

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ افسانه‌های ایرانی و بازآفرینی شخصیت‌های آنها

محمد خراسانی زاده^۱، مریم جلالی^۳

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۵/۲۴ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۶/۳۱

چکیده

بازی، محمل یادگیری و انتقال فرهنگ است و بر همین اساس، می‌توان آن را نوعی رسانه‌ی تعاملی برشمرد. بازی «دیوان» که در این پژوهش، مورد مطالعه قرار گرفته، یکی از محدود بازی‌های رومیزی ایرانی است که توانسته با دنبال کردن روند یکی از مشهورترین بازی‌های دنیا یعنی «مافیا»، شخصیت‌های افسانه‌های ایرانی را با درون‌مایه‌ای جذاب، بازآفرینی کند. سؤال‌های پژوهش عبارت‌اند از اینکه: در بازی رومیزی دیوان، از کدام‌یک از شخصیت‌های افسانه‌های ایرانی بهره‌برداری شده است؟ شخصیت‌ها چگونه در داستان این بازی، بازآفرینی شده‌اند؟ بازآفرینی افسانه‌ها در قالب بازی رومیزی چه مزایا و معایبی نسبت به پیش‌اثر- که همان محتوای اصلی افسانه‌ای است- دارد؟ روش این پژوهش، توصیفی-تحلیلی است و طی آن، داده‌های کتابخانه‌ای، گردآوری شده و ضمن مشاهده و توصیف تحلیلی بازی رومیزی دیوان و مطالعه شخصیت‌های آن در ادبیات عامه و افسانه‌های ایرانی، تحلیل و بررسی صورت پذیرفته است. یافته‌ها نشان می‌دهند افسانه‌های ایرانی، با وجود منقول بودن، قابلیت کاربردی‌سازی دارند. به علاوه، طراحان این بازی رومیزی، به پیشینه شخصیت‌های متنوع پیش‌اثر- یعنی افسانه‌های ایرانی که در فرایند بازآفرینی در بازی رومیزی به کار گرفته شده‌اند- تسلط علمی داشته و خود را تنها به یک پیش‌اثر که به بازه زمانی خاصی تعلق دارد، محدود نکرده‌اند. ۱۵ شخصیت متفاوت، از میان داستان‌های افسانه‌ای و عامیانه بیرون آمده و ضمن حفظ ماهیت اصلی خود، با پذیرفتن نقش‌هایی تازه براساس گیم‌پلی بازی دیوان، حیاتی تازه در افکار و اذهان بازی‌کنندگان یافته‌اند و یک استمرار معنایی را در قالب‌های مختلف فرهنگی رقم زده‌اند، به طوری که بازی رومیزی دیوان، به مثابه رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ افسانه‌های ایرانی، قابل‌بازتعریف شده است.

واژه‌های کلیدی

افسانه‌های ایرانی، رسانه، شخصیت، بازی رومیزی، دیوان.

* این مقاله بر اساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۱. این مقاله با حمایت بنیاد ملی نخبگان، در قالب طرح شهید احمدی‌روشن نگارش یافته است.

۲. دانشجوی دکتری رشته تاریخ تطبیقی و تحلیلی هنر اسلامی، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)
HonareNab@gmail.com

۳. استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران.
ma_jalali@sbu.ac.ir

مقدمه

افسانه‌ها نیروی مسحورکننده‌ای در انتقال باورها، ارزش‌ها و آیین‌های پیشینیان به نسل بعدی دارند (Bette & Kiernan, 2005: 2). از این رو، صنایع فرهنگی مختلفی که براساس افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه تولید شده‌اند را می‌توان نوعی رسانه قلمداد کرد. این صنایع فرهنگی، ممکن است در قالب کتاب، لوح فشرده، تصویری، کاردستی، بازی یا هر محصول دیگری باشند. البته جنبه رسانه‌ای بازی‌های رومیزی، رویکرد تازه‌ای است که قبلاً درخصوص بازی‌های دیجیتال مطرح شده بود، اما در سال ۲۰۲۱ پل بوث^۱ کتابی را با عنوان «بازی‌های رومیزی به مثابه رسانه» تألیف کرده که بر این جنبه تأکید دارد.

کارکردهای متفاوتی برای رسانه‌ها بیان شده است؛ هارولد لاسول و چارلز رایت، معتقدند که رسانه‌ها مهمترین ابزار انتقال فرهنگ هستند. رسانه‌ها بستری مناسب برای حفظ میراث فرهنگی افسانه و انتقال آن به نسل بعدی محسوب می‌شوند (بصیریان، ۱۳۸۵: ۳۳). رسانه‌ها وقتی در قالب بازی ظاهر می‌شوند، علاوه بر انتقال پیام، با استفاده از جذابیت محیط تعاملی، دستاوردهای دیگری را نیز به همراه دارند. لذا بازی، محمل یادگیری و انتقال فرهنگ است. پیامی که در هنگام بازی کردن، منتقل می‌شود، تأثیرات عمیق و ماندگاری را بر بازی‌کنندگان می‌گذارد و با توجه به این مسئله، می‌توان بازی را نوعی رسانه تعاملی برشمرد. افراد در حین بازی، موقعیت‌هایی را تجربه می‌کنند که از پیش، طراحی شده و اهداف تربیتی، فرهنگی، اجتماعی و مهارتی در آنها نهفته است. خصوصاً زمانی که ابزار مشخصی با عنوان اسباب‌بازی مطرح می‌شود، پیاده‌سازی و عینی‌سازی اهداف رفتاری، سامان‌یافته‌تر و مبتنی بر فرایندهای دقیق‌تری خواهد بود.

در بین اسباب‌بازی‌ها، بازی‌های رومیزی^۲ به واسطه مشارکت اجتماعی بازیکنان، در جمع‌های دوستانه و خانوادگی، نه تنها در میان کودکان و نوجوانان، حتی در گروه‌های سنی بالاتر، مخاطبان و مشتاقان فراوانی دارند. طراحان این نوع اسباب‌بازی‌ها، جذابیت‌های گوناگونی را براساس مکانیزم‌ها، شخصیت‌سازی‌ها و قابلیت‌های بصری ایجاد می‌کنند.

1. Paul Booth
2. Borad Game

در بازی‌های رومیزی، بازیکنان برای موفقیت بیشتر، باید قوانین بازی را به‌دقت فراگیرند و به‌خوبی با شخصیت‌ها و نقش‌ها آشنا شوند و درک کنند که وظیفه هر یک از شخصیت‌ها چیست و چه قابلیت‌ها و محدودیت‌هایی دارد. در خلال بازی، افراد با پذیرفتن نقش خود، پایه‌پای هم‌بازیان پیش می‌روند و جزئی از بازی می‌شوند تا طبق هدف‌گذاری طراحان بازی، برنده یا بازنده باشند. با اتمام بازی، اگر چه در ظاهر، یک سرگرمی به پایان رسیده، اما عملاً نوعی از یادگیری عمیق در ذهن بازیکنان رقم خورده که نسبت به انواع یادگیری‌های دیگر، تأثیر بیشتری خواهد داشت.

این نوع از تأثیرگذاری و یادگیری عمیق، تأثیرات فرهنگی متعددی را به همراه دارد. بخشی از تأکیدات رهبر انقلاب اسلامی در زمینه تولید بازی‌های بومی، در همین راستاست: «تهاجم فرهنگی، یک حقیقتی است که وجود دارد؛ می‌خواهند بر روی ذهن ملت ما و بر روی رفتار ملت ما- جوان، نوجوان، حتی کودک- اثرگذاری کنند. این بازی‌های اینترنتی از جمله همین است؛ این اسباب‌بازی‌هایی که وارد کشور می‌شود، از جمله همین است که من چقدر سر قضیه تولید اسباب‌بازی داخلی معنی‌دار و جذاب، حرص خوردم با بعضی از مسئولین این‌کار که این کار را دنبال نکنند» (خامنه‌ای، ۱۳۹۲/۹/۱۹: URL1).

در این میان، مفاهیمی که برای طراحی درون‌مایه بازی‌ها، موردتوجه طراحان بازی قرار می‌گیرد، اهمیت بسیار دارد. در حال حاضر، بخش عمده‌ای از بازی‌های رومیزی که در بازار کشور وجود دارد، یا بازی‌های خارجی است و یا ترجمه و برداشتی از آنهاست و به همین دلیل، شخصیت‌پردازی‌ها و مفاهیم موجود در آنها نیز مبتنی بر اقتباس از فرهنگ و ادبیات ایرانی- اسلامی نیست. درحالی‌که بازی‌های رومیزی، به‌عنوان یک رسانه، ظرفیت ویژه‌ای برای انتقال ارزش‌های فرهنگی دارند که مغفول مانده و تنها در تعداد اندکی از بازی‌ها، موردتوجه بوده است.

بخشی از این ارزش‌های فرهنگی، در قالب افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه ایرانی، سینه‌به‌سینه و نسل‌به‌نسل، نقل و شرح و بسط یافته‌اند. قصه‌گویان، به‌مثابه رسانه‌هایی فردی، آنچه خواننده یا شنیده بودند را متناسب با حال‌وهوای زمان

و محیط و مخاطب، بازآفرینی می‌کردند و هر بار، قصه‌ای متفاوت با درون‌مایه‌های یکسان می‌آفریدند. این بازآفرینی، به تدریج از ادبیات شفاهی به متن مکتوب و سپس به کتاب‌های مصور راه یافت و از آنجا به نقالی‌ها و پرده‌خوانی‌ها کشیده شد. تعزیه‌ها، نمایش‌ها و فیلم‌ها، رسانه‌های دیگری بودند که به آنها پرداختند و با گسترش صنایع فرهنگی خلاق، کتاب‌های کودکانه، کاردستی‌ها، بازی‌ها، پویانمایی‌ها، نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای، برنامه‌های تلفن همراه و قالب‌های تازه، محمل‌رسانش این مفاهیم شدند. در این میان، درون‌مایه‌ها آن‌چنان غنی و پرمحتوا بودند که در انواع اقتباس‌ها، ماهیت خود را از دست ندادند، اما به تناسب رسانه‌های گوناگون، با انعطاف چشم‌گیری، روزآمد و کارآمد شدند.

سندرز معتقد است اقتباس، محدودیت ندارد. از نظر او، استفاده از متن ادبی^۱، دگرسازی متن^۲، تقلید محتوایی^۳ و بهاگذاری مجدد متن^۴، همگی جزء اقتباس شمرده می‌شود (Sanders, 2006: 18). مشهورترین نوع اقتباس آزاد، بازآفرینی^۵ است (جلالی، ۱۳۹۵: ۶۱). در این میان، یکی از بازی‌های رومیزی که با اقتباس از افسانه‌های ایرانی و با تکنیک بازآفرینی اجرا شده، بازی «دیوان» است که در کنار بهره‌گیری از جذابیت مکانیزم «نقش مخفی»، شخصیت‌های این نوع از داستان‌های عامیانه ایرانی را در سیر بازی به کار گرفته است. در این پژوهش، به مطالعه این بازآفرینی و الگوبرداری برای شخصیت‌پردازی‌های مشابه در بازی‌های رومیزی ایرانی پرداخته می‌شود. سؤال‌های پژوهش به این ترتیب هستند که: در بازی رومیزی دیوان، از کدام یک از شخصیت‌های افسانه‌های ایرانی بهره‌برداری شده است؟ شخصیت‌ها چگونه در داستان این بازی، بازآفرینی شده‌اند؟ بازآفرینی افسانه‌ها در قالب بازی رومیزی چه مزایا و معایبی نسبت به پیش‌اثر- که همان محتوای اصلی افسانه‌ای است- دارد؟

ضرورت و اهمیت پاسخ به این سؤالات و انجام چنین پژوهشی را می‌توان در تأثیر

1. Interpretation
2. Transformation
3. Imitation
4. Revaluation
5. Re-creation

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

بسزای بازی‌های رومیزی- به‌عنوان رسانه‌هایی مؤثر و پرمخاطب- در ذهنیت‌بخشی و یادگیری جست‌وجو کرد که کمتر موردتوجه پژوهشگران قرار گرفته و در میان پژوهش‌های داخلی، نمونه‌ای در این حوزه یافت نشد؛ حال‌آن‌که فرهنگ و ادبیات فارسی، گنجینه‌ای سرشار از درون‌مایه‌ها، روایت‌ها و شخصیت‌های متعدد و متنوع است که می‌تواند در این نوع از بازی‌ها مورداستفاده قرار گیرد.

پیشینه تحقیق

اگر چه در حوزه شخصیت‌پردازی در بازی‌های رومیزی و استفاده از افسانه‌های ایرانی در این زمینه و رویکرد رسانه‌ای به آن، پژوهشی مشاهده نشد، اما در برخی از زمینه‌های نسبتاً مشابه، تحقیقاتی انجام شده است که با اغماض، می‌تواند در پیشینه پژوهش‌های مرتبط مطرح شود.

مقاله *Board Games as Educational Media: Creating and Playing Board Games for Acquiring Knowledge of History* به‌معنی «بازی‌های رومیزی به‌عنوان رسانه‌های آموزشی: ساخت و انجام بازی‌های رومیزی برای کسب دانش تاریخ» به قلم الکساندرا ایلیچ راجکوویچ و همکاران (۲۰۱۹) از دو جنبه رویکرد تاریخی و نیز رویکرد رسانه‌ای، می‌تواند در پیشینه مقاله حاضر مطرح شود، اگر چه فضایی متفاوت دارد. این تحقیق، در دانشگاه بلگراد صربستان انجام شده و در آن، ۵۸ دانشجو به دو گروه (۱۳ طراح بازی و ۴۵ ارزیاب) تقسیم شدند. آنها با آموزش ایجاد پروژه، تولید و ارزیابی بازی‌های رومیزی، درگیر یادگیری پروژه‌ای شدند و دیدگاه‌های خود را درمورد امکان استفاده از بازی‌های رومیزی در آموزش تاریخ در گروه‌های متمرکز ارائه کردند.

