



بررسی تطبیقی ظرفیت‌های بازی‌سازی از ارداویرافنامه در مقایسه با متن و بازی دوزخ از کمدی الهی دانته

علیرضا پورشبانان^{۱*} امیرحسین پورشبانان^۲

۱. استادیار و عضو هیئت علمی دانشگاه هنر تهران.

۲. دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد نجف‌آباد.

پذیرش: 1397/5/19

دریافت: 1396/12/10

چکیده

در مقاله پیش‌رو هدف این است که با بررسی توأمان بخش دوزخ از متن کمدی الهی دانته و بازی اقتباسی از آن، ظرفیت‌ها و روند تحولات متن ادبی در تبدیل به بازی رایانه‌ای بررسی شود و به روش توصیفی - تحلیلی به این سؤال اصلی پاسخ داده شود که ارداویرافنامه، از ادبیات کلاسیک فارسی، با توجه به شباهت‌های ساختاری و محتوایی با کمدی الهی، چه قابلیت‌هایی برای بازتولید در قالب بازی رایانه‌ای خواهد داشت. با این توصیف، از بررسی هم‌زمان بازی و متن دوزخ و مقایسه ارداویرافنامه با آن می‌توان نتیجه گرفت که چارچوب داستانی هر دو اثر ادبی مشابه است و روایت ارداویرافنامه نیز با تقویت کشمکش، تعلیق و خرده‌روایت‌های مکمل، ظرفیت تبدیل شدن به داستان مناسب بازی اقتباسی را دارد. قهرمانان هر دو متن ویژگی‌های مشترکی دارند و همانند بازی دوزخ، می‌توان شخصیت‌ها را در ارداویرافنامه از وجه توصیفی و منفعل خارج کرد و با ایجاد کارکرد و ارتباطات فعال، به شخصیت‌هایی مطلوب برای بازی اقتباسی تبدیل نمود. همچنین فضا و مکان که در متن دانته مفصل توصیف شده و در بازی اقتباسی به‌شکلی وفادارانه بازتولید شده، در ارداویرافنامه نیز به‌لحاظ کیفی و کاربرد بیان نمادین، قابلیت تصویرسازی مشابهی دارد و دارای این ظرفیت است که با تقویت کمی و گسترش توصیف و تصویر مکانی، به بستری مناسب برای خلق بازی رایانه‌ای اقتباسی چندمرحله‌ای تبدیل شود.

واژه‌های کلیدی: دوزخ، کمدی الهی، ارداویرافنامه، بازی رایانه‌ای، اقتباس.

1. مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای یکی از دستاوردهای مهم حوزه دانش رایانه‌ای است که پس از اولین بروز و ظهور، به سرعت به یکی از پرکاربردترین و البته سودآورترین صنایع مرتبط با رایانه تبدیل شد و خیلی زود در پیوند با هنر و البته ادبیات، روند تکاملی درخشانی را طی کرد.

بنابر آنچه از فرهنگ معاصر بازی‌های ویدئویی برمی‌آید، ما در حال ورود به قلمرویی هستیم که در آن رسانه و زندگی روزمره با یکدیگر رابطه نزدیکی دارند. در این قلمرو است که می‌آموزیم چگونه بی‌وقفه میان امر مجازی و امر واقعی شناور شویم. بازی‌های رایانه‌ای میلیون‌ها نفر از ما را به این قلمرو وارد کرده است. صنعت بازی رایانه‌ای، تثبیت‌شده‌ترین بخش از چشم‌انداز رو به تکامل رسانه جدید و هنر رسانه‌ای است (جاویدصباغیان و حسناپی، 1391: 70).

این شکل از پیشرفت سریع و برق‌آسا آن‌قدر شگفتی‌ساز بود که برخی از محققان حوزه علوم رایانه از آن به انقلابی بزرگ یاد کرده‌اند: برخی از محققان از تحولات فناوری معاصر که بازی‌های رایانه‌ای نیز جلوه‌ای از آن به‌شمار می‌رود، به‌عنوان انقلاب رایانه‌ای یاد کرده‌اند (Gardner, 1991: 664 - 670). برخی از محققان حوزه علوم رایانه و بازی‌های رایانه‌ای تاریخچه نسبتاً مفصلی را برای پیدایش و رشد این بازی‌ها بیان کرده‌اند؛ به‌طوری که در یک تقسیم‌بندی پیشنهادی، تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای به چهار دوره مختلف بخش‌بندی شده است: دوره اول از 1932 - 1950 که رالف بائر برای اولین بار یک بازی را وارد تلویزیون می‌کند؛ دوره دوم از 1960 - 1975 که شرکت آتاری بازی جنگ فضایی را تولید می‌کند و در ایجاد تحولی بزرگ در بازی‌های رایانه‌ای پیش‌گام می‌شود؛ دوره سوم از 1978 تا پایان دهه 1990 که دوره شکوفایی بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای و کنسول‌های جدید بازی است؛ در نهایت دوره آخر که از اوایل قرن جدید تا زمان حاضر را شامل می‌شود که در آن پیشرفت‌های شگفت‌انگیزی در ساخت و تولید بازی‌های رایانه‌ای حاصل شده است (طاهری، ذوالفقاری و باقری، 1392: 108 - 109). از سوی دیگر برخی از محققان نیز نقطه شروع واقعی کارکرد این بازی‌ها را از سال 1972 و با ساخته شدن بازی پنگ (دوران، 1383: 26) دانسته‌اند.

روند تحول این بازی‌ها آشکارا نشان می‌دهد که مسیر رشد آن‌ها در پیوند با ادبیات و سینما قرار گرفته و هم از بُعد داستان و هم از بُعد خلق جلوه‌های بصری و نمایشی، به‌شدت



متأثر از این دو مقوله با سابقه‌تر از خود بوده است. «بازی رایانه‌ای سینما یا ادبیات نیست؛ اما از یاری هر دوی این حوزه بهره می‌برد و در آینده نیز بهره خواهد برد» (Aarseth, 2004). از این زاویه، در مقاله پیش‌رو هدف این است که با رویکردی تطبیقی بازی اینفرنو¹ محصول 2010 شرکت الکترونیک آرتس² - که به‌نظر تحلیلگر سایت گیم‌فا³، تحسین بسیاری از منتقدان را برانگیخته و از مراجع مختلف ارزیابی بازی‌های رایانه‌ای امتیازات خوبی را به‌دست آورده است (امتیاز ۹۲ از چیت‌کد⁴، امتیاز ۹۰ از دستتراکتید⁵، امتیاز ۸۰ از ویدئوگیم⁶ و امتیاز ۷۵ از آی. جی. ان.⁷) و با استقبال کاربران زیادی نیز روبه‌رو شده (آقابابایی، 1396) - با بخش اول کم‌دی الهی دانت (دوزخ) - که منبع اقتباس سازندگان بازی بوده است - در سه سطح داستان، شخصیت‌ها و فضا و مکان مقایسه شود و روند تحول متن ادبی به بازی رایانه‌ای مورد بررسی قرار گیرد؛ سپس براساس نتایج و با توجه به شباهت‌های ساختاری و محتوایی متن کم‌دی الهی با متن ادبی ارداویرافنامه، به این سؤال اصلی پاسخ داده شود که این اثر چه ظرفیت‌هایی برای تبدیل شدن به بازی رایانه‌ای ایرانی دارد و در روند ساخت بازی اقتباسی از آن، چه تغییراتی قابل پیش‌بینی خواهد بود.

