

The manifestation of Iranian-Islamic symbols in the cat and coup video game

Amirhossein Pormehr Yabandeh¹, Khashayar Ghazizadeh^{2*}

¹ Ph.D. Student of Research of Art, Faculty of Art, Shahed University, Tehran, Iran

² Associate Professor, Faculty of Arts, Shahed University, Tehran, Iran

* Corresponding Author, ghazizadeh@shahed.ac.ir

ARTICLE INFO

IRA, 2023-2024

VOL. 1, Issue 1, PP, 183-202

Receive Date: 05 March 2024

Revise Date: 10 March 2024

Accept Date: 16 March 2024

Publish Date: 16 March 2024

Research article

KEYWORDS: Iranian-Islamic; symbols; video games; Iran; cat and coup

ABSTRACT

Abstract: Video games are among the widely demanded cultural and artistic products in various human communities. Hence, the development, transfer, and representation of cultural values have directed attention to this industry (Khaniki and Barekat, 2016, 99). Video games encompass traces of a nation's culture and arts as well, since game developers design games relying on the culture and thoughts of the community they come from, and develop their products accordingly. One could point out several contemporary video games that contain elements and hints of Iranian art as well as traces of Islamic thought. After Islam was introduced to Iran, Islamic culture and thought integrated with the Iranian civilization and culture, bringing about a new era of culture and arts in the country also known as the Iranian-Islamic art. Islamic art is defined as an absolute and abstract form of art whose characterizing features include abstract designs, rich decorations, and the prohibition of illustrating animal and human forms (Enayat, 2008, 33). The Islamic artist seeks to bridge the natural world and existential world, illustrating the invisible universe by transforming the material logic of nature (ibid). This purpose is practiced through symbols and signs in the works of Iranian-Islamic artists that contain symbolic and mystical concepts. Iranian-Islamic art brims with abstract and mystical symbols, the awareness of whose intellectual and spiritual foundations informs the audience of ancient arts (Nazarizadeh and Mashhadi Haji Ali, 2015, 1). This practice is reflected contemporarily in various works of art, especially in restoration practices. For instance, game developers are inspired by Iranian-Islamic works of art, based on which they design the game space and offer valuable works. The reconstruction of the space in contemporary Iranian movies equals relying on the significance and presence of a human as the player in the position of value patterns that appear alongside each other through various characters depending on the game. In the case of the game "The Cat and the Coup," the two characters of "Cat" and "Dr. Mosaddegh" have been developed in this regard. The significant point regarding the game "The Cat and the Coup" is that the game designer has been inspired by Iranian painting art. Moreover, the game encompasses special symbols and signs that encourage the audience to contemplate. This game starts in the final days of Dr. Mosaddegh's life in Ahmad Abad, and rewinds to various times in the past, up until the Iranian coup on August 19th, 1953. The games start with the death of Dr. Mosaddegh and delve into his past as his spirit goes through the pages of history. Each segment of the game includes the historical events of its time, and new characters are beautifully introduced into the gameplay. The strength of the fame would be the use of metaphorical images demonstrating the emergence and fall of Mosaddeq in 1953. The main character in this game is Dr. Mosaddegh's cat, which heavily affects his decisions while going through the stages of the game (URL1). The present article is concerned with an analysis of the various geometrical, composite, and natural symbolic elements used in "The Cat and the Coup" gameplay that facilitate the understanding of the symbols used in the game.

Research aim: The present work seeks to explore the Iranian-Islamic symbols in the design of "The Cat and the Coup" video game as a means of visual expression in Iranian game development and analyze the concepts incorporated in each of the symbols.

Cite this article:

Pormehr Yabandeh, A., & Ghazizadeh, K. (2024). The manifestation of Iranian-Islamic symbols in the cat and coup video game. *Interdisciplinary Researches of Art*, 1(1), 183-202. doi: 10.22124/ira.2024.26954.1015



Research questions: The present works seek to respond to the questions of what are the symbols used in “The Cat and the Coup” video game. And what concepts does each of the symbols carry?

Result: Given the imagery and contents of “The Cat and the Coup” video game, various symbolic elements such as geometrical, composite, and natural elements go through an evolutionary process while pointing to realities beyond the apparent scope of the game. In this regard, the reflection of emotional expressions in the behavior of the main characters in the game, the induction of the power of animals and humans, the destruction of evil forces, the war between good and evil, and the struggle between darkness and light are among the results unveiled in the present work. Islamic symbols have been incorporated into the geometrical symbols used in the game. These symbols used to be incorporated due to the prohibition of demonstrating animal and human figures, some of which can be found in a segment of “The Cat and the Coup” video game on the oil barrels to decorate them and demonstrate their significance for Dr. Mosaddegh and the Iranian nation. The square is another one of the geometrical symbols used in the game, exuding a sense of death and an opposing circle, which is a symbol of immortality and life. This symbol has been used at the beginning of the game in a square-shaped frame, symbolizing the death of Dr. Mosaddegh. The second set of composite symbols includes the dragon symbol. This element harbors a notion of evil and darkness, destroying things in its path and counting as a threat against the victory of good and the emergence of favorable events, and has been used beside the oil barrels and inside the frame within the space where Dr. Mosaddegh resides. The angel symbol demonstrates the invisible forces sent down from God to protect Dr. Mosaddegh in the court. The symbol of a human with a pig head appears to be inspired by the Animal Farm novel whose main character was a pig bringing misery to other animals. This symbol is depicted on the king’s body and emphasizes the aforementioned notion. The natural symbols include animal and human symbols, the former comprising the cat character that causes several events throughout the game that could the enemy countries complicating Dr. Mosaddegh’s works or the country of Iran since Iran’s map resembles a cat. The dark silhouettes of humans in the background also symbolize evil people who put pressure on Dr. Mosaddegh throughout his decision-making, contrasting Mosaddeq himself, who has been illustrated in a white robe signifying his honesty and purity.

License

This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0)



