



سال نهم / زمستان ۱۳۹۹

پایان‌بندی سریال بازی تاج‌وتخت؛ از پیوستگی تا گسست گفتمانی

• مهسا بدری^۱

DOR: [20.1001.1.38552322.1399.9.37.5.5](https://doi.org/10.1001.1.38552322.1399.9.37.5.5)

چکیده

در این مقاله، سریال تلویزیونی «بازی تاج‌وتخت» به‌مثابه یک گفتمان سینمایی و با تمرکز بر پایان‌بندی غیرمنتظره این سریال، گسست پیوستگی گفتمانی که منجر به آشکار شدن معنای ایدئولوژیک می‌شود، مطالعه شده است. در این مطالعه با تکیه بر روش تحلیل گفتمان فوکو، روایت سریال با تمرکز بر سفر سه قهرمان «جان اسنو»، «دنیس تارگرین» و «برن استارک» که در قسمت پایانی در رقابت نهایی برای نشستن بر روی تخت قرار می‌گیرند، با توجه به سه مرحله «سفر قهرمان» جوزف کمپل، تحلیل شده است. نتایج نشان می‌دهد که گفتمان بازی تاج‌وتخت الگوی پیوسته‌ای از سفر قهرمان را ارائه می‌دهد، اما این الگو در قسمت پایانی انسجام و پیوستگی خود را از دست می‌دهد و منجر به آشکار شدن ایدئولوژی سریال می‌شود که براساس آن، باوجودی که گفتمان روایت در مسیر عرفی کردن «حاکمیت» و ایجاد نزدیکی میان طبقه بالا و پایین به‌عنوان معنایی ایدئولوژیک قرار داشت، پایان‌بندی این سریال این فاصله را تشدید کرده و به حاکمیت مقامی فرانسائی و غیرقابل دسترس می‌بخشد.

واژگان کلیدی: گفتمان، بازی تاج‌وتخت، سفر قهرمان، ایدئولوژی.

طرح مسئله

سریال تلویزیونی «بازی تاجوتخت» در حالی در بهار ۲۰۱۹ به پایان رسید که فصل پایانی آن با اعتراضات بسیاری از سوی بسیاری از طرفداران آن همراه بود. این سریال آمریکایی که سبکی دراما-فانتزی دارد، برگرفته از مجموعه رمان‌های جورج آر آر مارتین^۱ تحت عنوان «نغمه یخ و آتش» است و در ۸ فصل و ۷۳ قسمت تولید و از سال ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۹ از شبکه اچ‌بی‌او^۲ پخش شد و رکورددار تعداد بیننده در این شبکه است (TV by the Numbers, 2011) که این امر نشان‌دهنده موفقیت آن در جذب مخاطبان است.

با این وجود، پایان‌بندی این سریال اعتراضات بسیاری ایجاد کرد. پست‌ها و هشتک‌های بسیاری که در سطح فضای منتشر شده است، همگی بر نارضایتی تعداد بسیاری از مخاطبان این سریال در ایران و سایر نقاط جهان صحنه می‌گذارد. منتقدان سازندگان را به شتاب‌زدگی در پایان‌بندی سریال متهم و انتقادات بسیاری به فرم و محتوای فصل هشتم وارد کردند. مشاهده امتیازهای ثبت شده برای قسمت‌های مختلف این سریال در سایت آی‌ام‌دی‌بی^۳ نشان می‌دهد که امتیاز فصل پایانی به‌ویژه قسمت پایانی این سریال افت شدیدی داشته است. در حالی که میانگین امتیازات فصل‌های ۱ تا ۷ بین ۸/۵ تا ۹/۵ از ۱۰ متغیر است، میانگین امتیاز فصل هشتم ۶/۵ و قسمت پایانی تنها ۴/۲ بوده است. همچنین، امضای طوماری در اعتراض به این فصل و تقاضا از سازندگان برای ساخت مجدد و تجدیدنظر در پایان‌بندی آن، یکی دیگر از عوامل نشان‌دهنده نارضایتی طرفداران این سریال است. این طومار در سایت «سکوی جهانی برای تغییر»^۴ ثبت شده است و تا تاریخ ۱۲ تیر ۱۳۹۸، یک میلیون و ۶۵۸ هزار و ۳۳۱ نفر آن را امضا کردند.

واکنش مخاطبان به پایان‌بندی سریال، نشان‌دهنده رخ کردن بزنگاهی در روایت این سریال است که ترنر آن را رد پای ایدئولوژی می‌داند. به اعتقاد وی، متون سینمایی محل نزاع مواضع مختلف و متضاد است که غالباً مواضع مسلط فرهنگی پیروز می‌شوند. در حالی که حضور ایدئولوژی غالباً ناپیدا است، بروز شکاف‌هایی در فیلم، امکان مشاهده عمل یکسان‌ساز ایدئولوژی را میسر می‌کند (ترنر، ۱۳۹۵: ۲۰۲). این شکاف‌ها لحظاتی از فیلم هستند که مخاطب از ضعف روایت آگاه می‌شود و آن را غیرقابل‌پذیرش می‌داند. این امر اتفاقی است که برای آخرین قسمت سریال بازی تاجوتخت رخ داده است و بر این اساس به نظر می‌رسد در فصل پایانی به‌ویژه قسمت‌های پایانی سریال، رد پای ایدئولوژی را می‌تواند مشاهده کرد. این مطالعه بر آن است تا به تحلیل ایدئولوژی سریال بازی تاجوتخت بپردازد. در این مطالعه سریال بازی تاجوتخت به‌مثابه گفتمانی سینمایی مورد توجه است که پایان‌بندی این سریال نظم گفتمانی ایجاد شده را دچار گسست کرده و ایدئولوژی خاصی را غالب کرده است. من برآنم به این سؤال پاسخ دهم که گفتمان بازی تاجوتخت به چه شکل دچار گسست شده است و در نزاع میان مواضع ایدئولوژیک روایت این سریال چه ایدئولوژی بر تخت نشسته است؟

1 George R. R. Martin

2 HBO

3 IMDB: Ratings and Reviews for New Movies and TV Show

4 The world's platform for change

چهارچوب نظری

در این مطالعه، سریال بازی تاج و تخت به مثابه یک گفتمان مورد توجه قرار دارد. گفتمان مفهومی است که میشل فوکو در دیرینه‌شناسی دانش (۱۹۶۹) به عنوان گروه‌هایی از گزاره‌ها مطرح می‌کند که شیوه تفکر درباره چیزها و نحوه عمل براساس آن را ساختار می‌دهد (فوکو، ۱۳۸۹). ون دایک بر این باور است که هر گفتمانی عناوین^۱ و موضوعات خاصی را مطرح کرده و آن‌ها را به طرق خاصی در ارتباط با هم قرار می‌دهد و بدین طریق مضامینی^۲ خلق می‌کند که گفتمان را از سایر گفتمان‌ها متمایز می‌سازد (ون دایک، ۱۳۹۴: ۶۵). مضامین هر گفتمان مشخص می‌کند که یک گفتمان در کل در مورد چیست و چگونه باید در مورد آن اندیشید. فوکو از این امر تحت عنوان «نظام دانش» به عنوان مجموعه‌ای از تمام آن چیزهایی که درون گفتمان به عنوان حقیقت پذیرفته شده‌اند، نام می‌برد و بر این باور است که هر گفتمانی، دانش متناظر خود را تولید کرده و متکی به مفروض‌ها و ادعایی عمل می‌کند که دانش، آن‌ها را امر حقیقی می‌داند (رز، ۱۳۹۷: ۲۶۱).

سریال‌های تلویزیونی را نیز می‌توان به مثابه نوعی گفتمان مورد توجه قرارداد زیرا دربرگیرنده مجموعه‌ای نظام‌مند از گزاره‌هایی هستند که در جریانی از بینامتنیت، نظام دانش خاصی را ایجاد می‌کنند و مخاطبان تنها با اندیشیدن در چهارچوب آن، قادر به درک و لذت از آن خواهند بود. ساختار گفتمانی سریال‌های تلویزیونی، ساختاری روایی است. سریال‌ها قهرمانانی دارند که با هدف یا اهداف همگرا یا واگرا در ابتدای سریال، حرکتی را آغاز کرده، سلسله رویدادهایی را تجربه می‌کنند و در نهایت به نقطه پایانی می‌رسند. جوزف کمپل برای این سیر روایی، مفهوم «سفر قهرمان» را به کار می‌برد (کمپل، ۱۳۸۴). وی روایت را شامل سفری می‌داند که قهرمان انجام می‌دهد و در آن سه قدم اصلی برمی‌دارد. نخستین قدم «عزیمت» است که در آن، قهرمان خواسته یا ناخواسته سفر خود را سمت ناشناخته‌ها آغاز می‌کند (کمپل، ۱۳۸۴: ۶۶). قدم دوم، «آیین تشریف» است که در آن قهرمان با مشکلات مختلفی مواجه می‌شود، از آزمون‌های بسیاری می‌گذرد، دچار تحول شده و به موهبتی دست می‌یابد (کمپل، ۱۳۸۴: ۱۰۵). قدم سوم «بازگشت» است؛ قهرمان به جامعه خود بازمی‌گردد و موهبتی را که به دست آورده در جامعه خود به کار می‌بندد (کمپل، ۱۳۸۴: ۲۰۳).