1-1. پیشینه پژوهش

در سال‌های اخیر، مطالعات مختلفی در حوزه‌های میان‌رشته‌ای با محوریت بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است. تحلیل آثار اجتماعی و فرهنگی مانند مقالات «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای» (جلال‌زاده و دوران، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، 1388) و «بررسی سلطه (هژمونی) فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای» (رسولی و رستگار، مجله رسانه، 1394)، در کنار توجه به آثار آموزشی این رسانه مانند مقاله «بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دینی» (آخوندی، مجله دین و ارتباطات، 1387) و حتی تمرکز بر وجه سیاسی برخی بازی‌ها مانند مقاله «بازی‌های رایانه‌ای، رسانه تبلیغات سیاسی ایالات متحده» (رضایی، مجله ره‌آورد سیاسی، 1387) از این نمونه‌هاست. در بحث تبارشناسی بازی‌های رایانه‌ای و تبیین جایگاه این محصولات به‌عنوان آثار هنری نیز می‌توان به مطالعاتی مانند «بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری» (جاویدصباغیان و حسناوی، نشریه هنرهای زیبا، 1391) اشاره کرد. در حوزه ادبیات فارسی نیز مقاله «ساخت بازی‌های رایانه‌ای با تکیه بر قصه‌های بلند عامیانه ایرانی» (طاهری و همکاران، مجله مطالعات

ادبیات کودک شیراز، 1392) از آن جمله است. اما بررسی روند تبدیل متن ادبی کلاسیک منتخب به بازی رایانه‌ای در ژانر اکشن - ماجراجویی⁸ و تحلیل چگونگی تغییر قالب و تبدیل متن به بازی، در مقایسه یک نمونه خارجی با متنی از ادبیات کلاسیک فارسی، پژوهشی کاملاً تازه و بی سابقه است.

1-2. روش پژوهش

در پژوهش حاضر، به روش توصیفی - تحلیلی، مقایسه متن (بخش مربوط به دوزخ) و اتمام مراحل بازی رایانه‌ای اقتباس شده از آن صورت گرفته و در ادامه ظرفیت‌ها و الزامات اقتباسی متن ادبی *ارد/ویرافنامه* در مقایسه با متن و بازی دوزخ پیگیری شده است.

2. تعاریف و کلیات

2-1. بازی به‌عنوان متن و روایت

در مطالعات فرهنگی، پدیده‌های اجتماعی متن تلقی می‌شوند؛ متنی فراتر از معنای محدود متن گذشته یا همان متن نوشتاری. متن ثبت هرگونه سخن است در نظام نوشتاری (دیداری، فضایی و گرافیک) و در نظام آوایی و به‌گونه‌ای کلی در هر نظام نشانه‌شناسی یا در ترکیبی از نظام‌ها (احمدی، 1371: 191). با این اوصاف، هر بازی رایانه‌ای را باید متنی دانست که ترکیبی از نظام‌های دیداری، شنیداری و فضایی را در خود جای داده است (جلال‌زاده و دوران، 1388: 79). همچنین بازی‌ها را می‌توان نوعی از روایت در نظر گرفت.

ما روایت را برای تمامی چیزها قائل هستیم؛ افکار، زندگی و... و اغلب بازی‌ها مقدمه و داستان‌های پس‌زمینه‌ای را به صورت روایت‌گونه به تصویر می‌کشند؛ مثل داستان‌هایی که روی بسته‌بندی آن‌هاست یا در کتابچه راهنمای بازی یا هر مرحله از بازی می‌آید یا داستان بازی که بازیکنان برای دیگران تعریف می‌کنند (Juul, 2005: 219 - 220).

2-2. فهم تعاملی متن در بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر وجه سرگرمی و استفاده در اوقات فراغت، کارکردهای آموزشی نیز یافته‌اند و به بیان دیگر، در معنای دقیق کلمه ماشین‌های آموزش هستند که قوانین بازی را در حین بازی کردن به بازیکن آموزش می‌دهند (Provenzo, 1991: 34). در این شکل از ایجاد



ارتباط میان اثر و مخاطب، کاربر دیگر نقشی محدود و منفعل در درک اثر ندارد و به‌زودی در تعاملی مستقیم، خود در فهم اثر نقشی فعال می‌یابد؛ به این صورت که با ایفای نقش خود در بازی به تدریج مراحل مختلف را می‌گذراند و ضمن دریافت کلیت ساختار و محتوای اثر، در فرایند ادراک، نقشی سازنده ایفا می‌کند. «شبییه‌سازی‌های رایانه‌ای افراد را قادر می‌سازند تا نه تنها محصولات هنری را به‌سادگی مشاهده کنند، که عملاً در منطق ایشان مستغرق شوند» (Friedman, 1999). در واقع در بازی‌های رایانه‌ای آنچه به‌عنوان پیام به مخاطب عرضه می‌شود، او را فراتر از یک مخاطب و در جایگاه مخاطب - کاربری می‌نشانند که خود در ساخت پیامی که قرار است مخاطب آن باشد، نقشی فعال خواهد داشت. «در شبییه‌سازی [تولید بازی‌های رایانه‌ای]، دانش و تجربه به‌جای آنکه به‌وسیله نویسنده یا فیلم‌ساز بازآفرینی شوند، به‌واسطه کنش‌ها و راهبردهای کاربر بازی به‌وجود می‌آیند» (Aarseth, 2004: 46). این نوع سازوکار تعاملی، علاوه بر ایجاد لذت و تولید هیجان برای کاربر، به‌نوعی در اجتماعی شدن او در همراهی با سازندگان بازی از یک سو و ارتباط با تجربیات سایر بازی‌کنندگان از سوی دیگر در روند بازی، نقشی تعیین‌کننده خواهد داشت.

ما به بررسی بازی ویدئویی می‌نشینیم که خود همانا پیام است؛ تجارب، ضرب‌آهنگ، سرعت و زمینه‌های محیط رایانه‌ای را به‌صورت تعاملی انتقال می‌دهد؛ قابلیت‌های دیجیتال را به‌اوج می‌رساند ... و بازیکنان را در مقام سوژه‌هایی از یک جامعه فوق پیشرفته که در خدمت چنین جامعه‌ای نیز قرار دارند، اجتماعی می‌کند (Kline Et al., 2003: 55).

این نوع از خلق تعاملی متن، پیش از این در ادبیات و سینما تجربه نشده و فقط در بازی‌های رایانه‌ای، فهم و درک را پرمخاطب و چالش‌برانگیز کرده است (کوثری و شاقاسمی، 1388: 3)

2-3. اقتباس از متن برای بازی

پیش از بازی‌های رایانه‌ای، اقتباس در سینما و انواع هنرهای نمایشی سابقه طولانی داشته و با توجه به تجربه موفق آن، چندی نگذشت که به این عرصه نیز راه یافت. متن *کمادی الهی* داتنه نیز یکی از آثاری است که بخش اول آن (دوزخ) مورد توجه بازی‌سازان شرکت الکترونیک آرتس قرار گرفته و براساس آن بازی رایانه‌ای اینفرنو تولید شده است. پیش از این نیز، این اثر

در سایر هنرها محور خلق آثار هنری قرار گرفته؛ به طوری که همواره الهام‌بخش هنرمندان، اعم از شاعر، نقاش و مجسمه‌ساز، در دوره‌های مختلف بوده است. در این میان، از شاخص‌ترین آن‌ها می‌توان هنرمند دوره رمانتیسیسم فرانسه، یعنی پل گوستاو دره نقاش و حجار بزرگ فرانسوی، را نام برد که بسیاری از مردم جهان قسمت‌های گوناگون *کمدی الهی* را با تصاویر این نقاش می‌شناسند (وکیلی و جوانی، 1392: 49). اما در بازی اقتباسی، علاوه بر تصاویر، تمرکز بر داستان، شخصیت‌ها (اصلی و فرعی) و فضا و مکان، مخاطب - کاربر را در تجربه‌ای تازه از فهم متن ادبی سهیم کرده است.