Copyright © Authors

جلوه نمادهای ایرانی- اسلامی در بازی ویدیویی گربه و کودتا

امیرحسین پرمهر یابنده، خشایار قاضی زاده*

۱. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران

۲. دانشیار دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران

* نویسنده مسئول: ghazizadeh@shahed.ac.ir

اطلاعات مقاله	چکیده
<p>پژوهش‌های میان‌رشته‌ای هنر، ۱۴۰۲ دوره ۱، شماره ۱، صفحات ۱۸۳-۲۰۲ تاریخ دریافت: ۱۵ اسفند ۱۴۰۲ تاریخ بازنگری: ۲۰ اسفند ۱۴۰۲ تاریخ پذیرش: ۲۶ اسفند ۱۴۰۲ تاریخ انتشار: ۲۶ اسفند ۱۴۰۲</p> <p>مقاله پژوهشی</p> <p>کلیدواژه‌ها: نمادهای ایرانی- اسلامی، بازی‌های ویدیویی، ایران، گربه و کودتا</p>	<p>در دنیای معاصر، بازی‌های ویدیویی به مثابه جانشینی برای بازی‌های کهن، بدل به یکی از مطلوب‌ترین فعالیت‌های انسان در تمامی جوامع بشری شده است. بازی‌های ویدیویی معاصر ایران به دلیل تأثیرات هنر ایرانی- اسلامی، دارای نمادها و نشانه‌هایی است که قابل تأمل و بررسی است. هدف مقاله حاضر، شناخت جلوه نمادهای ایرانی- اسلامی در طراحی بازی ویدیویی «گربه و کودتا» به مثابه یکی از شیوه‌های بیان تصویری در ساخت بازی‌های ایران و تحلیل مفاهیم به‌کار رفته در هر یک از نمادهای آن است. روش تحقیق توصیفی- تحلیلی است و شیوه جمع‌آوری اطلاعات کتابخانه‌ای از طریق فیش‌برداری و تصویرخوانی است. روش تجزیه و تحلیل داده‌ها کیفی است. نوع تحقیق از نظر هدف، نظری است. این تحقیق با این پرسش آغاز شده است که نمادهای به‌کار رفته در بازی «گربه و کودتا» شامل چه مواردی است؟ و هر یک از نمادهای به‌کار رفته در این بازی، دارای چه مفاهیمی است؟ نتایج تحقیق نشان می‌دهد که در بازی گربه و کودتا، علاوه بر پیروی از سنت‌های تصویری نگارگری ایرانی- اسلامی، از نمادهایی نیز استفاده شده که هر یک به تنهایی مفاهیمی را به نمایش گذاشته‌اند. عناصر نمادین بازی گربه و کودتا را می‌توان در سه بخش نمادهای هندسی، تلفیقی و طبیعی بخش‌بندی کرد. هریک از این عناصر نمادین، انعکاس القای قدرت انسان و حیوان، نابودی نیروهای پلید، نبرد خیر و شر، کشمکش میان نور و تاریکی و نیز به عنوان واسطه‌ای بین عالم محسوس (دنیا) و عالم ملکوت (خدا) به حساب می‌آیند که با پایبندی به سنت نگارگری ایرانی- اسلامی مورد استفاده قرار گرفته‌اند.</p>

ارجاع به این مقاله: پرمهر یابنده، امیرحسین و قاضی زاده، خشایار. (۱۴۰۲). جلوه نمادهای ایرانی- اسلامی در بازی ویدیویی گربه و کودتا. پژوهش‌های میان‌رشته‌ای هنر، ۱(۱)، ۱۸۳-۲۰۲. doi: 10.22124/ira.2024.26954.1015

بیان مسئله

از محصولات پرتقاضای فرهنگی و هنری در جوامع مختلف بشری، می‌توان به بازی‌های ویدیویی اشاره کرد. بدین جهت ابداع، انتقال و بازنمایی ارزش‌های فرهنگی سبب جلب توجه به این نوع صنعت شده است (Khaniki & Barkat, 2016, 99). بازی‌ها به همراه سرگرمی و آفرینش لذت در مخاطب، تصورات ذهنی و دیدگاه‌های منسجمی را در قالب الگوها و نمادها ارائه می‌دهند. می‌توان چنین بیان داشت که فضای بازی‌های ویدیویی، به روایت داستانی نزدیک است و گستره ذهنی و بصری مخاطب در جهت پیشبرد اهداف و عمل بازی نقش بسته می‌شود. همچنین این نکته قابل تأمل است که در بازی‌های ویدیویی می‌توان ردپایی از حضور فرهنگ و هنر یک ملت را نیز مشاهده کرد. بدین صورت که طراحان بازی با توجه به فرهنگ و تفکر جامعه خویش، دست به طراحی بازی زده و محصولاتی را با تکیه بر آن، تولید می‌کنند. می‌توان به تعدادی از بازی‌های ویدیویی معاصر ایران اشاره کرد که در آن عناصر و نشانه‌هایی از هنر ایرانی، به همراه بن‌مایه‌هایی از تفکرات اسلامی قابل مشاهده است. پس از ورود اسلام به ایران، تفکر و فرهنگ اسلامی، آمیخته با فرهنگ و تمدن ایران شده و در نهایت، دوره تازه‌ای از فرهنگ و هنر در ایران رقم خورد که به هنر ایرانی-اسلامی شهرت پیدا کرد. هنر اسلامی را هنر نقش مطلق و هنری تجریدی می‌دانند که از ویژگی‌های عمده آن می‌توان به طرح‌های انتزاعی، تزئینات غنی و همچنین به ممنوع کردن استفاده از اشکال حیوانی و بخصوص انسانی اشاره کرد (Enayat, 2008, 33). درواقع، هنرمند اسلامی در تلاش است تا از جهان طبیعت به عالم هستی پلی بزند و دنیای نادیدنی را به وسیله دگرگون کردن منطق مادی طبیعت جلوه کند (Ibid). لذا این عمل توسط نمادها و نشانه‌هایی در آثار هنرمندان ایرانی-اسلامی متجلی می‌شود که دارای مفاهیمی رمزگونه و نمادین است. به بیانی دیگر، هنر ایرانی-اسلامی، هنری مملو از نمادهای انتزاعی و رمزگونه است که آشنایی با مبانی فکری و معنوی نمادپردازانه آن، سبب آگاهی مخاطب از هنرهای دیرینه و کهن می‌شود (Nazarizadeh & Mashhadi, 2015, 1). بازتاب این عمل را امروزه در آثار هنری، به خصوص صنعت بازی‌سازی می‌توان مشاهده کرد. بدین صورت که طراح بازی با الهام از آثار هنری ایرانی-اسلامی، دست به طراحی فضای بازی زده و آثار فاخری را عرضه می‌کند. بازسازی فضا در بازی‌های معاصر ایران، معادل است با تکیه بر اهمیت و حضور انسان به‌عنوان بازی‌کننده در جایگاه الگوهای ارزش که بسته به نوع بازی با تعدادی شخصیت متفاوت در کنار یکدیگر ظاهر می‌شوند؛ که در بازی «گربه و کودتا»، حضور دو شخصیت «دکتر مصدق» و «گربه» مورد توجه قرار گرفته شده است. نکته حائز اهمیت در مورد بازی «گربه و کودتا» این است که طراح این بازی را با الهام از هنر نگارگری ایران طراحی کرده است. همچنین بازی فوق، دارای نمادها و نشانه‌های به‌خصوصی است که مخاطب را به فکر و تعمق وا می‌دارد. این بازی از آخرین روزهای حیات دکتر مصدق در احمدآباد آغاز می‌شود و در مراحل مختلف زمانی به عقب باز می‌گردد تا به روز کودتا، ۲۸ مرداد ۱۳۳۲ می‌رسد. بازی با مرگ دکتر مصدق، بازگشت به گذشته و گشت‌وگذار روح او در صفحات تاریخ دنبال می‌شود. هر بخش از بازی درواقع، یکی از حوادث تاریخی آن دوران است و شخصیت‌های مهم به زیبایی در طول بازی معرفی می‌شوند. نقطه قوت بازی استفاده از تصاویری استعاری است که در سال ۱۳۳۲ ظهور و سقوط مصدق را نشان می‌دهد. شخصیت اصلی این بازی، گربه دکتر مصدق است که در روند بازی تأثیر بسیار زیادی بر تصمیمات

وی گذاشته و مراحل بازی را طی می‌کند (URL). هدف مقاله حاضر، شناخت جلوه نمادهای ایرانی-اسلامی در طراحی بازی ویدیویی «گربه و کودتا» به مثابه یکی از شیوه‌های بیان تصویری در بازی‌سازی ایران و تحلیل مفاهیم به کار رفته در هر یک از نمادهای آن است. همچنین، این تحقیق با این پرسش آغاز شده است که نمادهای به کار رفته در بازی «گربه و کودتا» شامل چه مواردی می‌شود؟ و هر یک از نمادهای به کار رفته در این بازی، دارای چه مفاهیمی است؟ در این مقاله، به تحلیل انواع عناصر نمادین هندسی، تلفیقی و طبیعی که موجب شناخت ژرف از نمادهای به کار رفته در فضای بازی «گربه و کودتا» شده است، پرداخته می‌شود.

