**بررسی چگونگی بازنمایی شخصیت­های اسطوره­ای ایران در بازیِ «نجات قلعه» در گوشی هوشمند [[1]](#footnote-1)**

ستایش احمدی[[2]](#footnote-2)، \*ایلناز رهبر[[3]](#footnote-3)، محمدمعین الدینی[[4]](#footnote-4)

## چکيده

اين مقاله با هدف مطالعه و بررسی بازنمایی شخصیت­های اسطوره‌های ملی در بازي‌های هوشمند به نگارش درآمده است. بازي‌ هوشمند «نجات قلعه» به عنوان مطالعه مورده انتخاب شده است. ازآنجاکه اساطير، فرهنگ هر جامعه را مي‌سازد و از طرفي، فرهنگ و طرز تفکر جامعه را نشان مي‌دهد، ضرورت مطالعه و چگونگی بازتاب اساطير در بازي‌های جديد، ضروری است زیراکه بازی­ها می­توانند وسيله‌ای غيرمستقيم در آموزش و انتقال فرهنگ و تمدن و تاریخ کشور باشند. نتیجه بدست‌آمده نشان می‌دهد ساختار اساطير ايرانی در اين بازي‌ به‌خوبی نشان داده نشده است و از نظر تصویرسازی برخی شخصیت­ها به شیوه مناسبی تصویرسازی نشده­اند. از طرفی می‌توان با نگاه جدی تری به بررسی نقش بازی­های رایانه ای در حوزه فناوری‌های مدرن پرداخت تا هویت‌یابی و فرهنگ‌سازی در کودکان و نوجوانان مسیر درستی به خود بگیرد. تجزيه‌ وتحليل اطلاعات موجود نشان مي‌دهد که اگر برای ساخت هر بازی قواعد و اصول آن رعايت شود و محتوای آن بر مبنای روایات اصلی و صحیحی باشد، دستیابی به شناساندن فرهنگ غنی و کهن ایرانی به مردم جامعه میسر خواهد شد. این پژوهش به شیوه توصیفی-تحلیلی انجام شده و از نظر هدف بنیادی است.

**واژگان کليدي:** اساطير ايراني، بازي‌های هوشمند، نجات قلعه

**مقدمه**

اين مقاله به آسیب‌شناسی شخصیت‌ها و مفاهیم اسطوره‌ای ايرانی در بازی نجات قلعه می‌پردازد. این بازی به عنوان یک بازی هوشمند برای گوشی‌های اندروید طراحی شده است. از آنجا که بازی‌های هوشمند می‌تواند ارتباط سریع‌تری با کودکان و نوجوانان برقرار کند بازی نجات قلعه در مقایسه با بازی‌های غربی می‌تواند شروع مناسبی با موضوع اساطیر باشد. بازی نجات قلعه یک بازی در سطح متوسط برای قشر آسیب پذیر جامعه است. یک بازی هوشمند در صورتی می‌تواند موفق باشد که با رعایت قواعد و اصول بازی‌سازی، محتوای مناسبی نیز داشته باشد.

بازی­ها می­توانند به صورت ناخودآگاه بر مخاطبان تأثیر بگذارند. در اینجا این سوال مطرح می‌شود که طراحی شخصیت های اساطیر ایرانی در بازی نجات قلعه از منظر مفهومی و تصویرسازی چگونه جلوه می‌کند. بنابراین موضوعی که مي‌خواهيم در اينجا بررسی کنيم، مقايسة پهلوانان اسطوره‌ای با اين بازي‌هاست و اينکه آيا اين بازي‌ها به روايت اصلی شاهنامه و اساطير وفادار مانده است يا خير. آيا مي‌توان از اين بازي‌ها در انتقال مفاهيم آموزش‌وپرورش کودکان و نوجوانان استفاده کرد؟ آيا اين بازي‌ها صرفاً بازی است و تنها از اسم شاهنامه برای جذب مخاطب استفاده کرده است؟

درباره موضوع حاضر که بررسی و بازتاب اساطیر در بازی­های نوین امروزی است، تاکنون پژوهشی صورت نگرفته است. به نظر می­رسد پژوهش حاضر نخستین پژوهش در این زمینه است که علاوه بر بررسی تصویرسازی به آسیب شناسی و تفاوت­های مفهومی در متن اصلی و بازی خلق شده را می­پردازد. روش تحقیق نیز از نظر هدف، بنیادی است و از نظر روش و ماهیت توصيفي- تحليلی بوده است. روش جمع‌آوری به‌صورت ميدانی وکتابخانه­ای است و ابزار استفاده شده عبارت‌اند از: گوشي‌های هوشمند، نرم‌افزارهای رايانه‌ای ازجمله نرم‌افزار Word.

**روايت و ساختار داستانی بازی نجات قلعه**

داستان اين بازی ادامة بازی دیگری از همین تیم‌ بازی‌سازی به نام سلحشوران است که بعد از شکست نيرنگ و افسون اهريمن (جادوی سياه) برای تصرف دنيای اهورا، تصميم گرفت از راه ديگری وارد حريم اهورا شود. او با وعده و نيرنگ جمع زيادی از آدم‌های سياه‌دل را جمع کرد و لشکری عظيم گرد‌ آورد. اهريمن که ديگر توان قبل خود را نداشت، از آخرين جادوی خودش نيز بهره برد تا با استفاده از اين جادو دروازه‌هايی به سمت دنيای اهورا باز کند. اهورا متوجه نقشة شوم اهريمن شد و قلعه‌ای جادويی ساخت که همة دروازه‌های اهريمن برای ردشدن به سمت دنيای اهورا بايد از آن مي‌گذشت.

