مور بازی را فعالیتی می‌داند که با «لذت نسبی، نشاط، قدرت و احساس قریحه شخصی» همراه است. تعریف او بیش از آنکه به ساختار بازی توجه کند، به تجربه روانی و احساسی بازیکن می‌پردازد؛ اما همچنان جامعیت لازم را ندارد.

در دوران معاصر، برخی طراحان بازی کوشیده‌اند تعاریفی کارآمدتر و کاربردی‌تر عرضه کنند. کتی سالن و اریک زیمرمان در کتاب قواعد بازی، بازی را «حرکت آزاد در میان ساختاری سفت و محکم» معرفی می‌کنند (Schell, 2019, pp. 37-38). در این تعریف، آنچه برجسته می‌شود، تنش میان آزادی بازیکن و محدودیت‌های ناشی از قواعد است؛ بازیکن آزاد است انتخاب کند؛ اما انتخاب‌های او همواره در دل یک ساختار قاعده‌مند رخ می‌دهند. به تعبیر دیگر، بازی نوعی تعامل پویا میان آزادی و محدودیت است.

در همین مسیر، تریسی فولرتون نیز بر «آزادی حرکت درون یک ساختار بسته» تأکید می‌کند (Fullerton, 2024). این ساختار بسته از طریق قوانین و مرزهایی که بازی را از فعالیت‌های غیربازی متمایز می‌سازد، عمل می‌کند. تعریف فولرتون نیز مانند تعریف سالن و زیمرمان بر رابطه دیالکتیکی میان آزادی و محدودیت تمرکز دارد.

از سوی دیگر، جسی شل، طراح و نظریه‌پرداز مشهور، بازی را «یک فعالیت حل مسئله همراه با حالتی شاداب و بازیگوشانه» معرفی می‌کند (Schell, 2019, p. 39). او با این تعریف، بر وجه شناختی بازی یعنی حل مسئله و بر وجه عاطفی — روانی آن یعنی شادابی و بازیگوشی تأکید می‌ورزد. این تعریف نشان می‌دهد که بازی صرفاً فعالیتی تفننی نیست بلکه فرایندی پیچیده است که در آن بازیکن با چالش‌ها و موانع روبه‌رو می‌شود و باید راه‌حل‌های خلاقانه بیابد.

در نهایت، سید مایر طراح افسانه‌ای بازی تمدن^{۲۴}، تعریف موجز اما پُرنفوذی ارائه

کرده است: «بازی مجموعه‌ای از انتخاب‌های جالب و جذاب است». در این تعریف، عنصر محوری «انتخاب» است؛ بازی زمانی معنا پیدا می‌کند که بازیکن در هر لحظه با گزینه‌های متعددی مواجه شود و بتواند بر اساس میل، راهبرد یا خلاقیت خود دست به انتخاب بزند.

با کنار هم قراردادن این تعاریف، می‌توان دریافت که هیچ‌یک از آن‌ها به تنهایی جامعیت و مانعیت لازم را ندارد؛ اما همگی بر چند عنصر مشترک تأکید دارند: نخست، بازی پدیده‌ای است مبتنی بر لذت، شادابی و بازیگوشی؛ دوم، بازی همواره در دل ساختاری قانونمند و هدفمند شکل می‌گیرد و سوم، آزادی انتخاب بازیکن درون این ساختار نقشی تعیین‌کننده در تعریف و تجربه بازی ایفا می‌کند. به بیان دیگر، بازی فعالیت بازیگوشانه و شاد همراه با قانون و هدف است.

۴-۳. روایت / رویه

ریچارد دنسکی روایت را روشی جهت ایجاد ارتباط بین اصول داستان با مخاطبان تعریف می‌کند (Dansky, 2021, p. 2). در واقع این روایت است که داستان را به مخاطب تفهیم می‌کند. به نظر می‌رسد داستان رخدادی واقعی است که زاویه دید فرد به آن، روایت آن فرد را می‌سازد. روایت آن زاویه‌ای از داستان را نمایان می‌کند که کارگردان یا نویسنده یا طراح بازی می‌خواهد به تماشاگر نشان دهد. داستان عاشورا رخدادی بود که هنرمندان متعدد از زوایای مختلفی آن را روایت کرده‌اند؛ روایت‌ها هم حماسی و قهرمانانه بود و هم تراژیک. آن روشی که نویسنده جهت ایجاد ارتباط مخاطب با داستان عاشورا انتخاب کرده و پی می‌گیرد نوع روایت را مشخص می‌کند. بسته به قدرت راویان روایت‌مندی اثرهای هنری واجد شدت و ضعف می‌شود. از ویژگی‌های مختص بازی‌های رایانه‌ای همدستی رویه در روایت‌گری داستان است؛ بدین معنی که حتی رویه نیز به کمک روایت می‌آید. متفکران مطالعات بازی از سه منظر به بازی‌های رایانه‌ای نگریسته‌اند: روایت‌شناسی، بازی‌شناسی، بازی‌روایت‌شناسی. روایت‌شناسی به بررسی و تحلیل ساختار روایت، شیوه بیان داستان، پلات، شخصیت و تجربه بازیکن در برخورد با این روایت می‌پردازد. از منظر بازی‌شناسی مهم‌ترین چیزها

قوانین، مکانیک‌ها و تعامل بازیکن است که مبتنی بر روند پیشروی و اتفاقات رخ داده در زمان‌هایی است که به بازیکن قدرت کنش داده می‌شود. یان بوگوست معتقد است این دو رویکرد سوژه‌مندی در بازی‌ها را تقلیل می‌دهند، چون توجهی به عملکرد، فرایند تصمیم‌گیری و فرایندهای درگیر در تجربه ندارند. بوگوست با استناد به پژوهشگرانی مانند فرسکا و جنکینز نشان می‌دهد که هر دو دیدگاه اساساً بر تحلیل‌های فرمالیستی استوارند و بین آن‌ها شباهت‌هایی وجود دارد که غالباً نادیده گرفته می‌شود (Bogost, 2006). علی‌ای حال وی دو نگاه لودیک و روایت‌شناسی را با هم ترکیب کرده و به «تحلیل عملیات واحد» می‌رسد. او بازی را مجموعه‌ای از واحدهای سازنده می‌داند که هرکدام به‌تنهایی معنایی دارند و در کل نیز معنادار هستند. او مثال می‌زند که چگونه ژنتیک مدرن از تمرکز بر «ژن به‌عنوان کل» (سیستم) فاصله گرفته و به‌سمت «عملکرد ژن‌ها در شبکه‌ای از روابط» (واحدها) حرکت کرده است (Bogost, 2006, p. 145). واحدهای معنا در بازی شامل مکانیک، تصمیمات، صدا، زمان و روایت هستند. (Bogost, 2006). با توجه به موضوع و چهارچوب نظری حاکم بر پژوهش حاضر، تمرکز بیشتر بر روی روایت، گفتگوها و رخداد‌های بازی‌های منتخب بوده و رویکردی روایت‌شناسانه اتخاذ شده است.

۵. روش پژوهش

در این مقاله در مرحله نخست به بررسی محتوای نظری موضوع مقاله جهت انتخاب چهارچوب نظری پرداخته شد. سپس با نصب و اجرای بازی‌های مورد مطالعه یعنی «خدای جنگ: رگنارک»، «فرزندان مورتا» و «سفیر عشق» روی سکوپلتفرم‌های مختص آن، برخی مراحل بازی خدای جنگ و تمامی مراحل دو بازی دیگر توسط پژوهشگر تجربه شد تا نحوه کنترل و شیوه روایت و رویه بازی مشخص شود. جهت تمرکز بیشتر بر شیوه روایت و گفتگوهای میان شخصیت‌ها که داستان را به پیش می‌برند ویدیوی کامل همه بازی‌ها از یوتیوب و آپارات بارگیری (دانلود) شده و توسط نرم‌افزار MaxQDA کدگذاری شد. مجموع زمان ویدیوها بیش از ۴۵ ساعت شد که نشانگر حجم بالای محتوای بررسی شده است.

