


Changing or Destroying the Text World in Game Play?! (Survey the Adaptation of Shahnameh in Siavash's Gameplay based on Theory of Adaptation by Linda Hutcheon)

Mina Behnam * | Ph.D. in Persian Language and Literature

Abstract

In the present study, the importance of Gameplay based on Shahnameh is explained in cultural and intercultural issues and in the wider context of other literary works that can be transformed into gameplay while reviewing the text of the Shahnameh. Adaptation helps to produce the work because it is aware of the inherent difference between the two media. How this gameplay was adapted from Shahnameh is the subject of this study. By a method based on experimental observation and qualitative study in the field of two media, this tries to answer the question of to what extent this adaptation has led to changes in the structure and content of the literary work. Apparently, the adapter uses the text and adheres to the content with some changes to the media game modification requirements, but ultimately what happens is that the content of the main story is destroyed and several stories blend together. In other words, the adaptation is just the starting point for rewriting and rereading the literary work in games.


Keywords: Adaptation Theory, Shahnameh, Game play, Linda Hacheon.

* Corresponding Author: mn_behnam@yahoo.com

How to Cite: Behnam, M. (2022). Changing or Destroying the Text World in Game Play?! (Survey the Adaptation of Shahnameh in Siavash's Gameplay based on Theory of Adaptation by Linda Hutcheon), *Journal of New Media Studies*, 8(30), 235-256.



تغییر یا تخریب دنیای متن در بازی رایانه‌ای؟! بررسی اقتباس از شاهنامه در بازی رایانه‌ای سیاوش بر بنیاد نظریه اقتباس لیندا هاچن*

مینا بهنام  * دکتری زبان و ادبیات فارسی؛ مدرس دانشگاه حکیم سبزواری

چکیده

در پژوهش حاضر ضمن بازخوانی متن شاهنامه به تبیین اهمیت گیم پلی با اقتباس از شاهنامه در مقولات فرهنگی و بینافرهنگی و در سیطره‌ای وسیع‌تر سایر آثار ادبی با قابلیت تبدیل به یک گیم پلی، پرداخته می‌شود. فرایند اقتباس به‌عنوان محملی برای بازآفرینی اثر ادبی و تولدی دوباره ضمن آگاهی از تفاوت‌های ذاتی دو رسانه نوشتاری و دیداری، می‌تواند کمک شایان توجهی در امر تولید اثر انجام دهد. مسئله پژوهش بررسی چگونگی اقتباس بازی سیاوش از شاهنامه است و تلاش می‌کند تا با روشی مبتنی بر مشاهده تجربی و مطالعه کیفی در حوزه دو رسانه، به این پرسش پاسخ دهد که این اقتباس تا چه اندازه منجر به تغییرات ساختی و محتوایی اثر ادبی شده است. با آنکه به نظر می‌رسد هدف اقتباس‌گر استفاده از متن و پای بندی بر محتوای آن با تغییراتی به‌مقتضای تغییر رسانه بازی رایانه‌ای باشد اما در نهایت آنچه پدیدار می‌شود به تخریب ساخت و محتوای داستان اصلی و اختلاط مقولات مختلفی از چندین داستان و ماجرا منجر می‌شود و به‌بیان‌دیگر اقتباس تنها نقطه آغازینی برای بازنویسی و بازخوانش اثر ادبی به زبان بازی محسوب می‌شود.

کلیدواژه‌ها: شاهنامه، گیم پلی، لیندا هاچن، نظریه اقتباس.

مقدمه

ارتباط زبان و ادبیات با تکنولوژی مسئله‌ای انکارناپذیر است. انسان‌ها برای تبادل مفاهیم و اشاعه فرهنگ و هنر هم‌زمان با تحولات تکنولوژی در عصر ارتباطات بینافرهنگی در پی ابزاری مناسب هستند. ابزاری که بتواند راه را برای وصول به این هدف مهم تسهیل کند. بازی‌های رایانه‌ای به دلیل داشتن نظام ارتباطی تصویری به زبانی جهانی تبدیل شده است که امکان ارتباط انسان‌ها با فرهنگ و نژادهای مختلف از نقاط مختلف دنیا را فراهم می‌سازد.

از سوی دیگر آثار ادبی می‌تواند بستر مناسبی را برای تأثیر و تأثر ایدئولوژی‌ها در قلمرو هنر به‌ویژه هنرهای بصری فراهم کند. آثار ادبی با وجود تفاوت ماهوی با بازی‌های رایانه‌ای فرصت مغتنمی برای تولید کالاهای بینافرهنگی است که به‌نوعی دارای نظامی فرازبانی هستند؛ برای نمونه مطابق باوری دیرینه اقتباس از میراث کهن فارسی در عرصه بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک کالای فرهنگی مدرن که در آن فرایند تبدیل بن‌مایه‌های نشانه‌شناختی متن ادبی در قالب واژگان به‌نظام نشانه‌های تصویری، می‌تواند به کاربردی شدن آموزه‌های موجود در آثار کلاسیک ادبی و درنهایت ماندگار شدن اثر ادبی کمک کند.

در این راستا ادبیات تطبیقی در حوزه اقتباس به کشف این مهم می‌پردازد که چگونه داستان، مفهوم یا نمادی مشخص از متن نوشتاری به حوزه هنرهای دیداری وارد می‌شود و چه تغییرات نشانه‌شناختی در این میان هویدا می‌گردد. «نویسنده با کلمه، یعنی زبان نوشتاری‌اش و هنرمند با استفاده از ابزار هنری خاص خودش مانند خط و رنگ، صوت و آوا، سنگ و چوب یا دوربین فیلم‌برداری همان مفهوم را بیان می‌کند» (انوشیروانی، ۱۳۹۲: ۵).

کهن‌الگوهای اسطوره‌ای که نشأت گرفته از ضمیرناخودآگاه جمعی انسان‌هاست بافتی بهینه در بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود. به‌طور خاص در شاهنامه به‌ویژه بخش اساطیری نمودهایی وجود دارد که مصداق مناسبی برای این مدعاست. مسألت تقابل خیر و

شر و جدال مداوم اهورامزدا و اهریمن در ایدئولوژی بازمانده از ایران باستان و آیین اوستا در ساخت بازی با اهداف از پیش تعیین مؤثر است (بذرافشان، ۱۳۹۴: سایت). همواره در طول بازی‌های رایانه‌ای با شخصیت‌های مثبت و منفی روبرو می‌شویم که در تضاد با یکدیگر روایت را پیش می‌برند و نیز راه‌های درست و نادرستی هست که انتخاب هر کدام جهان متفاوتی را پیش روی بازی کن می‌نهد و پایان داستان را دگرگون می‌کند. اقتباس کننده با برداشت و تفسیری خاص از اثری ادبی، آن را بازتولید می‌نماید. به این معنا که با ایجاد تغییراتی کاهشی یا افزایشی و... آن را برای بیان مقاصد خود از نو می‌آفریند؛ بنابراین بازی‌های رایانه‌ای و ادبیات پیوند نزدیکی با یکدیگر برقرار می‌کنند و «مهم‌ترین دلیل این ارتباط به نقش مشترک تصویر و کلمه در بیان مفاهیم و اندیشه‌ها بازی می‌گردد» (رجب‌زاده و طهماسبی، ۱۳۹۴: ۷۶).