او همة قهرمانان و تجهيزات دنيای خود را در اين قلعه گذاشت تا مقاوم‌ترين دفاع ممکن در برابر هجوم لشکر اهريمن را بسازد. اين مدافعان بايد بي‌وقفه و بدون استراحت و با گذاشتن از جان خود در برابر اين لشکر دفاع مي‌کردند و رهبرشان بايد در ايثار و ازخودگذشتگی نمونه بود. بنابراين، نيکی نمايندة اهورا، آرش، را از فردوس آورد و اين وظيفة خطير را که فرماندهی نيروهای مدافع است، به او واگذار کرد. آرش اولين نيرو و رهبر مدافعان مي‌شود و با نابودی بيشتر نيروهای اهريمن، قدرت پيدا مي‌کند تا با کمک نيکي، قهرمانان ديگر را برای اين وظيفة خطير دعوت کند؛ ولی اهريمن بيکار نمي‌نشيند و نيروهای بيشتری را برای هجوم به سرزمين اهورا مي‌فرستد و به‌اين‌ترتيب، نبرد دوم اهريمن و اهورا آغاز مي‌شود.

**طراحي، روش و نوع بازی نجات قلعه از نظر فني**

آرش کمانگير به‌صورت پيش‌فرض به عنوان اولين رهبر انتخاب شده است. بازی بعد از شروع بايد با کليک‌های پياپي، پيکان‌هايی از سوی آرش کمانگیر به سمت نيروهای دشمن پرتاب شود تا آن‌ها به هلاکت برسند. اما درواقع جز پرتاب پيکان کار خاصی انجام نمي‌شود و ممکن است کلاً بازی را کنار بگذاريد.

نکتة مثبت بازی اين است که توضيح مختصری دربارة قهرمانان آن داده که کيست و چه نقشی در شاهنامه داشته است و ما را با قهرمان آشنا مي‌کند. تصويرسازی تقريباً شبيه سبک قبلی است؛ اما فضاسازی متحول شده است. بخش ديگر مخصوص خريد عتيقه‌هاست. عتيقه‌ها 300 بار سرعت و قدرت قهرمان را افزايش مي‌دهد. در هر دروازه تعداد کمی عتيقه وجود دارد که مي‌توانيد به دست آوريد.

**بررسی چرخة بازی نجات قلعه**

بازی نجات قلعه که اصطلاحاً به آن «بازي‌ ثابت» مي‌گويند، بازيکن بايد در برابر هجوم اهريمنان به آخرين قلعة روشنايی ايستادگی کند و از تصرف قلعه به دست اين موجودات جلوگيری نمايد (تصویر1). در اين راه بازيکن به تعدادی از قهرمانان داستان کهن دسترسی دارد و مي‌تواند با استفاده از قابليت‌ها و مهارت‌های آن شخصيت‌ها در جلوی شياطين ايستادگی کند.



تصویر1، بازی نجات قلعه، بخش انتخاب قهرمان، بازی کليکي (نجات قلعه، 1395، سایت)

بنابراين، مرحلة اول چرخة بازی در بازی نجات قلعه، نبرد با نيروهای اهريمن و کشتن آن‌ها و در ادامه، به‌دست‌آوردن طلا در ازای کشتن هر يک واحد نيروی اهريمنی است. در ابتدای کار بازيکن کنترل شخصيت آرش کمانگير را در دست دارد و با ضربه‌زدن روی صفحه به آرش فرمان مي‌دهد که به دشمنان تيراندازی کند.

بازيکن در مرحلة دوم مي‌تواند با منابع به‌دست‌آمده از مرحلة اول، شخصيت آرش را ارتقا دهد و توانايي‌هايش را بهبود بخشد و وسايل قوي‌تری برای او خريداری کند. همچنين، مي‌تواند با استفاده از منابع به‌دست‌آمده از نبرد، قهرمانان و پهلوانان جديدی را استخدام کند تا در کنار آرش قرار گيرند و در دفاع از قلعه به بازيکن کمک کنند.

نکتة مهم اينکه قهرمانان جديدی که بازيکن استخدام مي‌کند، نياز به دستورگرفتن و کنترل بازيکن ندارند و پس از استخدام، هوش مصنوعی آن‌ها را کنترل مي‌کند. به‌اين‌ترتيب، پس از گذشت مدتی و با استخدام چند شخصيت جديد، ديگر نيازی نيست که بازيکن مستقيم با اهريمنان بجنگد؛ بلکه شخصيت‌های استخدام شده به‌صورت خودکار اين کار را انجام مي‌دهند و بازی اصطلاحاً وارد حالت بيکار مي‌شود.

تعدادی از شخصيت‌های در دسترسِ مراحل ابتدايی که مي‌توان با سکه‌های کمتری به آن‌ها دست يافت، عبارت‌اند از: آرش، رستم، کاوه، سهراب، زال، گردآفريد و هما.

