

Intersexual Relations in Game Boards

Maryam Jalali*, Azam Hakim**

Abstract

Intertextuality, as one of the methods of creating games, establishes a link between digital or other games in the form of analog games such as game boards and cultural, social, mythological, fictional and religious Ohypotext. The purpose of this article is to study the intertextual capacities and how to recreate pre-texts, including mythical and legendary literature on game boards. In this regard, the research question is: How can literary Ohypotext lead to the creation of intertextual relationships on gameboards? the results that have been done using qualitative and library strategy and through observation show that the use of intertextual relationship in game boards can be expressed in terms of "substance of expression" and in all or part of its elements of components, game graphics, narrative, Themes, mechanics, flavors and rules appear and form an intertextual procedure. Depending on the form of intertextual relations used in the game elements, Intertextual relationships are strong or weak. By purposefully selecting two examples of Iranian game boards, namely "Shahnameh-Bazi" and "Zaar", analyzed how to implement intertextual relations in them has been.

Keywords: Intertextuality, gameboard, game, literature, myth

* Assistant Professor Department of Persian Language & Literature, shahid behesti university
(Corresponding Author), Tehran, Iran, jalali_1388@yahoo.com

** Ph.D. candidate, Artistic research, Art faculty, Alzahra University, az_ha64@yahoo.com

Date received: 2022/11/06, Date of acceptance: 2023/02/01



Copyright © 2010, IHCS (Institute for Humanities and Cultural Studies). This is an Open Access article. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی

روابط بینامتنی در بازی‌های رومیزی

(بررسی موردی دو بازی برگرفته از فرهنگ اسطوره‌ای و فولکلور ایران)

مریم جلالی*

اعظم حکیم**

چکیده

بینامتنیت به عنوان یکی از روش‌های خلق بازی، میان بازی‌های دیجیتال و یا غیر از آن در قالب بازی‌های آنالوگ از جمله بازی‌های تخته‌ای و پیش‌متن‌های فرهنگی، اجتماعی، اسطوره‌ای، افسانه‌ای و آیینی پیوند برقرار می‌سازد. هدف مقاله پیش‌رو مطالعه ظرفیت‌های بینامتنی و چگونگی بازآفرینی پیش‌متن‌ها از جمله ادبیات اسطوره‌ای و افسانه‌ای در بازی‌های تخته‌ای است. در همین راستا سؤال پژوهش آن است که: چگونه پیش‌متن‌های ادبی می‌توانند در این گونه از بازی‌ها به ایجاد روابط بینامتنی بی‌انجامند؟ نتایج که با استفاده از راهبرد کیفی و راهکار کتابخانه‌ای و از طریق مشاهده انجام شده نمایانگر آن است که استفاده از رابطه بینامتنی در گیم بوردها می‌تواند در وجه جوهر بیان و در همه یا بخشی از عناصر آن از جمله اجزاء، گرافیک بازی، روایت، مضمون، مکانیک، طعم و قوانین ظهور یافته و به رویه‌ای بینامتنی شکل دهند. متناسب با شکل استفاده از این روابط بینامتنی در عناصر بازی، این روابط از قوت یا ضعف برخوردار می‌شوند. با انتخاب هدفمند دو نمونه ایرانی یعنی "شاهنامه بازی" و "زار" چگونگی پیاده‌سازی روابط میان متنی در آن‌ها تحلیل شده است.

کلیدواژه‌ها: بینامتنیت، بازی تخته‌ای، گیم برد، بازی، ادبیات، اسطوره، فولکلور

* عضو هیئت علمی گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران (نویسنده مسئول)،

jalali_1388@yahoo.com

** پژوهشگر دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا (س)، تهران، a.hakim@alzahra.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۸/۱۵، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۱/۱۲



Copyright © 2018, IHCS (Institute for Humanities and Cultural Studies). This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International, which permits others to download this work, share it with others and Adapt the material for any purpose

۱. مقدمه

امروزه بازی‌های فیزیکی از جمله بازی‌های رومیزی (Tabletop games)، کارتی (Card games)، تخته‌ای (Game boards) و ... در جهان رونق ویژه‌ای یافته‌اند. در ایران نیز با اهمیت یافتن مسئله چگونگی گذران اوقات فراغت زمینه مناسبی برای طراحی این گونه از بازی‌ها ایجاد شده است و سالانه رویدادها، نشست‌ها و جشنواره‌هایی در این رابطه برگزار می‌شود. از طرف دیگر مسائل مربوط به انتقال فرهنگ به نسل‌های تازه و شکل دادن به هویت متناسب با زمینه فرهنگی یکی دیگر از دغدغه‌هایی است که می‌تواند با تولید و مصرف این گونه از بازی‌ها به ویژه روش بینامتنی مرتفع گردد. به کارگیری بینامتنیت یکی از ژانرها و اصول در طراحی بازی‌ها است. ایجاد روابط بینامتنی میان متن بازی و روایات در خزانه‌های فرهنگی و ادبی از جمله افسانه‌ها، اسطوره‌ها و آیین‌های ملی و ایرانی می‌تواند به نظامی دلالتگر و شبکه‌ای معنایی، آگاهی‌دهنده و لذت‌بخش و البته متمایز از دیگر زمینه‌های فرهنگی بی‌انجامد. تجربه معنایی و درگیرکننده نه تنها به سرگرم‌کننده بودن بازی آسیبی وارد نمی‌کند بلکه از آنجایی که موضوعی برای فکر کردن و تجربه‌ای درگیرکننده را به آن‌ها داده است، می‌تواند با ساخت لایه‌های معنایی تأثیر گذارتر شود. وقتی این موضوع و تجربه بر زمینه فرهنگی استوار باشد قادر خواهد بود شرایط تأمل‌ورزی را بیش از پیش فراهم سازد.

به عقیده پل ریکور هویت‌ها، چیزهای از پیش موجود و یا ثابت نیستند، بلکه در جریان روایت‌ها ساخته می‌شوند. هویت انسانی، امری اجتماعی بر ساخته است که به کمک رسانه‌ها و داستان‌ها (روایت‌ها) شکل می‌گیرد. روایت‌ها نه تنها بین افراد و جهان (ارجاعی بودن)، بلکه همچنین بین خود افراد (اجتماعی بودن) و حتی بین فرد و خودش (درک خود) وساطت می‌کنند. تغییر در رسانه‌ها بازتاب تغییر در رابطه افراد با محیط، با جامعه و با خودشان است. بنابراین می‌توان گفت که بازی‌ها به میانجی جدیدی برای ساختن هویت تبدیل شده‌اند و از سوی دیگر امروزه رسانه‌های جمعی بیشترین روایت‌ها را به انسان معاصر عرضه می‌کنند. به طوری که می‌توان از یک هویت روایی سخن به میان آورد. در ادامه نقش رسانه‌ها از جمله بازی در بر ساخت هویت به کمک روایت‌ها، راسن از شکل‌گیری "هویت‌های لذت‌بخش" سخن به میان آورده است. هویتی که فرد از شکل‌گیری آن لذت می‌برد. این هویت را به عبارت دیگر می‌توان "هویتی بازی ساخته" نامید. منظور از هویت "بازی ساخته"، "بازیگونه" و یا "لودیک" آنست که در فرآیند بازی و درگیری در روایت بازی است که هویت بازیکن شکل می‌گیرد. بازیکن باید در بازی اقدام کند، حوادث را پشت سر بگذارد و در نقاط معین تصمیم

