

Analyzing Desirable Capacities of *Borzounameh* for the Adaptation of Hack and Slash Computer Game

Alireza Pourshabanan*

Amir Hossein Pourshabanan**

Abstract

Computer games are a combination of the arts of cinema, graphics, music, literature, and their subsets that, despite having an applicant and a consumer, have not been considered in Iran in terms of production for various reasons. However, by adapting literary works as the axis of creative ideation in connection with the narration of computer games, a more effective platform can be created in the production of such products. Therefore, in the present study, the aim was to investigate this issue by a descriptive-analytical method, relying on the desirable features of classical Persian literature that has a range of epic works and texts such as *Borzounameh* and similar examples. The question posed in this study is: What are the characteristics of existence, multiplicity, and diversity that make adaptation desirable for computer games with an indigenous culture approach and considering appropriate value-ethical norms? It seems that features such as the presence of a compelling story and lively narrative, the presence of a hero (anti-hero), and the multiplicity of attractive characters with the ability to interact in the context of various conflicts and image-based expression of appropriate themes in epic works have turned these types of texts into desirable options for adapting computer games with a loyal approach and with small changes appropriate to the age and culture of the target audience in the widely-used martial-combat genre.

Introduction

Today, the art-industry or art-media of computer games is known as one of the most economical fields of culture and entertainment production in the world, which is consumed by consumers due to their emotional and sometimes intellectual pleasures along with visual attractions. Many contributors are presented with a new form of storytelling, a new mix of literature, theater and film (in the traditional form), and an interactive aspect (as a modern dimension). This effect on the entertainment of audiences of different ages is growing day by day. From this point of view, computer games have an undeniable impact on the mood and actions of users as a product of entertainment and can be selected by choosing narratives and stories. In accordance with the Iranian culture in terms of content, professionals started to make national games with local values with the consideration of the domestic literary works to meet the needs of Iranian users as well as international audience. But, in selecting such works, the basic indicators appropriate to the needs of the game world should be considered. Some of these indicators and characteristics are the existence of a hero character (superhero), the multiplicity of types of fictional and dynamic characters in the context of various conflicts, the variety of locations of events, and concise expression of appropriate themes.

Materials and Methods

In this research, a descriptive-analytical method was used to examine the text of *Borzounameh* as an example of epic literature in terms of the existence of desirable adaptation capacities for computer games and to answer the main question posed above.

Discussion of Results and Conclusions

The results showed that considering the capacities in the classical Persian epic literature, it seems that this type of literature is a desirable platform that can be considered by its inherent indicators and works tailored to the needs of the world. Computer games, and especially the popular Hack and Slash Genre, were nominated for adaptation, and in response to the main research question, it was concluded that in the range of Persian epic works, a text such as *Borzounameh* and similar examples, due to the presence of elements such as illustrated and divisible story to create different stages of the

* Assistant Professor, Faculty Member at Art University of Tehran, Corresponding Author Email: Alirezap3@yahoo.com.

** Master Degree in Art Research, Islamic Azad University, Najaf Abad, Isfahan, Iran.

game with a happy, fun ending along with the benefit of superhero characters (anti-hero), and a variety of attractive characters, have the capacity for popular adaptations.

On the other hand, there are many kinds of exciting and full of movement conflicts that create the right rhythm for the new generation of combat-fighting games and in a range of themes appropriate to the native and Iranian culture which could make this type of text one of the best choices for reproducing computer games. Having this in mind, the author made an attempt to make computer games by maintaining the action-oriented framework of the text considering cultural values including avoiding the display of images and actions contrary to the moral norms of society, with relatively high fidelity to the ups and downs in a text such as *Borzounameh*. The up-to-dateness of the types of indicators available in the profile, such as the variety of weapons and the distinction in using different types of challenges and battles, especially in comparison with the works of the world, should be considered. In the production of adapted games, more issues can be examined and it is necessary to pay attention to highlighting and strengthening elements such as story suspension in the form of various adventures, adding characters and amazing creatures common in epic works. Special attention should be paid to the elements of nature and the creation of magnificent spaces and situations, the use of a variety of roles in the text in the process of the game, as well as an emphasis on exaggerated and epic aspects of weapons, wars, individual and group struggles.

Keywords: Borzouname, Epic Literature, Computer Games, Interaction, Adaptation

References

1. Aarseth, E (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In Harrigan, P. & Wardrip-Fruin, N. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press.
2. Ahmadi, B. (1992). *AzNešānehāy-e Tasviri ta Matn* [From Pictorial Signs to the Text]. Tehran: Markazi Publication.
3. Ang, C. S., Zaphiris, P., & Wilson, S. (2010). Computer Games and Sociocultural Play: An Activity Theoretical Perspective. *Games and Culture*, 5(4), 354-380.
4. Arian, A. (2010). *Rāhnemāy-e Bāzināme Nevisi* [The Guide to Story-telling for Computer-games]. Tehran: National Computer Games Foundation.
5. Axondi, M. (2008). Bāzihay-e Rāyānee va āmozešhāy-e Dini [Computer Games and Religious Education]. *Religion and Communication*, 15(34). Fall and winter. 5-37.
6. Dabirsiaghi, M. (Ed.) (2003). *Borzonāme* [Borzouname]. Tehran: Association of Iranian Works and Honors.
7. Frasca, G. (2001). *Videogame of the Oppressed: Videogame as a Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia: School of Literature, Communication, and Culture.
8. Friedman, T. L. (1999). *Next, Its' Education*. New York Times: Retrieved from: <http://www.nytimes.com/library/opinion/friedman/111799frie.html>.
9. Ghaemi, F. (2018). Jostojoy-e Manāb-e Jadidi Dar Rābete bā Nām Sorāyande va Takhmin-e Zamān Sorāyeš Borzonāme Kohan [The Study on the New Sources in relation to the Name of the Poet and Estimate the Time of Compilation of the Old Burzō-nāma]. *Journal of Boostan Adab*, 12(1), 122-150.
10. Ghaemi, F. (2019). Barresi Sonat-e Adabi Elhāq Sorāei va Tahlil-e Angize Sorāyandegān Moton Elhāqi (Motāle Moredi: Borzonāme Kohan) [The Study of the Literary Tradition of "Compiling the Accompanying Story" and the Analysis of the Motive of the Poet's in the Epic Poems after Shāh-nāma (Case Study: The Old Burzō-nāma)]. *Journal of Persian Language and Literature, University of Tabriz*, 72, 103-126.
11. Ghaemi, F. (2019). Barrsei Esālat Baxšhāy-e Moxtalef-e Borzonāmey-e Kohan va Nesbat Matni Asar Bāšahnāmey-e Ferdosi Bar Mabnāy-e Matnšenāxti Nasx Manzome [The Study of the Authenticity of Episodes of the Old Burzō-nāma and its Textual Relations with Ferdowsi's Shāh-nāma based on the Textual Criticism of its Manuscripts]. *Journal of Literary Text Research of Allameh Tabatabai University*, Online publication from February 2019.
12. Gilbert, N. & Conte, R. (eds.) (1995). *Artificial Societies: The Computer Simulation of Social Life*. London: UCL Press.
13. Givian, A. (2008). *Bāzihāy-e Rāyānee* [Computer Games]. Tehran: Hamshahri Publication.

14. Grodal, T. G. (1998). *Filmfortælling og computerspil*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, 251-239.
15. Hesampour, S. & Azim, J. (2009). Revāyati Digar Az Borzonāme [Another Version of Barzoonameh]. *Bustan Adab Journal*, 1(2), 69-101.
16. Jalalzade, B & Behzad, D. (2009). Ramzgošāei Az Bāzihāy-e Rāyānee [Decoding Computer Games: Studying “Special Operation 85”]. *Cultural Research Quarterly*, 2(7),77-96.
17. JavidSabbagian, M., & Mohammadreza, H. (2012). Bāzi Rāyānee Dar Maqāme Matn Honari, Barresi va Tahlil Vazeiat Movājehe Ba Bāzihay-e Rāyānee Be Mosābeh-e āsār Honari [Computer Game’s Audience as the Audience of the Artistic Text Analysis and Study of the Encounter Situation of Computer Games as Artistic Works]. *Journal of Fine Arts- Performing Arts and Music*, 17(2), 69-77.
18. Juul, J. (2005). Game Telling Stories?. In J. Raessens and J. Goldstein (Eds.) *Handbook of Computer Game Studies*. New York: The MIT Press Cambridge.
19. Khaleghi Motlagh, J. (2007). *Hemāse* [Epic]. Tehran: Encyclopedia of Persian Language and Literature.
20. Kline, S & Shrdler, K. (eds.) (2003). *Researching Audiences: A Practical Guide to Methods in Media Audience Analysis*. London: Arnold.
21. Kosari, M. (2009). *Asr Bāzi: Bāzihāy-e Rāyānee Dar Asr Moāser* [Game Age (Computer Games in the Contemporary Age)]. Tehran: Dariche No Publication.
22. Kosari, M., & Shaghasemi, E. (2009). Taāmoli Bodan Dar Bāzi Rāyānee, Farāxāni Be Xedmat [Interactionability in Computer Game: Call of Duty]. *Cultural Research Quarterly*, 2(3), 1-19.
23. Kusaj, S. (2008). *Borzonāme: Baxš-e Kohan* [Borzoname: Old Section]. Edited by: Akbar Nahvi. Tehran: Written Heritage.
24. Mates, A. (2000). *A Neo-Aristotelian Theory of Interactive Drama*. Working Notes of the AAAI Spring Symposium on Artificial Intelligence and Interactive Entertainment. AAAI Press.
25. Mckee, R. (2008) *Dāstān, Sāxtār, Sabk va Osol-e Filmnāmenevisi* [Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting]. Translated by Mohammad Gozarabadi. Tehran: Hermes Publication.
26. Mirzapour, B. (2009). Eqtebās-e Adabi Dar Adabiāt-e Derāmātic [Literary Adaptation in Dramatic Literature]. *Scene Quarterly Journal*, 8(26), 25-28.
27. Mohammadi Fesharaki, M., & Jabbar, N. (2015). Barresi Nemod-e Ostorey-e Bārvari Dar Hemāsey-e Borzonāme bar Asās-e Nazariye-e George Frazer [An Investigation of the Myth of Fertility in Borzunama]. *Journal of Literary Text Studies*, 20(67), 107-125.
28. Mohl, J. (1990). *Moqadame Bar šāhnāme* [Introduction to Shahnameh]. Translated by Jahangir Afkari. Tehran: Scientific and Cultural Publication.
29. Mohseni Ahoei, E. (2007). *Tahlil Gofte mān-e Bāzihāy-e Rāyānee: Barrsei Moqāyeseei Bāzi-e Nejt-e Bandar va bāziJanghāy-e Salibi* [Computer Games Discourse Analysis (Comparative Study of Port Rescue Game and Crusade Game)]. Master Thesis, Faculty of Social Sciences, University of Tehran.
30. Mohseni Ahoei, E., & Dehghan, A. (2008). *Ideoloži Taāmol: Bāzihāy-e Rāyānee be Onvāne Resāne Bāzipazir* [Ideology of Interaction; Computer’s Game as Game-oriented Media]. *Global Media*, 4(1), 49-88.
31. Nahvi, A. (2001). Nagoftehāei Darbāre Borzonāme [Untold Stories about Barzoonameh]. *Journal of the Faculty of Literature and Humanities*, (1-2), 371-388.
32. Nasiri, J., & Fesharaki, M. (2016). Barresi Nemode Ostorey-e Qahremān-e Hezārcehre Dar Hemāsey-e Borzonāme Bar Asase Nazariy-e Joseph Campbell [Examined the myth of the thousand-faced hero in the epic based on the theory of Joseph Campbell]. *Journal of Literature and Language*, 19(39), 271-293.
33. Nasiri, J., & Nasr Esfahani, M. (2015). Nemodejedāl-e Se Gāney-e Ariyāei Dar Hemāsey-e Borzonāme [The Three Aryan Controversy in the Epic of Barzunameh]. *Bi-Quarterly Journal of Epic Literature*, 2(4), 101-117.
34. Nasiri, J., & Toghyani, E. (2018). Šebāhat-E Sāxtāri Dāstān-e Sosan Rāmešgar Dar Borzonāmeba Ostorey-e āfrineš Dar Bondaheš [The Structural Similarity of the Story of Susan the

Minstrel in Borzu Nāmeḥ with the Creation Myth in Bundahesh]. *Quarterly Journal of Mystical Literature and Mythology*, 14(51), 279-300.