مبانی نظری

بازی

بازی یکی از دیرینه‌ترین رفتارهای بشری است که از گذشته تاکنون به عنوان بخشی از فرهنگ جامعه به حساب می‌آید (Khaniki & Barkat, 2016, 100). بازی‌های ویدیویی شامل هر نرم‌افزار رایانه‌ای سرگرم‌کننده، چه به صورت متنی و چه به صورت تصویری است؛ که از هرگونه بستر الکترونیکی مورد استفاده قرار می‌گیرد و دارای یک یا چند بازیکن در محیط فیزیکی یا مجازی است (Frasca, 2001, 4). ساخت بازی دارای سه بخش اصلی است که عبارت‌اند از: بخش طراحی روند بازی، بخش طراحی فنی و طراحی هنری. هر آنچه مربوط به ظاهر بازی است در بخش طراحی هنری بازی جای می‌گیرد که شامل مواردی چون طراحی شخصیت‌ها و فضای بازی است (Alikhani, 2021, 112). می‌توان چنین بیان داشت که طراحی یک بازی، هم با گرایش زیبایی‌شناسی طراح و هم ایدئولوژی، سنت و فرهنگ سازندگانش روبه‌رو است (Haghshenas & Azamzadeh, 2017, 4). در واقع، می‌توان بیان کرد که یکی از مهم‌ترین جنبه‌های طراحی بازی، درک بهتر ماهیت خود طراحی است که نیازمند دانش‌هایی وسیع همچون مردم‌شناسی، تاریخ، ارتباطات، هنرهای تجسمی و نگارش فنی است (Shell, 2020, 3-4). از جمله زمینه‌هایی که در ساخت بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار گرفته، الهام آن‌ها از تمدن‌های کهن و یا حتی بازآفرینی آن‌ها است (Tahmasbi & Asadi, 2021, 46). از عوامل مهم در جذابیت بازی‌های ویدیویی می‌توان به تعاملی بودن آن‌ها نیز اشاره کرد (Nasr Isfahani, Ali Abadi & Zarei Zavarki, 2017, 284). تمام عناصر دیداری در یک بازی باید با هدف بیان یک ایده یا حس واحد همکاری داشته باشند (Taheri & Mostafavi, 2021, 151).

نماد

یکی از راه‌های بیان تصویر و منتقل کردن پیام به مخاطب، استفاده از نماد و نشانه است (Nazarizadeh & Mashhadi Haji Ali, 2021, 1). نمادپردازی را می‌توان به عنوان یکی از قدیمی‌ترین راه‌های انتقال پیام به حساب آورد؛ چراکه انسان‌های غارنشین نیز، توسط نمادها و نشانه‌های موجود بر دیوار غارها، مفاهیم مورد نظر را به مخاطب انتقال می‌دادند. به گفته پاکباز: «نماد، شکل یا تصویری است که به چیزی فراتر از معنای بدیهی آن ارجاع

دهد؛ چه بسا بیانگر مفاهیم مختلف و حتی متضاد است» (Pakbaz, 2020, 1532). لازم به ذکر است که در برخی منابع، بین نماد و نشانه نیز تمایز قائل می‌شوند. بدین صورت که نماد، تجربه بی‌واسطه از زندگی و حقیقت را بیان می‌کند، اما نشانه معنای چیزی را بر مبنای یک توافق یا گزاره مشخص بیان می‌کند (Ibid, 1532). واژه «نماد» در زبان فارسی ترجمه شده واژه «سمبل» است که از ریشه مصدر یونانی «سمبالین» به معنای «به هم پیوستن» گرفته شده و کلمه «سمبالین» در زبان یونانی به معنای «نمود» و «مظهر» است (Vahidizadeh, 2022, 52). نمادها وجه واقعیت یا ساختار عمیقی از جهان را آشکار می‌سازند (Eliade, 2019, 33)؛ چراکه نمادها نمود تفکر دوره‌ای هستند که کلمات و واژگان ذهنی هنوز شکل نیافته‌اند (Ibid, 2019, 34). انسان با گرایش طبیعی که به آفرینش نمادها دارد، به گونه‌ای ناخودآگاه اشیاء یا اشکال را تغییر می‌دهد تا حالتی مذهبی و حتی هنری به خود گیرند (Jung, 2018, 354). نماد در طول تاریخ با فرهنگ عامه نیز آمیخته شده است (Gorganinejad & Mirshafiei, 2022, 11). لذا می‌توان چنین بیان کرد که کلیت یک جامعه، نظام نشانه‌ای مخصوص به خود را می‌گیرد تا مردمان آن فرهنگ از طریق آن نمادها با یکدیگر ارتباط برقرار کنند (Torop, 2002, 213).

هنر ایرانی-اسلامی

در تعاریف مربوط به قلمرو هنر اسلامی، انسان حقیقتی به شمار می‌رود که حیات فردی و جمعی آن جاویدان شده و در کنار دیگر حقایق صوری مانند کلام، موسیقی و بخصوص تصویری، برتری یافته و به رستگاری رسیده است. در همین قلمرو وسیع، غربت انسان پایان یافته و نزدیکی به حقیقتی متعال میسر می‌شود (Rahnavard, 2017, 46). طبیعت در مفهوم اسلام، مجموعه‌ای از حقایق به شمار می‌رود که دارای منشأ الهی و با وحی در ارتباط است. وجود این دیدگاه است که آدمی امکان می‌یابد تا حقیقت وجود را آشکار کرده و معنای مربوط به نظم جهان ناپیدا را پدیدار کند (Al-Bhansi, 2012, 71). همچنین، هنر اسلامی دارای وجوه ممیزه‌ای است که آن را از دیگر هنرها جدا می‌کند. از مهم‌ترین مشخصه‌های آن می‌توان به استفاده این هنر از اشکال تجریدی به صورت گیاه و یا اشکال هندسی اشاره کرد (Ibid, 64). پس از تصرف ایران به دست اعراب در زمان ساسانیان، ایران به عنوان یکی از توابع جدید امپراتوری اسلام، زندگی جدیدی را آغاز کرد. در این هنگام هنرمندان ایرانی، تحت تأثیر تفکر دین اسلام قرار گرفته و آثار متمایزی را خلق کردند که رفته‌رفته موجب شکل‌گیری فصل تازه‌ای از هنر این مرز و بوم شد (Read, 1973, 84). لذا هنری که در عصر حاضر در ایران از آن یاد می‌شود، به دلیل وجود ترکیبی از عناصر اسلامی و ایرانی، به عنوان هنر ایرانی-اسلامی از آن یاد می‌شود.