2-4. معرفی دانته و *کمدی الهی*

دانته (1265 - 1321م) شاعر بزرگ ایتالیایی است که زبان مدرن ایتالیایی را با آثار نظم و نثر خود کاملاً تثبیت کرد و بدین ترتیب، زبان شعر و ادب دوران خود را در اختیار آیندگان قرار داد (سپهدی، 1343: 365). دانته تخلص او و مصغر کلمه *Durante* است (سمیعی، 1324: 234 - 235) و نقل شده که وی بخش اول *کمدی الهی* یعنی *دوزخ* را در دوران تبعید نوشته است (همان، 237). دانته در سرودهای *کمدی «دوزخ»*، این جهان را به گونه‌ای به تصویر کشیده که انسان با وجود آگاهی به اعمال نیک و بد، همچنان سرگردان است (- Navarre, 1930: 66). به نظر می‌رسد هدف عمده دانته از سرودن *کمدی الهی* بیان مفهومی مرموز و سمبلیک بوده و موضوع معنوی سرودها در آن، انسان است با مجموعه فضایل و رذایلش که در برابر مشیت عدل الهی یا مستحق پاداش است یا سزاوار عقاب (غنیمی هلال به نقل از اکبری بیرق و بابایی، 1388: 77).

2-5. معرفی *ارداویرافنامه*

ارداویرافنامه یکی از مقبول‌ترین و اساسی‌ترین منابع برای شناخت آموزه‌ها درباره جهان دیگر در ایران باستان است (ژینو در مقدمه *ارداویرافنامه*ی منتور، 1390: 13). مؤلف *ارداویرافنامه*ی منتور مشخص نیست؛ اما درباره بهرام پژدو که با استفاده از متن منتور، اثر منظوم را چند قرن بعد خلق کرده است، می‌توان گفت زراتشت، پوربهرام یا همان پورپژدو از شاعران بزرگ زرتشتی سده هفتم است و دومین اثرش *ارداویرافنامه*ی منظوم است (ر.ک: عقیقی، 1343: 1343).



مقدمه: یک تا سه و پیش‌گفتار: هفت تا بیست). در کتاب *ارداویرافنامه* (منظوم و منثور) سفری روحانی به‌مدت هفت شبانه‌روز به عالم پس از مرگ روایت می‌شود که این عدد جزو اعداد مقدس در فرهنگ زرتشتی است (حیدری و احمدی‌تبار، 1393: 130).

3. شباهت داستان در کتاب و بازی دوزخ با متن *ارداویرافنامه*

داستان‌پردازی در بازی رایانه‌ای از عواملی است که به‌عنوان هسته مرکزی، بزنگاه تعاملی چندسویه است. از این زاویه، وجود داستان در ساختار به‌نوعی پیونددهنده یک رسانه دیداری - شنیداری (بازی رایانه‌ای) با ادبیات است که تجربه کم‌وبیش مشابه آن پیش از این در سینما وجود داشته است؛ با این تفاوت که داستان در بازی بیشتر ناظر بر خلق بستر رخدادها و دور شدن از وجوه روایی است تا وضعیت تعاملی بازیکن را تقویت کند؛ اما در عین حال، همین ویژگی‌های جذاب داستانی است که باعث می‌شود بسیاری از کاربران به بازی گرایش بیشتری یابند و با پیگیری تعلیق و فرازوفرودهای داستانی، آن را تا مراحل پایانی انجام دهند.

3-1. داستان در متن *دوزخ* (کمندی الهی) و بازی *اقتباسی*

داستان در متن و بازی *دوزخ* در چارچوب سفر ماورائی و پرچالش قهرمان (دانته) به جهنم و گذار از مراحل (طبقات) مختلف نه‌گانه در آن شکل گرفته است و با عبور از جایگاه شیطان در قعر جهنم و ورود به برزخ پایان می‌یابد.

3-1-1. داستان در متن *دوزخ* دانته

دانته سفر خود را به‌همراه ویرژیل که از طرف بتاتریس⁹، مظهر عشق و مهر خداوند، به کمکش آمده است، می‌آغازد و در نه طبقه جهنم دنبال می‌کند. طبقه اول، یعنی لیمبو، محل حضور بزرگان دوران کهن است. طبقه دوم طبقه شهوت‌پرستان است و پادشاه مینوس¹⁰، پاس‌دار اصلی جهنم، در آن حضور دارد. طبقه سوم طبقه شکم‌پرستان است و نگهبان دروازه این طبقه سگی سه‌سر به‌نام چربرو¹¹ است. طبقه چهارم جایگاه خسیسان و مسرفین است. در طبقه پنجم ارباب غضب حضور دارند و دانته و ویرژیل با زورق از رود ستیجه عبور می‌کنند و به پای حصار شهر دیته می‌رسند. طبقه ششم اهل زندق‌اند؛ دوزخیان این طبقه در گورهایی

خفته‌اند که پیوسته در آن‌ها آتش شعله‌ور است. در طبقه هفتم تجاوزگران و زورگویان به‌همراه سانتور¹² ها حضور دارند؛ در سراسر این قسمت رودخانه‌ای جوشان جاری است و جنگل خودکشی نیز در همین قسمت است. طبقه هشتم طبقه‌ای مدور و عظیم است که گرداگرد آن را صخره‌ای عمودی و غیرقابل عبور فراگرفته و شامل ده ردیف گودال به‌نام خورجین¹³ است؛ در این گودال‌ها انواع گناهکاران در حال عذاب کشیدن هستند. طبقه نهم آخرین حلقه جهنم است که از لحاظ وسعت کوچک‌ترین و از نظر عمق و ظلمت مخوف‌ترین آن‌هاست؛ در مرکز آن ابلیس اعظم حضور دارد و سراسر دوزخ را اداره می‌کند. آخرین عمل دو مسافر دوزخ (داتته و ویرژیل) سفر در طول بدن شیطان برای خروج از دوزخ و ورود به برزخ و بهشت است (ر.ک: داتته، 1378: 526 - 579).

3-1-2 داستان در بازی

داتته شخصیت اصلی بازی است که به‌عنوان جنگ‌سالار در دوران جنگ‌های صلیبی زندگی می‌کند. او در آغاز داستان هریک از اشتباهات و خاطرات سیاه عمر خود را روی تنش دوخته است و در هر فلش‌بک، یک گوشه آن وارد داستان می‌شود؛ بدین ترتیب، جدا از ماجرا و هدف کلی، هر طبقه و حلقه دوزخ، قصه ویژه و منحصربه‌فرد خود را دارد که طی آن، دشمن اصلی، یک گناه یا گناهکار خاص است.

در شروع بازی، داتته پس از مبارزه با عزرائیل، از مرگ نجات می‌یابد و به خانه بازمی‌گردد و با صحنه مرگ پدر (آلیگیرو¹⁴) و همسرش بئاتریس مواجه می‌شود که به‌وسیله دشمن کشته شده‌اند. شیطان روح بئاتریس را به جهنم می‌برد و داتته تصمیم می‌گیرد برای نجات او و جبران گناهان گذشته خود وارد دوزخ شود. دوزخی که در بازی، همچون کتاب، از نه مرحله اصلی و مراحل اضافی تشکیل شده است.