در این میان، گفتمان سریال‌های تلویزیونی با ایجاد تمایز میان شخصیت‌ها و رویدادها، در خدمت تأکید و تأکید زدایی از معناهایی است که گفتمان حائز آن است. این معناها به تعبیر ون دایک «الگوهای ذهنی» است (ون دایک، ۱۳۹۴: ۶۷) که براساس آن، مخاطبان به شیوه خاصی در خصوص رویدادهای سریال می‌اندیشند. به همین روی، ون دایک گفتمان‌ها را به‌وضوح ایدئولوژیک می‌داند (ون دایک، ۱۳۹۴: ۳۱). زیرا ایدئولوژی تعیین‌کننده الگوی ذهنی اندیشیدن است و گفتمان فراهم‌کننده بستر عملکرد این الگوهای ذهنی است (رز، ۱۳۹۷: ۲۵۹).

بر این اساس، سریال‌های تلویزیونی محمل مناسبی برای تحلیل ایدئولوژیک هستند. ویژگی مهم ایدئولوژی آن است که «امور را به مثابه امور بدیهی جا بیندازند، بی‌آنکه به نظر برسد دارد این کار را انجام می‌دهد» (آلتوسر، ۱۳۸۶: ۶۸). این امر از طریق پیوستگی، به عنوان یک از ویژگی‌های بارز گفتمانی صورت می‌پذیرد که براساس آن، معانی تمامی گزاره‌های گفتمان، باید از جهاتی به هم

1 topics

2 themes

مرتبط باشند (ون دایک، ۱۳۹۴: ۶۸) و در این صورت است که ایدئولوژی به مثابه امری کاملاً بدیهی پنهان می‌ماند. هر شکاف و گسستی در این پیوستگی، بر هم زنده الگوهای ذهنی است و به همین دلیل از سوی مخاطب قابل تشخیص و کم‌وبیش غیرقابل پذیرش است. متون سینمایی دربرگیرنده نزاع مواضع ایدئولوژیک مختلف و بعضاً متضاد است و گفتمان سینمایی، با تأکید و تأکید زدایی، غلبه مواضع خاصی را بر مواضع دیگر به عنوان نتیجه منطقی روایت، باز می‌تاباند. تا زمانی که پیوستگی گفتمانی پابرجاست، حضور ایدئولوژی‌ای که بر غلبه مواضع خاص تأکید دارد، پنهان است. اما با بر هم خوردن پیوستگی گفتمانی، شکاف‌هایی بر جا می‌ماند که می‌توان از رهگذر آن‌ها حضور ایدئولوژی را مشاهده کرد. این شکاف‌ها، ساخته منتقدان سینما نیستند و از درون فیلم دریافت نمی‌شوند، بلکه غالباً «نقاطی هستند که مخاطب از ضعف روایت آگاه می‌شود» (ترنر، ۱۳۹۵: ۲۰۲)؛ جایی که مخاطب با توجه به نظام دانش ایجاد شده، رویدادهای خاصی را در روایت منطقی و معنادار نمی‌داند. این امر بدان معنا است پیوستگی گفتمان گسسته است و جایی که پیوستگی گفتمان می‌شکند، ایدئولوژی خود را نشان می‌دهد.

روش تحقیق

در این مطالعه با تکیه بر روش تحلیل گفتمان میشل فوکو، سریال تلویزیونی «بازی تاج‌وتخت» به مثابه یک گفتمان مورد مطالعه قرار می‌گیرد. روش تحلیل گفتمان فوکو مبتنی بر سه مرحله اصلی است (رز، ۱۳۹۷). نخست تعیین منابع است. فوکو بینامتنیت را برای درک گفتمان حائز اهمیت می‌داند. بینامتنیت اشاره به شیوه‌هایی دارد که معنای هر متن گفتمانی نه تنها به آن متن، بلکه به معنای متون دیگر نیز بستگی دارد (رز، ۱۳۹۷: ۲۵۸). در این میان، گفتمان بازی تاج‌وتخت تنها محصول متن سریال نیست، بلکه حاصل تمامی متون بصری، صوتی و نوشتاری است که در طول ۸ سال به صورت جریانی منسجم بیان شده است. در این مرحله، دودسته از منابع مورد توجه قرار گرفته است، نخست «سریال بازی تاج‌وتخت» است. در میان تمام جریان‌های پیچیده روایت این سریال، سفر سه قهرمان «جان اسنو»، «دنیریس تارگرین» و «برن استارک» که در فصل پایانی به ویژه در قسمت پایانی در رقابت نهایی برای نشستن بر روی تخت قرار می‌گیرند، در سه مرحله سفر قهرمان کمپل تحت عنوان «عزیمت»، «آیین تشریف» و «بازگشت» مورد توجه قرار می‌گیرد. دومین منبع، محتوای منتشر شده در خصوص بازی تاج‌وتخت در اینستاگرام است که تفسیرکننده روایت بازی تاج‌وتخت هستند. با توجه به گسترده بودن تعداد و میزان صفحات اینستاگرام، انتخاب محتواها هدفمند و با استفاده از هشتک صورت گرفته است.

دومین قدم، تعیین مضامین کلیدی است؛ آن دسته از موضوعاتی که گفتمان به تفسیر آن‌ها می‌پردازند (رز، ۱۳۹۷: ۲۸۱). بر این اساس، در هر مرحله از سفر قهرمان، مضامین کلیدی استخراج شده‌اند. در سومین قدم، رابطه میان مضامین کلیدی مشخص می‌شود که به عنوان یکی از راهکارهای اقناع مخاطب مطرح هستند. ون دایک رابطه میان مضامین کلیدی را شامل «پیوستگی»، «تقابل» و «تعارض» می‌داند. «پیوستگی» به معنای آن است که تمامی گزاره‌های گفتمان باید از جهاتی به هم مرتبط باشند به طوری که بتوانند الگویی پیوسته به حساب آیند (ون دایک، ۱۳۹۴: ۶۸). «تقابل» زمانی خود را نشان می‌دهد که دو یا چند گروه منافع متضادی دارند یا

یک نزاع یا رقابت وجود داشته باشد. «تعارض» به آن روابطی اشاره دارد که به اعتقاد فوکو، صورت‌بندی‌های گفتمانی دارای ساختار را غیرمنطقی و غیرمنسجم می‌کند (رز، ۱۳۹۷: ۲۹۲).

تحلیل بازی تاج و تخت

مرحله اول سفر قهرمان: عزیمت

مرحله اول سفر قهرمان در بازی تاج و تخت را می‌توانیم مربوط به فصل اول بدانیم که در آن شخصیت‌ها معرفی شده و حرکت آن‌ها آغاز می‌شود.

جان اسنو: جان اسنو پسر حرام‌زاده والی شمال (یکی از هفت اقلیم وستروس) است که در وینترفیل ساکن هستند. با توجه به این که جان حرام‌زاده است، شانسی برای لرد وینترفیل شدن ندارد و نمی‌تواند از اعتباری که برادران و خواهرانش که همگی حلال‌زاده هستند، برخوردار باشد. به همین روی تصمیم می‌گیرد به نگهبانان دیوار^۱ که غالباً حرام‌زادگان و دزدان و رانده‌شدگان هستند و مسئولیت دارند در تمام عمر در قلعه سیاه ساکن بوده و از دیوار در برابر نفوذ وحشی‌ها^۲ و وایت واکرها^۳ محافظت کنند، ملحق شود.

دنیریس تارگرین: دنیریس و برادرش، تنها بازماندگان خاندان تارگرین^۴ هستند که در کودکی به سرزمین‌های غرب وستروس فراری داده شده و به‌دوراز وستروس بزرگ شدند و همواره آرزوی بازپس‌گیری تخت آهنین را در سر داشتند. دنیریس تحت سلطه برادرش است که برای جلب حمایت جنگجویان قبایل دوتراکی^۵، دنیریس را به همسری رئیس دوتراکی‌ها، کال دروگو درمی‌آورد. اما کال دروگو به دنیریس علاقه‌مند می‌شود و برادر را می‌کشد. بنابراین دنیریس تنها بازمانده تارگرین و تنها وارث تخت آهنین می‌شود و سفر خود را برای بازپس‌گیری تخت آهنین آغاز می‌کند.