شبه و شانون تحلیل محتوای کیفی را روشی پژوهشی برای تفسیر ذهنی داده‌های متنی یک محتوا از طریق فرایندهای رمزگذاری، مضمون یا انگاره‌سازی می‌داند و سه نوع قراردادی، هدایت‌شده و تلخیصی را برمی‌شمارد. در رهیافت قراردادی پژوهشگر بدون هیچ چهارچوب نظری اولیه وارد داده‌ها می‌شود و رویکردی کاملاً استقرایی دارد. در رهیافت هدایت‌شده یا جهت‌دار، پژوهشگر پیش‌زمینه نظری مشخص یا یافته‌های پیشین را برای ساخت الگوهای اولیه کدگذاری استفاده می‌کند. رهیافت تلخیصی با شمارش فراوانی کلمات، واژه‌ها و واحدهای معنایی آغاز می‌شود؛ اما هدف آن کمی‌سازی نیست و هدف آن شناخت نحوه استفاده از واژگان، گفتمان‌ها و الگوهای زبانی است (Hsieh & Shannon, 2005, pp. 1278-1284). رهیافت مورد استفاده در روش تحلیل محتوای کیفی حاضر، «هدایت‌شده» است. در این رویکرد نظریه‌های موجود یا مطالعات پیشین به‌عنوان کدهای اولیه و راهنما شکل می‌گیرند (Graneheim & Lundman, 2003, p. 111). منطبق بر این مقوله‌ها، پژوهشگر با تحلیل محتوای موجود در صحنه‌ها – شامل داستان، شخصیت، روایت، رویه، فضا‌سازی و ... – کدگذاری می‌کند. در شیوه تحلیل محتوای جهت‌دار غالباً بر مبنای رویکرد قیاسی و با اتکا به نظریه ازپیش‌موجود طبقه‌بندی صورت می‌گیرد. وجه تمایز آن با سایر روش‌ها در میزان و نوع نقش‌آفرینی نظریه نهفته است. چنین رویکردی امکان پیش‌بینی درباره متغیرهای مورد بررسی یا نوع رابطه میان آن‌ها را فراهم می‌سازد. به‌این‌ترتیب، فرایند طراحی کدگذاری اولیه و نیز ارتباط میان کدها تسهیل می‌شود؛ موضوعی که ماهیتاً نشان‌دهنده مقوله‌بندی در چهارچوب قیاسی است (ایمان و نوشادی، ۱۳۹۰، ص. ۲۴).

در این پژوهش سه بازی انتخاب شدند. در ابتدا با توجه به قدرت روایی بازی‌های AAA جهانی، بازی تحسین‌شده «خدای جنگ: رگناروک^{۲۵}» که موفق به کسب برترین جوایز جشنواره‌های مختلف نظیر گیم آواراز، بفتا و ... شده است. این بازی در جشنواره‌های معتبر از نظر داوران و منتقدان در بسیاری از بخش‌های مختلف من جمله روایت، نامزد بهترین بازی سال ۲۰۲۲ و ۲۰۲۳ (IMDB) انتخاب گردید.

پژوهش حاضر ادعایی در رابطه با تعمیم‌پذیری نتایج حاصله ندارد؛ اما جهت اتقان

نتایج در انتقال‌پذیری، دو بازی ایرانی روایت‌محور نیز مدنظر قرار گرفت. این بازی‌ها طی یک نظرسنجی از جوامع مختلف طرفداری بازی‌ها در شبکه‌های اجتماعی تلگرام، بله و دیسکورد انتخاب شدند. در این نظرسنجی ۹۴ نفر شرکت داشتند و از ۲۵ بازی برتر ۱۵ سال گذشته هرکدام سه بازی را انتخاب کردند. برای انتخاب ۲۵ بازی ایرانی چهار شاخص مدنظر قرار گرفت:

- ۱- بهترین بازی سال ایران در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر؛
 - ۲- بازخورد مناسب در اکوسیستم طرفداری بازی و تعداد فروش بالا؛
 - ۳- انتخاب رسانه‌های تخصصی و استریمرها؛
 - ۴- واجد داستان و روایت منظم.
- از میان ۲۵ بازی دو بازی فرزندان مورتا و سفیر عشق انتخاب شد و پژوهش روی این سه بازی صورت گرفت.

۶. یافته‌های پژوهش

۶-۱. بازی خدای جنگ: رگناروک (رستاخیز)

بازی خدای جنگ: رگناروک (۲۰۲۲) ادامه‌ای بر نسخه ۲۰۱۸ و درواقع خط پایانی بر خدایان نورس است. روایت بازی با آغاز فیمبول‌وینتر و رابطه عمیق‌تر کریتوس و آترئوس شروع می‌شود؛ جایی که آترئوس در پی کشف حقیقت هویت خود به‌عنوان لوکی است. پس از حمله ناگهانی ثور و اودین، سفر پدر و پسر به قلمروهای مختلف آغاز می‌شود؛ از آلفهایم و سواتلفهایم تا هلهایم و یوتنهایم، جایی که آترئوس با آنگربودا ملاقات می‌کند و سرنوشت مبهم جهان و غول‌ها بر او آشکار می‌شود. در این‌میان، کریتوس با فریا از دشمنی به صلح می‌رسد و تلاش می‌کند گذشته‌خشن خود را پشت سر بگذارد. اتحاد ظاهری با تایر به خیانت اودین و مرگ بروک ختم می‌شود و این گروه را به جنگ نهایی می‌کشاند. سرانجام در رگناروک، ثور کشته می‌شود، آترئوس روح اودین را زندانی می‌کند و آزگارد - قلمرو خدایان و پدر همه آنها اودین - نابود می‌گردد. در پایان، کریتوس نه به‌عنوان نابودگر، بلکه به‌عنوان قهرمانی پذیرفته می‌شود که سرنوشت تازه‌ای برای خود و جهان رقم زده است. این بازی با ارائه مکانیک‌های بدیع و شخصیت‌های ماندگار نوآوری‌های شگفت‌انگیزی هم در رویه و

هم در روایت داشته است. بازیکن در این بازی چندین شخصیت را کنترل می‌کند که هر کدام داستان و سرنوشت مخصوص به خود را دارد. این بازی با نوآوری در روایت و مکانیک، امکان پیگیری چند قوس روایی را فراهم کرده است. در ابتدا هدف پژوهش تحلیل سفر قهرمانی کریتوس بود؛ اما بررسی دقیق‌تر نشان داد که ساختار دوازده‌گانه ووگلر بر مسیر رشدی آترئوس / لوکی نیز منطبق است؛ بنابراین روایت بازی نه یک سفر واحد، بلکه دو سفر قهرمانی هم‌زمان را شکل می‌دهد. این ساختار همچنین می‌تواند بر الگوی مرشد - شاگردی استوار باشد: کریتوس دانشی مبتنی بر بقا، مبارزه و مسئولیت را به آترئوس منتقل می‌کند، و آترئوس نیز با یاد دادن اعتماد، کنترل خشم و بازاندیشی درباره گذشته، مسیر تحول پدر را تکمیل می‌سازد. به این ترتیب، هر دو شخصیت سفر مستقل اما درهم‌تنیده‌ای را طی می‌کنند و بازی نمونه‌ای از یک روایت چندقهرمانی ارائه می‌دهد که ویژگی‌های مدیوم تعاملی در آن نقش اساسی دارد.

۲-۶. فرزندان مورتا

خانواده برگسون، نگهبانان باستانی کوه مورتا، با بیداری نیروی اهریمنی «فساد» مواجه می‌شوند که سرزمینشان را آلوده و موجودات را به هیولا تبدیل کرده است. این خانواده متشکل از مارگارت (مادر بزرگ و پیر و مرشد خانواده)، جان (پدر و فرمانده)، ماری (مادر و عشق‌دهنده)، لوسی (دختر و جادوگر)، مارک (پسر و راهب جنگجو)، کوین (پسر و نینجای جوان)، لیندا (دختر و کماندار) و بن (عمو و مخترع) خانواده باید متحد شوند تا منشأ این فساد را نابود کنند. داستان آن‌ها را به سه منطقه اصلی می‌کشاند: جنگل‌های آلوده، غارهای عمیق و بیابان‌های سوزان، جایی با هیولاهای فاسدشده مبارزه می‌کنند. تحت راهنمایی «رئا» (الهه نگهبان کوه)، درمی‌یابند که فساد ناشی از انحراف یکی از موجودات اولیه‌ای است که جهان را شکل داده‌اند. سفر آن‌ها نه تنها نبرد فیزیکی، بلکه مبارزه‌ای درونی با ترس‌ها و تضادهای شخصی است: لوسی با قدرت‌های جدیدش کنار می‌آید، کوین شجاعتش را می‌آزماید و جان و ماری اتحاد خانواده را حفظ می‌کنند. در نقطه اوج، برگسون‌ها در نبردی سرنوشت‌ساز با موجود فاسد روبه‌رو می‌شوند. اتحاد و فداکاری خانواده موجب می‌شود تاریکی شکست

بخورد و تعادل به کوه بازگردد. اگرچه فساد فروکش می‌کند؛ اما برگسون‌ها می‌دانند که نگهبانی از کوه پایانی ندارد.

