

## اقتباس از کهن‌الگوها در شخصیت‌پردازی بازی‌های رایانه‌ای در ایران

لیلا بذرافشان 1، هانیه دلاوریان 2

1 دانشجوی کارشناسی ارشد، دانشکده هنر و معماری، مؤسسه آموزش عالی کمال‌الملک، نوشهر،

ایران

2 دانشجوی دکتری تخصصی، دانشکده الهیات و فلسفه، دانشگاه علوم تحقیقات، تهران، ایران

### چکیده

بازی‌های رایانه‌ای؛ به واسطه هنر پویانمایی که پشتوانه‌ای غنی در اندیشه انسان به همراه دارد، رسانه‌ای هنری است که در نهایت، ذهن جاندارپندار آدمی را تکامل می‌بخشد. فرهنگ، هنر و ادبیات غنی ایران از نظر محتوای داستان و همین‌طور به تصویر کشیدن قهرمانان و اساطیر به‌عنوان کاراکترهایی که در مخاطبان خود حسی نوستالژیک ایجاد می‌کنند، منبع اقتباس ارزشمندی می‌باشند. چراکه نمودهای برجسته کهن‌الگوها که نشأت گرفته از ضمیر ناخودآگاه جمعی انسان‌هاست؛ در نمادها، اساطیر، فرهنگ عامیانه و... متبلور می‌گردند. ویژگی عمده اساطیر ایران ثنویت است؛ تقابل خیر و شر در ایران باستان مقام اساسی داشته است و در اوستا در سیمای اهورامزدا و اهریمن تجسم یافته است، از این‌رو بازی‌های رایانه‌ای بستری مناسب برای حضور اساطیر می‌باشند. چراکه همواره در بازی‌ها با شخصیت‌هایی مثبت و منفی روبرو می‌شویم که در جدال باهم می‌باشند. آنچه ضرورت پژوهش پیرامون این موضوع را فراهم می‌سازد؛ به بسط فرهنگ و هنر ایران همسو با تحولات تکنولوژی، باز می‌گردد و هدف پی‌ریزی بنیان بازی‌های رایانه‌ای با هویت ایرانی به منظور ارتقاء نظری و بصری، به‌مدد اقتباس‌های هنری-ادبی کلاسیک ایران می‌باشد. مقاله حاضر باهدف مطالعه توصیفی و به‌روش کتابخانه‌ای صورت گرفته است.

واژه‌های کلیدی: کهن‌الگو، نماد، اساطیر، شخصیت‌پردازی، بازی‌های رایانه‌ای.