برن استارک: برن استارک، پسر کوچک والی شمال و برادر ناتنی جان اسنو است. او کودکی کنجکاو و بازیگوش است که پس از پرت شدن از برج و فلج شدن، توانایی وارگ^۶ شدن پیدا می‌کند. او پس از کشته شدن پدرش و عزیمت برادرش برای جنگ، لرد وینترفیل می‌شود، اما با خیانت مواجه شده و به سمت دیوار فرار می‌کند تا به جان ملحق شود. در راه، دو پیک از «کلاغ سه چشم»^۷ را ملاقات می‌کند که او را به واسطه توانایی جدیدش، فراخوانده بود و برن حرکتش را برای دیدار وی آغاز می‌کند.

مضامین کلیدی

در مرحله اول سفر قهرمان، دو دسته از مضامین کلیدی قابل مشاهده هستند. نخست مضامینی در خصوص جهان بازی تاج و تخت که ویژگی‌های اجتماعی، سیاسی و جغرافیایی آن را معرفی می‌کنند،

۱ سد یخی عظیم غیرقابل نفوذ که مرز وستروس و سرزمین‌های شمال است.

۲ انسان‌های غیرمتمدن ساکن شمال دیوار

۳ ارتش مردگان

۴ یکی از خاندان‌های داعیه‌دار سلطنت که بر اژدهاها تسلط دارند.

۵ جنگجویان بومی سرزمین‌های غرب وستروس

۶ انسان‌هایی که قادر هستند به بدن دیگر جانداران نفوذ کرده و با کنترل بدن آن‌ها به مکان‌های مختلف سفر کنند.

۷ فردی که دارای بالاترین سطح توانایی وارگ است و قدرت بازگشت به گذشته را دارد و به‌عنوان حافظه تاریخ شناخته می‌شود.

دسته دوم، مضامینی در خصوص شخصیت قهرمان‌ها که ویژگی‌ها، انگیزه حرکت و نحوه عمل آن‌ها در بستر جهان وستروس را مورد تأکید قرار می‌دهد.

الف) جهان بازی تاج‌وتخت: در سریال بازی تاج‌وتخت، جهان فانتزی جدیدی ترسیم می‌شود که فهم رویدادها و اعمال قهرمان‌ها تنها با فهم این جهان جدید میسر است. مهم‌ترین مضامین شناسایی شده در این زمینه، شامل موارد زیر است:

- **جغرافیای ساختگی:** جهان بازی تاج‌وتخت دارای جغرافیای مخصوص خود است و مناطق مختلف در این جغرافیا، تاریخ، فرهنگ و زبان مخصوص به خود را دارند. اهمیت این جغرافیا در تیتراژ هر قسمت از سریال جلوه‌گر است که به فراخور داستان هر قسمت، تصویر روشنی از این جغرافیا، ویژگی‌های هر منطقه، موقعیت شخصیت‌ها نسبت به هم، فاصله رویدادها از یکدیگر و اهمیت آن‌ها برای سایر مناطق برای مخاطب ترسیم می‌کند.

- **ساختار حکومت مبتنی بر خون:** ساختار سیاسی وستروس، نظام سلطنت و پادشاهی است که در آن حق پادشاهی با «خون» مشخص می‌شود. از یک طرف، حکومت در خاندان حاکم از پدر به پسر حلال‌زاده، و در صورتی که مردی وجود نداشته باشد، حکومت به زنان خاندان به ارث می‌رسد. از سوی دیگر، حکومت می‌تواند با جنگ و ریختن خون، از خاندانی به خاندان دیگر منتقل شود.

- **سلسله‌مراتب قدرت منعطف:** فرهنگ و سیاست در سرزمین وستروس دارای ساختار سلسله‌مراتبی است که براساس آن حکومت بر مردم، شاه بر والی‌ها، والی‌ها بر سایر مناطق، مردان بر زنان و حلال‌زادگان بر حرام‌زادگان جایگاه برتری دارند. باین‌وجود، چرخش در ساختار سلسله‌مراتب قدرت امری شدنی است که این امر احتمالات بسیاری را برای شخصیت‌های مختلف این داستان فراهم می‌کند. بر این اساس، هم افراد عادی می‌توانند در صورت پیروزی در جنگ، به جایگاه حکومت دست یابند، و هم زنان می‌توانند در غیاب مردان به بالاترین مرتبه قدرت برسند.

- **ویژگی‌های جادویی:** جهان بازی تاج‌وتخت امکان اتفاقاتی را که در عالم واقع ممکن نیستند، ممکن می‌سازد؛ اتفاقاتی که برآمده از ژانر فانتزی این سریال است. سه ویژگی مهم جادویی در این سریال مورد تأکید است. نخست، وجود توانایی وارگ و «کلاغ سه چشم» است. دوم، وجود اژدها که همواره خاندان تارگرین‌ها صاحبان آن‌ها بوده و از آن‌ها کسب قدرت کرده‌اند. درنهایت، وجود ارتش مردگان که به‌وسیله شاه شب زنده می‌شوند و همگام با زمستان حرکت کرده و با کشتن زنده‌ها، آن‌ها را به ارتش خود می‌افزایند.

ب) ویژگی‌های قهرمانان: در سریال بازی تاج‌وتخت، قهرمانان با توجه به ویژگی‌های خاصی معرفی می‌شوند که در ترکیب با جهان ترسیم شده، احتمالات مشخصی برای حرکت دارند. ویژگی‌های سه قهرمان مورد توجه را می‌توان در چهار عنوان مشاهده کرد:

- **جایگاه اجتماعی:** جایگاه اجتماعی نشان‌دهنده موقعیت اجتماعی قهرمان در سلسله‌مراتب قدرت است. جان به واسطه آن که حرام‌زاده است، جایگاه اجتماعی پایینی دارد. دنیریس برخلاف او، متعلق به خاندانی است که سیصد سال حکومت کرده‌اند و اینک به‌عنوان تنها بازمانده این خاندان، وارث بر حق تاج‌وتخت است که برای کسب آن باید وارد جنگ شود. برن، به دلیل حلال‌زاده بودن، جایگاه اجتماعی بالاتری از جان دارد که چشم‌انداز متفاوتی را برای او به‌عنوان لرد وینترفیلد یا والی شمال مورد انتظار می‌کند.

- **ویژگی‌های شخصیتی:** هرکدام از قهرمانان، ویژگی‌های شخصیتی خاصی دارند که نشان‌دهنده توانایی‌های بالقوه برای حرکت در سلسله‌مراتب قدرت است. جان با مجموعه‌ای از ویژگی‌های مثبتی معرفی می‌شود که چهره مقبولی را از او ارائه می‌کند. او پسری مهربان و شجاع است که جاه‌طلبی و غرور ندارد. دنیریس نیز به‌عنوان چهره مثبتی معرفی می‌شود که آرام و مهربان است، مشورت‌پذیر بوده و نشانه‌های خشونت و غرور در او دیده نمی‌شود. برن، به واسطه کودک بودن و فلج شدن، به‌عنوان شخصیتی خام و بی‌تجربه نمایش داده می‌شود که شناختی از دنیا و مناسبات آن ندارد و قادر به مدیریت امور نیست.

- **ویژگی‌های جادویی:** ویژگی‌های جادویی به قهرمانان برتری می‌بخشد. جان فاقد هرگونه ویژگی جادویی است و این امر او را یک پسر معمولی جلوه می‌دهد. دنیریس سه تخم اژدها دارد و نسبت به آتش مصون است. برن پس از فلج شدن، توانایی وارگ بودن را در خود پیدا می‌کند و به همین روی از سوی «کلاغ سه چشم» فراخوانده می‌شود.

- **هدف و انگیزه:** آخرین مضمون کلیدی معرف قهرمانان، هدف و انگیزه‌ای است که برای سفر دارند. جان با توجه به اینکه در جامعه از جایگاه ممتازی برخوردار نیست، به نگهبانان دیوار می‌پیوندد تا در دفاع از وستروس در برابر خطرات شمال دیوار نقش ایفا کند. هدف دنیریس بازگشت به وستروس و بازپس‌گیری تخت آهنین است. برن بر آن است در پاسخ به فراخوان «کلاغ سه چشم» در یابد سرنوشت چه وظیفه‌ای را برای او در نظر گرفته است.

