



اسطوره و افسانه: کاربردی بینامتنی در بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها

مریم جلالی^۱

اعظم حکیم^۲

چکیده

امروزه در حوزه رویکردهای میان‌رشته‌ای مقولات نسبتاً جدیدی مطرح شده است. مباحث میان‌رشته‌ای، محدود به مبانی نظری صرف نمی‌شود و به کمک آن، راه برای کاربردی‌سازی علوم انسانی، خصوصاً ادبیات هموار شده است. ظهور ادبیات در بازی و اسباب‌بازی، طرحی نو در خوانش مخاطبان ایجاد کرده است. در اندیشه نشانه‌شناسانی چون رولان بارت، بازی و اسباب‌بازی‌ها در کنار بسیاری دیگر از نظام‌های نشانه‌ای، به مثابه متن، مورد بررسی قرار گرفته‌اند. این متون به سبب ریشه داشتن در فرهنگ و ادبیات هر سرزمین، از جمله داستان‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای، قابلیت بازتولید و تبدیل شدن به یک گونه هنری دیگر را دارند و از این رو زمینه کاربردی‌سازی ادبیات را بیشتر فراهم می‌کند. در این مقاله پس از طرح متنیّت بازی‌ها، به این سؤال پرداخته‌ایم که بازی و اسباب‌بازی‌های برگرفته از اسطوره‌ها و افسانه‌ها چه مؤلفه‌هایی از بینامتنیت دارند و چه نتایج احتمالی از این مقوله بینارشته‌ای می‌توان در حوزه ادبیات و کاربردی‌سازی آن متصور شد؟ در این مقاله که با روش توصیفی-تحلیلی و از مسیر مطالعات کیفی انجام شده است، بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها به عنوان نشانه‌های دلالت‌گر و متن در نظر گرفته می‌شوند و می‌توانند برگرفته از فرهنگ ادبی و ملی اقوام باشند و این‌گونه خوانشی متفاوت از اسطوره‌ها و افسانه‌ها به کمک این نشانه‌ها برای مخاطب ایجاد شود. کشف روابط بینامتنی بازی و اسباب‌بازی‌ها و اسطوره‌ها و افسانه‌های هر سرزمینی به عنوان راهکاری برای تولید بازی متناسب با زمینه ادبی و انتقال آن به مخاطب در نظر گرفته می‌شود و می‌تواند ژانر ویژه‌ای ایجاد کند.

واژه‌های کلیدی: بینامتنیت، بین‌رشته‌ای، اسطوره و افسانه، بازی و اسباب‌بازی

^۱ دانشیار زبان و ادبیات فارسی، گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران (نویسنده مسئول)
ma_jalali@sbu.ac.ir

^۲ دانش‌آموخته دکتری پژوهش هنر، مدرس مدعو گروه نقاشی، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران
a.hakim@alzahra.ac.ir

مقدمه

بازی‌ها در کنار ابزاری سرگرم‌کننده و پرکننده اوقات فراغت‌بودن و به همین جهت داشتن کارکرد اقتصادی پررنگ، همچون رسانه‌ای به عنوان مجرای انتقال و دریافت معناها و پیام‌های گوناگون، از جمله مفاهیم فرهنگی عمل می‌کنند و بر یادگیری و اندیشه‌ کاربران آن نیز مؤثر هستند. در بسیاری از کشورها برای تولید بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها به سراغ متن‌های پیشینی سرزمین و خزانه‌های فرهنگی خود می‌روند و به شیوه‌های گوناگونی از آن‌ها اقتباس و در قالب‌های جدید بازآفرینی می‌کنند. متون مکتوب ادبی نیز بخشی از این خزانه را تشکیل می‌دهد؛ راهکاری که به‌تازگی در تولیدات محصولات فرهنگی در ایران نیز مورد توجه قرار گرفته است. افسانه‌ها و اسطوره‌های هر سرزمین نیز بخشی از متون مکتوب است که می‌تواند در این برگرفتی، به‌شکلی آگاهانه و متناسب با رسانه و همین‌طور مخاطب انتخاب شود و از این طریق در گفتمان یکسان‌سازی و یکدست‌شده صنعت بازی و اسباب‌بازی تمایزهایی را ایجاد کند. شاید روزی گمان می‌رفت نتوان پیوندی میان اسطوره‌ها و افسانه‌ها با مطالعات کاربردی، از جمله حوزه رسانه بازی و اسباب‌بازی برقرار کرد؛ اما از وجنات این رویکرد، دستاوردهای امروزی است که در این مقاله شاهد بررسی علمی چنین پیوندی هستیم. هدف از مقاله پیش رو، تعریف بازی و اسباب‌بازی به عنوان متن و تبیین روابط بینامتنی بازی و اسطوره به عنوان روشی برای تحلیل متنی بازی و اسباب‌بازی و همین‌طور معرفی این ژانر به عنوان ایده‌ای در تولید بازی‌های متناسب با زمینه فرهنگی مؤلفان و مخاطبان است. به این منظور سؤالات مقاله از این قرار است: بازی و اسباب‌بازی‌ها به مثابه متن چگونه تعریف می‌شوند؟ بینامتنیت به عنوان یکی از عناصر اصلی متنی در بازی و اسباب‌بازی‌های برگرفته از اسطوره‌ها و افسانه‌ها، چه مؤلفه‌هایی دارد و این نوع از روابط بینامتنی چه نتایجی به همراه دارد؟^(۱)

پیشینه پژوهش

در زمینه بازی و اسباب‌بازی و ارتباط آن با اسطوره و افسانه، بیشتر مطالعات فارسی‌زبان به پژوهش در بازی‌های ویدیویی و دیجیتالی محدود شده است و بازی‌های فیزیکی و غیررایانه‌ای یا اصطلاحاً آنالوگ را هدف قرار نمی‌دهند؛ از جمله این مقالات می‌توان به «بازآفرینی اسطوره‌های تاریخی در بازی‌های رایانه‌ای» (۱۳۹۰) اشاره کرد که با تجزیه و تحلیل نشانه‌شناختی سه بازی رایانه‌ای در ژانر تاریخی نشان می‌دهد که بازی‌های تاریخی، تصویرسازی شرق‌شناسانه را به خدمت می‌گیرند، خاورمیانه را به صورت فانتزی به تصویر می‌کشند و با استفاده از شباهت تاریخی به منظور القای برداشتی شرقی به کاربر، خاورمیانه‌ای وحشتناک را به تصویر می‌کشند.

پایان‌نامه‌ای با عنوان «طراحی اسباب‌بازی و بازی بر اساس اساطیر و شخصیت‌های باستانی ایران با رویکرد طراحی تعاملی و احساس‌گرا» (۱۳۹۵) در این حیطه به رشته تحریر درآمده است. در این تحقیق از طریق پرسشنامه‌ای کیفی، به کشف نوع و میزان استفاده از ابزار سرگرمی امروزی و نیز میزان آشنایی و علاقه کاربران هدف؛ یعنی نوجوانان و جوانان بین ۱۲ تا ۲۵ سال در مورد اسطوره پرداخته شده و در بخش طراحی، اسباب‌بازی با قطعات پیمانه‌ای (مدولار^(۱)) که قابلیت ساخت شخصیت‌های متعدد اساطیری را دارند، تولید شده است. قابلیت تعاملی این قطعات به گونه‌ای است که نرم‌افزار تلفن هوشمند مختص این بسته اسباب‌بازی، ترکیب درست قطعات یک شخصیت اسطوره‌ای را تشخیص می‌دهد و فرایندی که در نرم‌افزار برای آن شخصیت اسطوره‌ای برنامه‌ریزی شده است، فعال خواهد شد.

از میان مقالات انگلیسی‌زبان که به روابط میان‌متنی بازی‌ها و اسطوره‌ها اشاره کرده‌اند، می‌توان به مقاله «یادداشت‌هایی بر رویکرد روایت‌شناسانه به مورد گیم‌ها» (۲۰۱۶) اشاره کرد. متیو تیبولت^۱ نویسنده مقاله که به طور تخصصی در حوزه نشانه‌شناسی اسباب‌بازی قلم زده است، با تمرکز بر سه مورد گیم (بازی تخته‌ای) شطرنج، تخته‌نرد و مانکالا، رابطه میان بازی، روایت و نقش بینامتنی را از دیدگاه نشانه‌شناسی مورد توجه قرار داده است. او نظریات گریماس^۲، ژنت^۳ و لوتمان^۴ را نیز در این مطالعه مورد استفاده قرار داده است تا به درک و اکتشاف بازی‌ها دست یابد. مقاله پیش رو با استفاده از دستاوردهای موجود، بازی‌ها و اسباب‌بازی‌های غیردیجیتال را مدنظر قرار داده و آن‌ها را همچون متن، بررسی کرده است و ویژگی‌های آن‌ها را به یاری رویکرد نشانه‌شناسی و متن‌شناسی رولان بارت استخراج کرده و به تبیین چستی و چرایی پیوندهای بینامتنی میان آن‌ها و پیش‌متن فرهنگی- اسطوره‌ای پرداخته است.

