

ترجمه انگلیسی این مقاله نیز تحت عنوان :
A Study of the Semantics and Characteristics of Representing Ancient
Egyptian Mythology in "Assassin's Creed: Origins" Computer Game
در همین شماره مجله به چاپ رسیده است.

مقاله پژوهشی

پژوهشی در معناشناسی و ویژگی‌های بازنمود اساطیر مصر باستان در بازی رایانه‌ای: «کیش یک قاتل: ریشه‌ها»

پوریا طهماسبی^{۱*}، مهیار اسدی^۲

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد تاریخ هنر جهان اسلام، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران.

۲. استادیار، دانشکده هنرهای تجسمی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران.

تاریخ انتشار: ۱۴۰۰/۰۴/۱۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۳/۲۳

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۳/۱۲

چکیده

امروزه سازندگان بازی‌های رایانه‌ای به بازنمایی رخداد‌های گوناگون و موضوعات متنوعی می‌پردازند. بازسازی تمدن‌های باستانی و استفاده از ظرفیت‌های تاریخی و اساطیری از جمله موضوعاتی است که در بسیاری از بازی‌ها مورد توجه قرار گرفته است. اساطیر، از اصلی‌ترین عناصر سازنده فرهنگی هر تمدن به شمار می‌روند. شناخت فرهنگ اساطیری هر تمدن منجر به آشنایی هرچه بیشتر با نگرش پیشینیان در باب پدیده‌های هستی خواهد شد. زبان آثار اساطیری زبانی نمادین است. همان‌طور که مقوله نماد و نمادشناسی در بسیاری از شاخه‌های علوم انسانی همواره بازتاب داشته و مورد بحث و تأکید قرار گرفته است؛ با توجه به ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای در بازتاب نمادها و اساطیر، این مقوله می‌تواند در این رسانه نوین هنری نیز مورد توجه و بازشناسی قرار گیرد. یکی از بازی‌های رایانه‌ای موفق که به بازسازی واقع‌گرایانه تمدن‌های باستانی پرداخته، بازی «اساسینز کرید: ریشه‌ها» است. این بازی با بازسازی تمدن کهن و عظیم مصر باستان، واکنش‌های مثبت بسیاری دریافت کرد. یکی از جنبه‌هایی که در این بازی مورد بازسازی قرار گرفته است توجه به خدایان، اساطیر، نقوش و نمادها است. پژوهش حاضر برای اولین بار در کشور به بررسی و نمادشناسی عناصر نمادین و اسطوره‌ای تمدن مصر بر مبنای تصاویری برگرفته از جریان این بازی رایانه‌ای با روشی توصیفی-تحلیلی می‌پردازد. هدف این پژوهش بررسی نمادشناسانه عناصر اساطیری در یک بازی رایانه‌ای موفق در سطح بین‌المللی و واکاوی شیوه‌های مختلف به‌کاررفته در این بازی جهت بازتاب این ظرفیت‌های تمدنی و اساطیری است. در نهایت از فروش و استقبال از این بازی در سطح دنیا می‌توان نتیجه گرفت زمینه‌های اساطیری و نمادهای فرهنگی قابلیت گسترده‌ای جهت استفاده در بازی‌های رایانه‌ای دارند و با تحلیل عناصر عناوین موفق بین‌المللی می‌توان اقدام به تولید بازی‌های رایانه‌ای بومی براساس ظرفیت‌های اساطیری و تمدنی غنی موجود در تمدن ایرانی-اسلامی کرد.

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای، اساطیر، نماد، مصر باستان، شبیه‌سازی، *Assassin's Creed*.

مقدمه

صنعت بازی‌های رایانه‌ای با سرعتی روزافزون در حال رشد و توسعه است. امکانات و ویژگی‌های منحصر به فرد این رسانه منجر به تولید آثار برجسته‌ای در سطح بین‌المللی شده است. یکی از زمینه‌هایی که در ساخت بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار گرفته، الهام‌گیری از تمدن‌های کهن و بازآفرینی این تمدن‌ها است. یکی از این بازی‌ها اساسینز کرید: ریشه‌ها نام دارد که در سال ۲۰۱۷ توسط کمپانی «یوبیسافت» عرضه شد. در این بازی به بازسازی تمدن مصر باستان پرداخته شده است. مصر به عنوان یکی از قدیمی‌ترین مراکز تمدنی جهان سالیان متمادی در اوج شکوفایی قرار داشته و نظام اعتقادی مصریان و اساطیر، فرهنگ و هنر پرمز و راز مردمان این سرزمین، همواره از نکات قابل بحث و توجه در طول تاریخ بوده است. در این پژوهش برای اولین بار نگاهی نمادشناسانه به اساطیر مصر با تأکید بر نمونه‌ها و تصاویر، اخذ شده از جریان یک بازی رایانه‌ای و در تطبیق با منابع مکتوب و بقایای آثار باستانی موجود صورت می‌پذیرد. تصاویر و توضیحات، با تحلیل بیش از صد ساعت از جریان نسخه اصلی و نسخه الحاقی «نفرین فراغه»^۲ از همین بازی استخراج شده است. زمینه‌های مورد بررسی شامل نمونه‌هایی از پرتکرارترین: ایزدان، اساطیر، نقوش و نمادهاست که به شیوه‌های گوناگون در این بازی بازنمایی شده‌اند، در هر بخش ابتدا ویژگی‌های ذکر شده در منابع مکتوب مورد اشاره قرار می‌گیرند، در گام بعدی نوع بازنمایی اساطیر در بازی و در تطبیق با منابع موجود مورد اشاره قرار خواهد گرفت، در انتهای هر بخش نیز تصاویری برگرفته از جریان بازی منطبق با دو گام قبلی ارائه خواهد شد. در نهایت ضمن بررسی شیوه‌های به کاررفته در این عنوان موفق بین‌المللی و نمادشناسی عناصر نمادین و اساطیری این بازی طبق الگوی سه مرحله‌ای یاد شده در هر بخش، علاوه بر شناخت هر چه بهتر کهن‌الگوها و برقراری ارتباط نسل حاضر و آینده با این تمدن عظیم بشری می‌توان از زمینه‌های فرهنگ غنی و پر بار اساطیری ایران در تولید بازی‌های رایانه‌ای با مضمون مشابه بهره جست. پرسش‌های اصلی مقاله حاضر از این قرار است که اساطیر مصری بازنمایی شده در بازی «اساسینز کرید: ریشه‌ها»، دارای چه معانی نمادینی هستند؟ با توجه به قابلیت‌های هنر-صنعت بازی‌های رایانه‌ای جهت بازسازی تمدن‌های عظیم و ظرفیت‌های فرهنگی، شیوه‌های انتخابی سازندگان برای بازنمایی جلوه‌های اساطیری در این بازی چگونه بوده است؟ همچنین تجربه مخاطب از مواجهه با این آثار در یک بازی رایانه‌ای، چه تفاوت‌هایی با مواجهه با این آثار در جایگاهی دیگر نظیر کتب، مراکز فرهنگی و موزه‌ها دارد؟