ارتباط میان مضامین کلیدی

پیوستگی: در این مرحله، پیوستگی میان دو دسته از مضامین کلیدی مطرح‌شده موردتوجه است که بر این اساس، میان هدف و انگیزه قهرمان، ویژگی‌های شخصیتی، جادویی و اجتماعی و همچنین ویژگی‌های جهان بازی تاج‌وتخت می‌بایست پیوستگی وجود داشته باشد تا حرکت باورپذیر باشد. این پیوستگی در خصوص هر سه قهرمان قابل مشاهده است. جان، در بستر فضای اجتماعی سریال، به‌عنوان یک حرام‌زاده و فقدان هرگونه قدرت جادویی، نگهبانی دیوار را به‌عنوان یک حرفه برمی‌گزیند. هیچ منطقی وجود ندارد که او مانند دنیریس به دنبال تخت آهنین و یا مانند برن، به دنبال پیدا کردن «کلاغ سه چشم» باشد. دنیریس نیز، به واسطه جایگاه اجتماعی‌اش به‌عنوان یک تارگرین، به دنبال حقی است که باید آن را به دست آورد و ویژگی‌های شخصیتی و جادویی او، انگیزه کافی برای حرکت را فراهم می‌کند. برن نیز به واسطه ناتوانی‌هایی که دارد، مسیر حرکتی را در پیش می‌گیرد که معطوف به توانایی جادویی او است و او را از انسان‌های معمولی متمایز می‌کند.

تقابل: در این مرحله، سه قهرمان در تقابل با هم قرار ندارند، بلکه هرکدام مسیرهای متفاوتی را با اهداف متفاوت در پیش گرفته‌اند. در این میان، ویژگی‌های آن‌ها در تقابل با ویژگی‌های سایر شخصیت‌هایی که در این مرحله حضور پیدا می‌کنند، مورد تأکید قرار می‌گیرد. بر این اساس، موقعیت اجتماعی پایین جان در تقابل با حلال‌زاده بودن برادرانش برجسته می‌شود. ویژگی‌های دنیریس در تقابل با غرور و جاه‌طلبی برادرش قرار دارد. برن نیز در تقابل با مردمان عادی قرار دارد.

مرحله دوم سفر قهرمان: آیین تشریف

مرحله دوم سفر قهرمان همزمان با فصل دوم آغاز شده و تا پایان فصل هفتم ادامه دارد و بخش اصلی روایت را شکل می‌دهد. بر این اساس، تمام آزمون‌ها، مشکلات، پیشرفت‌ها و تغییراتی که قهرمانان تجربه می‌کنند تا به موهبت دست یابند، به تدریج صورت می‌پذیرد و مخاطب سیر کند این تحولات را در طول ۶ سال مشاهده می‌کند.

جان اسنو: جان پس از پشت سر گذاشتن مشکلات مختلف در دیوار، به شمال دیوار می‌رود، با وحشی‌ها مواجه می‌شود و با آن‌ها رابطه خوبی پیدا می‌کند. وی، متوجه خطر وایت واکرها می‌شود. او وحشی‌ها را با خود به جنوب دیوار می‌آورد و تلاش می‌کند تا مردم را نسبت به خطر بزرگ‌تری که تمام زندگان را تهدید می‌کند، آگاه کرده و آن‌ها را متحد کند. او به فرماندهی دیوار نائل می‌شود و اعتماد جمع بسیاری از همراهان و وحشی‌ها را به دست می‌آورد. سپس، با توجه به محبوبیت و اعتمادی که به دست آورده است، به‌عنوان شاه شمال انتخاب می‌شود. در ادامه هویت واقعی جان به‌عنوان یک تارگرین، برای مخاطب مشخص می‌شود و بنابراین محق‌ترین فرد برای نشستن بر روی تخت آهنین است.

دنیریس تارگرین: دنیریس پس از مرگ کال دروگو، با گروه کوچکی از افراد وفادار، تنها می‌ماند و برای نجات گروهش، به شهرهای مختلف سرزمین‌های غرب و ستروس می‌رود. تفاوت وی زمانی بارز می‌شود که از میان شعله‌های آتش صحیح و سالم خارج می‌شود درحالی‌که سه اژدهایش در اثر گرمای آتش، از تخم بیرون می‌آیند و او تبدیل به مادر اژدهاها می‌شود (قسمت ۱۰ فصل اول). قدرت و ابهت دنیریس با بزرگ شدن سه اژدها و امکان پرواز با آن‌ها، بیشتر می‌شود. دنیریس به واسطه شخصیت خویش محبوب و به واسطه اژدهاهاش مقتدر و ترسناک است. اما وی از قدرت سه اژدهایش برای غلبه بر دشمنان و حاکمان زورگو استفاده می‌کند و وفاداری و علاقه مردم را به خود جلب می‌کند. او در پایان این مرحله، به ملکه قدرتمند و محبوبی تبدیل می‌شود که دارای ارتشی بزرگ، کشتی‌هایی برای عبور از اقیانوس و متعهدانی است که از وستروس به او ملحق شده‌اند.

برن استارک: برن با کمک همراهانش به شمال دیوار می‌رود، «کلاغ سه چشم» را می‌بیند و او برن را از موهبت بزرگی که دارد باخبر ساخته و او را فردی می‌داند که سرنوشت به‌عنوان جانشین او انتخاب کرده است. بر این اساس، با تبدیل شدن به «کلاغ سه چشم»، مسئولیت بزرگی بر دوش او قرار می‌گیرد که فرانسانی است و او دیگر زندگی معمولی یک انسان را نخواهد داشت. برن توانایی بازگشت به گذشته را به دست می‌آورد و بر این اساس امکان کشف اسرار پنهان را پیدا می‌کند و بنابراین قدرت بالایی در تأثیر بر روی آینده دارد. در این میان، مهم‌ترین کشف برن، راز تولد جان و پی بردن به هویت واقعی او است. این کشف در قسمت آخر فصل ششم صورت می‌پذیرد و مخاطب در حالی باید منتظر فصل بعدی باشد که این راز از سوی برن استارک کشف شده است؛ فرصتی گفتمانی که سریال در اختیار مخاطبان خود قرار می‌دهد تا به‌احتمال نشستن جان اسنو بر روی تخت آهنین بیندیشد.

مضامین کلیدی

مضامین کلیدی در دومین مرحله سفر قهرمان، شامل تحولاتی که قهرمانان تجربه و موهبتی که کسب کرده‌اند، است:

جایگاه اجتماعی: قهرمانان در پایان مرحله دوم، جایگاه اجتماعی متفاوتی کسب می‌کنند. جان علی‌رغم حرام‌زاده بودن، ابتدا به‌عنوان لرد وینترفیلد و سپس به‌عنوان شاه شمال انتخاب می‌شود. همچنین، آشکار شدن هویت واقعی او، جایگاه اجتماعی متفاوتی برای مخاطب پیدا می‌کند که براساس آن، شایسته‌ترین فرد برای نشستن بر روی تخت آهنین است. دنیریس نیز به‌عنوان ملکه محبوب و عادل، موفق به تثبیت جایگاه اجتماعی خود را به‌عنوان وارث تاج و تخت می‌شود. برن با تبدیل به کلاغ سه چشم، اساساً از جایگاه اجتماعی انسانی دست می‌کشد. آنچه به او اعتبار می‌بخشد، توانمندی جدید او است که باعث می‌شود به‌عنوان ناظری مطلع، بر روی عمل و تصمیمات دیگران تأثیر بگذارد.

پختگی شخصیتی: ویژگی‌های شخصیتی قهرمانان در این مرحله کامل می‌شود. جان با ویژگی‌های مثبتی معرفی شده بود که این ویژگی‌ها در او کامل می‌شود که او را مردی شجاع، عادل، لایق و به دور از جاه‌طلبی نشان می‌دهد. دنیریس نیز به یک زن مقتدر، عادل و مصلحت‌اندیش تبدیل می‌شود. برن نیز به یک دانای کل تبدیل می‌شود. با این وجود همچنان در مدیریت امور انسانی، ناتوان است و از او انتظار نمی‌رود به‌عنوان یک لرد یا سایر جایگاه‌های انسانی عمل کند. همان‌طور که خود او در قسمت سوم فصل هفتم بیان می‌کند: «من نمی‌توانم لرد وینترفیلد باشم، من نمی‌توانم لرد هیچ کجا باشم، من کلاغ سه چشم هستم».

تجربه جادویی: قهرمانان در این مرحله تجربه، مهارت یا ویژگی‌هایی فرانسسانی دارند که عامل تمایز آن‌ها از سایرین می‌شود. جان پس از آن که وحشی‌ها را به جنوب دیوار راه داد، توسط مخالفانش کشته شد، اما به کمک خدای نور جان دوباره گرفت. مهم‌ترین ویژگی جادویی دنیریس، وجود سه اژدهای او است. برن نیز توانایی وارگ دارد و به کلاغ سه چشم تبدیل می‌شود.