پیشینه پژوهش

بر اساس منابع موجود در دسترس پژوهشگر، پیشینه‌های یافت شده به شرح ذیل است:

پژوهشی در معناشناسی و ویژگی‌های بازنمود اساطیر مصر باستان در بازی رایانه‌ای: «کیش یک قاتل: ریشه‌ها» (Tahmasbi & Asadi, 2021)، به بررسی بازی «کیش یک قاتل: ریشه‌ها» که در آن به نمادپردازی، نشانه‌شناسی

و اساطیر مصر توجه بسیار شده است پرداخته‌اند. این تحقیق علاوه بر بحث معناشناسی بازی فوق، به این مبحث مهم که بین تکنولوژی در بازی‌های رایانه‌ای و هنر پیوندی ایجاد شده و این پیوند بستری جهت آشنایی با آثار به‌جا مانده از تمدن کهن مصر را نشان می‌دهد نیز اشاره کرده است. امکان‌سنجی بهره‌گیری از نقش‌مایه‌های سفالینه‌های شوش باستان در طراحی بازی‌های رایانه‌ای (Taheri & Mostafavi, 2021). پیشنهاد بهره‌گیری از نقش‌مایه‌های سفالینه‌های شوش باستان در طراحی بازی‌های رایانه‌ای را داده‌اند. چراکه بازی‌های رایانه‌ای از یک‌رو می‌تواند با استفاده از هنر و فرهنگ یک ملت، بحران هویتی آن ملت را جبران کند و همچنین فرهنگ سرزمینش را به دیگر ملت‌ها معرفی کند. معرفی الگوی بهره‌گیری از نقاشی قهوه‌خانه در طراحی محیط بازی رایانه‌ای (Alikhani, Mohammadzadeh & Minaei Bidgoli, 2021) به بررسی ویژگی‌های نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای و به تلاش برای طراحی یک الگو مناسب به جهت استفاده از مفاهیم این نوع نقاشی‌ها و مضامین آن‌ها در طراحی بازی‌های رایانه‌ای برای انواع ژانرها پرداخته‌اند. بررسی ظرفیت‌های رنگ در نگارگری ایرانی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای (Fathizadeh, 2020)، صرفاً به مبحث رنگ‌پردازی در طراحی بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است. بدین‌منظور به آثار نگارگری ایرانی که جزوی از فرهنگ ایران به حساب می‌آیند به‌عنوان آثار تأثیرگذار در به‌کارگیری رنگ در طراحی بازی پرداخته است. بررسی و تحلیل مینیمالیسم (کمینه‌گرایی) در بازی‌های ویدئویی (Beheshti-Rad Sekhavat, 2017) در مورد سبک مینیمال و نفوذ آن در طراحی بازی‌های ویدئویی صحبت کرده‌اند و به عواملی چون طراحی فضای بازی، صدا در بازی و همچنین گرافیک بازی پرداخته‌اند. کاربرد عناصر بصری و نمادین در بازی‌های رایانه‌ای از منظر زیبایی‌شناختی (Haghshenas & Azamzadeh, 2017)، به تحلیل بازی‌های رایانه‌ای از دید زیبایی‌شناسی و همچنین تحلیل عناصر بصری و نمادین و نیز نحوه استفاده از این عناصر در طراحی بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند. با توجه به موارد یادشده، هیچ‌یک از پژوهش‌های صورت‌گرفته به تحلیل نمادهای ایرانی-اسلامی در طراحی بازی «گربه و کودتا» اشاره نکرده‌اند؛ لذا هرگونه تحقیق در این راستا ضروری به‌نظر می‌رسد.

روش پژوهش

روش تحقیق توصیفی-تحلیلی است و شیوه جمع‌آوری اطلاعات کتابخانه‌ای از طریق فیش‌برداری و تصویرخوانی است. روش تجزیه و تحلیل داده‌ها کیفی است. نوع تحقیق از نظر هدف، نظری است. در این مقاله به نمادپردازی‌های موجود در بازی «گربه و کودتا» پرداخته می‌شود. بازی «گربه و کودتا»، دارای خصلتی است که به‌واسطه بهره‌گیری از سنت نگارگری ایران، ویژگی‌هایی را به مخاطب منتقل می‌کند و در ارتباط مستقیم با جنبه‌های حسی بیننده، بازتاب‌دهنده پدیده‌های پیرامون و موقعیت‌های خیالی نیز قرار دارد. نمونه موردی مطالعه در پژوهش حاضر، شامل تصویرپردازی بازی «گربه و کودتا» است که به‌صورت هدفمند، تعداد ۸ نمونه تصویر این بازی مورد مطالعه قرار گرفته است؛ که ۲ تصویر در بخش نمادهای هندسی، ۴ تصویر در بخش نمادهای تلفیقی و ۲ تصویر در بخش نمادهای طبیعی مورد مطالعه قرار گرفته شده است.

یافته‌ها و بحث

دسته‌بندی نمادها در بازی ویدیویی «گربه و کودتا»

ارزش‌های نمادین از روزگاران کهن در هنر ایران نمود یافته است. اغلب بازی‌های رایانه‌ای متکی به استانداردهای بصری یا صوتی است و علاوه بر جنبه تصویری آن در گذشته نگارگری و نقاشی به کار رفته در تصویرگری کتاب‌ها، نقاشی دیواری و... بوده است (Fathizadeh, 2020, 3). از همان ابتدای روایت بازی، جهانی به نمایش گذاشته می‌شود که در آن چشم به دلیل الهام طراح از سنت نگارگری ایرانی، از سطحی آشنا به سطح دیگر گذر می‌کند. برای شناخت مفاهیم نمادهای به کار رفته در بازی ویدیویی «گربه و کودتا»، می‌توان آن‌ها را در سه گروه نمادهای هندسی، نمادهای تلفیقی و نمادهای طبیعی دسته‌بندی کرد که در ادامه به هر یک از این نمادها پرداخته می‌شود.

نمادهای هندسی

نمادهای هندسی به مجموعه اشکال هندسی گفته می‌شود که عبارت‌اند از: دایره، مربع، سطوح شطرنجی، ستاره و... که در آثار هنری ایرانی-اسلامی، بسیار مورد استفاده قرار گرفته‌اند. استفاده از این نقوش همچنین در هنر نگارگری ایران نیز مرسوم بوده که برای مزین کردن فضای کار از آن بهره می‌بردند و بعضاً جنبه نمادین نیز داشته است. نمودی از این اشکال در طراحی بازی ویدیویی «گربه و کودتا» نیز قابل مشاهده است؛ چراکه فضای این بازی با الهام از آثار نگارگری ایران طراحی شده است. لازم به ذکر است که کاربرد اشکال هندسی در بخش‌های مختلف طراحی بازی «گربه و کودتا»، می‌تواند بازتاب و نمادی از حکمت اسلامی، مبتنی بر کثرت در عین وحدت و وحدت در عین کثرت باشد (Kafshchian Moghadam & Yahaghi, 2021, 68).

اسلیمی

پس از ورود اسلام، به دلیل منع استفاده از نقوش حیوانی و به‌ویژه انسانی در آثار هنری، نقوش اسلیمی به مرور جایگزین آن گشت. در لغت‌نامه معین، ذیل واژه اسلیم آمده است: «طرح‌های اساسی و قراردادی هنرهای تزئینی ایرانی، مرکب از پیچ‌وخم‌های متعدد که انواع مختلف آن، با شباهت به عناصر طبیعت مشخص می‌گردد» (Rajaei, Balkhari Qohi & Fadavi, 2023, 27). در واقع نقوش اسلیمی، با خاستگاه طبیعی پدیدار شده و این اشکال به نوعی برداشت ساده و مینیمال از فرم‌های طبیعی پیرامون انسان بوده که هندسه‌گرایی نام گرفت و در دوره‌های بعد نیز رواج یافت و به خصوص در طول دوران اسلامی نیز مورد توجه بسیار قرار گرفت (Khosroviani & Javadi, 2021, 16). استفاده از نقوش اسلیمی در آثار نگارگری ایرانی بسیار رایج بوده و نمودی از این نقوش را می‌توان در بخش‌هایی از بازی «گربه و کودتا» نیز مشاهده کرد. در تصویر ۱، در طراحی بشکه‌های نفت از نقوش اسلیمی جهت زینت، زیبایی و تأکیدی بر اهمیت آن‌ها برای دکتر مصدق و نیز ملت ایران مورد استفاده قرار گرفته است.