۶-۳. سفیر عشق

بازی سفیر عشق روایتی تاریخی - مذهبی است که در سال ۶۱ هجری قمری و در بستر کوفه شکل می‌گیرد. شخصیت اصلی آن مهران، پهلوانی ایرانی و اهل ایران است که از مدت‌ها پیش برای خدمت به امام حسن (علیه‌السلام) به کوفه آمده و همراه همسرش پروانه علاقه‌ای عمیق به اهل بیت دارد. او به دنبال زندگی آسوده خود خوابی می‌بیند و ندای «هل من ناصر ینصرنی» را می‌شنود. مرگ دختر خردسالشان، هانیه، زخمی بر دل آنان نهاده است؛ اما علت مرگ و حتی تبدیل نمادین کودک به شمشیر برای مخاطب به‌طور کامل روشن نمی‌شود و تنها می‌توان آن را ناشی از شک یا سستی در وفاداری به امام دانست. با شدت گرفتن ظلم حاکمان و فشار بر شیعیان، مهران بار دیگر به کوفه برمی‌گردد؛ همانجا که مسلم بن عقیل، نماینده امام حسین (علیه‌السلام)، برای بررسی دعوت کوفیان حضور یافته است. از این لحظه، بازیکن در نقش مهران در متن حوادث اجتماعی و سیاسی کوفه قرار می‌گیرد و باید در مسیر پُرچالش او تصمیم‌گیری کند، به مبارزه برخیزد و از عقیده و وفاداری خویش دفاع نماید. داستان با حضور شخصیت‌های تاریخی چون ابن زیاد، مختار ثقفی، هانی بن عروه و نعمان بن بشیر و... غنا می‌یابد و فضاهایی همچون زندان، دارالعماره و محله‌های کوفه با جزئیات بازآفرینی شده تا حس واقعیت تاریخی منتقل گردد. مهران تلاش می‌کند در کنار مختار قبایل اطراف را برای یاری همراه کند. بازی می‌کوشد علاوه بر بازگویی موازی یک روایت مذهبی، تجربه‌ای تعاملی از آزادی، ایثار و وفاداری به مخاطب ارائه دهد؛ تجربه‌ای که سفر قهرمانانه مهران را نه فقط به شکلی فردی بلکه در پیوند با سرنوشت جمعی شیعیان کوفه و قیام عاشورا بازنمایی می‌کند.

پرده اول: عزیمت

۱- جهان عادی: با توجه به نقش قدرتمند خیال در بازی‌های رایانه‌ای غالباً داستان‌ها

اساطیری هستند. در سه نمونه انتخاب شده نیز دو بازی فضای اساطیری دارند و

یک بازی نیز تاریخی است. ورود به فضای داستانی و روایت جهان عادی بسیار کوتاه در این بازی‌ها اتفاق می‌افتد. در بازی خدای جنگ: رگناروک کریتوس در غاری نشسته و در فکر فرو رفته است و آترئوس نیز با شکاری به او ملحق می‌شود. هر دو در فکر آرامشی هستند که در فیمبول ویتتر دارند. در سفیر عشق اما از ابتدا گویی جهان برای مهران عادی نیست. در ابتدا سوارکارانی به دنبالش هستند. البته داستان در شکاف زمانی میان شهادت امام حسن (علیه‌السلام) و قیام امام حسین (علیه‌السلام) اتفاق می‌افتد و هنوز وارد رخداد‌های بعدی نشده است. لکن نوع روایت با توجه به فلش‌بک‌ها و ورود به دنیای توهّمات مهران کمی سردرگم است. در جهان عادی کوفه مهران و خانواده‌اش زندگی می‌کنند؛ اما فرزند مهران بیمار می‌شود و او وارد توهّمات از دست دادن فرزندش می‌شود. در فرزندان مورتا نیز خانواده برگسون‌ها در کوه مورتا که نگهبان آن نیز هستند با خوشی زندگی می‌کنند. مارگارت به زیارتگاه رئا دانا می‌رود و با الهه نگهبان ارتباط می‌گیرد.

۲- **دعوت به ماجراجویی:** در خدای جنگ رگناروک، کریتوس ابتدا در آرامش خانه خود قرار دارد؛ اما صحبت آترئوس درباره خطر بی‌حرکی و دعوت او برای کشف هویت لوکی، همراه با ورود تهدیدهای عظیم ثور و اودین، او را از آرامش به مسیر ماجراجویی می‌کشاند. آترئوس نیز با رؤیاها و سفرهای پنهانی به یوتن‌هایم و تلاش برای شناخت هویت واقعی خود، تجربه‌ای مشابه را تجربه می‌کند. در سفیر عشق، مهران با شنیدن اخبار ظلم حکام اموی و دعوت مردم کوفه از امام حسین (علیه‌السلام)، احساس مسئولیت درونی پیدا کرده و به تدریج از زندگی معمولی خود فاصله می‌گیرد و به مسیر مبارزه و دفاع از حق فراخوانده می‌شود. در فرزندان مورتا، خانواده برگسون با وقوع فساد در جنگل و کابوس‌های مارگارت، به نقطه‌ای بحرانی می‌رسند که جان را مجبور به دفاع از کوه و مقابله با تهدید می‌کند؛ حمایت عاطفی و نمادین اعضای خانواده، از جمله هدیه تکه گوهر، شمشیر و بوسه، انگیزه کافی برای آغاز ماجراجویی فراهم می‌آورد. در هر سه روایت، دعوت به ماجراجویی همزمان با تهدید، مسئولیت و نشانه‌های نمادین، قهرمان را از دنیای آشنا به چالش‌های بزرگ سوق می‌دهد، و نقطه آغاز تحول شخصیت و داستان است.

۳- امتناع از دعوت: در خدای جنگ رگناروک، کریتوس تمایلی به ورود به جنگ جدید ندارد و ترجیح می‌دهد آرامش و امنیت خانه را حفظ کند، درحالی‌که آثرئوس به دلیل سردرگمی درباره هویت خود و ترس از پذیرفتن نقش لوکی، دچار تردید می‌شود؛ پدرش عملاً مانع از پذیرش دعوت درونی او می‌گردد. در سفیر عشق، مهران نیز ابتدا در برابر دعوت به مسئولیت مقاومت می‌کند؛ کابوس‌ها، وسوسه‌ها و سردرگمی ذهنی، ترس از بازگشت به میدان نبرد و نگرانی برای آرامش و خانواده، همه نشانه‌های رد دعوت هستند که او را در تعلیق و تأمل نگه می‌دارند. در فرزندان مورتا، اگرچه جان به سرعت وارد مسیر ماجراجویی می‌شود، سایر اعضای خانواده (کوبین با تردید، لوسی با شتاب‌زدگی و مارک با استقامت) ابتدا مقاومت یا مردد بودن خود را تجربه می‌کنند؛ بااین حال، این بخش در روایت بازی کمتر برجسته شده است و بیشتر بر آماده سازی ذهنی و لحظات کوتاه تأمل تمرکز دارد. در مجموع، رد دعوت در این سه روایت به صورت تردید، ترس و مقاومت اولیه جلوه می‌کند و نقطه‌ای ضروری برای نشان دادن دشواری آغاز سفر و شدت فراخوان به ماجراجویی است؛ زیرا بدون مواجهه با این امتناع، تحول قهرمان قابل درک نخواهد بود.

۴- ملاقات با مرشد: در بخش «ملاقات با مرشد» در هر سه بازی، قهرمانان با شخصیت‌ها یا نیروهایی روبه‌رو می‌شوند که راهنمایی، آموزش و ابزار لازم برای پیشبرد مأموریت را فراهم می‌کنند. در خدای جنگ رگناروک، کریتوس و آثرئوس با سیندری و بروک دیدار می‌کنند که ابزار و تسلیحاتشان را ارتقا می‌دهند و مهارت‌های عملی لازم را در اختیار آن‌ها قرار می‌دهند. آثرئوس همچنین با انگروبودا ملاقات می‌کند، تحت آموزش پدرش کریتوس برای کنترل خشم قرار می‌گیرد و از طریق گفتگو با اودین و دیدار دوباره با سیندری و بروک، راهنمایی و بینش بیشتری درباره مأموریت خود کسب می‌کند. در سفیر عشق، مهران از طریق ارتباط با مختار ثقفی و مأموریت‌هایی که او به او می‌سپارد، آموزش می‌بیند و تجربه‌های درونی و خواب‌های عرفانی نیز جنبه‌ای معنوی و هدایت‌کننده برای او فراهم می‌آورند. در فرزندان مورتا، مارگارت نقش مرشد را ایفا می‌کند و با ارائه

شفابخشی، طلسم‌ها و مشورت روحانی، خانواده برگسون را راهنمایی می‌کند؛ ارواح آزادشده نیز قابلیت‌ها و بینش جدیدی به آن‌ها می‌بخشند و دعا به الهه کوه رئا - دانا نشانه تکیه بر قدرت برتر برای هدایت سفر است. درمجموع، این بخش نشان می‌دهد که مرشدها چه از طریق آموزش مستقیم، چه هدایت معنوی یا ابزار عملی، نقش حیاتی در آماده‌سازی قهرمانان برای پذیرش چالش‌ها و عبور از مراحل خطرناک دارند، و زمینه‌ساز رشد و تحول شخصیت هستند.