مرور پیشینه پژوهش

از جمله پژوهش‌هایی که در راستای پژوهش حاضر به مسئله اقتباس از اثر ادبی در آفرینش گیم پلی می‌پردازد می‌توان به مقاله «ساخت بازیهای رایانه‌ای بر اساس قصه‌های بلند عامیانه ایرانی (با تکیه بر داستان قهرمان قاتل)» از طاهری قلعه نو و دیگران (۱۳۹۲) اشاره کرد. نویسندگان ضمن طرح تاریخچه کوتاهی از بازی‌های رایانه‌ای، با معرفی قهرمان نامه طرسوسی بر اهمیت آشناسازی نسل امروز با ادبیات عامیانه فارسی با استفاده از بازی تأکید می‌کند.

بذرافشان و دلاوریان (۱۳۹۴) نیز در مقاله «اقتباس از کهن الگوها در شخصیت پردازی بازی‌های رایانه‌ای در ایران» به مرور و تحلیل چگونگی عملکرد شخصیت‌های داستانی آثار ادبی کهن در بازی‌های ساخت ایران پرداخته‌اند.

در مقاله‌ای دیگر با عنوان «بررسی چگونگی اقتباس از آثار ادبی در بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر بازی رایانه‌ای برگرفته از رمان سالامبو اثر فلوربر» فارسیان و فسقوری (۱۳۹۵) تفاوت‌ها و شباهت‌های ساختاری و محتوایی گیم پلی و رمان سالامبو را مورد بررسی قرار داده‌اند.

همچنین خانیکی و برکت (۱۳۹۵) در «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای» با تأکید بر اهمیت بازی‌ها در خلق، انتقال و توزیع ارزش‌های فرهنگی با رویکرد نشانه‌شناسی به‌طور موردی به مطالعه سه بازی «مدافعان کربلا، مقاومت و میرمهنا» پرداخته‌اند.

سلیمانی پور و کثیری (۱۳۹۶) در مقاله «ظرفیت سنجی شاهنامه بر اساس الگوهای سه گانه اقتباس برای نگارش بازی نامه» بر بنیان نظریه دادلی اندرو سه الگوی عملی برای بازگردانی ابیات شاهنامه به بازی نامه شامل گزینش تک‌تک ابیات، گزینش موضوعی و گزینش ابیات بر اساس سبک‌های بازی رایانه‌ای ارائه می‌کنند.

پرسش‌های تحقیق

- چه عاملی سبب می‌شود روایت در بازی رایانه‌ای با روایت در یک داستان یا رمان متفاوت باشد؟
- آیا در خلال اقتباس از نوعی به نوع دیگر ما با تغییر و دگرگونی داستان و بازخوانی مجدد آن به‌حسب ضرورت مواجه هستیم و یا اقتباس گر باهدف تخریب حوزه اقتباسی اقدام به آفرینش اثر می‌کند؟
- رغبت مخاطبان و میزان فروش به‌طور ویژه در بازی‌های رایانه‌ای چه تأثیری در تغییرات متنی می‌گذارد؟
- چه تفاوت‌ها و شباهت‌هایی در بازی سیاوش نسبت به متن شاهنامه وجود دارد؟

ضرورت و هدف از انجام پژوهش

امروزه نظریه‌های مدرن اقتباس با تغییر معنای «عدم وفاداری» نسبت به متن اصلی که در تفکر کلاسیک مطرح بود با تأکید بر تفاوت‌های ذاتی دو رسانه متنی و تصویری (سینما، تئاتر و بازی رایانه‌ای) منجر به کشف تفاوت‌ها از یک اشتراک نخستین شده‌اند؛ تفاوت‌هایی که هر یک ضمن حفظ ارزش‌های متن اولیه در تغییر نگرش مخاطب نسبت به دنیای جدید و داشتن ادراک بهتر از متن نخست و متن تولیدی به بیان بهتر حرکت متن

به‌سوی تصویر تأثیرگذار است؛ بنابراین در جریان تولید بازی رایانه‌ای اقتباسی «نویسندگان بازی به‌منظور وفاداری به متن اصلی روایت را بر مبنای داستان اثر ادبی پیش می‌گیرند. بی‌تردید با تغییر قالب بیانی ناگزیر روایت اولیه دستخوش تغییر و دگرگونی می‌شود» (فارسیان، ۱۳۹۵: ۳۲).

در اینجا پیرنگ واحدی در قالب رسانه متفاوتی بیان می‌شود و هدف از این پژوهش این است که روشن شود با توجه به سازوکارهای خاص رسانه دوم برای بیان مفاهیم، آیا تغییراتی در نحوه روایت داستان توأم با کاهش، افزایش و حذف صورت می‌گیرد یا خیر؟

روش‌شناسی

روش پژوهش حاضر مبتنی بر مشاهده تجربی و عملی در حوزه رسانه دیداری یا همان گیم پلی و نیز مطالعه کیفی بخش حماسی و پهلوانی شاهنامه و به‌طور ویژه نبرد دوازده رخ و داستان سیاوش است.

به‌علاوه در راستای تأکید بر اهمیت به‌روزرسانی داستان‌های کهن ایرانی مطابق با میل و ذائقه مخاطب، یک بررسی میدانی نیز با تنظیم پرسشنامه در چند مرکز بازی (Game Center) صورت گرفته است.

بنیان نظری تحقیق

بنای این پژوهش بر نظریه مدرن اقتباس استوار است. بازآفرینی یا اقتباس، به هنر خلاّقانه بازآفرینش آثار ادبی-هنری به‌نظام تصویری همچون سینما و یا برعکس اطلاق می‌شود. ممکن است فیلمی بر اساس رمانی ساخته شود و یا رمانی بر اساس یک فیلم نگارش شود و حتی این امکان وجود دارد که یک فیلم بر اساس فیلمی دیگر ساخته شود که آن نیز قسمی از بازآفرینی است. نظریه‌پردازانی چون جولی سندرز و لیندا هاچن گامی فراتر نهاده‌اند و به‌نوعی خاص از بازآفرینی اشاره دارند و آن آفرینش یک رمان یا شعر بر بنیاد یک تابلوی نقاشی و یا برعکس آن است (Hatcheun, 2006: 16; Sanders, 2006: 83)؛ رخدادی که در نظام اقتباس کلاسیک بی‌سابقه است.

بنابراین روشن است که مخاطب در نخستین مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای اقتباسی مثل سینما با مسئله بازنمایی^۱ روبه‌رو می‌شود؛ با این تفاوت که اغلب این امکان وجود دارد در این گونه از بازنمایی ضمن بهره‌گیری از کنش‌های واقع‌مدارانه از کنش‌های فراواقع‌مدار، خیالی و فانتزی نیز استفاده شود؛ بنابراین «خود واژه بازنمایی دال بر وجود یک الگوست» (سعیدی نژاد، ۱۳۸۶: ۷ به نقل از آبرود، ۱۳۹۶: ۱۱) الگویی که بر کلیتی از پیش موجود^۲ تأکید می‌کند. بر این اساس زمانی که ما متن یا تصویری را اقتباسی می‌نامیم بر ارتباط آن با متنی از پیش موجود اذعان داریم.