پیشینه تحقیق

در زمینه بازی‌های رایانه‌ای با موضوعات اساطیری و یا تحلیل نمادشناسانه از این بازی‌ها، پژوهش‌های بسیار محدودی در

داخل و خارج از کشور صورت گرفته است، همانطور که پیش‌تر نیز اشاره شد، در باب نمادشناسی و ویژگی‌های بازنمود اساطیر مصر باستان در یک بازی رایانه‌ای پژوهشی صورت نگرفته است. در مقاله‌ای تحت عنوان: «تطبیق الگوهای نشانه‌معناشناسی بر بازی‌نامه گرشاسپ» (رازی‌زاده، ۱۳۹۵) به تجزیه و تحلیل ساختار روایی و تطبیق الگوهای نشانه‌معناشناسی بر بازی‌نامه بازی ایرانی «گرشاسپ» پرداخته شده است. در مقاله: «بررسی نشانه‌شناختی بازی رایانه‌ای Journey» (امانی، ۱۳۹۵) نشانه‌های به کاررفته در بازی «سفر»^۳ مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته است. در گروهی دیگر از پژوهش‌ها مانند: «الگوی سه‌گانه اقتباس از شاهنامه در نگارش بازی‌نامه» (سلیمانی و کثیری، ۱۳۹۵)، «بازی‌های رایانه‌ای بر اساس قصه‌های بلند عامیانه ایرانی (با تکیه بر داستان قهرمان قاتل)» (طاهری قلعه‌نو، ذوالفقاری و باقری، ۱۳۹۲) به بررسی ظرفیت‌های ادبی و فرهنگی ایران برای بهره‌گیری در ساخت بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند. از میان پژوهش‌های محدود صورت گرفته در خارج از کشور نیز می‌توان به مقاله‌ای بسیار کوتاه تحت عنوان: «اساسینز کرید: ریشه‌ها، بازی‌های رایانه‌ای به مثابه ماشین زمان»^۴ (Casey, 2021) اشاره کرد که در این مقاله صرفاً به تحسین بازآفرینی این برهه از تاریخ در این بازی پرداخته شده است. در مقاله کوتاه دیگری تحت عنوان: «اساسینز کرید: ریشه‌ها، تور اکتشاف، تجربه پشت صحنه»^۵ (Poiron, 2021) که توسط یکی از اعضای گروه سازنده این بازی نوشته شده نیز اشاراتی محدود به قابلیت‌های موجود در بازی صورت گرفته است. از جمله ضعف‌های موجود در معدود پژوهش‌های صورت گرفته نزدیک به موضوع بحث در داخل کشور می‌توان به مواردی نظیر: عدم انتخاب و بررسی نمونه‌های موفق بین‌المللی، تأکید بر منابع مکتوب و عدم استناددهی و ارائه نمونه‌های تصویری مناسب از جریان بازی و نادیده گرفته شدن این مهم با توجه به ماهیت تصویری این هنر-صنعت اشاره کرد. پژوهش حاضر علاوه بر نمادشناسی عناصر و اساطیر بازنمایی شده در این بازی، به بررسی شیوه‌های گوناگون به کاررفته توسط سازندگان در جهت بازتاب هر چه بهتر این عناصر و آشنایی کاربران با تمدن مصر خواهد پرداخت.

روش تحقیق

نوع تحقیق از منظر هدف کاربردی بوده و با روشی توصیفی-تحلیلی در پی پاسخ‌گویی به سؤال اصلی است؛ داده‌ها نیز به صورت کیفی تجزیه و تحلیل خواهد شد. جامعه آماری شامل بازی‌های رایانه‌ای و نمونه مورد بررسی بازی «اساسینز کرید: ریشه‌ها» و نسخه جانبی از همین بازی با عنوان «نفرین فراغه» است. روش گردآوری اطلاعات با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و داده‌های تصویری برگرفته از جریان بازی است.

تعاریف و تاریخچه

تعریف بازی‌های رایانه‌ای آن گونه که برخی ممکن است در ابتدا آن را ساده ببینند، آسان نیست. لغت‌نامه آکسفورد^{۱۰} بازی رایانه‌ای را این گونه تعریف می‌کند: نوعی بازی که از طریق تصاویر الکترونیکی توسط برنامه‌های رایانه‌ای ساخته شده است و توسط کاربر انجام می‌شود. در مطالعات دانشگاهی مرتبط با این حوزه، این تعریف تنها محدود به معنای نمود و با برداشت‌های متفاوتی همراه است، چنانچه گاهی بازی رایانه‌ای را به مثابه اثری هنری، گاهی محتوایی رسانه‌ای و یا بازی در معنای عام آن تلقی می‌کنند (کرافورد، ۱۳۹۷، ۲۲؛ طاهری‌قلعه‌نو و همکاران، ۱۳۹۲، ۱۰۹-۱۰۸). در پژوهش خود، تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای را به چهار دوره زمانی تقسیم کرده‌اند: ۱- دوره‌ای که سال‌های ۱۹۳۲-۱۹۵۰ میلادی را در برمی‌گیرد، در این دوره هنوز از رایانه‌ها سخنی به میان نیامده است و دستگاه‌های سکه‌ای در این دوره رواج چشمگیری دارند. ۲- دوره‌ای که سال‌های ۱۹۶۰-۱۹۷۵ را در برمی‌گیرد. در این دوره «الف بائر»^{۱۱} برنامه‌های نوشت که داستانی را روایت می‌کرد و با نام «جنگ فضایی»^{۱۲} شهرت یافت. اولین کنسول بازی جهان با نام «ماگنوکس ادیسه»^{۱۳} در این دوران ساخته شد، برخی نیز بازی «پونگ»^{۱۴} که در سال ۱۹۷۲ ساخته شد را نخستین بازی این صنعت می‌دانند. ۳- دوره‌ای که سال‌های ۱۹۷۸-۱۹۹۰ را در برمی‌گیرد، این دوره را عصر طلایی بازی‌های طاقی نامیده‌اند. اولین بازی‌ها با استفاده از تکنیک‌های گرافیکی در همین دوره ساخته شده‌اند. ۴- دوره‌ای که سال‌های اخیر را در برمی‌گیرد (همان).

اهمیت بازی‌های رایانه‌ای

باتوجه به پیشرفت روزافزون و ظرفیت‌های فراوان و منحصر به فرد بازی‌های رایانه‌ای در زمینه‌های گوناگون نظیر شبیه‌سازی‌های واقع‌گرایانه و همین‌طور طیف وسیع مخاطبان این بازی‌ها، توجه به امکانات این رسانه امری مهم و ضروری است. «اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در حالی مطرح است که برنامه‌ریزان این بازی‌ها مجموعه‌ای از پیام‌ها را از طریق این رسانه منتقل می‌کنند، این پیام‌ها غالباً متأثر از فرهنگ و ایدئولوژی‌های فرهنگی است. در واقع به وسیله بازی است که یک‌بار دیگر فرهنگ خلق می‌شود» (خانیک و برکت، ۱۳۹۴، ۲-۱).