۵- عبور از نخستین آستانه: در خدای جنگ رگناروک، کریتوس با سفر به سوارتالفهیم برای یافتن تایر، وارد قلمرویی پر از تهدیدها و موجودات ناشناخته می‌شود، و آثرئوس با رفتن به ازگارد و زندگی در کنار دشمنان اسیری^{۲۶}، تلاش می‌کند سرنوشت مرگ پدر را تغییر دهد و همزمان با خطرات جدید روبه‌رو شود. در سفیر عشق، مهران با ترک شهر ری و ورود به کوفه، وارد دنیای جدیدی می‌شود؛ جهانی از سیاست، خیانت، شهادت و آشفتگی که تجربه‌های او را از زندگی عادی دور و مسئولیت او را جدی‌تر می‌کند. در فرزندان مورتا، جان از طریق دروازه جادویی وارد اولین سیاه‌چاله فاسد می‌شود و خانواده برگسون خانه امن خود را ترک کرده و متعهد به مقابله با فساد مورتا می‌شوند؛ در این مسیر، ارتباط با شخصیت‌های مختلف، ابزار و مهارت‌هایی به آن‌ها می‌دهد تا با تاریکی مبارزه کنند. درمجموع، عبور از نخستین آستانه در هر سه روایت نماد ورود به دنیای تازه، مواجهه با خطر و پذیرش مسئولیت‌های بزرگ است و نقطه آغاز واقعی سفر قهرمان و تحول شخصیت را رقم می‌زند.

جدول (۱): عزیمت کریتوس (خدای جنگ)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
پرده اول (عزیمت)	جهان عادی	کریتوس و آثرئوس در فیمبول وینتر میدگارد در حال تیز کردن تیرکمان
		آثرئوس گوزنی را شکار کرده و به غار می‌آورد
		کریتوس به خانه رفته و می‌خوابد
	دعوت به ماجراجویی	آثرئوس به کریتوس: بی‌حرکی می‌تواند ریسک باشد

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
		دعوت آترئوس از کریتوس برای یافتن هویت لوکی
		دعوت برای یافتن تاجر خدای جنگ نوس
		ورود ثور و اودین به خانه کریتوس
	امتناع از دعوت	کریتوس نمی‌خواهد وارد جنگ جدیدی شود
	ملاقات با مرشد	با سیندری و بروک در خانه‌شان مابین قلمروها دیدار می‌کنند
		ارتقای ابزار و تسلیحات توسط بروک و سیندری
	عبور از نخستین آستانه	سفر به سوارتالفهیم برای یافتن تاجر

جدول (۲): عزیمت آترئوس / لوکی (خدای جنگ)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم شواهد مرتبط
پرده اول (عزیمت)	جهان عادی	زندگی با پدرش در میدگارد، تمرین شکار، پنهان‌کاری درباره جست‌وجوهایش
		گرگ محبوبش فنریر می‌میرد
	دعوت به ماجراجویی	دعوت اودین از او برای سفر به ازگارد
		آغاز رؤیاها، سفر پنهانی به یوتنهایم
		تلاش برای فهم هویت خود (لوکی)
		آترئوس احتمال می‌دهد مادرش از آنها خواسته باشد تا لوکی را بشناسند
	امتناع از دعوت	تردید نسبت به هویت خود، ترس از پذیرفتن نقش لوکی در واقع پدرش مانع از پذیرش دعوت درونی وی می‌شود
	ملاقات با مرشد	دیدار با انگروبودا
		آموزش آترئوس توسط کریتوس برای غلبه بر خشم
		گفتگو با اودین
		ملاقات با سیندری و بروک
	عبور از نخستین آستانه	رفتن به ازگارد، برای تغییر سرنوشت مرگ پدر زندگی در کنار دشمنان اسیری

جدول (۳): عزیمت مهران (سفیر عشق)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم شواهد مرتبط
پرده اول (عزیمت)	جهان عادی	مهران پس از پایان جنگ و صلح امام حسن (علیه السلام)، به شهر ری بازگشته و در کنار همسرش به زندگی آرام و روزمره مشغول است
		مهران به دنبال آرامش و فراموشی گذشته است
	دعوت به ماجراجویی	اخبار ناآرامی‌ها، ظلم حکام اموی و دعوت مردم کوفه از امام حسین (علیه السلام)
		گله مسلم بن عقیل مبنی بر عدم همراهی مهران
		آغاز کشمکش درونی مهران برای همراهی با امام حسین (علیه السلام)
	امتناع از دعوت	احساس مسئولیت برای پیوستن به امام
		مهران ابتدا دچار تردید، وسوسه، کابوس‌ها و سردرگمی ذهنی است. فضای آغاز بازی نماد این امتناع است: ترس از بازگشت به میدان، ازدست دادن آرامش و خانواده
	ملاقات با مرشد	افراد مختلف نقش مرشد دارند. مختار ثقفی مهم‌ترین آن‌هاست که مهران را هدایت می‌کند و مأموریت‌هایی به او می‌سپارد. از طرفی تجربه‌های درونی و خواب‌ها هم جنبه‌ای عرفانی از راهنمایی را نشان می‌دهند.
		پروانه همسرش به او از لحاظ روحی کمک می‌کند
	عبور از نخستین آستانه	مهران شهر را ترک کرده و به سمت کوفه می‌رود ورود به کوفه و مواجهه با دنیای ملون سیاست، خیانت و آشفتگی

جدول (۴): عزیمت خانواده برگسون (فرزندان مورتا)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم شواهد مرتبط
پرده اول (عزیمت)	جهان عادی	مزرعه برگسون‌ها در پای کوه مورتا - وعده‌های غذا، مطالعه آرام، پیوندهای خانوادگی - به‌عنوان زندگی روزمره نمایش داده می‌شود. جان، مارگارت و فرزندان پیش از ظهور فساد در فعالیت‌های معمول خود دیده می‌شوند مارگارت به رثا می‌رود و زیارت می‌کند
	دعوت به ماجراجویی	مارگارت خواب پلیدی می‌بیند. اولین هجوم فساد که جنگل و حیات وحش را دگرگون می‌کند، جان را فرامی‌خواند تا از کوه دفاع کند. این نقطه عطف، شکافی در زندگی عادی خانواده ایجاد می‌کند و اقدام را می‌طلبد مارگارت به جان تکه گوهر درخشان می‌دهد برادرش شمشیر به او می‌دهد همسرش به او بوسه می‌دهد برای اینکه دلیل کافی برای بازگشت داشته باشد
	امتناع از دعوت	اگرچه جان بلافاصله پیش می‌رود، دیگر اعضا - تردید کوین، شتاب‌زدگی لوسی و خوی استقامتی مارک - ابتدا مردد می‌شوند و هریک «نه» لحظه‌ای خود را تجربه می‌کنند در واقع برگسون‌ها هیچ تردیدی در دفاع ندارند و این بخش کمتر پرداخته شده است
	ملاقات با مرشد	مارگارت نماد مرشد است: او شفابخشی، طلسم‌ها و مشاوره روحانی می‌دهد. ارواح آزادشده (آنای دایا، آنای راها، آنای ساراوا) نیز نقش راهنما را ایفا می‌کنند و قابلیت‌های جدید به خانواده می‌بخشند در کنار الهه کوه رثا - دانا دعا می‌کنند و از اول کمک می‌خواهند
	عبور از نخستین آستانه	عبور جان از طریق دروازه جادویی ورود به اولین سپاه‌چاله فاسد - تالارهای سنگی یا ویرانه‌های افسون‌شده کالدیپو خانواده خانه امن را ترک کرده و به مقابله با تاریکی مورتا متعهد می‌شود با شخصیت‌های مختلف می‌تواند به جنگ فساد رفت

پرده دوم (تشریف)