بگیرد که چه باید بکند. بنابراین در جریان کشف جهان بازی و انتخاب‌های متعددی که بر سر راه او است، بازیکن شکل می‌گیرد و می‌شود^۱ (کوثری، ۱۳۸۹: ۱۲۸) و همین امر شباهت اساسی میان بازی‌هایی مانند بازی‌های تخته‌ای و روایت را به وجود می‌آورد؛ هرچند تفاوت بسیاری نیز میان آن‌ها حاکم است. می‌توان گفت که این بازی‌ها ساختاری ساده دارند: بازیکن می‌خواهد با قوانین بازی و در رقابت یا همکاری با سایر بازیکنان موانعی را برای پیروزی از میان بردارد. در آخر او یا پیروز می‌شود و یا نه. این دقیقاً ساختار یک داستان است: قهرمان داستان تلاش می‌کند تا به چیزی دست یابد، در راه رسیدن به هدف خود با موانعی روبرو می‌شود و در پایان آنچه را که می‌خواهد می‌یابد یا نمی‌یابد. بنابراین تجارب در روایت می‌تواند در طراحی بازی کارگر افتد و عواملی همچون احساسات مثل پیروزی/ شکست، تنش/پیش‌بینی و انگیزه، تعلیق و ... به عنوان پارامترهای داستان استفاده شود. (Rein, 2016)

هدف مطالعه پیش رو مطالعه کارکرد بینامتنیت در تولید و همین‌طور خوانش بازی‌های تخته‌ای است که در دسته بازی‌های اصطلاحاً آنالوگ قرار می‌گیرند؛ به همین جهت قصد دارد به این سؤال پاسخ گوید که پیش‌متن‌های روایی در این دسته از بازی‌ها چگونه بازآفرینی و فراخوانده می‌شوند؟ گسترگی موضوعات امروزی در حوزه میان‌رشته‌ای، گفتمان بینامتنی را بسیار فراهم کرده است. از ویژگی‌های اصلی سبک‌های پسانوگرا در هنر و ادبیات می‌توان به بینامتنیت اشاره کرد. (طیب، ۱۳۹۴: ۳۰۰) که گام‌های آن در بازی‌های جدید نیز دیده می‌شود. به گفته میولا بینامتنیت انواع مختلفی دارد و تمایز بین انواع آن‌ها مطلق و انحصاری نیست. بلکه این تقسیمات همه بر روی یک پیوست و با همپوشانی ظاهر می‌شوند. (Miola, 2004: 13) نویسندگان در مطالعه کیفی پیش رو از اندیشه متیو تیولت یکی از بازی‌شناسان معاصر در حوزه چگونگی عملکرد بینامتنیت در بازی‌های تخته‌ای بهره‌برده‌اند که ریشه در نظریات لوتمان و گریماس دارد و در بخش بعد مدل مارک ماژور که از بازی‌سازان معاصر است در ساخت و خوانش این گونه از بازی‌ها به کار رفته است. به این منظور در ابتدا کارکرد بینامتنیت در این بازی‌ها با ذکر مثالی از بازی شطرنج توصیف و تحلیل شده و پس از ارائه الگویی برای مطالعه گیم‌بوردها، روابط بینامتنی در عناصر آن مطالعه شده است. در انتها نیز دو بازی تخته‌ای ایرانی که به صورت هدفمند متناسب با مسئله پژوهش انتخاب شده‌اند از همین منظر مطالعه خواهد شد تا زوایای برگرفتنی از پیش‌متن‌های فرهنگی در متن بازی‌ها بیش از پیش روشن گردد. بنابراین مقاله از نظر هدف کاربردی و از لحاظ روش، توصیفی، تحلیلی و تفسیری است.

۲. پیشینه پژوهش

مطالعات علمی بازی در ایران کمتر به بازی‌های فیزیکی و غیررایانه‌ای از جمله بازی‌های رومیزی و گیم بوردها علاقه‌مندی نشان داده است چرا که بیشتر موضوعات معطوف به بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند. به این ترتیب مطالعات درباره اقتباس و بازآفرینی پیش‌متن‌های فرهنگی از جمله اسطوره‌ها در بازی‌ها نیز به بازی‌های رایانه‌ای محدود مانده است. این واقعیت در مطالعات بین‌المللی هم کم و بیش دیده می‌شود. در این میان مقاله‌هایی به بازی‌های رومیزی و از آن مهم‌تر بررسی روایت و داستان‌پردازی در آن‌ها پرداخته‌اند که از عناصر مهم در مطالعه بینامتنی بازی‌ها و از این منظر بخش مهمی از سابقه تحقیقی مقاله پیش رو به شمار می‌آید. "طبقه‌بندی بازی‌های کارتی و بردی روایت-محور"^۲ (۲۰۱۷) نوشته سولیوان و سالتر (Anne Anastasia Salter & Sullivan) از جمله آن‌ها است. نویسندگان مقاله بر این باورند در حالی که ژانرهای خاص بازی مبتنی بر روایت، مانند بازی‌های نقش‌آفرینی و بازی‌های ماجراجویی در بازی‌های دیجیتال به خوبی بررسی شده‌اند، اما همتایان فیزیکی آن‌ها اغلب نادیده گرفته می‌شوند. آن‌ها در ادامه به این نکته مهم اشاره می‌کنند که بازی‌های آنالوگ داستان-محور، سطوح جدید از وحدت بین بازی و روایت را نشان می‌دهند. آنان با بررسی و مقایسه برخی بازی‌های کارتی تلاش کرده‌اند به گونه‌ای طبقه‌بندی در بازی‌های کارتی و بردی مبتنی بر روایت دست یابند و در نهایت به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های رومیزی و تخته‌ای داستان-محور در مواردی حتی پتانسیل بیشتری نسبت به برخی ژانرهای بازی‌های دیجیتالی در تعامل بین روایت و بازی و استراتژی‌های درگیر کردن بازیکنان در ابعاد مختلف تجربه دارند. در مقاله "بازی‌کردن در روایت گیم‌بردهای معاصر: داستان‌پردازی در سراسر طیف رقابتی-تعاونی"^۳ (۲۰۱۴) بروان و واتسون (Adam Brown & Deb Waterhouse-Watson) نیز با اشاره به غفلت محققین در فرهنگ گیم‌بورد، بیان می‌کنند بازی‌های رومیزی ابتدا رسانه‌هایی سنتی یا قدیمی به شمار می‌آمدند اما امروزه به علل گوناگون در مرکز چرخش یا تکامل بینامتنیت ترارسانه‌ای^۴ قرار می‌دهد. در این مقاله‌ها همانطور که دیده می‌شود بر اهمیت عنصر روایت در بازی‌ها تأکید شده است. مقاله پیش رو با گسترش عناصر بازی‌های بردی در کنار مؤلفه روایت و در نظر گرفتن ارتباطات این عناصر با یکدیگر به دنبال چگونگی ایجاد ادغام‌های بینامتنی در طراحی و خوانش این دسته از بازی‌ها خواهد بود.

۳. کارکرد بینامتنیت در گیم بوردها

یکی از انواع گونه‌شناسی بازی‌ها توسط روژه کیونا ارائه شده است. کیونا بازی‌ها را به چهار گروه آگون (Agon)، آلتا (Alea)، میمسی (Mimicy)، ایلینکس (Illinx) تقسیم می‌کند. آگون شامل رقابت و حل معما بر اساس قواعد است. دسته دوم، آلتا، بازی‌های بر اساس شانس و تصادف را در بر می‌گیرد. بازی‌های میمسیس یا تقلیدگری بازی‌های مبتنی بر تقلید (Imitation) و ایفای نقش و ایلینکس بر دوران (Vertigo) و حرکت استوار است. این چهار نوع بازی می‌تواند به طور هم‌زمان و به نسبت‌های گوناگون وجود داشته باشند. به عنوان مثال در بازی‌های آگون، تاس ریختن در قالب شانس می‌تواند شروع‌کننده باشد. (Thibault, 2014: 991 & 992) بررسی بازی‌هایی که در ژانر بینامتنی و بر اساس پیش‌متن‌های تاریخی، فرهنگی، ادبی، اسطوره‌ای و ... تولید شده‌اند ما را به انواع گوناگونی رهنمون می‌کند. استفاده مستقیم از کارکردهای پیش‌متن یا پی‌رنگ‌های روایی و کنش‌های موجود در آن‌ها تا فرمی تغییر یافته از آن‌ها طیفی گسترده از روابط بینامتنی را برقرار می‌سازد. این استفاده در جنبه‌های مختلف بازی از جمله جنبه‌های بصری و زیبایی‌شناسانه بازی، مکان و زمانی که بازی در آن رخ می‌دهد، موضوع، خط روایی، دستورالعمل‌ها، مکانیزم و غیره دیده می‌شود. در این میان می‌توان از شطرنج به عنوان بازی که بر پایه روابط بینامتنی عمل می‌کند نام برد هرچند در برخی متون آن را بازی انتزاعی و فاقد روابط بینامتنی در نظر گرفته‌اند.