داتته در طبقه اول با نوزادانی که دست‌هایشان به شمشیر متصل است، مبارزه می‌کند. در طبقه دوم (شهوت) کلتوپاترا را که در قالب غولی بزرگ ترسیم شده، از پا درمی‌آورد. در طبقه سوم (پرخوری) با چربرو، نگهبان آنجا، روبه‌رو می‌شود که این قسمت اندکی متفاوت با توصیفات کتاب طراحی شده است. داتته در طبقه چهارم (طمع) با پدرش که به هیولا تبدیل شده است، می‌جنگد. در طبقه پنجم با دوزخیانی روبه‌رو می‌شود که تمام بدنشان درون



لجن‌های سیاه و سفید است و فقط دست‌هایشان از آن بیرون است. دانه به کمک هیولای غول‌پیکری به نام فلگیاس¹⁵ از رودخانه استیجه¹⁶ عبور کرده، وارد شهر دیته می‌شود. در این طبقه، تمرکز از معماها و چیستان‌هایی که بازیکن با آن‌ها روبه‌رو می‌شد، کاسته و به اکشن بازی اضافه می‌شود. دانه در طبقه ششم با زندقه می‌جنگد. او پس از ورود به طبقه هفتم و نبرد با گاوی وحشی که در کتاب مینوتاوروس¹⁷ نامیده شده، با انواع متجاوزان مبارزه می‌کند و به جنگل خودکشی می‌رود و روح مادرش را نجات می‌دهد. در طبقه هشتم که مانند توصیفات کتاب از ده گودال¹⁸ تشکیل شده، پس از مبارزه با انواع گناهکاران، به دریاچه کوکوتوس¹⁹ که آخرین مرحله بازی و منطبق با جایگاه شیطان در کتاب است، وارد می‌شود. شیطان داخل کالبدی عظیم و هولناک دیده می‌شود که نیمی از بدنش در یخ فرورفته و دست‌هایش با زنجیر بسته شده است. پس از شکست دادن این هیولا، شیطان از داخل آن جسم بیرون می‌آید و با دانه گفت‌وگو می‌کند. قصد دارد او را بفریبد؛ اما دانه اسپر نیرنگ شیطان نشده، دوباره او را زندانی می‌کند.

از مقایسه داستان در بازی و در کتاب به‌وضوح مشاهده می‌شود که خط روایی داستان در بسیاری از بخش‌های بازی با وفاداری زیاد طراحی و بازنمایی شده و فقط در موارد محدودی - به‌ویژه در مراحل پایانی بازی - تغییراتی در آن ایجاد شده و خرده‌روایت‌های تعلیق‌ساز برای ایجاد کشمکش‌های مورد نیاز بازی بدان اضافه شده است.

باید به این نکته توجه کرد که چون بازی وجه توصیفی ندارد، ممکن است بسیاری از بازیکنان آن‌طور که مخاطبان کتاب از برخی جزئیات آگاه می‌شوند - مثلاً ماهیت دقیق گناه هر نوع از ساکنان دوزخ - از تمام اطلاعات داستان در روند مستقیم بازی مطلع نشوند و فقط با مراجعه به اطلاعات نوشتاری هر بخش از بازی است که می‌توانند به بخش زیادی از توضیحاتی که در کتاب آمده، دست یابند.

3-2. داستان در ارداویرافنامه

زمینه اصلی داستان در کتاب ارداویرافنامه نیز بهشت و جهنم است و شخصیت اصلی، یعنی ویراف، در سفر به دنیای پس از مرگ و به‌ویژه حضور پررنگ در جهنم تلاش می‌کند راه و رسم بهشتی شدن و سعادت جمعی پیروان آیین خود را در دنیا به‌دست آورد و با اعلام آن به

مردم، آن‌ها را در رسیدن به بهشت یاری کند. ویراف نیز همانند دانه راهنمایی دارد که با کمک آن‌ها به هدف نهایی دست می‌یابد؛ از جمله راهنمایی به نام‌های سروش و اردیبهشت (*ارداویرافنامه*ی منظوم، 1343: 33) و سروش اهلو و آذر ایزد (*ارداویرافنامه*ی مثنوی، 1390: 50) در طول سفر او را راهنمایی می‌کنند. «حضور راهنما، چه در زبان اسطوره چه در رؤیا و چه در سلوک‌های عرفانی گذشته و نوین، یکی از شرایط حصول به مقصد است» (سلطانی و قربانی جویباری، 1392: 44). ویراف مراحل مختلفی را در جهنم طی می‌کند و از بخش‌های متعددی که انواع گناهکاران، مانند طبقات مختلف در دوزخ دانه، در آن در حال زجر کشیدن هستند، عبور می‌کند. او پس از گفت‌وگو با هر گروه و کسب تجارب مختلف از آن‌ها، و در جریان حوادثی با ظرفیت‌های کشمکش‌سازی فراوان، سرانجام سفر خود را در جهنم پایان داده، ابتدا به گروتمان (عرش) می‌آید و سپس به دنیای ماده بازمی‌گردد.

از مقایسه داستان در این دو اثر ادبی و بازی اقتباسی به‌خوبی آشکار می‌شود که چارچوب و ساختار روایی آن‌ها در بخش جهنم (دوزخ) بسیار به هم نزدیک است و آنچه از بُعد تغییر و تحول در روند تبدیل متن دوزخ دانه به بازی رایانه‌ای شکل گرفته، می‌تواند در روندی کم‌ویش مشابه برای اقتباس از داستان *ارداویرافنامه* نیز قابل پیش‌بینی باشد؛ به این شکل که بخش‌های مختلف جهنم در *ارداویرافنامه* که گناهکاران به‌صورت دسته‌بندی شده در آن در حال عذاب کشیدن هستند، در بسیاری از موارد - بدون در نظر گرفتن ترتیب - معادل طبقات مختلف دوزخ دانه است. برای مثال بخش غلامبارگان و روسپیان (*ارداویرافنامه*ی منظوم، 1343: 75 و 79) متناسب با طبقه شهوت‌پرستان (دانه، 1378: 136 - 152)، بخش ظالمان و قاتلان (*ارداویرافنامه*ی منظوم، 1343: 81) متناسب با طبقه تجاوزگران و زورگویان (دانه، 1378: 237 - 237)، بخش دزدان، دروغ‌گویان، منافقان و جادوگران (*ارداویرافنامه*ی منظوم، 1343: 80، 84، 86 و 87) متناسب با طبقه هشتم دوزخ دانه و انواع گناهکاران در خورجین‌ها (دانه، 1378: 313 - 437) است؛ بنابراین می‌توان با ایجاد برخی تغییرات، داستان *ارداویرافنامه* را نیز مانند طبقات متمایز دوزخ در متن دانه، به مراحل مختلف بازی اقتباسی مشابه تبدیل کرد.

با این رویکرد، داستان *ارداویرافنامه* نیز مانند داستان دانه، روایتی مبتنی بر حرکت و عبور از آزمون‌ها و چالش‌های مختلف و سرشار از تعلیق و هیجان است که این قابلیت را دارد تا با



گسترش خرده‌روایت‌های داستانی، به‌ویژه در مورد شخصیت اصلی یعنی ویراف، و در خلال بازتعریف انگیزه‌ها، ارتباطات، تعارض‌ها و کشمکش‌ها، علایق، اهداف و... به داستانی مناسب برای بازی اقتباسی تبدیل شود و در قالبی تازه با روزآمد کردن درون‌مایه‌های تعلیمی و آموزشی، به مخاطبانی گسترده عرضه گردد. بر این اساس، لازم است وجه تعلیق‌ساز داستان در پس خلق کشمکش‌های متعدد در داستان تشدید شود و با خلق ماجراهای فرعی، طراحی برخی مراحل معماگونه و تقویت وجه رمزآلود داستان، قابلیت بسترسازی برای ایجاد انواع چالش‌های پرهیجان برای کاربر بازی فراهم شود.