کتاب *Board Games as Media* به‌معنی «بازی‌های رومیزی به‌مثابه رسانه»، اثر پل بوث (۲۰۲۱) به بازی رومیزی، به‌عنوان یک رسانه توجه کرده است. این کتاب، تلاشی است برای شروع گفت‌وگو درمورد ارتباط بازی‌های رومیزی در فرهنگ معاصر، با استفاده از روش‌های برگرفته از رسانه‌ها و مطالعات حوزه رسانه و فرهنگ؛ از همین رو، تا حدی با فضای کلی مقاله حاضر، هم‌خوانی دارد.

از لحاظ تکنیک ساخت بازی‌های رومیزی، کتاب (Geoffrey Engelstein 2020) با عنوان *Game Production- Prototyping and Producing Your Board Game* به‌معنی

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

«تولید بازی- نمونه‌سازی و تولید بازی رومیزی شما» تا حدی به موضوع، مرتبط است.

در میان پژوهش‌های داخلی، پژوهش‌های معتبر علمی درباره بازی‌های رومیزی یافت نشد، اما با اندکی ارتباط، پایان‌نامه «تپشناسی موجودات افسانه‌ای و اسطوره‌های ایرانی با کاربرد استفاده در خلق شخصیت‌های انیمیشنی» به‌کوشش صوفیا خداداده (۱۳۹۱) قابل‌ذکر است که به دسته‌ای از شخصیت‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای ایرانی (موجوداتی مانند دیو و پری و...) پرداخته که با داشتن ویژگی‌های مثبت و منفی، به‌همراه عناصر طنز و اغراق، پتانسیل لازم برای تبدیل شدن به شخصیت‌های اثرگذار را دارا باشند. مجموعه گردآوری‌شده در این پایان‌نامه، در زمینه‌های دیگری، مثل: کتاب‌های کمیک و طراحی بازی و تیزرهای فرهنگی و تبلیغاتی نیز قابل‌استفاده هستند.

همچنین پایان‌نامه‌های «بررسی شخصیت‌پردازی‌های اسطوره‌ای انیمیشن رستم و بازی رایانه‌ای گرشاسپ و میزان اثرپذیری آنها از منابع ایرانی» به‌قلم زهره کاظمی (۱۳۹۵)، «بازنمود افسانه‌های دیو و غول ایرانی در انیمیشن ایران و جهان» تألیف لاله ضیایی (۱۳۸۹) و رساله دکترا به‌نام «جنبه‌های پویانمایی اساطیر و افسانه‌های ایرانی» به‌همت زینب بنی‌اسدی (۱۳۹۷)، از جهت توجه به شخصیت‌های افسانه‌ای در صنایع فرهنگی، با موضوع پژوهش حاضر قرابت دارند.

در میان مقاله‌ها، مقاله «بررسی چگونگی بازنمایی شخصیت‌های اسطوره‌ای ایران در بازی "نجات قلعه" در گوشی هوشمند» اثر احمدی و همکاران (۱۳۹۸) که مستخرج از پایان‌نامه ایشان است، این‌گونه نتیجه گرفته که اگر برای ساخت هر بازی، قواعد و اصول آن رعایت 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.

«اقتباس از کهن‌الگوها در شخصیت‌پردازی بازی‌های رایانه‌ای در ایران» نوشته بذرافشان و دلاوریان (۱۳۹۴)، مقاله دیگری است که براساس وجود دوگانه‌های خیر و شر در اساطیر ایرانی، آنها را برای بازآفرینی در بازی‌های رایانه‌ای، مناسب ارزیابی می‌کند.

روش تحقیق

این مقاله، یک پژوهش کیفی محسوب می‌شود. «پژوهش کیفی، یک نگرش، شیوه‌ای ذهنی و نظام‌مند برای توصیف عمیق تجربیات زندگی و درک و تفسیر معنای آنها با استفاده از روش‌های متنوع است. پژوهش کیفی با داده‌هایی سروکار دارد که واقعیت مورد مطالعه را به صورت کلامی، تصویری یا امثال آن نمایان و تحلیل می‌کند. در این روش، از داده‌های جمع‌آوری‌شده برای توصیف‌های تحلیلی، ادراکی و طبقه‌بندی‌شده استفاده می‌شود» (قاسمی، ۱۳۹۹: ۱۵۳).

این تحقیق از لحاظ هدف، یک پژوهش توسعه‌ای محسوب می‌شود که قصد دارد مرزهای دانش را در بازآفرینی‌های تازه فرهنگی و نگاه رسانه‌ای به بازی‌های رومیزی گسترش دهد و کاستی‌های چشم‌گیری که در عرصه پژوهش‌های این حوزه در ایران و حتی خارج از ایران وجود دارد را تا حدی، جبران کند. از لحاظ ماهیت و روش، این مقاله، پژوهشی توصیفی-تحلیلی است. «در تحقیقات توصیفی محض، محقق صرفاً به دنبال چگونه بودن، کشف و تصویرسازی ماهیت و وضعیت موجود مسئله است، لیکن در تحقیقات توصیفی-تحلیلی، محقق علاوه بر تصویرسازی آنچه هست، به تشریح و تبیین دلایل چگونه بودن و چرایی وضعیت مسئله می‌پردازد. روش تحقیق توصیفی می‌تواند در قالب تحقیقات کمی و یا کیفی و توأم انجام شود و به دنبال تشریح و توصیف پدیده‌ها می‌باشد» (صادقی‌نائینی، ۱۳۹۳: ۶۳).

شیوه داده‌اندوزی در این پژوهش، گردآوری داده‌های کتابخانه‌ای، اعم از کتاب‌ها، مقاله‌ها، پایان‌نامه‌ها و همچنین مشاهده میدانی بازی‌های رومیزی است که براساس این داده‌ها، توصیف‌های تحلیلی و بررسی صورت پذیرفته است. جامعه موردنظر در این مقاله، بازی‌های رومیزی هستند و نمونه مورد مطالعه، بازی رومیزی ایرانی «دیوان» است که به واسطه بهره‌گیری از شخصیت‌های افسانه‌های ایرانی در شخصیت‌پردازی، به صورت غیراحتمالی انتخاب شده و تمام شخصیت‌های موجود در این بازی، در میان داستان‌ها و افسانه‌های ایرانی، مورد بررسی قرار می‌گیرند.

در بدنه اصلی پژوهش، ابتدا به تعریف و تشریح برخی از مفاهیم مهم در جریان این پژوهش، شامل «بازآفرینی»، «افسانه‌های ایرانی»، «شخصیت» و «بازی‌های رومیزی» می‌پردازیم، سپس بازی دیوان، مورد بررسی قرار می‌گیرد؛ اصل بازی،

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

معرفی‌شده و شخصیت‌های آن، یک‌به‌یک به همراه شرح و تصویر، شناسانده می‌شوند، آن‌گاه پیشینهٔ شخصیت‌ها و نقش‌های بازی دیوان، در افسانه‌ها و داستان‌های عامیانهٔ ایرانی، به‌طور مفصل مطالعه می‌شود و درنهایت، جمع‌بندی و نتیجه‌گیری ارائه می‌شود.

تعاریف و مفاهیم

در نخستین بخش از بدنهٔ اصلی تحقیق، مهمترین مفاهیمی که در این پژوهش، مورد استفاده قرار گرفته‌اند، تعریف و تبیین می‌شود.

بازآفرینی

در این پژوهش، بر بازآفرینی شخصیت‌های کهن در قالب بازی تأکید شده است و بر همین مبنا، لازم است تعریفی از بازآفرینی- که نوعی اقتباس محسوب می‌شود- مطرح شود. «اقتباس، در اصطلاح، خلق یک اثر هنری با استفاده از یک الگو و سه اصل گرفتن و اخذ کردن، تبدیل از شکلی به شکل دیگر و سازگاری و تطابق با محیط تازه است. برای بازآفرینی نیز معانی مشابه فراوانی وجود دارد؛ به طور کلی، اگر نویسنده، موضوع اثر کهن یا غیرکهن را تغییر داده و ساختاری نوین به موضوع کهن بدهد و اثری کاملاً جدید و مستقل را ارائه کند، به بازآفرینی دست زده است. اگر نویسنده در ساخت آثار جدیدش از قدرت خلاقیت خود استفاده نکرده و فقط به تغییر موضوع بپردازد، اثر جدید او فاقد ارزش هنری خواهد بود.» (بنی‌اسدی و دیگران، ۱۳۹۷: ۱۰).

اقتباس در اصطلاح ادبی، آفرینش یک اثر ادبی - هنری است که در امتداد یا به‌موازات اثرهای پیش/ همزمان به‌وجود آمده‌است که می‌تواند درون یک ژانر صورت گیرد یا از ژانری به ژانر دیگر و از رسانه‌ای به رسانهٔ دیگر باشد (رامین‌نیا و ابراهیمی‌ایور، ۱۳۹۷: ۴۱). اقتباس درون‌رسانه‌ای، مانند اقتباس از یک داستان یا نمایشنامه برای خلق داستان یا نمایشنامهٔ جدید است. اقتباس از رسانهٔ همگون، مانند اقتباس از یک رمان و یا یک نمایشنامه برای ساخت یک فیلم است. اقتباس از رسانهٔ غیر همگون، بین رسانه‌هایی انجام می‌شود که فاقد ابزار و عناصر مشترک هستند، مانند: اقتباس از یک قطعهٔ موسیقی برای ساخت یک فیلم (اکبرلو، ۱۳۸۴: ۴ و ۶).

در بازآفرینی شخصیت‌ها و کاراکترهای بازی‌های رومیزی نیز همان سه اصل اقتباس، مورد توجه است؛ شخصیتی که در داستان‌های کهن وجود داشته، از متن داستان گرفته می‌شود، از شکل قدیمی خود خارج شده و شکل تازه‌ای به خود می‌گیرد و با حفظ درون‌مایه‌ها و کارکردهای اولیه، با محیط تازه بازی، مطابقت و سازگاری می‌یابد. در واقع، می‌توان هدف از بازآفرینی افسانه‌های ایرانی را با کارکرد رسانه‌ای آنها در ارتباط دانست؛ به این معنا که بازآفرینی، نوعی احیای مفاهیم موجود در بیکرۀ رسانه‌های تازه برای انتقال پیام آنهاست. شاعر و نویسنده بازآفرین، باید بتواند با این جهان و وضعیت ترسیم‌شده در متن ادبی گذشته و جهان معاصر خود، پیوند معنادار و ملموسی [ایجاد کرده] و از این طریق، بین قهرمان متن کهن با انسان پیرامون خود، پیوند معنادار و ملموسی برقرار کند. فاصله دهشتناک ظاهری و باطنی گذشته و حال، در سایه نبوغ شاعر و نویسنده و کشف رابطه‌های مشابه، باید پر شود. شاعر و نویسنده آگاه، به‌مدد نبوغ خود از سطوح می‌گذرد و با کشف شباهت‌های نامرئی، گذشته را به حال می‌آورد و هیئت تازه می‌آفریند تا مفسر زندگی، جهان و انسان جدید باشد (طاهری، ۱۳۸۹: ۱۶۱).

برخی از مزایای بازآفرینی را می‌توان چنین برشمرد:

- نوعی تداوم و استمرار را در مفاهیم فرهنگی یک ملت ایجاد می‌کند؛
- امکان ظهور مجدد شخصیت‌های قدیمی در دوران جدید را فراهم می‌کند؛
- به آن دسته از پدیده‌های فرهنگی که به واسطه شکاف میان نسلی به فراموشی سپرده شده‌اند، فرصت یادآوری شدن می‌دهد؛
- جذابیت رسانه‌های جدید را برای بیان پی‌رنگ‌های اصیل به کار می‌گیرد؛
- هنرمند خلاق را به روزآمدی و شناخت نیازها و سلیقه‌های مخاطب وادار می‌کند.

اما معایب و آسیب‌هایی نیز در فرایند بازآفرینی، قابل‌تصور هستند:

- اگر خلاقیت و نبوغ هنرمندانه در مسیر بازآفرینی، مغفول واقع شود، ممکن است آن را به یک «تقلید» ناهنجار بدل کند؛

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

- عدم مطابقت محتوا و فرم، می‌تواند سبب تضییع یکی از این دو رکن رسانه شود؛
 - اگر هنرمند به‌جای آن‌که اقتباس و بازآفرینی را به‌مثابه «مسیر» رشد و ارتقا تلقی کند، این پدیده را به چشم «هدف» بنگرد، آفرینش‌های تازه برای انتقال پیام‌های نوین، جایگاهی در رسانه‌های هنری نخواهند یافت؛
 - بازآفرینی چندباره، به‌معنای اقتباس از آثار اقتباسی، می‌تواند سبب قلب و تغییر درون‌مایه‌ها و حتی گاهی تبدیل درون‌مایه‌ها به ضدّ خود شود.
- لذا ضرورت دارد در بازآفرینی شخصیت‌های افسانه‌ای در قالب بازی‌های رومیزی، به تقویت مزیت‌ها و کاهش معایب و پیشگیری از آسیب‌ها توجه شود.