**بررسی جايگاه شخصيت‌ها و مفاهيم اساطيری در بازی نجات قلعه**

**آرش**

آرش يکی از نام‌آورترين پهلوانان تاريخ اساطيری ايران در دورة منوچهر است که به‌صورت پيش‌فرض رهبر بازی شده است. در زمان منوچهر شرط صلح بين ايران و توران اين بود که مرز ايران با پرتاب تير پهلوانی ايرانی معين شود. آرش برای تعيين مرز ايران و توران، از بالای البرز‌کوه تيری در چلة کمان گذاشت و با همة نيرو و توانش در سپيده‌دم، آن را به دورترين نقطه پرتاب کرد. دربارة تير آمده است که درنهايت بر درختی مي‌نشيند که مرز ايران و توران را مشخص مي‌کند. در اينجا آرش مردی است که در سپاه منوچهر خدمت مي‌کند. پس جنگجو بوده و شايد مي‌توان گفت گزينة مناسبی برای رهبری باشد؛ اما مي‌شد اشخاص بهتری را به‌صورت پيش‌فرض انتخاب کرد؛ مثل رستم که قلب شاهنامه است و پهلوانان بسياری را تربيت کرده، بسياری از مردم ايران و توران او را مي‌شناختند و او را به‌عنوان پهلوانی مهم و بزرگ قبول داشته‌اند (هنوی 1381، 44).

از طرف ديگر، چون اين بازي، بازی تير و کمان و ضربه‌ای است، آرش را گزينة مناسبی مي‌دانيم؛ چراکه در عالم واقعيت او تيرانداز و کمانگير حرفه‌ای است. بنابراين، از اين نظر مي‌توانيم بگوييم انتخاب آرش به‌عنوان رهبر گزينة مناسبی بوده و وفادار به شاهنامه است. اما دربارة تير و کمانی که در دستان آرش قرار دارد و در هر مرحله مي‌توان آن را تجهيزتر کرد، مي‌توان گفت به جذاب‌شدن بازی کمک چشمگيری کرده است؛ اما اين تيرها در هر سطح با کسب امتياز، شکلی به خود مي‌گيرد که بي‌شباهت به کمان آرش شاهنامه نيست و تلاش تصويرگر را برای نزديک‌کردن آن به تير اصلی مي‌بينيم (تصویر2).



تصویر2، بازی نجات قلعه، شخصيت آرش، قسمت تجهيزات (نجات قلعه، 1395، سایت)

دربارة چهره و ظاهر آرش در دور اول بازی قبل از رستگاري، از همان شخصيتی استفاده شده که در بازی سلحشوران استفاده شده بود و هيچ تلاشی برای ارتقای وضعيت آرش از نظر تصويری نشده است. چه‌بسا اگر ظاهر آن را تغيير مي‌دادند، به جذاب‌شدن بازی کمک فراوانی مي‌کرد (پايور 1369، 580).

لباس آبی آرش شايد خبر از آرامش درونی او مي‌دهد که رهبری خودساخته است و پيام‌آور صلح و آرامش. در مسير بازی مي‌توان آرش را تجهيز کرد و با صلاح و پوشش رزمی آراست. همچنين، مي‌توان با کسب سکه‌های مورد نياز، سطح آرش را ارتقا داد تا با استفاده از آن کارهايی را انجام دهد. امتيازها عبارت‌اند از: حملة سيمرغ، يورش کماندار، تيرگران، غرش رعدآسا، نور ايزدي، گنج قارون و رستگاري (تصویر3).

هرکدام از اين گزينه‌ها در دقايق خاصی اجرا مي‌شود و تنها مي‌توان در زمان محدودی از آن‌ها استفاده کرد. با فشردن حملة سيمرغ، سيمرغ به‌سرعت به سمت دشمنان حمله مي‌کند و در حمله‌ای ناگهانی باعث نابودی دشمنان مي‌شود که در هر مرحله مي‌توان سطح سيمرغ را ارتقا داد تا بتوان با يک حمله تعداد بيشتری از ديوان را کُشت.

سيمرغ که در داستان زال به‌خوبی با آن آشنا شديم، نشانة کمک‌رساني‌های بسياری است؛ همان‌طور که در بازی هم به ياری آرش مي‌آيد تا با پهلوانان ديگر از قلعه دفاع کنند. ظاهر سيمرغ با آنچه در گذشته از آن ياد مي‌شود، همخوانی بسياری دارد؛ با بال‌های بزرگ که دامنة کوه را به‌راحتی مي‌پوشاند و پرهای رنگی و جادويي.

همچنين، صدايی که برای سيمرغ گذاشته‌اند، بسيار شبيه شاهين يا باز است. کمک‌گرفتن از سيمرغ را مي‌توان در اينجا هوشمندانه دانست؛ زيرا در شاهنامه و اساطير نيز سيمرغ را موجودی خارق‌العاده و عجيب مي‌دانستند که همواره به زال و رستم، بزرگ‌ترين پهلوانان ايران‌زمين، کمک مي‌کرده است (خالقي‌مطلق 1388، 111).

گزينة بعدی يورش کماندار است. تيرهايی که از بالای قلعه به سمت دشمنان پرتاب مي‌شود، با رنگ قرمز از تيرهايی که آرش پرتاب مي‌کند، متمايز مي‌شود. گزينة بعدی يورش کماندار است که به تقليد از آرش در حفظ قلعه کمک مي‌کند. گزينة تيرگران نيز تيرهايی است که با سرعت بيشتری به سمت دشمنان پرتاب مي‌شود و ديوان بيشتری را از بين ‌مي‌برد.