بررسی بازتاب اساطیر و نمادهای مصر باستان در بازی «کیش یک قاتل: ریشه‌ها»

این بازی در سبک «اکشن-ماجراجویی»^{۱۱} و «جهان باز»^{۱۲}، توسط کمپانی یوبیسافت در تاریخ ۲۷ اکتبر ۲۰۱۷ منتشر شد. جریان این بازی در مصر باستان و در بازه زمانی ۴۹ سال قبل از میلاد در دوران پادشاهی بطلمیوس سیزدهم روایت می‌شود. شخصیت اصلی این بازی که «بایک»^{۱۳} نام دارد، یک مدجای^{۱۴} مصری در

واحه سیوا^{۱۵} است. او پس از قتل ناخواسته فرزند خود در جریان توطئه‌ای از سوی پنج‌تن از ملازمان فرعون، در صدد انتقام از آن‌ها بر می‌آید و راهی دیگر نقاط مصر می‌شود. سازندگان بازی علاوه بر بهره‌گیری از محتوای داستانی جذاب برای روایت، از شیوه‌های گوناگونی جهت معرفی اساطیر به مخاطب بهره‌جسته‌اند. در نسخه اصلی و نسخه الحاقی: نفرین فرعون، بازیکن نمودهایی از اساطیر را در قالب مجسمه ایزدان، پیکرک‌های کوچک، نقوش دیواری و... در جریان سفرهای بایک مشاهده می‌کند و یا در قالبی انتزاعی در رویاهای ناشی از عذاب فرزندکشی ناخواسته شخصیت اصلی بازی، با جلوه‌هایی از اساطیر و خدایان مصری مواجه می‌شود. بازتاب تقدس حیوانات مقدس نزد مصریان از دیگر نکات جالب بازی است. در ادامه به نمادشناسی، تحلیل جایگاه و نوع بازنمایی برخی از اساطیر و نقوش در این بازی می‌پردازیم.

• آنوبیس^{۱۶}

در اساطیر، شغال، به صورت «آنوبیس» خدای مصری است که احتمالاً سگی بیابانی بود. در اینجا خدا، یا کاملاً حیوان است، یا انسانی است با سر سگ. نقش او در مراسم تدفین بوده است، مومیایی را پاس می‌داشت و قلب را در «تالار داوری» وزن می‌کرد (هال، ۱۳۹۰، ۵۲). پرستش «آنوبیس» در اکثر نقاط مصر گسترش یافت. شغال در مصر حیوان صحاری است و مصریان مردگان را با صحرای غربی پیوند می‌دادند (ایونس، ۱۳۷۵، ۱۲۶). در دوران پادشاهی قدیم «آنوبیس» مهم‌ترین خدای مردگان تلقی می‌شده است (Freeman & Ray, 1997, 91). «آنوبیس» از جمله شخصیت‌های اساطیری است که در سرتاسر بازی در قالب‌های مختلفی از جمله پیکرک‌هایی در خانه افراد، پیکره‌هایی عظیم در پرستشگاه‌ها، مراسمات تدفین و یا در قالبی انتزاعی براساس ویژگی‌های ذکر شده در منابع، بازتاب دارد. تیم سازنده بازی با استفاده از اسکن و مدلسازی‌های سه‌بعدی اقدام به شبیه‌سازی و بازآفرینی عناصری از این دست در بازی نموده‌اند. در واقع مدلسازی سه‌بعدی فرآیند ایجاد یک بازنمایی ریاضی سه‌بعدی از تصویر یک شی است که نتیجه نهایی این بازنمایی در بازی پردازش می‌شود (تصاویر ۱-۱ تا ۴-۱).

• ابوالهول^{۱۷}

قدیمی‌ترین ابوالهولها مصری و مربوط به اواسط هزاره سوم پیش از میلاد بودند. عموماً مصریان فرعون را با بدن آدمی و به هیئت شیری خمیده نشان می‌دادند که نماد قدرت فوق بشری او بود (هال، ۱۳۹۰، ۲۰) و یا موجودی افسانه‌ای متشکل از چندبخش از تن انسان و حیوانات مختلف در حال چشم‌دوختن به برآمدن خورشید، که به نظر می‌رسد معنای آن دربرگیرنده هم زمین و هم آسمان است. ابوالهول به سبب آن که عالی‌ترین تجسم یک معما است، نگهبان غایت معنایی است که باید برای ابد، فراتر از ادراک انسان باقی بماند (سرلو، ۱۳۸۹، ۱۱۸). بارزترین جلوه از



تصویر ۱-۲. (سمت راست) مجسمه ابوالهول در بازی. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل زیشه‌ها»

تصویر ۲-۲. (سمت چپ) مجسمه ابوالهول در واقعیت. مأخذ: <https://www.viator.com/en-IE/tours/Giza/Half-Day-Small-Group-Tour-Pyramids-of-Giza-and-Sphinx/d23032-10124P45>



تصویر ۲-۳. نماهایی از بازتاب سوپک در بازی. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل زیشه‌ها»

• سوپک^{۱۸} امروزی مشهود و دارای اهمیت است (تصاویر ۱-۲ و ۲-۲).

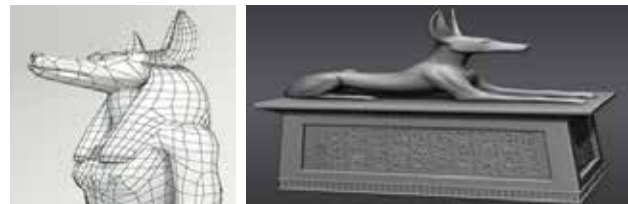
سوپک یا «سوخوس»^{۱۹}، خدایی مصری به شکل تمساح بوده است، ممکن است کاملاً حیوان، یا انسانی با سر حیوان باشد. این جانور، نماد قدرت فرارنه است و این ارتباط هنگامی معلوم می‌شود که تاج شاهی دارای دو پر را بر سر می‌نهد. در «کوم/اومبو»^{۲۰} و در «فیوم»^{۲۱} (هال، ۱۳۹۰، ۴۱) همچنین در کروکودیلوپولیس^{۲۲} (مدینه التمساح) نیز برجسته‌ترین خدای مورد پرستش بوده است (Zecchi, 2010, 153). سوپک را خدای آب هم می‌نامیدند، نام او به معنی آنکه «موجب باروری و حاصلخیزی است»، تعبیر شده است (ایونس، ۱۳۷۵، ۱۴۰). در جریان بازی در کروکودیلوپولیس معبد سوپک در کرانه نیل بازآفرینی شده است (تصویر ۱-۳)، علاوه بر پیکره‌های عظیم در معبد که مردم را در حالت عبادت نشان می‌دهد، تمساح‌هایی زنده در محوطه پرستشگاه و یا حتی سواحل نیل بازنمایی شده‌اند. شبیه‌سازی محل نگهداری اجساد تمساح‌ها در فیوم جهت مومیایی کردن از دیگر نکاتی است که توجه سازندگان به پرداختن به جزئیات را نمایان می‌سازد. علاوه بر این کاربر با بازنمودی انتزاعی از سوپک نیز در جریان بازی مواجه می‌شود (تصویر ۲-۲ تا ۳-۴).