روش‌شناسی پژوهش

مقاله حاضر به روش توصیفی-تحلیلی و کیفی انجام شده است. در بخش نظری پس از استخراج ویژگی‌های متن از منظر رولان بارت که قابلیت تطبیق با مبحث بازی و اسباب‌بازی و ایجاد روشی میان‌رشته‌ای در تحلیل را دارد، آن‌ها را به عنوان متن معرفی می‌کند و از این طریق رابطه بینامتنی را به عنوان ژانر یا متدی در طراحی و تولید بازی با نتایج هویتی و فرهنگی تبیین می‌کند و بسط می‌دهد؛ بنابراین مقاله از نظر هدف می‌تواند کاربردی نیز در نظر گرفته شود. به این منظور نزدیک به ۳۳۰ بازی بورد یا کارت‌دار ایرانی که از انواع متکثر بازی‌هاست، در یکی

¹ Mattia Thibault

² Algirdas Julien Greimas

³ Gérard Genette

⁴ Juri Lotman

از سایت‌های مرجع که به معرفی و فروش این گونه از بازی‌ها (بازی پلنت یا سیاره بازی)^۱ می‌پردازد مورد بررسی قرار گرفت تا بتوان به نمونه‌هایی به عنوان مصداق‌های کاربردی‌سازی‌شده از روابط بینامتنی میان اسطوره و بازی دست یافت. از سوی دیگر برای بررسی ژانر اسطوره‌ای در بازی‌های تخته‌ای در سطح بین‌المللی و یافتن نمونه‌های اولیه بازی‌های بازتولیدشده در ایران، از وبسایت شناخته‌شده در حوزه گیم‌بورد (بوردگیم‌گیک)^۲ استفاده شده است.

بازی و اسباب‌بازی

کلمه بازی زمینه بسیار گسترده و گاهی ناهمگنی را هم در زبان فارسی و هم انگلیسی شامل می‌شود: از بازی بر صحنه به عنوان بازیگر، بازی در زمین به عنوان بازیکن تا بازی با اسباب‌بازی‌ها از ویدیو گیم‌ها تا ایزدهای فیزیکی. در زبان انگلیسی نواختن موسیقی نیز در این زمینه قرار می‌گیرد. در یک تعریف، بازی یک نیاز و ابزاری برای گذراندن اوقات فراغت و نیز یادگیری است که نتیجه آن لذت خواهد بود:

نیاز به بازی یک میل بنیادین در انسان است. بازی فعالیتی است که طی آن کودک و حتی افراد بزرگسال اوقات خود را به نحوی خوشایند و لذت‌بخش سپری می‌کنند. کودکان، بسیاری از مهارت‌ها و رفتارهای اجتماعی را از طریق بازی می‌آموزند (فلسفی‌زاده و محمدزاده ۱۳۹۳: ۱۰۳).

برخی از نظریه‌پردازان، از جمله ویتگنشتاین بر این باورند که نمی‌توان تعریفی جامع از این پدیده، یعنی بازی به دست داد که قادر باشد همه جنبه‌های آن را دربرگیرد:

او ادعا می‌کند که هیچ ویژگی مشترکی بین همه پدیده‌هایی که ما از آن‌ها به عنوان بازی یاد می‌کنیم وجود ندارد. از نظر او، هیچ ویژگی واحدی وجود ندارد که در همه موارد مشترک باشد و بنابراین این کلمه برای نشان‌دادن یک موضوع مشخص هستی‌شناختی استفاده نمی‌شود؛ بنابراین، وقتی از بازی صحبت می‌کنیم، صرفاً به یک سری پدیده‌ها اشاره می‌کنیم که با «شبهات تباری» مشخص می‌شوند (Thibault Heljakka 2018: 3 &).

اما گروهی دیگر سعی بر این دارند تا بتوانند بازی را از مناظر گوناگون تعریف و آن را طبقه‌بندی کنند:

نخستین دانشمندی که تلاش کرد تا تعریفی از بازی ارائه دهد، هویزینگا^۳ (۱۹۳۸) در کتاب *انسان بازیکن* بود. از نظر هویزینگا بازی عبارت است از

¹ baziplanet

² boardgamegeek

³ Johan Huizinga

فعالیت یا اشتغالی داوطلبانه که در محدوده‌های ثابت زمان و مکان، مطابق با قواعدی که آزادانه پذیرفته شده اما مطلقاً الزام‌آور نیستند، با هدفی در خود انجام‌شده و با احساس تنش، لذت و آگاهی از متفاوت بودن آن با زندگی روزمره همراه است (کوثری ۱۳۸۹: ۱۱-۱۰).

اختیاری بودن، محدودیت‌های زمانی و مکانی، قواعد بازی، هدف در خود، لذت بخشی و آگاهی از تفاوت با زندگی روزمره، از نکات اساسی در تعریف هویزینگا در بازی است. به گفته وی، سرگرمی^۱ از ویژگی‌های اساسی زندگی بشر است که مقدم بر فرهنگ است و در بسیاری از مظاهر فرهنگی، مانند آیین‌ها، جادوها، هنر و حتی جنگ نفوذ می‌کند. چند سال بعد، روزه کیوئا^۲ (۱۹۶۷) به شرح مفصلی از او پرداخت و شش ویژگی بازی را ترسیم کرد که به گفته وی همیشه وجود دارد: «سرگرم‌کننده بودن، جذاب بودن، عدم اطمینان، غیرمولد بودن، تحت کنترل قوانین و خیالی بودن» (Thibault 2016 A: 297). متفاوت و جذاب بودن بازی از زندگی روزمره، از منظر این دو نظریه‌پرداز توسط دیگر اندیشمندان مورد انتقاد واقع شده است؛ چراکه بازی می‌تواند خود به بخشی از جریان زندگی روزمره بدل شود.

پیر گیرو^۳ در کتاب *نشانه‌شناسی*، بازی را بر اساس تجربه به سه گروه تقسیم می‌کند: تجربه‌های عقلی و عملی، تجربه‌های عملی و اجتماعی و تجربه‌های حسی و زیباشناختی. دسته اول بازی‌ها مبتنی بر ساخت و ساز هستند؛ مانند بازی با کلمات، چیستان‌ها، پازل‌ها و جدول‌ها که در آن بازیگر به واقعیتی بی‌نظم سامان می‌بخشد. بازی‌های دسته دوم بازیگر را در موقعیت‌های اجتماعی، مانند شغل، خانواده یا جنگ قرار می‌دهند؛ برای مثال بازی با عروسک، دخترپچه را در موقعیت مادر بودن و اسلحه، پسرپچه را در موقعیت دفاع در برابر دشمن قرار می‌دهد. بازی‌های دسته سوم، با تجربیات زیبایی‌شناسانه مرتبط هستند؛ نقاشی، آوازخواندن یا کار دستی درست کردن، علاوه بر سایر کارکردها، کودک را در شرایط حسی و زیبایی‌شناسی قرار می‌دهد (۱۳۸۳: ۱۳۱-۱۳۰). در دیکشنری آکسفورد اسباب بازی به عنوان ابژه‌ای برای کودکان تعریف شده است که با آن‌ها بازی می‌کنند و معمولاً یک مدل یا ماکت مینیاتوری است (Thibault 2014: 993). این واژه در تعریف لغت‌نامه‌ای، به سرگرمی، گروه سنی و نوع اسباب بازی محدود شده است. اقلام و مواردی که برای بازی کردن استفاده می‌شود را بر اساس فرم‌های بازی که روزه کیوئا استخراج کرده است، می‌توان به چهار گروه آگون^۴، آلتا^۵،

¹ Playfulness

² Roger Caillois

³ Pierre Guiraud

⁴ Agon

⁵ Alea

میمیس^۱ و ایلینکس^۲ دسته‌بندی کرد. این گونه‌شناسی بر اساس حس لذت‌بخشی استوار است. آگون واژه‌ای کلاسیک و معادل درگیری، مبارزه و مسابقه و شامل رقابت و حل معماست؛ ازجمله چوگان، شمشیربازی، دو و میدانی، شطرنج، بیلارد و... اسباب در این بازی‌ها، تجهیزات ورزشی و آیتم‌های مربوط به بوردگیم‌ها^۳ مثل بوردها، قطعات و کارت‌های بازی را شامل می‌شود. دسته دوم؛ آلتا بازی‌های بر اساس شانس و تصادف را دربرمی‌گیرد؛ عملکرد بازیکن را محدود می‌کند و نتیجه‌ای غیرقابل پیش‌بینی و بدون چون‌وچرا دارد؛ مانند تاس، بازی‌های کارتی، ماشین اسلات و... بازی‌های میمیس یا تقلیدگری، بازی‌های مبتنی بر تقلید^۴ هستند؛ ایفای نقش که بازیکن وانمود می‌کند که در حال نشان‌دادن بخشی از واقعیت است. مثال‌های کیوئا بر روی خودپوشانی و فعالیت‌های نقش‌آفرینی و کارناوال تمرکز دارد؛ شامل ماسک، لباس محلی و ماکت ایزه‌ها و مردم؛ مثل شمشیرهای اسباب‌بازی و عروسک‌های به اندازه انسان. ایلینکس بر دوران^۵ و حرکت استوار است. حرکت، تکرار و یا چرخش را شامل می‌شود؛ مثل چرخ‌وفلک، اسکیت‌بورد و غیره. این آیتم‌ها نقش‌های تماتیک یا فعلی بازی نمی‌کنند و اجرایی را شبیه‌سازی نمی‌کنند. این چهار نوع بازی می‌توانند به طور همزمان و به نسبت‌های گوناگون وجود داشته باشند؛ به عنوان مثال در بازی‌های آگون شانس می‌تواند شروع‌کننده باشد (Thibault 2014: 991 & 992). کیوئا بر اساس پارامتر پیچیدگی قواعد، دسته‌بندی دیگری نیز ارائه می‌دهد؛ بازی با قواعد ساده را پایدیا می‌نامد که واژه‌ای یونانی به دو معنای مدرسه و کودک است و از واژه لودوس به معنی بازی در توصیف بازی‌های با قواعد پیچیده‌تر استفاده می‌کند. این دو دسته در واقع دو سر یک طیف را نشانه‌گذاری می‌کنند. پایدیا و لودوس^۶ از نظر معنایی به ترتیب با دو واژه انگلیسی پلی و گیم^(۳) مترادف به نظر می‌رسند (کوثری ۱۳۸۹: ۱۳). از طرف دیگر در قیاس میان بازی^۷ و اسباب‌بازی^۸، می‌توان گفت «گیم مطابق قرارداد، برخلاف اسباب‌بازی معنای قاعده‌محور را امکان‌پذیر و استخراج می‌کند؛ ویژگی‌ها و پتانسیل‌های نشانه‌شناختی منحصر به فرد بازی در قیاس با اسباب‌بازی، بازی‌ها را در پیوستگی با رسانه دیجیتال قرار می‌دهد» (Myers 2014: 47). این مقاله نیز گیم‌ها و اقلام و اسبابی که آن‌ها را ممکن می‌سازد، مدنظر دارد.