لیندا هاچن معتقد است هنرمند با الهام گرفتن از اثر کهن، اقدام به آفرینشی مجدد می‌کند. از این‌رو اثر جدید را نمی‌توان همان اثر نخستین دانست بلکه تنها رگه‌هایی از اثر اولیه در آن دیده می‌شود. پایه و اساس بازآفرینی، تخیل است و اثر بازآفریده، اثری است مستقل، تازه و بدیع. در بازآفرینی می‌توانیم از هر دری که بخواهیم داخل شویم و ساختمان اثر را به کلی در هم بریزیم. بازآفرینی ادبی آفرینش از یک منبع ادبی همانند رمان، داستان کوتاه، شعر به ژانر دیگر، مانند یک فیلم، یا یک بازی ویدئویی است (Hatcheun, 2006: 9) درواقع بازآفرینی نوعی تأثیرپذیری است که در آن هنرمند با تفسیر اثر هنری اثر جدیدی را بازآفرینی می‌کند که تأثیر آثار متقدم در آن مشهود است. درواقع بازآفرین پس از «جرح و تعدیل اثر، آن را برای بیان مفاهیم موردنظر خود به کار می‌گیرد» (انوشیروانی، ۱۳۸۹: ۱۷). هاچن همچنین اشاره می‌کند که تغییرات و دگرگونی‌های درون‌متن گاه عمدی و گاه غیرعمدی است که ناگزیر در مقوله اقتباس رخ می‌دهد. مسئله‌ای که جولی ساندرز نیز به اثبات آن می‌پردازد. وی می‌گوید خصوصاً در عصر ویکتوریا نمایشنامه‌نویسان آزادی بسیاری برای دستبرد در آثار اقتباسی داشته‌اند (Sanders, 2006: 123).

هاچن بر اصالت و اقتباس «به منزله اقتباس» یعنی اثری مستقل و مجزا همراه با تغییر و نه تقلید خام و صرف تأکید می‌کند. «او به نقل از مایکل الکساندر شاعر اسکاتلندی اقتباس

1. Representing
2. Pre- Existing Whole

را مانند لوح یا پوستی می‌داند که نوشته روی آن یک یا چند بار پاک و بازنویسی شده و همیشه تداعی کننده متون پیشین است» (Hutcheon, 2006: 6) به نقل از حسینی، ۱۳۹۲: ۲۱۷). وی در کتاب «نظریه اقتباس» وجوه اقتباس را به سه گونه کلامی^۱، تصویری^۲ و نمایشی^۳ تقسیم می‌کند ((Hutcheon, 2006: 38-52) وجه کلامی مثل رمان، داستان یا نمایشنامه، وجه تصویری مثل فیلم سینمایی، سریال یا تئاتر و وجه تعاملی مثل بازی‌های رایانه‌ای یا گیم پلی^۴. پرکاربردترین نوع آن تبدیل یک اثر کلامی از پیش موجود (یا به تعبیر هاجن اثر اقتباسی) به یک اثر تصویری به‌ویژه سینمایی است؛ و در رده‌های بعدی شاهد تبدیل وجه تصویری به وجه کلامی یا وجه تصویری به وجه تعاملی یا برعکس نیز هستیم که البته در سطحی محدود اتفاق می‌افتد. نمونه‌هایی مانند رمان، فیلم و بازی رایانه‌ای «هری پاتر» وجود دارد که در هر سه حوزه اقتباس صورت گرفته‌اند و مخاطبانی را نیز از آن خود کرده‌اند.

معرفی بازی رایانه‌ای

قدمت بازی‌های رایانه‌ای به ۱۹۷۰ بازمی‌گردد. این رسانه در عصر حاضر در میان اقشار مختلف به‌ویژه نوجوانان بسیار محبوب و پرطرفدار است. شاید علت اصلی این جاذبه نحوه ارتباط تعاملی و دوسویه میان بازی و بازیکن باشد؛ به‌بیان‌دیگر مخاطب درگیر رخداد‌های درون دنیای بازی است. اساساً بازی رایانه‌ای با ارائه مکانیسم‌های جدید خوانش، خواننده را به زندگی در تصویر ترغیب می‌کند بنابراین مخاطب در جریان خوانش منفعل نیست. ژانه مورای در تعریف این مقوله معتقد است «بازی رایانه‌ای رسانه‌ای متشکل از تصاویر ثابت و متحرک، متن، صدا و مکانیسم‌های دنیای مجازی است (Muraey:2004: 2) به نقل از فارسیان، ۱۳۹۵: ۲۹)؛ بنابراین بازی رایانه‌ای رسانه‌ای تلفیقی است و طراحان سازوکارهای خلاقانه دیگر قالب‌های بیانی نظیر سینما، ادبیات و موسیقی فیلم را به کار

-
1. Telling
 2. Showing
 3. Interacting
 4. Game Play

می‌گیرند.

درباره تأثیرگذاری و تأثیرپذیری این رسانه تصویری باید گفت که هدف از تولید بازی سرگرمی صرف نیست بلکه برخی مواقع فیلم‌های مطرح سینما به بازی تبدیل شده‌اند و نام و شهرتشان را به نوعی مدیون فیلمی هستند که از آن اقتباس و ساخته شده‌اند. البته برعکس این اتفاق نیز وجود دارد و گاه پیش می‌آید که سینماگران به سراغ بازی‌های کامپیوتری می‌روند و فیلمی را بر اساس قصه و شخصیت‌های آن می‌سازند؛ هرچند این اتفاق همیشه با موفقیت همراه نبوده، اما هستند فیلم‌هایی که شهرت و محبوبیت خود را به بازی‌های کامپیوتری مدیون‌اند.

بحث و بررسی

یکی از وظایف سازندگان بازی‌های اقتباسی، حفظ هویت اثر مرجع است. بااینکه اثر از پیش موجود نیاز سازنده را برای ساخت دنیایی جدید برطرف می‌سازد، اما لازم است در ضمن حفظ ماهوی اثر اولیه مخاطبان آن را نیز راضی نگه دارد. حال پرسش اینجاست آیا بازی‌های مقتبس از شاهنامه می‌توانند مخاطب را به درجه‌ای از رضایت‌مندی نائل کنند؛ جایگاهی که در آن حس شود سازنده بازی توانسته است دین خود را در قبال عظمت متن اصلی ادا کند؟ زیرا به درستی می‌توان گفت یک بازی خوب که در کنار جذابیت و سرگرم‌کنندگی برای بازیکنانش به لحاظ کیفی محتوایی قابل قبول و همراه با معناآفرینی فراهم می‌کند می‌تواند سبب تکامل اثر ادبی از پیش موجود و به شهرت رساندن هر چه بیشتر آن در عرصه یک یا چند فرهنگ باشد.