تیولت در مقاله "یادداشت‌هایی بر روایت‌شناسی بازی" بر این باور است که: استعاره نظامی، نیروی محرکه بازی تخته‌ای شطرنج است که توسط نام قطعات مهیا می‌شود. پادشاه، ملکه یا وزیر، فیل، رخ و اسب (نماد)، امروزه ما را به جنگ قرون وسطایی درباری متصل می‌کند و به بازی معنا می‌دهد؛ به شکلی که بدون آن بازی تنها حرکت چند مهره چوبی روی یک میز است. اگر نام قطعات متفاوت بود به تجربه متمایزی می‌انجامید. پیوستگی بینامتنی، قرون گذشته را به امروز می‌بافد و پیوند می‌زند. در ادامه نویسنده به تفاوت‌های فرهنگی از جمله در نام‌گذاری مهره‌ها و نوع جنگ‌های صلیبی در اروپای غربی اشاره کرده و نقش آن را در معنای بینامتنی و دریافت سپهر نشانه‌ای بازی مؤثر می‌داند. از طرف دیگر در برخی موارد خاص مهره‌ها می‌توانند نقش‌های مضمونی کاملاً متفاوتی بپذیرند؛ مثلاً تمدن‌های گوناگون رومی علیه مصری و حتی بازتولید کارکردهای فیلم‌هایی مثل ارباب حلقه‌ها و یا جنگ ستارگان در بازی. به این ترتیب ابعاد بینامتنیت در این موارد حتی پیچیده‌تر و عمیق‌تر از مدل کلاسیک می‌شود. اقتباس نقش‌های مضمونی از عناصر سپهر دیگر موجب می‌شوند که شطرنج معنایی

فراتر از رقابت که توسط قواعد ارائه می‌شود داشته باشد. بنابراین لذت بازی نه فقط از قواعد بلکه از شبیه سازی هم نشأت می‌گیرد: شبیه‌سازی جنگ بر صفحه شطرنج. (تقلید در این بازی بازسازی برخی اعمال قهرمانانه است) این دو جنبه در یک بازی همکاری می‌کنند و نیمی از لذت بازی به روابط بینامتنی شطرنج بستگی دارد. (Thibault, 2016: 77 & 78) همانطور که دیده شد یکی از روش‌های انتقال مضمون در بازی از طریق استعاره انجام می‌شود. معنایی که به یک جزء (component) بازی می‌دهیم و پس از آن هر عملی که انجام می‌دهیم به استعاره‌ای از چیزی خارج از بازی بدل می‌شود و داستان بازی با کار کردن کنش‌های استعاره‌ای ما بر روی اجزای استعاری، روایت می‌شود. استعاره در کنار دیگر ابزار می‌تواند بلاغت رسانه بازی را ایجاد کند. با این توضیح در شطرنج برای توصیف کردن، مضمون سازی، اجرای بازی و افزایش جذابیت، ساده کردن درک، برخی نقش‌های مضمونی از گفتمان‌های پیشینی بازیابی شده‌اند، نقش‌هایی که در قطعات بازی نیز وجود دارند. (Thibault, 2016: 80 & 81)

بازی در یک سپهر نشانه‌ای خلق می‌شود و با ارزش‌ها و طبقه‌بندی‌های فرهنگش آمیخته می‌شود. هر رابطه بینامتنی بخشی از سیستمی است که می‌تواند بعداً ترجمه، بازیابی، احیا، دگرگون و یا تقویت شود. برای برخی موارد این روابط می‌توانند عمیق‌تر یا سطحی‌تر باشد و متناسب با طبیعتشان بیشتر یا کمتر بر ساختار بازی مؤثر افتد. (همان) تیپولت بر این باور است که بینامتنیت به دو طریق در بازی‌ها عمل می‌کند:

- بازی به سپهر نشانه‌ای خودش متعلق است و بدون در نظر گرفتن پروسه نشانه‌ای که آن را احاطه کرده است نمی‌تواند فهمیده شود. بازی بخشی از یک سیستم است. در بازی‌های مختلف راه‌های متفاوتی برای ارتباط با سپهر نشانه‌ای‌شان وجود دارد.
- نکته بعدی روایتی است که بازی‌ها مفروض می‌پندارند و برای بازیکن در اینکه چیز دیگری بشود و دنیای واقعی را ترک گفته وارد سپهر بازی شود لذت می‌آفریند. این امر نقطه بنیادین برای درک این نکته است که بازی چه معنایی دارد: بازی یک تعامل ساده با قواعد و حریف نیست بلکه تغییر موقعیت از یک وضعیت شخصی به زمینه دیگر واقعیت (واقعیت بازی) است. بینامتنیت یکی از روش‌هایی است که آن را موجب می‌شود.

تیپولت با الهام از نظریات گریماس بر این باور است که اسباب بازی‌ها در سازمان گفتمانی از "نشانه"‌های اسباب بازی تشکیل می‌شود. ویژگی‌های نشانه اسباب بازی را می‌توان در ارتباط با صورت و جوهر بیان (form and substance of expression) بررسی کرد. صورت یا فرم

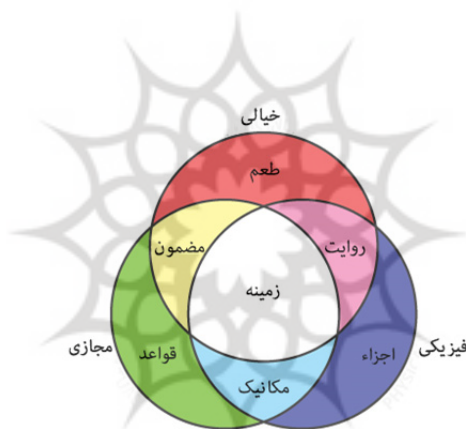
بیان اسباب بازی ماده‌ای است که از آن ساخته می‌شود مانند چوب (Thibault, 2014: 993) و می‌تواند در جوهر بیانی آن نیز مؤثر افتد.^۵ همانطور که بالا اشاره شد می‌توان گفت جوهر بیان در قالب پروسه نشانه‌ای و همینطور روایت جلوه‌گر می‌شود. بازی‌ها هم از نشانه‌های آن به وجود آمده است. نشانه‌های اولیه تصویری یا نوشتاری و مؤلفه‌های فیزیکی و بصری، پروسه نشانه‌ای در بازی‌ها است. مؤلفه‌های فیزیکی از جمله برد، کارت، توکن، تاس و ... و گرافیک یا هنر بازی مانند طراحی جلد بازی، تصویرگری قطعات و ... وجه زیبایی شناختی آن را به وجود می‌آورد. نشانه‌ها (چه زبانی و چه غیر زبانی یا تصویری) راه دستیابی مخاطب به متن را فراهم می‌آورد. پیرامتن (Paratext) نام بازی به عنوان نشانه‌ای نوشتاری با روایت آن در ارتباط مستقیم قرار می‌گیرد و این دستیابی را تسهیل می‌سازد. ساخت روابط بینامتنی در همه بخش‌های جوهر بیانی از جمله روایت بازی می‌تواند به کار رود.