¹ Mimicy

² Illinx

³ Board game

⁴ Imitation

⁵ Vertigo

⁶ Paidea

⁷ Ludus

⁸ game

⁹ toy

بازی و اسباب‌بازی به مثابه متن

متن، یکی از پایگاه‌های فکری رولان بارت است که به جهان‌بینی خاص او شکل می‌دهد. در میان تمامی آثار او می‌توان به دنبال مفهوم متن و ویژگی‌های آن گشت و بر اساس تحلیل‌های متنی که از نظام‌های گوناگون ارائه داده است، به راهنماهایی نظری در شناسایی نظام‌های دلالت‌گر نشانه‌ای و چگونگی خوانش آن‌ها دست یافت. زنده‌بودن متن به قدرت آن در برهم‌زدن نظام‌های طبقه‌بندی‌شده پیشین وابسته است. یکی از این نظام‌ها مفهوم متن در بسته‌ترین حالت ممکن خود بود. «تا پیش از بارت این مفهوم (متن) شامل آثار نوشتاری می‌شد» (احمدی ۱۳۸۱: ۴۹) و در محدوده‌ای تنگ گرفتار آمده بود. بارت در مقاله «مرگ مؤلف» اظهار داشته است: «نوشتن محدود به عملیات نگاشتن، یادداشت‌برداری کردن، بازنمایی و تصویرکردن نیست؛ بلکه بر یک "کنش" دلالت می‌کند» (۳۷۳: ۳۷۹). کنش‌ها از نظر بارت می‌توانند در قالب‌های گوناگونی تجلی یابند یا به عبارتی ثبت شوند؛ از انتخاب و ترکیب واژه‌ها در یک رمان گرفته تا انتخاب و ترکیب لباس‌ها بر اساس سلیقه و نظام مد؛ بنابراین «متن از نگره‌های دستور زبانی فراتر می‌رود» (بارت ۱۳۸۶: ۳۶). بارت مرزهای میان نوشتار و گفتار و همین‌طور بیان زبانی و تصویری را از میان برداشت و همه را قالب‌هایی برای ثبت نشانه‌ها در نظر گرفت و متن را در معنایی کلی و گسترده در رابطه با ارتباطات انسانی تعریف کرد که نظام‌هایی همچون شهر، غذا، پوشاک، اسباب‌بازی و... را شامل می‌شود.

نشانه از دال و مدلول تشکیل شده است؛ ولی چیزی که مورد توجه نشانه‌شناسان است، رابطه این دو جزء؛ یعنی دلالت است. دلالت را می‌توان یک فرایند و عملی تلقی کرد که دال و مدلول را به هم پیوند می‌زند و محصول آن نشانه است. فصل مشترک همه این نظام‌ها نشانه‌هایی هستند که کارکرد دلالتی یافته‌اند و باید توسط مخاطب خوانده شوند. ما انسان‌ها در جهانی از نشانه‌ها زندگی می‌کنیم و برای ارتباط با محیط، راهی جز رمزگذاری توسط نشانه‌ها و رمزگشایی از آن‌ها نخواهیم داشت. درحقیقت بارت هر آنچه را بتوان از آن خوانشی ارائه داد، متن محسوب می‌کند. بارت خود در این‌گونه خوانش‌ها سرآمد است. از اسباب‌بازی کودکان فرانسوی گرفته تا شخصیت‌های مهمی مثل انیشتین و چارلی چاپلین و... متونی هستند که توسط او خوانده شده‌اند. خوانش نظام‌های نشانه‌ای (چه تصویری و چه زبانی) وظیفه علم مربوط به نشانه‌ها، یعنی نشانه‌شناسی است.

اسباب‌بازی‌ها یک موضوع نشانه‌شناختی هستند؛ زیرا معنا را ایجاد می‌کنند و آن را انتقال می‌دهند. می‌توانیم ادعا کنیم که اسباب‌بازی‌ها به طور کلی نشانه‌های نمادین هستند (Thibault 2016 A: 305). متن، تثبیت نشانه‌ها در هر نظام نشانه‌ای است. «اسباب‌بازی‌ها هم دارای برخی ویژگی‌ها هستند که آن‌ها را به چیز دیگری تبدیل می‌کنند؛ این ویژگی از نظر نشانه‌شناسی چیزی نیست جز فرایند

نشانه‌ای^(۴)» (Thibault 2014: 993)؛ اما به این معنا نیست که متن تنها از یک نظام نشانه‌ای به وجود آمده است؛ بلکه می‌تواند مجموعه‌ای از نظام‌های نشانه‌ای را دربرگیرد. از منظر بارت «جالب‌توجه‌ترین نظام‌ها، نظام‌های مختلطی هستند که در آن‌ها مواد و عناصر گوناگون دخالت دارند. در سینما، تلویزیون، تبلیغات، مفاهیم تابع فعل انضمامی و واقعی مجموعه‌ای از تصاویر، صداها و کلمات نوشته‌شده هستند» (بارت ۱۳۷۰: ۴۰). اسباب‌بازی‌ها نیز که از تثبیت نشانه‌ها ساختار یافته‌اند و نظامی کارکردی-معنایی را تشکیل می‌دهند، می‌توانند جزیی از این نظام‌های مختلط که از نشانه‌های زبانی و تصویری ساخته شده‌اند، به شمار آیند؛ نشانه‌های زبانی مثل نام بازی، توضیحات، نام شرکت تولیدکننده، گزاره‌هایی که خود بازی را به وجود می‌آورند، روایت، درون‌مایه و نشانه‌های تصویری دو بُعدی یا سه بُعدی مانند: تاس، کارت، توکن یا ژتون، تصاویر دو بُعدی روی بوردها، کارت‌ها، رنگ، بافت و... راه نزدیک شدن و ارتباط مخاطب با هر کدام از این نظام‌ها، رمزگشایی نشانه‌های آن نظام است؛ بنابراین نشانه‌ها (چه زبانی و چه غیرزبانی) راه دست‌یابی مخاطب به متن را فراهم می‌آورد.

بازی با اسباب‌بازی فقط با کارکردش یا بر اساس دلالت‌گرها یا دال‌های بصری‌اش توصیف نمی‌شود؛ هرچند توصیف آن، معنا یا معنایی را به متن می‌افزاید و حتی اندیشه را در قالب دلالت‌شده یا مدلول‌ها انتقال می‌دهد. چه بازی‌هایی که در دوران زبانی و چه آن‌هایی که به دوره پیش‌زبانی کودک مربوط است، این مهم را به عهده دارند. این انتقال در مورد دوم، از طریق کنش بازی کردن با اسباب‌بازی و همین‌طور روایتی است که خود مخاطب، خلاقانه در هر نوبت بازی به آن می‌افزاید و یا توسط والدین بازتکرار می‌شود؛ پس در اینجا فقط مصرف کردن صرف و منفعلانه مطرح نیست؛ خواندن پدیداری فرهنگی و اندیش‌گرانه است. در بازی با قواعد ساده؛ یعنی پایدیها، شناخت همین ساختار نشانه‌ای است؛ اما در بازی با قواعد ثابت (لودوس) شناخت رمزگان‌های بازی است که توسط مؤلف برای آن در نظر گرفته شده است. با این حال هر بار به‌کارگیری ساختار و نظام می‌تواند به نتیجه‌ای متمایز از بار قبل و به گفته کیوئا در ویژگی‌های بازی به نتیجه‌ای غیر مطمئن بیانجامد.

بارت در کتاب *اسطوره، امروز، گزین‌گویی‌های کوتاه* را به اسباب‌بازی‌های کودکان فرانسوی اختصاص می‌دهد و بر این باور است که اسباب‌بازی‌های کودکان فرانسوی، همواره دال بر چیزی است که یکسر اجتماعی شده و بر اساس فنون زندگی مدرن بزرگ‌ترها ساخته شده است. کارکرد این اسباب‌بازی‌ها آماده کردن کودک برای پذیرش دنیای بزرگ‌ترهاست. کودک در برابر این اشیای پیچیده، تنها می‌تواند خود را به عنوان مالک و مصرف‌کننده تصور کند؛ نه آفریننده آن‌ها. به زعم او، کودک دنیا را اختراع نمی‌کند بلکه آن را استفاده می‌کند (الف: ۱۳۸۶: ۱۲۱). استفاده، مالکیت و مصرف هر نظام نشانه‌ای از جمله بازی، فرایندی ملال‌آور خواهد

بود که آن را از حیطه متن‌گونگی خارج می‌سازد. بارت دلالت را واقعیت و حقیقت مشخص و یگانه نمی‌داند و هر مخاطبی می‌تواند خوانش‌های گوناگونی را از آن ارائه دهد. منش چندمعنایی یا چندساحتی نظام‌های نشانه‌ای است که باعث می‌شود به عنوان متن مطرح شوند؛ به عبارت دیگر اگر اثری (چه زبانی و چه غیرزبانی) بخواهد با رویکرد تک‌معنایی توسط مؤلف خلق یا بر اساس همین رویکرد توسط مخاطب دریافت شود، آن اثر دیگر متن نخواهد بود.