دسترسی به هدف: قهرمانان در دو قدمی دستیابی به هدف قرار می‌گیرند. هدف جان ایجاد اتحاد برای مقابله با ارتش مردگان است. دنیریس از آمادگی کامل برای بازپس‌گیری تخت آهنین برخوردار شده است. برن هدفی شخصی ندارد، بلکه تبدیل به دست سرنوشت شده است. آنچه به‌عنوان هدف او قابل‌شناسایی است انتظار است که از توانایی او می‌رود. زمانی که او به راز هویت جان پی می‌برد، هدف او معرفی هویت اصلی جان به‌عنوان شاه بر حق استنباط می‌شود. در غیر این صورت، کشف این موضوع از سوی او نمی‌تواند اهمیت روایی داشته و در بستر گفتمانی معنی‌دار باشد.

ارتباط بین مضامین کلیدی

پیوستگی: قانع‌کننده بودن رویدادهای سریال بازی تاج و تخت تا پایان مرحله دوم سفر قهرمانی بستگی به پیوستگی میان مضامین کلیدی هر دو مرحله سفر دارد. بر این اساس، تحولاتی که قهرمانان مورد مطالعه در پایان مرحله دوم بدان نائل می‌شوند، باید در پیوستگی با دو دسته مضامین مرحله پیشین قرار داشته باشند. این پیوستگی در خصوص تحولات هر سه قهرمان قابل مشاهده

است. جان به‌عنوان یک حرام‌زاده سفر خود را شروع می‌کند، با تمرکز بر روی ویژگی‌های مثبت شخصیتی، جایگاه مناسبی پیدا می‌کند و با توجه هویت اصلی‌اش، تخت آهنین حق او است. تحولات شخصیتی دنی‌ریس نیز در پیوستگی با مضامین کلیدی مرحله اول قرار دارد. او متکی به سه اژدهایش و شخصیت مثبتی که به‌عنوان حاکمی عادل و ضدظالم ارائه می‌دهد، یکی از گزینه‌های مناسب برای نشستن بر روی تخت آهنین است. برن نیز تحولات شخصیتی در پیوستگی با مضامین کلیدی مرحله گذشته دارد. او اساساً از جامعه انسانی و مناسبات آن فاصله می‌گیرد و توانایی فرانسائی به دست می‌آورد و می‌تواند با برملا ساختن واقعیت امور، بر روی آینده و تعیین شاه وستروس تأثیر بگذارد.

تقابل: تقابل مهمی که در این مرحله شکل می‌گیرد، تقابل میان جان و دنی‌ریس است. تا پیش از آن که جان به‌عنوان تارگرین شناخته شود، دنی‌ریس تنها گزینه برحق برای نشستن بر روی تخت آهنین است. این در حالی است که به‌محض آشکار شدن هویت جان، این قضاوت تغییر می‌کند. سؤالی که برای مرحله پایانی سفر قهرمان شکل می‌گیرد این است که کدامیک بر روی تخت خواهند نشست. در این میان، برن کسی است که نسبت به هویت واقعی جان آگاه است و می‌تواند این راز را برملا سازد و تقابل میان جان و دنی‌ریس را به سرانجام برساند.

مرحله سوم سفر قهرمان: بازگشت

فصل پایانی بازی تاج‌وتخت، فصل جمع‌بندی است که در آن مرحله سوم سفر سه قهرمان با هم تلاقی پیدا می‌کند. سه رویداد اصلی در این فصل اتفاق می‌افتد که هرکدام معطوف به هدف یکی از سه قهرمان‌های مورد مطالعه است:

جنگ با ارتش مردگان: جنگ با ارتش مردگان معطوف به هدف جان است. زمانی که دنی‌ریس به سرزمین وستروس قدم می‌گذارد، جان به‌عنوان شاه شمال به دیدار دنی‌ریس می‌رود تا او را با خود در جنگ علیه ارتش مردگان متحد کند. دنی‌ریس مشروط به آن که جان با او به‌عنوان ملکه بیعت کند و در جنگ برای نشستن بر روی تخت آهنین با او هم‌پیمان شود، با او متحد می‌شود. جان و دنی‌ریس عاشق هم می‌شوند و دنی‌ریس برای کمک به جنگ با ارتش مردگان، به سمت شمال می‌رود. اتحاد بزرگی که جان سردمدار آن بود، به نبردی تبدیل می‌شود که تمام شخصیت‌های سریال علیه شاه شب با هم متحد شده‌اند؛ نبردی که با پیروزی زندگان و کشته شدن شاه شب به پایان می‌رسد.

جنگ با ملکه وستروس: جنگ با ملکه وستروس، معطوف به هدف دنی‌ریس برای بازپس‌گیری تاج‌وتخت است. دنی‌ریس با همراهی جان به سمت مقرر فرماندهی می‌رود و از ملکه وستروس می‌خواهد که مقرر فرماندهی را تسلیم کند تا از جنگ پرهیز شود. درحالی‌که شهر تسلیم شده است، دنی‌ریس ناگهان دیوانه می‌شود و مقرر فرماندهی را به آتش می‌کشد. ملکه وستروس کشته می‌شود و شهر سقوط می‌کند.

رقابت بر سر تخت آهنین: رقابت بر سر تخت آهنین معطوف به هدف برن است که نقش کلیدی در تعیین تکلیف در این زمینه دارد. جان از هویت خود با خبر می‌شود. او این واقعیت را به دنی‌ریس می‌گوید و دنی‌ریس از ترس از دست دادن تخت آهنین، از او می‌خواهد که این واقعیت را

پنهان نگه دارد. اما این راز راه خود را برای برملا شدن باز می‌کند. زمانی که جان کشتار بی‌رحمانه مردم را از سوی دنیریس می‌بیند، او را خطری برای مردم سایر اقلیم‌های وستروس می‌بیند و او را می‌کشد. او از سوی سربازان دنیریس دستگیر می‌شود اما لردهای وستروس مانع کشتن او می‌شوند. جلسه‌ای برای تصمیم‌گیری در خصوص عاقبت جان برگزار می‌شود که در آن برن به‌عنوان شاه انتخاب‌شده و حکم تبعید جان به قلعه سیاه را صادر می‌کند.

مضامین کلیدی

در مرحله سوم سفر قهرمان دو مضمون کلیدی وجود دارد که هر دو به جمع‌بندی روایت ارتباط دارند و به شرح زیر هستند:

کاربست موهبت: سه قهرمان با هدفی سفر خود را آغاز کردند، به تحولاتی دست پیدا کرده و موهبتی به دست آوردند که در مرحله سوم برای دستیابی به هدف، از آن استفاده می‌کنند. موهبت جان، تبدیل شدن به فرماندهی لایق و قابل‌اعتماد است که توانایی بالایی برای ایجاد اتحاد در جنگ با ارتش مردگان دارد. این موهبت در فصل پایانی در راستای غلبه بر شاه شب مورد استفاده قرار می‌گیرد و زمینه پیروزی بر ارتش مردگان را فراهم آورد. موهبت دنیریس تبدیل شدن به ملکه‌ای مقتدر است که دارای ارتش، اژدها و متحدانی برای جنگ بر سر تخت آهنین است. وی از موهبت خود در این راه استفاده می‌کند و موفق می‌شود شهر را به تصاحب درآورد. برن در سفر قهرمانانه خود به این موهبت دست پیدا می‌کند تا از حقیقت امور آگاه شود و بر اتفاقات آینده تأثیر بگذارد. اما به نظر می‌آید او از این موهبت استفاده نکرده است. او نقشی در شکست شاه شب و هیچ تأثیری در فرایند جنگ با ملکه وستروس نداشت. به نظر می‌رسد موهبت او باید در زمینه نشستن فرد برحق بر روی تخت آهنین مورد استفاده قرار گیرد. اما برن از موهبت خود در این زمینه نیز استفاده نکرد و موهبت او و راز هویت جان که به دست او کشف شد، اساساً در نتیجه رویداد سوم این فصل بی‌تأثیر بود.