35. Pourshabanan, A., Pourshabanan, A., & Fanaei, Z. (2017). Barresi Zarfiathāy-e Adabiāt-e HemāsiKelāsi Fārsi Barāy-e Sāxt-e Bazihāy-e Rāyānee [Investigating the capacities of classical Persian epic literature for making computer games]. *Third International Conference on Computer Games; Opportunities and Challenges, University of Isfahan, Year. 96.* 1-11.

36. Prince, G. (2012). *Revāyatšenāsi, šekl va Kārkerd-e Revāyat* [Narratology: the Form and Functioning of Narrative]. Translated by Mohammad Shahba. Tehran: Minoye Kherad Publication.

37. Razmjo, H. (1991). *Anvāe Adabivaāsāran dar Zaban Fārsi* [Literary Types and Their Works in Persian Language]. Mashhad: Astan Quds Razavi Publication.

38. Sadat Taheri Ghaleno, Z., Zolfaghri, H., & Bagheri, B. (2013). Sāxt Bāzihāy-e Rāyānee Bar Asas-e Qessehāy-e Boland-e Amiāney-e Irāni, Ba Takid Bar Qahremān-e Qātel [Making Computer Games based on Long Iranian Folk Tales (based on the Story of the Murderer Hero)]. *Journal of Child Literature Studies of Shiraz University*, 4(2), 105-126.

39. Safa, Z. (2007). *Hemāse Sorāee Dar Irān* [Epic Writing in Iran]. Tehran: Ferdosi Publication.

40. Scholes, R., Phelan, J., & Kellogg, R. (2006). *The Nature of Narrative*. Oxford: Oxford University Press.

41. Shafiei Kadkani, M. R. (1993). Anvāe Adabi va šer Fārsi [Types of Persian Literature and Poetry]. *The Growth of Persian Literature Education*, 8(32), 4-9.

42. Soleimanipour, F., Kasra, M. & Minaei, B. (2017). Zarfiatšenāsišāhnāme Bar Asās Olgoḥāy-e Se Gāne Eqtebās Barāy-e Negāreš-e Bazināme [Capacity Assessment of Shahnameh based on Three Adapted Patterns for Writing Plays]. *Journal of Performing Literature and Visual Arts of Damghan University*, 2(6), 49-62.

43. Szilas, N. (2002). *Structural Models for Interactive Drama*. In the proceedings of the 2th International Conference on Computational Semiotics for Games and New Media, Augsburg, Germany.

44. Tambornini, R., & Skalski, P. (2006). *The Role of Presence in the Experience of Electronic Games*. Edited by Peter Vorderer and Jennings Bryant, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

45. Webber, M. (2012). *Rāhnemāy-e Filmnāmenevisi Animeišen* [Gardner's Guide to Feature Animation Writing]. Translated by Hossein Farahani. Tehran: Saghi Publication.

46. Wolf, M. J. (2002). *The Medium of the Video Game*. Texas: University of Texas Press.

47. Zahedi, F. (1997). Šaxsiatpardāzi Dar Adabiāte Nemāyeši [Theater: Characterization in the dramatic literature]. *Art Journal*, 34, 45-52.

48. Zakavi, M. (2017). Tasir Bāzihay-e Rāyāneebar Tamāyolāt-e BezhkārānevaEnherāfeKodakān v Nojavānān-e Gameneti [Computer Games, Crime, Criminal Tendencies, Children and Juveniles]. *Journal of Culture Studies, Communication*, 18(38), 103-131.

فصل‌نامه علمی متن‌شناسی ادب فارسی (نوع مقاله: پژوهشی)

معاونت پژوهش و فناوری دانشگاه اصفهان

سال پنجاه و هفتم، دوره جدید، سال دوازدهم

شماره چهارم (پیاپی ۴۸)، زمستان ۱۳۹۹، صص ۹۰ - ۷۳

تاریخ وصول: ۱۳۹۸/۱۲/۲۴، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۵/۲۸

Doi: [10.22108/RPLL.2020.122118.1681](https://doi.org/10.22108/RPLL.2020.122118.1681)

تحلیل ظرفیت‌های مطلوب برزنامه برای اقتباس بازی رایانه‌ای رزمی - مبارزه‌ای

علیرضا پورشبانان*

امیرحسین پورشبانان**

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای ترکیبی از هنرهای سینما، گرافیک، موسیقی، ادبیات و زیرمجموعه‌های آنهاست. این بازی‌ها در بستر رسانه و تجلی در فضای شبیه‌سازی و مجازی، کارکرد ویژه‌ای میان قشرهای گوناگون جامعه و به‌ویژه کاربران کودک و نوجوان دارد. بازی‌های رایانه‌ای از نظر تأثیرگذاری، محبوبیت و گردش مالی، هم‌تراز و در بسیاری از موارد حتی گسترده‌تر از صنعت بزرگی مانند سینماست؛ اما در ایران از نظر زاویه تولید به جایگاه ممتاز این بازی‌ها به دلایل مختلف - با وجود داشتن متقاضی و مصرف‌کننده - توجه نشده است؛ حال آنکه می‌توان با اقتباس از آثار ادبی - به‌عنوان محور ایده‌پردازی خلاقانه برای روایت بازی‌های رایانه‌ای - بستر مؤثرتری در تولید این محصولات ایجاد کرد؛ از این‌رو هدف در این پژوهش آن است که با تکیه بر ویژگی‌های مطلوب ادبیات کلاسیک فارسی، با روش توصیفی - تحلیلی به این سؤال پاسخ داده شود: در گستره آثار حماسی و متونی مانند *برزنامه*، وجود و تعدد و تنوع چه ویژگی‌هایی باعث ایجاد مطلوبیت اقتباس برای بازی‌های رایانه‌ای می‌شود؛ به‌گونه‌ای که این اقتباس با تمرکز بر رویکردهای فرهنگ بومی و با در نظر گرفتن هنجارهای مناسب ارزشی - اخلاقی همراه باشد؟ با این وصف، به نظر می‌رسد برخی ویژگی‌ها در آثار حماسی، این نوع متن‌ها را به گزینه‌هایی مطلوب برای اقتباس بازی‌های رایانه‌ای تبدیل کرده است؛ از جمله این ویژگی‌ها عبارت است از: وجود داستان جذاب و روایت پرحرکت؛ حضور قهرمان (ضدقهرمان)؛ تعدد انواع شخصیت‌های جذاب با قابلیت ایجاد تعامل در بستر کشمکش‌های متنوع؛ بیان تصویرمحور درون‌مایه‌های مناسب. در واقع این ویژگی‌ها آثار حماسی را به گزینه‌هایی مطلوب برای اقتباس بازی‌های رایانه‌ای تبدیل کرده است که می‌توان با رویکرد وفادارانه و با تغییراتی اندک و متناسب با سن و فرهنگ مخاطب، در ژانر پرکاربر رزمی - مبارزه‌ای از آنها بهره برد.

واژه‌های کلیدی

برزنامه؛ ادبیات حماسی؛ بازی‌های رایانه‌ای؛ تعامل؛ اقتباس

* استادیار، عضو هیئت علمی دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران، (نویسنده مسئول)، Alirezap3@yahoo.com

** کارشناس ارشد پژوهش هنر، دانشگاه آزاد اسلامی، نجف‌آباد، اصفهان، ایران، apourshabanan@yahoo.com

۱- مقدمه

امروزه هنر - صنعت یا هنر - رسانه بازی‌های رایانه‌ای یکی از اقتصادی‌ترین حوزه‌های تولید فرهنگ و سرگرمی در جهان شناخته می‌شود. مصرف‌کنندگان بسیاری به دلیل ایجاد لذت‌های هیجانی و گاهی فکری در کنار کشش‌های بصری به این هنر توجه داشته‌اند. ویژگی‌های خاص فنی این هنر نسبت به سایر رسانه‌ها، این جذابیت‌ها را افزایش داده است (آخوندی، ۱۳۸۷: ۸). این بازی‌ها در بستری تعاملی با رایانه ساخته می‌شود و شامل هر نوع بازی گرافیکی یا متنی است که با رایانه یا محصولات دیجیتالی و انواع کنسول‌های زیرمجموعه آن بازی می‌شود (رک: زکوی، ۱۳۹۶: ۱۱۰). این نوع بازی‌ها با شکل تازه‌ای از داستان‌گویی، ترکیبی تازه از ادبیات و تئاتر و فیلم (در شکل سنتی) و وجه تعاملی (به‌عنوان بعدی مدرن) را به مخاطبان ارائه می‌دهد (frasca, 2001: 18) که تجربه‌ای خاص و جدید به شمار می‌آید و در کنار سرگرمی، آموزش و غیره به‌عنوان یک ابزار (Ang, 2010: 358) تأثیرات خاص خود را ایجاد خواهد کرد؛ چنانکه اثر فرهنگی تنها یکی از آنهاست و ممکن است به دلیل جذابیت‌های فراوان، در نگاه اول به‌سادگی نتوان آن را تشخیص داد؛ اما نمی‌توان از این موضوع گذشت که بیشتر این بازی‌ها در کشورهای غربی ساخته می‌شود و همانند رسانه‌های دیگری مانند سینما، جریان‌های غربی را با خود به همراه می‌آورد؛ این اثرگذاری در سرگرمی مخاطبان با سنین مختلف، روزبه‌روز در حال پیشرفت است. با نگاهی واقع‌بینانه می‌توان گفت در بسیاری از اوقات، لذت‌بخشی بیشتری حتی نسبت به سینما ایجاد می‌کند؛ چنانکه گرودل در مقایسه بازی با فیلم یادآور می‌شود که تجربه بازی کردن، دربردارنده خصوصیت زیبایی‌شناسی کنترل یا ساختار - سوژه - ابژه‌ای قدرت‌مبناست (Grodal, 1998: 249) و از این منظر اقبال عمومی را به‌ویژه در مخاطبان گروه‌های سنی پایین‌تر بیشتر جلب می‌کند.