افسانه‌های ایرانی

افسانه‌ها، اسطوره‌ها و قصه‌ها، همواره نمایانگر ابعاد مختلف زندگی انسان‌ها بوده‌اند و هر روز با جلوه‌ای چه‌بسا زیباتر، جایگاه خود را در جامعه یافته‌اند. با وجود اینکه بین افسانه^۱، اسطوره^۲ و قصه^۳ پریان^۳، تفاوت‌های معنایی وجود دارد، در متن حاضر، عمدتاً از این تفاوت‌ها چشم‌پوشی شده است (جلالی و گلکار، ۱۳۹۹: ۱۰۰). به‌طورکلی در این پژوهش، با اغماض، از مجموع آنها به‌صورت «افسانه» نام برده می‌شود، چراکه هدف از این بحث، بررسی انواع داستان و ادبیات عامه نیست، بلکه شخصیت‌های آنها موردنظر است که تقریباً در بسیاری از داستان‌ها مشترک هستند. اما در یک عبارت ساده، می‌توان افسانه را چنین تعریف کرد:

افسانه، قصه‌ای است خیال‌انگیز دربارهٔ موجودات خیالی که درگیر ماجراهای غیرواقعی می‌شوند. افسانه‌ها از اندیشه‌ها و اعتقادهای، آرزوها، رنج‌ها و شادی‌ها، امیدها و ناشناخته‌های زندگی انسان، مایه می‌گیرند و معمولاً نکته‌های حکمت‌انگیز و پندآموزی را دربردارند (شورای کتاب کودک، ۱۳۹۰: ۹۷).

افسانه‌ها به چندین دسته تقسیم می‌شوند: افسانهٔ اساطیری دینی، افسانهٔ

1. Legend
2. Myth
3. Fairy Tales

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

حماسی، افسانهٔ مناسبی، افسانهٔ جانوری، افسانهٔ زنجیره‌ای، افسانهٔ تکرارپذیر، افسانهٔ پریان یا روان‌شناختی، افسانهٔ جبرانی، افسانهٔ معیشتی، افسانهٔ عدالتی، افسانهٔ تربیتی، افسانهٔ رقابتی، افسانهٔ شخصیّتی، افسانهٔ سحرآمیز و افسانهٔ طنز (ذاکرشهرک، ۱۳۸۱: ۳۴).

اما جدا از انواع دسته‌بندی افسانه‌ها، کارکردهای آنهاست که با جذابیت‌های داستانی، روش‌های حل‌مسئله را در کنار پرورش تخیل مخاطب، به ارمغان می‌آورند. «قرن‌هاست که مردم فرهنگ‌های مختلف، دل در گرو قصه‌های پریان عامیانه دارند؛ نه فقط به این دلیل که این قصه‌ها، سرشار از جادو و افسون‌اند؛ بلکه بدین سبب که به آدمیان نشان می‌دهند چگونه با زندگی و مسائل و گرفتاری‌های آن کنار بیایند» (کافلین، ۱۳۹۱: ۲۷). «هیچ‌چیز چون قصه‌های عامهٔ پریان، در چشم کودک و بزرگسال، غنی و رضایت‌بخش جلوه نمی‌کند... بیش از سایر انواع قصه، قصه‌های پریان عامیانه است که به انسان، در یافتن مسائل درونی و ارائهٔ راه‌حل درست، یاری می‌رساند» (بتلهایم، ۱۳۸۱: ۵).

شخصیت

شخصیت یکی از مهمترین اجزا در هر نوع داستانی محسوب می‌شود. خصوصاً هنگامی که دربارهٔ افسانه‌ها و بازآفرینی آنها در بازی سخن رانده می‌شود، شخصیت‌ها مهمترین کارکرد را ایفا می‌کنند. در یک داستان یا یک بازی، «تنها دو روش برای پی بردن به شخصیت یک فرد وجود دارد: اول از طریق آنچه می‌گوید و دوم به وسیلهٔ آنچه انجام می‌دهد؛ پس، از طریق اکشن و کلمات است که می‌فهمیم یک فرد، چگونه آدمی است؛ بنابراین اکشن‌ها و دیالوگ‌ها، شخصیت را تعریف می‌کنند» (اسکات، ۱۳۹۳: ۱۶۲).

لذا این نکته، بسیار مهم است که کردار و گفتار شخصیت، به چه صورت، طراحی شده باشد. چراکه «در داستان‌های کهن فارسی، اغلب قهرمان‌ها و ضدقهرمان‌ها به صورت خلق‌الساعه مطرح می‌شوند. آنها عموماً نمایندهٔ تیپ خود هستند؛ به همین دلیل، اطلاعات جامعی از روحيات شخصیت‌ها ارائه نمی‌شود. در این مواقع، اقتباس‌گر باید تمهیدات لازم جهت گسترش شخصیت را به کار بندد؛

1. Character

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

در حقیقت، اقتباس‌گر باید به قهرمانان برای عمل در صحنه و نشان‌دادن آنچه بر آنان می‌گذرد، جان دهد» (حنیف، ۱۳۸۹: ۱۴۶).

در میان انواع افسانه‌های ایرانی، شخصیت‌های مثبت و منفی، به‌عنوان عوامل متضاد با همدیگر، در فرایند یادگیری مخاطب، نقش‌آفرینی می‌کنند. از سوی دیگر، «ویژگی عمده اساطیر ایران، ثنویت است، این موضوع در تاریخ دوازده‌هزارساله اساطیری ایران به‌خوبی نمایان است» (آموزگار، ۱۳۹۱: ۱۳) و براساس همین رویکرد دوگانه و ثنویت موجود در متون اساطیری و افسانه‌های ایران، همواره مجموعه‌ای از نقش‌های منفی وجود داشته‌اند تا جایگاه شخصیت مثبت و قهرمان اصلی داستان، تقویت شود؛ چنان‌که در کنار تاریکی، بهتر می‌توان روشنایی را درک کرد. این شخصیت‌های منفی که معمولاً در پایان داستان، توسط قهرمانان، نابود و مغلوب می‌شوند، دارای فرومایگی، رذالت و پلییدی هستند. این تقابل و مبارزه همیشگی میان شخصیت‌های مثبت و منفی، می‌تواند دست‌مایه اقتباس و بازآفرینی در روزگار حاضر باشد.

بازی‌های رومیزی

بازی رومیزی یا بازی تخته‌ای، به نوعی از بازی گفته می‌شود که بر روی یک سطح (کاغذی، پارچه‌ای یا تخته‌ای) انجام می‌شود. در این بازی‌ها، مهره‌ها براساس قواعدی که روی صفحه بازی قرار می‌گیرند، حرکت داده می‌شوند یا از روی آن برداشته می‌شوند. این بازی‌ها ممکن است از نوع بازی‌های راهبردی مجرد باشند، یا مبنای آنها، شانس یا ترکیبی از این دو باشد. معمولاً هدفی وجود دارد که بازیکن تلاش می‌کند به آن دست یابد. بازی‌های رومیزی اولیه، بازنمایی نبرد میان دو ارتش بود. در بازی‌های رومیزی جدیدتر نیز شکست بازیکن حریف، هدف است که ممکن است معنای آن، ضربه زدن به مهره‌های حریف باشد، یا به دست آوردن موقعیت یا کسب امتیاز (براتویت و چریبر، ۲۰۰۹).

البته گاهی بازی‌های رومیزی به‌صورت کارتی یا شیوه‌های دیگری طراحی می‌شوند، اما مسئله اصلی و مهم در این نوع بازی‌ها، فعالیت‌های جمعی و اجتماعی است که در دوران تسلط بازی‌های موبایلی، بسیار مفید و ضروری به نظر

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

می‌رسد. «بازی‌های رومیزی، مزایایی چون ایجاد تعامل در ارائه آموزش، غلبه بر انفعال، تمرین معتبر، ارائه بازخورد و افزایش انگیزش دارند» (محمدیان، ۱۳۹۸: ۷).

بازی «دیوان» که از جمله بازی‌های دوره‌می و به صورت کارتی است، نوعی از بازی‌های رومیزی محسوب می‌شود که در ادامه، به طور کامل، معرفی خواهد شد.

بازی رومیزی «دیوان»

بازی «دیوان» یک بازی دوره‌می با سبک استنتاجی و نقش مخفی است که توسط تیم «باهمزی» طراحی و منتشر شده است. داستان بازی از این قرار است: روزی، روزگاری، در روستای ناکجاآباد، مردمانی بودند و دیوهای. دیوها هر شب از جلد خود درمی‌آمدند تا مردمان را در تاریکی و هنگام خواب شکار کنند. مردمان نیز هر روز دوره‌م جمع می‌شدند تا براساس شواهد، حدس بزنند که چه کسانی دیو هستند و در جلد مردم ظاهر شده‌اند تا آنها را به سزای اعمال‌شان برسانند، تا سرانجام در روستا مهر ماند و راستی. هدف بازی برای دیوها، مخفی کردن هویت خود و از بین بردن مردم است. هدف مردمان نیز شناسایی و از بین بردن دیوهاست (باهمزی، ۱۳۹۹: ۴). براساس دفترچه راهنما، دیوان، یک بازی برای تشخیص راستی از دروغ است، نه ترویج دروغ‌گویی. برای این بازی، مهارت‌های نقش‌آفرینی، تفکر راهبردی، فعالیت گروهی، مهارت‌های اجتماعی (مباحثه، استدلال، استنتاج) موردنیاز است (همان: ۴۰).

تصویر ۱. محتویات بسته بازی دیوان، شامل: جعبه، کارتها و دفترچه راهنما (URL۲)



1. Party Game

دیوان، یک بازی گروهی است که بین ۷ تا ۲۱ نفر می‌توانند در آن بازی کنند. روال کلی بازی به این شکل است که پس از اعلام قوانین بازی توسط راوی، کارت‌هایی به صورت تصادفی در بین بازیکنان توزیع می‌شود که نقش هر کدام را مشخص می‌کند؛ در این بازی، علاوه بر راوی، دو گروه کلی نقش، شامل مردمان و دیوها وجود دارد که به صورت تصادفی، بین بازیکنان تقسیم می‌شود. علاوه بر این، یک نقش «دغل» هم وجود دارد که براساس میزان سختی و مهارت در بازی، می‌تواند افزوده شود. طی بازی، گروه دیوها، همدیگر را می‌شناسند و از نقش‌های دیوها مطلع می‌شوند، بنابراین، تلاش می‌کنند گروه مردمان را به گمراهی، تفرقه و اشتباه بیندازند. اما مردمان، از حال یکدیگر بی‌خبرند و براساس گفته‌ها، تناقض‌ها، حالات و گمانه‌زنی‌ها، می‌کوشند دیوها را بشناسند و آنها را از بازی حذف کنند. در صورتی که مردمان، بتوانند همه دیوها را حذف کنند، برنده و پیروز خواهند شد، اما در صورتی که تعداد دیوها مساوی یا بیشتر از مردمان شود، دیوها بازی را برده‌اند. بازی دیوان، با الهام از بازی معروف مافیا/ گرگینه، طراحی دیمیتری دیویدف^۱ شکل گرفته است. دیوان، در چهار لایه شخصیت‌پردازی، داستان‌پردازی، تصویرسازی و فضا سازی، بازطراحی و بومی‌سازی شده و اولین بازی در این سبک است که در ایران، در سال ۱۳۹۵، به بازار عرضه شده است (URL۳). فرایند و شیوه کلی بازی دیوان، طبق بازی مافیا بوده و وظایف شخصیت‌ها نیز تا حدّی با این بازی مشابهت دارد.

بازی مافیا می‌تواند قدرت بیان، قدرت تشخیص، توانایی تخیل، بازیگری و... را تقویت کند. این بازی، دارای ویژگی‌های مشترکی با بسیاری از بازی‌های واقعی زندگی است، به عنوان مثال: کارگران، مدیران و سهامداران یک شرکت، دانش‌آموزان، معلمان و مدیریت یک مدرسه، یا شهروندان، مافیا و پلیس در یک شهر خاص (Yao, ۲۰۰۸: ۲). در واقع، بازی دیوان، براساس درون‌مایه‌ها و شخصیت‌های افسانه‌های ایرانی و تلفیق آنها با روند بازی مافیا، بازآفرینی شده و توانسته این بازی رومیزی مهیج و مشهور را با مفاهیم ایرانی، بازتولید کند.

1. Dimitry Davidoff

شخصیت‌های بازی «دیوان»

بازی «دیوان»، شامل دو گروه نقش کلی «دیوها» و «مردمان» است. دیوها، ارواح متجاوزان و بدخواهان روستا هستند که از دیرباز در همین خاک خفته‌اند. در نور روز، نقابی از چهره مردم می‌زنند و در سیاهی شب، حجاب از طبع شرورشان برمی‌دارند (باهمزی، ۱۳۹۹: ۹). مردمان، از پس قرون و اعصار، در این روستا تاب آورده‌اند. پشت زندگی ساده و سخت هریک از آنها، قصه‌ها، افسانه‌ها و قهرمانانی خفته‌اند. آنها به این خاک و دیار دل بسته‌اند، چنان‌که حتی مرگ در چنگال دیوان نیز ایشان را نمی‌هراساند. وظیفه اصلی مردمان، شناسایی و مقابله با دیوهاست. مردم در طول روز می‌توانند با استفاده از دلایل خود و آرای یکدیگر، اقدام به اخراج دیوها از بازی کنند. آنها در صورتی که نقشی داشته باشند، شب‌ها نیز به نبرد دیوها می‌روند (همان: ۱۰).