بارت بین دو نوع مخاطب تمایز قائل می‌شود: «مصرف‌کنندگانی که اثر را برای نیل به معنای ثابت می‌خوانند و خوانندگان متنی که نقشی مولد در خوانش خود دارند یا به عبارت دیگر، خود، نویسندگان متن‌اند» (آلن ۱۳۹۲: ۱۰۴). مخاطب‌محوری ویژگی مهم متن و رسانه بازی و اسباب‌بازی است. این متون توسط مخاطب بارها خوانده و به عبارت دیگر بارها نوشته می‌شود؛ بنابراین در برابر مخاطب نقشی فعال می‌یابد و مسیرها و نتایج متغیری را - بر اساس نوع و طراحی بازی - رقم می‌زند و از سوی دیگر تفسیرهای متفاوت از رمزگان، کدها و نشانه‌ها را توسط مخاطب به وجود می‌آورد:

گارنهم^۱ بین دو استفاده عادت‌ی و اندیشه‌گرانه تمایز می‌گذارد. استفاده عادت‌ی آن است که فرد بدون اینکه چندان درباره یک محصول رسانه‌ای فکر کند، آن را مصرف می‌کند. برعکس استفاده اندیشه‌گرانه آن است که در آن، فرد به صورت منتقدانه در فرایند مصرف درگیر می‌شود (گارنهم، به نقل از کوثری ۱۳۸۹: ۱۰۱).

در اینجا این نکته حائز اهمیت است که اگر مخاطب بازی، از جمله کودک یا نوجوان هنوز به آن درجه از تفکر اندیشه‌گرانه نرسیده باشد، نقش والدین در انتخاب و خریداری بازی و اسباب‌بازی اهمیت می‌یابد.

مخاطب متن، دریافت‌کننده یا مصرف‌کننده نیست؛ بلکه در قالب یک نویسنده/خالق تازه، متن را بار دیگر می‌نویسد؛ به عبارت دیگر مخاطب، دریافت‌کننده مدلول نهایی و قطعی در اثر نیست؛ بلکه با آن تعامل و آن را تفسیر می‌کند. مخاطب در متن بازی نقش کاربر، مشارک، عامل، بازیکن یا بازی‌باز را به عهده می‌گیرد و در روند آن، متن را به شکل فعالانه تجربه و بازآفرینی می‌کند. بازآفرینی هر فرد در هر بار بازی با افراد متفاوت، متناسب با دانش زمینه‌ای در یک بازی مشترک، متفاوت خواهد بود و همین فراوری و خوانش، نتیجه‌ای لذت‌بخش به بار خواهد آورد:

متن لذت‌بخش، متنی است که خشنود می‌کند، برآورده می‌کند، شادی می‌بخشد، متنی که از دل فرهنگ می‌آید و گسستی از آن ندارد. متنی که با رویه راحت‌خواندن پیوند خورده است و سوژه با داشتن این متن از انسجام خودبودگی خویش بهره می‌گیرد» (بارت ۱۳۸۶: ۳۴-۳۳).

^۱ Nicholas Garnham

بارت لذت متن را به چوب‌پنبه‌ای در دست امواج تشبیه می‌کند: «لذت متن شکل یک جریان دارد. جریان آن‌گاه اتفاق می‌افتد که کل را در نظر نگیریم؛ مثل چوب‌پنبه‌ای در امواج بی حرکت بمانم؛ چرخان بر دایره سرخوشی سرکشی که مرا به متن (به دنیا) می‌بندد» (۱۳۸۶ ب: ۳۸). بر اساس تعریف بازی و اسباب‌بازی، متنی لذت‌بخش است که خواندن و به بیان بارت نوشتن دوباره‌اش موجب آن می‌گردد. چنانچه کیوئا بر اساس همین احساس‌هایی که در حین بازی ایجاد می‌شود، آن‌ها را دسته‌بندی کرده است که در بخش قبل به آن‌ها اشاره شد.

بارت با الهام از سوسور^۱، بر تفاوت میان زبان و گفتار صحه گذاشته و معتقد است که «یک مقوله کلی به نام زبان/گفتار^۲ وجود دارد که همه نظام‌های نشانه‌ای را دربرمی‌گیرد؛ حتی هنگامی که برای ارتباطاتی مورد استفاده قرار گیرند که جوهره آن‌ها زبان نیست» (۱۳۷۰: ۳۵). نظام‌های نشانه‌ای و دلالت‌گر و معنایی تا جایی که با زبان در ارتباط است ساختاری عمل می‌کنند؛ اما جنبه غیرساخت‌گرا زمانی بروز می‌کند که جریان‌های فردی و سبکی در قالب گفتار به میان می‌آید، جنبه‌های فردی و عناصر عاطفی پررنگ می‌شود و به این شکل معناهای ضمنی یا ثانویه شکل می‌گیرد. «هر روایت منفردی به عنوان یک پارول، یعنی کنش روایی خاصی که توسط عملکرد لانگ آن نظام روایی ایجاد شده، در نظر گرفته می‌شود» (آلن ۱۳۹۲: ۱۱۴). بازی و اسباب‌بازی نیز به عنوان یک موضوع فرهنگی به مقوله زبان/گفتار شکل می‌دهد؛ به عبارتی این نظام دلالت‌گر و معنایی نیز به عنوان نظامی که جوهره آن می‌تواند زبان باشد یا خیر، متشکل از زبان و گفتار است. ابتدا سیستم ساختاری بازی به مثابه زبان سازمان‌دهی می‌شود و در درجه بعد، از این ساخت برای تولید گفتار در به‌کارگیری‌ها و خوانش‌های فردی و شکل‌گیری‌های معناهای ضمنی استفاده می‌شود. این رویه خوانش که به منزله نوعی بازنویسی است، وابسته به نظریه بینامتنیت است. «بارت ویژگی بینامتنیت (ارتباط و تعامل میان متن‌ها) را برخاسته از خود متن و و حتی معنای واژه متن می‌داند؛ به عبارت دیگر بینامتنیت عنصری اساسی برای متنتیت تلقی می‌گردد» (نامورمطلق ۱۳۹۴: ۱۵۷).

انرژی رهاشده از برهم‌زدن تقابل‌های کلاسیک درون و بیرون در قالب بینامتنیت ظهور می‌یابد؛ به این معنا که متن پیوسته به سوی دیگر متون گشوده می‌شود و این به معنای فضای میان‌متنی است. متن، درهم‌تنیده و بافته‌ای از نشانه‌هاست و پایان‌یافته نیست. تکثر متن وابسته به چیزی است که شاید بتوان آن را تکثر استریوگرافی^۳ از بافته دال‌های متن نامید (متن^۴ به لحاظ ریشه‌شناسی، یک بافته^۵؛ یک بافت درهم‌تنیده است). نظریه متن متضمن نظریه‌ای در باب بینامتنیت است؛ زیرا متن

¹ Ferdinand de Saussure

² Langue/ Parole

³ Stereograph

⁴ Text

⁵ Tissue

نه تنها تکثری از معناها را به جریان می‌اندازد؛ بلکه برآمده از گفتمان‌های متعدد به هم‌بافته و درهم‌تینده‌ای از معناها از پیش موجود است. متن در رابطه‌ای بینامتنی با هسته خود قرار می‌گیرد و از دید بارت، نقش فراورنده و مولد خواننده را به شدت برجسته می‌کند. در این الگو، زمینه می‌تواند تبیین‌کننده متن باشد. متن به هم‌بافته از نقل‌قول‌ها، ارجاع‌ها، پژواک‌ها و زبان‌های فرهنگی پیشین یا معاصر است که در یک استریوفونی گسترده، دمامد از متن گذر می‌کنند (آلن ۱۳۹۲: ۱۰۴-۱۰۱).

متن تازه همواره با متن‌های موجود گفت‌وگو و ارتباط‌های متعدد ایجاد می‌کند؛ بنابراین از نوشته‌های متعدد ساخته می‌شود و همین عامل، یعنی بینامتنیت در ایجاد متنی لذت‌بخش، نقشی اساسی ایفا می‌کند. متن به عنوان یک قدرت تولید و محصول‌پردازی «جایی است که در آن تولیدکننده متن و مخاطب با یکدیگر به هم می‌پیوندند» (نامورمطلق ۱۳۹۴: ۱۶۰). مؤلف و مخاطب یک متن نیز خودشان می‌توانند به عنوان متن‌هایی در یک بافت خاص فرهنگی در نظر گرفته شوند. استفاده آگاهانه از روابط بینامتنی و از آن میان روابط میان متون تازه و کهن در قالب افسانه‌ها و اسطوره‌ها، یکی از راهکارهای کاربردی در تولید متن بازی‌ها و اسباب و اقلام آن‌هاست که نتایج فرهنگی به همراه دارد.

افسانه، اسطوره و ارتباط با بازی

معنای واژگانی اسطوره، افسانه، استفسار، تحقیق، اطلاع، شرح و تاریخ و... است (محمودی ۱۳۹۴: ۱۱۱). اسطوره در لغت با واژه *historia* به معنی روایت، هم‌ریشه است (کراپ ۱۳۷۷: ۱). اسطوره در دیدگاه‌های گوناگون تعاریف و تعبیر متعدد دارد؛ اما در یک کلام می‌توان آن را چنین تعریف کرد: اسطوره عبارت است از روایت به جلوه‌ای نمادین درباره‌ی ایزدان، فرشتگان، موجودات فوق طبیعی و به طور کلی جهان شناختی که یک قوم به منظور تفسیر خود از هستی به کار می‌بندد (سلطان‌القرایی ۱۳۸۷: ۷۶).