نور ايزدي، بخش ديگری از سطح‌بندی آرش است که در مراحل بالاتر نشان داده مي‌شود. ايزدان نماد نور و آتش و اهريمنان نماد ظلمت و تيرگی هستند. منظور از نور ايزدان، نوری است که از پهلوانان هنگام حمله محافظت مي‌کند و هيچ ضربه‌ای از طرف دشمنان اثرگذار نيست. اين خود نوعی کمک‌دهندة پهلوانان است و نوعی ياري‌رساندن ايزدان.

بخش ديگر، گنج قارون است که ارتباط گنگی با اين بازی ايجاد مي‌کند و شايد سازندة بازی قصد دارد به‌صورت پراکنده، يک‌جا و دلبخواه همة اسطوره و تاريخ و شاهنامه را جمع کند که ما اين موضوع را حتی در انتخاب پهلوانان مشاهده مي‌کنيم.

اين مسئله نه‌تنها مخاطب را گيج مي‌کند؛ بلکه نمي‌تواند رابطة درستی با بازی برقرار کند و به‌گونه‌ای مطالبی را به‌صورت به‌هم‌ريخته دريافت مي‌کند. گنج قارون به شخصی به نام قارون يا «قاروج» برمي‌گردد که در زمان حضرت موسي(ع) دارای ثروت زيادی بوده که حاضر به بخشش و دادن ذکات نبوده است. درنهايت او و يارانش به همراه ثروت بي‌نهايتش به فرمان الهی به قعر زمين فرورفتند. در بازی با فشردن گزينة گنج قارون، با هر ضربه سکه‌های بيشتری دريافت مي‌کنيد.

بعد از گنج قارون، گزينة رستگاری است. با فشردن اين گزينه، بازی از ابتدا شروع مي‌شود و کل پهلوانان و امتيازهايی که در خريد عتيقه‌ها در طول بازی به دست آورده بوديد، از شما گرفته مي‌شود و مجبوريد از ابتدا بازی کنيد. اين کار بيشتر به نفع سازندة بازی است تا شما را مجبور به خريد سکه کند تا بتوانيد همة پهلوانان و سطح‌های از دست داده را دوباره خريداری کنيد؛ البته به شرطی که حاضر به ادامة بازی باشيد.

گزينة رستگاری در طول بازی سه بار اجرا مي‌شود که اين خود جای سؤال دارد! وقتی گزينة رستگاری را انتخاب مي‌کنيد، لباس و پوشش آرش به‌طورکلی تغيير مي‌کند و شما مي‌توانيد همان انتظاری را که در شروع بازی از سازنده داريد، مشاهده ‌کنيد؛ لباسی بلند و مشکی با رده‌های قرمزرنگ. آرش مي‌تواند در مدت بازي، برای پيروزی بر اهريمن از پهلوانان ديگر شاهنامه و اساطير کمک بگيرد تا بر ديوان و جادوگرانی که به قلعه حمله مي‌کنند، پيروز شود.



تصویر3، بازی نجات قلعه، قسمت تجهيزات آرش (نجات قلعه، 1395، سایت)

**کاوه**

در اين بازی، اولين شخصی که به کمک آرش مي‌آيد، پهلوانی به نام کاوه است (تصویر4). او آهنگری است که به علت کشته‌شدن فرزندانش به دست پادشاه وقت و برای نجات آخرين فرزندش، نزد ضحاک مي‌رود. عصبانی و دل‌شکسته فرزندش را از قصر بيرون مي‌آورد و مردم را دور خودش جمع مي‌کند و پيشبند چرمينش را به سر نيزه‌ای مي‌زند و قيام مي‌کند.

در اينجا کاوه تنها شروع‌کنندة شورشی است که هرکسی جرئت به‌پاکردن آن را ندارد و سعی مي‌کند مردم را با اتفاق‌هايی که افتاده است، عليه ضحاک خون‌خوار بشوراند و در اين کار نيز موفق مي‌شود؛ اما ديگر خبری از کاوه آهنگر نيست. او جنگجو و مبارز نيست؛ بلکه آهنگری کهن‌سال است که برای رهايی از ظلم شورش مي‌کند. او حتی برای تاج و تختی که فرصت گرفتن آن را دارد، لحظه‌ای درنگ نمي‌کند و آن را تمام و کمال به فريدون مي‌سپارد.

اما در اين بازي، کاوه را جنگجو مي‌بينيم. او در ميدان جنگ، با ديوان و جادوگران مبارزه مي‌کند، حتی در بازی نشانه‌هايی از ضحاک را مي‌بينيم. همچنین، با ديوانی سه‌سَر یا دیوانی که مارهایی از شانه‌هایشان بیرون زده است، به قلعه حمله مي‌کنند. کاوه اولين پهلوانی است که به ميدان مبارزه مي‌آيد. از اين منظر، شايد بتوان گفت اولين پهلوانی بود که عليه ظلم قيام کرد. شايد سازندة بازی هوشمندانه اين کار را کرده و شايد هم اتفاقی آن را در ابتدای بازی به کمک آرش فرستاده است (آموزگار، 1386: 57).