4. شخصیت‌ها در کتاب و بازی دوزخ و متن ارداویرافنامه

در اکثر بازی‌های رایانه‌ای، تعدادی شخصیت در بازی وجود دارد که کشمکش میان آن‌ها به داستان جذابیت می‌دهد و باعث جلب توجه کاربران و تعامل آن‌ها با بازی می‌شود. این شکل از ارتباط سبب می‌شود هنگامی که بازیکن (گیمر) آیتم‌های بازی خود مثل جنسیت، زیبایی، قدرت و سرعت را انتخاب می‌کند، در اصل شخصیت خودش را وارد آن بازی کرده، خود را یکی از شخصیت‌های بازی تصور کند (حسینی، 1390: 29). از سوی دیگر:

اصولاً متنی تعاملی است که فرد بتواند مستقیماً در آن مداخله کند و تصاویر و نوشته‌هایی را تغییر دهد. پس [...] ما برای مطالعه بازی رایانه‌ای باید به مشخصه‌های متنی دقت کنیم. متن، اگر اصلاً مجاز باشیم از این کلمه استفاده کنیم، به تعامل پیچیده میان بازیکن و بازی - که آن را روند بازی می‌خوانیم - مبدل می‌شود (صباغیان و حسناهی، 1391: 72).

4-1. شخصیت‌ها در متن دوزخ (کمدی الهی) و بازی

4-1-1. شخصیت‌ها در متن دوزخ

در دوزخ کمدی الهی دانت، چند دسته شخصیت وجود دارد: دانت و ویرژیل که شخصیت‌های اصلی و مکمل هستند، و شخصیت‌های دیگر از دنیای کهن به‌ویژه در اولین طبقه دوزخ، انواع گناهکاران، موجودات ماورائی در دیگر طبقات و شیطان و فرشتگان. البته غالب شخصیت‌های این داستان شرورند و می‌توان در یک دسته‌بندی آن‌ها را به 1. حیوانات منسوب به شر، 2. شیاطین دوزخی، 3. رودهای خونی، 4. دژهای دوزخی، 5. شیطان اعظم (عرفانیان، 1387: 24) تقسیم کرد که هرکدام در داستان تعاملات ویژه‌ای دارند و عمل و عکس‌العمل‌هایشان، در

قالب ماجرای اصلی و در روایت‌های کوتاه فردی، چارچوب شخصیت‌پردازی در این اثر را شکل داده است.

این شخصیت‌ها تنوع ظاهری فراوانی دارند و از انسان و انواع حیوانات وحشی گرفته تا غول‌های عظیم‌الجثه، تجسم شگفت‌آوری را برای مخاطبان ایجاد می‌کنند. شخصیت اصلی نیز دانته (شاعر) است که در سفر به طبقات مختلف دوزخ، فقط نظاره‌گر است و آنچه را می‌بیند، توصیف می‌کند. نهایت کنش او در مواجهه با دوزخیان، گفت‌وگو و سپس رفتن به طبقه دیگر است.

در هر طبقه، گناهکاران مختلف در حال عذاب کشیدن هستند. آن‌ها، در مقایسه با دانته، موجوداتی ضعیف و فاقد توانایی برای نجات خود یا هر کنش هدفمندی توصیف می‌شوند. غول‌ها، فرشتگان و موجودات ماورائی نیز با همین کارکرد در دوزخ حضور دارند و به‌جز مواردی محدود، در برابر دانته عمل و عکس‌العمل چندانی، به‌جز گفت‌وگو، برایشان توصیف نشده است.

4-1-2. شخصیت‌ها در بازی

در بازی دوزخ، 34 شخصیت وجود دارد که با الهام از متن، به‌شکل‌های گوناگون بازتولید شده‌اند؛ برخی در قالب غول‌های عظیم‌الجثه، گروهی به‌شکل دشمنان کوچک و بعضی نیز به‌عنوان راهنمایان و موجودات ضعیفی که قرار است در طول بازی به‌وسیله بازی‌کننده نجات داده شوند و سرنوشت تازه‌ای برایشان ایجاد شود.

وجود غول‌های عظیم‌الجثه و متنوع یکی از ویژگی‌های بارز متن دوزخ است و بازی‌سازان نیز با سرلوحه قرار دادن این نوع به‌کارگیری شخصیت‌های هولناک، تلاش کرده‌اند ضمن بازسازی آن‌ها با اغراق بیشتر، از یک سو بر جذابیت‌های بصری بازی بیفزایند و از سوی دیگر با خلق کشمکش‌های پُربرخورد و باشکوه، هیجان و اکشن آن را اضافه کنند.

غول‌ها عموماً با الهام از ویژگی‌های کلی متن، در بازی خلق شده‌اند؛ اما مواردی هم وجود دارد که بنابه شرایط بازی و برای ایجاد هیجان بیشتر برای بازی‌کننده، با تغییرات بیشتری نسبت به متن بازسازی شده‌اند. مثلاً شخصیت کلثوپاترا در کتاب اهمیت شخصیت کلیدی را



ندارد؛ اما برای ایجاد جذابیت بیشتر به‌عنوان یکی از گول‌ها در مراحل اولیه بازی طراحی شده و بازیکن باید با کسب مهارت لازم و پیروزی بر آن، مسیر بازی را ادامه دهد. علاوه بر این‌ها، شخصیت‌های دیگری نیز در بازی حضور دارند که در کتاب نقش مهمی ندارند، اما در بازی درجات مختلف قدرت و اهمیت را به‌دست آورده‌اند. مثلاً شخصیت مرگ²⁰ که در ابتدای بازی دانه با آن روبه‌رو می‌شود یا شخصیت‌های تازه‌ای مثل برادر بئاتریس، فرانچسکو و پدر دانه را می‌توان در همین گروه از شخصیت‌ها دسته‌بندی کرد. در بازی برخی از موجودات هم وجود دارند که هماهنگ با متن، به‌عنوان کمک‌کنندگان به دانه طراحی شده‌اند و مرادۀ بازی‌کننده با آن‌ها جذابیت‌های ارتباطی داستان بازی را به‌ویژه از جنبه بصری تقویت کرده است؛ گول‌هایی مانند فلگیاس یا آستریان بیست²¹ از جمله این شخصیت‌ها هستند.

نکته مهم و محل توجه درباره شخصیت اصلی (دانه) این است که طراحان بازی با در نظر گرفتن وجه تعاملی (انگیزه و عمل بازی‌کننده در پیشبرد بازی)، دانه را از شخصیتی منفعل، مشاهده‌گر و صرفاً توصیف‌کننده، به شخصیتی مبارز و با انگیزه که برای آموزش گناهان با همه سختی‌ها وارد دوزخ می‌شود، بازطراحی نموده و وجه اکشن بازی را در قالب مبارزات این شخصیت عینیت بخشیده‌اند. همچنین با تغییر جایگاه بئاتریس در کتاب - یکی از فرشتگان راهنماست - به جایگاه همسر دانه که در جهنم اسیر شیطان است، وجه شخصی و انگیزه فردی دانه تقویت شده و اثر تعامل حسی کاربر بازی با آن افزایش یافته است.