شکل ۱. بخشی از تصویر بازی «گربه و کودتا»، مأخذ: آرشیو نگارنده

مربع

مربع را اغلب نماد زمین، ماده و ثبات می‌دانند (Hall, 2021, 17). تصویر ۲، مرحله ابتدایی بازی «گربه و کودتا» را نشان می‌دهد که در اینجا دکتر مصدق به خوابی ابدی فرو رفته است. ترجمه متن انگلیسی که در زیر تصویر آمده، بیان می‌کند که «دکتر مصدق از دنیا رفته است. نخست وزیر سابق ایران در سال ۸۶ میلادی». همان‌طور که در تصویر ۲ مشاهده می‌شود، دکتر مصدق در کادری مربع شکل قرار گرفته است.



شکل ۲. بخشی از تصویر بازی «گربه و کودتا»، مأخذ: آرشیو نگارنده

مربع به معنای کمال ثابت، تغییرناپذیری، تمامیت، جنبه چهارگانگی، تجلی خداوند در آفرینش و در نهایت نمادی از شرافت، درستی، کمال و اخلاق است (Cooper, 2019, 364). در اسلام نیز، مربع نماد قلب انسان عادی است که به روی چهار منشأ احتمالی الهام باز می‌شود: الهی، ملکوتی، انسانی و شیطانی (Shepherd & Ruppert, 2014, 345). که این امر به نوعی تأکید بر شخصیت دکتر مصدق، به عنوان انسانی شریف دارد که موجب رقم‌زدن اتفاقات بزرگی، از جمله ملی شدن صنعت نفت برای ایرانیان شد. همچنین، فرم مربع به معنی تثبیت مرگ در مقابل شکل دایره که نمادی از زندگی و جاودانگی است قرار می‌گیرد (Cooper, 2019, 364). لذا این مفهوم نیز در راستای مرگ

دکتر مصدق برداشت می‌شود که جسد وی در کادری مربع شکل قرار گرفته است و در ادامه بازی، روحش به عقب بازگشته و اتفاقات مهم زندگی وی را در سال‌های پایانی عمر او مرور می‌کند.

نمادهای تلفیقی

در پی شکل‌گیری نمادپردازی، توجه به اصول و زیبایی‌شناسی در ساختار هر نماد مانند انسانی، حیوانی، گیاهی و طبیعی مهم شمرده شد و تلاش در جهت رسیدن انسان به مفهومی نو، راه را برای ترکیب این عناصر توسط هنرمند گشود؛ به طوری که حضور آن‌ها زمینه خلاقیت و ابداع نمادهای تلفیقی را فراهم ساخت.

اژدها

اژدها در فرهنگ ایرانی که زمینه اصلی شکل‌گیری نمادهای آثار هنری ایرانی- اسلامی را تشکیل می‌دهد، اژدها به عنوان موجودی پلید شناخته می‌شود که تلفیقی از مار و پرنده و به معنای ماده و روح است (Cooper, 2019, 31). اژدها را در دسته خرفستانر گزنده و زهرآگین نیز قرار می‌دهند که توسط اهریمن آفریده شده است. در ادیان توحیدی، اژدها را به مفهوم موجودی شرور می‌دانند (Ibid, 31- 32). نماد اژدها انواعی دارد؛ بدترین نوع اژدها در نگاره‌های ایرانی، اژدهای بسیار سر است و مار، اژدهای دو سر، هفت سر و اژدهای پای‌دار، که جزء خرفستانر زمینی‌اند، از دیگر انواع اژدها به حساب می‌آیند. در روایت‌های پهلوی آمده است که اگر اژدها کشته نشود، همه جهان روشنی را نابود می‌کند (Qolizadeh, 2009, 73). در تصویر ۳ و ۴، بخش‌هایی از بازی «گره و کودتا» مشاهده می‌شود که در آن‌ها نمادی از اژدها مورد استفاده قرار گرفته است.



شکل ۳. بخشی از تصویر بازی «گره و کودتا»، مأخذ: آرشیو نگارنده



شکل ۴. بخشی از بازی «گره و کودتا»، مأخذ: آرشیو نگارنده

همان‌طور که در تصاویر ۳ و ۴ مشاهده می‌شود، این مرحله از بازی به زمان ملی‌شدن صنعت نفت، توسط دکتر مصدق اشاره دارد. در بخش پایین تصویر ۴، متنی به زبان انگلیسی آمده که به زبان فارسی چنین ترجمه می‌شود، «مجلس شورای اسلامی، ملی‌شدن صنعت نفت را تأیید کرد و گمان می‌رود که این تهدیدی برای امنیت جهانی است». در تصویر ۳ اژدها در گوشه کادر به رنگ مشکی آمده که آتش از دهانش به سمت بشکه‌های نفت فوران کرده است. در فرهنگ ایرانی از رنگ سیاه به‌عنوان نمادی منفی و به‌معنای غم و سوگواری یاد می‌شود (Asgari & Eghbali, 2013, 59). همچنین، در فرهنگ و هنر ایرانی، اژدها نمادی از شرّ و بدی نیز محسوب می‌شود که دارای طبیعتی رام‌نشده است و نبرد با آن، به‌نوعی دست‌یابی به چشمه حیات بخش است (Kafshchian Moghadam & Yahaghi, 2021, 70). در اینجا اژدهای سیاه‌گون در بخشی از دوره ملی‌شدن نفت، به شناخت بیشتری از جریانات و مبارزات اشاره دارد و با توجه به قرارگیری دهان اژدها به سمت بشکه‌های رمزگونه نفت در بازی حاضر، می‌تواند اشاره به وجه منفی این نماد و دشمنان خارجی از جمله انگلیس و آمریکا داشته باشد. ارتباط و پیوند رهبری نهضت ملی توسط دکتر مصدق و مبارزه او علیه استعمار، نیروی مؤثری در روند بازی ایجاد کرده است. در تصویر ۴ نیز سالی به نمایش گذاشته شده که در مرکز آن تصویر اژدهای دیگری به رنگ سیاه و در حالت برافروختن آتش است که تأکیدی بر مفهوم اشاره شده دارد.

فرشته

فرشته در زبان کهن ایران، «سروش»، در آیین زرتشتی «ایزد» و در زبان عربی، «ملک» و «هاتف» نام دارد. آن‌ها موجوداتی روحانی و به‌عنوان واسطه‌ای بین عالم محسوس (دنیا) و عالم ملکوت (خدا) به حساب می‌آیند. در نمادگرایی سنتی، چنین فرض می‌شود که آنچه آسمانی است، آغازین و آنچه زمینی است، انعکاس یا تصویری از آن است؛ آنچه در بالاست معنای آنچه که در پایین است را با خود به همراه دارد (Cooper, 2019, 13). فرشتگان

پیام‌آوران بالداری هستند که میان خدایان و بشر ارتباط برقرار می‌کنند (Hall, 2021, 260). در تصویر ۵، بخشی از تصویر بازی گربه و کودتا که دارای نقوش فرشتگان بر روی ابرهائی طلایی رنگ است، مشاهده می‌شود. در زیرکادری که فضای اتاق را نشان می‌دهد، متن انگلیسی آمده که چنین ترجمه می‌شود: «حکم دادگاه نظامی نزدیک است: شاه ایران برای جان مصدق طلب رحمت می‌کند». همانطور که از متن برمی‌آید، کادر اشاره شده فضای دادگاه را نشان می‌دهد که دکتر مصدق در دادگاه نظامی محاکمه و علی‌رغم دفاعیه مستندی که از خود ارائه داد، به سه سال حبس انفرادی محکوم شد. در اطراف فضای دادگاه فرشتگانی که بر روی ابرهائی طلایی رنگ قرار گرفته‌اند دیده می‌شود که گویی هر یک از آن‌ها هدایایی در دست دارند.