تصویر4، بازی نجات قلعه، شخصيت کاوه (نجات قلعه، 1395، سایت)

اين بازی برای قهرمان‌های خود چند خطی به‌صورت مجزا توضيحاتی داده که برای کاوه اين‌چنين است: «کاوه آهنگر، شخصيتی اسطوره‌ای متعلق به ايران باستان است. در شاهنامة فردوسی آمده که او قيامی عليه فرمانروايی به نام ضحاک را پی مي‌ريزد. آزادگان همة شهرها که از اعمال ضحاک به ستوه آمده بودند، گرد کاوه جمع شدند و به نبرد ضحاک رفتند».

اين توضيحات چند خطی برای همة شخصيت‌های بازی آمده است که مي‌توان به‌عنوان نکتة مثبت در اين بازی به آن اشاره کرد؛ زيرا کودکان و نوجوانان اطلاعاتی دربارة قهرمان بازی خود به دست مي‌آورند که بسيار مفيد است. هرچند اين اطلاعات بسيار محدود و ناقص است؛ برای شروع بازی اساطيری در بين کودکان و نوجوانان ستودنی است.

ظاهر کاوه با گرز آهنی در دست و چهرة خشک و خشن، آن را به آهنگران نزديک کرده است. چه‌بسا ما در اين بازی ارتباط نزديکی با خود قهرمان‌هايمان نداريم و تنها مي‌توانيم اين قهرمان‌ها را با سکه به دست آوريم و آن‌ها را به ميدان بازی بفرستيم و ديگر اطلاعی از نحوة مبارزه‌شان نداريم. تنها شخصيتی که بازيکن مي‌تواند روی آن تمرکز کند، آرش است.

**گردآفريد**

شخصيت بعدی که بعد از کاوه به ميدان مي‌آيد، گردآفريد است (تصویر5). گردآفريد پهلوانی است که برای نجات برادرش از چنگ سهراب مجبور مي‌شود لباس رزم به تن کند و به ميدان جنگ برود و مثل مردان با بهترين جنگجوی دورة خود، سهراب، مبارزه کند. اما بعد از ساعت‌ها جنگيدن، ناچار به عقب‌نشينی مي‌شود. انتخاب گردآفريد به‌منزلة قهرمان زن و به‌طورکلی استفاده از زنان در اين بازي، جزو نقاط قوت اين بازی است؛ چراکه نقش زنان را در گذشته به‌خوبی نشان مي‌دهد. ظاهر گردآفريد با توجه به سليقة تصويرگر به تصوير درآمده است. هرچند مي‌توانستند با ظرافت بيشتري، ظاهر شخصيت‌های بازی را نشان دهند چشمان گردآفرید خشن و ضد قهرمان به تصویر کشیده شده است (قشقايي، 1388، 101).



تصویر5، بازی نجات قلعه، شخصيت گردآفريد (نجات قلعه، 1395، سایت)

**زال**

شخصيت بعدي، زال است که در توضيح آن چنين آمده است: «زال، پسر سام و پدر رستم است. سام از اينکه پسرش با موی سپيد و به شکل پری يا ديو به دنيا آمده بود، ناخرسند بود. ازاين‌رو، او را در پای البرزکوه که سيمرغ بر آن آشيانه داشت، رها کرد. سيمرغ نوزاد را يافت و به آشيانة خود برد و بزرگ کرد. از اين پس سيمرغ تا پايان زندگي، ياور زال و پسرش رستم است».

شايان ذکر است که زال شبيه ديو يا پری به دنيا نيامده بود؛ بلکه تنها با موی سپيد به دنيا آمد و به همين دليل سام او را رها کرد. در اينجا مي‌بينيم که حتی در معرفي‌کردن پهلوان‌ها نيز حساسيت لازم را به خرج نداده‌اند که بايد دقت بيشتری مي‌کردند. زال نيز به ميدان نبرد مي‌رود؛ اما علاوه‌براينکه جنگجو بود، بيشتر نقش وزير و راهنمای بسياری از پادشاهان ايرانی را داشت. او عمر بسياری کرد و با راهنمايي‌های او بود که پادشاهان بزرگ ايرانی به پيروزي‌های فراوانی رسيدند (فخرايی 1387، 50).

**سهراب**

شخصيت بعدي، سهراب است. سهراب در پی پيداکردن پدر، به دست پدرش کشته مي‌شود (تصویر7). او مانند پدرش نيرومند و جنگجو و گزينة بسيار مناسبی برای رفتن به ميدان جنگ است؛ چون کارش همين است. باز نمي‌توان دربارة تصويرگری آن سخنی به ميان آورد؛ زيرا طبق سليقة تصويرگر کشيده شده است و همان‌طور که قبلاً گفتيم، بازيکن تنها با شخصيت آرش ارتباط برقرار مي‌کند. تصاويری که در قسمت قهرمانان از شخصيت‌های ديگر مي‌بينيم، در اندازه‌های کوچک است و نمي‌توانيم ويژگي‌های ظاهری آن‌ها را ببينيم و نظر بدهيم اما می‌توان به راحتی تصویر خشن و ضد قهرمان آن را دید (دوبنچا 1346، 96).



تصویر6، بازی نجات قلعه، شخصيت سهراب(نجات قلعه، 1395، سایت)

**هما**

شخصيت بعدی هماست (تصویر7). در توضيح اين شخصيت آمده است: «دختر بهمن، پادشاه و پهلوان ايرانی است که خود جنگاور بوده است. بعد از بيماری بهمن، هما جانشين او شده و ملکة ايران مي‌گردد تا اينکه برادرش ساسان مي‌آيد و هما تخت و تاج را به وی مي‌دهد».