• آمون^{۲۳}

خدای آفریننده بسیار کهن مصری از «هرموپولیس ماگنا»^{۲۴} است



تصویر ۱-۱. آنوبیس، ۶۶۴-۳۰ قبل از میلاد. موزه متروپولیتن نیویورک. مأخذ: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544075>



تصویر ۲-۱. (سمت راست) مدلسازی سه‌بعدی پیکره، آنوبیس. مأخذ: <https://www.artstation.com/artwork/XZd6a>
تصویر ۳-۱ (سمت چپ) نمونه‌ای از مدلسازی سه‌بعدی پیکره آنوبیس. مأخذ: <http://www.3drivers.com/catalog/349/22127>



تصویر ۳-۱. پیکره‌های عظیم سوپک در ورودی معبدی در کروکودیلوپولیس در بازی. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل زیشه‌ها»

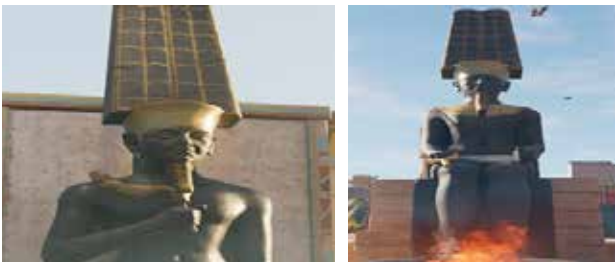


تصویر ۱-۴. نمودهایی از آنوبیس در بازی. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل زیشه‌ها»

ابوالهول در بازی به پیکره عظیم در جیزه برمی‌گردد که کیفیت شبیه‌سازی این سازه همراه با سلامت فیزیکی و پرداخت نقوش و جزئیات روی سر و نگاه به آسمان در مقایسه تصاویر با حالت



تصویر ۳-۳ و ۳-۴ نماهایی از بازتاب سوپک در بازی. مأخذ: بازی رایانه‌ای Assassin's Creed: origins



تصویر ۴-۱ و ۴-۲. پیکره‌هایی از آمون در جریان بازی. مأخذ: بازی رایانه‌ای Assassin's Creed: origins



تصویر ۳-۴. (سمت راست) پیکره آمون. ۱۳۳۶-۱۳۲۷ قبل از میلاد. موزه لوور پاریس. مأخذ: <https://www.pinterest.de/pin/741897738605935650>
تصویر ۴-۴. (سمت چپ) تندیس طلایی آمون. حدود ۹۴۵-۷۱۲ قبل از میلاد. موزه متروپلیتن نیویورک. مأخذ: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544874>



تصویر ۱-۵. تصویری از نبرد رع و آپوفیس. صفحه‌ای پاپیروسی از کتاب مردگان. موزه کاستلو اسفورزسکو میلان. مأخذ: <https://www.worldhistory.org/image/722/> book-of-the-dead-papyrus

که برای نخستین بار از او در متون اهرامی یاد شده است. با «رع»^{۲۵}، خورشید-خدای هلیوپولیس^{۲۶}، یکسان شناخته شد و از آن به بعد، به «آمون-رع»^{۲۷} شهرت یافت. نام او به معنای «آنکه نهانی است» بود. وی را به صورت شخصی نشان می‌دادند که تاجی با دو پر دراز بر سر دارد. غالباً او را نشسته بر تخت می‌بینیم که عصایی سرکج و خرمن کوبی در دست دارد (هال، ۱۳۹۰، ۳۲۲). آمون-رع در مصر در سراسر پادشاهی جدید (به استثنای «بدعت آتنیست»^{۲۸} در زمان آخناتن^{۲۹}) از اهمیت ویژه‌ای نزد مصریان برخوردار بود و در این دوره (قرن ۱۶ تا ۱۱ قبل از میلاد) موقعیت متعالی خود آفریده شده را داشت (Dick, 1999, 184) در جریان این بازی پیکره‌هایی از آمون با ویژگی‌های ظاهری یاد شده در منابع، علاوه بر معابد آمون در تبس و معبد اقصی در کارناک در دیگر نقاط مصر نیز به چشم می‌خورد (تصاویر ۱-۴ و ۲-۴)، که در تناظری یک به یک با بقایای موجود از پیکره‌های به جامانده از تمدن مصر در بازی شبیه‌سازی شده‌اند (نک. تصاویر ۴).

• آپوفیس^{۳۰}

در اساطیر مصر «آپوفیس» یا «آپ»^{۳۱}، مار-خدایی بود که در زیر زمین می‌زیست. در سپیده‌دم و غروب آفتاب وی سعی می‌کرد، رع را با حمله به قایقش از بین ببرد، (تصویر ۱-۵) ولی حمله او دفع و خود او گاهی گرفتار می‌شد. خون زخم آپوفیس، آسمان غروب را سرخگون می‌ساخت. مار-الهیها، به طور مشخص کبرا هستند (هال، ۱۳۹۰، ۹۴). در مصر ایزد «ست»^{۳۲}، در آخرین مرحله پیشرفت خود صفات یک ایزد شریر را کسب کرد و با «تیفون»^{۳۳} در اساطیر یونانی یکی پنداشته شد (وارنر، ۱۳۸۹، ۵۳۴). در یکی از سکناس‌های بازی بایک در رویای خود با تصویری رعب آور از آپوفیس در تاریکی مطلق مواجه می‌شود که بازنمایی تصویری دقیقی از ویژگی‌های این موجود اساطیری است (نک. تصاویر ۵).

• هوروس^{۳۴}

هوروس آسمان-خدای مصری که شکل شاهین داشت. از زمان‌های پیش سلسله‌ای، پادشاه با خدا یکسان شناخته می‌شد و بنابراین، این پرنده نماد الوهیت او بود. تصاویر هوروس، او را در تمامی ادوار، کاملاً مانند پرنده نشان می‌دهد. هرچند از حدود دوره سلطنت میانه، سر شاهین بر روی بدن آدمی، معمول‌تر است (هال، ۱۳۹۰، ۴۰۵). شاهین نماد پیروزی و جنگجویی است. هوروس ایزدی بود با شخصیتی پیچیده که با شکل‌های خاصی، پایگاه یک ایزد ملی را به دست آورد (وارنر، ۱۳۸۹، ۱۶۷) هوروس در بازی صرفاً در قالب پیکره و نقوش دیواری به چشم می‌خورد (تصاویر ۱-۶ و ۲-۶).