از این رو مثلاً بازی‌سازان ایرانی تلاش می‌کنند تا در ساخت بازی‌ها به مسئله تناسب نظام فکری بازی با باورها و سنت‌های مردم کشورمان پای بند باشند. گرچه آنچه موجود است نشان می‌دهد که گاه آگاهانه و گاه ناآگاهانه به سمت وسوی دیگری نیز منحرف می‌شوند تا بتوانند مخاطب را در پازل هزارتوی بازی نگاه دارند.

هاچن در فصل سوم کتاب خود نظریه اقتباس با عنوان «چه کسی؟ چرا؟» دو پرسش مطرح می‌کند: ۱. اقتباس گر کیست؟ ۲. به چه علت اقتباس می‌کند؟ وی انگیزه‌های

متعددی را برای اقتباس مطرح می‌کند که می‌توان آن‌ها را در چند طبقه مادی، فرهنگی، شخصی و سیاسی دسته‌بندی کرد (به نقل از حسینی، ۱۳۹۲: ۲۲۰). بر اساس نظریات هاچن می‌توان برخی از عواملی که سبب می‌شود یک بازی‌ساز به سراغ اثری از پیش موجود برود و بنای کار خود را بر آن استوار سازد این‌گونه دسته‌بندی کرد:

اهداف مادی

با داشتن این فرض که مؤلفه تصویر به واسطه عناصر نمایشی در درگیر شدن مخاطب در بطن حوادث مؤثر است، در نظام بازی‌سازی داشتن یک ایده اخلاق و مناسب بازی بسیار اهمیت دارد؛ فرایندی که بتواند مخاطب را در طول بازی درگیر ارائه راهکارها و حل معماها در موقعیت‌های گوناگون کند. از این‌رو در همه نقاط دنیا برای اینکه یک سازنده بازی که طبعاً در خلال ساخت و تولید اثر خود ضمن صرف زمان زیاد به صرف هزینه‌های بسیاری نیز در امر تولید نیازمند است از ساخت و تولید یک بازی رایانه‌ای سود کند به جای خلق دنیای جدید، به سراغ دنیایی می‌رود که قبل‌تر به دست اشخاص دیگری ساخته شده است و در عین حال پتانسیل تولید متن بازی را نیز داشته باشد. در حال حاضر این آثار اقتباسی طیف بسیاری از بازی‌ها را در برمی‌گیرند. لیندا هاچن نیز این انگیزه مالی را برای اقتباس کنندگان به‌طور کلی بدون در نظر گرفتن قرن مطرح می‌کند. کمبود بودجه و نبود امکانات بازی‌سازی خود عامل مهمی است که تا حد بسیاری می‌تواند بر سنگ بنای یک بازی خوب تأثیر بگذارد.

بر این اساس است که می‌توان بازی‌ها را در یک نگاه اولیه به دو دسته تقسیم کرد: دسته اول آثاری که خلاقانه و ابتکارانه تولید شده‌اند که البته تعداد آن‌ها کم نیست و تعدادی از آن‌ها نیز قابل ستایش است و دسته دوم بازی‌های اقتباسی که موضوع بحث این مقاله است.

اهداف فرهنگی و شخصی

بعضی از آثار فرهنگی موجود در جهان از جایگاه ویژه‌ای به حیث انتقال محتوا به طیف

وسیعی از مردم یک جامعه و یا حتی به زبان دیگر عامه مردم برخوردارند. گاه یک بازی‌ساز با داشتن چنین دغدغه اجتماعی و فرهنگی و یا حتی منویات شخصی احساس می‌کند می‌توان با کمک بازسازی یک اثر و خلق یک اثر نوین از دل اثر اولیه به پیشگاه آن متن ارزشمند ادای دین کرد.

به‌علاوه خود بازی به‌عنوان رسانه‌ای نوین می‌تواند حامل پیام‌های فرهنگی و بینا فرهنگی باشد. از این رو در همه جهان شاهد هستیم که بازی‌سازان بر بنیان یک ایدئولوژی پیش‌رونده مایل هستند تا از گذر یک بازی رایانه‌ای آثار سترگ ادبی و... خود را جاودانه کنند. این امر به نوعی فخر و مباهات می‌آورد و در ادب فارسی نیز از این قبیل آثار کم نیست.

کشش مخاطب و کاهش ریسک

یکی دیگر از عواملی که سبب می‌شود بازی‌ساز اقدام به تولید گیم پلی اکتباسی کند بازخورد نظرات مخاطبان پیرو یک ژانر بازی است. به بیان دیگر پیش از اینکه بازی‌ساز این ریسک را بپذیرد که آیا بازی‌ای که می‌سازد می‌تواند عده بسیاری را به خود علاقه‌مند کند یا خیر، باهدف کاهش ریسک به سراغ آثاری از پیش موجود می‌رود که امتحان خود را قبلاً پس داده و دارای مخاطبان خاصی هستند. در بسیاری موارد بازی کن آگاه در طول بازی مایل است بخش‌هایی از داستانی را که پیش‌از این خوانده و با آن آشنایی دارد را بازی کند و بتواند مختصات آن را رقم بزند.

بومی‌سازی بازی رایانه‌ای

طیف وسیع بازی‌های رایانه‌ای در جهان و داشتن تنوع و رنگ‌بندی‌های گوناگون که در بسیاری موارد شاکله فرهنگ غربی و خشونت‌های جوامع اروپایی و امریکایی را به تصویر می‌کشد، سایر فرهنگ‌ها به‌ویژه فرهنگ‌های مسلمان را به تأمل و تکاپو وامی‌دارد تا در راستای حفظ ارزش‌های قومی و ملی و گاه آیینی قدمی هرچند کوچک بردارند و از همه توان فکری و نخبگانی خود بهره بگیرند. استفاده از داستان‌های شاهنامه به‌عنوان مشت

نمونه خروار از فرهنگ دیرینه زبان و ادب فارسی می‌تواند نقش مهمی را در بومی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای ایفا کند. هرچند در این نوع بازی‌ها لازم است به نکاتی توجه کرد. برای مثال فاصله زمانی بین شاهنامه و بازی‌هایی که امروزه بر بنیاد این اثر سترگ ساخته می‌شود، نزدیک به یازده قرن است و همین امر گاه این ضرورت را ایجاد می‌کند تا با توجه به ذائقه مخاطبان که غالب آن‌ها نوجوانان و جوانان هستند با حفظ اصول ارزشی به روز شوند و شکلی نزدیک به تصور یک انسان مدرن از جامعه کلاسیک به خود بگیرند. نگارنده برای اینکه بتواند با اطمینان بیشتری بر این مهم صحه گذارد یک بررسی میدانی انجام داده است. از خلال این بررسی که با مراجعه به ده مرکز گیم نت و مصاحبه با افرادی که به قصد بازی رایانه‌ای به آنجا آمده‌اند، به دست آمده است. یکی از پرسش‌هایی که از ایشان شد این بود که «چقدر تمایل به استفاده از ابزارهایی چون گرز، تیر و کمان و شمشیر را در خلال یک بازی اکشن دارند؟». از میان ۳۱ نفر شرکت‌کننده در آزمون شش نفر تمایل داشتند که در یک محیط بازی قدیمی با قهرمانانی که فقط از چنین ابزاری استفاده می‌کنند نقش قهرمان را ایفا کنند. شانزده نفر ترجیح داشتند تا در کنار این ابزار، از گزینه‌های قوی‌تری چون بمب‌های خوشه‌ای و... در طول بازی بهره بگیرند و نه نفر نیز این ابزار را در محیط بازی نمی‌پسندیدند و اساساً سراغ این تیپ قهرمانان نمی‌رفتند.