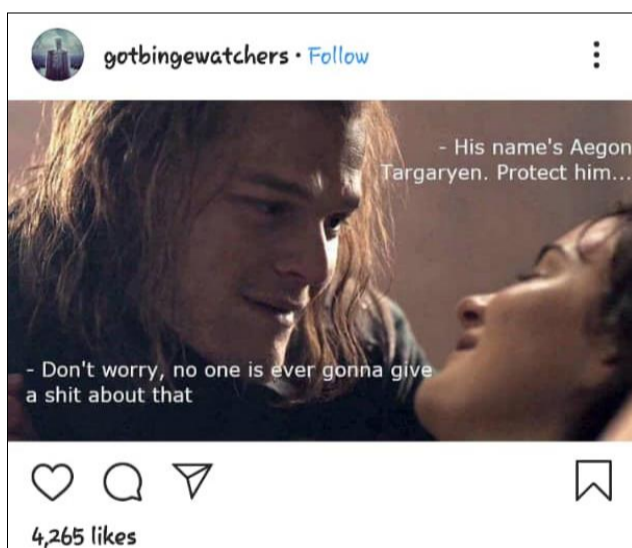
جایگاه اجتماعی: دیگر مضمون کلیدی در مرحله سوم سفر قهرمان، جایگاه اجتماعی است که قهرمانان در ساختار سلسله‌مراتب قدرت در جهان بازی تاج‌وتخت بدان دست پیدا می‌کنند. جان در پایان جنگ با ارتش مردگان به بالاترین جایگاه اجتماعی ممکن دست پیدا می‌کند. اما زمانی که جان، دنیریس را می‌کشد، درحالی‌که به نظر می‌رسد تنها فرد برحق برای نشستن بر روی تخت آهنین است، به دیوار تبعید می‌شود. دیوار همچنان جایگاهی برای افراد متعلق به پایین‌ترین سطوح جامعه است و بنابراین جایگاه اجتماعی جان با بازگشت به نقطه ابتدایی همراه است. دنیریس با پیوستن به جان برای جنگ با ارتش مردگان، هرچند به‌طور رسمی جایگاه اجتماعی بالایی دارد، اما محبوبیت و مقبولیت جان را ندارد و به همین دلیل نسبت به او جایگاه پایین‌تری دارد. او در جنگ با ملکه وستروس، اوج قدرت خود را به نمایش می‌گذارد و با قتل‌عام مردم شهر و ایجاد رعب و وحشت، در بالاترین جایگاه اجتماعی قرار می‌گیرد. اما به همین دلیل به قتل می‌رسد و مانند موقعیت ابتدای سریال، فرصت بهره‌بردن از جایگاه اجتماعی خود را به دست نمی‌آورد. برن که در فصل اول از جامعه انسانی فاصله گرفت، در پایان این فصل بر تخت پادشاهی، یعنی بالاترین جایگاه در سلسله‌مراتب قدرت وستروس قرار می‌گیرد.

ارتباط میان مضامین کلیدی

پیوستگی: اقناع پذیر بودن مضامین کلیدی در سومین سفر قهرمان بستگی به پیوستگی آن‌ها با سایر مضامین کلیدی در دو مرحله پیشین دارد. بنابراین، دو حوزه از پیوستگی را مورد توجه قرار می‌دهم:

- **پیوستگی «کار بست موهبت» با «هدف»:** این پیوستگی می‌تواند مسیری را که قهرمان طی کرده است، در بستر گفتمانی قابل پذیرش نماید. این پیوستگی در خصوص هدف و کار بست موهبت جان و دنیریس قابل مشاهده است اما در خصوص برن، این پیوستگی مشاهده نمی‌شود. برن به موهبتی دست پیدا می‌کند که اساساً در مرحله پایانی سفر خود به کار نمی‌بندد.

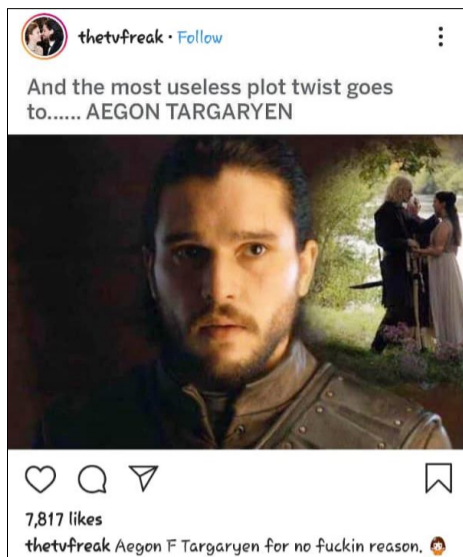
- **پیوستگی «جایگاه قهرمان» در سه مرحله سفر قهرمان:** بستر گفتمانی بازی تاج و تخت انتظار مشخصی را فراهم می‌کند که براساس آن هر قهرمان با توجه به مسیری که طی کرده است، در جایگاه اجتماعی خاصی قرار بگیرد. جان برخلاف انتظار شکل گرفته، با حکم برن، به پایین‌ترین سطح سلسله مراتب قدرت نزول کرد. در بستر بازی تاج و تخت، قتل دنیریس با مجازاتی به این سنگینی نمی‌تواند همراه باشد. همچنین حتی به هویت جان به‌عنوان تارگرین و حق او برای نشستن بر روی تخت پادشاهی کوچک‌ترین اشاره هم نمی‌شود. لذا یک عدم پیوستگی شکل می‌گیرد که جایگاه جان را در سومین مرحله سفرش غیرقابل پذیرش می‌سازد؛ امری که در بسیاری از صفحات اینستاگرام قابل مشاهده است. کاربران در پست‌های بسیاری بر این تأکید دارند که هویت جان که به‌عنوان بخش مهمی از روایت مطرح بوده و به‌مرور آشکار می‌شود تا پایان‌بندی روایت را جهت بخشد، اساساً در فصل پایانی نادیده گرفته شده است (تصاویر ۱ و ۲ و ۳).



عکس ۱) تصویر پست پیج اینستاگرام

لیانا استارک: اسم او ایگان تارگرین است. از او حمایت کن ...

ند استارک: نگران نباش، هیچ کس به این موضوع کوچک‌ترین اهمیتی نخواهد داد.



عکس ۲) تصویر پست پیج اینستاگرام

کپشن تصویر: ایگان تارگرین برای هیچ دلیلی!



عکس ۳) تصویر پست پیج اینستاگرام

دیالوگ برن بر روی تصویر بالا: او هیچ وقت یک حرامزاده نبوده است. او وارث تخت آهنین است.

کپشن تصویر پایین: اصلاً مهم نیست. به سلامت جان!

سفر قهرمانی دنیریس تماماً معطوف به کسب موقعیت اجتماعی از دست داده خود به عنوان یک تارگرین و وارث تاج و تخت بود. او همواره آمیخته‌ای از خشونت علیه دشمنان-عطوفت با دوستان را از خود بروز داد. اما حضور جان دستیابی او به هدفش را با خطر مواجه کرد زیرا اولاً فاقد محبوبیت جان در وستروس بود، دوماً جان نیز یک تارگرین بود. به همین دلیل، دنیریس در دوراهی خشونت-عطوفت، خشونت را برمی‌گزیند و با سوزاندن مقر فرماندهی و مردمانش، ترسی را ایجاد می‌کند که امکان مخالفت با سلطنت او را از هر دشمنی سلب کند. در طول روایت، مصادیق بسیاری وجود دارد که بروز چنین رفتاری را از سوی دنیریس نوید می‌دهد.^۱ این امر

۱ به عنوان مثال، در فصل دوم قسمت چهارم دنیریس در پشت دروازه‌های شهر کارث در حالی که آن‌ها را به درون شهر راه نمی‌دادند، چنین بیان می‌کند: «وقتی اژدهاهای من بزرگ شوند، چیزی را که از من گرفته شده پس خواهم گرفت و

نشان دهنده پیوستگی در تحولات شخصیتی دنیریس است که براساس آن، در بستر گفتمانی بروز چنین رفتاری از دنیریس دور از انتظار نیست. پست‌های منتشرشده در فضای مجازی، مؤید این پیوستگی هستند. به‌طور مثال در تصویر شماره ۴، خواب دنیریس در فصل دوم قسمت دهم و تعبیر آن در فصل پایانی نشان داده می‌شود.



عکس (۴) تصویر پست پیج اینستاگرام

رویای دنیریس (سمت چپ) در فصل پایانی (سمت راست) تعبیر می‌شود.

برن در فصل پایانی به جایگاهی دست پیدا می‌کند که اساساً در پیوستگی با روند تحولات شخصیتی و جایگاه اجتماعی او قرار ندارد. او از کودکی از جامعه انسانی خارج می‌شود و در حالی بازمی‌گردد که به موجودی فراانسانی تبدیل شده است که فاقد خواستها و تمایلات انسانی است. تبدیل شدن به کلاغ سه چشم به‌عنوان موجودی غیرانسانی و همچنین عدم وجود حق خون، در بستر بازی تاج‌وتخت هیچ تقدم و مزیتی برای شاهی ایجاد نمی‌کند. بر این اساس، نوعی عدم پیوستگی در خصوص برن مشاهده می‌شود که بخشی از اعتراض‌های مخاطبان در صفحات اینستاگرام را تشکیل می‌دهد. به‌عنوان مثال، کاربران به صحنه‌ای از سریال (فصل پنجم قسمت اول) اشاره کرده‌اند که پیشگویی به ملکه وستروس زمانی که کودک بود می‌گوید که او روزی ملکه خواهد شد اما تاج‌وتخت او به دست ملکه جدیدی که جوان‌تر و زیباتر است، خواهد افتاد. کاربران با انتشار تصاویری نظیر تصویر شماره ۵، بر عدم تطابق برن با این پیشگویی تأکید می‌کنند.