• قرص بالدار^{۳۵}

تصویر یک خورشید-خدا یا آسمان-خدا، به صورت قرص خورشید با بال، به طور گسترده‌ای در خاورمیانه یافت می‌شود. اصل و منشأ آن مصری بود. از سلسله پنجم، قرص خورشید میان بال‌های

در جریان بازی و با الهام از منابع مکتوب و آثار موجود، این نماد بر روی نقوش دیواری، صندوقچه‌ها و مقابر به چشم می‌خورد (تصاویر ۱-۷ و ۲-۷).

• ستون هرمی^{۳۶}

در اصل مصریان باستان این ستون‌ها را «تخنو»^{۳۷} می‌نامیدند، یونانیان از اصطلاح یونانی «ابلیسکوس»^{۳۸} برای توصیف آن‌ها استفاده می‌کردند و این کلمه تدریجاً به لاتین و در نهایت به زبان انگلیسی راه پیدا می‌کند (Baker & Baker, 2001, 69). از میان چندین نوع ستون مربوط به اقوام کهن، ستون هرمی مصری به عنوان اقامتگاه خورشید-خدا، مورد پرستش بوده است. ابلیسک به سبب شکل ظاهری نمادی از شعاع خورشید بود. کهن‌ترین آن‌ها از «هلیوپولیس»^{۳۹} «بن بن»^{۴۰} (سنگ خورشید) نام دارد و متعلق به سلسله پنجم است. در تب و نقاط دیگر، ستون‌ها جفت جفت در مدخل معابد قرار داده شدند و نماد خورشید و ماه هستند. بخش فوقانی ستون، هرمی شکل بود و بر آن، ورقه‌ای از مخلوطی از طلا و نقره قرار داده شده بود که نور خورشید را به طور درخشان منعکس می‌کرد (هال، ۱۳۹۰، ۱۴۹). در جریان بازی ابلیسک‌هایی در معابد هلیوپولیس، فیوم و کارناک با جزئیاتی بسیار دقیق با مشخصات منطبق بر ویژگی‌های ذکر شده در منابع تاریخی بازآفرینی شده‌اند (تصاویر ۱-۸ و ۲-۸).

• چشم هوروس^{۴۱}

در مصر باستان، چشم، عمدتاً به عنوان طلسم حفاظتی به کار می‌رفته است. یک جفت چشم که آن را بر روی تابوت‌های کهن نقاشی می‌کردند، متوفی را قادر می‌ساخت، راه خود را در جهان دیگر بیابد. از عهد سلطنت جدید، چشم بر روی تابوت یا بر روی مومیایی، جنبه نگهبانی داشت. معمول‌ترین شکل در هنر مصری عبارت است از یک چشم آدمی به اضافه بعضی علائم شاهین، این چشم، «چشم هوروس» و چشم راست یا خورشیدی اوست؛ چشم چپ او به نام ماه، همان چشم «واجت»^{۴۲} (تمام‌شده، بازگردانده شده) است که هر دو راه ست بیرون آورده است (هال، ۱۳۹۰، ۲۳۸). چشم خورشیدی و چشم قمری گاهی به ترتیب با تاج قرمز و سفید مصر برابر می‌شوند (Pinch, 2002, 131). یکی از اولین نقوشی که بازیکن در جریان بازی با آن مواجه می‌شود، این نماد است که بر روی سپر و بازوبند بایک که خود نیز یک مدجای یا مأمور و نگهبان مصری است به عنوان طلسم محافظتی به چشم می‌آید (تصاویر ۱-۹ و ۲-۹).

• عنخ^{۴۳}

علامت هیروگلیفی مصری است که دلالت بر زندگی جاودانی دارد و هنگامی که آن را در برابر بینی فرعون متوفی قرار می‌دادند، حیات جاودانی او را تأمین می‌کردند. بر روی دیوارهای پرستشگاه‌ها، حمایت خداوند را نسبت به افراد متوفی تأمین می‌کرد (هال، ۱۳۹۰، ۱۳-۱۲). بسیاری از محققان معتقدند که به وجود آمدن



تصویر ۲-۵. نمودی از آپوفیس در قالبی انتزاعی. مأخذ بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها»



تصویر ۱-۶. پیکره هوروس. ۱۳۶۰ قبل از میلاد. موزه دولتی هنر مصر مونیخ. مأخذ: <https://www.worldhistory.org/image/3396/statue-of-horus>



تصویر ۲-۶. نمودهایی از هوروس در قالب پیکره‌ها و نقاشی دیواری. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها»

هوروس قرار داده شد و یک نماد خورشیدی را تشکیل داد. بعدها بر روی درهای معابد و در هنر تدفینی به عنوان حفاظتی علیه آسیب ظاهر شد (هال، ۱۳۹۰، ۷۴). بال در معنایی گسترده نماد معنویت، نیروی تخیل و اندیشه است (سرلو، ۱۳۸۹، ۱۸۸).



تصویر ۲-۸. ابلیسک‌های کارناک. در حدود ۱۵۰۰ - ۱۴۰۰ قبل از میلاد. کارناک
 مأخذ: <https://www.worldhistory.org/image/6008/egyptian-obelisks-karnak>.

این علامت حاصل گره‌ای بوده است که از مواد انعطاف‌پذیر مانند پارچه یا نی تشکیل می‌شده است (Gordon & Schwabe, 2004, 102-103). گاه خدایان مصری در حالتی دیده می‌شوند که این صلیب را بالا نگاه داشته‌اند (سرلو، ۱۳۸۹، ۶۳۰). بازتاب نقش عنخ در بازی بیشتر در جزییات پیکره‌ها (در دستان پیکره‌ها) یا نقوش دیواری نمود دارد (تصاویر ۱-۱۰ و ۲-۱۰).



تصویر ۱-۹. نمودهایی از چشم هوروس در بازی. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها».



تصویر ۱-۷. قرص بالدار بر روی سقف. معبد رامسس سوم. مأخذ: <https://www.pin-terest.com/pin/326511041707241574>



تصویر ۲-۹. گردن آویزی با تصویر چشم هوروس. ۱۳۳۲-۱۳۲۳ قبل از میلاد، موزه مصر قاهره. مأخذ: <https://www.pinterest.com/pin/430867889346651049>



تصویر ۲-۷. نمونه‌هایی از قرص بالدار. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها».

۴۴ • «با نماد گسترده‌ای از روح به‌ویژه در هنگامی است که پس از مرگ به آسمان صعود می‌کند، بر فراز مومیایی در نقاشی‌های گوری پرواز می‌کند؛ و نماد قدرت خدایان و فراعنه بوده است. بعدها دلالت بر روح متوفی داشت و با «پسوخته»^{۴۵}، یا روان یونانی یکسان شمرده می‌شد» (هال، ۱۳۹۰، ۳۹). مصریان نسبتی مستقیم میان عظمت خدایان و عظمت روح یا همان «با»ی آنان بودند (Zabkar, 1968, 11). یکی از جالب‌ترین بازنمودهای انتزاعی بازی مواجهه با یک «پرنده با» در قالب



تصویر ۱-۸. نمونه‌هایی از ستون ابلیسک در بازی. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها».