«اسطوره، خلاقیت وجدان جمععی است» (یاحقى ۱۳۷۵: ۵). اسطوره معمولاً داستانی کهن از رویدادهای به ظاهر تاریخی است که هدف آن، آشکارسازی گوشه‌ای از دیدگاه جهانی یک ملت یا تبیین یک رسم، باور یا پدیده‌ای طبیعی است. «اسطوره‌ها که افسانه‌های به ظاهر تاریخی و مجهول‌المؤلف‌اند، ریشه در ذهن مردمان ماقبل تاریخ دارند» (رضایی ۱۳۸۲: ۲۱۹). در یونان باستان، واژه اسطوره برای نامیدن هرگونه قصه و حکایتی به کار می‌رفت؛ خواه واقعی و خواه خیالی؛ اما در حال حاضر، اسطوره به مجموعه‌ای از داستان‌ها و حکایات قدیمی و خیالی اطلاق می‌شود که زمانی مردمی خاص آن را واقعی می‌پنداشته‌اند. این داستان‌ها، اغلب توجیه و پاسخی بوده‌اند به سؤالات بی‌شمار مردمان باستان در باب چگونگی پیدایش عالم و قوانین موجود در طبیعت (سلیمانی ۱۳۸۹: ۶۸).

کلود لوی اشتراوس^۱ که اصطلاح اسطوراج^۲ را باب کرده است، اسطوره را به مثابه زبان می‌داند؛ زیرا همان طور که ساختار زبان در ناخودآگاه متکلمین به آن زبان رسوخ کرده است، اسطوره‌ها نیز، به عقیده وی، از یک ساختار زیربنایی برخوردارند. اسطوره‌ها به مثابه مجموعه عقاید یک گروه از مردم، مدخلی رو به جهان‌بینی‌های مختلف را در اختیار مورخان قرار می‌دهند. این ورودی به خودانگاره‌ها، ترس‌ها و امیدهای همه اعضای یک جامعه راه می‌یابد. علاوه بر آن، به واسطه گونه‌ای آگاهی از تداوم اسطوره‌های کهن در اعمال مدرن، اسطوره‌ها به افراد مدرن یاری می‌رسانند که خویشتن را بهتر بشناسند (سلیمانی ۱۳۸۹: ۷۱-۶۹). از طرف دیگر جوامع کلیات تجریدی هستند که احتیاج به نمادهایی دارند تا به اعضا یادآوری کند که به آن جوامع تعلق دارند و آن‌ها را از دیگران متمایز کنند و یا آن‌ها را در نزد دیگران تثبیت نمایند. این نمادها نه فقط کمک می‌کنند تا جماعات را به طور عینی نمایش دهند؛ بلکه می‌توانند کمک کنند تا احساسات، تعلق و هم‌بستگی اعضا را برانگیزند و حفظ کنند. افرادی که در یک گروه زندگی می‌کنند، بدین‌منظور که نشان دهند متعلق به آن گروه هستند از نمادها بهره می‌گیرند. این نمادها در گروه‌های قومی و نژادی و ملی، به صورت پرچم، نشان‌ها، سرودها، قهرمانان و شخصیت‌های اسطوره‌ای، رنگ‌ها و... نمود پیدا می‌کنند (ندایی‌فرد و اکبری‌ان ۱۳۹۶: ۴۹). نمادهای اساطیری در قالب افسانه‌ها، قصه‌ها، افسانه‌های عامیانه، ادبیات شفاهی، ترانه‌ها و لالایی‌ها هم تسری پیدا می‌کنند و با در نظر گرفتن نقش زیر بنایشان و شناسایی بهتر خویش، هویت فرهنگی می‌سازند و همان‌طور که گفته شد بازی و اسباب‌بازی هم همین نقش را دارد؛ به عنوان مثال امروزه بازی‌های رایانه‌ای، یکی از مهم‌ترین جلوه‌گاه‌های اسطوره‌ها هستند. از میان بازی‌ها و اسباب‌بازی‌های فیزیکی نیز نمونه‌هایی با ایجاد روابط بینامتنی با پیش‌متن اسطوره‌ای تولید و دریافت می‌شوند.

کاربردسازی بینامتنی اسطوره و افسانه در اسباب‌بازی

طراحی و جهی است که به تولید بازی مربوط می‌شود. بالستورف^۳ این وجه را فرهنگ بازی می‌نامد. طراحی بازی‌ها در خلاء صورت نمی‌گیرد و طراحان از خزانه‌های فرهنگی (نمادها و نشانه‌های فرهنگی در دسترس) برای خلق فضاها و شخصیت‌ها بهره می‌جویند. این خزانه، از جمله اسطوره‌ها و افسانه‌ها مملو از فضاها، شخصیت‌ها، کردارها، نشانه‌ها و گفته‌هایی است که می‌توانند به خلق بازی‌ها یاری رسانند (بالستورف، به نقل از کوثری ۱۳۸۹: ۱۵۳). بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها هم از دیدگاه بصری و هم از دیدگاه معنایی و مفهومی می‌توانند احساس هویت قوی را منعکس کنند و نشانه‌های اولیه و ثانویه این محصولات

¹ Claude Lévi-Strauss

² Mytheme

³ Tom Boellstorff

فرهنگی می‌تواند در هماهنگی و همخوانی با فرهنگ جامعه مبدأ در نظر گرفته شود. چهارچوب تئوریک محکمی که طراحی و فرهنگ را به هم مرتبط کند، وجود ندارد؛ هرچند که در شاخه دیزاین، موضوعات اصلی در طراحی فرهنگی هنوز محدود به شناسایی کلیشه‌های استتیکمانند شکل و یا رنگ ملی است. محصولات، داشته‌هایی هستند که علاوه بر خاصیت فیزیکی، دارای کیفیت‌های ذهنی، مانند اولویت‌های فرهنگ‌محور هستند. واژه افردنس^۱، به فرصت‌های تعاملی یک شیء و محیط ویژه در دنیای فیزیکی اشاره می‌کند؛ ویژگی‌ای که نشان‌دهنده تأثیرگذار بودن خصوصیات فیزیکی یک شیء یا محیط بر روی عملکرد آن‌هاست؛ در نتیجه اگر بخواهیم محصولات ما قابلیت استفاده داشته باشند و ارتباطی لذت‌بخش با کاربر برقرار کنند، طراحان باید محصولات را با درکی فراگیر از فرهنگ، تجربیات، مهارت و دانش کاربر طراحی کنند. قابلیت خشنودسازی ریشه در فرهنگ دارد و تنها زمانی به طور کامل به دست می‌آید که خواسته‌های فرهنگی کاربران و ویژگی‌های فرهنگی آن‌ها با طراحی محصولات به همراه تمامی نیازهای فیزیکی ادغام شود (ندایی‌فرد و اکبری‌ان ۱۳۹۶: ۷۰). فرهنگ خزان‌های به شمار می‌آید که با رجوع به آن و ایجاد روابط بینامتنی با متون پیشینی می‌توان نظام‌های نشانه‌ای دلالت‌گر، خلاقانه، متمایز و لذت‌بخش خلق کرد.

وولف^۲ در مقوله‌بندی بازی‌های دیجیتال^۳ توجه به عناصری چون تعاملی بودن را حائز اهمیت می‌داند و بر این اساس ۳۹ ژانر متمایز را از یکدیگر تشخیص داده است که بخشی از آن‌ها با بازی‌های غیردیجیتال نیز قابلیت تطبیق دارد؛ از آن جمله ژانر اقتباس است. اقتباس^۴ به بازی‌هایی گفته می‌شود که از فعالیت‌های مختلف از پیش موجود، نظیر ورزش‌ها، بازی‌های تخته‌ای، بازی‌های کارتی و یا روایت‌های موجود در دیگر رسانه‌ها (نظیر رمان، داستان کوتاه، کتاب‌های مصور، رمان تصویری، فیلم و غیره) اقتباس شده باشند (وولف، به نقل از کوثری ۱۳۸۹: ۵۳). قصه‌های اسطوره‌ای نیز نمونه‌ای از این رسانه‌هاست که می‌تواند در اشکال گوناگون اقتباس به کار رود و به ایجاد روابط بینامتنی ختم شود. یکی دیگر از نظریه‌پردازان بر این باور است که حداقل می‌توان از ۳۶ اصل مهم یادگیری که در بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، آگاهانه یا ناآگاهانه رعایت شده‌اند، نام برد. یکی از این اصول، بینامتن است. این اصل متون را به عنوان یک خانواده (ژانر) از متون مرتبط و هر یک از این متن‌ها را در ارتباط با سایر متون در همان خانواده می‌فهمد (جی، به نقل از کوثری ۱۳۸۹: ۲۰۶). برای تولید و خوانش شبکه معنایی متن بازی، روابط بینامتنی مؤثر است.