شکل ۵. بخشی از بازی «گربه و کودتا»، مأخذ: آرشیو نگارنده

قرآن کریم و اهل بیت (ع)، فرشتگان را چنین معرفی کرده‌اند: آن‌ها نزد خدا دارای مقام و منزلت هستند؛ مراتب درجات دارند؛ و ماهیت آن‌ها نوری و غیر از ماهیت بشر و جن است؛ مطیع امر الهی و مجری فرمان او هستند (Khazali, 2008, 109). با توجه به موقعیت دکتر مصدق در دادگاه و محاکمه وی، استفاده از نماد فرشته در این بخش از بازی به عنوان عاملی جهت ارتباط با عالمی ناپیدا را آشکار می‌کند. گویی در حال حفاظت از دکتر مصدق در دادگاه، از جانب خداوند متعال هستند. همچنین نیز هر گروه از فرشتگان در حال آوردن هدایا، طبق نظم و برنامه‌ای مشخص مشغول به انجام وظیفه خود هستند. بنابراین نعمت‌های ظاهری هم می‌تواند تأثیرگذار بر درک حسی این بخش از بازی باشد. لذا می‌توان برداشت کرد به دلیل استقبال فرشتگان، وزن کادر اتاق دادگاه به همین جهت مایل شده است.

انسان با سر خوک

در اطراف جهان انسان، اشیاء بی‌شماری قرار دارند که نمی‌توان تعریف درستی از آن بیان نمود یا به فهم کاملی از آن رسید. بر این اساس، انسان اصطلاحات سمبلیک را به کار می‌برد و به موجب آن نیز تمامی ادیان، زبان و صور سمبلیک را نیز به کار می‌برد (Jung, 2018, 24). نقش‌آفرینی حیواناتی نظیر خوک و آفتاب‌پرست، سبب عدم

یکنواختی شخصیت‌های انسانی در این بازی شده و رنگی تازه به فضا سازی آن بخشیده است. در تصویر ۶، بخشی دیگر از بازی گربه و کودتا مشاهده می‌شود. در اینجا ردای شاه ایران دیده می‌شود که چرخ‌های تانک، جانشین پاهای وی و سر خوک، جانشین سر شاه شده است که بر روی آن کلاه او قرار دارد که لوله تانک از آن بیرون آمده است. نکته قابل توجه این است که بر روی کلاه شاه نیز، عقابی نشسته است. استفاده از نمادهای فوق، در جهت انتقادهای اجتماعی و برای بیان ابراز عقاید در مسائل جامعه است. نسبت دادن خوک، نشئت گرفته از قرآن و آموزه‌های دینی اسلامی است. فلسفه وجودی اسلام و چگونگی ارتباط نماد خوک با مفهوم بازی نمودی از رجس و پلیدی است. خداوند در قرآن کریم می‌فرماید که گوشت این حیوان حرام است و اشاره به نفسی دارد که متعلق به دنیای مادی است (Rezaei & Panahi, 2024, 240). خوک به عنوان یکی از حیوانات منفی در ادبیات فارسی نیز به شمار می‌رود که سمبل شهوت، پلیدی، پستی حرص و... است (Ibid, 239).



شکل ۶. بخشی از بازی «گربه و کودتا»، مأخذ: آرشیو نگارنده

نکته قابل توجه این است که استفاده از نماد خوک در تصویر فوق، می‌تواند اشاره به داستان مشهور «جورج اورول» با نام «مزرعه حیوانات» داشته باشد. این داستان در قالب یک فابل (حکایت حیوانات) ارائه می‌شود. مزرعه حیوانات درباره گروهی از حیوانات در مزرعه شخصی به نام «جونز» است که پس از روشنگری «میجر» خوک پیر، داعیه حق خواهی سر می‌دهد و با فراری دادن مالک که نماد حکومت تمامیت خواه است، انقلاب کرده و رهبری این انقلاب را با آرزوی برابری و حذف طبقات اجتماعی، به خوک‌ها واگذار می‌کنند. اما خوک‌ها، انقلاب را مصادره و شعارهای برادری و برابری را فراموش و خود نیز جانشین آقای جونز می‌شوند (Beigi & Negahdar, 2010, 58). اورول حیوانات و انسان‌ها را مانند هم تصویر می‌کند و ماهیت وابسته به خوک را مبنایی برای فساد، ریشه تمام بدی‌ها در نظر می‌گیرد (Azizmohammadi, 2017, 84). همان‌طور که در تصویر ۶ مشاهده می‌شود، افکار شوم توسط عقابی که در بالاترین نقطه سر خوک قرار گرفته و نمادی از کشور آمریکا است، وجود دارد و سرنوشت خائنانه را به وسیله شاه برای انقلاب به ثمر می‌رساند که در نهایت موجب نابودی همه چیز است. همچنین حاکم شدن و به دست گرفتن قدرت توسط نماد خوک ساخته شده است و قدرت سرمایه‌ای را فراهم کرده است که به کمک آن شخصیت خوک می‌توانست هرکاری انجام دهد.

نمادهای طبیعی

طبیعت، از مهم‌ترین و اولین عوامل مؤثر و منبع الهام همیشگی هنرمندان در تمامی جوامع در تمام ادوار تاریخ به حساب می‌آید. از مهم‌ترین نمادهای طبیعی می‌توان به مواردی چون: نمادهای انسانی، حیوانی، گیاهی، و هاله مقدس نیز اشاره کرد که در ادامه به تحلیل هریک از این نمادها در بازی «گربه و کودتا» پراخته می‌شود.

نقوش حیوانی

گربه دارای نیروهای مرموز است و گاهی نیز مورد پرستش بوده است (Hall, 2021, 89). همچنین گربه نشان دزدانه راه رفتن و نیز، میل و آزادی است (Cooper, 2019, 13)، که نمودی از این ویژگی را می‌توان در بازی حاضر دریافت کرد. گربه سیاه، مربوط به ماه و بدی و مرگ است (Ibid). همان‌طور که در تصویر ۷ مشاهده می‌شود، در بازی «گربه و کودتا»، شخصیت اصلی بازی «گربه» است. در واقع، بازیکن در جایگاه «گربه» در این بازی به شمار می‌رود که در مراحل مختلف بازی، توسط اتفاقاتی که رخ می‌دهد مانند پرت کردن وسایل، به هم زدن کاغذها و چنگ انداختن به دکتر مصدق، وظیفه آگاهی وی از وقایع پیش‌رو را دارد.



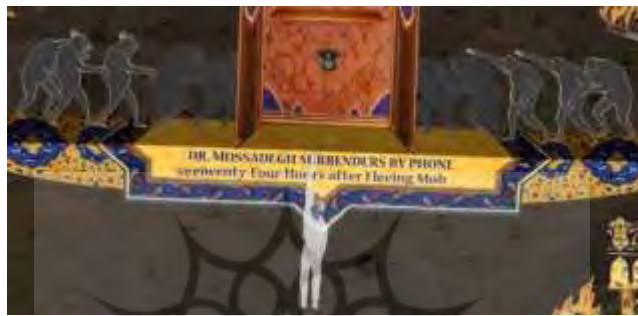
شکل ۷. بخشی از بازی «گربه و کودتا»، مأخذ: آرشیو نگارنده

نمادگرایی گربه بسیار ناهمگون است و میان گرایشی سعد و نحس نوسان دارد؛ که این نکته را به آسانی می‌توان از طرز رفتار شیرین و در عین حال ریاکارانه این حیوان نتیجه گرفت (Chevalier & Gheerbrant, 2006, 697). می‌توان چنین برداشت کرد که به دلیل شباهت نقشه کشور ایران به گربه، شخصیت اول بازی حاضر را گربه قرار دادند تا نمودی از کشور ایران و مردمان آن باشد که در راستای مراحل مختلف بازی باعث وقوع اتفاقاتی می‌شود. در عین حال، می‌توان معنای دیگری نیز از این حیوان برداشت کرد. گربه در سنت اسلامی بسیار محبوب است، مگر اینکه به رنگ سیاه باشد. به عقیده مسلمانان، گربه برکت دارد؛ اما یک گربه تمام سیاه دارای قدرت جادویی است. همچنین در بسیاری از سنت‌های مسلمان، گربه سیاه نماد ظلمت و مرگ است (Chevalier & Gheerbrant, 2006, 700-701). لذا، به دلیل تمام سیاه بودن شخصیت گربه در این بازی و همچنین خرابکاری‌هایش در مراحل

مختلف بازی، می‌تواند نمودی از سنگ‌اندازی کشورهای دشمن مانند انگلیس و آمریکا باشد که همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، در آن زمان ملی‌شدن صنعت نفت را تهدیدی علیه خود می‌پنداشتند.