تصویر ۱-۱۱. نمودی از با در قالبی انتزاعی و نقاشی دیواری. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها».



تصویر ۱-۱۰. عنخ در دستان آمون، سوبک، هوروس. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها».



تصویر ۲-۱۱. نقاشی دیواری از پرند با ۱۱۸۹-۱۰۷۷ قبل از میلاد. مقبره اینهرخانو. مأخذ: <https://www.nilemagazine.com.au/2017-february/2017/2/4/the-ba>



تصویر ۲-۱۰. سنگ نگاره هوروس با عنخ. حدود سال ۱۲۷۵ قبل از میلاد. موزه لوور پاریس. مأخذ: <https://www.agg-images.fr/archive/anch-2UMDHUNY9Z8C.html>

یک رؤیا در جریان بازی است، جایی که در پی کسب خبری از فرزند خود در جهان زیرین از طریق این موجود افسانه‌ای است، علاوه بر ظرافت داستانی جهت القای مفاهیم نمادین، شبیه‌سازی شخصیت انتزاعی «با» منطبق با آثار موجود نکته‌ای قابل توجه است (تصاویر ۱-۱۱ و ۱-۲).

• نیلوفر^{۴۶}

گونه‌های مختلف سوسن آبی که در مصر باستان و در بسیاری از بخش‌های آسیا مورد پرستش بود؛ جنبه مقدس آن در آغاز، از محیط آبی آن ناشی می‌شد، زیرا آب نماد باستانی اقیانوس کهنی بود که کیهان از آن آفریده شد. نیلوفر که بر روی سطح آب در حرکت بود، به مثابه زهدان آن به شمار می‌رفت (هال، ۱۳۹۰، ۳۰۹). در مصر نیلوفر نماد پیدایش آغازین (سرلو، ۱۳۸۹، ۷۹۳) و زمین تازه آفریده شده است (وارنر، ۱۳۸۹، ۵۷۵). بازنمود نیلوفر در بازی مربوط به نقوش دیواری در مناطق مختلف و به ویژه سرستون‌های معبد کارناک است (تصویر ۱۲).

• گربه

عموماً چنین تصور می‌رود که گربه دارای نیروهای مرموز است و گاهی مورد پرستش بوده است. گربه-الهه مصری به نام «باستت»^{۴۷} که از خدایی به صورت شیر ماده تکامل یافت، عمدتاً در مصر سفلی، به ویژه از حدود ۱۰۰۰ پیش از میلاد به بعد، مورد ستایش بود. گربه برای باستت، مقدس بود و کالبد آن‌ها را مومیایی می‌کردند (هال، ۱۳۹۰، ۸۹). در برخی روایات او را

دختر رع و در برخی اورا همسر وی نامیده‌اند (ایونس، ۱۳۷۵، ۱۵۸). یکی از نمونه‌های بازتاب تقدس حیوانات نزد مصریان، نوع بازنمایی گربه در جریان بازی است، گربه‌های مومیایی شده در دفینه‌ها و مقابر به چشم می‌آیند، در طول بازی مردم در حال غذا دادن و مراقبت از این حیوان دیده می‌شوند و بازیکن امکان نوازش این حیوان را خواهد داشت، امکانی که در رابطه با دیگر حیوانات در بازی تعبیه نشده است که خود حاوی پیامی در رابطه با تقدس این حیوان نزد مصریان باستان، از طرف سازندگان به مخاطب است (تصاویر ۱-۱۳ تا ۱-۴۳).

• گاو آپیس^{۴۸}

گاو-خدا در دوره سلسله اول مورد پرستش بود، او را پسر یا قاصد «پتاه»، خدای آفریننده از ممفیس می‌نامیدند. آپیس غالباً با یک قرص خورشید و یک «اورایوس»^{۴۹} میان شاخ‌هایش تصویر می‌شده است (هال، ۱۳۹۰، ۸۵). برخی نیز معتقدند پرستش آپیس به عنوان خدایی برگزیده از زمان سلسله دوم آغاز شده است (Kahl, 2007, 59). گاو نیز دیگر حیوانی است که در بازی به تقدس آن اشاره شده است، افزون بر بازآفرینی پیکره‌های عظیم آپیس در معبد پتاح مراسم مربوط به این حیوان مقدس



تصویر ۱۲. نمونه‌هایی از نیلوفر در نقوش دیواری در بازی. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها».



تصویر ۱۳-۱ و ۱۳-۲. مومیایی گربه در بازی. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها».



تصویر ۱۳-۳. نوازش گربه توسط بازیکن. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها».



تصویر ۴-۱۳. گربه‌های مومیایی شدهٔ تبس ۳۰ قبل از میلاد. موزه بریتانیا. مأخذ: https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA6752

نیز در این بازی بازتاب داشته است. نکته قابل توجه دیگر، شباهت تزئینات همراه این حیوان در مراسم شبیه‌سازی شده بازی با اسناد تاریخی موجود است (تصاویر ۱-۱۴ تا ۴-۱۴).

• آرو^{۵۰}

در اساطیر، «آرو» یا مزارع نی، برای مصریان باستان به مثابه بهشت در حیات پس از مرگ برای ارواح صالحی بود که پس از عبور از تمام توقف‌گاه‌های مرگ، در آن زندگی خود را می‌گذراندند. در فصل ۱۱۰ «کتاب مردگان»^{۵۱} آمده است که در مزارع آرو برداشت محصول فراوان است، فرد متوفی می‌توانست مزارع را تا آنجا که چشم می‌بیند ارزیابی کند و هر روز رع، اوسیریس^{۵۲} و توت (تحتو)^{۵۳} را در آن جا ببیند (Zigler, Palayret & Baud, 1999, 236-237). از جذاب‌ترین سکنس‌های این بازی مشاهده نیز آرو توسط بایک در رؤیاست، جایی که او با پسر خود روبرو می‌شود و وی خبر از آرامش ابدیش در زندگی دوم را به پدر می‌دهد (تصویر ۱-۱۵)، این سکنس نمونه‌ای از پیوند عمیق بین بازنمود افسانه‌ها و شیوه روایی داستان در جریان بازی است که منجر به آشنایی و تثبیت ارزش‌های آیینی و فرهنگی در ذهن مخاطب می‌شود. باز آفرینی بر پایه شواهد تاریخی، در این مورد نیز با دقت رعایت شده است (تصاویر ۲-۱۵ و ۳-۱۵).