از این میان، ۱۱ نقش مربوط به گروه مردمان است، شامل: رعیت، مفتش، حکیم‌باشی، مرغ عشق، صیاد، پیر، مپت، شبگرد، ساحره و مفلوک. ۳ نقش نیز در گروه دیوها قرار دارد، شامل: دیو سپید، دیو و جن و ۱ نقش هم به صورت مفرد، علیه هر دو گروه است، به نام دغل. برخی از این شخصیت‌ها، جزء نقش‌های اصلی هستند، به این معنا که حضورشان در بازی، الزامی است و برخی دیگر، نقش‌های تکمیلی هستند و حضورشان در شرایطی محقق خواهد شد که تعداد و تجربه بازیکنان به اندازه کافی باشد. در جدول شماره ۱، وضعیت هر یک از شخصیت‌ها از لحاظ نوع نقش (دیو یا مردم بودن) و اصالت نقش (اصلی یا تکمیلی)، دسته‌بندی شده است.

جدول ۱. وضعیت شخصیت‌های بازی دیوان (نگارندگان)

عنوان شخصیت‌ها	اصالت نقش	نوع نقش
رعیت، مفتش، حکیم‌باشی	اصلی	مردمان
ساحره، صیاد، مپت، پیش‌مرگ، شبگرد، مرغ عشق، پیر، مفلوک	تکمیلی	
دیو	اصلی	دیوها
دیو سپید، جن	تکمیلی	
دغل	تکمیلی	سایر

هریک از این شخصیت‌ها در یک کارت، تصویرسازی شده که در جدول شماره ۲ تصویر و وظیفه هرکدام مشخص شده است. همچنین براساس کتابچه راهنمای بازی دیوان (باهمی، ۱۳۹۹) معرفی یکایک شخصیت‌ها درج شده است.

جدول ۲: معرفی، مأموریت و تصویرسازی هرکدام از شخصیت‌های بازی دیوان (نگارندگان).

منبع تصاویر: باهمی، ۱۳۹۹

ردیف	شخصیت	معرفی	مأموریت	تصویرسازی
۱	رعیت	آنها کوشا و پرتلاش هستند. همچون درختانی که از زهمبریر جان به‌دربرده‌اند، ایستاده و پابرجا، به روزهای خوش آینده چشم امید دارند.	شناسایی و حذف دیوها با اتکا به دیده‌ها و شنیده‌های خود و تحلیل علائم موجود در شخصیت و رفتار بازیکنان	
۲	مفتش	او نکته‌سنج و ریزبین است و به زمین و زمان مشکوک. بنابراین هر چیزی را ممکن می‌پندارد و به قصد کشف حقیقت، پرسش می‌کند.	پرسش درباره دیوبودن بازیکنان در هنگام شب	
۳	حکیم‌باشی	او مجهز به دو محلول است؛ نوش‌دارو و زهر مار! پس، شب‌هنگام بر بالین مردمان روستا حاضر می‌شود و به تشخیص خود، در کام یکی که او را دیو می‌پندارد، زهر مار می‌ریزد یا در کام دیگری که او را طعمه دیوها می‌پندارد، نوش‌دارو.	نجات فردی از مردمان که احتمال حذف او توسط دیوها وجود دارد و حذف فردی که احتمال دیوبودن دارد.	

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

ادامه جدول ۲. معرفی، مأموریت و تصویرسازی هرکدام از شخصیت‌های بازی دیوان (نگارندگان).

منبع تصاویر: باهمزی، ۱۳۹۹

ردیف	شخصیت	معرفی	مأموریت	تصویرسازی
۴	ساحره	او افسون‌گر و فریبنده است. سال‌هاست که غزلت گزیده، اما جز دوستی از مردم ندیده. مهر مردمان دهکده، مَه‌ری است زرین بر قلب تنهای او. از این روی، در دیگ جوشان خود، از کیمیا طلا می‌گیرد و از همیما طلسم سکوت می‌سازد تا بر دهان دیوان بنشاند.	ساکت کردن فردی که به‌گمان ساحره، دیو است.	
۵	صیّاد	او خشن و جسور است و در محضر اهالی ده، قسم خورده که تا زنده است، دیوان در امان نیستند. از این رو، تیغ‌از نیام‌کشیده و پُرسان، در کمین نشسته به زدبایی دیوان.	حذف یکی از افرادی که گمان می‌کند جزء دیوان است، در هنگام مرگ خود.	
۶	میت	از کهن‌سالان روستا بوده که به‌تازگی روی در نقاب خاک کشیده است. اما در آخرین نفس، دیوان را به چشم دیده است.	راهنمایی مردمان به‌صورت رمزی، برای شناخت دیوها.	
۷	پیش‌مرگ	او حافظ جان و مال مردمان دهکده است. هر شب به قصد گشت‌زنی بیرون می‌زند و هر کسی از مردمان روستا را در خطر ببیند، تا پای جان از او پاسداری می‌کند.	نجات جان طعمه احتمالی دیوها در هنگام شب، با فدا کردن جان خود.	

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

ادامه جدول ۲. معرفی، مأموریت و تصویرسازی هرکدام از شخصیت‌های بازی دیوان (نگارندگان).

منبع تصاویر: باهمزی، ۱۳۹۹

ردیف	شخصیت	معرفی	مأموریت	تصویرسازی
۸	شب‌گرد	او فضول و جست‌وجوگر است، پس شب‌هنگام درحالی‌که دیوها با چشمان باز، سرگرم پرداختن به افکار پلید خود هستند، سعی می‌کند به هویت ایشان پی ببرد. ولی از بیم دیوان، بی‌محاپا به صف آنها نمی‌زند و محتاطانه عمل می‌کند.	شناسایی دیوها با گشودن مخفیانه چشم در هنگام شب.	
۹	مرغ عشق	او از دل داستان‌ها و ترانه‌های روستا سر برآورده است. طالب را به مطلوب می‌رساند و مرید را به مراد و مقصود.	پیوند دادن دو نفر به یکدیگر در ابتدای بازی، به گونه‌ای که با مرگ یکی از آن دو، دیگری نیز از بازی خارج می‌شود.	
۱۰	پیر	او کدیور و بزرگ روستاست. او مراد است و الباقی، مرید. پیر، نزد همه اهالی روستا بسیار ارجمند شمرده می‌شود، از این رو، مردم ده، تاب از دست دادن پیرشان را ندارند و مرگ او را بر نمی‌تابند.	در صورت مرگ پیر، برای یک‌شب، تمام قدرت‌های مردمان از کار می‌افتد.	
۱۱	مفلوک	چرخ ایام به کام او نچرخیده است و او که تا چندی پیش، از اهالی مُمَمُول و توانگر روستا بوده است، اکنون مال‌باخته و زندگی از کف داده، کوچه‌ها را گز می‌کند.	در صورتی که در رأی‌گیری‌ها، کسی توسط مردم به هلاکت نرسد، مفلوک از بازی حذف خواهد شد.	

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

ادامه جدول ۲. معرفی، مأموریت و تصویرسازی هرکدام از شخصیت‌های بازی دیوان (نگارندگان).

منبع تصاویر: باهمزی، ۱۳۹۹

ردیف	شخصیت	معرفی	مأموریت	تصویرسازی
۱۲	دیو	آنها ارواح متجاوزان و بدخواهان روستا هستند که از دیرباز در همین خاک خفته‌اند. در نور روز، نقابی از چهره مردم می‌زنند و در سباهی شب، حجاب از طبع شرورشان برمی‌دارند.	مخفی نمودن هویت خود در طی روز و حذف مردمان در طی شب.	
۱۳	دیو سپید	فرمانده و بزرگ دیوهاست؛ نگره و زورگو است. حتی به خود دیوها نیز با قلدری می‌پرد.	تصمیم‌گیری نهایی درباره مقتول هر شب.	
۱۴	جن	او خود شرّ است. از سایه‌ها می‌گذرد و در دل سباهی شب منزل می‌کند. از فساد و تباهی زورمند می‌شود و از هلهله و شادی، آشفته. اگر آدمیزادی را تنها و درمانده بباید، در جلد او می‌خزد؛ خود جان می‌دهد و در هیأت او به دیوها می‌پیوندد.	تبدیل بکنفر از مردمان به دیو.	
۱۵	دغل	او زاده خاندانی است که جد اندر جد، بدعهد و مگار بوده‌اند. به نقل از راویان کهن سال روستا، خاندان دغل از زمین و زمان، کینه به دل داشته‌اند و به این سبب، او اکنون مُترصد گرفتن انتقام از همگان است.	یک نقش مستقل که قصد دارد خود را به جای دیو معرفی کند.	

پیشینه شخصیت‌های بازی دیوان

کلیه شخصیت‌ها و نقش‌هایی که در بازی دیوان وجود دارند، دارای پیشینه‌ای در تاریخ، فرهنگ، ادبیات و افسانه‌های ایرانی هستند. شخصیت‌ها در هنگام

طراحی این بازی خلق نشده‌اند، بلکه هریک در طی سال‌ها و قرن‌ها در میان داستان‌های عامیانه زاده شده، به‌مرور تکامل یافته و با هوشمندی طراحان بازی دیوان، در قالبی نو بازآفرینی شده‌اند. این بخش به مرور پیشینه شخصیت‌های بازی دیوان اختصاص دارد.

رعیت:

رعیت یا همان مردم که امروزه با نام شهروند نیز از آنها یاد می‌شود، در اکثریت داستان‌های ایرانی، نقش‌آفرینی دارند؛ گاهی به‌عنوان یک جمعیت منفعل در داستان‌های ارباب و رعیتی مطرح می‌شوند که موردستم واقع شده‌اند، گاهی به‌عنوان یک جمعیت فعال، قیام می‌کنند و با پیروی از رهبرانی نیک‌سرشت، جریان ظلم را سرنگون می‌کنند، گاهی نیز به‌عنوان زمینه‌ داستان، نقش سپاهی‌لشکر را ایفا می‌کنند.

رعیت به‌معنی همه کسانی است که تحت‌حفاظت و نگهبانی راعی هستند (ابن‌اثیر جزری، ۱۳۶۷: ۲۳۶). «رعیت» در برابر «راع» به‌عنوان مسئول (مرعی) قرار دارد که به‌صورت عام، به مورد‌رعایت و مورد‌مسئولیت اطلاق می‌شود؛ یعنی آنچه نگهبانی و حراست می‌شود، اما به‌لحاظ سیاسی، در مورد آدمیان، در برابر راع یا راعی، به‌صورت خاص، واژه «رعیت» به کار می‌رود. در اینجا، رعیت نه‌تنها بیان‌گر معنایی منفی، برخلاف تصور رایج نیست؛ بلکه فقط کاربرد واژه‌ای است برای تمایز میان دو نوع مرعی یا مورد‌رعایت؛ یعنی آدمیان یا موجودات خردمند مختار و آزاد و سایر مرعی. بنابراین، به‌لحاظ لغوی نیز کاربرد رعیت در مورد انسان، به‌عنوان موجود خردمند مختار، جنبه خاص دارد و این امتیاز، این کاربرد را نشان می‌دهد (دلیر، ۱۳۹۳: ۶۸).

نکته قابل‌توجهی که در اینجا وجود دارد، روایتی از پیامبر اسلام (ص) است که فرمودند: «كُلُّكُمْ رَاعٍ وَ كُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ» (مجلسی، ۱۴۰۴ ق: ۳۸/۷۲) یعنی «آگاه باشید همگی شما نگهبانید و همگان‌تان در برابر رعیت (مورد‌نگهبانی) خود مسئول هستید» (جمشیدی، ۱۳۹۷: ۲۴۵). با بررسی و تعمق در حدیث مشهور «راع» که موجد اصطلاح رعیت و گفتمان ناشی از آن است... بر وظیفه مسئولیت‌پذیری اجتماعی- سیاسی تأکید می‌شود (دلیر، ۱۳۹۳: ۶۸).

بازی رومی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

در بازی دیوان، در بهره‌گیری از واژه رعیت، به بار معنایی براساس مسئولیت‌پذیری مردمان و احساس وظیفه در برابر دیوها اشاره می‌شود و در جریان بازی، رعیت‌ها می‌بایست تمام تلاش خودشان را برای نجات جامعه و روستای خود به خرج دهند و با استدلال و استنباط، یکدیگر را درخصوص دشمنان نفوذی به روستا آگاه کنند.

مفتش:

مفتش، جوینده و کاونده یا کسی است که می‌جوید و می‌کاود و تفتیش می‌کند. در گذشته که به بازرس، مفتش می‌گفتند، بیشتر، منظور، بازرسان و مأموران نظارت بر موادمخدر (تریاک) بود. این مفتش‌ها اغلب، بین راه‌ها جلوی اتوبوس‌ها و وسایل نقلیه را می‌گرفتند و کیف و چمدان و بار مسافران را تفتیش می‌کردند و با سیخ و میل‌های نوک‌تیز و بلندی که داشتند، به درون کیسه‌آرد و گندم و حبوبات و حلب‌های روغن و عسل مسافران میل می‌زدند، بعد نوک میله یا سیخ را بو می‌کردند که نکند به این وسیله، تریاک حمل و نقل شود. برخی از این بازرس‌ها، گاهی ناخنکی هم به بارها می‌زدند و از رشوه و هدیه هم روی‌گردان نبودند (کریمی‌نیا، ۱۳۸۷: ۳۵).

این نوع نام‌گذاری، در داستان کوتاه «مفتش» اثر غلامحسین ساعدی نیز مشهود است و در آنجا نیز از این کلمه به معنای بازرس استفاده شده است. در این داستان که در یک مدرسه می‌گذرد، «معاون (مدرسه) روزهایش را در انتظار آمدن بازرس طی می‌کند. او می‌خواهد از نبود مدیر استفاده کند و شایستگی خودش را به بازرس نشان بدهد. همه‌چیز را به خاطر آمدن بازرس مرتب می‌کند؛ اما خبری از بازرس نیست و معاون در روزهای کسالت‌بار و تکراری، حرف‌های خودش را برای خودش تکرار می‌کند» (میرزاییان و بنی‌طالبی، ۱۳۹۹: ۳۰۱).