نقوش انسانی

نگارگر ایرانی، با به‌تصویر کشیدن انسان با اصولی ثابت، بدون توجه به شخصیت‌پردازی و یا بازتاب حالت عاطفی چهره فیگورها، به فرم کلی از انسان دست یافته که در مواردی تشخیص جنسیت آن‌ها صرفاً از نوع جامه آن‌ها قابل فهم است (Kafshchian Moghadam & Yahaghi, 2021, 70). نمود فرم انسان در این بازی از طبیعت به‌طور مستقیم، با دخل و تصرفی خلاقانه الهام گرفته شده و حالتی نمادین به خود گرفته است.



شکل ۸. بخشی از بازی «گره و کودتا»، مأخذ: آرشیو نگارنده

همان‌طور که در تصویر ۸ مشاهده می‌شود، تصویر انسان در دو حالت تیره و روشن دیده می‌شود. نوشته زیر تصویر نیز چنین ترجمه شده است: «دکتر مصدق بیست و چهار ساعت پس از فرار اوباش، تلفنی تسلیم شد». در اینجا «اوباش» توسط فیگورهایی که به رنگ سیاه طراحی شده و فاقد هرگونه جزئیاتی در تصویرپردازی هستند به نمایش درآمده‌اند که از دو طرف کادر در حال فشار آوردن بر اتاقکی که دکتر مصدق در آن حضور داشت هستند که رفته‌رفته این اتاقک کوچک می‌شود. تصویر دکتر مصدق نیز از ابتدا تا انتهای بازی، کاملاً ساده طراحی شده و به رنگ سفید نمایش داده شده است که در تمامی فریم‌های بازی، چهره وی ثابت است. در اینجا رنگ را می‌توان به‌عنوان عاملی جدایی‌ناپذیر از اشیاء به حساب آورد که باعث شناخت بیشتر انسان از محیط اطرافش می‌شود؛ چراکه رنگ‌ها در شیوه زندگی و حالات روحی ما تأثیر زیادی دارند و در آیین ملت‌ها از جایگاه ویژه‌ای برخوردار هستند (Shahin, 2004, 99). در این تصویر رنگ سیاه به‌عنوان نماد شر و بدی که برای اوباش به‌کار گرفته شده در مقابل رنگ سفید به نشانه پاکی، درستی و صداقت که برای پوشش دکتر مصدق مورد استفاده قرار گرفته شده مشاهده می‌شود. همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد در بازی فوق، روح دکتر مصدق به عقب بازگشته و وقایع مهم سال‌های پایانی عمرش را مرور می‌کند، لذا می‌توان چنین استنباط کرد که رنگ سفید به‌مثابه روح وی نیز مورد استفاده قرار گرفته است که در مقابل بدی‌ها به رنگ سیاه ایستادگی می‌کند. در آموزه‌ها اسلامی نیز از رنگ سفید بسیار یاد شده است. قرآن کریم در وصف نوشیدنی‌های اهل بهشت می‌فرماید: «شربت‌ها بهشتیان هم سفید است و هم برای نوشندگان لذت‌آور، یعنی نه مایه فاسد عقل است و نه موجب مستی، بلکه جز هوشیاری، نشاط و لذت روحانی

چیزی در آن نیست؛ که این آیات به لطیف‌بودن رنگ سفید به نشانه پاکی و عصمت اشاره دارد (Raeisi & Shahpasand, 2017, 44- 45).

نتیجه‌گیری

نگرش نمادپردازانه را می‌توان مبنای مناسبی برای طبقه‌بندی انواع گوناگون ویژگی‌های نزدیک به جهان مادی با صورتی متفاوت اشاره کرد که به یاری عناصر نمادین و به دلیل قوه تخیل درک شده، قابلیت نوآوری بیشتری را دارا است. بازی‌های ویدیویی را می‌توان به مثابه متداول‌ترین و جذاب‌ترین رسانه‌های عصر حاضر به حساب آورد. زبان تصویری بازی‌های ویدیویی ایران در دوران معاصر، بر اساس اصول و قواعدی خاص فراهم آمده است که چگونگی ارتباط عمیق و گسترده انسان با طبیعت را ممکن می‌سازد و در بازی حاضر نیز ضمن وفاداری به سنت‌های تصویری نگارگری و همچنین به استفاده از عناصر نمادین، ذات آفرینش را حفظ نموده و منبع الهام استفاده شده در بازی حاضر مورد بررسی قرار می‌گیرد. با توجه به تصویر و محتوای بازی «گربه و کودتا»، انواع عناصر نمادین، شامل هندسی، تلفیقی و طبیعی روندی تکمیلی را طی نموده و به واقعیاتی ورای ظاهر بازی نیز اشاره دارد. در همین راستا انعکاس حالت عاطفی در رفتار شخصیت‌های اصلی بازی، القای قدرت انسان و حیوان، نابودی نیروهای پلید، جدال نیروهای خیر و شر و کشمکش میان نور و تاریکی نتایج حاصل از این پژوهش به شمار می‌روند. در زیرمجموعه نمادهای هندسی، نمادهای اسلیمی مورد استفاده قرار گرفته است. این نمادها به دلیل منع استفاده از نقوش انسانی و حیوانی استفاده می‌شده که نمودی از آن را می‌توان در بخشی از بازی گربه و کودتا مشاهده کرد که بر روی بشکه‌های نفت در انتهای بازی، جهت زینت بشکه‌های نفت و نشان دادن اهمیت آن‌ها برای دکتر مصدق و ملت ایران به کار رفته است. مربع نیز نمادی دیگر از انواع نمادهای هندسی مورد استفاده در این بازی است که به معنی تثبیت مرگ در مقابل شکل دایره که نمادی از زندگی و جاودانگی است قرار می‌گیرد. این نماد در راستای مرگ دکتر مصدق که در ابتدای بازی است و در کادری مربع‌شکل قرار گرفته، استفاده شده است. دسته دوم، نمادهای تلفیقی است که شامل نماد اژدها می‌شود. این نماد با مفهومی آمیخته از تاریکی و اهریمن، شروع به تخریب می‌کند و به عنوان تهدیدی علیه پیروزی خیر و ظهور حوادث نیک به حساب می‌رود که در کنار بشکه‌های نفت و در کادری درون فضایی که دکتر مصدق در آن قرار گرفته استفاده شده است. نماد فرشته نیز، نمایانگر عالمی ناپیدا است که جهت محافظت از دکتر مصدق در دادگاه، از جانب خداوند قرار گرفته شده‌اند. نماد انسان با سر خوک نیز گویی با الهام از رمان مزرعه حیوانات آمده که شخصیت اول آن خوکی بوده که موجب گرفتاری و مصیبت دیگر حیوانات شده است که بر روی بدن شاه قرار گرفته و تأکید بر مفهوم اشاره شده دارد. در بخش نمادهای طبیعی نیز دو نماد حیوانی و انسانی جای می‌گیرد که نماد حیوانی، شخصیت گربه است که در روند بازی موجب اتفاقاتی می‌شده، گویی نمادی از کشورهای دشمن است که موجب سنگ‌اندازی جهت روند کارهای دکتر مصدق می‌شده‌اند و از جهتی دیگر می‌توان نمادی از کشور ایران، به دلیل شبیه بودن نقشه ایران به گربه باشد. همچنین نماد انسانی نیز به صورت سیلوئت شده و سیاه است که نمادی از افراد شروزی بوده که بر دکتر مصدق و تصمیمات وی فشار

می‌آورند و خود شخصیت دکتر مصدق که با ردایی سفید رنگ در جهت مخالف آن‌ها که به نشانه پاکی و صداقت بوده آمده است.