۱.۳ روایت

روایت از ابتدای تولد با انسان‌ها همراه است و انسان‌ها از هر رسانه‌ای برای داستان‌گویی بهره گرفته‌اند. بازی رسانه‌ای برای داستان‌گویی نیست اما بسیاری از انواع بازی‌ها که انتزاعی نیستند و با روایت تقاطع پیدا می‌کنند، وسیله‌ای برای روایت‌پردازی می‌شوند. سطح روایی در بازی‌ها و اسباب بازی‌ها بر تجربه بینامتنی بازی تأثیرگذار است. در نظر گرفتن آن‌ها به عنوان بخشی از روایت به ما این اختیار را می‌دهد که از ترمینولوژی گریماس به منظور تمایزبخشی میان انواع صورت بیان وام بگیریم: به عنوان مثال بازی یا اسباب بازی‌های بازیگر، متونی هستند که بازیگر انیمیشن‌هایی مثل بتمن و باربی یا غیر از آن را بازنمایی می‌کنند و ماهیت بینامتنی، آن‌ها را معنادار می‌سازد. چرا که نقش‌ها، فیگورها، روابط، روایت‌های زمینه‌ای و ارزش‌های تیمی را با خود همراه دارند. (Thibault, 2014: 995) بسیاری از مطالعات این حوزه به این نتیجه دست یافته‌اند که بازی‌هایی که مخاطب را درگیر داستان می‌کنند، اغلب از پرفروش‌ترین‌ها هستند. بازی‌های رومیزی بازیکنان را ملزم می‌کند که در تعامل خود با روایت و شخصیت (ها) نقش فعالی داشته باشند. به جای اینکه یک روایت از پیش ساخته شده را بپذیرند، گیم‌ها به عنوان راویان، مجری‌ها و تا حدی نویسندگان، ترسیم شخصیت‌ها، حوادث و مکان‌ها که بخشی از آن توسط بازی ارائه می‌شود، در روند ساخت روایت شرکت می‌کنند. این نشان می‌دهد که چگونه بازی‌های رومیزی نوعی مشارکت را در شکل‌گیری روایتی خاص فراهم می‌کنند. (brown &

"در فرهنگ عامیانه، آفرینش اسطوره هم اساس جهان بینی را تشکیل می‌دهد و هم در تعدادی از حوزه‌ها، خصوصاً حوزه‌های مرتبط با باورها، سحر و جادو، اخلاقیات و نظام ارزشی، عملکردی طراحی شده را ایفا می‌کند" (Tomicki, 1976: 47). بسیاری از متون فرهنگی از جمله اسطوره‌ها و افسانه‌ها و آیین‌ها قابلیت این را به صورت بالقوه دارند که از طریق روایت‌ها در اسباب‌بازی‌ها و بازی‌ها ارائه شوند و به این ترتیب نظام بازی و نشانه‌هایش از جمله کارکترها از میان روابط بینامتی گذر کند و به فرآیند دلالت و معناپردازی به شکلی عمیق و گونه‌ای از خاطره جمعی شکل دهد. با وجود اهمیت مبحث روایت در مطالعه بازی‌های تخته‌ای، اما تنها یک عنصر در کنار دیگر مؤلفه‌های طراحی و خوانش این دست از بازی‌ها است. در ادامه به عناصر بیشتر در ارتباط با روایت و دیگر عناصر خواهیم پرداخت.

۲.۳ عناصر گیم بورد



تصویر ۱. مدل عناصر گیم بورد

مأخذ: <http://www.leagueofgamemakers.com/theme-vs-mechanics-the-false-dichotomy>

عناصر تشکیل دهنده بازی در کنار یکدیگر هم‌نشین شده و بازی را به مثابه یک متن رسانه‌ای-هنری به وجود می‌آورد. ماژور با ارائه یک نمودار به توضیح همین عناصر و روابط میان آن‌ها در گیم بوردها می‌پردازد. (تصویر ۱) وی سه جنبه کلی فیزیکی، مجازی و خیالی را در نظر گرفته که هر کدام به ترتیب در اجزاء یا مؤلفه‌ها، قوانین و طعم بازی ظهور پیدا می‌کنند:

- حلقه فیزیکی با پروسه نشانه‌ای یا لایه نشانه‌ای که درباره آن گفته شد در تناظر قرار می‌گیرد و شامل قطعه‌هایی است که بازی را به وجود می‌آورد: کارت‌ها، تخته‌ها،

تاس‌ها و موارد دیگر. این موارد در دایره فیزیکی وجود دارد که تمام بخش‌های واقعی بازی (از جمله بازیکنان) را در بر می‌گیرد.^۷

- طعم، جزئیات مضمونی یک بازی است که تأثیری در نحوه عملکرد ندارد و در حیظه خیالی قرار می‌گیرد، و با عواطف و احساساتی که می‌خواهید بازیکن با خود به همراه داشته باشد سروکار دارد. عطر و طعم باعث می‌شود بازیکن احساس کند که بازی از خودش بزرگتر است - اینکه او وارد دنیایی با تاریخ شده است که مقدم بر او است، فعالیتی که او را احاطه کرده است.^۸

- قوانین سیستم نظری بازی است و فقط در حوزه مجازی وجود دارد، که با مفاهیمی که به بازیکن معرفی می‌شود سروکار دارد.

بعد از معرفی این سه حیظه اصلی، ماژور به ارتباطات میان آن‌ها می‌پردازد تا به مدل دقیق‌تری دست یابد. هنگامی که عناصر در ارتباط با یکدیگر قرار بگیرند لایه‌های پیچیده‌تری حاصل می‌شود. فصل مشترک بخش‌های خیالی و فیزیکی: روایت؛ فصل مشترک مدار فیزیکی و مجازی: مکانیک و بلاخره اشتراک میان فصل مجازی و خیالی: مضمون نام‌گذاری شده‌اند.

- روایت، دنباله‌ای منحصر به فرد از وقایع است که بازیکنان در هر جلسه بازی خاص تجربه می‌کنند. "این نیز به نوعی آزمون است، بررسی اینکه آیا بازیکن درباره خود قدرت داوری خوبی دارد یا نه." (Vogler, 2007: 137) در یک بازی انتزاعی و بی‌مضمون، روایت اعمالی است که بازیکنان انجام می‌دهند.^۹ اما در یک بازی غیر انتزاعی داستان به بازی تعمیم یافته، انگیزه بیشتر ایجاد کرده و روایت ساخته می‌شود.

- جایی که قوانین، پارامترهای مفهومی بازی را تنظیم می‌کنند، مکانیک‌ها موتور بازی هستند. مکانیک یک مفهوم تعاملی است که نحوه استفاده بازیکنان از قوانین برای ارائه استراتژی را در بر می‌گیرند.

- در مواردی که عطر و طعم تأثیری در بازی ندارد، موضوع تأثیرگذار است. تم‌ها انتظار مخاطب برای انجام بازی، رفتارها و نحوه تعامل را تنظیم می‌کنند.^{۱۰} در واقع با مضمون، روایت ساخته می‌شود. پس مضمون هسته مرکزی داستان است و همین عامل است که بازی را شبیه داستان و روایت می‌کند. مضمون می‌گوید بازی در مورد

چیست؟ مثلاً این یک بازی در مورد نبرد فضایی یا یک دسیسه در دوران رومی است. در مقابل، این مکانیزم‌ها هستند که می‌توانند داستانی را همراه آورند.