مفتش در بازی دیوان، وظیفه دارد نقش‌های پنهان دیوها را تفتیش کند و از همین رو، عنوانی قدیمی برای این شخصیت در نظر گرفته شده که با کارکرد آن هم‌خوانی دارد. او می‌بایست شب‌هنگام، درخصوص افرادی که گمان دیو بودن به آنها دارد، از راوی بازی، پرس‌وجو کند و در صورتی‌که حدسش درست باشد، در طی روز و درحالی‌که دیگر مردمان، از نقش و کشف او بی‌خبرند، ایشان را نسبت به دیو بودن فرد موردنظر، اقناع کند.

حکیم‌باشی:

حکیم‌باشی، به پزشک حاکمان، اطلاق می‌شده و شخصیت «حکیم» در بسیاری از افسانه‌ها و داستان‌های کهن ایرانی، خودنمایی کرده است. یکی از این افسانه‌ها، قصه «ملک یونان و حکیم رویان» از افسانه «هزار و یک شب» است. براساس این داستان، «در زمین فرس و رویان، ملکی بود، ملک یونانش گفتندی و در تن آن ملک، ناخوشی برص بود که اطبا از معالجت آن عجز داشتند. روزی حکیمی سالخورده به آن شهر آمد که حکیم رویان نام داشت و لغت یونانی و فارسی و رومی و عربی و سود و زیان گیاه‌ها و برگ درختان نیک بدانستی» (فولادوند، ۱۳۸۹: ۱۲۰).

در این داستان، شخصیت حکیم، بیماری پادشاه یونان را بدون هیچ‌گونه دارویی معالجه می‌کند و نزد او پاداش و جایگاه ویژه‌ای می‌یابد، اما با دسیسه‌های وزیر، پادشاه گمان می‌برد که حکیم ممکن است او را به قتل برساند و دستور کشتنش را می‌دهد. اما حکیم دانا، فرصتی برای وصیت می‌گیرد و کتابی فراهم می‌کند و پادشاه، قبل از آن که دستور قتل نهایی را صادر کند، به واسطه تورق این کتاب و استشمام سم موجود در آن، از دنیا می‌رود. در بازی دیوان نیز حکیم‌باشی، می‌تواند جان رعیت را با نوش‌داروی خود نجات دهد و امکان کشتن دیوها با زهر را هم دارد، درست همانند شخصیت حکیم در افسانه پیش‌گفته.

ساحره:

ساحره از ریشه سحر و به معنی زن جادوگر است. موضوع جادو و طلسم، آن هم توسط زنان، در بسیاری از داستان‌های تخیلی دنیا و افسانه‌های ایرانی مطرح شده که در اینجا به بخشی از آنها اشاره می‌شود. «مکر زنان در ادبیات کهن ایران، نمود بسیاری دارد، خاصه داستان‌های سندبادنامه (می‌دانیم که نام دیگر این کتاب، مکرالنسا است) که سراسر آن، ذکر مکر زنان است. همچنین نمونه‌هایی از کلیله و دمنه در ذکر غدر و بی‌وفایی زنان وجود دارد... البته در برخی موارد، به مردها نیز لقب جادو داده شده است؛ برای مثال، در شاهنامه، جادو کردن پادشاه یمن برای نابودکردن پسران فریدون، جادوکردن پادشاه مازندران و تبدیل‌شدن او به سنگ، جادوکردن بازور در داستان کاموس کشانی، جادوکردن مرد جهود و کشتن پسران مهید وزیر و...» (ارژنگی و مبارک، ۱۳۹۴: ۱۰۴).

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

در شاهنامه فردوسی نیز در مواردی چند، با ساحره‌هایی مواجه هستیم. به‌عنوان نمونه، در داستان فریدون از زن جادوگری سخن رانده می‌شود که به‌شکل پری بر فریدون ظاهر شده و افسونگری را به او می‌آموزد:

پس آمد بدان جای نیکان فرود فرستاد نزدیک ایشان درود
چو شب تیره‌تر گشت از آن جایگاه خرامان بیامد یکی نیکخواه
فروهشته از مشک تا پای موی به کردار حور بهشتیش روی
سوی مهتر آمد بسان پری نهانی بیامختش افسونگری
کجا بندها را بداند کلید گشاده به افسون کند ناپدید
(فردوسی، ۱۳۸۹: ۷۲)

در همان شاهنامه، در داستان سیاوش، از زنی جادوگر یاد شده که بچه‌های خود را که در شکم داشت، با خوردن دارو می‌اندازد تا وانمود کند که بچه‌های سودابه‌اند... در داستان هفت‌خوان رستم، زن جادو، خویشان را به‌شکل زنی زیبا می‌آراید و نزد رستم می‌آید... در داستان هفت‌خوان اسفندیار نیز زن جادو خود را به‌صورت زنی خوب‌روی فرا می‌نماید (ارژنگی و مبارک، ۱۳۹۴: ۱۰۷-۱۰۶).

البته شخصیت ساحره در بازی دیوان، هیچ‌یک از ویژگی‌های منفی که در افسانه‌های مختلف مطرح شده‌اند را نداشته و اتفاقاً با ساخت محلول خاص خود، سعی می‌کند دیوها را ساکت کند و درواقع، شخصیتی مثبت دارد و با پیشینه ذهنی زنان جادوگر، کاملاً متفاوت است. اما شاید از این لحاظ که کاری غیرعادی انجام می‌دهد و شبانه، فردی که حدس زده او دیو است را به سکوت وادار می‌کند، ساحره نامیده شده است.

صیّاد:

صیّاد به‌معنای صیدکننده است که هم می‌تواند معادل واژه شکارچی تلقی شود و هم در معنای ماهی‌گیر و کسی که ماهی را از آب صید می‌کند. یکی از ده‌ها مورد شخصیت صیّاد که در افسانه‌های کهن یافت می‌شود، حکایت «صیّاد» یا همان «صیّاد و عفریت» یا «صیّاد و دیو» در نخستین شب‌های «هزار و یک شب» است. در این حکایت، ماجرای صیّادی توسط شهرزاد قصه‌گو نقل می‌شود که از میان

دریا، خمره‌ای رویین می‌یابد که یک عفریت (دیو) از زمان سلیمان نبی(ع) در آن زندانی شده است. صیّاد به طمع زر و سیم، خمره را می‌گشاید، اما عفریتی بیرون می‌آید و داستان خود را بازگو می‌کند که در دوره سلیمان، به خاطر سرپیچی از فرامین، در این خمره محبوس شده و هفتصد سال در دل داشته که هرکه نجاتش دهد را تا ابد از مال دنیا بی‌نیاز کند که چنین اتفاقی نمی‌افتد. در هفتصد سال دوم با خود فرار گذاشته که هر که او را برهاند، گنج‌های زمین را نصیبش کند و چون فایده نکرده، با خود گفته است هر که مرا بیرون آورد، هرگونه که خودش بخواهد او را خواهم کشت. چهارصد سال از این ماجرا گذشته و صیّاد به خیال صید ماهی، این خمره را یافته و عفریت را رهانیده بود. حالا عفریت قصد کشتن صیّاد را داشت و گریه و سوگند صیّاد، تأثیری در تصمیم عفریت نمی‌گذاشت.

پس صیّاد، چاره‌ای جست و حيله‌ای ساخت و از عفریت پرسید که چگونه با این هیکل بزرگ در خمره‌ای کوچک جا شده است و تا چگونه این اتفاق را به چشم نبیند، باور نمی‌کند. عفریت برای اثبات مدعای خود به درون خمره رفت، ولی هنگامی که «خواست بیرون آید، به درآمدن نتوانست و دانست که صیّاد او را در زندان کرده و مهر سلیمان نبی بر آن نهاده است. پس صیّاد، رویین خمره را برگرفته، به کنار دریا شد. عفریت گفت: چه خواهی کردن؟ گفت: تو را به دریا خواهم افکند که تا ابد در آنجا بمانی. عفریت بنالید و گفت: مهر از سر خمره بردار و مرا رها کن که به پاداش نیکو خواهی رسید» (URL4) و صیّاد پذیرفت.

در بازی دیوان نیز دقیقاً همین ماجرا بازآفرینی شده است، یعنی شخصیت صیّاد، هرزمان که در حین بازی، با مرگ روبه‌رو شود، می‌تواند یک نفر را که گمان می‌کند دیو است، از بازی خارج کند و حکایت صیّاد و عفریت را در اذهان زنده کند.

میّت:

میّت به معنی مرده و کسی که دچار موت شده است، پدیده‌ای را فرا ذهن می‌آورد که با مفهوم «بازگشت از مرگ» هم‌خوانی دارد. یکی از پژوهش‌هایی که به پدیده بازگشت از مرگ در قصه‌های عامیانه پرداخته و ۱۲ نمونه از این قصه‌های ایرانی را تحلیل کرده است، به این نکته دست یافته که «با مطالعه این قصه‌ها مشاهده

شد که راوی چه برای ایجاد تعلیق و زیباتر کردن داستان و چه برای رساندن پیامی خاص به مخاطب در داستان خود، از بن‌مایه بازگشت از مرگ استفاده کرده است. شیوه طرح این بن‌مایه، ریشه آن و این نکته مهم که سیری تکاملی برای بیان این مطلب در قصه‌ها وجود داشته، مهم است. گذر زمان، یافته‌های تازه بشری و اتفاقات تاریخی، بی‌شک در طرح این قصه‌ها مؤثر بوده است. در نهایت، از تحلیل محتوای روایت‌ها می‌توان نتیجه گرفت هرچند طرح مسئله بازگشت از مرگ در طول سالیان، شکل‌های مختلفی به خود گرفته و سیر تحول آن از اسطوره به جادو و از جادو به دین بوده است، اما اصل موضوع توانایی بازگشت از مرگ در روایت‌های مختلف ثابت بوده است» (غفوری، ۱۳۹۷: ۱).

در بازی دیوان، شخصیت میّت که از کهنسالان روستا بوده و به‌تازگی درگذشته است، در همان ابتدای بازی، با نمایش کارت خود اعلام می‌کند که از دنیا رفته و از آن پس در تمام اتفاقات بازی، حتی زمانی که رعایا همگی در خواب هستند، با چشمانی باز، نظاره‌گر بازی است. او با اشاراتی تلاش می‌کند به گروه رعیت برای شناسایی دیوها کمک کند؛ به این ترتیب که در هر روز می‌تواند یک حرف که نشانه‌ای از یکی از دیوهاست را بگوید. به‌عنوان مثال، اگر لباس یکی از دیوها سبز است، می‌تواند حرف «سین» را بگوید، اما اجازه ندارد به نام افرادی که در نقش دیو هستند، اشاره کند.

پیش‌مرگ:

پیش‌مرگ یا فدایی به افرادی گفته می‌شود که وظیفه محافظت از شخصیت‌های برجسته را دارند و چنین پدیده‌ای در بسیاری از افسانه‌های حماسی به چشم می‌خورد. یکی از این موارد، افسانه حمزه‌نامه است که در آن، «دشمن قسم‌خورده حمزه، زمردشاه، پادشاه مشرق زمین است. هر دو طرف، مأموران و پیش‌مرگان شجاع و دلیری دارند که از آنها به‌عنوان عیار نام برده شده است. مأموریت اصلی عیاران، جاسوسی و از بین بردن دشمنان بود. در میان آنان، عیاران زن هم به چشم می‌خورند که معروف‌ترین آنها خوش‌خرام است که در جنگاوری، کم از عیاران مرد ندارد» (URL۵).

همچنین در بسیاری از افسانه‌های ایرانی، نقش بدل یا بدل قهرمان، وظیفه

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

پیش‌مرگی را بر عهده دارد. چنان‌که در قصهٔ حسین گُرد شبستری، بهزاد «علاوه‌بر پناه‌دادن قهرمان و یارانش، هنگامی‌که برای تهیهٔ آذوقه به شهر می‌آید، دستگیر و به دار آویخته می‌شود. براساس قوانین کلی روایت، بهزاد به‌عنوان بدلِ قهرمان کشته می‌شود و قهرمان از مرگ نجات می‌یابد» (دهقان‌دهنوی و جلالی‌پندری، ۱۳۹۰: ۱۴۶).

همان‌طور که از نام این شخصیت معلوم می‌شود، در بازی دیوان، پیش‌مرگ می‌تواند با فداکردن جان خود، همچون عیاران در داستان حمزه‌نامه، جان یک نفر را نجات دهد، به این ترتیب که شب‌هنگام، پیش از تصمیم دیوها، چشم می‌گشاید و شخصی را که حاضر است جانش را فدای او کند، برمی‌گزیند. چنان‌چه همان فرد توسط دیوها کشته شود، پیش‌مرگ به‌جای او از بازی خارج شده و جان مقتول، نجات می‌یابد.