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر احوال و افعال کاربران به‌عنوان یک محصول سرگرمی‌ساز، امری انکارناپذیر است؛ در نتیجه می‌توان با انتخاب روایت‌ها و داستان‌های متناسب با فرهنگ ایرانی، از نظر محتوایی، به ساخت بازی‌های ملی با ارزش‌های بومی دست زد که با توجه به آثار ادبی داخلی، نیازهای کاربر ایرانی و پس از آن مخاطب بین‌المللی را مرتفع کند. در واقع انجام این مهم، علاوه بر آثار مثبت بازنمایی ادبیات فارسی در قالب هنر - صنعت قدرتمند بازی‌های رایانه‌ای، فرصت مناسبی است که این آثار را به طیف وسیعی از جامعه با تأکید بر جذابیت‌های بصری معرفی کند (سلیمانی‌پور و همکاران، ۱۳۹۶: ۵۰)؛ البته امکان این نوع معرفی در سایر عرصه‌های سرگرمی کمتر است.

با این رویکرد، در ادبیات کلاسیک فارسی، متون متعددی با ظرفیت‌های بالای داستانی برای اقتباس^۱ وجود دارد که می‌توان براساس آنها بازی‌های رایانه‌ای جذابی تولید کرد؛ اما در انتخاب این آثار باید به شاخص‌های اولیه متناسب با نیاز دنیای بازی‌ها توجه داشت؛ ویژگی‌هایی مانند وجود شخصیت قهرمان (ابرقهرمان)، تعدد انواع شخصیت‌های داستانی و پویا در بستر انواع تعارضات و کشمکش‌ها، تنوع مکان رخدادها، بیان موجز درون‌مایه‌های مناسب (رک: پورشیبانان و همکاران، ۱۳۹۶: ۴) در کنار اغراق، تشخیص و انواع توصیفات دقیق و پرجزئیات که همه این ظرفیت‌ها در آثار حماسی ادبیات کلاسیک - از جمله کتاب *برزنامه* - در بستری داستانی شکل گرفته است. با این توصیف در این پژوهش تلاش می‌شود به روش توصیفی - تحلیلی، متن *برزنامه* به‌عنوان نمونه‌ای از ادبیات حماسی از نظر وجود ظرفیت‌های مطلوب اقتباس برای بازی‌های رایانه‌ای بررسی

شود؛ همچنین به این پرسش اصلی پاسخ داده شود که این اثر و آثاری با ویژگی‌های مشابه چگونه در تولید بازی‌های رایانه‌ای با رویکرد توجه به فرهنگ ملی مؤثر خواهد بود.

۱-۱ پیشینه پژوهش

در سال‌های اخیر مطالعاتی در حوزه‌های میان‌رشته‌ای با محوریت بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است؛ مقالاتی مانند «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی رایانه‌ای عملیات ویژه ۸۵»، (جلال‌زاده و دوران، ۱۳۸۸)، «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای» (خانیکی و برکت، ۱۳۹۴) و «پایش تحولات و آسیب‌های فرهنگی سبک زندگی؛ آسیب‌شناسی بازهای رایانه‌ای» (فلاحی، ۱۳۹۳) پژوهش‌هایی است که در آنها از زاویه فرهنگی و جامعه‌شناسی به بازی‌های رایانه‌ای توجه شده است. در بحث جایگاه بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان آثار هنری نیز می‌توان به «بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری» (جاویدصباغیان و حسینی، ۱۳۹۱) اشاره کرد. علاوه بر این در حوزه ادبیات نیز مطالعات محدودی با رویکردهای استفاده از ادبیات فارسی برای بازی‌سازی انجام شده است؛ مقاله‌های «ساخت بازی‌های رایانه‌ای با تکیه بر قصه‌های بلند عامیانه ایرانی» (طاهری و همکاران، ۱۳۹۲) و «ظرفیت‌شناسی شاهنامه براساس الگوهای سه‌گانه اقتباس برای نگارش بازی‌نامه» (سلیمانی‌پور و همکاران، ۱۳۹۶) از آن جمله است؛ درباره برزنامه نیز از زوایای مختلف، پژوهش‌های ارزشمندی انجام شده است؛ در حوزه نقد ادبی، مقالاتی با عنوان‌های «بررسی نمود اسطوره قهرمان هزار چهره در حماسه برزنامه براساس نظریه جوزف کمپل» (نصیری و طغیانی، ۱۳۹۵) و «بررسی نمود اسطوره باروری در حماسه برزنامه براساس نظریه جرج فریزر» (نصیری و محمدی فشارکی، ۱۳۹۵) از این نمونه‌هاست. در بررسی با نگاه تطبیقی نیز مقاله «شبهت ساختاری داستان سوسن رامشگر در برزنامه با اسطوره آفرینش در بندهش» (نصیری و طغیانی، ۱۳۹۷) از پژوهش‌های تازه درباره این متن است. نگاه تحلیلی بر مبنای اسطوره و پیوند آن با حماسه، بستر دیگری است که مقاله «نمود جدال سه‌گانه آریایی در حماسه برزنامه» (نصیری و نصر اصفهانی، ۱۳۹۴) در آن شکل گرفته است. همچنین سه مقاله با عنوان‌های «بررسی سنت ادبی الحاق‌سرایبی و تحلیل انگیزه سرایندگان متون الحاقی (مطالعه موردی: برزنامه کهن)» (۱۳۹۸)، «جستجوی منابع جدیدی در رابطه با نام سراینده و تخمین زمان سرایش برزنامه کهن» (۱۳۹۷) و «بررسی اصالت بخش‌های مختلف برزنامه کهن و نسبت متنی اثر با شاهنامه فردوسی بر مبنای نقد متن‌شناختی نسخ منظومه» (۱۳۹۸)، هر سه از پژوهش‌های تازه فرزاد قائمی درباب شناخت گسترده‌تر با رویکرد تاریخی و ادبی این متن حماسی است.

درباره بازی‌های رایانه‌ای مرتبط با حماسه‌های ایرانی نیز می‌توان به آثاری مثل هفت‌خان رستم، رستم و سهراب، رستم سلحشور، گرشاسپ داستان، رستم‌نامه ۱، سیاوش، عصر پهلوانان و نمونه‌هایی دیگر اشاره کرد که در سکوها (پلتفرم‌ها)ی رایانه شخصی و اندروید ساخته شده؛ این بازی‌ها به فراخور امکانات و کیفیت جریان بازی (گیمپلی) با اقبال متفاوت کاربران داخلی روبه‌رو شده است. برخی از این بازی‌ها مانند گرشاسپ (رزمی-مبارزه‌ای) یا عصر پهلوانان، نقدهای نسبتاً مثبتی به دست آورده و با وجود شائبه تقلیدی بودن از نسخه‌های خارجی یعنی بازی خدای جنگ (رزمی-مبارزه‌ای) یا وارکرافت (warcraft)، نسخه‌های فرعی دیگری نیز از آنها ساخته شده است؛ برخی نیز همچنان مراحل اولیه عرضه و کاربری را تجربه می‌کند و میزان محبوبیت و مقبولیتشان پس از این مشخص خواهد شد. علاوه بر این، انیمیشنی با نام «رستم و برزو» به

کارگردانی نیما میگلی و کامیار خسروی از اقتباس‌های دراماتیک از متن شاهنامه ساخته شده است که با اغراق و فانتزی بیش از متن، هم‌پوشانی‌هایی با داستان در متن *برزنامه* در آن دیده می‌شود؛ اما در مقاله پیش‌رو با تمرکز بر این متن ادبی و تأکید بر شاخص‌های مطلوب بازی‌های رایانه‌ای در گستره حماسی و مبارزه‌ای و تطبیق این دو حوزه با مقتضیات متمایز، تلاش می‌شود ضمن بازشناسی ظرفیت‌های اقتباسی ادبیات فارسی برای بازی‌های رایانه‌ای، چشم‌اندازی تازه برای تحلیل و بررسی به نمایش گذاشته شود.

۲-۱ روش پژوهش

در این پژوهش با مطالعه اسنادی و کتابخانه‌ای، به تاریخچه، تعاریف و ویژگی‌های مربوط به حوزه ادبیات و بازی‌های رایانه‌ای با نگاهی میان‌رشته‌ای توجه می‌شود. سپس با روش توصیفی - تحلیلی به بررسی و تحلیل *برزنامه* در بستر ادبیات حماسی پرداخته می‌شود؛ البته تأکید نویسنده بر شاخص‌های مطلوب برای اقتباس در ساخت بازی‌های رایانه‌ای است.

۲- تعریف‌ها و کلیات

۲-۱ بازی به‌عنوان متن و روایت

بازی‌های رایانه‌ای با داشتن ویژگی‌هایی مثل تعاملی‌بودن، داشتن داستان، قابلیت راهبری دیگری، بیرونی‌سازی، تجربه‌های جدید و خطرپذیری بی‌خطر (کوثری، ۱۳۸۹: ۱۵) و به‌ویژه به دو دلیل عمده تعاملی‌بودن و امکان‌پذیری روایت‌سازی بازیگر، متفاوت از دیگر رسانه‌ها عمل می‌کند؛ به‌جز معانی نهفته در قهرمانان و بازیگرها، اشیاء، کنش‌ها، حالات و رویدادهای طراحی‌شده در بازی، عناصر داستانی هم در معناسازی دخالت دارد؛ وجه اول به فیلم شباهت دارد و وجه دوم مشابه متون ادبی است (محسنی، ۱۳۸۷: ۱۸). از دهه نود به بعد، روایت در عرصه‌هایی غیر از ادبیات و در انواع رسانه‌ها تعریف شده است (scholes, phelan & kellogg, 2006: 285) و بازی‌ها از ارکانی بهره می‌برد که در تعاریف جدید روایت بر آن تأکید شده است؛^۲ در نتیجه می‌توان بازی‌ها را نوعی از روایت در نظر گرفت. «اغلب بازی‌ها مقدمه و داستان‌های پس‌زمینه‌ای را به‌صورت 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. بازی‌ها و روایت‌ها در برخی ویژگی‌ها اشتراک دارند؛ مثل خطی‌بودن مراحل برخی بازی‌ها با داستان‌ها یا نزدیکی‌ای که داستان‌های تعاملی با بازی‌ها دارند» (Juul, 2005: 219-220). در یک برآیند کلی می‌توان گفت بازنمایی روایت در بازی‌های رایانه‌ای اساساً حول عناصر مشهور ادبیات عامه‌پسند و فیلم‌ها شکل می‌گیرد و باید توجه داشت بازی بدون قالب روایت، بسیاری از معانی موجود خود را از دست می‌دهد (محسنی و دهقان، ۱۳۸۸: ۹).