همانطور که در نمودار دیده می‌شود در تقاطع سه دایره یا در واقع سه حیطه کلی، زمینه (Context) قرار دارد به این معنی که زمینه یا بافت می‌تواند بر اساس تغییر هر کدام از روایت، مکانیک و تم تغییر کند. زمینه چگونگی درک بازیکنان از بازی و نقش خود را مشخص می‌کند و نمای سطح بالایی از عملکرد بازیکنان و دلیل انجام این کار است. اما وقتی موضوعی با مکانیک و روایت مطابقت ندارد، زمینه آسیب می‌بیند. (Major, 2014)

۳.۳ ارتباط مضمون و مکانیک

مطالعه‌گران و تولیدکنندگان بازی گاهی گیم‌بوردها را به این دو عنصر کاهش می‌دهند و دیگر عناصر و ارتباط میان آن‌ها را در نظر نمی‌گیرند. از سوی دیگر نسبت مضمون و مکانیک بازی رویکردهای مختلفی دارند و هر کدام یکی را بر دیگری مقدم می‌انگارند. گروهی بر این باورند که ابتدا باید داستان لحاظ شده چون به بازی جهت می‌دهد، چستی و چرایی آن را مشخص می‌کند و عملکردها، اصطلاحات بازی و کارهایی که باید در بازی انجام شود را پیوند می‌زند و بعد نحوه عملکرد بر اساس داستان نوشته شود. بنابراین در این دیدگاه پیش از اینکه نزد مخاطب از قواعد حرفی به میان آید، سخن از داستان است. در صورت عدم وجود مضمون، مکانیک فقط "آغاز"، مجموعه‌ای از اقدامات و "هدف نهایی" است (یعنی امتیازات کسب شده، حذف بازیکن و غیره). این مکانیک‌ها باید به هم گره خورده باشند (فراتر از اینکه راهی برای بازی از ابتدا تا انتها باشد) و احتمالاً این کار را نمی‌کنند زیرا هیچ موضوعی برای هدایت آنها وجود ندارد. تم جایی است که بازیکنان در بازی شروع می‌کنند و اغلب به پیش بردن برخی از مکانیک‌های اصلی کمک می‌کند. (Carmichael, 2016) در برخی منابع مفهوم غوطه‌پذیری (immersive) تنها به بازی‌های ویدئویی محدود می‌شود اما معنای مدنظر کاله‌خا از این مفهوم تنها به بازی‌های ویدئویی معطوف نیست و در هر نوع از مصرف رسانه‌ای امکان رخ دادن آن وجود دارد که به نسبت نوع مشارکت در فرایند مصرف، کیفیات غوطه‌وری نیز دچار دگرگونی می‌شوند. (حاجی حیدری، اکرم، ۱۳۹۹: ۴۰) افزودن لایه‌های اضافی از مضمون می‌تواند با جذابیت بیشتر بازی را برای بازیکنان غوطه‌پذیر، قابل حصول و دست‌یافتنی کند.

(Pavlovich, 2014)

از طرف دیگر فرآیند مکانیک‌ها هستند که به بازیکن این امکان را می‌دهند تا با مضمون تعامل داشته باشد و آن را در روند بازی تجربه کند. نکته حائز اهمیت در این زمینه آنکه درست است در این روش حرکات بازیکنان بر اساس تم انتخاب می‌شوند اما لزومی ندارد همه آن‌ها ریشه در داستان داشته باشد یا از سوی دیگر همه اجزای داستان در حرکات به نمایش درآیند و تعداد مؤلفه‌های بازی را زیاد کنند. تجربه بازی در عمل و خود داستان باید در ارتباط قرار گیرند؛ گویا که در حین بازی داستان روایت شود. به این ترتیب از یک مضمون در راستای ایجاد تجربه بازی حداکثر بهره‌مندی به عمل می‌آید و تنها نقشی زینتی-همانگونه که در برخی بازی‌های مضمونی دیده می‌شود- نخواهد داشت. میان بازی که فقط موضوعی دارد و محتوایی که در فرآیند عمل بازی شکل می‌گیرد تمایز وجود دارد. در بازی با قواعد ثابت رمزگان‌های بازی توسط مؤلف در نظر گرفته شده است. با این حال هر بار به کارگیری ساخت و نظام می‌تواند به نتیجه‌ای متمایز از بار قبل بی‌انجامد. گیم‌بوردها نیز شامل قواعد آن می‌شود که نسبی است؛ در برخی موارد متناسب با جامعه هدف ساده‌تر و یا در برخی موارد با نشانه گرفتن بازی‌بازان حرفه‌ای پیچیده‌تر هستند. قواعد نه تنها شیوه اجرای بازی را روشن می‌کند بلکه باید به بازیکن برای ادامه دادن بازی انگیزه دهد. تعامل بازیکن با قواعد بازی است که به روند و رویه (Procedure) بازی می‌انجامد. رویه‌های بازی همواره در کار محدود کردن قلمرو جهان بازی و دامنه کنش‌های کاربر هستند. (کوثری و طاهری، ۱۳۹۶: ۱۱۳)

میان بازی که صرفاً موضوعی دارد یا کارکرد آن به نقشی زینتی فروکاسته شده و محتوا و روایتی که به کمک مکانیزم‌ها و قواعد در فرآیند عمل بازی شکل می‌گیرد تمایز وجود دارد. هر چه قدر مکانیک‌های اصلی با شاخص‌ترین بخش‌های روایت به عنوان هسته اصلی آن به خوبی ارتباط داشته باشند، احتمال غوطه‌وری و نتایج آن که درباره آن صحبت شد در بازی بیشتر خواهد بود. فارغ از همه اختلاف دیدگاه‌ها فصل مشترک این دو گروه چگونگی تعامل دو حلقه تم و مکانیزم است که باید به جد در نظر گرفته شود. مطالعه روایت در ارتباط با مضمون بازی و مکانیک آن به صورت هم‌زمان، می‌تواند تحلیلی عمیق‌تر را سامان دهد و خوانشی بینامتنی را از زوایای گوناگون امکان‌پذیر سازد. پس از شناخت کامل مدل بازی‌های تخته‌ای می‌توان نحوه استفاده از روش میان‌متنی در طراحی و همین‌طور خوانش آن را با دقت بیشتر در این مدل بازیافت.

۴.۳ مطالعه نمونه‌های موردی

مخاطب در برابر متون بازی نقشی فعال یافته 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 بوجود می‌آورد. مخاطب در روند بازی متن را به شکل فعالانه تجربه و بازآفرینی می‌کند. بازآفرینی هر فرد در هر بار بازی یا افراد متفاوت متناسب با دانش زمینه‌ای در یک بازی مشترک، متفاوت خواهد بود و همین فراوری و خوانش نتیجه‌ای لذت بخش به بار خواهد آورد. 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. در واقع پیش‌متن‌ها به واسطه ارجاع‌ها و نقل قول‌های با گیومه یا بدون گیومه فراخوانده شده و حاضر می‌شوند. حضور این دسته از روابط در کلیت بازی زمانی قابل بررسی است که بتوان آن را در اجزاء آن مطالعه کرد. از آنجایی که تعداد کمی از بازی‌های موردی در ایران از ابتدا توسط تیم‌های داخلی طراحی شده‌اند، به تبع تعداد انگشت شماری بر اساس متن‌های پیشینی ادبی، فرهنگی، اسطوره‌ای، افسانه‌ای و آیینی تولید شده‌اند. تعدادی از بازی‌های موجود تنها در یک یا چند بخش از الگوی گیم بوردها و با کمترین پیوست میان آن‌ها پیش‌متن‌های ادبی را بازآفرینی کرده‌اند، به عنوان مثال تنها پیرامتن نام بازی و یا برخی نشانه‌های تصویری در طراحی جعبه یا اجزای بازی ارجاعاتی به پیش‌متن‌ها دارند و این نشانه‌های مجزا در اتباط با روایت یا مضمون اصلی قرار نمی‌گیرند. به این ترتیب کم‌ترین و ضعیف‌ترین روابط بینامتنی حاصل شده و اساساً نمی‌تواند مخاطب را به علت همین ضعف موجود در کنار سرگرمی درگیر روابط بینامتنی سازد. در این میان دو نمونه از بازی‌های ایرانی که به کمک پیش‌متن‌های فرهنگی تولید شده‌اند و به نظر می‌رسند در ایجاد روابط بینامتنی تا حدودی موفق عمل کرده‌اند انتخاب شده است تا به کمک چارچوب نظری به تحلیل و تفسیر آن‌ها پردازیم. به این منظور هر شش بخش اجزاء، روایت، طعم، مضمون، قوانین و مکانیک به طور خلاصه تا آنجا که به بحث بینامتنیت مرتبط است بیان شده است. اجزا خود به دو بخش نشانه‌های تصویری و زبانی تقسیم شده است و در قسمت نتیجه‌گیری این دو جدول تحلیل شده است.