شب‌گرد:

شب‌گردی و درویشی و خویش را به‌عنوان فردی ساده‌لوح جا زدن، در بسیاری از داستان‌ها مطرح شده است. به‌عنوان مثال، در قسمت‌های مختلف قصهٔ حسین کرد شبستری، «هر بخش آن، شروعی دارد که طی آن، یکی از پهلوانانِ مأمورِ مبارزه و هنرنمایی، وارد ماجرای می‌شود که مضمون آن، به‌طور معمول، شب‌گردی، لباس مبدل پوشیدن، بیهوش کردن مزاحمان و دشمنان، دستبرد زدن، سرپا سلاح پوشیدن، شبانه به خانهٔ دشمن رفتن، ریش و سبیل دشمنان مغلوب را تراشیدن، کاغذی در هنگام دستبرد و یا کشتار از خود به‌جا گذاشتن، نیمه‌شب به چارسوق بازار رفتن و به نگهبان گفتن، مبارزه و تیغ‌بازی و سرانجام، پیروزی است» (دهقان‌دهنوی و جلالی‌پندری، ۱۳۹۰: ۱۴۷).

در بازی دیوان هم این نقش را شخصیت شب‌گرد بر عهده دارد تا شب‌هنگام، زمانی که دیوها در حال تصمیم‌گیری هستند، به‌صورت مخفیانه، لای چشم خود را بگشاید و با شناسایی دیوها، در طی روز و بدون اشارهٔ مستقیم، رعیت را برای حذف این موجودات پلید از روستا، یاری رساند.

مرغ عشق:

در این عبارت، می‌توان «مرغ عشق» را نام پرنده‌ای خاص دانست که در دوران معاصر به چنین نامی خوانده می‌شود و نیز می‌توان واژه «مرغ» را به‌عنوان معنای عام «پرنده» در نظر گرفت که در داستان‌ها و افسانه‌های کهن ایرانی، مورد دوم، کاربرد داشته و پرندگان گوناگونی به‌عنوان نماد عشق مطرح شده‌اند؛ مثلاً «بلبل» و عنده‌لیب را غالب شاعران، پرندۀ عشق نامیده‌اند. در فرهنگ نمادها این پرندۀ در ارتباط نزدیک با عشق و مرگ قلمداد شده است» (شوالیه، ۱۳۷۸: ۱۰۳). بلبل، بیش از هر پرندۀ دیگر، در مثنوی (مولوی) با گل و زاغ همراه شده است. مولانا از این پرندۀ، ۲۶ بار و با این معانی نمادین استفاده کرده است: عاشق (۱۲ مورد)، معنای عادی (۳ مورد)، شاکر خداوند (۲ مورد)، انسان کامل (۷ مورد)، سالک (۱ مورد) (صرفی، ۱۳۸۶: ۶۵).

درخصوص پرندۀ «مرغ عشق»، به‌واسطه وابستگی بیش از حدی که به جفت خود دارد، به‌عنوان نماد عشق نام‌گذاری و در متون جدید، مورد استفاده قرار گرفته است. در بازی دیوان، او فقط شب اول بیدار شده، دو نفر را انتخاب کرده و آنها را دلدادۀ یکدیگر می‌کند. از این پس، آن دو دل داده، باید در حفظ جان هم بکوشند، زیرا چنان‌چه یکی از این دو نفر کشته شود، دلدادۀ او نیز خودبه‌خود از فراقش، در لحظه، دق می‌کند و از بازی خارج می‌شود.

پیر:

پیر فرزانه، بخشی از شخصیت هر فرد، فارغ از سن و سال اوست. در مکتب یونگ، پیر فرزانه، نماد خرد موروثی است و جزء سرشت همۀ انسان‌ها محسوب می‌شود. «شخصیتی مسن و صاحب‌اقتدار که در ساختار ضمیر انسان‌ها جای دارد و درواقع، همان تجربۀ کهن و حقیقت تجربی و خرد ذاتی است که با ما زاده می‌شود و هماهنگی تمامی ساختار زیستی و روانی آدمی را به عهده دارد؛ صورتی ازلی که در رؤیایها در قالب پدر، پدربزرگ، معلم، فیلسوف، مرشد، حکیم یا کاهن تجلی پیدا می‌کند و در افسانه‌ها در هیئت حکیمی کهنسال، پیرمردی منزوی یا ساحری قدرتمند به کمک قهرمان گرفتار می‌شتابد و از طریق عقل برتر به او کمک می‌کند تا از سرنوشتی شوم نجات یابد» (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۱۲).

اهمیت این کهن‌الگو تا بدان‌جاست که تقریباً در تمامی آثار ادبی صوفیانه، به‌نوعی بر جایگاه بی‌بدیل آن تأکید شده و شواهد متعددی را می‌توان در این آثار که عمدتاً به زبان تمثیل ارائه شده‌اند، دال بر این حقیقت، ارائه کرد. شیخ اشراق، طرح اصلی پیر فرزانه خود را وام‌دار دو حکیم متقدم، یعنی حکیم سنایی و شیخ‌الرئیس ابن‌سیناست و سهروردی، خود بر تأثیرپذیری‌اش از ح‌بن‌یقطن ابن‌سینا تصریح کرده است. با این حال، باید توجه کرد که طرح اصلی تمثیل پیر فرزانه، ریشه‌ای قدیم‌تر دارد و سوابق آن را باید در حکمت یونان و پیش از آن، در حکمت مصر باستان جست‌وجو کرد (طاهری و همکاران، ۱۳۹۲: ۱۲۹).

شخصیت پیر در داستان‌های مختلفی که توسط شیخ اشراق با رویکرد عرفانی نگاشته شده، به‌وفور خودنمایی می‌کند و خصوصاً در داستان «آواز پر جبرئیل» در حدّ عالی، نقش‌آفرین است. این شخصیت در بازی دیوان، جایگاه بزرگ و کدیور روستا را دارد و اگر پیر در طول روز بمیرد، نقش‌ها و توانایی‌های تمامی مردمان روستا در شب بعد، از آنها سلب شده و برای آن یک‌شب، قدرت ایفای نقش از گروه رعیت گرفته می‌شود.

مفلوک:

مفلوک به‌معنای فلاکت‌زده و بدبخت، به یک شخصیت خاص در داستان‌ها و افسانه‌ها برنمی‌گردد و در بسیاری از داستان‌ها، چنین افرادی که از لحاظ اقتصادی، اجتماعی یا اخلاقی، دچار شکست و فلاکت می‌شوند، وجود دارند. یکی از کسانی‌که با اغراق در داستان‌هایش، فراوان به چنین پدیده‌ای پرداخته، صادق چوبک، نویسنده معاصر است. «در داستان‌های چوبک، آدم‌های مفلوک و تحقیرشده، آدم‌های اسیری که می‌سوزند و می‌سازند و راه به جایی نمی‌برند، نشان داده می‌شوند، ولی تصویر این آدم‌ها بس تجریدی است» (دستغیب، ۱۳۵۳: ۱۰). در برخی از داستان‌های او، مثل: «پاچه‌خیزک» یا «روز اول قبر»، چنین بدبختی‌هایی کاملاً مشهود است.

اما نقش مفلوک در بازی دیوان به این شرح است که اگر مردم (به هر ترتیبی) برای اتهام‌زدن و حذف کسی در طول روز به اجماع نرسند، مفلوک از بازی بیرون می‌رود. درواقع، در صورتی‌که مردم در مباحث‌شان به نتیجه‌ای نرسند، یکی

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

از خودشان از بازی حذف می‌شود. این شخص که روزی متمول و ثروتمند بوده، حالا به چنین وضعیتی دچار شده و بداقبال‌اش در شخصیتی که در بازی دارد، رخ نموده است.

دیو:

دیو، برجسته‌ترین آفرینش اهریمنی در اساطیر ایران است که از متون اوستایی و سانسکریت به قصه‌های عامیانه راه یافت. واژهٔ دیو، در فارسی میانه Dew و باستان daiva و اوستا daeva و معادل آن در سانسکریت به معنی خدا به‌کار رفته است (مولایی، ۱۳۸۸: ۲۵۳). دیوان در اصل، به خدایان آریایی پیش از زرتشت گفته می‌شد که بعدها به خدایان گمراه‌کننده تغییر معنی دادند، اما دیگر اقوام هندواروپایی، همچنان دیو را در معنای اصلی خود به کار گرفته‌اند (فروه‌وشی، ۱۳۸۱: ۱۵۰).

شخصیت دیو در اکثر افسانه‌های کهن ایرانی وجود دارد، از شاهنامهٔ فردوسی گرفته تا نوش‌آفرین‌نامه که یک داستان عامیانهٔ افسانه‌ای در عهد قاجار است. این موجودات خیالی، گاهی علیه قهرمان قصه‌ها اقدام می‌کنند و گاهی رام و گوش‌به‌فرمان قهرمان داستان هستند و نیروهای فراطبیعی خود را برای یاری وی به کار می‌بندند.

در بازی دیوان که نام خود را از همین شخصیت به عاریه گرفته است، دیوها نقش منفی و شخصیت مودی و نفوذی در میان رعیت روستا محسوب می‌شوند که شب‌ها و هنگام تاریکی هوا، اهالی روستا را شکار کرده و از بازی خارج می‌کنند.

دیو سپید:

دیو سپید، مشهورترین دیو شاهنامه و سرکردهٔ دیوان مازندران است که کاووس را اسیر می‌کند. دیوان مازندران، به‌گفتهٔ فردوسی، از خطرناک‌ترین و جسورترین دشمنان ایرانیان به شمار می‌رفتند و از آن جهت، مردم این سرزمین را دیو نامیده‌اند که پس از اصلاح دین زرتشت، به دین آریایی قدیم خود باقی ماندند و دیوان (خدایان) را همچنان موردپرستش قرار دادند، به همین سبب، بین آریاهای مازندرانی با آریاهای ایرانی مخالفت عمیقی وجود داشته است (پرنیان و بهمنی،

همان‌طور که در شاهنامهٔ فردوسی، دیو سپید، رهبر دیوان مازندران است، در بازی «دیوان»، سرگروه دیوهاست؛ نگره و زورگو است و حتی به خود دیوها نیز با قلدری می‌پرد. هویت او به‌عنوان یک دیو، از سوی مفتش، غیرقابل‌شناسایی است. در صورت به‌توافق‌نرسیدن دیوها برای انتخاب مقتول، رأی دیو سپید، ملاک و تعیین‌کننده است.

جن:

اگر چه دیو در بسیاری از متون افسانه‌ای، مترادف با جن تلقی شده، در برخی از موارد، جنیان در متن داستان‌ها حضور دارند. به‌عنوان نمونه، در منظومهٔ «وامق و عذرا» یکی از آثار ظهیر کرمانی، قصه چنین به جن‌ها گره خورده که «شاهزاده وامق، تصویر عذرا را درخلوتخانهٔ ملک (پدر) می‌بیند و بر او عاشق می‌شود، با برادرخواندهٔ خود، آصف‌ثانی، عازم چین می‌شود و پس از در بلیات‌افتادن و مهالک و خطرها و نبرد با انواع جانوران سحری، به تسخیر جنیان درمی‌آید و به خواندن طلسم‌هایی که از حکیمان آموخته، می‌پردازد و سرانجام با غلبه بر نصر و بیجاده، دو تن از جنیان که در بازگویی ماجرای عشق عذرا به وامق به ملک چین جاسوسی نموده بودند، ملک‌الارواح، پدر پریزاد عذرا با وصال آن دو موافقت می‌نماید» (بساک و سیدعصایی، ۱۳۹۶: ۴۹).

شخصیت جن در بازی دیوان به این صورت است که شب‌هنگام، پس از بسته‌شدن چشم دیوها، توسط راوی از خواب بیدار شده و با اشاره به یک نفر در جلد او می‌رود و آن فرد، بدل به دیو می‌شود. این چنین است که در روز بعد، کارت جن، رو شده و او از بازی خارج می‌شود. این شخصیت در بازی، جزء نقش‌های تکمیل‌کننده (و نه نقش‌های اصلی) است و دارای پیچیدگی‌هایی است. جن از هویت دیگر دیوها، و دیگر دیوها نیز از هویت جن، بی‌اطلاع هستند. مفتش در صورت پرسش دربارهٔ هویت جن، از راوی، پاسخ منفی می‌شنود. جن در طول شب، چه توسط دیوها و چه زهرمار حکیم‌باشی، کشته نمی‌شود. در صورتی که جن در جلد دغل برود، تأثیری بر روی او نخواهد داشت و خود جن نیز نمی‌میرد. اگر جن در جلد کسی برود که در همان‌شب کشته شده باشد، از

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

بازی حذف نمی‌شود. در شمارش تعداد بازیکنان (برای اتمام بازی) جن از دیوها شمرده نمی‌شود.

دغل:

دغل به معنی فریب‌کار است و معمولاً در نیرنگ‌هایی که در افسانه‌های مختلف وجود دارد، چنین افرادی یافت می‌شوند. یکی از این شخصیت‌های دغل‌کار در شاهنامه فردوسی، «شغاد» است. «ازجمله شخصیت‌های پیچیده روانی و اثرگذار، اما منفی شاهنامه، شغاد، برادر ناتنی رستم است که فردوسی چنان هنرمندانه و دقیق به ارائه نشانه‌ها، توصیف رفتارها و علل انگیزشی وی در قتل رستم می‌پردازد که با بررسی کلیه این توصیف‌ها و نشانه‌ها و مقایسه آنها با ناپهنجاری‌های روانی شناخته‌شده در دانش روان‌شناسی، می‌توان نتیجه گرفت شغاد دچار اختلال روانی «عقدۀ حقارت» است. بنابراین گزارش فردوسی، می‌تواند علل پیدایش احساس حقارت و تبدیل آن به عقدۀ حقارت را در شغاد نسبت به رستم در این موارد دانست: مادر کنیز و بی‌اصل و نسب، تولد شوم، تبعید از کشور و خانواده در سن نوجوانی و آوازۀ جهانگیر رستم» (قبول و یا حقی، ۱۳۸۸: ۶۴).