۲-۲ فهم تعاملی متن در بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌کننده در رویارویی با بازی، درگیر یک جریان خوانش یا تفسیر می‌شود؛ این خوانش امکان‌پذیر نمی‌شود مگر آنکه افراد با نوعی به‌اصطلاح لنز تفسیری، به تفسیر نشانه‌ها و رمزهای موجود بپردازند (گیویان، ۱۳۸۸: ۲۶). در واقع در بازی‌های رایانه‌ای آنچه به‌عنوان پیام به مخاطب عرضه می‌شود، او را فراتر از یک مخاطب و در جایگاه

مخاطب - کاربری می‌نشانند؛ یعنی خود در ساخت پیامی که قرار است مخاطب آن باشد، نقشی فعال خواهد داشت. «در شبیه‌سازی [بازی‌های رایانه‌ای] دانش و تجربه، در عوض آنکه توسط نویسنده یا فیلم‌ساز بازآفرینی شوند، به‌واسطه کنش‌ها و راهبردهای بازیکن پدید می‌آیند» (Aarseth, 2004: 46)؛ به بیان دیگر ماهیت تعاملی رایانه‌ها، راه را برای ارائه ژانرهای روایی جدید فراهم آورده است که مخاطب در آن می‌تواند با روایت تعامل داشته باشد (Szilas, 2002: 22).

این نوع سازوکار تعاملی به ایجاد تلذذ و تولید هیجان برای کاربر می‌انجامد؛ همچنین در اجتماعی‌شدن کاربر در همراهی با سازندگان بازی و ارتباط با تجربیات سایر بازی‌کنندگان در روند انجام بازی مؤثر خواهد بود. «ما به بررسی بازی ویدئویی می‌نشینیم که خود همانا پیام است؛ تجارب، ضرباهنگ، سرعت و زمینه‌های محیط رایانه‌ای را به‌صورت تعاملی انتقال می‌دهد؛ قابلیت‌های دیجیتالی را به اوج 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 متن، پیشتر در ادبیات و سینما تجربه نشده و تنها در بازی‌های رایانه‌ای، فهم و درک را جذاب و چالش‌برانگیز کرده است؛ از این رو می‌توان گفت تعاملی‌بودن یکی از دلایل نفوذ، جذابیت و فروش بالای بازی‌های رایانه‌ای است (کوثری و شاقاسمی، ۱۳۸۸: ۳).

۲-۳ متن برای بازی

امروزه اقتباس امری کاربردی و پرستفاده در رسانه‌هایی مانند سینما و بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌رود و در صنعت سینما و بازی به‌طور مستقیم و یا به‌شکل الهام‌گرفتن برای ایده‌ها، به آن توجه شده است. یکی از نمونه‌های موفق اقتباس که سرگذشتی طولانی در صنعت بازی‌های ویدئویی دارد، اقتباس از کتاب‌ها به‌ویژه در ژانر حماسی و ترکیب‌های آن (اسطوره‌ای، فانتزی، جادویی و...) است؛ برای مثال مجموعه (سه‌گانه) بازی‌های «ویچر» (The Witcher) با سبک اکشن - نقش‌آفرینی (۲۰۰۷-۲۰۱۹) براساس کتاب‌های نوشته «آندری ساپکوفسکی» (Andrzej Sapkowski) با همین نام ساخته شده است. «فرقه اساسین (قاتل)» (Assassin's Creed) (۲۰۰۷-۲۰۰۹) نیز بازی دیگری است که شماره‌های ابتدایی آن با برداشتی آزاد از کتاب «الموت» (Alamut) نوشته «ولادیمیر بارتول» (Vladimir Bartol) با نگاهی به ماجراهای حسن صباح ساخته شده و در حال و هوایی حماسی - تاریخی، کاربران بسیاری به دست آورده است. همچنین نزدیک به پانزده بازی با نام اصلی ارباب حلقه‌ها (The Lord of the Rings) از اوایل دهه هشتاد میلادی تا سال ۲۰۱۵ براساس مجموعه آثار تالکین (John Ronald Reuel Tolkien) از نمونه‌های اقتباسی دیگری است که در فضای فانتزی و حماسی تولید شده است و با توجه به موفقیت اقتباس‌های سینمایی آن، کاربران بسیاری به آنها توجه داشته‌اند. در این مجموعه بازی‌های اقتباسی و نمونه‌های دیگر، علاوه بر تصاویر که حال و هوای کلی اثر را شکل داده است، عوامل دیگری مانند تمرکز بر داستان، شخصیت‌ها (اصلی و فرعی) و فضا و مکان نیز مخاطب یا کاربر را در تجربه‌ای تازه از فهم متن ادبی سهیم می‌کند؛ همچنین بر جذابیت‌های آن، در رویارویی با تنوع بی‌نظیری از طیف مخاطبان گوناگون می‌افزاید.

۲-۴ منظومه‌های حماسی در ادبیات

حماسه یکی از عمده‌ترین مصداق‌های انواع ادبی است و در زبان فارسی، انواع داستان‌های رزمی و پهلوانی را در

بر می‌گیرد؛ از این نظر عملاً معادل «Epos» در زبان‌های غربی است (رک: خالقی مطلق، ۱۳۸۶، ۳۳۸؛ شفیعی کدکنی، ۱۳۷۲: ۶؛ رزمجو، ۱۳۷۰: ۵۳). ویژگی‌هایی مانند تصویرسازی‌های حماسی، قهرمان‌سازی، توصیف‌های دقیق و کامل، کشمکش و حوادث پی‌درپی، ابهام در مکان و زمان، زبان نمادین و غیره در آثار حماسی بستری مناسب را برای پرداخت خلاقانه و برداشت‌های آزاد، از جمله اقتباس برای بازی‌های رایانه‌ای، فراهم می‌کند. *برزونامه* نیز از آن دسته آثاری است که با توجه به شاخص‌های ذکرشده و به‌ویژه با توجه به پایان خوش قصه آن پس از فراز و فرودهای فراوان و ماجراهای پرتعلیق در مقایسه با برخی نمونه‌های مشابه، ظرفیت بالایی دارد تا به یک نسخه بازی رایانه‌ای تبدیل شود.

۲-۵ معرفی *برزونامه*

ذبیح‌الله صفا *برزونامه* را از نظر توجه به اصول حماسه‌سرایی و شیوه توصیف میدان نبرد، زیباترین و بلندترین منظومه حماسی پس از *شاهنامه* می‌داند (صفا، ۱۳۸۷: ۳۰۸). در ایران چهار نسخه از *برزونامه* به چاپ رسیده است که نسخه دبیرسیاقی برگرفته از *شاهنامه* چاپ کلکته و شامل ۳۶۶۴ بیت است (نسخه منتخب در مقاله پیش‌رو)؛ نسخه علی محمدی به صورت تصحیح انتقادی از چهار نسخه مختلف و شامل ۲۴۴۳ بیت است؛ نسخه نحوی تصحیح‌شده برپایه پنج دست‌نویس و مشتمل بر ۴۲۴۱ بیت است؛ *برزونامه* منثور ترجمه‌ای از نسخه کردی *برزونامه* است و شامل داستان‌هایی درباره عشق‌ورزی‌ها و قهرمانی‌های برزو در میداین مختلف است (نصیری و محمدی فشارکی، ۱۳۹۵: ۲۷۷-۲۷۸). درباره نویسنده و تاریخ خلق این اثر نیز سخن‌ها متفاوت است؛ چنانکه برخی مانند ژول مول در مقدمه‌ای بر *شاهنامه*، قرن پنجم و ششم را زمان نظم این اثر می‌دانند (مول، ۱۳۶۹: ۴۹)؛ ذبیح‌الله صفا نیز در پی اثبات این نقل در کتاب *حماسه سرایی در ایران* با رویکردی سبک‌شناسانه سخن گفته است (حسام‌پور و جبار ناصر، ۱۳۸۸: ۷۱). برخی نیز *برزونامه* را به دو بخش جدید و قدیم تقسیم کرده‌اند و تاریخ نظم هریک را مجزا - بخش کهن، قرن هشتم (شمس‌الدین محمد کوسج) و بخش جدید، قرن دهم (عطایی) - در نظر گرفته‌اند (نحوی، ۱۳۸۰: ۳۷۸-۳۷۱ و نحوی در مقدمه *برزونامه*، ۱۳۸۷: ۵۴).

۲-۶ خلاصه *برزونامه*

داستان در *برزونامه* از ماجرای آشناسدن سهراب و شهرو در جریان سفر به سنگان و پیش از نبرد سهراب با رستم آغاز می‌شود؛ سپس از ازدواج این دو و زادن برزو سخن می‌رود. بقیه رخدادهای عبارت است از: پرورش برزو در زمره پهلوانان افراسیاب و جنگ با ایرانیان، اسیرشدنش به دست فرامرز، زندانی‌شدنش در ارگ سیستان، آمدن مادر او به سیستان، گریختن برزو از زندان، رزم او با رستم، گرفتارشدن به دست رستم و آشکارکردن مادر که او پسر سهراب است. سپس داستان سوسن رامشگر و چندین داستان دیگر مطرح می‌شود که در آن پهلوانان خاندان گرشاسب، به‌ویژه زال و رستم و فرامرز و بانوگشسپ شرکت دارند و در آنها از جنگ‌های متعدد با دیوان و جادوان و تورانیان و رومیان سخن می‌رود (رک: دبیرسیاقی در مقدمه *برزونامه*، ۱۳۸۲: هشت).

۳- ویژگی‌های مطلوب برای بازی رایانه‌ای

۳-۱ قهرمان

شخصیت اصلی هر روایت (حماسی) کسی است که در بحران‌ها و نقاط اوج، همه توجهات را به‌سوی خود معطوف می‌کند. از این منظر، قهرمان در *برزنامه* همان برزوست که با گذشت زمان به مبارزی جنگجو بدل می‌شود. شخصیتی با ویژگی‌های ظاهری برجسته و اندامی تنومند که ظاهری سازگار با شخصیت قهرمان - به‌ویژه در بازی‌های رایانه‌ای حماسی - دارد.^۳ «شخصیت‌های قهرمانی خلق‌شده در قصه‌ها و افسانه‌ها معمولاً در موقعیتی مملو از کشمکش‌های پرماجرا قرار می‌گیرند که هدفشان به‌جا گذاردن تأثیری شگرف از دل‌آوری و شجاعت روحی است. در حوادث مربوط به این نوع افسانه، شخصیت مرتباً در موقعیت‌های غافل‌گیرکننده، شگفت‌انگیز و متضاد قرار می‌گیرد. به‌تدریج در روند قصه از قدرتی شکست‌ناپذیر بهره‌مند می‌شود و در پایان ماجرا، به ناهنجاری‌ها و بی‌عدالتی‌ها غلبه کامل می‌کند» (زاهدی، ۱۳۷۶: ۴۹)؛ همین موقعیت‌های ویژه است که باعث ایجاد هم‌حسی یا هم‌ذات‌پنداری برای کاربر بازی - مانند شخصیت قهرمان برای مخاطب سینما - خواهد شد.