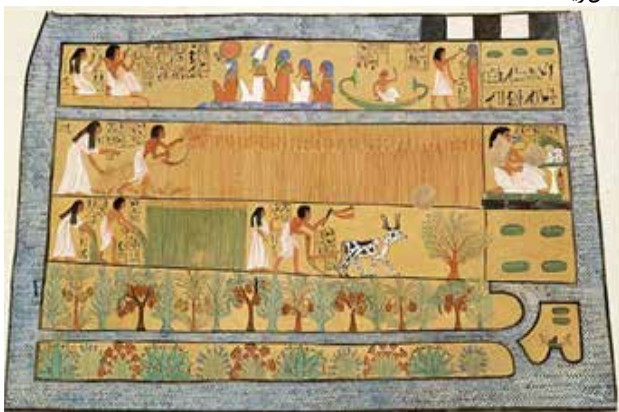
بازی رایانه‌ای کیش یک قاتل: ریشه‌ها، تجربه‌ای منحصر به فرد
میان تجربه مواجهه با آثار باستانی در این بازی با مواجهه با این آثار در جایگاهی دیگر نظیر منابع مکتوب، مراکز فرهنگی و موزه‌ها، تفاوت‌های بسیاری وجود دارد که به برخی از آن‌ها اشاره می‌شود:
۱- آثار موجود در موزه‌ها از نظر سلامت فیزیکی معمولاً در وضعیت مطلوبی نیستند. در مقابل آثار بازنمایی شده در بازی به دلیل اینکه در بازه تاریخی ساخت آن قرار گرفته‌اند، از سلامت کامل بهره‌مندند و آنچه مخاطب با آن روبرو می‌شود، شیئی تخریب شده نیست. برای مثال بسیاری از آثار باستانی مصر همچون رأس ابلیسک‌ها، با طلا پوشانده شده بوده است که امروزه در جای خود نیست ولی در بازنمایی آن در این بازی قابل مشاهده است.

۲- آثار موجود در موزه‌ها از محل اصلی خود جابجا شده و در ویتترین جای داده شده‌اند و این امر به درک مخاطب از کاربرد آن اثر ضربه زده و درکی دگرگونه و بعضاً به دور از حقیقت ایجاد می‌کند، در حالی که بازنمایی و تصویرسازی این اشیا در مکان اصلی و تاریخی خود در این بازی، نمایی قابل درک‌تر از هویت این اشیا، به مخاطب ارائه می‌دهد.

۳- تجربه تعاملی یک بازی رایانه‌ای و تأثیرگذاری مستقیم مخاطب بر جریان بازی، پویایی و عینی‌بودن به همراه حس غوطه‌وری بازیکن، امکانات دیگری است که در مواجهه با منابع مکتوب ممکن نیست.



تصویر ۱-۱۵. مواجهه بایک با پسرش در نيزار آرو. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها».



تصویر ۲-۱۵. تصویری از نيزار آرو. ۱۲۹۵-۱۲۱۳ قبل از میلاد. مقبره سنجم. مأخذ: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/548354>



تصویر ۳-۱۵. بایک در نيزار آرو. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها».



تصویر ۱-۱۴ و ۲-۱۴. تصاویری از آپیس در بازی. مأخذ: بازی رایانه‌ای «کیش یک قاتل: ریشه‌ها».



تصویر ۳-۱۴. (سمت راست) بقایای پیکره‌ای از آپیس. ۱۰۰-۴۰۰ سال قبل از میلاد. موزه کلینلند. مأخذ: <https://www.clevelandart.org/art/1969.118>

تصویر ۴-۱۴. (سمت چپ) تصویری از آپیس انتهای تابوت، ۸۰۰ تا ۴۰۰ قبل از میلاد. موزه ملی اسکاتلند ادینبورگ. مأخذ: <https://www.worldhistory.org/image/4259/> painted-coffin-footboard-with-apis-bull

کرید: ریشه‌ها»، در پاسخ به پرسش اصلی پژوهش باید گفت، بسیاری از خدایان و موجودات اساطیری همچون آمون، ابوالهول، آنوبیس و... در این بازی بازنمایی شده‌اند که در متن تحقیق به معنای نمادین آن‌ها پرداخته شد. آنچه در مطالعه اولیه به نظر می‌رسد، این نموده‌های اسطوره‌ای که در قالب مجسمه، نقش برجسته، نقاشی و یا در قالبی انتزاعی تجسم یافته‌اند، کاملاً منطبق بر یافته‌های باستان‌شناسان بوده و دارای شباهت کامل با نمونه‌های موجود در اماکن باستانی، منابع مکتوب و موزه‌هاست. در راستای پاسخ به بخش دیگری از پرسش اصلی مقاله باید گفت آنچه به واسطه بازنمایی اساطیر به کاربران عرضه می‌شود، تجربه‌ای منحصر به فرد از حضوری مجازی و پویا در یکی از تمدن‌های عظیم باستانی است که به مدد بهره‌گیری از تکنولوژی‌های

علاوه بر این موارد می‌توان به مزایای دیگری نیز اشاره کرد، از جمله: تنوع شیوه‌های انتخابی سازندگان برای بازنمایی جلوه‌های اساطیری-تمدنی، دقت در جزئیات اشیاء و بناها و مشابهت با نمونه‌های واقعی موجود، کیفیت بالای طراحی و تصویرسازی‌ها در جریان بازی و جلوه‌های بصری و گرافیکی مناسب که عاملی مهم و قابل توجه است، همچنین مکالمات افراد در جریان بازی در رابطه با زندگی روزمره و اعتقاداتشان، بازتاب مراسم مذهبی در نیایشگاه‌ها، موسیقی متن بومی و محلی از جمله دیگر ارزش‌های فرهنگی و تعلیمی مترتب بر این بازی است.