۵.۳ شاهنامه بازی

بازی تخته‌ای ۲ تا ۴ نفره همراه با مهره و تاس است که از سویی با بازی مار و پله به لحاظ قواعد ارتباط برقرار می‌کند و از سویی دیگر با شاهنامه فردوسی. (تصویر ۲ و ۳) بینامتنیت

روابط بینامتنی در بازی‌های رومیزی (مریم جلالی و اعظم حکیم) ۸۹

بازی با پیش‌متن افسانه‌ای و اسطوره‌ای هم در صورت و هم در وجه بیانی ظهور یافته است که در جدول ۱ شاهد آن هستیم.

درگاه ورود پادشاهان ایران	درگاه ورود سرداران ایرانی	درگاه ورود دیوهای انسان نما	درگاه ورود موجودات عجیب و غریب
درگاه انقار	یک	دو	سه
درگاه انقار و پادشاهان	گوه‌سوت ۱	موشنگ ۲	تیمورت ۳
درگاه انقار و سرداران ایران	توس ۱	مسکد ۲	گرگین ۳
درگاه انقار و موجودات عجیب و غریب	صیغخ ۱	ازدها ۲	مختلواذکره ۳
درگاه انقار و دیوهای انسان نما	اکوان دیو ۱	دیه هسید ۲	ارزنگ ۳

تصویر ۳. تخته شاهنامه بازی



تصویر ۲. آیکون مهره مربوط به موجودات عجیب و غریب

جدول ۱: مدل بازی تخته ای شاهنامه بازی

عناصر		شاهنامه بازی
اجزاء و هنر	نشانه‌های تصویری	شماایل (icon) تصویری رستم، ضحاک، گرز و افراسیاب روی بورد شماایل چهار کارکتر اصلی پادشاه، سردار، موجودات عجیب و غریب و دیوهای انسان‌نما در قالب مهره‌ها تضاد رنگی مکمل (آبی نارنجی) تخته تزئینات تخته و جعبه (برگرفته از نگارگری و نقوش گیاهی) شکل تاس طراحی جعبه
	نشانه‌های زبانی	نام بازی دستورالعمل بازی و قواعد نشانه‌های زبانی نام شماایل‌های تصویری، سه گروه پادشاه (کیومرث، هوشنگ، تهمورث)، سردارها (توس، میلاد، گرگین)، موجودات عجیب و غریب (سیمغ، ازدها، هفتواد کرم)، دیوهای انسان‌نما (اکوان دیو، دیو سپید و ارژنگ) - سه نمونه از هر چهار دسته -
روایت		روایت که شامل رویدادها، آغاز و پایان، شخصیت پردازی، خرده روایت‌ها و ... می‌شود، نگاشته نشده و به شیوه‌ای غیر مستقیم در حین بازی شکل می‌گیرد.
طعم		در بخش اجزاء: طراحی مهره‌ها
مضمون		روایات شاهنامه
قوانین ^{۱۱}		... بازیکن مهره خود را با شانس عدد شش تاس وارد درگاه می‌کند و با انداختن تاس و دنبال کردن مسیر فلش‌ها ادامه می‌دهد. زمانی که به درگاه خروجی نزدیک می‌شوید باید مهره هر شخصیت درست روی اسم خود در جایگاه قرار بگیرد. در طول بازی اگر مهره پادشاه‌ها در خانه‌های ضحاک (رنگ زرشکی) و مهره سرداران ایرانی در خانه‌های افراسیاب (رنگ نارنجی) و مهره موجودات عجیب و غریب در خانه‌های رستم (رنگ آبی) و مهره دیوها در خانه‌های گراز (رنگ اکر) قرار بگیرد اخراج می‌شود و بازیکن باید دوباره با قوانین آغاز مهر را وارد بازی کند...
مکانیک		ریختن تاس (Dice Rolling) عمل و حرکت کردن (Action & Movement) حذف بازیکن (Player Elimination)

مأخذ: نویسندگان

در این بازی دوگان مار و پله، به چهار دوگان پادشاهان ایرانی/ضحاک، سرداران ایرانی/افراسیاب، موجودات عجیب و غریب/رستم و دیوهای انسان نما/گرز تبدیل شده‌اند. به این شکل که هر گاه مهره‌های گروه‌های اول در خانه‌های گروه دوم قرار گیرند اخراج می‌شوند و کاربر باید دوباره با قوانین آغاز، مهره را وارد بازی کند. که هر دسته با تصویری در تخته یا مهره به نمایش گذاشته شده‌اند. تصویر این رابطه‌های تقابلی معناهای ضمنی بازی را در لایه‌های زیرین ایجاد می‌کنند. از سوی دیگر نام سه پادشاه پیشدادی، سردار ایرانی، موجودات عجیب و همینطور دیوهای موجود در شاهنامه فردوسی معرفی می‌شوند و به لایه‌های معنایی افزون می‌کند. اما شاید بهتر بود داستان بسیار کوتاه شده‌ای از کیستی شخصیت‌ها و چیستی روابط آنها در دفترچه بازی در نظر گرفته می‌شد تا ایجاد شبکه بینامتنی با قوت بیشتری صورت پذیرد. از سوی دیگر اگر شمایل پادشاهان ایرانی، دیوهای انسان‌نما و موجودات عجیب و غریب در نسبت بیشتر و نزدیک‌تر با سنت تصویری ایرانی خلق می‌شدند در ایجاد شبکه مذکور مؤثرتر واقع می‌شدند.

۶.۳ زار

بازی زار توسط شرکت فربودانگاره در سه نسخه تا کنون منتشر شده و یک تا شش نفره است که معمولاً ۲ تا ۶ نفره بازی می‌شود. بهترین وضعیت زمانی است که ۴ نفر در این بازی شرکت کنند. (تصویر ۳ و ۴) اسطوره می‌تواند در قالب‌های متکثری ظهور یابد از آیین‌ها گرفته تا لالاییها. حسام الدین نقوی در مقاله‌ای با مطالعه نمونه موردی زار بندرعباس، مؤلفه‌های بینش اسطوره‌ای را در این مراسم به تصویر می‌کشد. (نقوی، ۱۳۹۴) این آیین مضمون بازی را به وجود آورده است. در این بازی نیز از روابط بینامتنی در طراحی بخش‌های مختلف تشکیل دهنده بازی استفاده شده که در جدول ۲ به بخش مهمی از آن اشاره شده است.