از این رو وقتی سراغ بازی سیاوش می‌رویم و مختصات فنی آن را مورد بررسی و تدقیق نظر قرار می‌دهیم، درمی‌یابیم که اعضای تیم سورنا (شرکت بازی‌ساز) با آگاهی از این مطلب سبک اکشن آرپی‌جی را برای ساخت پروژه انتخاب کرده‌اند؛ بدین معنا که شالوده کار داستان سیاوش از شاهنامه است که با افزودن خلاقیت‌هایی در حوزه بصری و حوزه کنشی شخصیت‌ها مطابق ذائقه مخاطب به‌روزرسانی گشته است. مهدی اصل مدیر پروژه سیاوش درباره ژانر بازی چنین می‌گوید: «دوربین از بالا نگاه می‌کند و تعدادی از کاراکترها را که به صورت هیرو در نظر گرفته شدند، بازیکن می‌تواند انتخاب کند و به آن‌ها فرمان بدهد. حق انتخاب بازیکن، در هر مرحله از ۲ تا ۴ هیرو دست بازیکن قرار دارد. بازیکن در هر لحظه تنها ۱ هیرو را می‌تواند کنترل کند؛ اما دستورات و چگونگی

حملات هیروها به عهده بازیکن قرار دارد و هوش مصنوعی با توجه به دستورات از قبل تعیین شده بازیکن رفتار می‌کند. تمرکز بازی در فایت‌ها، آیتم بستن برای هیروها، استفاده از جادوهای مختلف و تمرکز در روند ساده یا معمایی مراحل است. مثلاً قهرمان می‌تواند وسایلی را از زمین بردارد و یا خرید کند که همه این‌ها باعث می‌شود قدرت قهرمان بیشتر شود» (www.borna.news).

عدم محدودیت در قدرت شخصیت یکی از خواسته‌های بازیکنان در بازی‌های رایانه ایست؛ مسئله‌ای که از دیدگاه روان‌شناسان می‌تواند خلأ روحی-روانی اشخاص را پر کند؛ بنابراین برای بومی‌سازی یک بازی و استفاده از یک اثر اقتباسی باید هوشیار بود و اندیشه کرد که چگونه می‌توان برای نمونه رستم پهلوان را در بن‌مایه‌های فکری یک نوجوان جای داد تا به جای آن به سراغ بتمن‌ها نرود! این امر بدان مفهوم نیست که نگارنده با ابداعات فرهنگی و قومی موافق است بلکه همان‌گونه که گفته شد بسیاری از مخاطبان بازی مایل نیستند در قرن بیست و یکم به تعبیر خودشان از ابزار رنگ و رو رفته قهرمانان آثار کلاسیک فارسی از جمله رستم در یک محیط فانتری استفاده کنند.

ذکر این نکته خالی از لطف نیست که خود فردوسی با اقتباس از آثار کهن-خدای‌نامه‌ها- به سرایش شاهنامه اقدام کرده و شاید با این کار به نوعی بتوان شاهنامه را نیز یک اثر اقتباسی محسوب کرد که فردوسی ناخواسته آن را بازآفرینی کرده است. خود فردوسی در شاهنامه در قسمت‌هایی از روایتش بر بزرگ‌نمایی قهرمان اذعان دارد. برای نمونه درباره شخصیت رستم این‌چنین می‌گوید:

که رستم یلی بود در سیستان منش کرده‌ام رستم داستان

پرورش ویژگی‌ها و توانایی‌های ظاهری و باطنی یکی از اهالی سیستان که انسانی چون ما بوده است نشان می‌دهد فردوسی با نقب زدن به تونل پرپیچ‌وخم ضمیر ناخودآگاه جمعی و میل انسان‌ها به قهرمان‌سازی با این نیاز قوم ایرانی به خوبی آشنایی داشته است. این میل و نیاز همچنان در مخاطبان بازی‌ها و به‌طور خاص بازی‌های جنگی دیده می‌شود. تمایزهای

سبکی و فکری‌ای که در عرصه بازتولید یک اثر نوشتاری یا دیداری قابل ملاحظه است، خود ناشی از تفاوت مخاطب دیروز و امروز است و مسئله‌ای مهم و کلیدی محسوب می‌شود.

آشنایی با بازی سیاوش و مقوله اقتباس

برای اینکه بتوانیم به تحلیل درستی از مقوله اقتباس دست یابیم ابتدا سراغ بازی‌هایی رفتیم که از شاهنامه اقتباس شده‌اند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازی‌های «گرشاسپ»، «عصر پهلوانان»، «رویین تنی» و «سیاوش» را بر اساس شاهنامه و دیگر متون کهن ایرانی وارد بازار کرده است. به دلیل ساخت تقابلی و دوگانه شاهنامه و رویارویی گروه قهرمان و ضدقهرمان، نبردهای تن‌به‌تن و ویژگی‌های قابل ذکر دیگر بسیاری از بازی‌سازها سراغ این اثر رفته و از آن الهام گرفته‌اند.

بازی سیاوش یکی از بازی‌هایی است که در میان بازی‌سازها و مخاطبان از محبوبیتی نسبی برخوردار است. این بازی شهریور ۱۳۹۱ منتشر شد و تابستان ۱۳۹۲ در نسخه جدیدش تعدادی کد تقلب نیز برای قهرمان تعریف کرد تا بازی از سطح عادی مطابق میل مخاطب ارتقا یابد. روی بسته نوشته شده بازی سیاوش و در ذیل آن از نبرد دوازده رخ یاد شده است.

اگرچه اقتباس مدرن دست اقتباس گر را در بهره‌گیری از متن اقتباسی در آفرینش فیلم، نقاشی و گیم پلی باز گذاشته است، ژانر اکشن در بازی‌هایی که مقتبس از آثار ادبی کهن همچون شاهنامه فردوسی است تا حدودی منجر به تخریب دنیای متن اثر ادبی می‌شود؛ چراکه دغدغه بازی‌ساز چیزی ورای حفظ متن اثر ادبی و معرفی آن به مخاطبان از بعد فرهنگی است و گزینه‌های دیگری نیز چون کسب درآمد و جذب مخاطب بر آن افزوده می‌شود. نکته قابل ذکر این است که بازی‌ساز بخش‌هایی از ابیات داستان را برگزیده و بزرگ‌نمایی کرده است که با ژانر اکشن همخوانی دارد.

داستان بازی داستان خود سیاوش نیست و در طول بازی ماجرای نبرد دوازده رخ روایت می‌شود ولی برای این که سیاوش بین ایرانیان محبوبیت دارد و این شناخت می‌تواند

منجر به بازاریابی بهتر شود، نام آن به سیاوش تغییر داده شده است. دوازده رخ نام یکی از جنگ‌های شاهنامه است که در طی آن یازده سردار ایرانی و یازده سردار تورانی باهم مبارزه می‌کنند و در جنگ پایانی کیخسرو شاه ایران در مقابل افراسیاب شاه تورانی قرار می‌گیرد.