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

پس از مطالعه چگونگی بازتاب اساطیر مصر در بازی «اساسینز

Book of dead .۵۰
 Osiris .۵۱
 Thoth .۵۲
 Apis .۴۷
 Uraeus .۴۸
 Aaru .۴۹

فهرست منابع

- امانی، حسین. (۱۳۹۵). بررسی نشانه‌شناختی بازی رایانه‌ای *Jour-ney*. مقاله ارائه شده در دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، اصفهان، ایران.
- ایونس، ورونیکا. (۱۳۷۵). *شناخت اساطیر مصر* (ترجمه محمدحسین باجلان فرخی). تهران: اساطیر.
- خانیکی، هادی و برکت، محیا. (۱۳۹۴). بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۱(۴)، ۹۹-۱۳۱.
- سرلو، خوان ادواردو. (۱۳۸۹). *فرهنگ نمادها* (ترجمه مهرانگیز اوحدی). تهران: کتابخانه و مرکز اسناد بنیاد ایران شناسی.
- رازی‌زاده، علی. (۱۳۹۵). *تطبیق الگوهای نشانه‌معناشناسی بر بازی‌نامه گرشاسپ*. مقاله ارائه شده در دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، اصفهان.
- سلیمانی، فاطمه و کثیری، مرضیه. (۱۳۹۵). *الگوی سه‌گانه اقتباس از شاهنامه در نگارش بازی‌نامه*. مقاله ارائه شده در دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، اصفهان، ایران.
- طاهری قلعه‌نو، زهراسادات؛ ذوالفقاری، حسن و باقری، بهادر. (۱۳۹۲). *ساخت بازی‌های رایانه‌ای براساس قصه‌های بلند عامیانه ایرانی* (با تکیه بر داستان قهرمان قاتل). *مطالعات ادبیات کودک*، ۸-۱۱(۴)، ۱۰۵-۱۲۶.
- کرافورد، گری. (۱۳۹۷). *گیم‌های ویدیویی* (ترجمه زینب مددی). تهران: دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک).
- وارنر، رکس. (۱۳۸۹). *دانشنامه اساطیر جهان* (ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور). تهران: اسطوره.
- هال، جیمز. (۱۳۹۰). *فرهنگ نگارهای نمادها در هنر شرق و غرب* (ترجمه رقیه بهزادی). تهران: فرهنگ معاصر.
- Baker, R. F. & Baker, Ch. F. (2001). *Ancient Egyptians: people of the pyramids*. Englad: Oxford University Press.
- Casey, Ch. (2021). *Assassin's Creed Origins: Video Games as Time Machines*. *Near Eastern Archaeology*, 84(1), 71-78.
- Dick, M. B. (1999). *Born in heaven, made on earth: the making of the cult image in the ancient Near East*. United States: Eisenbrauns.
- Freeman, Ch & Ray, J. D. (1997). *The legacy of ancient Egypt*. United States: Facts on File.
- Gordon, A. H. & Schwabe, C. W. (2004). *The quick and the dead: biomedical theory in ancient Egypt*. Brill: Styx.
- Kahl, J. (2007). *Ra is my Lord: searching for the rise of the Sun God at the dawn of Egyptian history*. Berlin: Harrassow-

صنعت بازی رایانه‌ای تجربه‌ای متفاوت را به ارمان می‌آورد. آنچه در این بازی رخ می‌دهد، پیوندی عمیق بین تکنولوژی‌های به‌کار رفته در بازی‌های رایانه‌ای و هنر در جهت ایجاد بستر آشنایی با آثار بر جای مانده از تمدن کهن مصر در جایگاه اصلی آن است. با تحلیل عناصر ساختاری و شیوه‌های بازنمود اساطیر در محتوای نمونه‌های موفق نظیر این بازی، می‌توان اقدام به تولید بازی‌های رایانه‌ای بومی براساس ظرفیت‌های اساطیری و هنری غنی موجود در تمدن ایرانی-اسلامی نمود و در راستای اشاعه ارزش‌های فرهنگی و تحکیم هویت ایرانی-اسلامی گام برداشت. همچنین باتوجه به طیف وسیع مخاطبان این بازی‌ها از کودکان تا بزرگسالان و استفاده از منابع معتبر علمی در ساخت این بازی‌ها، می‌توان با تولید چنین بازی‌هایی از ظرفیت‌های تعلیمی و آموزشی آن‌ها در راستای افزایش سطح اطلاعات مخاطبان در بستری نو و جذاب بهره‌جست.

پی‌نوشت‌ها

۱. Ubisoft
۲. The curse of pharaohs
۳. Journey
۴. Assassin's Creed Origins Video Games as Time Machines
۵. Assassin's Creed Origins Discovery Tour A Behind the Scenes Experience
۶. Oxford dictionary
۷. Ralf Baer
۸. Space war
۹. Magnavox odyssey
۱۰. Pong
۱۱. Action – Adventure: سبک اکشن-ماجراجویی ترکیبی است از دونوع بازی: ۱- اکشن (Action) که فرد از طریق موانعی در مسیر و مدیریت در زمان و راهبردها مراحل را طی می‌کند. ۲- ماجراجویی (Adventure) که هیجان آن از سبک اکشن پایین تر است. پرسش‌هایی پاسخ داده می‌شود و فرد وارد مرحله بعد می‌شود. در سبک اکشن-ماجراجویی، مسیر و حالت ماجراجویی باز است اما با استفاده از یکسری راهبردهای هیجانی‌تر، مسیر برای بازیکن سپری می‌شود.
۱۲. Open world: سبک جهان باز یک مکانیک بازی و اصطلاحی است که به گونه‌ای از طراحی فضا در بازی ویدئویی اشاره می‌کند که به بازیکن اجازه می‌دهد آزادانه در یک دنیای مجازی حرکت کند و آزادی قابل توجهی در انتخاب چگونگی و زمان انجام اهداف (Objectives) داشته باشد.
۱۳. bayek
۱۴. Medjay
۱۵. Siwa
۱۶. Anubis
۱۷. Sphinx
۱۸. Sobek
۱۹. Suchos
۲۰. Kom ombo
۲۱. Fayyum
۲۲. Crocodiopolis
۲۳. Amun
۲۴. Hermopolis Magna
۲۵. Heliopolis
۲۶. Amun-Ra
۲۷. Atenist heresy
۲۸. Akhenaten
۲۹. Apophis
۳۰. Apep
۳۱. Set
۳۲. Typhon
۳۳. Horus
۳۴. Winged Disk
۳۵. Obelisk
۳۶. Tekhenu
۳۷. Obeliskos
۳۸. Heliopolis
۳۹. Benben
۴۰. Horus eye
۴۱. Wadjet
۴۲. Ankh
۴۳. Ba
۴۴. Psyche
۴۵. Lotus
۴۶. Bastet

itz.

- Pinch, G. (2002). *A guide to the gods, goddesses and traditions of ancient Egypt*. Englad: Oxford University Press.
- Poiron, P. (2021). Assassin's Creed Origins Discovery Tour: A Behind the Scenes Experience. *Near Eastern Archaeology*, 84(1), 79-100.
- Žabkar, L. V. (1968). *A study of the ba concept in ancient*

Egyptian texts. Chicago: University of Chicago Press.

- Zecchi, M. (2010). *Sobek of Shedet: the crocodile God in the Fayyum in the dynastic period*. Tau.
- Ziegler, Ch., Palayret, N., Baud, M. & Musée, D. (1999). *L'art de l'Ancien Empire égyptien: actes du colloque organisé au Musée du Louvre par le Service culturel les 3 et 4 avril 1998*. Documentation française.

COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the author (s), with publication rights granted to the journal of art & civilization of the orient. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



نحوه ارجاع به این مقاله

طهماسبی، پوریا و اسدی، مهیار (۱۴۰۰). پژوهشی در معناشناسی و ویژگی‌های بازنمود اساطیر مصر باستان در بازی رایانه‌ای: «کیش یک قاتل: زیشه‌ها». *مجله هنر و تمدن شرق*، ۹ (۳۲)، ۴۵-۵۶.

DOI:10.22034/jaco.2021.289055.1200

URL: http://www.jaco-sj.com/article_132856.html