تصویر ۴: بورد بازی زار،

مأخذ: <https://baziguard.com/product/zaar/#&gid=1&pid=2>



تصویر ۵: طراحی جعبه بازی زار،

مأخذ: <https://baziguard.com/product/zaar/#&gid=1&pid=2>

روابط بینامتنی در بازی‌های رومیزی (مریم جلالی و اعظم حکیم) ۹۳

جدول ۲: مدل بازی تخته ای زار

عناصر	بازی زار
اجزا (تصویری و نوشتاری)	<p>- ۷۲ کارت شش ضلعی (۵۲ کارت اتاق‌ها، ۲۰ کارت واقعه) کارت اتاق‌ها (پاک با حاشیه سفید و چهار نوع اتاق طلسم شده و اهریمنی با حاشیه رنگی به نام‌های خون‌زده، آب‌زده، بادزده و دودزده)، کارت واقعه‌ها خیر یا شر.</p> <p>- صفحه در قالب سفره (مخمل کوبیده به جای تخته) که بخشی از آن جدول نام اهریمن را نمایش می‌دهد.</p> <p>- شش مهره (شخصیت‌ها فلزی): کاهن، حکیم، طبیب، آینه‌گر، پهلوان، رزم‌جو که هر کدام مهارت‌هایی ویژه دارند.</p> <p>- رمل (رشته فلزی چهار تایی شامل حرف ایجد و عدد که جایگزین تاس شده متنها با این تفاوت که در بقیه بازی‌ها تاس میریزیم که حرکت کنیم اما اینجا اهریمن یابی و اهریمن کشی رو به عهده داره)</p> <p>- اسطرلاب (صفحه دوازده ضلعی و دو رو روایتگر حوادث و راهنمای بازی و اینکه چه طوری با اهریمن مبارزه کنیم) (هم فلزی و هم مقوایی)، در ادیشن‌های محدود اسطرلاب فلزی و متریال هم بیانش در راستای تم بازی است.</p> <p>- سکه ضرب شده طلائی (۴۸ سکه جان، ۴۸ سکه خرد) و (۲۱ سکه ابزار به اسم حرز، اسفند و کندر) - دفترچه راهنما</p>
روایت	<p>در این مراسم اهریمن از کالبد انسان‌های رنجور دفع شده. در این بازی به جای فردی که آیین را اجرا می‌کند انجمنی با عنوان زار وجود دارد که در عمارت‌های متروک به رویارویی با نیروهای اهریمنی رفته تا شر آن را از عمارت دفع کنند.</p>
طعم	<p>در بخش قواعد شروع: هر کس تاریخ تولدش به زمان تاس ریزی نزدیک‌تر باشد اول بازی را شروع می‌کند.</p>
مضمون	<p>زار مراسمی آیینی است که در جنوب ایران انجام شده و ریشه در اسطوره‌های این سرزمین دارد.</p>
قوانین ^{۱۲}	<p>همه قوانین و مکانیک‌ها در راستای سه مرحله است: جست و جو در عمارت و به دام انداختن اهریمن مبارزه نهایی با اهریمن گریختن از عمارت در حال تخریب</p>
مکانیک	<p>ریختن تاس (Dice Rolling) نقاط عمل (Action Points) حرکت شبکه‌ای (Grid Movement) صفحه چندچیدمانی (Modular Board) حذف بازیکن (Player Elimination) نیروهای مختلف یا متغیر بازیکنان (Variable Player Powers)</p>

مأخذ: نگارندگان

در مورد بازی زار نیز نشانه‌های تصویری جعبه بازی مثل لگو، تصویر روی جلد، فونت، رنگ‌ها و دیگر عوامل تجسمی در هنر بازی در ارتباط با دیگر عناصر بازی قرار گرفته‌اند و مانند شاهنامه بازی گونه‌ای روایت پردازی تصویری دارند. در این بازی روایت کاملاً بازآفرینی شده و به روایت آیینی اولیه وفادار نیست. مکانیک و قواعد نیز در راستای بیان روایی و ایجاد روابط بینامتنی حداقل در فاز اول بازی که بر اساس همکاری چیده شده یاری رسانده است. به عنوان مثال در اینجا نیز قواعد بازی با شانس، هم در تاس ریزی و هم در چرخاندن اصطربلاب، به صورت فیزیکی همراه است. پس در اینجا مضمون و روایت بازی نه فقط از طریق ذهن بلکه از طریق اقدامات و عملکردهای بازیکنان که در طول بازی انجام می‌دهند پیاده‌سازی می‌شود. ارتباط آن با پیش اثر است که هویت بخشی می‌کند مهم است. به این ترتیب در رابطه با دو بازی می‌توان گفت مکانیک بازی در درون مضمون قابل توضیح است و از سوی دیگر موضوع نیز به کمک ترکیب مکانیک‌ها قابلیت روایت شدن می‌یابند. به غیر از رابطه این دو بخش مهم، بقیه عناصر هم تا حدودی در ارتباط با یکدیگر و با پیش متن روایی بازی قرار می‌گیرند.

۴. نتیجه‌گیری

جوهر بیانی برخی بازی‌های رومیزی در قالب‌های پروسه نشانه‌ای، روایت و رویه بروز می‌یابد که می‌تواند اقتباسی باشد و روابط بینامتنی ایجاد کند. بینامتنیت و ایجاد رابطه میان متن بازی و پیش متن‌های ادبی و اسطوره‌ای یکی از گونه‌های بازی‌های تخته‌ای است. این روابط می‌تواند متناسب با طبیعتشان بیشتر یا کمتر بر ساختار بازی و دلالت‌های معنایی آن مؤثر واقع شود. برای برخی بازی‌ها روابط بینامتنی بخش مهمی از بازی هستند و برای گروهی دیگر این روابط تنها به درک بهتر از کارکردهای قواعد و اهداف بازی یاری می‌رساند. حال اگر روابط بینامتنی هم در اجزا و هم در پیوند اجزا با یکدیگر ظهور یابند، بازی می‌تواند در عمیق‌ترین شکل خود در ژانر بینامتنی عمل کند و در آن واقع شود. تعداد کمی از بازی‌های رومیزی در ایران از ابتدا توسط گروه‌های داخلی طراحی شده‌اند. در این میان تعدادی از بازی‌های موجود تنها در یک یا چند بخش از الگوی گیم بوردها متصل به پیش متن‌های ادبی هستند. بی‌شک بازی‌ها یک متن محسوب می‌شوند و استفاده از عناصر پیش اثر همچون شاهنامه به عنوان متنی ادبی و حتی کاربرد فرهنگ آیینی برخاسته از فولکلور همچون مراسم زار، در بازی‌ها نشان دهنده رابطه بینامتنی است که در جوهر بیان و اجزاء، گرافیک بازی، روایت، تم، مکانیک،

طعم و قوانین ظهور یافته و شکل و ارزش اقتباسی به اثر بخشیده است. در هر دو بازی شاهنامه بازی و زار مضمون، روایت و مکانیک اتصال نسبی برقرار است؛ شیوه‌ای که مکانیک بازی شرح داده می‌شود و قواعد ذکر می‌شود و در عمل بازی (رویه) بروز می‌یابند، روایت بازی ساخته و رابطه بینامتنی ایجاد می‌شود. در میان دو بازی بررسی شده شاهنامه بازی و بازی زار، بینامتنیت‌ها متناسب از قوت یا ضعف برخوردار دارند. در دو نمونه بازی رومیزی ایرانی "شاهنامه بازی" و "زار" روابط میان متنی نشان می‌دهد تنها نام بازی یا برخی نشانه‌های تصویری در طراحی جعبه یا اجزای بازی ارجاعاتی به پیش‌متن‌ها اشاره دارند و این نشانه‌های مجزا در ارتباط با روایت یا تم اصلی آثار قرار نگرفته‌اند. با این حال تا همین حد توانسته‌اند پیش‌اثری را الگوی خود قرار دهند و روابط بینامتنی در آن قابل بازیابی است.