داستان از جایی شروع می‌شود که شما در نقش گیو پهلوان ایرانی باید کیخسرو پسر سیاوش و مادرش را که بعد از جنگ ناپدید شده‌اند پیدا کنید. بازی در زمان پادشاهی کیخسرو اتفاق می‌افتد و بعد از گیو شما در نقش بیژن پسر گیو قرار می‌گیرید و جنگ‌های بعد از آن اتفاق یک‌به‌یک روایت می‌شود.

تغییرات رسانه بازی با متن اقتباسی

از آنجا که در روند بازی بازیکن در نقش قهرمان تلاش می‌کند تا به پیروزی دست یابد و این امر البته قاعده همه بازی‌های اکشن را می‌سازد، ما شاهد نبردهای گوناگون با ابزارهای مختلف هستیم و تلاش قهرمان برای افزایش قدرت کاملاً مشهود است. از این رو در نخستین تفاوت بازی که ذاتی تفاوت دو رسانه است کارکرد سیاوش در مقام قهرمان مستقل با یک دگرگونی بزرگ تغییر می‌کند و سیاوش جای خود را در بازی به قهرمانی می‌دهد که نه تنها مستقل عمل نمی‌کند بلکه برای انجام جزئی‌ترین امورش نیازمند شخص دیگری است که همان بازیکن است و صفحه کلید را در اختیار دارد. این قهرمان است که نامی بزرگ را یدک می‌کشد و این کمک قهرمان است که تلاش می‌کند نام قهرمان را مانا و جاودانه کند.

اینجاست که بازی‌ساز از ابزاری درون رسانه‌ای بهره می‌گیرد؛ ابزاری که در عین داشتن اصالت در نوع بازی رایانه‌ای می‌تواند با منبع اقتباس مرتبط شود و البته چاشنی و رنگ امروزی نیز به خود بپذیرد. سازنده بازی سیاوش سعی کرده تا بسیاری از امکانات و ظرفیت‌های موجود در شاهنامه را در راستای برجسته شدن بازی و بالا رفتن کیفیت آن بهره بگیرد؛ بنابراین در طول بازی شاهد حضور مستقیم یا غیرمستقیم قهرمانان دیگر شاهنامه یا حتی حلول شاخصه‌ها و ویژگی‌های برتر یک شخصیت در دیگری هستیم.

برخی از این موارد را با همدیگر مرور می‌کنیم:

گزینه‌های قدرت

برای تقویت قهرمان گزینه‌هایی به بازیکن پیشنهاد می‌شود مانند افزایش قدرت، چابکی، هوشمندی و قدرت تدافعی. آنچه در میان مهارت‌های قدرتی سیاوش خودنمایی می‌کند استفاده از ابزاری چون سه تیر، رویین تنی، مشت آهنین، بیری (ظاهر کردن یک بیر برای پشتیبانی از قهرمان) است. ابزارهایی چون رویین تنی که ارتباطی درون‌متنی با داستان اسفندیار و نبردش با رستم در شاهنامه برقرار می‌کند و ذهن مخاطب آگاه را به سمت اسفندیار رویین تن مایل می‌کند. داشتن این ویژگی هرچند برای لحظاتی کوتاه حس خوبی را به بازیکن القا می‌کند. البته ضدضربه بودن نه با عنوان رویین تنی در بسیاری از بازی‌های دنیادیده می‌شود. پیشنهاد اسلحه‌های نزدیک زن همچون انواع شمشیر و تبر و قمه و اسلحه‌های دور زن که هشت نوع تیر و کمان برای افزایش قدرت دفاعی در آن وجود دارد به نوعی بازسازی دوران ماقبل تولید سلاح‌های گرم است و ما را به عصر پهلوانان شاهنامه می‌برد. به‌ویژه از میان انواع تیر و کمان بعد از کمان زرین، دست‌یابی قهرمان به کمان آرش جالب توجه است و با رخدادهای داستان آرش شواتیر ایجاد رابطه بینامتنی می‌کند. یکی از نکاتی که درباره ابزارهای قدرتی در بازی قابل ذکر است دسته‌بندی نوع آن‌ها بر بنیاد جنس و یا مالکیت ابزاری خاص برای یک قهرمان است. برای نمونه شمشیرها به انواعی چون زرین، سیمین، خونین و سوشیانت تقسیم می‌شود و یا کارکرد تبر شیر نشان با تبر اژدها نشان تفاوت دارد. همچنین عصای گرگین، عصای گشتاسب، عصای هما و عصای بازور نمونه‌هایی برای مالکیت سلاح هستند که توان‌های متفاوتی برای قهرمان ایجاد می‌کند.

گزینه‌های پوششی و ایمن‌سازی

انواع زره، کلاه‌خود، دستکش، انگشتر و کفش در ویتترین لوازم شخصی قهرمان دیده می‌شود که به‌رغم متحدالشکل بودن بر مبنای سطح پیشرفت بازی کن کارکرد بهتری

نسبت به یکدیگر دارند و با استفاده از هر یک از آنها می‌توان قابلیت‌های قهرمان را تقویت کرد. به‌طور مثال با استفاده از زره سیاوش می‌توانید، مقدار زره و قدرت دفاعی خود را افزایش دهید. این در حالی است که کارکرد زره اشکبوس، زره کیخسرو، زره هومان و زره گودرز با یکدیگر فرق دارد؛ و نیز کلاهخود همای پیکر با کلاهخود فرود، لهراسب، کاسگین و فربرز درصد ایمنی متفاوتی را برای بازی کن ایجاد می‌کند.

جادوی زندگی بخش

راه‌های دیگری نیز برای افزایش قدرت سیاوش هست. مثلاً حضور عصاهای جادویی که تا حد زیادی رنگ امروزی دارد و یا دسترسی و استفاده از معجون سلامتی و نیز معجون مانا که جان دوباره‌ای به قهرمان می‌بخشد. همان‌گونه که پیش‌ازاین درباره‌ی گزینه‌ی رویین تنی نیز به عمر طولانی اشاره شد.

نشانه‌های زندگی مدرن

در طول بازی آیتم‌هایی وجود دارد که در آن بازی کن می‌تواند به تعویض و یا خرید و فروش سلاح پردازد؛ زیرا ممکن است پیش‌ازاین سلاحی خریده باشد که در رویارویی با دشمن چندان کاربردی نباشد و یا اینکه نحوه‌ی کاربری آن برای بازی کن نامشخص است.