پیاژه^۴ برای بازی سه مرحله قائل است؛ مرحله اول مقارن با دوره حسّی-

¹ Affordance

² A.Woolf

³ Adaption

⁴ Jean Piaget

حرکتی است که مبتنی بر الگوهای موجود در حرکات بدنی است. مرحله دوم بازی سمبلیک نام دارد که در بازی‌های نمایشی کودکان به چشم می‌خورد و مرحله سوم انجام بازی‌های دارای اصول و مقررات است که توسط کودکان سنین بالاتر صورت می‌پذیرد. آموزش دروس مطالعات اجتماعی شامل آشنایی با ارزش‌های مشترک، دستورات مذهبی، سمبل‌ها، اسطوره‌ها، آشنایی با تعطیلات عمومی، طرح داستان‌های چهره‌های تاریخی و قهرمانان نامی، داستان‌ها و ترانه‌های سنتی و غیره، از جمله مواردی است که از طریق بازی‌های نمادین به‌خوبی آموزش داده می‌شود (ندایی‌فرد و اکبری‌ان ۱۳۹۶: ۱۸). بازی‌ها گاه وجه کاملاً سرگرمی دارند و گاه با آموزش درآمیخته‌اند؛ از این‌رو دسته یا ژانر گسترده‌ای از بازی‌ها پدید آمده‌اند که می‌توان آن‌ها را هم‌زمان تفریحی-آموزشی دانست. در این دسته از بازی‌ها گاه وجه آموزشی غلبه دارد و گاه وجه تفریحی. هنگامی که وجه آموزشی غلبه دارد، به این دسته از بازی‌ها، بازی‌های آموزشی-سرگرمی یا «آموزش تفریح‌گونه» گفته می‌شود. دسته دوم، بازی‌های تفریحی هستند که گاه جنبه آموزشی هم دارند. در این دسته از بازی‌ها جنبه‌های تفریحی و تجاری بسیار برجسته‌تر است (کوثری ۱۳۸۹: ۱۸۳). افزایش آگاهی از طریق محتوای بازی، یکی از وجوه تأثیرگذاری بازی‌های سرگرمی-آموزشی است. بازی‌هایی که سعی می‌کنند بین تفریح و جدیت و هدفمندی، تعادل ایجاد کنند که در بازی‌های دیجیتالی با عنوان بازی‌های هدفمند یا جدی^۱ شناخته می‌شوند و از منظر یادگیری در دنیای غیردیجیتال نیز قابلیت گسترش دارند. «عناصر مختلف یک بازی جدی به‌نحوی در کنار هم قرار می‌گیرند تا بازی‌کننده به شکل غیرمستقیم، اطلاعات را دریافت و با تلاش ذهنی، تعامل با دیگران، مشارکت در تشخیص و حل مسئله بتواند دانش خود را بسازد» (موسوی و سراجی ۱۳۹۸: ۲۸۱). اگر مخاطب بازی پیش از ورود به جهان بازی با پیش‌متن‌ها آشنا باشد، روابط بینامتنی متفاوت از کسی که از آن آگاهی ندارد، رخ می‌دهد. درواقع پیش‌متن‌ها به واسطه ارجاع‌ها و نقل قول‌های با گیومه یا بدون گیومه فراخوانده و حاضر می‌شوند.

به صورت کلی محصولات در جوامع معاصر بیشتر از گذشته تحت تأثیر رویکردهای نمادین هستند. نمادگرایی آگاهانه در طراحی محصولات به کار می‌رود و تصویری به آن محصولات اتصال پیدا می‌کنند و سپس به روند تولید ملحق می‌شوند و از این طریق ارتباطات نمادین در استفاده از محصول برای ساخت مدل‌هایی از سبک زندگی متمایز مورد استفاده قرار می‌گیرند (ندایی‌فرد و اکبری‌ان ۱۳۹۶: ۷۲). بازی‌های گروه سوم پیاژه، یعنی بازی‌هایی با اصول و قواعد نیز که با آگون‌ها متناظر هستند، می‌توانند نقش تعلیمی و آموزشی که ذکر آن رفت را به عهده بگیرند و به غیر از بازی‌های نمادین، بازی‌های این گروه نیز قابلیت زیادی در خلق فضای استریوفونی و بینامتنی دارند.

^۱ Serious game

ژول^۱ بازی‌ها را نیمه‌واقعی تعریف می‌کند. قواعد، بخش واقعی بازی‌ها هستند که بازیکن را یاری می‌کنند تا بازی را درک و با آن بازی کند. بخش دیگر، غیرواقعی و خیالی است و معتقد است که پیوندهای بینامتنی می‌تواند در هر دو بخش بازی یعنی واقعی و غیرواقعی بروز یابد (Thibault 2016 B: 77). نحوه استفاده و به‌کارگیری نمادها و نشانه‌های مرتبط با خزانة و پیش‌متن‌های فرهنگی، در طراحی و بیان فنی بازی‌ها متفاوت است. استفاده مستقیم از کاراکترهای پیش‌متن یا پیرنگ‌های روایی و کنش‌های موجود در آن‌ها تا فرمی تغییر یافته از آن‌ها، طیفی گسترده از روابط بینامتنی را برقرار می‌سازد و تعامل بازیکن و بازی را از این مسیر مهیا می‌کند. این استفاده در جنبه‌های مختلف بازی از جمله استتیک، کاراکترها، مکان و زمانی که بازی در آن رخ می‌دهد، موضوع، خط روایی، دستورالعمل‌ها و مکانیزم و غیره به‌خوبی دیده می‌شود. استفاده از اسطوره‌ها و قهرمانان اسطوره‌ای، از جمله رایج‌ترین استفاده از خزانة فرهنگی یک جامعه در خلق کاراکترهایش است.

نمونه‌های کاربردی سازی بینامتنیت

بینامتنیت نزد مؤلف و مخاطب به طور قطع متفاوت خواهد بود؛ به عنوان مثال مؤلف یا مؤلفان متن بازی با حاضر کردن بخش‌هایی از اسطوره‌ها یا افسانه‌ها در طراحی آن از رابطه‌ای در زمانی بهره‌جسته‌اند؛ اما مخاطبی که آن متن پیشینی را نمی‌شناسد، برای اولین بار از طریق بازی با آن آشنا می‌شود. به این ترتیب رابطه تقدم و تأخر زمانی در بینامتنیت مخاطب دگرگون می‌شود و در صورت رجوع به متن اسطوره‌ای، بازی به تجربه درآمده است که در نقش پیش‌متن اسطوره عمل می‌کند؛ بنابراین درست است که بینامتنیت نزد مخاطب از اهمیت و افری برخوردار است؛ اما چگونگی سازمان‌یابی متن از نظر نوع و چگونگی بیان در ایجاد یا افزایش بینامتنیت در متن و نزد مخاطب نیز بسیار مؤثر است؛ پس بازی‌هایی که از این طریق ساخته می‌شوند، داستان‌های اساطیری را به‌گونه‌ای بازآفرینی می‌کنند و از این طریق بر شکل‌دهی هویت فرهنگی و تاریخی مخاطب تأثیر می‌گذارند.

در سایت‌های بین‌المللی معتبر که به گیم بوردها می‌پردازند، اسطوره‌شناسی یکی از رده‌های مطرح در آن‌ها به شمار می‌آید. بازی‌های اسطوره‌ای، آن دسته از بازی‌ها هستند که غالباً یک روایت موضوعی^۲ را دربرمی‌گیرند که چگونگی به‌وجود آمدن جهان بازی یا شخصیت‌ها را مشخص می‌کنند؛ مخصوصاً آن‌هایی که مربوط به روایت‌های تمدن‌های باستان جهان هستند. خط داستانی در برخی از بازی‌های اسطوره‌شناسی معمولاً شامل عناصر ماوراءالطبیعه، مانند خدایان، الهه‌ها و نیمه‌خدایان است و بعضی اوقات از روزگار اولیه و افسانه‌ای آغاز می‌شوند که معمولاً با بدنه عمومی داستان‌های عامیانه (اسطوره‌ها) در ارتباط قرار می‌گیرند؛ اسطوره‌هایی که قبلاً شکلی از طبیعت مذهبی یا مقدس را برای فرهنگ‌هایی که

¹ Jasper Juul

² Thematic

این داستان‌ها را به وجود می‌آوردند، داشته‌اند. تعداد بسیار زیادی از گیم بوردها، با مضمون اسطوره‌ای در دنیا وجود دارند که از آن میان می‌توان به Ra (رع: بر اساس اساطیر مصر)، Odin's Ravens (کلاغ‌های اودین: بر اساس اساطیر نورس) و Cyclades (سیکلاد: بر اساس اساطیر یونان) اشاره کرد که جوایز معتبر بسیاری را نیز به خود اختصاص داده‌اند.

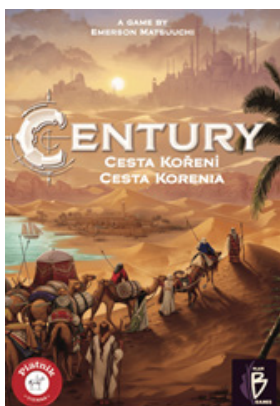
اما وضعیت در گیم بوردهای ایرانی و یا ارائه‌شده در ایران با مضمون‌های اسطوره‌ای قدری پیچیده است. در سایت‌هایی که به معرفی، بررسی و یا فروش گیم بوردها در ایران می‌پردازند، با اضافه کردن کلمه ایرانی به بازی هویتی مکانی می‌بخشند. این در صورتی است که در بیشتر موارد ارائه‌شده، بازی‌ها غیرایرانی هستند و در بهترین حالت، امتیاز بازی توسط شرکت‌های مربوطه خریداری شده و یا بدون در نظر گرفتن حق کپی‌رایت، به اشکال مختلف بازتولید شده‌اند. یکی از این اشکال حفظ تمام خصلت‌های بازی اولیه، مانند بازی عجایب هفتگانه: دوئل^۱ است (تصویر ۱).



تصویر ۱. بازی عجایب هفتگانه: دوئل (بازی پلنت ۱۴۰۱)

بازی عجایب هفتگانه، ارجاعات میان‌متنی قوی هم در فرم و هم در محتوای بازی به تاریخ، فرهنگ و تمدن‌های باستانی دارد؛ منتها این روابط، میان بازیکن ایرانی و بافت فرهنگی و ادبی خودش رخ نمی‌دهد. در این بازی هر بازیکن، رهبری تمدنی را برعهده می‌گیرد، ساختمان‌هایی را بنا و شگفتی‌هایی را خلق می‌کند؛ از جمله این ساختمان‌ها مجسمه ابوالهول، اهرام ثلاثه مصر، باغ‌های معلق بابل و... است که همگی از شگفتی‌های هفت‌گانه دنیای باستان هستند. به غیر از محتوا، جزای بازی هم در جهت ژانر بینامتنی عمل می‌کنند؛ از آن جمله می‌توان به صفحه معبد پانتئون، کارت‌های پنج‌گانه بازی که هر کدام نشانگر یک خدایان (خدایان یونانی، فنیقی، بین‌النهرینی، مصری و رومی، توکن‌های اساطیری و...) اشاره کرد.