از بين هما و برادرش، هما پادشاه ايران‌زمين مي‌شود و بعد از او، داراب، پسرش، به جانشينی مي‌رسد. به‌طورکلي، اين توضيحِ اندک دربارة اين پادشاه ايرانی يا هرکدام از قهرمانانی که به آن‌ها اشاره کرديم، بسيار غيرحرفه‌ای است. شايد مي‌توانستند به شکل ديگری اين قهرمانان را معرفی کنند. همچنين، هما پادشاه است و جای او در ميدان نبرد نيست. او حتی برای صحبت‌کردن با مردم، پرده‌ای از حرير در مقابلش قرار مي‌داد تا صدای مردم را بشنود. شايد مي‌توانستند از قهرمان ديگری برای ميدان نبرد استفاده کنند. همچنین، در تصویرسازی این شخصیت، سهل‌انگاری کرده‌اند، گویی هیچ شناخت درستی از این پادشاه زن ایرانی نداشته‌اند. این تصویرسازی بسیار ترسناک، خشن و ضدقهرمان ترسیم شده است (صفا 1333، 543).



تصویر7، بازی نجات قلعه، شخصيت هما (نجات قلعه، 1395، سایت)

**اسفنديار**

شخصيت بعدي، اسفنديار است (تصویر8). اسفنديار شخصيتی جنگجو بود. او علاوه‌بر خصلت جنگجويي‌اش که در پی کسب تاج و تخت پدر نيز بود، شخصيت برجسته‌ای داشت و پهلوانی دلير و شاهزاده‌ای پرهيزکار بود. تصويری که از او در اين بازی مي‌بينيم، درخور شخصيت او نيست و باز هم اين مسئله مطرح مي‌شود که بايد در تصويرسازی شخصيت‌های اساطيری دقت بيشتری به خرج مي‌دادند (زنجانی 1372، 70).



تصویر8، بازی نجات قلعه، شخصيت اسفندیار (نجات قلعه، 1395، سایت)

**رستم**

رستم شخصيتی جنگجو بوده و مي‌توان آن را گزينة مناسبی در اين بازی دانست. همان‌طور که در توضیح این بازی آمده است، «اسلامی ندوشن» رستم را انسان نمونه و متکامل شاهنامه مي‌داند (ندوشن 1381، 18).

**کيومرث**

دربارة شخصيت کيومرث چنين آمده است: «کيومرث نام نخستين نمونة انسان و همچنين، اولين پادشاه شاهنامه است. وی به مدت 30 سال حکومت کرد. در اين مدت کشاورزی هم آغاز مي‌شود». تصوير کوچکی که برای کيومرث در بازی ديده مي‌شود، نه شبيه پادشاهان است و نه شبيه اولين انسان؛ بلکه شبيه مبارز و جنگجوی بسيار خشن و ترسناک و ضد قهمرمان به تصویر کشیده شده است که شمشيربه‌دست، قصد جنگيدن دارد. شايد اين ويژگی در بيشتر تصويرسازي‌های اين بازی وجود داشته باشد که از اسم بازی هم مشخص است.

همة شخصيت‌های اساطيری دور هم جمع شده‌اند تا بجنگند و مبارزه کنند؛ با بازی کليکی و يکنواختی که چشم‌بسته هم مي‌توان انگشت را روی صفحة گوشی گذاشت و مدام به صفحه ضربه زد. اين تنها کاری است که در اين بازی مي‌توان انجام داد. حتماً بازيکن بعد از مدتی از بازی خسته مي‌شود و بازی را رها مي‌کند. دربارة کشاورزی بايد بگوييم که در زمان کيومرث، تنها کشاورزی رونق نمي‌گيرد؛ بلکه بسياری از امور ديگر ارتقا مي‌يابد و وارد اين دنيای مادی مي‌شود؛ اما عجيب است که تنها به کشاورزی اشاره شده است (قائمی 1391، 37).

**گودرز**

گودرز يکی از بهترين پهلوانان ايرانی بوده که روايت پهلواني‌های او بسيار در شاهنامه آمده است (تصویر9). او دلاور پيری است که در وفاداري، استقامت و ازخودگذشتگی از همه برتر است. او عزيزترين خويش را در راه دفاع از مرزهای کشورش و کين‌کِشی سياوش از دست داد اما تصویرسازی او در این بازی بسیار غیرمتعارف و ترسناک ترسیم شده است (موسوي، 1379، 10).



تصویر9، بازی نجات قلعه، شخصيت گودرز، (نجات قلعه، 1395، سایت)

**کيخسرو**

شخصيت بعدی بازي، کيخسرو است که در توضيح آن آمده است: «کيخسرو، پسر سياوش و فرنگيس است. در شاهنامه و متون پهلوي، کيخسرو نمادی از شاهنشاه آرمانی است. وی به جنگ بين ايران و توران با پيروزی ايران خاتمه داد و بعد برای عبادت به کوه رفت تا بعدها همراه سوشيانت برگردد». نام کيخسرو معنی خوش‌نامی دارد و يکی از نامدارترين سلسلة کيانی است. افسانة زندگی او با روايت‌هايی نقل شده که دربارة کوروش هماهنگي‌هايی دارد. او در متن‌های پهلوی شخصيتی بسيار برجسته دارد. کیخسرو بر خلاف تصویر خوبی که در متون از خود به جای گذاشته است در تصویرسازی این شخصیت از چهره ای خشن و ترسناک استفاده شده که نمی توانآن را قابل قبول دانست (وکيلی 1389، 85).