روایت دیگری از هفت‌خوان

قهرمان برای نشان دادن قدرت و توانایی خود باید از مراحل هم‌چون هفت‌خوان عبور کند و اعمال پهلوانانه‌ای را انجام دهد. گرچه به‌طور خاص رستم و اسفندیار این هفت‌خوان‌ها را تجربه نموده‌اند اما طی این مراحل دشوار و طاقت‌فرسا به شکل‌های گوناگون با بافت شاهنامه عجین شده است. برای نمونه در نبرد دوازده رخ شکست دروازه‌ی گرگساران اتفاق می‌افتد اما در بازی سیاوش تغییراتی در آن اعمال و مراحلی بدان افزوده شده و به‌نوعی وجهه‌ی امروزی به خود گرفته است. مثلاً در یک مرحله می‌بایست قهرمان دروازه‌های

گرگساران را نابود کند و به کشتن جادوگر نائل آید. یا در مرحله برفی باید از یک برج (قلعه) مراقبت کند تا زمانی که لشکر به برج برسند. در این حین لازم است یاران را از دست غول نجات دهد در حالی که در هر سی ثانیه از چهار طرف تعدادی دشمن به سوی او حمله ور می‌شوند. به خاطر داشته باشیم که نظام روایت و راوی درون‌متنی جای خود را به حضور بازی کن در فضای بازی کامپیوتری داده است و چون راوی‌ای وجود ندارد که به توصیف صحنه پردازد لازم است عواملی دیگر در فضا نقش آفرین شوند تا مخاطب با اشتیاق به ادامه بازی پردازد. در مرحله آخر نیز با استفاده از جادوها و آیتم‌های سرعتی باید بازور را شکست دهد. بازور جادوگر تورانی سپاه افراسیاب است که به دست رهام بن گودرز کشته شد:

ترکان یکی بود بازور نام	به افسون به هر جای گسترد کام
بیامد یکی مرد پنهان پژوه	به رهام بنمود ز انگشت کوه
که بازور جادوی نستوه شد	به افسون و تنبل در آن کوه شد

(فردوسی، ۱۳۸۷: داستان کاموس کشانی)

قابل توجه اینکه در پایان هر مرحله نبرد با یک غول اتفاق می‌افتد. غول‌های بازی طبق نوشته‌های شاهنامه طراحی شده‌اند. یکی از این غول‌ها شباهت زیادی به بالروگ در ارباب حلقه‌ها دارد. برای نمونه غول سبزرنگ در پایان مرحله ششم. تعدادی مأموریت فرعی برای قهرمان هست مثل چرخاندن مجسمه‌ها به همان جهتی که باید در آن مرحله اتفاق بیافتد، نجات دوازده سرباز، جزیره چندطبقه‌ای که رسیدن به مرکز آن کار بسیار دشواری است و بالاخره باید تزاو را نابود کرد. نام این مرحله جهنم است و همچون سایر مراحل بازی، بیش از قدرت با جادوها طی می‌شود. این جزیره چندطبقه خودش نوعی هفت‌خان است که با اصطلاحات امروزی به‌روز شده و به جزیره تبدیل شده است. در مجموع همان‌طور که پیش‌ازین نیز اشاره شد با اینکه شاهنامه به لحاظ مفهومی و سیر حلقه‌وار محتوای داستانی اتصال میان اجزا دارد، اما از داستان‌های درونه‌ای تشکیل شده است که می‌توان هر یک را جداگانه از سایر داستان‌ها تفکیک و بررسی کرد. بازی‌سازان برای ساخت یک بازی

جذاب و مخاطب پسند در شاهنامه سیری داشته و هرکجا به کارشان آمده است از محتویات، رخدادها و ابزارهای قهرمان داستان در روند بازی سازی استفاده کرده‌اند.

جایگزینی قهرمان‌ها

در ساختار بازی از آغاز تا پایان شخصیت‌های شاهنامه‌ای در نقش‌های مختلف حضور دارند و بازیکن مرحله به مرحله بدل آن‌ها ایفای نقش می‌کند. شخصیت‌های زیادی مانند رستم، گیو، گودرز، بیژن، کیخسرو و افراسیاب وجود دارند و هرکدام در روند داستان تأثیر خاصی دارند. بازیکن در نقش قهرمان‌های مثبت ایرانی با وظایفی نظیر محرم راز و مشاور قهرمان اصلی به حل معماها و پازل‌ها در مراحل همت می‌گمارد و بدین گونه یک‌به‌یک بسیاری از شخصیت‌های شاهنامه به‌حسب ارتباطشان با قهرمان در بازی به کار گرفته می‌شوند.

انواع دشمنان

بازی کن در مراحل بازی چنان‌که پیش‌بینی می‌شود مدام در حال نبردهای تک نفره یا چند نفره است. در روند بازی برای افزایش جذابیت و هیجان تعدادی مأموریت وجود دارد که او می‌بایست برای انجام آن اقدام کند. در این راستا بازی‌ساز برای دشمنان حمله‌کننده تنوعی در نظر گرفته است تا بدین وسیله بتواند ذهن بازی کن را کاملاً درگیر فضای بازی کند. دشمنان به چهار دسته جادوگر، تیرانداز، شمشیرزن و حیوانات تقسیم شده‌اند. این‌گونه عوامل البته نه با این نظم و دسته‌بندی در شاهنامه نیز وجود دارد که برخی از آن‌ها اهریمنی هستند؛ اما در بازی مشکل اصلی بازی کن اهریمنی بودن دشمنان است و اینکه هر لحظه ممکن است رخدادی جدید و خارق‌العاده از آن‌ها سر بزند. تنوع و طراحی دشمنان خوب است، به طوری که حتی شاید دشمنان تکراری در روند بازی مشاهده نکنید. دقیقاً به همین دلیل است که بازی کن باید در یک حرکت روبه‌جلو اقدام به تقویت قوای جسمانی خود در فضای بازی کند.

گذشته از این ویژگی‌های که با تغییر در دو رسانه مشاهده می‌شود و همچنین حوادث

و موانعی که در بازی به شکل معماگونه‌ای مطرح می‌شود، عناصر و اجزایی بدون تغییر در بازی به تصویر کشیده شده است از جمله چارچوب زمانی- مکانی مشابه، موقعیت‌های جغرافیایی مانند بیابان، دشت سرسبز، کوهستان و همچنین برفی سهمگین در ماجرای نبرد کیخسرو و افراسیاب.

دسته دیگری از اجزا و عناصر داستانی بسته به صلاح دید بازی‌ساز حذف شده است و به جای آن عناصر و اجزای جدیدی وارد دنیای بازی شده‌اند؛ اقدامی که داستان اصلی را دگرگون نمی‌کند ولی با حفظ انسجام تغییراتی را در آن ایجاد می‌کند. مهم‌ترین این‌ها همان‌گونه که اشاره شد طیف وسیعی از ابزارهای توانمندی و حفاظتی است که بازی‌کن برای رسیدن به هدف در هر مرحله با توجه به پیشرفت بازی به کار می‌گیرد.

به‌علاوه در نظر داشته باشیم که در دنیای بازی ما با یک رمان پست‌مدرن با پایان باز مواجه هستیم که در آن بازی‌کن نقشی پویا و فعال دارد و می‌تواند در سرنوشت قهرمان مؤثر باشد. به همین دلیل یکی دیگر از تغییرات مهم رسانه بازی در مقایسه با فضای رمان و فیلم همین نکته است. دگرگونی پایان داستان که می‌تواند موفقیت‌آمیز، پیروزمندانه و حتی شادمانه باشد و یا اینکه با شکست و غم همراه باشد که هر دو به‌نوعی حاصل دستاورد بازیکن است.