¹ wonders duel 7



تصویر ۲. بازی صدرروازه (بازی پلنت ۱۴۰۱) تصویر ۳. بازی قرن: جاده ادویه (بورد گیم گیک ۱۴۰۱)

یکی دیگر از اشکال بازتولید، تغییر در نام بازی و یا در هنر آن (ازجمله تصویرگری) متناسب با بافت فرهنگی ایران، بدون تغییری در درون‌مایه و داستان بازی صورت می‌گیرد؛ همچون بازی صدرروازه (تصویر ۲). بازی صدرروازه همان بازی «قرن: جاده ادویه»^۱ (تصویر ۳) است که نامش در مسیر بازتولید عوض شده است. بازی اولیه، به کاوش در اتفاقات تاریخی هر قرن می‌پردازد و سبک بازی آن بر پایه تجارت ادویه‌ها بنا شده است. در این بازی، بازیکنان نقش رهبر کاروان‌هایی را ایفا می‌کنند که برای کسب شهرت و پیروزی، از طریق جاده معروف ابریشم به نقاط دور قاره سفر می‌کنند و ادویه می‌فروشند. بازی ثانویه با انتخاب نام شهری باستانی در ایران که در مسیر جاده ابریشم قرار داشته است؛ یعنی صدرروازه و جایگزین‌کردنش به جای نام اولیه، تغییرات جزئی در گرافیک بازی، ازجمله افزودن سرستون هخامنشی در تخت جمشید در طراحی جلد آن و اضافه‌کردن یک توضیح کوتاه درباره این شهر، تا حدودی بسیار جزئی در مسیر ایجاد روابط میان‌متنی بین بازی اولیه و زمینه خوانش ثانویه، یعنی فرهنگ ایرانی قدم برداشته است.

گاهی این تغییرات در محتوای بازی نسبت به بافت تازه بازطراحی شده‌اند. تغییرات در محتوا، در قالب مضمون و روایت بازی، خود به دو بخش تقسیم می‌شود: داستان‌هایی که از منابع غیرایرانی اقتباس و جایگزین شدند؛ همچون بازی راگناروک؛ یا به داستان‌های افسانه‌ای و اسطوره‌ای ایرانی تغییر یافته‌اند؛ مانند بازی لوتوس که در ادامه به بررسی آن‌ها خواهیم پرداخت.

راگناروک (تصویر ۴) برگرفته از بازی (چارتی^۲) (تصویر ۵) است. در

^۱ Century: Spice Road

^۲ Chartae

چارتی بازیکنان نقش نقشه‌بردارانی را بر عهده می‌گیرند که سعی می‌کنند یک نقشه باستانی را به خاطر بسپارند و بسازند. چارتی یک بازی استراتژیک انتزاعی و مینیمال است. در نسخه ایرانی‌سازی شده، تنها به آن داستانی افسانه‌ای افزوده شده که غیرایرانی است و بقیه بخش‌ها ثابت مانده است. راگناروک در افسانه‌های کهن اسکاندیناوی، به معنای پایان جهان است. دو بازیکن به عنوان دو ساحر، تلاش می‌کنند طلسم یک نقشه باستانی را اجرا کنند و به تکه‌های نقشه جان ببخشند تا پس از قرارگرفتن آخرین قطعه در جای خود، حربه دشمن برملا شود.



تصویر ۴. بازی راگنارک (بازی پلنت ۱۴۰۱) تصویر ۵. بازی چارتی (بورد گیم گیک ۱۴۰۱)

بازی لوتوس (تصویر ۶) برگرفته از بازی هانابی^۱ (تصویر ۷) است. هانابی به معنی آتش‌بازی در زبان ژاپنی است و یکی از جشنواره‌های سنتی این کشور به شمار می‌آید که هرساله برگزار می‌شود. بازیکنان این بازی باید تلاش کنند با چیدمان درست کارت‌ها روی میز، بهترین و بزرگ‌ترین آتش‌بازی‌ها را خلق کنند. عنوان بازی اولیه و همین‌طور، مضمون، روایت و گرافیک آن (در دو نمونه منتشر شده است) در نسخه فارسی شده آن، یعنی لوتوس تغییر کرده است. در این نسخه به جای تصاویر اولیه که بیشتر حول محور عنوان اولیه بازی، یعنی آتش‌بازی می‌چرخد، تخت جمشید، گل لوتوس، گریفین و سرباز هخامنشی بر جعبه، کارت‌ها و توکن‌ها نقش بسته است؛ بنابراین نسخه فارسی مانند بازی ژاپنی، مراسم یا اسطوره مشخصی را انتخاب نکرده است؛ بلکه برای بیان داستانش از عناصر تصویری که بیشتر مربوط به ایران باستان هستند، استفاده می‌کند. در این بازی هدف بازیکنان پیدا کردن ۵ گنجینه الماس، یاقوت، زمرد، کهربا و یاقوت کبود است. بازیکنان، تنها با راهنمایی و کمک یکدیگر می‌توانند به گنج‌های افسانه‌ای هخامنشیان دست پیدا کنند. نکته قابل تأمل آنکه در مسیر ایرانی‌کردن بازی‌ها از میان تاریخ وسیع ادبی و اسطوره‌ای ایران، دوره هخامنشیان و به‌ویژه تخت جمشید بیش از بقیه زمان‌ها و مکان‌ها مورد استفاده قرار گرفته است.

^۱ Hanabi



تصویر ۷. بازی هانابی (بورد گیم گیک ۱۴۰۱)



تصویر ۶. بازی لوتوس (بازی پلنت ۱۴۰۱)

در تمام حالت‌هایی که درباره آن‌ها صحبت شد، به علت فرایند ایرانی کردن بازی‌ها، ارتباطات میان بازی و پیش‌متن‌های ادبی ایرانی تنها در برخی بخش‌های بازی و به این ترتیب به شکل محدود ایفای نقش می‌کند؛ نسبت به زمانی که بازی از ابتدای شکل‌گیری‌اش، با در نظر گرفتن یک محتوای برگزیده از خزانه فرهنگی ایرانی، طراحی و ساخته شود؛ بنابراین روابط میان دو متن- در اینجا یک متن ادبی و متن بازی- متناسب با نوع روابط، درجات متفاوتی را شامل می‌شود و به همین نسبت بر دریافت بازی تأثیر می‌گذارد؛ اما نکته جالب توجه در ایرانی کردن بازی‌های فرنگی، ایجاد شکلی از روابط بین‌فرهنگی و بینامتنی نیز هست؛ به عنوان مثال زمانی که بازیکن ایرانی در دوئل یا راگناروک ایفای نقش می‌کند، با بخشی از تاریخ اسطوره‌های فرهنگ دیگر، به‌تنهایی و یا در کنار تاریخ ادبی و اسطوره‌های ایران نیز آشنا می‌شود؛ اما در این مسیر ایرانی‌سازی بازی‌ها، برخلاف ادعای شرکت‌های مربوطه، نمی‌توان ادعا کرد که بازی کاملاً ایرانی بازطراحی شده است. در صورتی که قصد داشته باشیم به منظور کاربردی‌سازی ادبیات اسطوره‌ای، افسانه‌ای، آیینی یا فولکلور ایرانی در قالب طراحی بازی‌های بینامتنی اقدام کنیم، لازم است از ابتدای مسیر، مضمون اولیه و روایت‌هایی که قابلیت‌های لازم را برای یک بازی از جهات گوناگون دارند، برگزیده شود و قوانین و مکانیک بازی بر اساس آن طراحی شود؛ البته برخی از طراحان بازی بر این باورند که روایت و مضمون بر اساس مکانیک بازی باید انتخاب شود. به هر صورت در هر دو حالت، محتوا و همین‌طور ارتباطات آن با فرم بازی، از ارکان اساسی در طراحی بازی و شکل‌گیری روابط بینامتنی به شمار می‌آید. این روابط مانند برخی از نمونه‌هایی که بررسی شد، اگر به صورت ضمیمه‌ای به بازی الحاق شود، به شکل همه‌جانبه رخ نمی‌دهد.

از میان گیم بوردهایی که با نام ایرانی در بازار عرضه می‌شوند، تنها تعداد انگشت‌شماری هستند که در تمامی بخش‌ها از ساخت تا تولید، محصول شرکت‌های ایرانی باشد. بازی‌هایی با پیش‌متن اسطوره‌ای نیز در این میان سهم بسیار کمی را به خود اختصاص می‌دهند. از میان ژانر بینامتنی در بازی‌های ایرانی، می‌توان به

«زار» اشاره کرد (تصویر ۸). زار یک مراسم آیینی به منظور دفع اهریمن است. انجمن زار متشکل از یک گروه شش نفره است که به رویارویی نیروهای اهریمنی می‌روند. آن‌ها به عمارت‌های متروک وارد می‌شوند و با نیروهای اهریمنی مبارزه می‌کنند تا شر را از عمارت دفع کنند. در این موارد تلاش شده است در تمام جنبه‌های بازی، از نظام زبانی تا تصویری، شخصیت‌ها و همین‌طور روایاتی که در ضمن بازی ساخته می‌شوند، از روابط بینامتنی اسطوره و بازی بهره گرفته شود؛ به عنوان مثال رمل و اسطرلاب یا شخصیت‌های بازی همچون حکیم، طیب، آینه‌گر، پهلوان و... . هنر بازی نیز در قالب نشانه‌های تصویری در ارتباط با نشانه‌های زبانی بازی، یعنی روایت، مضمون و نام اجزا قرار می‌گیرد؛ به طور نمونه تصویر روی جلد بازی و یا تصویرگری کارت‌ها و... از سوی دیگر قوانین و مکانیک‌های بازی نیز به همین منظور طراحی شده است. به این ترتیب نشانه‌های اولیه و ثانویه و دلالت‌های معنایی، بر اساس بافت فرهنگی شکل گرفته، آگاهی و هویت‌بخشی که درباره آن‌ها صحبت شد نیز در این فرایند ایجاد می‌شود.