**رخش**

شخصيت بعدی اسب رستم است به نام رخش که در اساطير از او به خوبی ياد شده است. از بعضی حيوانات در اساطير، بسيار خاص و شگفت‌انگيز ياد شده است؛ ازجمله سيمرغ که در ابتدا توضيح مختصری دربارة آن داديم. رخش اسبی زيباصورت و درشت‌پيکر و خوش‌اندام بود و هم هوشيار و نشانه‌های نيرومندی و اصالت در او پديدار بود. در اينجا رخش به‌تنهايی و جدا از رستم مبارزه مي‌کند! (ثعالبی 1368، 97).

**امشاسپندان**

در اين قسمت، شاهد استفاده از شش امشاسپند هستيم که هر شش تای آن‌ها جزو صفات‌ اهورامزداست. استفاده از شخصيت‌های ارديبهشت، بهمن، شهريور، سپندارمد و مرداد به‌عنوان قهرمان‌های جنگجو که به ميدان نبرد فرستاده مي‌شوند، غير‌حرفه‌ای است؛ چراکه اين شخصيت‌ها، امشاسپند و يکی از صفات اهورا مزداست. استفاده از قهرمان‌ها و شخصيت‌های بازی به‌صورت پراکنده، نه‌تنها ممکن است کودک و نوجوان يا بازيکن را گيج کند؛ بلکه ممکن است آن‌ها را جنگجويی زمينی و مادی خطاب کنند!

هرکدام از اين امشاسپندان مي‌توانند با ظاهرمتفاوتی به بازيکن معرفی شوند؛ اما سازندة بازی به‌گونه‌اي‌که نشان از بي‌اهميت‌بودن اين نکته دارد، به انتخاب نادرست شخصيت‌ها دست زده است. در شاهنامه و اساطير، شخصيت‌های فراوانی وجود دارد و سازندة بازی مي‌توانست با انتخاب و گلچين درستِ شخصيت‌ها، به تاريخ و اساطير وفادار بماند.

هرچه اين بازی را بيشتر تحليل مي‌کنيم، متوجه مي‌شويم که تنها استفاده از شخصيت‌های اساطيری ملاک سازندة اين بازی بوده و اين موضوع از انتخاب ناآگاهانة برخی قهرمان‌ها به‌خوبی آشکار است. نکته‌ای که در اينجا بايد ذکر کنيم، اين است که حداقل نمادهای مربوط به آن‌ها را رعايت کرده‌اند؛ مانند ارديبهشت که نمادی مردانه دارد و تصويرسازی آن را مردانه و با توجه به آنچه در اساطير وجود دارد کشيده‌اند يا وهومن که نمادی مردانه دارد. «آرميتي» نمادی زنانه، امرداد نمادی زنانه و خشتره نمادی مردانه دارد (معين 1326، 159).

**عتيقه‌ها**

گزينة ديگری که در اين بازی از آن استفاده شده، گزينة عتيقه‌هاست (تصویر10). سازندة بازی عتيقه‌هايی را از گوشه‌وکنار تاريخ آورده که مربوط به سال‌ها بعد از اساطير است؛ مانند جام بز، جام طلای «مارليک»، «پازيريک»، پادشاه ايلامي، مجسمة پارس و... اما برخی از آن‌ها هم متعلق به همان سال‌های اساطيری است مانند گردنبند امشاسپندان، گرز فريدون و... .

نقش اين عتيقه‌ها در بازی مشخص نيست، گويا در کنار مبارزه و حفظ قلعه به دست پهلوانان اين عتيقه‌ها را مي‌توان با پول خريد و به‌اين‌ترتيب کاملاً مشخص است که سازندة بازی مي‌خواهد از هر راهی از بازيکن پول بگيرد. هر بار با ارتقای آن‌ها مي‌توان قدرت را افزايش داد؛ اما در عمل شايد ويژگی خاصی نداشته باشد.



تصویر10، بازی نجات قلعه، قسمت عتيقه‌ها ، (نجات قلعه، 1395، سایت)

**بحث و نتیجه‌گیری**

در نگاهی کلی به این بخش، نتیجه می‌گیریم که در ساختن بازی، با هدف انتقال مفاهیمی همچون فرهنگ اساطیری، می‌توان با بهره‌مندی درست از تاریخ و شخصیت‌های اساطیری و با کمک فناوری مدرن به محیطی امن و درست برای کودکان و نوجوانان رسید. این کار در هویت سازی و فرهنگ سازی در بین کودکان و نوجوانان کمک بسازایی میکند. همچنین با توجه به پیشرفت روزافزون فناوری و شکاف ایجادشده بین تاریخ اساطیری و جای خالی شخصیت‌های ایرانی و الگو قراردادن شخصیت‌های غربی در بین کودکان و نوجوانان، باید به فناوری‌های حوزه اساطیری نگاه جدی‌تری کنیم. چراکه اگر این امور را کنترل و مدیریت کنیم، به هویت‌بخشی شخصیت کودکان ایرانی، کمک چشمگیری می‌کنیم. بازی‌سازی هم از این امر مستثنا نیست و بیش از هر روشی به این موضوع کمک می‌کند. هر بازی با ساختار و قوانین درست و با محتوایی مناسب، می‌تواند هم‌پای بازی‌های غربی پیش برود و موفق باشد؛ زیرا علاوه‌بر درنظرگرفتن آن به‌عنوان بازی و مرجع و منبع تاریخی- اساطیری، راه‌گشای بسیاری از مسائل آموزشی است.