ستاده بدان دشت همچون هیون به تن همچو کوه و به چهره چو خون
کشیده بر و ساعد و یال و برز درختیش در دست مانند گرز
قوی گردن و سینه و بر فراخ به تن چون درخت و به بازو چو شاخ
(برزنامه، ۱۳۸۲: ۱)

این ظاهر ویژه و متناسب با قهرمان حماسی در تطابق با انواع رفتار شجاعانه و اخلاق‌مند - به‌ویژه در خلال انواع کشمکش‌های پرهیجان در نبردهای گوناگون - یکی از نخستین و مهم‌ترین ویژگی‌هایی است که برزو را برای تبدیل شدن به قهرمان بازی حماسی با ژانر رزمی - مبارزه‌ای (Hack and slash) مناسب کرده؛ به‌ویژه آنکه معیارهای مطلوبیت در فرهنگ و اخلاق ایرانی را نیز داراست. می‌توان با در نظر گرفتن نوع مخاطب، هدف و توجه به میزان اثرگذاری درونمایه‌های ارزشی در چارچوب پرداخت شخصیت قهرمان در خلال انواع چالش‌های پرهیجان، زمینه ایجاد ارتباط مناسب میان کاربر و قهرمان بازی را فراهم کرد. با این رویکرد، طراحان بازی می‌توانند با برجسته‌کردن صفات و ویژگی‌های مهم شخصیتی قهرمان اصلی و سایر شخصیت‌های اثرگذار در روند داستان، در ایجاد ارتباطی مبتنی بر سرگرمی و آموزش، اثرگذاری بیشتری ایجاد کنند؛ البته این اثرگذاری با تأکید بر ویژگی‌های مانند میهن‌دوستی و عرق ملی، جوانمردی، رفتار مردمی و توجه به منافع ملی (به‌ویژه در نبرد میان ایران و توران) و غیره با تقویت نگاه آرمانگرایانه در تشویق به مبارزه علیه سلطه بیگانه و نبرد با مظاهر شر همراه است. با این نگاه، همسو با متن انتظار می‌رود مخاطب در حال و هوای نبرد و مقاومتی ملی قرار گیرد و برخلاف بسیاری از بازی‌های ساخته‌شده با رویکردهای انتقام‌جویی و کینه‌ورزی شخصی، مبارزه‌ای ملی و مردمی را تجربه کند.

۳-۲ سیر تصویری داستان و ماجراجویی‌هایی پرهیجان در *برزنامه*

الف: داستان؛ بازی‌نامه اصطلاحی است که به تناسب فیلم‌نامه، نمایش‌نامه و غیره برای بیان چارچوب روایی و

شیوه بیان داستان در بازی رایانه‌ای وضع شده است. در واقع شیوه‌ای از نوشتن در میانه راه ادبیات، سینما و انیمیشن است که یک‌سوی آن جهان تکنولوژیک رایانه و بازی‌های رایانه‌ای و سوی دیگر آن دنیای درام است (آرین و ناصحی ۱۳۸۹: ۱۲). بازی‌های رایانه‌ای یک رسانه مدرن است که ویژگی تعاملی دارد و با فضا سازی در ایجاد یک روایت و براساس خط داستانی تصویری، به درگیر کردن افراد تلاش می‌کند؛ زیرا روایت در بازی‌های رایانه‌ای کوششی برای ایجاد ساختاری با معنی و پیش‌انگاره از اعمال است (همان: ۵۰)؛ بنابراین نخستین نکته در انتخاب داستان توجه به تصویری بودن داستان اثر - مانند داستان‌های سینمایی - برای تبدیل به یک بازی رایانه‌ای است. از این زاویه، اغلب داستان‌های حماسی با توجه به وجود فضاهای پرحرکت و پرشور، سرشار از تصاویر متعددی است که آنها را به گزینه‌هایی مناسب برای بازتولید بازی‌های رایانه‌ای اقتباسی تبدیل می‌کند؛ برزونه نیز با خط داستانی جذاب و پرتصویر، همراه با داستان‌های فرعی هیجان‌انگیز متنوع، فرصتی مناسب برای بازی‌سازان فراهم می‌کند تا با پرداخت هر یک از بخش‌های داستان در قالب مراحل مختلف یک بازی اقتباسی، مخاطبان بسیاری را جذب کند.

این نکته یعنی داستان‌محور بودن بازی رایانه‌ای یکی از مهم‌ترین ارکانی است که به‌ویژه در بازی‌های نسل جدید (نسل پنجم به بعد) اهمیت بسیاری یافته است و روزبه‌روز نیز تقویت می‌شود. در این رویکرد رو به گسترش، مرتباً بر حوادث، گره‌ها و آزمون‌های طراحی شده برای کاربر بازی در نقش قهرمان، افزوده شده است و تعدد فواصل میان‌بخشی (میان‌پرده‌های سینمایی) تکمیل‌کننده داستان، در کنار لذت کنترل (راهبری)، جزئیات داستان را جذاب‌تر به مخاطبان ارائه می‌دهد؛ در نتیجه با توجه به خلق تدریجی تصاویر، لذتی مطلوب را شکل می‌دهد که با تمام کردن مراحل (داستان بازی)، دیدی خداگونه برای مخاطب خلق می‌کند (Mates, 2000: 4)؛ هرچه داستان انتخاب شده ظرفیت بیشتری برای پرداخت از این منظر داشته باشد، برای اقتباس بازی مناسب‌تر خواهد بود.

با این توصیف، داستان پرماجرا و سرشار از تصاویر برزونه بستری غنی است که به بازی‌ساز امکان می‌دهد مراحل مختلف مورد نیاز در یک بازی را مبتنی بر بخش‌های مختلف داستان در متن ادبی، طراحی و بازتولید کند. بر این اساس، مراحل اولیه تولد، رشد و معرفی برزو به افراسیاب و آموزش‌های سرداران توران، آغاز قصه و مرحله اول بازی است که شامل یادگیری مهارت‌های رزمی و آشنایی با حال و هوای کلی داستان - مانند بسیاری دیگر از بازی‌های رایانه‌ای - خواهد بود. در این بخش ابتدایی، کاربر بازی با شخصیت اصلی داستان آشنا می‌شود و در قالب کات‌سین‌های نمایشی، از کم‌وکیف داستان، ماجراها و انگیزه‌های اصلی طراحی شده برای قهرمان در مسیر آزمون‌ها، چالش‌ها و مبارزات آگاه می‌شود. بخشی از مهارت‌های ابتدایی شامل چگونگی کنترل شخصیت بازی از سوی کاربر و شیوه به‌کارگیری سلاح‌ها و انواع فنون (به‌ویژه فنون و سلاح‌های ضروری) غالباً در این قسمت به مخاطب آموزش داده می‌شود و اصطلاحاً مرحله تمرینی بازی را شکل می‌دهد. مراحل بعد شامل لشکرکشی به سوی ایران، جنگ‌های تن‌به‌تن با طوس و فریبرز به‌عنوان ضدقهرمان‌های دشوار یک یا دو مرحله، اولین نبرد با رستم و شکست دادن او، اسیر شدن به دست فرامرز و آزاد شدن به دست مادر، نبرد دوم با رستم و آگاهی از نسبت برزو با رستم، مبارزه با قهرمانان توران (شیده)، نجات طوس و گودرز و دیگران در جنگ با افراسیاب و سرانجام در پایان داستان، به دست آوردن منشور غور، بخش‌های مختلف بازی را شکل

می‌دهد. بنابر اهداف و انگیزه‌های بازی‌سازان و با در نظر گرفتن چارچوب اخلاقی و فرهنگی کاربران، می‌توان بازی را در گستره‌ای با تغییراتی مشخص و با وفاداری نسبتاً زیاد به متن و حذف و تعدیل تصاویر یا مفاهیم غیرکاربردی و نامناسب، طراحی و بازنمایی کرد. با این رویکرد، پایان خوش به‌جای پایان تراژیک در برزنامه - که متفاوت از روند مرسوم در بسیاری از حماسه‌ها (به‌ویژه درباره رستم و سهراب) است - یکی از ویژگی‌های مطلوبی است که داستان این متن را برای سرگرمی‌سازی و در مواجهه کاربران با سلاقی مختلف، نسبت به بسیاری از متون حماسی پرکشش‌تر کرده است؛ در نتیجه می‌توان با کنترل حد خشونت کنش‌های رزمی در طول ماجراهای متنوع در مراحل گوناگون یک بازی اقتباسی، به سطح مقبولیت آن در جذب مخاطبان با حفظ اثرگذاری معنوی متن توجه داشت.

این ساختار مشابه چارچوب استاندارد بسیاری از بازی‌های رزمی - مبارزهای ساخته‌شده در صنعت بازی‌سازی بین‌المللی است؛ اما از حال و هوایی متناسب با فرهنگ ایرانی، هم در کلیات و هم در جزئیات قصه بهره می‌برد که با تأکید بر مفاهیمی مانند شجاعت یا ملی‌گرایی در مبارزه نهایی با تورانیان و افراسیاب (رک: همان، ۱۳۹-۱۴۷) و غیره شکل گرفته است:

شب و روز جز جنگ‌جستن نکرد درنگ اندران جز به خوردن نکرد
 زمانی نیاسود از تاختن هم از گردش و تیر انداختن
 (برزنامه، ۱۳۸۲: ۱۰)

اگر این داستان هم در قالب مراحل و هم در ساخت فواصل میان‌بخشی، به‌طور خلاقانه بازتولید شود، امکان جلب توجه کاربران بسیاری (داخلی و خارجی) را خواهد داشت.

ب. تعلیق؛ رویارویی‌های جذاب برزو با رستم و شکست دادن قهرمان بزرگی مانند او و سپس گرایش به سپاه ایران با قابلیت هیجان‌سازی فراوان (عوض شدن جای دوست و دشمن) یکی از بهترین بزنگاه‌های ایجاد تعلیق در بازی است. این امر در متون ادبی حماسی، ممتاز و برجسته بوده است؛ همچنین تغییر روندی اینچنین در بازی‌های شناخته‌شده سبک رزمی - مبارزهای، کم‌تکرار و متمایز است؛ همین موضوع یکی از نقاط خاص و ممتاز این داستان برای اقتباس است. همچنین این تعلیق کلی در فراز و فرودهای داستانی - به‌ویژه در ماجرای اسیرشدن برزو پس از چند پیروزی بر قهرمانان سپاه ایران - برخلاف روند عموماً رو به پیروزی قهرمانان مشابه (مثلاً در *گرشاسب‌نامه*) است که به‌شکلی مضاعف تقویت شده است و قابلیت برجسته‌سازی بسیار مطلوبی برای خلق هیجان خواهد داشت.

ج. فضا و مکان؛ چالش‌های بازی در مراحل متعدد در بازی‌های حماسی، معمولاً در فضا، مکان و موقعیت‌های مختلفی شکل می‌گیرد و با ایجاد شگفتی به‌ویژه در طراحی فضاها برای کاربران می‌توان ظرفیت بصری مراحل گوناگون در یک بازی رایانه‌ای را تقویت کرد. از این زاویه در متن *برزنامه* توجه چندانی به عناصر طبیعت نشده است و توصیف پررنگی از آن وجود ندارد؛ اما قالب سفرگونه و متنوع مکان‌های مختلف در داستان، این امکان را به بازی‌سازان داده است که با برجسته‌کردن طبیعت و طراحی باشکوه کوه‌ها، جنگل‌ها، دشت‌ها، قصرها، قلعه‌ها، میادین جنگ و غیره که در مسیر پیش روی قهرمان قرار دارد، موقعیت‌های

شگفت‌انگیزی را خلق کنند؛ در نتیجه کاربر به پیگیری ماجراها در بخش‌های مختلف مجاب می‌شود و لذت تصویری بیشتری در بستر یک ماجراجویی حماسی برایش فراهم خواهد شد.