پی‌نوشت‌ها

۱. در کنار هویت‌هایی که در بازی ساخته می‌شود و ذکر شد، می‌توان از هویت دیگری در بازی‌های گروهی که بسیاری از گیم بوردها هم بخشی از آن به شمار می‌آیند نام برد با عنوان هویت جمعی.
2. A Taxonomy of Narrative-centric Board and Card Games
3. Reconfiguring Narrative in Contemporary Board Games: Story-Making Across the Competitive-Cooperative Spectrum
۴. Transmedia: موفقیتی که با ارائه اسباب‌بازی متصل به یک روایت بدست آمده است، منجر به ایجاد استراتژی توسعه شده است که با ایجاد یک روایت و به دنبال آن توسعه اسباب‌بازی‌های ملموس آغاز می‌شود. بنابراین، کودکان و بزرگسالان توسط رسانه‌های مختلف مانند کارتون، فیلم، کتاب، بازی و مواد ملموس در معرض جنبه‌های مختلف آن قرار می‌گیرند. هر نوع رسانه مجموعه‌ای از چالش‌ها و روش‌های مختلف را نشان می‌دهد. بنابراین، اغلب اطلاعات مختلف افزودنی درباره روایت را برای شکل دادن به کل طرح آشکار می‌کند. مارشا کیندر واژه "بینامتنیت ترانس مدیا" را برای توضیح این تقسیم‌بندی بین ابعاد اضافی اسباب‌بازی که تجربه و پتانسیل بازار اسباب‌بازی را وسعت می‌بخشد، ابداع کرده است. (Gulden, 2015: 2072)
۵. رولان بارت در کتاب Mythologies و در بخش اسباب‌بازی‌ها به این موضوع اشاره کرده است.
۶. به نظر فراسکا، بازی‌ها نیز نظیر داستان‌ها روایی هستند و از روایت‌شناسی می‌توان برای نحوه داستان‌گویی آن‌ها بهره برد. این موضوع بویژه در بازی‌های معطوف به هدف، یا بازی‌هایی که بیشتر به دنبال شبیه‌سازی دنیای واقعیت هستند به چشم می‌خورد. با این حال داستان‌گویی در بازی‌ها به نحو دیگری نیز صورت می‌گیرد که فراسکا آن را لودولوجی (در مقابل نرتولوجی یا روایت‌شناسی)

می‌نامد (کوثری، ۱۳۸۹: ۲۳). ترجمه لودولوجی به زبان فارسی دشوار است و شاید بتوان آن را روایت‌شناسی از طریق بازی یا روایت‌شناسی از طریق فضا ترجمه کرد. زیرا لودولوجی از واژه یونانی لودوس به معنای بازی گرفته شده است. (کوثری، ۱۳۸۹: ۸۶) معادل دیگر، بازی‌شناسی است که در برخی متون به کار می‌رود. به این ترتیب روایت از منظر "روایت‌شناسان" و گیم‌پلی یا به عبارت دیگر قوانین و محدودیت‌های بازی از نقطه نظر "بازی‌شناسان" پایه آن به شمار می‌آید. این دسته‌بندی بیشتر برای بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است اما بر اساس تعریفش می‌تواند در مورد بازی‌های غیر رایانه‌ای و فیزیکی نیز کاربرد داشته باشند.

۷. البته بهتر است هنر بازی هم نیز به این بخش اضافه شود؛ یعنی کیفیات بصری و همینطور نشانه‌های نوشتاری مثل نام‌ها.

۸. طعم می‌تواند در بخش‌های مختلف دیده شود مثل: قوانین - که چندان متداول نیست - جزییات در هنر بازی، متن نوشتاری در دفتر قانون یا روی کارت‌ها و یا هر بخش دیگر.

۹. مانند "سنگ خود را در تقاطع ردیف ۴ و ستون ۵ قرار می‌دهم". اما در یک بازی مضمونی، روایت تغییر می‌کند. به جای اینکه "من نشانه چوبی خود را در تقاطع مشخصی قرار دهم"، چیزی شبیه به این می‌شود: "من محل زندگی خود را با گندم، گوسفند و چوب می‌سازم".

۱۰. به عنوان مثال موضوع مربوط به زامبی‌ها احتمالاً شامل انتظار، تعلیق و شاید بازی تعاونی باشد.

۱۱. به علت طولان بودن، تنها چند قانون مهم اشاره شده است.

۱۲. که تعداد آن‌ها زیاد است لذا از آوردن آن‌ها در جدول جلوگیری می‌کنیم.

کتاب‌نامه

اسالیوان، ایمر. (۱۳۹۸). ادبیات تطبیقی کودکان. ترجمه مریم جلالی و محبوبه فرهنگی. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

حاجی حیدری، حامد و کیانوش اکرم (۱۳۹۹). «هویت‌یابی در فرآیند بازی‌های ویدئویی (مطالعه موردی چهار بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ اتوموبیل، طومارهای پیران، ندای وظیفه)»، نشریه جامعه‌شناسی کاربردی، سال ۳۱، شماره پیاپی (۷۹)، شماره سوم، ۳۵-۵۶.

طیب، محمود. (۱۳۹۴). مدرنیسم و پست مدرنیسم در غزل امروز ایران (با مقدمه‌ای بر غزل فارسی از آغاز تا دوره مدرن). تهران: زیتون سبز با همکاری فرهنگ مانا.

روابط بینامتنی در بازی‌های رومیزی (مریم جلالی و اعظم حکیم) ۹۷

کوثری، مسعود (۱۳۸۹). *عصربازی (بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر)*، تهران: دریاچه نو.

کوثری، مسعود و آرین طاهری (۱۳۹۶). «مطالعه تطبیقی دو منظر بازی‌شناسی و روایت‌شناسی به تحلیل ظرفیت‌های زیبایی‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند»، *دوفصلنامه مطالعات تطبیقی هنر*، سال هفتم، شماره چهاردهم، ۱۰۱-۱۱۹.

_____ (۱۳۹۴). «تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند»، *فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، سال یازدهم، شماره ۴۰، ۱۱۵-۱۴۹.

نقوی، حسام‌الدین (۱۳۹۴). «مؤلفه‌های بینش اسطوره‌ای در مراسم زار: نمونه موردی زار در بندر عباس»، *پژوهش‌نامه فرهنگی هرمزگان*، شماره ۷، ۱۴۳-۱۶۶.

مکاریک، ایرناریما. (۱۳۹۸). *دانشنامه نظریه‌های ادبی معاصر*. ترجمه مهران مهاجر و محمد نبوی. تهران: آگه.

- Barthes, Roland (1984) *Mythologies*, translated by Annette Lavers, New York: Hill and Wang.
- Brown, adam & waterhouse-watson, deb (2014). Reconfiguring Narrative in Contemporary Board Games: Story-Making across the Competitive-Cooperative Spectrum, the journal of cult media, issues 7, 5-19.
- Carmichael, Kevin (2016). Where to start: mechanics or theme? Available in: <https://www.dancinggiantgames.com/blog/where-to-start-mechanics-or-theme>. Access date: 1400/12/5.
- Gulden, Tore (2015). A system analysis of trans media storytelling toys in relation to desire and pleasure, 6th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2015) and the Affiliated Conferences, 2071-2078.
- Major, mark (2014). Theme vs mechanics: the false dichotomy, Available in: <http://www.leagueofgamemakers.com/theme-vs-mechanics-the-false-dichotomy>. Access date: 1400/2/3
- Miola, Robert s. (2004). *Seven types of intertextuality, book chapter*. Manchester: University Press.
- Pavlovich, matt (2014). Integrating theme with design, Available in: <https://www.gamesprecipice.com/integrating-theme/>. Access date: 1400/2/3
- Rein, Bastiaan (2016). Storytelling for better board-games, Available in: <http://makethemplay.com/index.php/2016/07/29/storytelling-for-better-board-games>. Access date: 1400/2/3

Thibault, Mattia (2014). 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. 989- 998.

_____ (2016). "Notes on the Narratological Approach to Board Games". KOME – an International Journal of Pure Communication Inquiry, Volume 4 Issue 2, p. 74-81.

Tomicki, Ryszard. (1976). "Słowiański mit kosmogoniczny". Etnografia Polska. Volume. 20. No.1.

Vogler, Christopher. (2007). *The Writer's Journey*. M. Wiese Productions.