مهدی اخوان‌ثالث نیز در خوان هشتم، شغاد را چنین توصیف می‌کند:

این شغاد دون، شُغال پست

این دغل، این بد برادر

نطفه، شاید نطفۀ زال زر است، اما

کشتگاه و رستگاهش نیست رودابه

زاده او را یک نهره شوم، یک ناخوب مادر

نه نبایستی بیندیشم (اخوان‌ثالث، ۱۳۷۲: ۸۱).

دقیقاً همانند همین، اختلال روان‌شناسانۀ عقده حقارت را می‌توان در شخصیت دغل در بازی دیوان ملاحظه کرد: «به‌نقل از راویان پیر روستا، خاندان دغل از زمین و زمان کینه به دل داشته‌اند و به این سبب، او اکنون مُترصد گرفتن انتقام از همگان است» (باهمزی، ۱۳۹۹: ۲۶).

دغل در بازی دیوان، نقش مستقلی محسوب می‌شود؛ او نه جزء مردم و نه از

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

دیوهاست. هدف او در بازی، این است که خود را دیو جا بزند و با فریب دادن مردمان، کاری کند که بر علیه او متحد شده و با رأی‌گیری، او را از بازی اخراج کنند. اگر دغل به رأی مردم- در طول روز- از بازی حذف شود، به هدفش رسیده و به تنهایی، برنده بازی محسوب می‌شود و بازی به پایان می‌رسد. او از روز دوم، نقشش را ایفا می‌کند. پس در صورت رأی آوردن در روز اول، کشته نمی‌شود. دغل از مرگ در شب‌هنگام مصون است و توسط دیوها و حکیم‌باشی کشته نمی‌شود. جن نمی‌تواند در جلد دغل فرو رود. اگر دغل توسط مرغ عشق، با هر بازیکنی پیوند خورده باشد، با مرگ جفتش، او هم خواهد مرد. در شمارش تعداد بازیکنان در هنگام اتمام بازی، دغل شمرده نمی‌شود. به این ترتیب، کلیه ۱۵ شخصیت و نقشی که در بازی دیوان وجود دارد، با شخصیت‌های مشابهی که در افسانه‌ها و داستان‌ها و فرهنگ و ادبیات ایران وجود دارد، مطابقت داده شد تا بازآفرینی این شخصیت‌ها در قالب یک بازی رومیزی به صورت ملموس و عینی، قابل‌درک باشد. این تطابق در جدول شماره ۳ به نمایش درآمده است.

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

جدول ۳. مقایسه شخصیت‌های بازی دیوان با پیش‌متن‌های افسانه‌ها و داستان‌های ایرانی (نگارندگان)

شخصیت‌های بازی دیوان	ویژگی‌های خاص شخصیت	شخصیت‌های مشابه در افسانه‌های ایرانی
رعیت	مسئولیت‌پذیری، احساس وظیفه نسبت به روستا در برابر دیوها	مردمان در بسیاری از افسانه‌ها و داستان‌ها
مفتش	جوینده و پرسنده	بازرس در داستان مفتش اثر غلامحسین ساعدی
حکیم‌باشی	درمانگر و نجات‌دهنده و در عین حال قاتل پدان	حکیم در قصه «ملک یونان و حکیم رویان» از افسانه هزار و یک شب
ساحره	جادوگر و دارای طلسم	زنان جادوگر در داستان‌های فریدون و سیاوش و اسفندیار در شاهنامه
صیاد	امکان حذف دیوها در هنگام مرگ خود	صیاد در حکایت «صیاد و عفريت» از افسانه هزار و یک شب
میت	بازگشت از مرگ و راهنمایی دیگران	شخصیت‌هایی در ۱۲ داستان عامیانه ایرانی که بازگشت از مرگ را تجربه کرده‌اند.
پیش‌مرگ	نجات جان دیگران با فدا نمودن جان خویش	عطاران در افسانه حمزه‌نامه و بهزاد در قصه حسین گرد شبستری
شب‌گرد	خود را به ساداه لوحی‌زدن برای کسب اطلاعات	پهلوانان در قصه حسین گرد شبستری
مرغ عشق	دلدادگی و عشق، به طوری که با مرگ یکی، دیگری نیز می‌میرد.	بلبل در مثنوی معنوی مولوی
پیر	راهنما و خردپیشه و کدبور	پیر فرزانه در داستان‌های سهروردی، خصوصاً «آواز پیر جبرئیل»
مفلوک	فلاکت و بداقبالی	شخصیت‌های داستان‌های صادق چوبک، مثلاً در داستان‌های «پاچه خیزک» یا «روز اول قبر»،
دیو	دارای قدرت پنهان منفی و اذیت و قتل مردمان	دیو در شاهنامه فردوسی و نوش‌آفرین‌نامه
دیو سپید	سرکرده دیوان	دیو سپید در شاهنامه فردوسی
جن	پنهان و ناشناس و دارای قابلیت تسخیر مردمان	جنیان در منظومه «وامق و عذرا» اثر ظهیر کرمانی
دغل	دارای عقده حقارت و تلاش برای آزار دیگران	شعاد در شاهنامه فردوسی

نتیجه‌گیری

بازی، محملی مؤثر برای یادگیری و فرهنگ‌آموزی است. بازی‌های رومیزی، نوع تازه‌ای از روایت داستان‌ها و قصه‌ها هستند که بازی‌کننده را به‌مثابه یک شخصیت داستانی، وارد عرصهٔ نقش‌آفرینی می‌کنند؛ به‌طوری‌که هر بار، اتفاق تازه‌ای رقم می‌خورد و پایان داستان، براساس درون‌مایه‌ای ثابت، متغیر و متفاوت خواهد بود. در این میان، نقش رسانه‌های بازی‌های رومیزی به‌عنوان بستر انتقال فرهنگ، مفاهیم، ارزش‌ها و پیام‌ها نباید نادیده انگاشته شود.

اگرچه پیگیری‌ها و تلاش‌هایی برای طراحی بازی‌های ایرانی صورت گرفته، اما حداقل در بخش بازی‌های رومیزی، هنوز چنان‌که بایسته و شایسته است، به‌جز تعدادی اندک، به بازآفرینی داستان‌ها و افسانه‌های ایرانی که آموزنده و مفید هستند، پرداخته نشده، درحالی‌که ظرفیت بسیار ارزشمندی در این عرصه، برای احیای فرهنگ و هویت ایرانی- اسلامی وجود دارد که مغفول مانده است. بازی دیوان، یکی از محدود بازی‌های رومیزی است که توانسته با اخذ روند یکی از مشهورترین بازی‌های دنیا یعنی مافیا، شخصیت‌های افسانه‌ای ایرانی را با درون‌مایه‌ای جذاب، بازآفرینی کند که این موضوع، در پژوهش حاضر، مورد مطالعه قرار گرفت. سؤال‌های پژوهش، آن بود که در بازی رومیزی دیوان، از کدام‌یک از شخصیت‌های افسانه‌های ایرانی بهره‌برداری شده است؟ شخصیت‌ها چگونه در داستان این بازی، بازآفرینی شده‌اند؟ بازآفرینی افسانه‌ها در قالب بازی رومیزی چه مزایا و معایبی نسبت به پیش‌اثر- که همان محتوای اصلی افسانه‌ای است- دارد؟ درخصوص سؤال نخست، می‌توان گفت در بازی دیوان، ۱۵ شخصیت، در نظر گرفته شده که به فراخور تعداد بازی‌کنندگان، در دو گروه اصلی مردمان و دیوان، نقش‌های خود را ایفا می‌کنند. از این میان، ۱۱ نقش در گروه مردمان قرار دارد، شامل: رعیت، مفتش، حکیم‌باشی، مرغ عشق، صیاد، پیر، میث، شبگرد، ساحره و مفلوک. ۳ نقش نیز در گروه دیوها دسته‌بندی می‌شود، شامل: دیو سپید، دیو و جن و ۱ نقش هم به‌صورت مفرد، علیه هر دو گروه است به‌نام دغل. در این بخش با عنایت به پیشینهٔ شخصیت‌ها در افسانه‌ها و داستان‌های ایرانی، بینامتنیت جاری و هنجارگریز نوین در کاربردی‌سازی افسانه‌های منقول ایرانی مورد توجه قرار گرفته است.

در این مقاله، برای پاسخ به سؤال دوم، یعنی چگونگی بازآفرینی کاراکترها در بازی دیوان، ضمن معرفی این شخصیت‌ها و تطابق آنها با شخصیت‌های مشابهی که در داستان‌ها و افسانه‌ها و ادبیات ایران وجود داشته‌اند، بینامتنیت جاری در متن بازی، کاملاً مشهود شد. به این معنا که مشخص شد طراحان بازی دیوان، تلاش کرده‌اند از عناصر داستان‌های موجود در فرهنگ ایرانی، بریده از محدودیت‌های زمانی استفاده کنند و هنر طراحان در این بوده که از توانش هر شخصیت با توجه به صبغه آن در ادبیات یا پیش‌متن استفاده کرده و با این کار، سبب فراهم‌آوردن مقدمات فرهنگ‌سازی شده‌اند.

برای درک بهتر و تحلیل کامل‌تر، در این پژوهش تلاش شد تا طیفی وسیع و متنوع از داستان‌ها و افسانه‌ها مورد بررسی قرار گیرند، لذا درخصوص هر یک از شخصیت‌ها به انواع متفاوتی از قصه‌ها استناد شد و شخصیت‌های پرسابقه افسانه‌ای و عامیانه، از درون صندوقه قصه‌های پیشین، بیرون کشیده شدند تا با جایگاه تازه‌شان مطابقت داده شوند. در این میان، برخی از شخصیت‌ها به‌سادگی، نقش خود را در گیم‌پلی بازی پیدا کرده‌اند و برخی دیگر برای پذیرفتن نقش جدید، مجبور به تغییراتی در سابقه ذهنی مخاطب و تعاریف پیشینی خود در افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه شده‌اند. اما به هر ترتیب، شخصیت‌های بازآفرینی‌شده، پس از فراز و فرود و تغییراتی، به یک داستان یکپارچه و همگن دست یافته‌اند. در پاسخ به سؤال سوم، مزایای بازآفرینی را می‌توان تداوم و استمرار مفاهیم فرهنگی یک ملت، امکان ظهور مجدد شخصیت‌های قدیمی در دوران جدید، فرصت یادآوری پدیده‌های فرهنگی فراموش‌شده، به‌کار بستن جذابیت بازی‌های رومیزی برای بیان پیرنگ‌های اصیل، روزآمدی درون‌مایه‌های افسانه‌ای طبق نیازها و سلیقه‌های مخاطب برشمرد. همچنین معایب و آسیب‌های فرایند بازآفرینی عبارت‌اند از: امکان فروکاهیدن کار به تقلید، امکان عدم مطابقت محتوا و فرم، احتمال افول آفرینش‌های تازه برای انتقال پیام‌های نوین به واسطه اولویت‌یافتن بازآفرینی، امکان قلب و تغییر در درون‌مایه‌ها به واسطه اقتباس‌های چندباره. لذا ضرورت دارد در بازآفرینی شخصیت‌های افسانه‌ای در قالب بازی‌های رومیزی، به تقویت مزیت‌ها و کاهش معایب و پیشگیری از آسیب‌ها توجه شود. این مزایا و معایب، در بازآفرینی شخصیت‌های بازی دیوان نیز وجود داشت؛

به‌عنوان نمونه، هنگامی‌که از نقش «رعیت» بحث می‌شود، به‌جای شهروندان منفعلی که در قصه‌ها و افسانه‌ها معمولاً موردظلم و ستم بوده‌اند، با مردمانی فعال و دغدغه‌مند مواجه می‌شویم که برای حفظ آبادی خود، تلاش می‌کنند و چنین مزیتی، سبب می‌شود که ارتقای معنایی در ذهن بازی‌کنندگان نسبت به مفهوم مردم و رعیت، رقم بخورد. نمونه‌ی دیگر، شخصیت «جن» است که شاید برای خردسالان و نوجوانان با اندکی واهمه همراه باشد، اما زمانی‌که در این بازی، با چنین شخصیتی روبه‌رو می‌شود، پیش‌اثرها در ذهن او کم‌اثر خواهد شد. بازی دیوان به‌روشنی نشان داد که افسانه‌های ایرانی، با وجود منقول‌بودن، قابلیت کاربردی‌سازی دارند. به‌علاوه، طراحان این بازی رومیزی، به پیشینه‌ی شخصیت‌های متنوع از پیش‌اثر، یعنی افسانه‌های ایرانی که در فرایند بازآفرینی در بازی رومیزی به کار گرفته شده‌اند، کاملاً تسلط علمی داشته و خود را تنها به یک پیش‌اثر که به بازه‌ی زمانی خاصی تعلق دارد، محدود نکرده‌اند. ۱۵ شخصیت متفاوت، از میان داستان‌های افسانه‌ای و عامیانه بیرون آمده و ضمن حفظ ماهیت اصلی خود، با پذیرفتن نقش‌هایی تازه براساس گیم‌پلی بازی دیوان، حیاتی تازه در افکار و اذهان بازی‌کنندگان یافته‌اند و یک استمرار معنایی را در قالب‌های مختلف فرهنگی رقم زده‌اند. توجه به نقش رسانه‌ای بازی‌های رومیزی، یکی از نوآوری‌های این مقاله بود که جنبه‌ای نو در بررسی این نوع از صنایع فرهنگی محسوب می‌شود. درنظرگرفتن جایگاه این بازی‌ها برای انتقال فرهنگ و مفاهیم و ارزش‌های بومی و ملی و دینی، نکته‌ی قابل‌توجهی است که از جمله کارکردهای رسانه است. این پژوهش نشان داد که می‌توان شخصیت‌ها و شاخصه‌های محبوب و مفید را با زبانی تازه و در بستر رسانه‌ای نوین بازآفرینی کرد. امید است طراحان ایرانی بازی‌های رومیزی، توجه بیشتری به عرصه‌ی فرهنگ و ادبیات غنی ایران داشته و آثاری برآمده از این گنجینه‌ی ارزشمند را برای نسل امروز و فردای ایران اسلامی رقم بزنند و بازی‌ها و اسباب‌بازی داخلی معنی‌دار و جذابی را برای آینده‌سازان این سرزمین فراهم کنند. پژوهش‌های میان‌رشته‌ای نیز با مطالعه‌ی نقش ادبیات در بازی‌ها، می‌توانند به این رویکرد، مدد رسانده و ویژگی‌های مثبت و منفی آن را احصا کنند.