علاوه بر این، باینکه بسیاری از شخصیت‌های موجود در کتاب انسان‌ها یا موجوداتی گرفتار عذاب و عموماً ترحم‌برانگیز و ناراحت‌کننده هستند، در یک استحاله ساختاری، با توجه به کارکردی که در بازی به‌عنوان موانع و چالش‌ها دارند، به دشمنانی غیرقابل ترحم تبدیل می‌شوند که بازی‌کننده باید با نهایت قدرت آن‌ها را نابود کند و مراحل بازی را طی نماید. از این زاویه به نظر می‌رسد این نوع تغییر کلی نیز به دلیل تفاوت در ساختار دو رسانه بازی و کتاب لاجرم است و باعث شده فضای کلی حاکم بر این شخصیت‌ها تغییری اساسی کند.

4-2. شخصیت‌ها در ارداویرافنامه

در ارداویرافنامه، شخصیت اصلی (ویراف) پویا و پرحرکت و شخصیت‌های فرعی (در قالب‌هایی چون شاه، خواهران، موبدان و...) ایستا به‌شمار می‌روند. حضور گناهکاران، موجودات دهشتناک و عذاب‌های دردآوری که ساکنان جهنم به آن مبتلایند، جبهه شخصیت‌های منفی و بستر عمل و عکس‌العمل آن‌ها را شکل داده و ویراف، فرشتگان، پادشاه و موبدان نیز طرف مثبت داستان را تشکیل داده‌اند.

ویژگی‌های اصلی و درونی قهرمان (ویراف) در ارداویرافنامه تا حد زیادی شبیه به دانتی در متن کمدی الهی - و نه در بازی - است؛ به‌طوری که او نیز انسانی با رفتار نیکوست و گناهی در زندگی انجام نداده و مانند دانتی در دنیای پیرامون خود وجه مطلوبی از شخصیتش به‌یادگار گذاشته است. از بُعد هدف نیز، هر دو اهداف تعلیمی - مذهبی شبیه به هم را دنبال می‌کنند؛ اما شخصیت دانتی در بازی بیشتر متمرکز بر هدفی شخصی یعنی نجات همسرش از دوزخ است و تلاش بازی‌سازان در برجسته‌سازی وجوه مبارز و بی‌باک دانتی در مراحل مختلف، مبتنی بر ایجاد نوعی هم‌حسی میان بازی‌کننده و ابعاد عاطفی شخصیت دانتی است تا بدین طریق بتوانند کاربر را به ادامه دادن داستان بازی تا پایان سوق دهد.

در برابری کلی باید گفت داستان ارداویرافنامه برپایه چالش‌های ماورائی شخصیت اصلی - همانند شخصیت دانتی در کمدی الهی - شکل می‌گیرد که مأموریتی دارد؛ او نیز مانند شخصیت دانتی در متن دوزخ، شخصیتی نظاره‌گر در طول داستان است و می‌توان مانند آنچه در بازی اقتباسی شکل گرفته، آن را به شخصیت مبارزه‌گر تبدیل کرد؛ شخصیتی که کاربر باید با قرار گرفتن در جایگاه او، برای گذشتن از هر مرحله جهنم با موجودات مختلف ماورائی کوچک و بزرگ بخش‌های متفاوت جهنم مبارزه کند و با پیروزی بر آن‌ها، از هر مرحله بگذرد. برای مثال می‌توان به اولین دوزخی وحشتناکی که ویراف با آن روبه‌رو می‌شود، اشاره کرد که اتفاقاً با شباهت‌های زیادی به شخصیت کلتوپاترا در بازی دانتی تجسم یافته است:

سیاه و سرخ‌چشم و کژبینی	شوی بیهوش اگر او را بینی
لبانی زشت چون دوزخ دهانی	چو پر دود و سیاهی کاهدانی
همه دندان‌ش هر یک چون ستونی	دو بینی هر یکی چون تیره لونی...
سرش بر تن چو دیگری بر مناره	دو پستانش چو دو نالین گواره

(بهرام‌پزدو، 1343: 71 -



(72)

این نوع از شخصیت‌های نمادین با قابلیت تصویرسازی در بازی در بخش‌های دیگری از متن نیز با تنوع زیادی مشاهده می‌شوند که از آن جمله است: غلامبارگان (همان، 75)، زنان گناهکار، قاتلان، روسپیان، دزدان، دروغ‌گویان و... (همان، 76 - 92) که همگی ظرفیت تبدیل شدن به شخصیت‌های منفی چالش‌زا را دارند و می‌توان از آن‌ها در یک بازی اقتباسی استفاده مطلوب کرد.

نکته مهم در باب پرداخت شخصیت‌های متن ارداویرافنامه در مقایسه با متن و بازی داتته این است که به منظور همراه کردن کاربران، لازم است ضمن تبدیل کردن شخصیت مشاهده‌گر و منفعل ویراف در کتاب به شخصیتی فعال در بازی اقتباسی، مانند آنچه در بازی دوزخ نسبت به متن داتته اتفاق افتاده، اولاً وجوه فردی و انگیزه‌های شخصی ویراف با افزودن شخصیت‌ها و ماجراهای مختلف، در تعاملات تازه تقویت شود و بدین شکل وجه تعاملی داستان برای بازی اقتباسی مطلوب‌تر گردد؛ ثانیاً با به‌کارگیری شیوه‌ای مبتنی بر بیان مبالغه‌آمیز و با هدف ایجاد جذابیت، غول‌ها و موجودات ماورائی بیشتری در مقایسه با متن خلق شود و با ایجاد تنوع بصری، زمینه ایجاد کشمکش‌ها و چالش‌های پرهیجان فراهم آید.

5. فضا و مکان

5-1. فضا و مکان در متن دوزخ (کمدی الهی) و بازی

توصیف داتته از دوزخ بسیار دقیق و مفصل است و این دقت در ارائه ظرایف به‌حدی است که چارچوبی کاملاً تصورکردنی را پیش چشم مخاطب ایجاد کرده و طراحان بازی نیز با استفاده از همین نقشهٔ پرجزئیات، فضا و مکان بازی را وفادارانه و منطبق با کتاب خلق کرده‌اند. هر طبقه از دوزخ مانند یک منطقهٔ مستقل با شرایط جوی و جغرافیای متفاوت طراحی شده و حرکت بازی‌کننده فقط سفر از یک طبقه به طبقه دیگر و با تغییرات ظاهری صرف نیست؛ بلکه با در نظر گرفتن جزئیات کتاب، معماری و طراحی فضا و مکان ویژه‌ای دارد که به‌خوبی بازی‌کننده را در حال‌وهوای مورد نظر نویسنده قرار می‌دهد. مثلاً در طبقهٔ پرخوری، زمینی که بازی‌کننده در آن طی طریق می‌کند، به‌شکل احشام داخلی و در قالب معده و شکم گناهکاران تصویر شده است. در طبقهٔ طمع، طلای مذاب و سوزان و انسان‌هایی که در آن در حال عذاب

کشیدن هستند، طراحی شده است و همخوان با فضای کتاب در ارائه حال و هوای حاکم بر این گونه مکان‌ها، با اثری تشدیدشده و تأثیرگذار، بازی‌کننده را درگیر جو آن طبقه می‌کند. در طبقه خشم نیز با تقویت اکشن بازی، به نوعی به صورت عملی و در محیطی ملموس مخاطب می‌تواند مبارزه و خشونت بیشتری را تجربه کند.