۳-۳ گفت‌وگوهای داستانی

داستانی برای بازی رایانه‌ای مناسب است که گفت‌وگو در آن نقش روشن‌کننده داشته باشد و سازندگان آن بتوانند با شخصیت‌پردازی و گفت‌وگونویسی مناسب، کاربر را با خط سیر داستان آشنا کنند (طاهری قلعه‌نو و همکاران، ۱۳۹۲: ۱۲۲۰). در این نوع داستان‌پردازی، با تبادل دیالوگ‌ها میان شخصیت‌های بازی، سرگذشت، هدف، چشم‌انداز مراحل و راهنمایی‌های مورد نیاز به کاربر بازی منتقل می‌شود. این نوع گفت‌وگوها که در اغلب بازی‌ها دیده می‌شود، با توجه به موقعیت داستانی و رابطه اشخاص با یکدیگر سبک‌های متفاوتی خواهد داشت (رک: وبر، ۱۳۹۱: ۱۷۸).

در ژانر رزمی - مبارزه‌ای، در بسیاری از اوقات، این گفت‌وگوها مقدمه آغاز کشمکش‌هاست و هیجان مخاطب را برای رسیدن به زمان اعمال کنترل بر قهرمان بازی و شروع مبارزه تشدید می‌کند. در *برزونامه* نیز گفت‌وگوهای متنوع در موقعیت‌های مختلف اصلی و فرعی وجود دارد که ضمن پیشبرد روایت و روشن کردن ابعاد مبهم پیرنگ داستان، این قابلیت را دارد که در بازی اقتباسی برای فهم مخاطب از وقایع داستانی، الگویی باشد که در آن ایفای نقش خواهد کرد؛ در نتیجه درک لذت‌بخشی از چارچوب روایت بازی ایجاد می‌کند؛ برای نمونه، این بخش از گفت‌وگو میان برزو و افراسیاب که برای متقاعد کردن برزو در همراهی با ضدقهرمان اصلی داستان (افراسیاب) شکل گرفته است، چشم‌اندازی از اهداف دو شخصیت را در کنار پیشبرد روایت، به مخاطب منتقل می‌کند:

بدو گفت ای گرد پهلو نژاد	زمانه ترا داد دولت بداد
بیابی ز من دولت و کام تو	به شاهی کشد این سرانجام تو
همان کشور و دخترم آن تست	همان لشکرم زیر فرمان تست
ز توران زمین تا به ماچین و چین	تو را شهریاران کنند آفرین
نبیند جهان کس به آیین تو	سپهر چهارم کشد زین تو
زمین هفت کشور تو را بنده شد	به پیش تو دولت پرستنده شد

(برزونامه، ۱۳۸۲: ۵)

مخاطب، هم در متن و هم در گفت‌وگوی بازتولیدشده در بازی، ابتدا این امکان را خواهد داشت که در آغاز داستان، از انگیزه و هدف افراسیاب آگاهی یابد؛ پس از پیشرفت روایت و با مشخص شدن نیت پنهانی افراسیاب در فریب برزو، با تغییر روش آشکار قهرمان از حرکت در مسیر نادرست، مخاطب عطف داستانی جذابی را در هم‌ذات‌پنداری با او تجربه می‌کند؛ به گونه‌ای که گویی قربانی توطئه‌ای پلید شده است.

رجزخوانی برزو پیش از مبارزه با شیده همین‌طور است که به‌شکلی فزاینده هیجان کاربر را - به‌ویژه با توجه به چرخش قهرمان از همراهی لشکر شر به سوی سپاه خیر داستان - برای رویارویی در نبرد، بیشتر کرده است و به‌عنوان مقدمه‌ای برای یک جنگ تمام‌عیار، اثر ترغیب‌کننده خواهد داشت (رک: همان: ۱۲۰).

۳-۴ کشمکش‌های حماسی و بازتولید هیجان برای کاربر

بازی‌های رایانه‌ای و به‌ویژه نسل‌های جدید، پیوندی ناگسستنی با تصاویر متحرک و ارکان درام دارد. پایه‌های داستان‌گویی تصویری براساس کنش و کشمکش شکل گرفته است (مک‌کی، ۱۳۸۷: ۱۴۲-۱۴۰) و تقویت می‌شود؛ در نتیجه در این بازی‌ها نیز نقش کشمکش در کنار وجه هستی‌شناسانه و عمل‌محور آنها، کارکردی بنیادین یافته است؛ به‌ویژه در ژانر حماسی و زیرمجموعه‌های آن، با اثری بسیار ملموس برای کاربر اهمیت می‌یابد. این تأثیر در جهان شبیه‌سازی‌شده بازی‌های رایانه‌ای حتی در مقایسه با سینما که مبنایی بازنمایانه دارد (رک: جاویدصباغیان و حسینی، ۱۳۹۱: ۷۵-۷۴) بسیار پررنگ‌تر است؛ تجربه این تأثیر در جهان روزمره کاربران به دلایل مختلفی مانند دسترسی‌نداشتن، پیچیدگی و وجود نتایج مختلف امکان‌پذیر نیست (Gilbert and Conte, 1995: 2)؛ در نتیجه به عامل ایجاد جذابیتی فوق‌العاده تبدیل شده است و اگر با غنای مطلوب در توصیف فضا و مکانی که تجربه بازی (دنیای مجازی) در آن شکل می‌گیرد، همراه شود، می‌تواند نقشی تعیین‌کننده در حضور فعال کاربر ایجاد کند (Tambornini, 2006: 225).

در بازی‌های رایانه‌ای ژانر حماسی، وجود کشمکش به‌نوعی گواهی بر ادامه حیات شخصیت اصلی داستان است. این کشمکش‌ها در قالب انواع آزمون‌ها، نبردهای کوچک و بزرگ و گاهی چالش‌های ذهنی - برای حل کردن برخی معماها - به بازتولید و تقویت هیجان و درنهایت ترغیب مخاطب به پیگیری مراحل مختلف بازی تا پایان می‌انجامد. از این زاویه، *برزنامه* با توجه به ماهیت حماسی داستان، متنی سرشار از انواع این کشمکش‌هاست؛ تمرکز بسیار داستان بر کنش‌های قهرمان است؛ به همین سبب می‌توان با در نظر گرفتن مخاطب، هدف و پرهیز از تأکید افراطی بر خلق صحنه‌های نامناسب، با برجسته‌کردن وجوه جذابیت‌ساز و متنوع مبارزات، از این کشمکش‌های فردی و گروهی در بازتولید چالش‌ها و مبارزات مورد نیاز در مراحل مختلف یک بازی حماسی بسیار بهره برد؛ مثلاً نبرد برزو و رستم یکی از این کشمکش‌هاست:

چنان نیزه در نیزه آویختند تو گفتی به همشان درآمیختند
چو از جنگ نیزه پرداختند به گرز گران گردن افراختند
زبس گرز بر یکدگر کوفتند چو دریای جوشان برآشفتنند

(برزنامه، ۱۳۸۲: ۲۶)

تکرار این کشمکش‌ها (رک: همان: ۷۳) و یا نبرد برزو با طوس و فریبرز (رک: همان: ۲۱) و درنهایت مبارزات میان دیگر قهرمانان از دو جبهه متخاصم، با تغییر شخصیت در مراحل مختلف بازی، به قابلیت ایجاد تجربه‌های متفاوت برای کاربران در نقش‌های متنوع خواهد انجامید.

علاوه بر این، با توجه به اینکه گاهی در یک یا چند کشمکش، دو شخصیت اصلی در میدان نبرد حضور فعال دارند، مانند مبارزه هم‌زمان «رستم با پیلسم» و «برزو با شیده» (رک: همان: ۱۱۹)، می‌توان به شیوه‌ای روزآمد - مانند بازی‌هایی مثل نسخه پنجم «شیطان هم‌گریه می‌کند» (۲۰۱۹) و نسخه چهارم «خدای جنگ» (۲۰۱۸) - در کشمکش‌هایی از این نوع، کنترل دو شخصیت را از سوی یک کاربر به‌صورت توأمان در صحنه‌های مبارزه بازسازی کرد.

در این باره ضروری است در طراحی این کشمکش‌ها (با توجه به تعدد و تنوع شخصیت‌های موجود در

متن) به اغراق‌های موجود در اثر توجه شود و با تقویت آنها، در نبردهای انفرادی و گروهی، چارچوب و فضای حماسی داستان را مطابق با نیاز بصری و عمل مورد نیاز بازی‌های رایانه‌ای برای مخاطب جذاب کرد و بدین شیوه او را به پیگیری مبارزات و حل چالش‌ها و آزمون‌های متنوع تا پایان مراحل داستان مجاب کرد.

برخی عناصر مرسوم در آثار حماسی مثل جادو، موجودات شگفت‌انگیز (دیو، اژدها و غیره) در *برزنامه* اندک است و این عوامل در بازی‌های رایانه‌ای کارکردهای مهم و جذابیت‌سازی دارد؛ در نتیجه طراحان بازی باید با در نظر گرفتن ظرفیت‌های متن، برخی از این عناصر را برای ایجاد تنوع بیشتر و خلق هیجان مطلوب، به داستان بیفزایند و از این زاویه وجه سرگرمی‌ساز آن را برای مخاطبانی با سلیق مختلف و عموماً تجربه‌دار در بازی‌های حماسی تقویت کنند.

۳-۵ تنوع در شخصیت‌های داستان برای انتخاب شخصیت در بازی

تنوع در انتخاب شخصیت برای کاربر این امکان را به بازیکن می‌دهد تا در مسیری قدم گذارد که با آن همذات‌پنداری بیشتری می‌کند و به این شکل، داستان بازی را کنترل کند؛ از طرفی با توجه به خصوصیات شخصیتی خود که در هیئت مجازی‌اش تبلور یافته است، مسیر روایت را مشخص می‌کند (Wolf, 2002: 35). این شیوه ساخت بازی که نمونه‌های قدیمی بسیاری هم دارد،^۴ در بازی‌های نسل جدید به صورت گسترده‌تری به آن توجه شده است؛ یکی از آخرین نمونه‌های آن بازی سرداران تاریکی (پیدایش) (Genesis (Darksiders)) در ژانر رزمی - مبارزه‌ای و محصول ۲۰۱۹ است. در این بازی کاربر می‌تواند بازی را در دو نقش مختلف در مراحل گوناگون پیش برد؛ بنابراین *برزنامه* علاوه بر قهرمان اصلی، شخصیت‌های متنوع دیگری دارد که کاربر می‌تواند در بخش‌های مختلف داستان، لذت بازی‌کردن را در نقش آنها نیز تجربه کند. همچنین استفاده از تعداد شخصیت‌ها و قهرمانان (رستم، طوس، فربرز، گسته‌م، فرامرز، گرگین، گودرز، گيو، گسته‌م و غیره در سپاه ایران و اسفندیار، رویین، پیران، پیلسم و غیره در لشکر توران) در نقش‌های مختلف، روند چالش‌ها و ماجراجویی‌ها را نیز متنوع می‌کند؛ نیز با حضور شخصیت‌های مختلف زنانی مانند شهرو و سوسن، می‌توان با تمرکز و برجسته‌سازی کارکردهای مهم و نقش فعال آنها در روند داستان، تأثیر حسی و عاطفی مطلوبی بر فضای غالباً یکدست حماسی متن گذاشت و کشش شخصیت‌پردازانه آن را تقویت کرد.