نتیجه‌گیری

ویژگی منحصر به فرد بازی‌های رایانه‌ای ضمن فرهنگ‌سازی در جوامع بشری، بهره‌مندی از ظرفیت‌های تعاملی و امکان فراهم کردن موقعیت‌هایی است که کاربر بتواند بدون ترس از عواقب ناشی از تصمیماتی که در فضای مجازی می‌گیرد، با اراده فردی دست به انتخاب زده، از میان گزینه‌های متعدد درست یا نادرست آنچه را با خلاقیت ذهنی او سازگار است، برگزیند. گرچه مخاطب در طول روایت متن می‌تواند به‌نوعی همزادپنداری با قهرمان دست یابد اما در نهایت در سرنوشت قهرمان درون‌متنی هیچ تأثیری ندارد درحالی که در رسانه بازی بازیکن رسماً وارد دنیای بازی می‌شود و می‌تواند برنده یا بازنده میدان شناخته شود و این اولین گام در تخریب دنیای متن است. اینجاست که نقدی بر نظریه‌های

کلاسیک و مدرن اقتباس هر دو وارد است. نظریه‌های کلاسیک به دلیل وابستگی بیش‌ازاندازه به متن و اصرار و پافشاری بر وفادار بودن به متن اصلی مقوله اقتباس را در بسیاری موارد به ابتدال کشیده‌اند. از سوی دیگر نظریه‌های مدرن که برای رهایی از بند تعهد و وفاداری اقدام به دادن آزادی بی‌حد و حصر به اقتباس گر کرده‌اند به نوعی در تخریب دنیای متن مؤثر بوده‌اند. این مسئله گاه آن‌چنان تأثیرگذار است که محصول اقتباس شده به سبب داشتن افزونی‌ها یا کاستی‌هایی در رسانه جدید، از اصل اثر ادبی بیشتر مورد استقبال قرار می‌گیرد. این تحقیق نشان داد اگر تبدیل رسانه نوشتاری به رسانه همچون بازی رایانه‌ای خدشه‌ای به زاویه دید نویسنده داستان وارد نکند، منجر به عدم وفاداری به متن اصلی نمی‌شود. درعین حال، «اگر تبدیل‌ها در سطح خرد منجر به تغییرات در سطح کلان شوند»، سبب تخریب دنیای متن خواهند شد. از آنجا که بازی سیاوش در ژانر اکشن آرپی جی است، بازی‌ساز بخش‌هایی از ابیات داستان را برگزیده و بزرگ‌نمایی کرده است که با ژانر مورد نظرش همخوانی دارد. همین امر تا حد بسیاری منجر به تخریب دنیای متن اثر ادبی می‌شود؛ چراکه دغدغه بازی‌ساز چیزی ورای حفظ متن اثر ادبی و معرفی آن به مخاطبان از بعد فرهنگی است و گزینه‌های دیگری نیز چون کسب درآمد و جذب مخاطب بر آن افزوده می‌شود. اختلاط رخدادها و باهم‌آیندی شخصیت‌های گوناگون از داستان‌های مختلف شاهنامه و نیز جابه‌جایی رخدادهای درون‌متنی و از میان رفتن ترتب آن‌ها از مواردی است که در بافت بازی سیاوش مشاهده می‌شود. البته این مسئله ایست که تنها بازی کن آگاه به اثر ادبی از آن مطلع است و ممکن است سؤالی را در ذهن سایر مخاطبان بازی ایجاد نکند؛ بنابراین مادامی که صدای شاهنامه و قهرمانانش از لابه‌لای رسانه بازی همچون سیاوش شنیده می‌شود می‌توان به مانا شدن اثر ادبی و نوشتاری در قالب بازی رایانه‌ای امیدوار بود حتی اگر از یک منظر به تخریب دنیای متن منجر شود. در پایان آنچه اهمیت دارد تداوم ساخت بازی‌هایی با تم و محتوای ایرانی و فارسی است تا به مدد آن بتوان به استقلال و جاودانگی فرهنگی دست یافت.

منابع

- آبرود، وحید (۱۳۹۶). «جایگاه اقتباس از متون نمایشی در سینمای ایران پس از انقلاب اسلامی: موانع و فرصت‌ها». پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشکده هنر.
- انوشیروانی، علیرضا (۱۳۸۹). «ضرورت ادبیات تطبیقی در ایران». ویژه‌نامه ادبیات تطبیقی نامه فرهنگستان. دوره ۱. شماره ۱. صص ۶-۳۸.
- _____ (۱۳۹۲). «مطالعات بینارشته‌ای ادبیات تطبیقی (سرمقاله)». ویژه‌نامه ادبیات تطبیقی نامه فرهنگستان. سال چهارم. شماره ۱. پیاپی ۷. صص ۳-۹.
- بذرافشان، لیدا و دلاوریان هانیه (۱۳۹۴). «اقتباس از کهن‌الگوها در شخصیت‌پردازی بازی‌های رایانه‌ای در ایران»، اولین همایش بین‌المللی نوآوری و تحقیق در هنر و علوم انسانی، استانبول، موسسه سفیران فرهنگی مبین، https://www.civilica.com/Paper-ARTHUMAN01-ARTHUMAN01_061.html
- حسینی، مصطفی (۱۳۹۲). «نقد کتاب نظریه اقتباس لیندا هاجن». ادبیات تطبیقی. پیاپی ۷. ۲۱۶-۲۲۳.
- رجب زاده طهماسبی، علی (۱۳۹۴). «جایگاه و ساختار متون روایتی (نمایشی) در تلویزیون». رسانه‌های دیداری و شنیداری. دوره ۱۱. شماره ۲۶. صص ۵۹-۸۹.
- فارسیان، محمدرضا و فستق‌ری، آزاده (۱۳۹۵). «بررسی چگونگی اقتباس از آثار ادبی در بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر بازی رایانه‌ای برگرفته از رمان سالامبو اثر فلوربر». اولین همایش ادبیات تطبیقی فارسی-فرانسه. دانشگاه فردوسی مشهد.
- فراهانی مقدم، فرزانه (۱۳۸۹). «اقتباس در ترجمه فیلم: بررسی مقایسه‌ای دیدگاه روایتی متأثر از تغییر متن رمان به فیلم (براساس ماجراهای آلیس در سرزمین عجایب و آنسوی آینه از Lewis Carrolls)». پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه تربیت معلم.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۸۷). شاهنامه. تصحیح سعید حمیدیان. تهران: قطره.

Hutcheon, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
Sanders, Julie. (2006). *Adaptation and Appropriation*. London and New York: Routledge.

استناد به این مقاله: بهنام، مینا. (۱۴۰۱). تغییر یا تخریب دنیای متن در بازی رایانه‌ای؟! بررسی اقتباس از شاهنامه در بازی رایانه‌ای سیاوش بر بنیاد نظریه اقتباس لیندا هاجن»، *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*، ۸(۳۰)، ۲۳۵-۲۵۶.

DOI: 10.22054/nms.2022.46252.820



New Media Studies is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License..