این دقت در بازتولید محیط دوزخ - متناسب با مفهوم ارائه شده در هر طبقه - در فضای رودخانه خون، جنگل خودکشی و دشت سوزان نیز به خوبی قابل مشاهده است و صورت خلاصه شده همه این نوع فضا سازی نیز در طبقه هشتم و با نمایش مجسمه‌هایی که نماد هر گناه در مراحل مختلف هستند، هماهنگ با کتاب، بازی‌کننده را مجذوب و مسحور می‌کند.

5-2. فضا و مکان در ارداویرافنامه

از آنجا که انتخاب لوکیشن‌ها و طراحی‌های مناسب محیط بازی در دنیای مدرن بازی‌های امروزی امری مهم و گریزناپذیر است، به نظر می‌رسد در *ارداویرافنامه* نیز جهنم، همانند *کمدی الهی*، چارچوب‌های کلی مشابهی دارد؛ آتش و یخ و دود و خون و مردمان درمانده و در حال عذاب، پس‌زمینه جهنم در هر دو کتاب است و نمای دور و نزدیک دوزخ و تمام ناخوشی‌های آن، حس و حال مشابهی را در خلال تصاویر نزدیک به هم به مخاطبان منتقل می‌کنند.

بدان سختی که آن نایدت در وهم	میان برف و یخ از بیم و از سهم
شگفت آمد مرا زآن شوربختی	همی رفت او بدان زاری و سختی
(بهرام‌پژدو، 1343: 89)	
در افتاده بُد او را نیز می‌خورد	بد آنجا کرم هفت اندام آن مرد
(همان، 85)	
زبان‌ش از دهان بیرون فتاده	یکی مردی دهن دیدم گشاده
یکی دندان بر او می‌زد یکی دم	فرو آویخت زو مار و کژدم
(همان، 81)	
شکنجه بر سر و پایش نهاده	فراوان دیو گردش ایستاده
یکی او را به دشنه می‌خراشید	یکی او را به تیشه می‌تراشید
(همان، 76)	



توصیفات ویراف به همین شکل ادامه می‌یابد و او عذاب خیانتکاران، زنان سلیطه، دزدان و راهزنان، منافقان، جادوگران، ستمکاران و حرام‌خواران و پیمان‌شکنان و برخی دیگر از انواع گناه و عذاب را توصیف می‌کند و فضای کلی دوزخ را برای مخاطب خود همراه با برخی جزئیات و چگونگی احوال گرفتاران قابل مشاهده می‌کند (پورشبانان، 1395: 407).

در برابری کلی باید گفت توصیفات مربوط به فضا و مکان در طول داستان جهنم ارداویرافنامه شباهت‌های زیادی به توصیفات دانتی از دوزخ در کمدی الهی دارد؛ اما در ارداویرافنامه محدود و در گستره‌ای کوچک است و تنوع مطلوبی که در متن دوزخ وجود دارد، در آن دیده نمی‌شود. بنابراین با در نظر گرفتن شباهت در چارچوب کلی می‌توان ادعا کرد قابلیت طراحی فضا و مکان برای یک بازی رایانه‌ای اقتباسی با خصوصیات مشابه فضا و مکان بازی جهنم دانتی، برای داستان ارداویرافنامه نیز امکان‌پذیر خواهد بود. بر این اساس، این امکان وجود دارد که با تکیه بر توصیفات موجز متن، ابتدا فضا و مکان موجود را گسترش دهد، زمینه خلق چند مرحله از یک بازی را در آن به وجود آورد، سپس با اضافه کردن فضا و مکان‌های تازه همسو با توصیفات متن، مانند آنچه در روند اقتباس از متن دانتی در بازی دوزخ اتفاق افتاده، با ایجاد تنوع مکانی و ترسیم چشم‌اندازهای خلاقانه، بستر مناسب برای یک ماجراجویی جذاب را برای بازی‌کننده ایجاد کند.

6. نتیجه

بر اساس نتایج مقایسه بازی رایانه‌ای «جهنم» و متن ادبی دوزخ، به‌عنوان منبع اقتباس، و تطبیق آن با ارداویرافنامه که در واقع پاسخ به سؤال «ارداویرافنامه چه ظرفیت‌هایی برای تبدیل شدن به بازی رایانه‌ای ایرانی دارد و در روند ساخت بازی اقتباسی از آن، چه تغییراتی قابل پیش‌بینی خواهد بود؟» می‌توان گفت:

در گستره داستان، ارداویرافنامه نیز مانند داستان دوزخ این ظرفیت را دارد که مانند آنچه در داستان دانتی از متن به بازی اتفاق افتاده، با گسترش خرده‌روایت‌ها، تقویت فرازوفرودهای تعلیق‌ساز و بازتعریف انگیزه‌ها و تعاملات و لحاظ کردن برخی ظرایف در ایجاد یا تقویت درون‌مایه‌های جذاب، به داستانی مناسب برای بازی اقتباسی تبدیل شود. بر این اساس، داستان‌پرداز بازی اقتباسی می‌تواند ماجراهایی تازه با تنوع درون‌مایه به داستان اضافه کند و

جذابیت‌های روایی متن را تقویت نماید. همچنین پرداخت دموهای (فیلم‌گونه‌های کوتاه در بازی رایانه‌ای) بجا در فواصل مختلف میان مراحل بازی می‌تواند در انتقال چارچوب دقیق داستان به ذهن کاربر، کارایی فراوانی داشته باشد و کشش داستانی بازی را تشدید کند. در سطح بررسی شخصیت‌ها نیز شباهت‌های فراوانی بین قهرمان اصلی داستان دوزخ و ویراف دیده می‌شود و طراحان شخصیت برای بازی اقتباسی از *ارد/ویرافنامه* این امکان را دارند که با تقویت وجه جسمانی ویراف و ایجاد ظاهری نیرومند و مطلوب برای یک بازی رایانه‌ای مبارزه‌محور، علاوه بر ایجاد جذابیت بصری، کشش کاربر برای قرار گرفتن در نقش هدایت‌کننده قهرمان این بازی را تشدید کنند و با قرار دادن قهرمان در وضعیت‌های مختلف آزمون و نبرد، بر هیجان داستان بازی بیفزایند. البته این نوع تحول محدود به شخصیت‌های اصلی نیست و در مورد سایر شخصیت‌های موجود در جهنم نیز در روندی کم‌وبیش مشابه بازی دوزخ، مورد انتظار است و با استفاده از طراحی اغراق‌آمیز ظاهر و کارکرد شخصیت‌ها می‌تواند به اثرگذاری بیشتر وجه حماسی بازی اقتباسی از *ارد/ویرافنامه* بینجامد. همچنین لازم است ارتباط شخصیت‌ها با شخصیت اصلی از وجه توصیفی و بدون چالش خارج شود و در قالب انواع کشمکش‌ها، شکلی پرحرکت به دست آورد؛ بر این اساس، اضافه شدن برخی شخصیت‌های خارج از متن به شخصیت‌های بازی اقتباسی *ارد/ویرافنامه* و توجه به برخی شخصیت‌های کم‌اهمیت در متن و بزرگ‌نمایی آن‌ها در پرداخت داستان بازی، مسئله‌ای ضروری است و از عوامل مؤثر در تقویت وجه عملگرایی بازی در برابر وجه توصیفی متن خواهد بود.