نکته دیگری هم که لازم است در پرداخت شخصیت‌ها در اقتباس از این متن به آن توجه شود، لزوم بازنمایی باورپذیر قهرمان برای ایجاد هم‌حسی یا هم‌ذات‌پنداری کاربر است تا بتوان او را طی مراحل مختلف به پیگیری روند داستان مجاب کرد. از این زاویه، توجه به ایجاد توازن میان شخصیت و کارکردهایش متناسب با استانداردهای یک بازی حماسی بسیار مهم و تأثیرگذار خواهد بود. تصویر کلی ارائه‌شده از برزو در خلال ماجراهای مختلف متن، شمایی روبه‌رشد (هم از نظر جسمی و هم سطح فکر و خرد) است؛ در نتیجه بازی‌سازان می‌توانند به تناسب پیشرفت داستان، این روند تکامل را به صورت برجسته، هم از نظر بازنمایی ظاهر و جسم و هم در طراحی کنش‌ها، مهارت‌ها، آزمون‌ها و غیره برای کاربران ملموس کنند و این امر به همذات‌پنداری بیشتری میان قهرمان و کاربر بازی می‌انجامد؛ روشی که در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای حماسی و در قالب نسخه‌های دنباله‌داری مانند مجموعه خدای جنگ به ایجاد تجربه‌هایی موفق انجامیده است.

مادر برزو (شهرو) نیز شخصیتی است که کاربر می‌تواند داستان این بخش را در نقش او تجربه کند؛ در واقع

در سلسله‌وقایعی که طی آن برزو از زندان نجات می‌یابد، در یک مرحله پرهیجان و مبتنی بر حل چالش‌های معماگونه و مبارزات محدود و براساس تأکید بر انواع مهارت‌های مرسوم در بازی‌های رایانه‌ای (مانند غافلگیرکردن دشمنان با طرح‌های متنوع، نقشه‌خوانی دقیق، حرکت و جست‌وجو در مکان‌های مخفی و رمزگشایی از کتیبه‌ها و غیره) کاربر می‌تواند نقش مادر برزو را تجربه کند (رک: برزنامه، ۱۳۸۲: ۴۱).

همچنین رستم یکی از گزینه‌های جذاب با توجه به نقش تأثیرگذار آن در داستان است؛ می‌توان با دقت در پرداخت تمایز ظاهری و قدرت‌های متفاوتش نسبت به برزو، برخی از بخش‌های داستان را در قالب نقش‌آفرینی او در بازی اقتباسی بازتولید کرد؛ این موارد شامل مراحل با تمرکز بر کشمکش‌های فیزیکی بسیار و چالش‌های مهارتی فراوان است؛ همین امر این فرصت را برای مخاطب بازی ایجاد می‌کند که بتواند با انتخاب این قهرمان، داستان را با حال و هوایی متنوع و از چشم‌اندازی دیگر تجربه کند.

گرفته کمرگاه هر دو به جنگ	چو شیران آشفته و تیز جنگ
ز خون و ز خوی خاک آوردگاه	شد آغشته تا پشت ماهی و ماه
ز نیرو چو دو طاس خون کرده چشم	دل هر دو در بر پر از کین و خشم
گسسته شد از زور گردان کمر	ز مردی نیفتاد یک نامور

(همان: ۱۲۸)

۶-۳ تنوع سلاح و فنون

سلاح یکی از پرکاربردترین و اصلی‌ترین شاخص اعمال کنترل برای کاربران در بازی‌های رایانه‌ای رزمی - مبارزه‌ای است. تنوع سلاح در کنار تعدد فنون مختلف، برای مخاطب اهمیت ویژه‌ای دارد. این جایگاه ویژه نشان‌دهنده اهمیت بازسازی و پرداخت فنون و سلاح‌ها برای بازی‌سازان است؛ در واقع بررسی میزان موفقیت نمونه‌های مختلف تاریخ بازی‌های رایانه‌ای در میزان استقبال کاربران از این منظر به روشنی بر این نکته دلالت دارد؛ چنانکه یکی از دلایل مهم موفقیت بازی‌هایی مانند مجموعه فرقه قاتل، مجموعه خدای جنگ، مجموعه قلعه وانیا (Castlevania) (۱۹۸۶-۲۰۱۴) و دوزخ (Inferno) (۲۰۱۰)، توجه و دقت نظر بازی‌سازان به همین نکته است.

تنوع سلاح‌هایی که قهرمانان در برزنامه به کار می‌برند، بسیار است و انواع مختلف و متمایزی از تیر و کمان، گرز و شمشیر، نیزه، تیغ، سپر و غیره را در بر می‌گیرد و در بسیاری از متون ادبیات کلاسیک حماسی نیز به اشکال متفاوت دیده می‌شود. همین موضوع این امکان را به بازی‌ساز می‌دهد که با رعایت برخی موارد، جذابیت مطلوب استفاده از این ابزار را برای کاربران ایجاد کند؛ از جمله این موارد عبارت است از: بازتولید خلاقانه و طراحی مراحل و چالش‌های متنوع به‌کارگیری آنها در انواع مبارزات، دسترسی به مکان‌های مختلف و صعب‌العبور با استفاده از برخی سلاح‌ها و ابزار، بازکردن انواع درها، طلسم‌ها و غیره و همچنین تأکید بر اغراق متناسب با متون حماسی در بازنمایی آنها؛ برای مثال در متن برای توصیف سلاح‌های برزو اشاراتی وجود دارد که به خوبی متمایز بودن آنها را از سلاح و حتی اسب دیگران مشخص می‌کند:

ز تیر و کمان و ز گرز و ز تیغ بیارد ز برزو ندارد دریغ

بیاورد ده گرز گنج‌ور شاه
 کمندی ز ابریش م چرم شیر
 سپرهای رومی و چینی زره
 بیار آن کمانی که تور دلیر
 یکی گرز پولاد دسته به زر
 بدی چارصد من به سنگ، ار نه بیش
 یکی اسپ برگ‌ستوانش سیاه
 یکی تیغ در خورد گ رد دلیر
 چو زلف بتان سر به سر پر گره...
 بدو جست پیوسته پیکار شیر...
 به گوهر بیاراسته سربه‌سر
 سری بر تنش چون سر گاو میش
 (همان: ۱۱ و ۱۲)

گاهی نیز در متن، پس از کاربرد بی‌نتیجه سلاح از سوی دو مبارز، نوعی نبرد تن‌به‌تن توصیف می‌شود که نمونه‌های پرشماری در بازی‌های رایانه‌ای حماسی ندارد؛^۵ اما با توجه به اثر تشدیدکننده هیجان در آن، می‌توان به‌عنوان عامل خلق جذابیت در بازی رایانه‌ای حماسی به آن توجه کرد.

چو از گرز و نیزه برداختند
 گرفتند هر دو دوال کمر
 ز بس زور هر دوال رکیب
 به بند کمر دست برآختند
 پریشان و غمگین و آسمیه‌سر
 گسست و نیامد بدیشان نهیب
 (همان: ۲۶)

۴- نتیجه‌گیری

ادبیات کلاسیک فارسی حماسی بستر مطلوبی برای اقتباس بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه ژانر یا گونه‌ی پرطرفدار رزمی - مبارزه‌ای، است. در این امر باید به شاخص‌های ذاتی این آثار توجه داشت. در پاسخ به پرسش اصلی پژوهش می‌توان گفت در گستره آثار حماسی فارسی در متنی مانند *برزنامه* و نمونه‌های مشابه آن، عناصری وجود دارد؛ مانند داستان مصور و بخش‌بندی‌پذیر برای خلق مراحل مختلف بازی با پایانی خوش و سرگرم‌کننده؛ در کنار بهره‌مندی از شخصیت‌های ابر قهرمان (ضدقهرمان) و تنوع کارکترهای جذاب. در نتیجه این آثار را می‌توان به بازی‌های اقتباسی پرمخاطب تبدیل کرد. آنچه این متون را جزو بهترین انتخاب‌ها برای بازتولید بازی‌های رایانه‌ای کرده، عبارت است از: وجود انواع کشمکش‌های پرهیجان و سرشار از حرکت که ضرباهنگ مناسب را برای بازی‌های نسل جدید رزمی - مبارزه‌ای ایجاد می‌کند؛ همچنین توجه به اینکه این آثار در گستره‌ای از درون‌مایه‌های متناسب با فرهنگ بومی و ایرانی شکل گرفته است؛ چنانکه می‌توان با حفظ مواردی، به متونی مانند *برزنامه* برای ساخت بازی رایانه‌ای توجه کرد؛ از جمله این موارد حفظ چارچوب عمل‌محور متن، در نظر گرفتن ارزش‌های فرهنگی، پرهیز از نمایش تصاویر و اعمال متضاد با هنجارهای اخلاقی جامعه، وفاداری نسبتاً بسیار به ماجراهای پرافت‌وخیز است. همچنین می‌توان به این نکته نیز توجه داشت که روزآمد بودن انواع شاخص‌های در دسترس در *برزنامه* مانند تنوع سلاح و تمایز در کاربرد انواع چالش‌ها و نبردها به‌ویژه در مقایسه با آثار روز جهان، ظرفیت‌های مطلوب آن را در تولید بازی اقتباسی، بیش‌ازپیش درخور بررسی نشان می‌دهد. در نتیجه لازم است با برجسته‌سازی و تقویت عناصری مانند تعلیق داستانی در قالب

ماجرای متنوع، اضافه کردن شخصیت‌ها و موجودات شگفت‌انگیز مرسوم در آثار حماسی، توجه ویژه به عناصر طبیعت، خلق فضاها و موقعیت‌های باشکوه، استفاده از تنوع نقش‌آفرینی‌های موجود در متن در روند بازی، تأکید بر وجه اغراق‌آمیز و حماسی سلاح‌ها، جنگ‌ها و مبارزات فردی و گروهی، اثر اقتباسی مناسبی از آن تولید کرد.

پی‌نوشت

۱. در اصلی‌ترین و کوتاه‌ترین تعریف، اقتباس یعنی نوعی گرفتن و برداشت از اثر ادبی (میرزاپور، ۱۳۸۸: ۲۶).
۲. جراللد پرینس در تعریف جدید خود از روایت، بازگویی یک یا چند رویداد واقعی یا خیالی را که یک یا چند روایت‌گو به یک یا چند روایت‌شنو منتقل می‌کنند، روایت می‌شمارد (پرینس، ۱۳۹۱: ۱۰)؛ هر سه رکن روایت به‌ویژه در نسل‌های جدید بازی‌های رایانه‌ای به‌خوبی مشاهده می‌شود.
۳. کریتوس (Kratos) نمونه بسیار مشهور چنین قهرمانانی با ظاهر برجسته در مجموعه بازی خدای جنگ (God of War / ۲۰۰۵-۲۰۱۸) به‌عنوان نمونه بازی رایانه‌ای خارجی و گرشاسب در سری بازی‌هایی به همین نام از محصولات ایرانی است.
۴. بازی کترا، سپاه سخت (Contra: Hard Corps) محصول ۱۹۹۴، یکی از این نمونه‌هاست که با انتخاب شخصیت‌های مختلف در بازی، روند و پایانی متفاوت برای کاربر در نظر گرفته شده است.
۵. یکی از نمونه‌های کمیاب و درخشان این نوع از نبردها، بخش‌هایی از مبارزه کریتوس با بالدر (Baldr) در نسخه چهارم بازی رایانه‌ای خدای جنگ است.