تصویر ۸. بازی زار (بازی پلنت ۱۴۰۱)

نتیجه

متن بازی و اسباب‌بازی در نظام‌های نشانه‌ای راه ارتباط و خوانش مخاطب از متن را ایجاد می‌کند. متون بازی و اسباب‌بازی، بافته‌ای از دال‌ها هستند تا تکثری معنایی را رقم زنند. مقوله میان‌رشته‌ای شدن علوم ادبی بابتی تازه در جهت‌دهی و تکمیل صعودی دانش ادبیات ایجاد کرده است. طراحان بازی نیز برای ایجاد ارتباطی لذت‌بخش با کاربر و شناخت از ادبیات، به خزانه‌های فرهنگی، از جمله افسانه‌ها و اسطوره‌های ملی به عنوان راه‌کاری بینامتنی در خلق متون رسانه‌ای رجوع کرده‌اند. به این منظور اسباب‌بازی‌ها و بازی‌هایی معدود خلق شده که محتوای آن‌ها برگرفته از فرهنگ و ادبیات بوده است. این اقتباس خوانشی که پدیداری اندیش‌گرانه و فرهنگی است و به گفته بارت مخاطب در نقش مؤلفی تازه، متن را

از این طریق بازدریافت می‌کند و این فراوری، به نتیجه‌ای لذت‌بخش می‌انجامد که از اهداف طراحی و تولید بازی‌ها و اسباب‌بازی‌هاست. این رویه خوانش که خوانش‌های فردی را دربرمی‌گیرد، وابسته به عنصر اساسی متون، یعنی بینامتنیت به معنای ارتباط و تعامل میان متون مختلف است. نحوه ایجاد روابط بینامتنی در بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها متفاوت است و می‌تواند طیفی وسیع از استتیک تا روایت و قواعد بازی را دربرگیرد. مطالعه این روابط در تعدادی از بازی‌های بوردی نشان داد صرفاً با ایرانی کردن بازی‌ها نمی‌توان به تمامیت اهداف کاربردی‌سازی ادبیات از طریق بهره‌گیری از روابط میان‌متنی دست یافت؛ بنابراین ضرورت دارد اصل بینامتنی برای دسترسی به اهداف خود در همه بخش‌ها، از فرم تا محتوا و عمل بازی لحاظ شود تا در عمیق‌ترین وضعیت خود رخ دهد و تأثیرگذار شود.

پی‌نوشت‌ها:

(۱) این مقاله با نظارت بنیاد ملی نخبگان انجام شده است.

(۲) طراحی مدولار عبارت است از طراحی محصول؛ به‌گونه‌ای که قسمت عمده و گاه کل آن از پیش طراحی و تولید می‌شود؛ ولی با اتخاذ تدابیری، از جمله ایجاد نمونه‌های مشابه برای هر یک از قطعات، امکان ایجاد طرح‌های گوناگون و متنوع فراهم شده است. این تدابیر در هنگام طراحی اتخاذ می‌شود؛ پس در حیطه عمل طراحان قرار دارد (کرایی شیراز ۱۳۹۵: ۳).

(۳) از آنجاکه ترجمه هر دوی این واژه‌ها در فارسی، بازی است، برای ایجاد تمایز از واژه اصلی استفاده شده است.

(۴) سمیوسیس: معنازایی.

منابع

- آلن، گراهام (۱۳۹۲). بینامتنیت. ترجمه پیام یزدانجو. تهران: مرکز.
- احمدی، بابک (۱۳۸۱). ساختار و هرموتیک. چاپ دوم. تهران: گام نو.
- اسد فلسفی‌زاده، سارا؛ محمدزاده، مهدی (۱۳۹۳). «اسباب‌بازی‌های چوبی سنتی در ایران: تداوم فرهنگ بومی». فرهنگ مردم ایران. شماره ۳۸ و ۳۹. صص ۱۰۴-۱۲۶.
- بارت، رولان (۱۳۷۰). عناصر نشانه‌شناسی. ترجمه مجید محمدی. تهران: الهدی.
- بارت، رولان (۱۳۷۳). «مرگ نویسنده». ترجمه داریوش کریمی. هنر. شماره ۲۵. صص ۳۷۷-۳۸۱.
- بارت، رولان (۱۳۸۶ الف). اسطوره، امروز. ترجمه شیرین دخت دقیقیان. تهران: مرکز.
- بارت، رولان (۱۳۸۶ ب). لذت متن. ترجمه پیام یزدانجو. چاپ چهارم. تهران: مرکز.
- حسین‌زاده، علیحسین؛ نواح، عبدالرضا؛ نجفی شبانکاره، فریدون (۱۳۹۰). «بازآفرینی اسطوره‌های تاریخی در بازی‌های رایانه‌ای». مطالعات قدرت نرم. سال اول، شماره ۴. صص ۹۷-۱۲۶.
- رضایی، عرب‌علی (۱۳۸۲). واژگان توصیفی ادبیات. تهران: فرهنگ معاصر.
- سلطان‌القرائی، صادق (۱۳۸۷). «اسطوره‌ها و شاهکارهای ادبی: خدمات کودک و نوجوان (در حوزه کتابداری)». دانشنامه. شماره ۱. صص ۹۵-۷۵.
- سلیمانی، مرضیه (۱۳۸۹). «سایه‌های اسطوره در سویه‌های تاریخ‌نگاری». کتاب ماه تاریخ و جغرافیا. شماره ۱۴۹. صص ۶۸-۷۳.
- کراپ، الکساندر (۱۳۷۷). درآمدی بر اسطوره‌شناسی: جهان اسطوره‌شناسی ۱. ترجمه جلال ستاری. تهران: مرکز.
- کرایبی‌شیراز، محمدصادق (۱۳۹۵). «طراحی اسباب‌بازی و بازی بر اساس اساطیر و شخصیت‌های باستانی ایران با رویکرد طراحی تعاملی و احساس‌گرا برای گروه سنی نوجوان و جوان». پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشکده طراحی اسلامی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۹). عصر بازی (بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر). تهران: دریاچه نو.
- گیرو، پیر (۱۳۸۳). نشانه‌شناسی. ترجمه محمد نبوی. تهران: آگه.
- محمودی، علی (۱۳۹۴). «شکل‌گیری ایران در اسطوره‌های آفرینش و هویت ملی در ایران». راهبرد اجتماعی و فرهنگی. سال پنجم، شماره ۱۸. صص ۱۰۷-۱۴۳.
- موسوی، هدی‌السادات؛ سراجی، فرهاد (۱۳۹۸). «ارزیابی کیفیت شش "بازی جدی" تولیدشده در ایران». مطالعات فرهنگ-ارتباطات. سال بیستم، شماره ۴۷. صص ۲۶۵-۲۸۷.
- نامورمطلق، بهمن (۱۳۹۴). درآمدی بر بینامتنیت: نظریه‌ها و کاربردها. تهران: سخن.

ندایی فرد، احمد؛ اکبریان، الناز (۱۳۹۶). *اسباب‌بازی و هویت کودک ایرانی*. تهران: مرکب سفید.

یاحقی، محمدجعفر (۱۳۷۵). *فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی در ادبیات فارسی*. تهران: سروش.

Myers, David (2018). "A Toy Semiotics, Revisited." In Magalhães, L., Goldstein, J. (Eds.), In *Toys and Communication* (Pp. 47-60). London: Palgrave Macmillan.

Thibault, Mattia (2014, September 16-20). [Conference presentation] *Toward a Semiotic Analysis of Toys*. New Semiotics between Tradition and Innovation, 12th World Congress of Semiotics, Sofia 2014 New Bulgarian University. Southeast European Center for Semiotic Studies. Pp. 989- 998. <https://iass-ais.org/proceedings2014/Semio2014Proceedings.pdf>

Thibault, Mattia (2016a). "Lotman and Play: For a Theory of Playfulness based on Semiotics of Culture." *Sign Systems Studies*. 44 (3). Pp 295-325. <https://doi.org/10.12697/SSS.2016.44.3.01>

Thibault, Mattia (2016b). "Notes on the Narratological Approach to Board Games." *KOME – an International Journal of Pure Communication Inquiry*. 4 (2). Pp 74-81. <http://dx.doi.org/10.17646/KOME.2016.26>

Thibault, Mattia & Katriina Heljakka (2018, Jul 11-13). *Toyification. A Conceptual Statement*. 8th International Toy Research Association World Conference, International Toy Research Association (ITRA). Paris.

<https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-02083004/document>

Myths and Legends, An Intertextual Application in Games and Toys

Maryam Jalali¹

Azam Hakim²

Abstract

Nowadays, new topics have appeared in interdisciplinary approaches to research. Such topics are not limited to theoretical aspects of the research. In humanities, they have been helpful in practical applications of literature. For example, involvement of literature in games and toys has been a breakthrough in the audience's reception of literature. Semiologists such as Roland Barthes have studied games and toys as texts along with many other sign systems. Having roots in the culture and literature (including myths and legends) of every land, these texts have the potential for re-production and reception in another artistic form, and thereby, provide the condition for practical application of literature. In this paper, after discussing the textuality of games and toys, we have addressed questions regarding elements of intertextuality in them derived from myths and legends and the implications of this interdisciplinary approach and its practical application on literature.

This qualitative, descriptive- analytical paper, which considers games and toys as signs and texts, offers the readers a different way of reading of myths and legends. The discovery of the intertextual relationships between games, toys and myths and legends of any land is considered a strategy for creating games with a literary context and might also create a specific genre.

Keywords: Intertextuality, Interdisciplinary, myth and legend, games and toys.

¹ Associate Professor in Persian Language and Literature, Department of Persian Language and Literature, Shahid Beheshti University, Tehran, Iran
ma_jalali@sbu.ac.ir

² Ph.D. in Art Research & sessional instructor, Invited Lecturer, Department of Painting, Al-Zahra University, Tehran, Iran
a.hakim@alzahra.ac.ir