۱- **آزمون‌ها، متحدان، دشمنان:** در «خدای جنگ: رگناروک»، کریتوس با متحدانی مانند فریا و فریر همکاری می‌کند و در کنار آنان با دشمنان قدرتمندی مانند غول‌های سنگی و یخی و فراست فانتوم مقابله می‌کند، درحالی‌که آترئوس با ملاقات شخصیت‌های کلیدی دنیای اسیری - تُرود، ثور، هایمدال، سیف و اودین - با پیچیدگی روابط و تهدیدهای جدید آشنا می‌شود. در سفر عشق، مهران در کوفه با دشمنان متنوعی روبه‌روست؛ جاسوس‌ها، مزدوران ابن‌زیاد و سپاهیان اموی آزمون‌های او را شکل می‌دهند و همزمان با متحدانی مانند مختار، مسلم بن عقیل و یاران ناشناس همکاری می‌کند که مأموریت‌های گوناگون تجربه‌ای آموزشی و تقویتی برای او ایجاد می‌کنند. در فرزندان مورتا، مراحل تصادفی بازی به‌عنوان آزمون عمل می‌کنند و هریک از فرزندان برگسون با جلوه‌های متفاوت فساد دشمنی می‌کنند؛ اتحاد خانوادگی و تعویض نقش‌ها، حس همکاری را تقویت می‌کند و ارواح آزادشده قابلیت‌ها و بینش‌های جدید ارائه می‌دهند. در مجموع، این بخش نشان می‌دهد که آزمون‌ها، متحدان و دشمنان نه‌تنها مهارت‌ها و توانایی‌های قهرمان را می‌سنجند بلکه روابط، اتحادها و شناخت قهرمان از جهان و مسئولیت‌هایش را نیز شکل می‌دهند و نقطه اوج رشد شخصیت در سفر قهرمان هستند. نکته قابل‌توجه تکرار و تغییر برخی منازل سفر قهرمانی در شخصیت کریتوس در خدای جنگ: رگناروک است. به نظر می‌رسد مرحله غار درونی و متحدان و دشمنان دوبار تکرار شده‌اند که به‌نوعی با ویژگی ذاتی بازی‌های رایانه‌ای هماهنگ است.

۲- **غار درونی / آستانه دوم:** در بخش «غار درونی / آستانه دوم»، قهرمانان به عمق دنیای ناشناخته و چالش‌های درونی خود قدم می‌گذارند، جایی که نه‌تنها با دشمنان بیرونی، بلکه با ترس‌ها، فقدان‌ها و وسوسه‌های شخصی روبه‌رو می‌شوند. در خدای جنگ رگناروک، کریتوس با سفر به هلهایم برای دربندکردن گارم، دمیدن روح فنریر در آن و مواجهه با سرخوردگی ناشی از مرگ بروک، و همچنین شکار با آترئوس در میدگارد، با درد و فقدان خود دست‌وپنجه نرم می‌کند و مهارت‌ها و تصمیمات درونی‌اش را محک می‌زند. آترئوس نیز در آزاد کردن گارم، ورود به اتاق

مخصوص اودین و ساخت تکه‌های ماسک حقیقت، با وسوسه دانایی مطلق و مسئولیت هویت خود مواجه می‌شود و رشد شخصیتی او در این مرحله شتاب می‌گیرد. در سفیر عشق، مهران در دل فتنه کوفه به حقیقت وفاداری و خیانت پی می‌برد؛ مأموریت‌های مخفی‌کاری و تصمیم‌گیری‌های اخلاقی فشار روانی و رشد درونی او را شکل می‌دهند. در فرزندان مورتا، جان و مری با پیشروی در محیط‌های عمیق‌تر مانند تخت‌گاه کوه و معابد زیرزمینی، تعلیق و فشار داستانی را تجربه می‌کنند، اطلاعات بیشتری از پیشینه شخصیت‌ها و تضادهای الهی به‌دست می‌آورند و برای مواجهه نهایی آماده می‌شوند. در مجموع، این مرحله همزمان آزمونی برای توانایی‌های عملی و هم برای بلوغ درونی قهرمان است، جایی که تحول شخصیت و آمادگی برای چالش‌های بزرگ‌تر شکل می‌گیرد.

۳- **آزمون یا محنت بزرگ:** قهرمانان با شدیدترین چالش‌ها و بحران‌های زندگی خود روبه‌رو می‌شوند که هم آزمونی برای توانایی‌ها و مهارت‌هایشان است و هم نقطه عطف تحول شخصیتشان را رقم می‌زند. در خدای جنگ رگناروک، کریتوس با کشف هویت واقعی تایر به‌عنوان اودین و مرگ بروک مواجه می‌شود؛ این وقایع نه تنها غم و فقدان شدیدی ایجاد می‌کنند بلکه مسئولیت و مسیر او را برای ادامه نبردها تعیین می‌کنند. آترئوس نیز با مرگ بروک و قصور خود در برخی تصمیمات، درگیری عمیق درونی و احساس گناه را تجربه می‌کند که بلوغ و مسئولیت‌پذیری او را شکل می‌دهد. در سفیر عشق، مهران با درگیری‌های شدید در کوچه‌های کوفه، کشف خیانت‌ها و تقابل با دشمنان اصلی روبه‌رو می‌شود و به مرز شکست یا شهادت می‌رسد؛ این مرحله اوج کشمکش درونی و بیرونی اوست و مسیر رشد و وفاداری‌اش را تثبیت می‌کند. در فرزندان مورتا، مرگ و جانفشانی مارگارت برای نجات مری باردار، همراه با نبردهای رئیس‌فرعی با نگهبانان فاسد، آزمونی دشوار برای مهارت، شجاعت و پیوندهای خانوادگی به‌حساب می‌آید و مراسم سوگواری مارگارت نشانگر اهمیت فداکاری و پیامدهای آن است. در مجموع، محنت بزرگ نه تنها مهارت و شجاعت قهرمانان را می‌آزماید، بلکه زمینه تحول و آماده‌سازی برای مواجهه نهایی را فراهم می‌کند.

جدول (۵): تشرف کریتوس (خدای جنگ)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
پرده دوم (تشرف)	آزمون‌ها، متحدان، دشمنان	ایجاد اتحاد با فریا، فریر و دیگران مبارزه با دشمنان (غول سنگی و یخی، فراست فانتوم و...)
	غار درونی / آستانه دوم	سفر به هلهایم برای دربند کردن گارم (گرگ بزرگ) روح گرگ فنریر را در گارم می‌دمند
	آزمون یا محنت بزرگ	کشف هویت واقعی تایر (اودین) و مرگ بروک
	غار درونی (تکرار)	سر خورده از مرگ بروک شکار با آترئوس در میدگارد برای تسلی یافتن
	متحدان و دشمنان (تکرار)	سفر فریا به واناهایم برای متحد کردن سیگران سفر فریر به آلفهایم برای متحد کردن سرت سفر هیلدیسوینی و میمیر به هلهایم برای اتحاد لشگر مردگان سفر سیندری به سوارتالهایم برای اتحاد کوتوله‌ها سفر کریتوس و آترئوس به ماسپلهایم برای اتحاد سرت اتحاد با رگناروک برای حمله به آزگارد

جدول (۶): تشرف آترئوس / لوکی (خدای جنگ)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
پرده دوم (تشرف)	آزمون‌ها، متحدان، دشمنان	دیدار با ثور، ثرود، هایمدال، سیف، اودین
	غار درونی / آستانه دوم	آزاد کردن گارم گرگ بی‌روح ورود به اتاق مخصوص اودین ساخت تکه‌های ماسک حقیقت و وسوسه دانایی مطلق دمیدن روح فنریر در گارم بزرگ
	آزمون یا محنت بزرگ	مرگ بروک و قصور آترئوس

جدول (۷): تشرف مهران (سفیر عشق)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
پرده دوم (تشرف)	آزمون‌ها، متحدان، دشمنان	مهران در کوفه با دشمنان مختلفی روبه‌رو می‌شود (جاسوس‌ها، مزدوران ابن زیاد، سپاهیان اموی). متحدان او چهره‌هایی مثل مختار، مسلم بن عقیل و یاران گمنامند. مأموریت‌های بازی همان آزمون‌های این مرحله‌اند
	غار درونی / آستانه دوم	مهران باید در دل فتنه کوفه به حقیقت وفاداری و خیانت پی ببرد. مأموریت‌های مخفی‌کاری و تصمیم‌گیری‌های اخلاقی این مرحله را شکل می‌دهند. او از نظر درونی نیز به مرز تغییر نزدیک می‌شود
	آزمون یا محنت بزرگ	درگیری‌های شدید در کوچه‌های کوفه، کشف خیانت‌ها و تقابل با دشمنان اصلی، اوج کشمکش درونی و بیرونی مهران است. او به مرز شکست یا شهادت می‌رسد

جدول (۸): تشرف خانواده برگسون (فرزندان مورتا)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
پرده دوم (تشرف)	آزمون‌ها، متحدان، دشمنان	مراحل تولیدشده تصادفی به‌عنوان «آزمون» عمل می‌کنند و هریک از فرزندان برگسون با دشمنان متمایز روبه‌رو می‌شوند متحدان، خود اعضای خانواده‌اند - تعویض بین آن‌ها حس همکاری را تقویت می‌کند - و دشمنان جلوه‌های متفاوت فساد را نمایان می‌سازند
	غار درونی / آستانه دوم	جان و مری در روستای برهوت یاد نخستین دیدارشان در جشن انگور می‌افتند با پیش‌روی به محیط‌های عمیق‌تر (تخت‌گاه کوه، معابد زیرزمینی)، تعلیق و فشار داستانی افزایش می‌یابد. اطلاعات بیشتری درباره پیشینه او و تضاد الهی جمع‌آوری می‌شود تا برای مواجهه نهایی آماده شوند
	آزمون یا محنت بزرگ	مرگ و جانفشانی مارگارت برای نجات مری باردار