اگرچه توصیفات موجود در *ارد/ویرافنامه* نیز مانند توصیفات دانه در موارد مختلف دقیق و پرجزئیات و به‌لحاظ کیفی برای استفاده در بازی اقتباسی مطلوب است، به‌دلیل محدود بودن حجم و نارسایی کمی، نمی‌تواند تمام گستره فضا و مکان لازم برای بازی را فراهم بیاورد و لازم است با توجه به ظرفیت‌ها و چارچوب متن، گسترش یابد و به حدود مطلوب برای شکل‌گیری فضا و مکان بازی رایانه‌ای ارتقا پیدا کند. بنابراین بهتر است هریک از بخش‌های جهنم متن، در یک بازسازی باشکوه در بازی اقتباسی توسعه یابد و همچنین فضاهایی تازه و همخوان با مختصات اثر ادبی، برای ایجاد تنوع بصری و خلق فضای کافی جهت شکل‌گیری چالش‌های مطلوب هر مرحله از بازی، طراحی شود.



در پایان باید گفت در روند تبدیل متن ادبی به بازی رایانه‌ای برخی از تغییراتی که به آن‌ها اشاره شد، حاصل تفاوت ساختار ادبیات و رسانه بازی رایانه‌ای است و ایجاد آن، مثل تغییر وجه توصیفی متن به وجه عمل‌محور بازی، امری گریزناپذیر است؛ برخی از تغییرات برای ایجاد جذابیت و خلق موقعیت‌های هیجان‌ساز و ترغیب‌کننده، همسو با وجه تعاملی بازی و نقش بازی‌کننده در پیشبرد مراحل مختلف بازی است و از ایجاد تنوع در درون‌مایه و خلق قهرمانان (ضدقهرمانان) قدرتمند تا طراحی فضا و مکان شکوهمند و اغراق‌آمیز را شامل می‌شود و دسته سوم از تغییرات نیز حاصل ذوق و قریحه و نگاه خاص هنری، فرهنگی و حتی سیاسی و ایدئولوژیک طراحان بازی است که چارچوب کلی مجموع تحولات اقتباس را برای تولید بازی رایانه‌ای از متن ارداویرافنامه و سایر متون ادبی با ویژگی‌های مشابه شکل خواهد داد.

پی‌نوشت‌ها

1. Inferno
2. Electronic Arts (EA)
3. gamefa
4. Cheat Code Central
5. Destructoid
6. VideoGamer
7. IGN
8. Hack and slash
9. Beatrice
10. king minus
11. Cerberus
12. Centaur
13. bolgia
14. Alighiero
15. Phlegyas
16. Styx
17. Minotaurus
18. Malebolge
19. Lake cocytus
20. Death
21. Asterian beast

منابع

- احمدی، بابک (1371). *از نشانه‌های تصویری تا متن*. تهران: نشر مرکز.
- اکبری بیرق، حسن و الیاس بابایی (1388). «صراط‌های آسمان، مطالعه تطبیقی دو اثر عرفانی (سیرالعباد الی المعاد سنایی و کمدی الهی دانته)». *فصلنامه مطالعات ادبیات تطبیقی دانشگاه آزاد جیرفت*. ش 10. صص 70 - 100.
- آقابابایی، سعید (1396). «نقد و بررسی بازی اینرفنو». <https://gamefa.com> (تاریخ بازدید 1397/06/25)
- بهرام‌پژدو، زرتشت (1343). *ارداویرافنامه منظوم*. به کوشش رحیم عقیفی. چاپخانه دانشگاه مشهد.
- پورشبانان، علیرضا (1395). *سینمای اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی*. تهران: سوره مهر.
- جاوید صباغیان، مقداد و محمدرضا حسنایی (1391). «بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری». *نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی*. د 17. ش 2. صص 69 - 77.
- جلال‌زاده، بهاره و بهزاد دوران (1388). «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای» *فصلنامه تحقیقات فرهنگی*. د 2. ش 7. صص 77 - 96.
- حسینی، سیدداود (1390). «بازی‌های رایانه‌ای؛ نگاهی به ویژگی‌ها بایدها و نبایدها». *مجله ره‌آورد نور*. ش 36. صص 28 - 33.
- حیدری، علی و حبیب‌الله احمدی‌تبار (1393). مقایسه تطبیقی سفرنامه‌های تخیلی ارداویرافنامه و «ار» افلاطون. *نشریه ادبیات تطبیقی دانشگاه شهید باهنر کرمان*. س 6. ش 11. صص 119 - 139.
- دانته، آلیگیری (1378). *کمدی الهی (جهنم)*. ترجمه شجاع‌الدین شفا. ج 7. تهران: امیرکبیر.
- دوران، بهناز (1383). «بازی‌های رایانه‌ای؛ دو دهه پژوهش، دو کتاب به زبان فارسی». *کتاب ماه علوم اجتماعی*. ش 84. صص 22 - 26.
- ژینیو، فیلیپ (1390). *ارداویرافنامه* (متن پهلوی، حرف‌نویسی، ترجمه متن پهلوی، واژه‌نامه). ترجمه ژاله آموزگار. تهران: معین.
- سپهدی، عیسی (1343). «سیر روحانی دانته». *مجله مهر*. س 10. ش 3. صص 365 - 368.
- سلطانی، منظر و کلثوم قربانی جویباری (1392). «تحلیل مقایسه‌ای ارداویرافنامه، سیرالعباد، کمدی الهی». *فصلنامه علمی - پژوهشی پژوهش زبان و ادبیات فارسی*. ش 28. صص 39 - 66.
- سمیعی، غلامرضا (1324). «دانته، احوال و آثار او». *مجله جلوه*. ش 5. صص 234 - 247.



- طاهری قلعه‌نو، زهراسادات، حسن ذوالفقاری و بهادر باقری (1392). «ساخت بازی‌های رایانه‌ای براساس قصه‌های بلند عامیانه ایرانی». *مجله مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز*. س. 4. ش. 2. صص 105 - 126.
- عرفانیان، بنفشه (1387). «عناصر شر در کمدی الهی دانتیه». *کتاب ماه ادبیات*. ش. 14. صص 23 - 36.
- کوثری، مسعود و شاقاسمی، احسان (1388). «تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای «فراخوانی به خدمت». *فصلنامه تحقیقات فرهنگی*. د. 2. ش. 7. صص 1 - 19.
- وکیلی، ندا و اصغر جوانی (1392). «تطبیق بینامتنی تصویرهای دره از کمدی الهی با نسخه مصور معراج‌نامه شاهرخی». *دوفصلنامه مطالعات تطبیقی هنر*. ش. 3. صص 47 - 62.
- Aarseth, Espen (2004). «Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation». In P. Harrigan & N. Wardrip-Fruin, *First Person: New Media as Story*, Performance and Game, The MIT Press.
- Aarseth, Espen (2001). «Prologue». *Game Studies*. 1(1). Retrieved From the World Wide Web: WWW.gamestudies.org / [Website].
- Friedman, T.L. (1999 November 17). «Next, Its' E ducation». *New York Times*. etrievedfrom:http://www.nytimes.com/library/opinion/friedman
- Gardner, J.E. (1991). «Can the Mario Bros, help? Nintendo games as an adjunct in psychotherapy with children». *Psychotherapy*. 28 (4). pp. 664 - 670.
- Juul, J. (2005). «Game Telling Stories?», in J. Raessens and J. Goldstein (Eds.) *Handbook of Computer Game Studies*. New York: The MIT Press Cambridge.
- Kline, Stephen, Shrder Kim, Drotner, Kristen & Murray, Catherine (2003). *Researching Audiences: A Practical Guide to Methods in Media Audience Analysis*, London: Arnold.
- Navarre, Charle (1930). *Les Grand Ecrivains*. . Paris: Etrangers
- Provenzo, E.F. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge: MA, Harvard University Press.