شخصیت‌های اساطیری شامل ویژگی‌های خاصی هستند که تصویرگر برای به تصویر کشیدن آن‌ها می‌توانست از آنها کمک بگیرد. به طور مثال رستم دارای پوشش خاصی به نام ببر بیان است اما در تصویرسازی این شخصیت آنگونه که در شاهنامه به آن می‌پردازد نیامده است. می‌توان گفت بسیاری از شخصیت‌های دیگر بازی هم به شخصیت‌های شاهنامه شباهتی ندارند و بیشتر رنگ و لعابی از شخصیت‌های غربی را به همراه دارند تا شخصیت‌های ایرانی.

اين حقيقت که پيشرفت ساخت بازي‌های اندرويد در ايران کمتر از کشورهای پيشرفتة غربی است، انکارناپذير است؛ باوجوداين، بايد تلاش بازي‌سازان را محترم بشماريم و حتی از برخی از آن‌ها تشکر کنيم. اما نبايد فراموش کنيم که اگر قرار است بازي‌هايی دربارة تاريخ اساطيری بسازيم، چرا نبايد دربارة محتوا و داستان و روند بازی بيشتر فکر کنيم. شايد اگر تحقيق بيشتری دربارة اين بازي‌ مي‌شد، در نوع خود، خاص بود و مرجع مناسبی برای کودکان و نوجوانان ما مي‌شد.

**منابع**

1. آموزگار، ژاله. (1392). تاريخ اساطير ايران. تهران: سمت.
2. پايور، جعفر.( 1369). آرش کمانگير، آرش ستوربان. مجلة علمي- ادبی چيستا. شمارة 74 و 75.
3. ثعالبي، عبدالملک بن‌محمد بن‌اسماعيل. (1368). تاريخ ثعالبي. تهران: نقره.
4. خالقي‌مطلق، جلال. (1388). گل‌های رنج. تهران: ثالث.
5. دوبنچا، رومانوسکي. (1346). تاريخچة اسلحة سرد در ايران. مجلة بررسي‌های تاريخي. شمارة 12.
6. زنجاني، محمود. (1372). فرهنگ جامعة شاهنامه. تهران: عطايي.
7. صفا، ذبيح‌الله. (1333). حماسه‌سرايی در ايران. تهران: چاپ يروز.
8. فخرايي، مهشيد. (1387). زال زر و دستان سام. فصلنامة پاژ. سال اول. شمارة 1 و 2.
9. قائمي، فرزاد. (1391). تحليل اسطورة کيومرث در شاهنامه فردوسی و اساطير ايران بر مبنای رويکرد نقد اسطوره‌شناختي. مجلة جستارهای ادبي. شمارة 1، مسلسل 176.
10. قشقايي، سعيد. (1388). تحليل روان‌کاوانة شخصيت گردآفريد. مجلة ادبيات عرفانی و اسطوره‌شناختي. شمارة 14.
11. معين، محمد. (1326). از مزديسنا و تأثير آن در ادبيات پارسي. تهران: دانشگاه تهران.
12. موسوي، زهره. (1379). شخصيت گودرز در شاهنامه فردوسي. کيهان فرهنگي، شمارة 163.
13. ندوشن، محمدعلي. (1381). چهار سخنگوی وجدان ايراني. تهران: قطره.
14. وکيلي، شروين. (1389). اسطوره‌شناسی پهلوانان ايراني. تهران: مؤسسة فرهنگي‌انتشاراتی پازينه.
15. هنوي، ويليام. (1381). آرش کمانگير. ترجمة احمد تفضلي. مجله نامه پارسي. شمارة 26.
16. کافه بازار. 1395. نجات قلعه‌. بازنشانی شده در: تابستان 1395، به نشانی: [https://cafebazaar.ir/app/com.dreamrain.salahshooran].

1. مقاله حاضر بخشی از پایان­نامه کارشناسی­ارشد نویسنده‌اول با عنوان «جايگاه شخصيتی و مفاهيم اسطوره‌ای ايرانی در بازی گوشي‌های هوشمند» است که در رشته تصویرسازی دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات به راهنمایی نویسنده دوم و مشاور نویسنده سوم صورت گرفته است. [↑](#footnote-ref-1)
2. کارشناس‌ارشد تصویرسازی از دانشگاه آزاد‌اسلامی واحد‌علوم و تحقیقات، تهران [ssetayesh.ahmadi@gmail.com](mailto:ssetayesh.ahmadi@gmail.com) [↑](#footnote-ref-2)
3. \* نویسنده‌مسئول، استادیارگروه‌هنر، دانشکده‌عمران، معماری‌و‌هنر، دانشگاه‌آزاد ‌اسلامی ‌واحد‌ علوم ‌و‌ تحقیقات، ‌تهران ilnazrahbar@gmail.com [↑](#footnote-ref-3)
4. 4 استادیار گروه نقاشی، دانشگاه سوره تهران [m.moeinadini@yahoo.com](mailto:m.moeinadini@yahoo.com) [↑](#footnote-ref-4)