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
		نبردهای فرعی با نگهبانان فاسد (مثلاً بیوه اندوه یا انبان‌های فریادزن) به‌عنوان آزمون‌های مرکزی عمل می‌کنند. این مبارزات هم مهارت بازیکن و هم پیوندهای خانوادگی را زیر فشار می‌سنجند برای مارگارت مراسم سوگواری می‌گیرند

پرده سوم (بازگشت)

۱- **پاداش:** در بخش «پاداش» از سفر قهرمان، قهرمانان پس از عبور از آزمون‌ها و مواجهه با چالش‌های درونی و بیرونی، به‌دست‌آوردی ارزشمند می‌رسند که هم ملموس و هم معنوی است و مسیرشان را به‌سمت هدف نهایی هموار می‌کند. در خدای جنگ رگناروک، کریتوس با به‌دست‌آوردن ماسک حقیقت و ایجاد اتحاد برای رگناروک، هم توان عملی و هم بینش لازم برای ادامه مأموریت را کسب می‌کند، درحالی‌که آثرئوس با بازگشت به پدر، اتحاد دوباره با اقلیم‌های دیگر و آگاهی از طینت اودین، رشد شخصیتی و فهم گسترده‌تری از دنیای خود به‌دست می‌آورد. در سفیر عشق، مهران به بصیرت می‌رسد و حقیقت ایمان، وظیفه و ضرورت فداکاری را درک می‌کند؛ این پاداش معنوی او را آماده می‌سازد تا برای حقیقت و عدالت جان خود را فدا کند که اهمیت آن از هر غنیمت مادی یا قدرتی بیشتر است. در فرزندان مورتا، تولد نوزاد مری، ورود آپان به خانواده و یافتن هر سه دانه حیات، همراه با روح‌های مقدس حاصل از نگهبانان شکست‌خورده، قدرت‌ها و امید تازه‌ای برای برگسون‌ها به ارمغان می‌آورد و آن‌ها را آماده می‌کند تا چرخه قربانی را بشکنند. درمجموع، پاداش‌ها نه‌تنها توانایی و منابع قهرمانان را افزایش می‌دهند بلکه رشد معنوی و امید آنان را تقویت کرده و آنان را برای مواجهه نهایی آماده می‌کنند.

۲- **خطرهای راه بازگشت:** قهرمانان با عواقب و تهدیدهای نهایی روبه‌رو می‌شوند که تصمیماتشان می‌تواند سرنوشت خود و دیگران را رقم بزند. در خدای جنگ

رگناروک، کریتوس چاره‌ای جز نواختن شیپور گالاهورن و فراخوان رگناروک ندارد و پایانی که در انتظار اوست یا مرگ است یا پیروزی که شدت خطر و مسئولیت او را به اوج می‌رساند. آثرئوس نیز در کنار پدر در نبرد نهایی و نابودی ازگارد، مسئولیت نجات جان بی‌گناهان در بحبوحه جنگ را بر عهده دارد و با تهدیدهای مستقیم و گسترده روبه‌رو می‌شود. در سفیر عشق، مهران با تصمیم نهایی مواجه است: ترک میدان یا وفاداری تا آخر؛ این انتخاب، هم مسیر قهرمانی او را مشخص می‌کند و هم تعهد او به حقیقت، ایمان و فداکاری را تثبیت می‌کند، هرچند پایان بازی کمی باز است و پیامدهای آن برای مخاطب تفسیرپذیر باقی می‌ماند. در فرزندان مورتا، خانواده برگسون با یاری نیروهای ارواح، به لانه خدا در کوه می‌رسند و این مرحله آزمون اخلاقی آن‌هاست؛ تصمیم برای نفی قربانی کردن نوزاد و رویارویی مستقیم با خدای کوه، نشانگر بلوغ و مسئولیت‌پذیری نهایی آن‌هاست. در مجموع، این مرحله نماد مواجهه قهرمان با پیامدهای نهایی، خطرهای بزرگ و آزمون‌های اخلاقی است که بازگشت واقعی او را شکل می‌دهد و تکمیل سفر قهرمان را رقم می‌زند.

۳- رستاخیز / آستانه سوم: جایی که تغییرات درونی و نبردهای بیرونی به هم می‌آمیزند و سرنوشت دنیا و شخصیت خودشان رقم می‌خورد. در خدای جنگ رگناروک، کریتوس با متحدان خود وارد نبردی عظیم می‌شود که نتیجه آن نابودی ازگارد و مرگ اودین است، و این پیروزی نه تنها جهان را آزاد می‌کند بلکه تحولی نهایی در شخصیت و سرنوشت او ایجاد می‌کند. آثرئوس با نابودی ماسک و پایان سلطه اودین، اقلیم‌ها را از آسیب نجات می‌دهد و همزمان رشد و بلوغ شخصیتی خود را تجربه می‌کند که نشانه عبور کامل از آزمون‌های هویتی اوست. در سفیر عشق، مهران با غلبه بر ترس، وسوسه و تردید، دگرگون می‌شود و دیگر مرد خانه‌نشین خسته از جنگ نیست؛ او به مبارزی آگاه، شجاع و مؤمن تبدیل می‌شود که آمادگی لازم برای وفاداری و ایثار نهایی را دارد. در فرزندان مورتا، خانواده برگسون در تاریک‌ترین تالار با خدای کوه که به هیولایی قدرتمند تبدیل شده، روبه‌رو می‌شوند؛ در این نبرد نمادین، خانواده تقریباً یکی از اعضایشان (کونین) را از

دست می‌دهد؛ اما با شکست قلب فاسد دشمن، پیروزی تحول‌آفرین و اتحاد نهایی را تجربه می‌کنند. در مجموع، این مرحله نمایانگر اوج رستاخیز و تکامل شخصیت قهرمان است، جایی که درس‌ها و مهارت‌های سفر به ثمر می‌نشینند و تغییرات درونی و بیرونی همزمان تحقق می‌یابند.

۴- اکسیر و گنج ارزشمند: قهرمانان پس از پشت‌سر گذاشتن تمام چالش‌ها و آزمون‌ها به‌دست‌آوردی می‌رسند که هم نتیجه سفر و هم ابزار رشد آینده آنان است. در خدای جنگ رگناروک، کریتوس با اتحاد همه اقالیم، از خدای جنگی انتقام‌جو به خدای مورد پرستش حمایت‌گر تبدیل می‌شود؛ این تحول نه‌تنها نشانگر تکامل شخصیت اوست بلکه ثبات و صلح در جهان نورس را به همراه می‌آورد. آثرئوس با ترک پدر، به سفری مستقل برای یافتن غول‌های دیگر و نجات اهالی یوتنهایم می‌رود که آغاز مسیر او برای مسئولیت و بلوغ بیشتر را نمایان می‌سازد. در سفیر عشق، اکسیر مهران معنوی و اخلاقی است: ایمان، درک حقیقت عاشورا و وفاداری. هرچند داستان به‌صورت کامل به کربلا نمی‌رسد؛ اما مهران حامل پیام و بصیرتی است که او را آماده می‌کند تا در ادامه همراه حق باشد و اعمال شجاعانه و اخلاقی انجام دهد. در فرزندان مورتا، با بخشش رئا دانا، تعادل مورتا بازمی‌گردد و خانواده برگسون، همراه با قدرت‌های تازه و امید، به خانه و زندگی بازمی‌گردند. در مجموع، این مرحله گنج واقعی سفر را آشکار می‌سازد: رشد شخصیت، بینش معنوی و توانایی ایجاد تغییر که ثمره مستقیم تجربه‌ها و آزمون‌های طی‌شده قهرمانان است.