منابع

۱. آرین، آرمان؛ ناصحی، الناز (۱۳۸۹). *راهنمای بازی‌نامه نویسی*، تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
۲. آخوندی، مرتضی (۱۳۸۷). «بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دینی»، *دین و ارتباطات*، سال ۱۵، شماره ۲، ۳۷-۵.
۳. پرینس، جراللد (۱۳۹۱). *روایت‌شناسی، شکل و کارکرد روایت*، ترجمه محمد شهبان، تهران: مینوی خرد.
۴. پورشبانان، علیرضا؛ پورشبانان، امیرحسین؛ فنایی، زهرا (۱۳۹۶). «بررسی ظرفیت‌های ادبیات حماسی کلاسیک فارسی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای»، *سومین همایش بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها*، دانشگاه اصفهان، ۱-۱۱.
۵. جاوید صباغیان، مقداد؛ حسینی، محمدرضا (۱۳۹۱). «بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری؛ بررسی و تحلیل وضعیت مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه آثار هنری»، *هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی*، دوره ۱۷، شماره ۲، ۶۹-۷۷.
۶. جلال‌زاده، بهاره؛ دوران، بهزاد (۱۳۸۸). «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای»، *فصلنامه تحقیقات فرهنگی*، دوره ۲، شماره ۷، ۷۷-۹۶.
۷. حسام‌پور، سعید؛ جباره ناصرو، عظیم (۱۳۸۸). «روایتی دیگر از برزنامه»، *بوستان ادب دانشگاه شیراز*، شماره ۵۶، ۶۹-۱۰۱.
۸. خالقی مطلق، جلال (۱۳۸۶). *حماسه، دانشنامه زبان و ادبیات فارسی*، به سرپرستی اسماعیل سعادت، تهران: فرهنگستان زبان و ادب فارسی.

۹. رزمجو، حسین (۱۳۷۰). *انواع ادبی و آثار آن در زبان فارسی*، مشهد: آستان قدس رضوی.
۱۰. زاهدی، فریندخت (۱۳۷۶). «شخصیت‌پردازی در ادبیات نمایشی»، هنر، شماره ۳۴، ۴۵-۵۲.
۱۱. زکوی، مهدی (۱۳۹۶). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌تی»، *مطالعات فرهنگ - ارتباطات*، دوره ۱۸، شماره ۳۸، ۱۰۳-۱۳۱.
۱۲. سادات طاهری قلعه‌نو؛ زهرا؛ ذوالفقاری، حسن؛ باقری، بهادر (۱۳۹۲). «ساخت بازی‌های رایانه‌ای براساس قصه‌های بلند عامیانه‌ی عامیانه‌ی ایرانی (با تأکید بر داستان قهرمان قاتل)»، *مجله علمی پژوهشی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز*، سال چهارم، شماره دوم، ۱۰۵-۱۲۶.
۱۳. سلیمانی‌پور، فاطمه؛ کثری، مرضیه؛ مینایی، بهروز (۱۳۹۶). «ظرفیت‌شناسی شاهنامه براساس الگوهای سه‌گانه‌ی اقتباس برای نگارش بازی‌نامه»، *ادبیات نمایشی و هنرهای تجسمی دانشگاه دامغان*، دوره ۲، شماره ۶، ۶۲-۴۹.
۱۴. شفیعی کدکنی، محمدرضا (۱۳۷۲). «انواع ادبی و شعر فارسی»، *رشد آموزش ادب فارسی*، سال ۸، شماره ۳۲ و ۳۳، ۹-۴.
۱۵. صفا، ذبیح‌الله (۱۳۸۷). *حماسه‌سرایی در ایران*، تهران: فردوسی.
۱۶. قائمی، فرزاد (۱۳۹۷). «جستجوی منابع جدیدی در رابطه با نام سراینده و تخمین زمان سرایش برزنامه کهن»، *شعرپژوهی (بوستان ادب)*، سال ۱۲، شماره ۱، ۱۲۲-۱۵۰.
۱۷. _____ (۱۳۹۸). «بررسی اصالت بخش‌های مختلف برزنامه کهن و نسبت متنی اثر با شاهنامه فردوسی بر مبنای نقد متن‌شناختی نسخ منظومه»، *مجله متن‌پژوهی ادبی دانشگاه علامه طباطبائی*، انتشار آنلاین از بهمن ۹۸ (مقالات آماده انتشار).
۱۸. _____ (۱۳۹۸). «بررسی سنت ادبی الحاق سرایی و تحلیل انگیزه سرایندگان متون الحاقی (مطالعه موردی: برزنامه کهن)»، *مجله زبان و ادب فارسی دانشگاه تبریز*، سال ۷۲، شماره ۲۳۹، ۱۰۳-۱۲۶.
۱۹. کوثری، مسعود (۱۳۸۹). *عصر بازی (بازی‌های رایانه‌ای در عصر معاصر)*، تهران: دریاچه نو.
۲۰. کوثری، مسعود؛ شاقاسمی، احسان (۱۳۸۸). «تعاملی تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای؛ فراخوانی به خدمت»، *فصلنامه تحقیقات فرهنگی*، دوره ۲، شماره ۷، ۱-۱۹.
۲۱. کوسج، شمس‌الدین محمد (۱۳۸۷). *برزنامه (بخش کهن)*، مقدمه و تصحیح اکبر نحوی، تهران: میراث مکتوب.
۲۲. گیویان، عبدالله (۱۳۸۸). *بازی‌های رایانه‌ای*، تهران: همشهری.
۲۳. محسنی آهویی، ابراهیم (۱۳۸۷). *تحلیل گفتمان بازی‌های رایانه‌ای (بررسی مقایسه‌ای بازی نجات بندر و بازی جنگ‌های صلیبی)*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران: دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران.
۲۴. محسنی آهویی، ابراهیم؛ دهقان، علیرضا (۱۳۸۸). «ایدئولوژی تعامل: بازی رایانه‌ای به‌عنوان رسانه بازی‌پذیر»، *رسانه جهانی*، دوره ۴، شماره ۱، ۴۹-۸۸.
۲۵. محمدی فشارکی، محسن؛ نصیری، جبار (۱۳۹۴). «بررسی نمود اسطوره‌باروری در حماسه برزنامه براساس نظریه جرج فریزر»، *متن‌پژوهی ادبی*، سال ۲۰، شماره ۶۷، ۱۰۷-۱۲۵.
۲۶. مک‌کی، رابرت (۱۳۸۷). *داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس، چاپ سوم.
۲۷. مول، ژول (۱۳۶۹). *مقدمه بر شاهنامه*، ترجمه جهانگیر افکاری، تهران: علمی فرهنگی، چاپ چهارم.
۲۸. میرزاپور، بهنام (۱۳۸۸). «اقتباس ادبی در ادبیات دراماتیک»، *فصلنامه صحنه*، سال ۸، دوره جدید، شماره ۲۶،

۲۸-۲۵

۲۹. ناشناس (۱۳۸۲). *برزنامه*، به اهتمام محمد دبیرسیاقی، تهران: انجمن آثار و مفاخر ایرانی.
۳۰. نحوی، اکبر (۱۳۸۰). «ناگفته‌هایی درباره‌ی برزنامه»، *مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی*، مشهد: دانشگاه فردوسی، شماره ۱ و ۲، ۳۷۱-۳۸۸.
۳۱. نصیری، جبار؛ طغیانی، اسحاق (۱۳۹۷). «شباهت ساختاری داستان سوسن رامشگر در برزنامه با اسطوره آفرینش در بندهش»، *فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال ۱۴، شماره ۵۱، ۲۷۹-۳۰۰.
۳۲. نصیری، جبار؛ محمدی فشارکی، محمد (۱۳۹۵). «بررسی نمود اسطوره قهرمان هزارچهره در حماسه برزنامه براساس نظریه جوزف کمپبل»، *نشریه ادب و زبان*، سال ۱۹، شماره ۳۹، ۲۷۱-۲۹۳.
۳۳. نصیری، جبار؛ نصر اصفهانی، محمدرضا (۱۳۹۴). «نمود جدال سه‌گانه آریایی در حماسه برزنامه»، *دوفصلنامه ادبیات حماسی*، سال ۲، شماره ۴، ۱۱۷-۱۰۱.
۳۴. وبر، مریلین (۱۳۹۱). *راهنمای فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن*، ترجمه حسین فراهانی، تهران: ساقی.
35. 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.
36. Ang, Chee Siang, Panayiotis zephyrs and Stephanie, Wilson (2010). *Computer Game and Sociocultural play: an activity Thorical Perspective*, London: Sage pub.
37. Frasca, Gonzalo, (2001). *videogame of The Oppressed: videogame as a Means For Critical Thinking and Deabte*, School of Literatuer, Communication, and Cultuer.
38. Friedman, T.L. (1999, November 17). *Next, Its' E ducation*, New York Times, Retrieved from: <http://www.nytimes.com/library/opinion/friedman/111799frie.html>.
39. Gilbert, N. & Conte, R. (eds.) (1995). *Artificial Societ-ies: The Computer Simulation of Social Life*, UCL Press, London.
40. Grodal, T.G. (1998). "*Filmfortæ lling og computerspil*", In *Multimedie, Hypermedier, Interaktiv eMedier*, Aalborg: Alborg Universitetsforlag, pages, 251-239.
41. Juul, J. (2005). "*Game Telling Stories?*", in J. Raessens and J. Goldstein (eds) *Handbook of Computer Game Studies*, New York: The MIT Press Cambridge.
42. Kline, Stephen, Shrdler Kim, Drotner, Kristen & Murray, Catherine (2003). *Researching Audiences: A Practical Guide to Methods in Media Audience Analysis*, Arnold, London.
43. Mates, A. (2000). *A NeoAristotelian Theory of interactive Drama*, Working Notes of the AAAI Spring Symposium on Artificial Intelligence and Interactive Entertainment. AAAI Press.
44. Scholes, R., J. Phelan & R. Kellogg (2006). *The Nature of Narrative*. Oxford: Oxford University Press.
45. Szilas, N. (2002). *Structural Models for Interactive Drama*. In the proceedings of the 2th International Conference on Computational Semiotics for Games and New Media, Augsburg, Germany.
46. Tambornini, R. and Paul Skalski. (2006). *The role of Presence in the Experience of Electronic Games*, Edited by Peter Vorderer and Jennings Bryant, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
47. Wolf, M.J. (2002). *The Medium of the Video Game*, Texas: University of Texas Press.