کسانی را که به من خیانت کردند، نابود می‌کنم، سپاهیان را معدوم و شهرهای آن‌ها را خواهم سوزاند و با خاک و خون خواهم کشید. اگر ما را نپذیرید، اول شما را خواهم سوزاند.»



عکس ۵) تصویر پست اینستاگرام

متن روی تصویر: (تو ملکه خواهی بود) تا زمانی که (ملکه) دیگری، جوان تر و زیباتر فرامی‌رسد.

همچنین، کاربران به تأکیده‌های مکرر برن پس از تبدیل شدن به کلاغ سه چشم اشاره می‌کنند که بیان می‌کند او نمی‌تواند لرد هیچ کجا باشد. با این وجود، نه تنها مخالفتی با پذیرش مقام پادشاهی ندارد، بلکه اساساً برای کسب آن قدم به شورای تصمیم‌گیری می‌گذارد (تصویر شماره ۷).



عکس ۶) تصویر پست پیج اینستاگرام

متن تصویر بالا: من هیچ‌گاه نمی‌توانم لرد وینترفیل باشم. من نمی‌توانم لرد هیچ جایی باشم. من کلاغ سه چشم

هستم.

متن تصویر پایین: شاه شدن ولی خوب به نظر می‌رسد.

تقابل: دو تقابل اصلی در سومین مرحله قهرمان قابل مشاهده است. نخست تقابل میان جان و دنیریس است؛ تقابلی که در پایان مرحله دوم سفر قهرمان شکل گرفت و در این مرحله می‌بایست

به نتیجه برسد. درحالی‌که هر دو شخصیت تحولات مثبتی را پشت سر گذاشته و هر دو برای نشستن بر روی تخت آهنین لایق و جایز هستند، اما در این مرحله، در این تقابل جان از دنییریس پیشی می‌گیرد. نخست آن که در بستر بازی تاج‌وتخت، جان به واسطه مرد بودن از دنییریس برای نشستن روی تخت آهنین، محق‌تر است. دوم در نحوه کاربست موهبت، دنییریس موهبت خود را برای دست‌یابی به هدف، برای قتل‌عام مردم بی‌گناهی به کار می‌بندد که جان در تلاش برای حفظ جان آن‌ها در مقابل ارتش مردگان بوده است. این امر بر صلاحیت جان نسبت به دنییریس صحنه می‌گذارد. این تقابل با قتل دنییریس به دست جان به نفع جان به پایان می‌رسد.

تقابل دوم، تقابل میان برن و جان است؛ تقابلی که اساساً در سکانس‌های پایانی فصل پایانی شکل می‌گیرد. برن و جان در طول روایت، هیچ‌گاه به‌عنوان رقبایی برای تخت آهنین مطرح نبودند. آنچه اهمیت ارتباط برن و جان را شکل می‌دهد واقعیتی در خصوص هویت جان است که برن به واسطه موهبتش بدان آگاه می‌شود و بنابراین می‌تواند در افشای حق او برای نشستن روی تخت نقش مهمی ایفا کند. اما برن با عدم استفاده از موهبت خود در این راه، جان را به جرم قتل دنییریس تبعید می‌کند و خود بر روی تخت می‌نشیند.

تعارض: با توجه به عدم پیوستگی رخ نموده در مرحله سوم سفر قهرمان، دو نوع تعارض میان مضامین کلیدی قابل مشاهده است که تلاش گفتمانی بازی تاج‌وتخت را برای اقناع پذیر کردن پایان‌بندی این سریال دچار مشکل ساخته است. نخستین تعارض میان مضمون کلیدی «جهان بازی تاج‌وتخت» که در مرحله نخست سفر قهرمان مطرح شد و «جایگاه اجتماعی» که در این مرحله بروز پیدا کرده است، قابل مشاهده است. در بستر جهان بازی تاج‌وتخت، حق خون تعیین‌کننده مشروعیت حاکم است. جان برای نشستن بر روی تخت آهنین دارای حق خون به هر دو معنای آن است. اگر تارگرین بودن جان بر تعیین شاه بر حق وستروس تأثیری ندارد، اصولاً تأکیدهای فراوان روایت بر این موضوع بی‌معنا است. با همین استدلال، جایگاه اجتماعی برن نیز در تعارض با «جهان بازی تاج‌وتخت» است که فاقد حق خون به دو معنای آن است. این تعارض نشان می‌دهد روایت به دانش گفتمانی که در طول ۷ فصل شکل داده است، پایبند نبوده و آن را می‌شکنند.

دومین تعارض میان مضمون کلیدی «موهبت و تحولات شخصیتی» و «جایگاه اجتماعی» است که در خصوص جان و برن قابل مشاهده است. در بستر گفتمان بازی تاج‌وتخت، موهبت و تحولات شخصیتی با جایگاه اجتماعی که شخصیت می‌تواند اشغال کند، می‌بایست در پیوستگی قرار داشته باشد. موهبت جان و برن هر دو در راستای نشستن جان بر روی تخت آهنین قرار دارد. اگر این دو موهبت بر راستای پایان‌بندی داستان تأثیری ندارند، اصولاً تأکیدهای فراوان روایت بر این موضوع بی‌معنا است.

آشکار شدن ایدئولوژی

گفتمان سریال بازی تاج‌وتخت به‌مانند هر متن سینمایی دیگری، غلبه موضع خاصی را بر مواضع دیگر به‌عنوان نتیجه منطقی روایت ممکن می‌سازد. تا زمانی که پیوستگی گفتمانی پابرجاست، حضور ایدئولوژی‌ای که بر غلبه مواضع خاص تأکید دارد، پنهان است. اما با برهم خوردن پیوستگی گفتمانی، شکاف‌ها و شیارهایی بر جا می‌ماند که می‌توان از رهگذر آن‌ها حضور ایدئولوژی را مشاهده کرد (ترنر، ۱۳۹۵: ۲۰۲). سریال بازی تاج‌وتخت نیز در فصل پایانی به‌ویژه در قسمت پایانی با

گسست در پیوستگی گفتمانی مواجه شده است. سؤالی که مطرح می‌شود آن است که چه ایدئولوژی در این شکاف خود را نمایان می‌سازد.

برای پاسخ به این سؤال، باید تقابل پایانی شکل گرفته در سریال را مورد توجه قرارداد. در این تقابل، جان و برن به‌عنوان رقیبان پایانی برای نشستن بر روی تخت، نماینده مواضع ایدئولوژیک متفاوت هستند که از برآیند سه مرحله سفر قهرمان حاصل می‌شود. نشستن هر کدام از این دو شخصیت بار ایدئولوژیک دارد و سؤال این است که روایت، کدام موضع ایدئولوژیک را بر دیگری غالب می‌کند.

جان سفر خود را به‌عنوان یک انسان کاملاً معمولی و در پایین‌ترین سطح در سلسله‌مراتب اجتماعی آغاز کرد. او هیچ‌گاه داعیه حکومت نداشت، اما به واسطه ویژگی‌های شخصیتی خود، به تدریج به سمت بالای این سلسله‌مراتب حرکت کرد. با به اوج رسیدن احتمال نشستن او بر روی تخت آهنین به‌عنوان یک تارگرین، جایگاه «حاکم» رنگ و بویی اساساً مردمی پیدا می‌کند. از یک سو، جان فردی «از میان مردم» است که «برای مردم» و «با مردم» حرکت می‌کند و بنابراین با نشستن او بر روی تخت مناسبات نزدیکی میان «حاکم» و «مردم» می‌تواند شکل گیرد. جان اساساً یک پیونده‌دهنده میان طبقات است، او میان وحشیان و شمالیان، میان اقلیم‌های همیشه دشمن و میان «بخ و آتش» پیوند برقرار کرده است و بنابراین به‌عنوان یک «حاکم» میان طبقات «بالا» و «پایین» نیز پیوندی برقرار خواهد شد که تصویر از «طبقه مسلط» را دگرگون می‌کند.

در مقابل، برن، با خارج شدن از جامعه انسانی، از ساختار سلسله‌مراتب اجتماعی جامعه انسانی دست کشید و به قدرتی مجهز شد که میان او و جامعه انسانی فاصله زیادی ایجاد می‌کند و او را در مقام دانای کل می‌نشانند. حضور او در کنار رهبران جامعه انسانی، به‌عنوان منبعی از دانش و آگاهی، نویددهنده حکومتی توانمند است که قادر به بهره‌گیری توأمان از نیروهای انسانی و فرانسانی است. اما زمانی که برن شخصاً بر رأس سلسله‌مراتب اجتماعی قرار می‌گیرد، تصویر ارائه شده دگرگون می‌شود. هرچقدر حضور جان در مقام «حاکم» فاصله میان طبقات بالا و پایین را کم می‌کرد، نشستن برن بر روی تخت پادشاهی، به جایگاه «حاکم» مقامی فرانسانی و دست‌نیافتنی می‌بخشد که امکان دسترسی به آن از توان هر موجود بشری خارج است. این امر ناگهان میان طبقه «بالا» و «حاکم» از یک سو و طبقه «پایین» و «مردم» از سوی دیگر، شکافی عظیم ایجاد می‌کند که امکان دسترسی به بالاترین سطح سلسله‌مراتب را تنها منوط به داشتن موهبت‌های فرانسانی می‌کند.