جدول (۹): بازگشت کریتوس (خدای جنگ)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
پرده سوم (بازگشت)	پاداش	به‌دست‌آوردن ماسک حقیقت و اتحاد برای رگناروک
	خطرهای راه بازگشت	کریتوس راهی جز نواختن شیپور گالاهورن و فراخوان رگناروک ندارد پایان جنگ یا مرگ است یا پیروزی
	رستاخیز / آستانه سوم	نبرد بزرگ متحدان و رگنارک با ثور و اودین ویرانی آزگارد

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
		مرگ اودین
	اکسیر و گنج ارزشمند	کریتوس همه اقلیم را متحد کرده است او از خدای جنگ به خدای مورد پرستش حمایت‌گر تبدیل می‌شود

جدول (۱۰): بازگشت آترئوس / لوکی (خدای جنگ)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
پرده سوم (بازگشت)	پاداش	بازگشت به پدر اتحاد دوباره با اقلیم‌های دیگر آگاهی از طینت اودین
	خطرهای راه بازگشت	کنار پدر در نبرد نهایی و نابودی ازگارد نجات جان بی‌گناهان در بحبوحه جنگ
	رستاخیز / آستانه سوم	نابودی ماسک، پایان اودین، نجات اقلیم‌ها از آسیب اودین
	اکسیر و گنج ارزشمند	ترک کریتوس، سفر برای یافتن غول‌های دیگر و نجات اهالی یوتنهایم

جدول (۱۱): بازگشت مهران (سفیر عشق)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
پرده سوم (بازگشت)	پاداش	مهران به بصیرت می‌رسد: حقیقت ایمان، وظیفه و لزوم فداکاری را درک می‌کند. این پاداش معنوی مهم‌تر از غنیمت یا قدرت است. او در نهایت آماده است که برای حقیقت از جان بگذرد
	خطرهای راه بازگشت	مهران باید به تصمیم نهایی برسد: ترک میدان یا وفاداری تا آخر. اگرچه پایان بازی کمی باز است؛ اما مسیر قهرمان روبه‌بازگشت به‌خود و ایمان کامل است
	رستاخیز / آستانه سوم	مهران دگرگون می‌شود. او دیگر آن مرد خانه‌نشین و خسته از جنگ نیست. با غلبه بر ترس و سوسه، و تردید،

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
		به مبارزی آگاه و مومن تبدیل شده است
	اکسیر و گنج ارزشمند	اکسیر او، نه گنج یا قدرت، بلکه ایمان، درک حقیقت عاشورا و وفاداری است. گرچه بازی به صورت کامل به کربلا نمی‌رسد؛ اما مهران حامل پیام و بصیرتی است که آماده‌اش می‌کند تا در ادامه همراه حق باشد

جدول (۱۲): بازگشت خانواده برگسون (فرزندان مورتا)

مقوله اصلی	مقوله فرعی	مفاهیم و شواهد مرتبط
پرده سوم (بازگشت)	پاداش	نوزاد مری به دنیا می‌آید آپان دختر عمو بن به خانواده اضافه می‌شود هر سه دانه حیات را می‌یابند هر نگهبان شکست خورده یک روح مقدس به ارمغان می‌آورد برگسون‌ها قدرت‌های جدید و امیدی تازه می‌یابند که شاید چرخه قربانی را بشکنند
	خطرهای راه بازگشت	با نیروهای ارواح، خانواده به لانه او در برابر خدا می‌رسد تصمیم اخلاقی آن‌ها برای نفی قربانی کردن نوزادشان و مواجهه حقیقی با خدای کوه
	رستاخیز/آستانه سوم	در تاریک‌ترین تالار با خدای کوه که هیولایی تبدیل شده روبه‌رو می‌شوند نبرد نهایی با او هم «رستاخیز» واقعی و نمادین است. در یک پیروزی تحول‌آفرین متحد می‌شوند و قلب فاسد را می‌شکنند
	اکسیر و گنج ارزشمند	بخشش رثا دانا تعادل مورتا را بازمی‌گرداند. برگسون‌ها به خانه برمی‌گردند دگرگون‌شده: آن‌ها نه تنها با برکات جادویی جدید بلکه با عشقی عمیق‌تر به هم و دانشی که شفقت (نه قربانی) می‌تواند شفا دهد، ثروتمند شده‌اند

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر نشان می‌دهد که الگوی روایی «سفر قهرمان» کریستوفر ووگلر، با وجود خاستگاه اسطوره‌ای و سینمایی خود، توانایی چشمگیری در سازگاری با رسانه تعاملی بازی‌های رایانه‌ای دارد و می‌تواند همچنان چهارچوبی معتبر برای تحلیل روایت‌شناسانه و حتی بازی‌روایت‌شناسانه در بازی‌های داستان‌محور باشد. بررسی سه بازی منتخب — «خدای جنگ: رگناروک»، «فرزندان مورتا» و «سفیر عشق» — بیانگر آن است که این الگو در سطح ساختاری این بازی‌ها تطبیق پیدا کرده است. در تمامی بازی‌ها اغلب مراحل دوازده‌گانه سفر قهرمان قابل شناسایی‌اند؛ اما شیوه توزیع، ادغام، حذف یا توسعه آن‌ها تابعی از ویژگی‌های مدیومی بازی، چندقهرمانی بودن روایت و حتی برخط‌بودن (انتخاب چند شخصیت توسط چند نفر به صورت همزمان) آن است.

«خدای جنگ: رگناروک» نمونه‌ای از پیچیده‌ترین گونه‌های اجرای این الگوست؛ روایتی چندقهرمانی که قوس روایی کریتوس و آترئوس را هم‌زمان پیش می‌برد و با تکیه بر مکانیک‌های مبارزه، سفر میان قلمروهای نورس و خرده‌روایت‌های دیگر، سفر قهرمان را به تجربه‌ای چندلایه و احساسی برای بازیکن تبدیل می‌کند. این بازی نشان می‌دهد که با خلاقیت و استفاده از ویژگی‌های مدیومی بازی‌های رایانه‌ای امکان روایت‌های مضاعف به صورت موازی وجود دارد و حتی برخی مراحل و منازل سفر قهرمان نقطه تقاطع روایت شخصیت‌های مختلف است. ضمناً با تکرار دو مرحله — غار درونی و متحدان، دشمنان و آزمون‌ها — و جابجایی آن شیوه روایت خود را گیراتر کرده است. وفاداری ساختاری به الگو زمانی اثرگذارتر می‌شود که با ظرفیت‌های تعاملی مدیوم بازی گره بخورد.

در «فرزندان مورتا»، روایت از سطح «سفر یک قهرمان» به «سفر یک خانواده» ارتقا می‌یابد. توزیع نقش‌ها و توانایی‌ها میان شخصیت‌های مختلف، نشان می‌دهد که سفر قهرمان می‌تواند در قالب تیمی و چندشخصیتی (حتی به صورت برخط و بین چند بازیکن / شخصیت) نیز روایت شود؛ تجربه‌ای که مدیوم بازی امکان آن را فراهم می‌کند. این ساختار چندقهرمانی، هم روایتی مشارکتی خلق می‌کند و هم رشد فردی و جمعی قهرمانان را به شکلی نمادین قابل تفسیر می‌سازد.

«سفیر عشق» نیز نشان می‌دهد که روایت‌های تاریخی و فرهنگی ایران، حتی با محدودیت‌های تولید، توانایی بازآفرینی سفر قهرمان را دارند. استفاده از فلش‌بک‌ها، توهّمات ذهنی، انتخاب‌های اخلاقی و تعامل محیطی در بستر روایتی عاشقانه و مبتنی بر کهن الگوی پدر و فرزندی، سبب شده است که بازیکن در مقام قهرمان نه یک مشاهده‌گر، بلکه یک مشارکت‌کننده فعال در شکل‌گیری روایت باشد. گرچه غنی نبودن پرداخت و ضعف در برخی مراحل سفر قهرمانی از کیفیت روایت داستان کاسته است؛ اما وجود خط اصلی داستان نشان می‌دهد که الگوی ووگلر می‌تواند در بسترهای بومی نیز کارایی داشته و با ساختارهای فرهنگی درآمیزد.

درمجموع، نتایج پژوهش بیان می‌کند که الگوی سفر قهرمان در بازی‌های ویدئویی منتخب نه تنها حفظ شده، بلکه در بسیاری موارد به صورت خلاقانه بازآرایی و بومی‌سازی شده است. در برخی بازی‌ها، حذف یا ادغام مراحل نتیجه سازگاری با ریتم بازی و طراحی مراحل است، و در برخی دیگر، توزیع روایت میان چند شخصیت الگو را از «سفر قهرمان» به «سفر قهرمانان» تبدیل کرده است.

افزون‌براین، یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که استفاده از الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر به جذابیت روایی بازی‌ها کمک کرده است و این جذابیت با استفاده از تغییرات در مراحل، و شکستن و جابجایی آن بیشتر نیز شده است. همچنین مکانیک‌ها و رویه‌های بازی - از جمله انتخاب، مبارزه، تعامل محیطی و ساختارهای چندقهرمانی - نه فقط حامل روایت، بلکه عنصری تحلیلی در نظریه‌پردازی روایت بازی هستند. این امر می‌تواند مسیر تازه‌ای را برای پژوهش‌های آینده در حوزه روایت‌شناسی، بازی‌روایت‌شناسی و طراحی روایت بازی‌ها بگشاید و نشان دهد که الگوی سفر قهرمان در مدیوم بازی بالاترین ظرفیت خود را زمانی می‌یابد که با ماهیت تعاملی، مشارکتی و چندصدایی این رسانه پیوند بخورد.