فهرست منابع

- ابن اثیر جزری، مبارک‌بن محمد (۱۳۶۷). **النهایه فی غریب الحدیث و الأثر**، (تحقیق محمود محمد طناحی)، قم: مؤسسه مطبوعاتی اسماعیلیان.
- احمدی، ستایش؛ رهبر، ایلناز؛ و معین‌الدینی، محمد (۱۳۹۸). «بررسی چگونگی بازنمایی شخصیت‌های اسطوره‌ای ایران در بازی "تجات قلعه" در گوشی هوشمند، **مقالات پنجمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها**، دانشگاه اصفهان.
- اخوان‌ثالث، مهدی (۱۳۷۲). **در حیاط کوچک پاییز در زندان**، تهران: بزرگمهر.
- ارژنگی، کامران؛ مبارک، وحید (۱۳۹۴). «تحلیل نماد زن جادو در شاهنامه بر مبنای روان‌شناسی یونگ». **فصلنامه پژوهش‌های ادبی و بلاغی**، ۳(۴)، ۱۱۴-۱۰۰.
- اسکات، جفری (۱۳۹۳). **فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن**، (مترجم: امیرمسعود علمداری و پریرسا کاشانیان)، تهران: هنر نو.
- اکبرلو، منوچهر (۱۳۸۴). **اقتباس ادبی برای سینمای کودک و نوجوان**، تهران: انتشارات بنیاد سینمای فارابی.
- آموزگار، ژاله (۱۳۹۱). **تاریخ اساطیری ایران**، چاپ سیزدهم، تهران: انتشارات سمت.
- باهمی (۱۳۹۹). **دفترچه راهنمای بازی دیوان**، تهران: چاپ مستفیل.
- بتلهایم، برونو (۱۳۸۱). **افسون افسانه‌ها**، (مترجم: اختر شریعت‌زاده)، تهران: هرمس.
- بذرافشان، لیلیا؛ دلاوریان، هانیه (۱۳۹۴). «اقتباس از کهن‌الگوها در شخصیت‌پردازی بازی‌های رایانه‌ای در ایران»، **مجموعه مقالات اولین همایش بین‌المللی نوآوری و تحقیق در هنر و علوم انسانی**، مؤسسه سفیران فرهنگی مبین.
- بساک، حسن؛ سیدعصایی، فاطمه‌بیگم (۱۳۹۶). «مقایسه وامق و عذرا ظهیر کرمانی با ازهر و مزهر حکیم نزاری قهستانی»، **فصلنامه پژوهش‌های ادبی و بلاغی**، ۵(۲)، ۴۵-۵۳.
- بصیریان، حسین؛ و بصیریان، رضا (۱۳۸۵)، «جنبه‌های پویانمایی اساطیر». **نشریه مطالعاتی و تحقیقاتی وسایل ارتباط‌جمعی**، ش ۴، صص ۵۰-۳۳.
- بنی‌اسدی، زینب؛ صرفی، محمدرضا؛ و آقاعباسی، یداله (۱۳۹۷). **جنبه‌های پویانمایی اساطیر و افسانه‌های ایرانی**، رساله دکتری، رشته زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه شهید باهنر کرمان.
- پرنیان، موسی؛ بهمنی، شهرزاد (۱۳۹۱). «بررسی و تحلیل نمادهای بخش اساطیری شاهنامه»، **متن‌شناسی ادب فارسی**، ۱(۴)، ۹۱-۱۱۰.
- جلالی، مریم (۱۳۹۵). **شاخص‌های اقتباس در ادبیات کودک و نوجوان**، تهران: انجمن فرهنگی هنری زنان ناشر.

بازی رومی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

جلالی، مریم؛ گلکار، فائزه (۱۳۹۹). «ظرفیت‌های روان‌شناختی افسانه‌های ایرانی برای نگارش فیلم‌نامه (مطالعه موردی: افسانه یوشت فریان)». **مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه**، ۳(۳)، ۹۹-۱۲۷.

جمشیدی محمدحسین (۱۳۹۷). «تبیین معناشناسی شناختی مفاهیم «راع» و «رعیت» بر مبنای حدیث نبوی و ارتباط آن با حقوق شهروندی»، **جستارهای زبانی**، ۹(۱)، ۲۳۹-۲۷۶.

حنیف، محمد (۱۳۸۹). **قابلیت‌های نمایشی شاهنامه**، چاپ دوم، تهران: سروش.

خداداده، صوفیا؛ و حسینی‌شکیب، فاطمه (۱۳۹۱). **تیپ‌شناسی موجودات افسانه‌ای و اسطوره‌ای ایرانی با کاربرد استفاده در خلق شخصیت‌های انیمیشن**، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد، رشته تصویر متحرک، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران.

دستغیب، عبدالعلی (۱۳۵۳). **نقد آثار صادق چوبک**، چاپ اول، تهران: انتشارات کانون تحقیقات اقتصادی و اجتماعی پازند.

دلیر، نیره (۱۳۹۳). «گفتمان رعیت و راعی در نظام اندرنامه‌ای دوره اسلامی»، **جستارهای سیاسی معاصر**، ۵(۱۳)، ۸۲-۶۲.

دهقان دهنوی، زهرا؛ و جلالی‌پندری، بداله (۱۳۹۵). «بررسی عنصر روایت در قصه حسین کرد شبستری»، **ادب‌پژوهی**، ۵(۱۷)، ۱۶۳-۱۴۳.

ذاکرشهرک، مینا (۱۳۸۱). «افسانه‌ها و کارکردهای متفاوت افسانه‌ها در ایران و تأثیر آن بر کودکان»، **کتاب ماه کودک و نوجوان**، تیر و مرداد، ۵۸ و ۵۷، ۳۳-۳۵.

رامین‌نیا، مریم؛ ابراهیمی‌ایور، محمدرضا (۱۳۹۷). «از بازخوانی سنت تا بازآفرینی متن مدرن: گونه‌های اقتباس و تأثیرپذیری در نمایشنامه‌های رضا قاسمی»، **پژوهش‌های ادبی**، ۱۵ (۶۱)، ۳۹-۷۴.

رحیمی، محبوبه (۱۳۹۶). «اصطکاک اخلاقی در بازی تلگرامی گرگینه: یک خوانش انتقادی». **مجله دیجیتالی سایبرپژوهی**، سال دوم، ۲۰ خرداد ۹۶، ۱۱۱-۱۱۰.

شوالیه، ژان؛ و گبران، آلن (۱۳۷۸). **فرهنگ نمادها**، (مترجم: سودابه فضایی)، تهران: انتشارات جیحون.

شورای کتاب کودک (۱۳۹۵). **فرهنگ‌نامه کودکان و نوجوانان**، جلد سوم، تهران: فرهنگ‌نامه کودکان و نوجوانان.

صادقی نائینی، حسن (۱۳۹۳). **روش تحقیق در طراحی محیط**، محصول و خدمات، تهران: انتشارات کتاب وارث.

صرفی، محمدرضا (۱۳۸۶). «نماد پرندگان در مثنوی»، **پژوهش‌های ادبی**، ۵ (۱۸)، ۷۶-۵۳.

ضیایی، لاله. حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۸۹). **بازنمود افسانه‌های دیو و غول ایرانی در انیمیشن ایران و جهان**، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد، رشته تصویر متحرک، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران.

طاهری، قدرت‌الله (۱۳۸۹). «منطق بازآفرینی روایت‌های کهن در شعر معاصر ایران»، **تاریخ ادبیات**،

بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ ...

۳(۶۷)، ۱۷۵-۱۵۵.

طاهری، محمد؛ رضایی، فریبا؛ و آقاجانی، حمید (۱۳۹۲). «بررسی و تحلیل کهن‌الگوی پیر فرزانه در رساله‌های سهروردی»، **پژوهش‌های ادب عرفانی (گوهر گویا)**، ۱(۱)۷، ۱۳۴-۱۰۵.

غفوری، عاطفه (۱۳۹۷). «بازگشت از مرگ در قصه‌های عامیانه ایرانی»، **فرهنگ و ادبیات عامه**، ۶(۲۴)، ۱۰۱-۱۱۸.

فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۸۹). **شاهنامه**. به تصحیح جلال خالقی‌مطلق، چاپ دوم، تهران: مرکز دایرة‌المعارف بزرگ اسلامی.

فروهوشی، بهرام (۱۳۸۱). **فرهنگ زبان پهلوی**، تهران: دانشگاه تهران.

فولادوند، مرجان (۱۳۸۹). «گزیده‌ای از حکایت شب چهارم و پنجم هزار و یک شب: ملک یونان و حکیم رویان»، **خردنامه همشهری**، ۵۶، ۱۲۳-۱۲۰.

قاسمی، حمید (۱۳۹۹). **مرجع پژوهش**، چاپ اول، براساس ویراست هفدهم، تهران: اندیشه‌آرا.

قبول، احسان؛ و یاحقی، محمدجعفر (۱۳۸۸). «شخصیت‌شناسی شغاد در شاهنامه»، **جستارهای ادبی**، ۱۶۴، ۸۱-۶۴.

کاظمی، زهره؛ و غروی، فریبا (۱۳۹۵). **بررسی شخصیت‌پردازی‌های اسطوره‌ای انیمیشن رستم و بازی رایانه‌ای گرشاسپ و میزان اثرپذیری آنها از منابع ایرانی**، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد، رشته پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه شیراز.

کافلین، کورتلند (۱۳۹۱). «بنیان‌های نظریه مطالعه ادبیات عامیانه»، (مترجم: ابوالفضل حزی)، **کتاب ماه ادبیات**، ۶۵، ۳۹-۲۷.

کریمی‌نیا، محمدمهدی (۱۳۸۷). «نقدی بر مرخصی سردفتران و دفترباران بازرسی و امور مالی دفاتر اسناد رسمی»، **دادرسی**، ۶۸، ۳۸-۳۳.

مجلسی، محمدباقر (۱۴۰۴ق). **بحارالانوار**، بیروت: مؤسسه الرافع.

محمدیان، راشد (۱۳۹۸). «بررسی بازی‌های رومیزی فیزیکی و دیجیتالی در حوزه آموزش»، **رشد فناوری آموزشی**، ۳۶(۶)، ۷-۴.

مولایی، چنگیز (۱۳۸۸). **دانشنامه زبان و ادب فارسی**، ج ۳، تهران، فرهنگستان زبان و ادب فارسی.

میرزاییان، پربوش؛ و بنی‌طالبی، امین (۱۳۹۹). «**نمود شخصیت اصلی در داستان‌های کوتاه غلامحسین ساعدی (با تکیه بر ساخت‌گرایی تکوینی گلدمن)**»، جامعه‌شناسی هنر و ادبیات، ۱۲(۱)، ۳۰۶-۲۸۲.

یونگ، کارل گوستاو (۱۳۶۸). **چهار صورت مثالی**، (مترجم: پروین فرامرزی)، تهران: آستان قدس.

Bette, U. Kiernan, MFT. (2005). *The Uses of Fairy Tales in Psychotherapy - presented at Media in Transition International Conference*. Available from: betteconsulting.com/wp-content/uploads/The-Uses-of-Fairy-Tales-in-Psychotherapy.pdf, Accessed August 21, 2020.

- Booth, Paul. (2021). *Board Games as Media*. USA: Bloomsbury Publishing Inc.
- Brathwaite, B. Schreiber, I. (2009). *Challenges For Game Designers*. Charles River Media.
- Engelstein, Geoffrey. (2020). *Game Production- Prototyping and Producing Your Board Game*. United Kingdom, Milton, CRC Press.
- Ilić Rajković, Aleksandra. Senić Ružić, Mirjana. Ljujić, Bojan. (2019). Board Games as Educational Media: Creating and Playing Board Games for Acquiring Knowledge of History. *IARTEM E-Journal*, 11(2), 1-21.
- Sanders, J. (2006). *Adaptation and Appropriation*. London and New York: Routledge.
- Yao, Erlin. (2008). *A Theoretical Study of Mafia Games*. Institute of Computing Technology, Chinese Academy of Sciences, 100190 Beijing, China. 1-18.

منابع الکترونیکی:

- URL1: farsi.khamenei.ir/speech-content?id=24721 (access date: 1400/02/06).
- URL2: boardgamegeek.com/boardgame/286753/diwan (access date: 1399/11/28).
- URL3: bahamzi.com/1398/11/22/ بازی-دیوان (access date: 1399/12/05).
- URL4: 1001.chapterone.ir/entry/مدیرآمد-چهارم-شب-چون (access date: 1400/01/28).
- URL5: icro.ir/index.aspx?pageid=39368&newsview=272754 (access date: 1400/01/28).