بحث و نتیجه‌گیری

نتایج این مطالعه نشان می‌دهد مضامین کلیدی مرحله سوم سفر قهرمان جان و برن با مضامین کلیدی در طول سریال دارای تعارض‌هایی هستند که گفتمان بازی تاج‌وتخت را دچار گسست کرده است. در این گسست، آنچه نمایان شده است معنایی ایدئولوژی است که بر تخت نشستن برن مؤید آن است. بازی تاج‌وتخت روایتی مملو از پیچیدگی‌های روایی و شخصیتی بود که در طول سال‌های پخش آن، همواره رویدادهای غیرمنتظره‌ای را برای مخاطبان به نمایش می‌گذاشت. با این وجود، پایان‌بندی نهایی در خصوص نشستن برن بر روی تخت پادشاهی یک غافلگیری از جنس سایر غافلگیری‌های داستان نبود، بلکه رنگ و بویی ایدئولوژیک داشت. در قسمت آخر سریال، شورایی تشکیل شد که در آن برن به‌عنوان شاه برگزیده شد. این شورا اساساً نمادی برای «انتخاب» در

خصوصاً پایان‌بندی سریال بود. از میان تمام احتمالات مختلف برای پایان‌بندی این سریال، برگزیده شدن برن به‌عنوان شاه همراه با تبعید جان به دیوار به‌عنوان پایان‌بندی این سریال انتخاب شد. بر واژه «انتخاب» تأکید می‌کنم و آن را انتخابی ایدئولوژیک می‌دانم که موضعی ایدئولوژیک را نشان می‌دهد. پایان‌بندی سریال مورد مطالعه ایدئولوژی‌ای را غالب می‌کند که مؤید «فاصله اجتماعی» است. حذف جان، به معنای شکست موضع ایدئولوژیک است که فاصله میان طبقه بالا و پایین، مسلط و تحت سلطه، حاکم و مردم را کاهش می‌دهد و میان آن‌ها پیوند برقرار می‌سازد. در مقابل، انتخاب برن به‌عنوان شاه، غلبه ایدئولوژی‌ای را نشان می‌دهد که بر فاصله اجتماعی تأکید دارد و امکان حکومت و سلطه را نه بر اصل صلاحیت که بر اصل موهبت الهی و ویژگی‌های فرانسائی قرار می‌دهد. گفتمان بازی تاج‌وتخت طی ۷ سال، الگوی ذهنی‌ای را برای مخاطبان ایجاد کرده است که پایان‌بندی خاصی را به‌مثابه امری بدیهی مورد انتظار می‌کرد، درحالی‌که ایدئولوژیک بودن این انتظار اساساً امری پنهان و نامحسوس بود. اما با رخ نمودن گسست گفتمانی و غلبه پیدا کردن ایدئولوژی رقیب، از یک سو انتظارات مخاطبان از پایان‌بندی سریال به‌عنوان ایدئولوژی مغلوب نمایان شد، از سوی دیگر نیروی سلطه‌ای احساس شد که قادر به تحمیل یک ایدئولوژی رقیب است به‌طوری‌که بدون توجه به پیوستگی گفتمانی، نقطه پایان متفاوتی بر سلسله رویدادهای روایت و سفر قهرمان‌ها گذاشت.

منابع

- آلتوسر، لویی. ۱۳۸۶. «ایدئولوژی و ساز و برگ‌های ایدئولوژیک دولت». ترجمه روزبه صدرا. تهران: نشر چشمه.
- ترنر، گریم. ۱۳۹۵. «سینما: کنش اجتماعی». ترجمه علی سیاح. تهران: انتشارات دنیای اقتصاد.
- رز، ژیلیان. ۱۳۹۷. «روش و روش‌شناسی تحلیل تصویر». ترجمه جمال‌الدین اکبرزاده جهرمی. تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات و مرکز پژوهش و سنجش افکار صداوسیما.
- فوکو، میشل. ۱۳۸۹. «دیرینه‌شناسی دانش». ترجمه یحیی امامی. تهران: گام نو.
- کرمانی، محسن؛ دلوری، ابوالفضل. ۱۳۹۵. «از ایدئولوژی تا گفتمان: سوژه، قدرت و حقیقت». فصلنامه علوم اجتماعی، سال ۲۶، شماره ۷۴، صص ۱۱۱-۱۴۸.
- کمپل، جوزف. ۱۳۸۴. «قهرمان هزارچهره». ترجمه شادی خسروپناه. مشهد: نشر گل آفتاب.
- ون دایک، تئون ای. ۱۳۹۴. «ایدئولوژی و گفتمان: درآمدی چندرشته ای». ترجمه محسن نوبخت. تهران: انتشارات سیاه‌رود.

سایت‌ها

- MIDB. (۲۰۱۸). امتیاز فصل ۱ سریال بازی تاج‌وتخت. بازنشانی شده در: ۱۳۹۸/۳/۲۹، به نشانی: https://www.imdb.com/list/ls024850873/?sort=list_order,asc&st_dt=&mode=simple&page=1&ref_=ttls_vw_smp
- MIDB. (۲۰۱۸). امتیاز فصل ۲ سریال بازی تاج‌وتخت. بازنشانی شده در: ۱۳۹۸/۳/۲۹، به نشانی: <https://www.imdb.com/title/tt0944947/episodes?season=2>
- MIDB. (۲۰۱۸). امتیاز فصل ۳ سریال بازی تاج‌وتخت. بازنشانی شده در: ۱۳۹۸/۳/۲۹، به نشانی: https://www.imdb.com/list/ls040816722/?sort=list_order,asc&st_dt=&mode=simple&page=1&ref_=ttls_vw_smp
- MIDB. (۲۰۱۸). امتیاز فصل ۴ سریال بازی تاج‌وتخت. بازنشانی شده در: ۱۳۹۸/۳/۲۹، به نشانی: https://www.imdb.com/list/ls058198748/?sort=list_order,asc&st_dt=&mode=simple&page=1&ref_=ttls_vw_smp
- MIDB. (۲۰۱۸). امتیاز فصل ۵ سریال بازی تاج‌وتخت. بازنشانی شده در: ۱۳۹۸/۳/۲۹، به نشانی: https://www.imdb.com/list/ls076976914/?sort=list_order,asc&st_dt=&mode=simple&page=1&ref_=ttls_vw_smp
- MIDB. (۲۰۱۸). امتیاز فصل ۶ سریال بازی تاج‌وتخت. بازنشانی شده در: ۱۳۹۸/۳/۲۹، به نشانی: https://www.imdb.com/list/ls029080116/?sort=list_order,asc&st_dt=&mode=simple&page=1&ref_=ttls_vw_smp
- MIDB. (۲۰۱۸). امتیاز فصل ۷ سریال بازی تاج‌وتخت. بازنشانی شده در: ۱۳۹۸/۳/۲۹، به نشانی: https://www.imdb.com/list/ls020573422/?sort=list_order,asc&st_dt=&mode=simple&page=1&ref_=ttls_vw_smp
- MIDB. (۲۰۱۸). امتیاز فصل ۸ سریال بازی تاج‌وتخت. بازنشانی شده در: ۱۳۹۸/۳/۲۹، به نشانی: https://www.imdb.com/list/ls042250304/?sort=list_order,asc&st_dt=&mode=simple&page=1&ref_=ttls_vw_smp
- وستروس. (۲۰۱۹). نقد و بررسی ۱۰ تئوری مطرح‌شده برای پایان سریال بازی تاج‌وتخت، بازنشانی شده در ۱۳۹۸/۳/۲۹، به نشانی: <https://westeros.ir/10-ways-game-of-thrones-could-endings/>
- TV by the Numbers. (۲۰۱۱). امتیاز فصل اول بازی تاج‌وتخت، بازنشانی شده در ۱۳۹۸/۳/۲۹، به نشانی: <https://tvbythenumbers.zap2it.com/1/game-of-thrones-ratings-season-one/>
- TV by the Numbers. (۲۰۱۹). امتیاز فصل هشتم بازی تاج‌وتخت، بازنشانی شده در ۱۳۹۸/۳/۲۹، به نشانی: <https://tvseriesfinale.com/tv-show/game-of-thrones-season-eight-ratings/>