کتابنامه

- ایمان، محمدتقی و نوشادی، محمودرضا (۱۳۹۰). تحلیل محتوای کیفی. پژوهش، سال سوم، (۲)، ۱۵-۴۴.
- حسینی، سیدبشیر؛ بکشلو، سمیه و فرخی، میثم (۱۴۰۳). بازنمایی و ارائه الگوی «قهرمان» در سینمای دفاع مقدس «سینمای ابراهیم حاتمی‌کیا». فصلنامه علمی مطالعات راهبردی ارتباطات، ۴ (۱۳)، ۵۱-۷۴.
- راجرز، اسکات (۱۳۹۶). صعود با بالا. ترجمه حسینی مقدم و نوروزی، تهران: دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران.
- س. گلپایگانی، سیدعلیرضا؛ حسامی کمانی، منصور و حسینی شکیب، فاطمه (۱۴۰۱). بررسی تطبیقی الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در انیمیشن‌های میازاکی و دوره رنسانس دیزنی مطالعه موردی پری دریایی، دیو دلبر، همسایه من توتورو و شهر اشباح. نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۷ (۳)، ۵۵-۶۳.
- مرکز رصد فرهنگی کشور (۱۴۰۲/۵/۲۱). معرفی پیمایش‌های مخاطب‌شناسی سینما و ذائقه سینمایی. بازیابی در ۲۶۰۵، ۱۴۰۴، از مرکز رصد فرهنگی کشور: <http://ircud.ir/bphvcd>
- میرزایی، حامد و قارونی، حامد (۱۳۹۸). تحلیل بازی ویدئویی ژانر نقش‌آفرینی ویچر بر اساس الگوی سفر قهرمان کریستوفر وگلر. مجله پژوهش‌های معاصر در علوم و تحقیقات، (۱)، ۵۹-۶۹.

- Bogost, I. (2006). *Unit Operation; An Approach to Videogame Criticism*. London: The MIT Press.
- Cassar, R. (2013). God of War: A Narrative Analysis. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7(1), 81-99.
- Daneels, R., Malliet, S., Geerts, L., Denayer, N., Walrave, M., & Vandebosch, H. (2021). Assassins, Gods, and Androids: How Narratives and Game Mechanics Shape Eudaimonic Game Experiences. *Media and Communication*, 9(1), 49-61. doi:10.17645/mac.v9i1.3205
- Dansky, R. (2021). Introduction to game narrative در C. Bateman, *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. (1-24). New York: Bloomsbury.
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop*. Florida: CRC press.
- Graneheim, U. H., & Lundman, B. (2003). Qualitative content analysis in nursing research: concepts, procedures and measures to achieve

- trustworthiness. *Nurse Education Today*, 24(2), 105-112. doi:10.1016/j.nedt.2003.10.001
- Hall, S. (1997). *Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage publication.
- Hsieh, H.-F., & Shannon, S. E. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277-1288. doi:10.1177/1049732305276687
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies*. Los Angeles: Sage Publications.
- Moffitt, J. (2013). *A Heroic Journey Within Videogames and the Effects on Player Experience*. University of Northern Iowa: [Honors Program Theses].
- Moran, J. (2023, 12 01). *Interpretative Phenomenological Analysis of Hero's Journeys in Zelda: Opportunities & Issues for Games Studies*. Retrieved 09 16, 2025, from gamestudies: <https://gamestudies.org/2302/articles/moran>
- Morgan, A. A. (2020). *God of War: Masculinity and Fatherhood Through Procedural [Master's dissertation]*. California: University of the Pacific Stockton.
- Nyíri, L. (2022). The evolution of the character of Kratos in the God of War series. *Studies for the future: Student contributions under the National Talent Program at the English and American Studies Scientific Students' Association of the Eszterházy Károly Catholic University*. 79-93. doi:https://doi.org/10.46403/Studiesforthefuture.2022.79
- Schell, J. (2019). *Art of game design*. Massachusetts: A K Peters/CRC Press.
- Unknown. (2024, 12 16). *Hero's Journey*. Retrieved from Meegle: https://www.meegle.com/en_us/topics/game-design/heros-journey
- Vogler, C. (2020). *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers* (4th ed.). California: Michael Wiese Productions.
- Zhang, Z., Gao, N., Siqi, L., Akmal Khalid, M., & Iida, H. (2022). Action Games Evolution Analysis: A Case Study Using the God of War Series. *IEEE*, 10, 123697 - 123710. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3224469>

References

- Bogost, I. (2006). *Unit Operation; An Approach to Videogame Criticism*. London: The MIT Press.
- Cassar, R. (2013). God of War: A Narrative Analysis. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7(1), 81-99.
- Cultural Observation Center of Iran. (2023, August 12). Introduction to Cinema Audience Surveys and Cinematic Taste. Retrieved May 16, 2025, from <http://ircud.ir/bphvcd> (In Persian)
- Daneels, R., Malliet, S., Geerts, L., Denayer, N., Walrave, M., & Vandebosch, H. (2021). Assassins, Gods, and Androids: How Narratives and Game Mechanics Shape Eudaimonic Game Experiences. *Media and Communication*, 9(1), 49-61. doi:10.17645/mac.v9i1.3205
- Dansky, R. (2021). Introduction to game narrative در C. Bateman, *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. (1-24). New York: Bloomsbury.
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop*. Florida: CRC press.
- Graneheim, U. H., & Lundman, B. (2003). Qualitative content analysis in nursing research: concepts, procedures and measures to achieve trustworthiness. *Nurse Education Today*, 24(2), 105-112. doi:10.1016/j.nedt.2003.10.001
- Hall, S. (1997). *Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage publication.
- Hosseini, S. B., Bakhshloo, S., & Farrokhi, M. (2024). Representation and Presentation of the "Hero" Model in the Cinema of the Holy Defense: The Cinema of Ebrahim Hatamikia. *Quarterly Journal of Strategic Communication Studies*, 4(13), 51-74. doi:10.22034/rcc.2024.2027733.1127 (In Persian)
- Hsieh, H.-F., & Shannon, S. E. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277-1288. doi:10.1177/1049732305276687
- Iman, M. T., & Noshadi, M. R. (2011). Qualitative Content Analysis. *Pazhuhesh*, 15-44. (In Persian)
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies*. Los Angeles: Sage Publications.
- Mirzaei, H., & Gharouni, H. (2019, August). Analysis of the Role-Playing Video Game "The Witcher" Based on Christopher Vogler's Hero's Journey Pattern. *Journal of Contemporary Research in Science and Research*, 59-69. (In Persian)
- Moffitt, J. (2013). *A Heroic Journey Within Videogames and the Effects on Player Experience*. University of Northern Iowa: [Honors Program Theses].
- Moran, J. (2023, 12 01). *Interpretative Phenomenological Analysis of Hero's Journeys in Zelda: Opportunities & Issues for Games Studies*. Retrieved 09 16, 2025, from [gamestudies: https://gamestudies.org/2302/articles/moran](https://gamestudies.org/2302/articles/moran)

- Morgan, A. A. (2020). *God of War: Masculinity and Fatherhood Through Procedural [Master's dissertation]*. California: University of the Pacific Stockton.
- Nyíri, L. (2022). The evolution of the character of Kratos in the God of War series. *Studies for the future: Student contributions under the National Talent Program at the English and American Studies Scientific Students' Association of the Eszterházy Károly Catholic University*. 79-93. doi:https://doi.org/10.46403/Studiesforthefuture.2022.79
- Rogers, S. (2017). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design* (Sh. Hosseini Moghaddam & N. Norouzi, Trans.). Tehran: IRIB University Press. (In Persian)
- S. Golpayegani, S. A., Hesami Kamani, M., & Hosseini Shakib, F. (2022). A Comparative Study of Christopher Vogler's Hero's Journey Pattern in Miyazaki's Animations and Disney's Renaissance Era: A Case Study of The Little Mermaid, Beauty and the Beast, My Neighbor Totoro, and Spirited Away. *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 27(3), 55-63. doi:10.22059/JFADRAM.2022.331271.615659 (In Persian)
- Schell, J. (2019). *Art of game design*. Massachusetts: A K Peters/CRC Press.
- Unknown. (2024, 12 16). *Hero's Journey*. Retrieved from Meegle: https://www.meegle.com/en_us/topics/game-design/heros-journey
- Vogler, C. (2020). *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers* (4th ed.). California: Michael Wiese Productions.
- Zhang, Z., Gao, N., Siqi, L., Akmal Khalid, M., & Iida, H. (2022). Action Games Evolution Analysis: A Case Study Using the God of War Series. *IEEE*, 10, 123697 - 123710. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3224469>