References:

- Al-Bhansi, A. (2012). Islamic art. (M. Pouraghasi Trans.), Tehran: Soureh Mehr. (In Persian)
- Alikhani, P., Mohammadzadeh, M. & Minaei Bidgoli, B. (2021). Introducing the pattern of using coffee house painting in compute game design. *Ferdows Honar*, (4), 104-120. (In Persian)
- Asgari, F. & Eghbali, P. (2013). Reflection of color symbols in Islamic art. *Jelveh honar*, (9), 43- 62. (In Persian)
- Azizmohammadi, F. (2017). Allegory in the Animal Farm novel by George Orwell. *Literary Aesthetics*, (33), 80- 93. (In Persian)
- Beheshti-Rad, M. & Sekhavat, Y. (2017). An assessment and analysis of minimalism in video games. *Conference of Computer games; Opportunities and challenges*. Isfahan. (In Persian)
- Beigi, J. & Negahdar, I. (2020). A review of the criminological doctrines and criminal policy models in the Animal Farm novel. *Criminal Law Research Journal*, 11(2), 53- 82. (In Persian)
- Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (2006). The culture of symbols. (S. Fazali Trans.), Tehran: Jeyhoon. (In Persian)
- Cooper, J. C. (2019). Culture of ritual symbols. (R. Behzadi Trans.), Tehran: Scientific. (In Persian)
- Eliade, M. (2019). Symbolism, sacred affairs, and art. (M. K. Mohajeri Trans.), Tehran: Parse Ketab Publications. (In Persian)
- Enayat, T. (2008). Iranian identity and culture elements in works of Islamic art. *Moon of Arts*. 32-43. (In Persian)
- Fathizadeh, M. (2020). Assessing the capabilities of color in Iranian painting to develop computer games. *The 6th International Conference on Computer Games; Opportunities and challenges*, University of Isfahan. (In Persian)
- Frasca, G. (2001). Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. Master's thesis, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology.
- Gorganinejad, M. & Mirshafiei, S. M. (2022). Studying the symbol of sky in the Quran, and Iranian mythology, mysticism, literature, and art. *Journal of Islamic Culture and Art*, 1(1), 8- 22. (In Persian)
- Haghshenas, R. & Azamzadeh, M. (2017). Application of symbolic and visual elements in computer games from an aesthetic viewpoint. *3rd National Conference on Computer Games, Opportunities and Challenges*. University of Isfahan, 1-9. (In Persian)
- Hall, J. (2021). Pictorial dictionary of symbols in Eastern and Western art. (R. Behzadi Trans.), Tehran: Contemporary Culture. (In Persian)
- Jung, C. G. (2018). Man, and his symbols. (M. Soltanieh Trans.), Tehran: Jami Publications. (In Persian)

- Kafshchian Moghadam, A. & Yahaghi, M. (2021). Investigating symbolic elements in Iranian painting. *Bagh Nazar*, 19(8), 65- 76. (In Persian)
- Khaniki, H. & Barkat, M. (2016). Reflection of cultural ideologies in computer games. *New Media Studies*, 1(4), 99-131. (In Persian)
- Khazali, M. (2008). Investigating the nature of angels from a divine perspective. *New Religious Thought Quarterly*, 4(12), 105-136. (In Persian)
- Khosroviani, N. & Javadi, S. (2021). Introduction and recognition of Eslimi patterns in the decorations of the Islamic era. *Eastern Art and Civilization*, 9(34), 15-28. (In Persian)
- Nasr Isfahani, Z., Ali Abadi, K. & Zarei Zavarki, E. (2017). A case comparison of nine educational computer games assessed in terms general design standards and principles. *New media studies*. 4(15), 281- 315. (In Persian)
- Nazarizadeh, F. & Mashhadi Haji Ali, F. (2015). The symbol of the sun in ancient Iran. The second Iranian national archeology conference. 1-14. (In Persian)
- Pakbaz, R. (2020), *Encyclopedia of Art*. Tehran: Farhang Moaser Publications. (In Persian)
- Qolizadeh, K. (2009). Iranian mythology culture based on Pahlavi texts. Tehran: Parseh. (In Persian)
- Raeisi, M. M. & Samareh Shahpasand, S. (2017). An exploration of the colors suited for residential micro-spaces based on Islamic teachings. *Naqsh Jahan*, (1-7), 37-48. (In Persian)
- Rahnavard, Z. (2017). *Islamic art wisdom*. Tehran: Samt. (In Persian)
- Rajaei, M., Balkhari Qohi, H. & Fadavi, S. M. (2023). Exploring the notion of "Eslimi" in Islamic art from an Islamic wisdom perspective. *Kimia-ye-Honar*, 12(46), 21-38. (In Persian)
- Read, H. (1973). *The meaning of art*. (N. Daryabandari Trans.), Tehran: Scientific and Cultural. (In Persian)
- Rezaei, F. & Panahi, M. (2024). Self and its related symbols in Attar Nishaburi's poetry. *Literary Bibliography*, 28(99), 233- 256. (In Persian)
- Shahin, S. (2004). Assessing the symbol of color in literature, theatre, and national traditions. *Fine Arts*, 18, 99- 108. (In Persian)
- Shell, S. (2020). *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. Boca Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Shepherd, R. & Ruppert (2014). *1000 symbols*. (A. Bidarbakht & N. Lavasani Trans.), Tehran: Ney. (In Persian)
- Taheri, S. & Mostafavi, A. (2021). Feasibility of applying ancient Susa pottery motifs in computer game design. *New media studies*. 7(27), 145- 168. (In Persian)
- Tahmasbi, P. & Asadi, M. (2021). A review of the characteristics and semantics of the ancient Egyptian mythology represented in a computer game: "Assassin: The Origins". *Eastern Art and Civilization*, 9(32), 45- 56. (In Persian)
- Torop, P. (2002), *Introduction: Re-reading of Cultural Semiotics*. *Sign Systems Studies*, (30), 395- 404.

URL1: <http://tarikhirani.ir/fa/news/2382> (Access Date: 20/12/2023).

Vahidzadeh, F. (2022). The study of the symbol of color in the Islamic era paintings (a case study of a painting from the Timurid Zafarnameh attributed to Kamaluddin Behzad). *Journal of Islamic Culture and Art*, 1(1), 51- 59. (In Persian)

Vari, A., Hasani, M. R. (2017). The role of angels in the Qajar tilework of the Azadi courtyard in the holy shrine of Imam Reza (AS). *Islamic Art Studies*, (28), 1- 20. (In Persian)





پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی