Desirable Capacities of Mystical Texts of Classical Persian Literature for Making Computer Games (By Analyzing Sanai's Seir al-Ibad)

Alireza Pourshabanan[*]

Abstract

The mystical text is a type of literature based on specific and generally spiritual themes that, due to its rich moral value, has appropriate media capacities and can be used in making popular computer games in line with Iranian intellectual tendencies. With this approach, there are works in classical Persian mystical narrative literature that can be used for the production of adaptive computer games due to their style of expression and relying on symbolic and visual capacities. Accordingly, in this study, a descriptive-analytical method was used to answer this question: how can narrative mystical texts such as Sanai's Seir al-Ibad and similar works be adapted to make computer games? And in what styles and formats can this approach be applied in this influential media? With this description, it seems that due to the mysterious narratives, unknown spaces, and amazing descriptions of the inhabitants of places in these types of stories, it is possible to make adventure-puzzle style computer games by free adaptation with the focus on creating various mental challenges from these texts. Also, by focusing on the multiplicity of spaces and the existence of different types of strange creatures and their visual diversity, there will be the capacity to create games in martial-combat style by changing the function of these creatures and heroes, from passive and mere observers to active enemies and attractive warriors.

Keywords: Mystical Literature, Sanai's Seir al-Ibad, Computer Games, Adaptation.

[*] Assistant Professor, Department of General Studies, Faculty of Applied Sciences, Tehran University of Art, Tehran, Iran

نشریهٔ علمی پژوهش‌های ادب عرفانی (گوهر گویا)
نوع مقاله: پژوهشی
سال سیزدهم، شمارهٔ چهارم، پیاپی ۴۳، زمستان ۱۳۹۸، صص ٤٦-۲۹
Doi: 10.22108/JPLL.2020.122301.1467

ظرفیت‌های مطلوب متون عرفانی ادبیات کلاسیک فارسی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای براساس *سیر العباد الی المعاد* سنایی

علیرضا پورشبانان*

چکیده

متن عرفانی نوعی از ادبیات مبتنی بر درون‌مایه‌های خاص و عموماً معنوی است که با توجه به غنای ارزشی و اخلاقی، ظرفیت‌های رسانه‌ای مناسبی دارد و می‌توان از آن در ساخت بازی‌های رایانه‌ای پرمخاطب و همسو با گرایش‌های فکری ایرانی بهره برد. با این رویکرد، در ادبیات عرفانیِ روایی کلاسیک فارسی، آثاری وجود دارد که به‌دلیل شیوهٔ بیان و با تکیه بر ظرفیت‌های نمادین و بصری می‌توان از آنها برای تولید بازی‌های رایانه‌ای اقتباسی استفاده کرد. بر این اساس، در این پژوهش سعی بر این است که با روشی توصیفی ـ تحلیلی به این پرسش اصلی پاسخ داده شود که چگونه می‌توان از متون عرفانی روایت‌مند مانند *سیرالعباد* سنایی و آثار مشابه، برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای اقتباس کرد و این رویکرد در چه سبک‌ها و قالب‌هایی در این رسانهٔ پُرنفوذ قابلیت اجرا دارد. با این توصیف به نظر می‌رسد با توجه به روایت‌های رمزی، فضاهای ناشناخته و توصیفات شگفت‌انگیز از ساکنان اماکن در این نوع داستان‌ها، امکان ساخت بازی‌های رایانه‌ای سبک ماجراجویی ـ معمایی، به روش اقتباس آزاد و با محوریت خلق انواع چالش‌های ذهنی، از این متون در دسترس است؛ همچنین با تمرکز بر تعدد فضاها و وجود انواع موجودات عجیب و تنوع بصری آنها، ظرفیت خلق بازی‌هایی در سبک رزمی ـ مبارزه‌ای با تغییر کارکرد این موجودات و قهرمانان، از صورت منفعل و صرفاً ناظر، به دشمنان فعال و جنگجویانی جذاب، وجود خواهد داشت.

واژه‌های کلیدی

ادبیات عرفانی؛ *سیر العباد* سنایی؛ بازی‌های رایانه‌ای؛ اقتباس

* استادیار، گروه آموزشی عمومی، دانشکده کاربردی، دانشگاه هنر تهران،شهر تهران، ایران، alirezap3@yahoo.com

تاریخ وصول: ۱۳۹۹/۰۱/۰۹ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰٤/۲۸

١ــ مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای، یکی از مهم‌ترین تحولات عرصهٔ رسانه و فناوری است که توانسته است با تکیه بر گردش مالی بسیار مطلوب، به یکی از سودآورین عرصه‌های اقتصاد فرهنگ و تکنولوژی تبدیل شود. برخی از پژوهشگران با بررسی آمار و ارقام تأکید می‌کنند که این صنعت نوظهور به‌خوبی با صنایعی مانند نشر، موسیقی و سینما در حال رقابت است (Crawford and Gosling, 2009: 51)؛ چنانکه برای نمونه در سال ۲۰۰۷، سودی برابر با یازده میلیارد دلار نصیب شرکت‌های تولید بازی در دنیا شد که از مبلغ سود سینمای جهان در این سال بیشتر است (خانیکی و برکت، ١٣٩٤: ١٠٢). ادامه‌داربودن این رشد فزاینده و ورود به عرصهٔ نسل نهمِ ارائهٔ این بازی‌ها در سال ۲۰۲۰ با کنسول‌های بسیار پیشرفته، شاهدی بر سودآوری و روند رو به گسترش این رسانه و صنایع مختلف وابسته به آن است.

این بازی‌ها به‌مثابهٔ رسانه‌ای بسیار پرنفوذ، ضمن ایجاد دگرگونی‌های ظریف در مهارت‌های ذهنی (Gunter, 1998: 124) با تکیه بر ساختار تعاملی، تأثیرات عمیق و متفاوت فرهنگی، سیاسی و اجتماعی بر مخاطبان گذاشته است و می‌تواند به‌نوعی در خلق جهان‌بینی کاربران خود نقش مهم و بسزایی ایفا کند. «ساختار تعاملی بازی‌های ویدیوئی، ایدئولوژی مقدماتی‌ای تولید می‌کنند که به موجب آن، سوژه‌ها در شناخت خود به‌مثابهٔ فردیت‌های متمایز خودمختار نامیده شده‌اند» (گرت، ١٣٩٠: ١٦٣). از این منظر و با توجه به این شکل از اثرگذاری عمیق و با در نظر گرفتن نتایج تحقیقاتی که نشان می‌دهد روزبه‌روز بر تعداد کاربران این رسانه در داخل کشور افزوده شده است (رک. بخشی‌پور، ١٣٨٧: ٥٤-٥٨)، باید به این حوزه توجهی ویژه داشت؛ چنانکه طبق گزارش رسمی و مفصل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۶، از جمعیت ۸۱ میلیون نفره کشور، از هر ۱۰۰ ایرانی ۳۵ نفر کاربر بازی‌های رایانه‌ای هستند. به این ترتیب ۲۸ میلیون نفر بازیکن در ایران وجود دارد که از میان آنها ٦٥ درصد مرد و ۳۵ درصد زن هستند. در هر خانوار ایرانی به‌طور متوسط ۱ نفر بازی دیجیتال انجام می‌دهد و متوسط سن بازیکنان ایرانی ۱۹ سال است. از جمعیت بازیکنان ایرانی ۸۸ درصد از پلتفرم موبایل، ۲۵ درصد از پلتفرم رایانهٔ شخصی و ۱۸ درصد از پلتفرم کنسول استفاده می‌کنند. همچنین باید به این نکته هم اشاره کرد که درآمد بازار بازی‌های دیجیتال کشور ۹۲۰ میلیارد تومان بوده است که سخت‌افزار و نرم‌افزار را شامل می‌شود و ۳۹۵٫۱ از این مبلغ، صرف خرید بازی شده است. از مجموع درآمد بازار بازی‌های دیجیتال در ایران، حدود ٦ درصد به سهم بازی‌های بومی اختصاص دارد و بخش اعظم این گردش مالی به بازی‌های داخلی مربوط نیست (نمای باز، ١٣٩٦: ٤-١٤)؛ این امر بیانگر نقش راهبردی محصولات بسیار متنوع شرکت‌های بازی‌سازی خارجی در پُرکردن اوقات فراغت، آموزش و فرهنگ‌سازی برای مخاطب داخلی است؛ درنتیجه بیش‌ازپیش این نکته برجسته می‌شود که برای مهار اثرات ناخواستهٔ این نوع تولیدات در رویارویی با فرهنگ و عرف و هنجارهای داخلی، لازم است با استفاده از ظرفیت‌های مناسب ادبیات و هنر ایرانی و با به‌کارگیری فناوری‌های روزآمد و کارا، بازی‌های رایانه‌ای بومی تولید کرد.

با این مقدمه و با توجه ویژه به آثار مختلف محتوامحور در ادبیات کلاسیک فارسی، به‌ویژه ادبیات عرفانی، می‌توان به بررسی این نوع آثار پرداخت و در سازوکاری دوسویه، در خلال اقتباس انواع داستان، درون‌مایه، شخصیت، چالش و... از متون عرفانی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای با سبک و سیاق متناسب بهره برد؛ همچنین

آثار ارزشمند و غنی از مفاهیم معنوی ادبیات فارسی را به بیانی پرکشش و با کاربر (مخاطب) گسترده معرفی کرد؛ بنابراین در مقالهٔ پیشِ‌رو تلاش می‌شود به روش توصیفی ـ تحلیلی و با هدف تبیین ظرفیت‌های مناسب ادبیات کلاسیک فارسی عرفانی روایی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای اقتباسی، یکی از متون برگزیده یعنی *سیر العباد الی المعاد* سنایی بررسی گردد. نویسنده می‌کوشد به این پرسش اصلی پاسخ داده دهد که چگونه می‌توان از این نوع آثار عرفانی روایت‌مند برای اقتباس و ساخت بازی‌های رایانه‌ای استفاده کرد و چنین رویکردی در چه سبک‌ها و قالب‌هایی در این رسانه قابلیت اجرا خواهد داشت. با این وصف، فرض بر این است که با توجه به ظرفیت‌های خاص متون عرفانی و به‌ویژه *سیرالعباد* و نمونه‌های مشابه، داستان این نوع متون قابلیت بازنمایی روایت و خلق قهرمان جست‌وجوگر و چاره‌ساز را در سبک معمایی داشته است؛ همچنین با تأکید بر ویژگی رویه (کاربست) و تعامل گسترده، با محوریت قهرمان جنگجو، در سبک رزمی ـ مبارزه‌ای امکان اقتباس از آنها برای ساخت بازی رایانه‌ای وجود دارد.

۱ـ۲ پیشینهٔ پژوهش

رسانهٔ بازی‌های رایانه‌ای ازجمله زمینه‌های تحقیقی نسبتاً تازه‌ای است که محور پژوهش‌های میان‌رشته‌ای نیز قرار گرفته است و از برخی زوایا مانند بررسی آثار و تبعات اجتماعی، آموزشی و تحلیل روانشناسانه در نمونه‌هایی مانند «تأثیرات بازی‌های دیجیتال بر پرخاشگری»، (مهرابی، ۱۳۹٦) یا «بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی زنان» (عزیزی و همکاران، ۱۳۹۷) با بسامد فراوان به آن توجه شده است. همچنین این موضوع از منظر سیاسی و با تمرکز بر اثرگذاری این آثار در سطوح مختلف فرهنگی در تحقیقاتی مثل «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای» (خانیکی و برکت، ۱۳۹٤) بررسی شده است. پژوهش‌هایی نیز مانند «ظرفیت‌شناسی *شاهنامه* براساس الگوهای سه‌گانهٔ اقتباس برای نگارش بازی‌نامه» (سلیمانی‌پور و همکاران، ۱۳۹٦) و «ساخت بازی‌های رایانه‌ای براساس قصه‌های بلند عامیانهٔ ایرانی» (طاهری و همکاران، ۱۳۹۲) در حوزهٔ تحقیقات میان‌رشته‌ای بازی‌های رایانه‌ای و ادبیات فارسی شکل گرفته است. ادبیات عرفانی از دیرباز زمینهٔ بسیاری از پژوهش‌ها با رویکردهای مختلف فلسفه، هنر و تاریخ قرار گرفته است. *سیرالعباد* سنایی نیز با توجه به ظرفیت‌های خاص بصری، محور بررسی‌های تازه‌ای مانند «وجوه اقتباس سینمایی از سیرالعباد سنایی» (محسنی و پورشبانان، ۱۳۸۸) قرار داشته است؛ اما این نوع ادبیات و به‌ویژه متن *سیرالعباد* با رویکرد ارائهٔ الگو براساس تحلیل ظرفیت‌های مناسب برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای در سبک‌های خاص و متمایز، تاکنون محور توجه پژوهشگران نبوده است؛ با این وصف، در این مقاله دقیقاً از همین زاویه تلاش می‌شود تا با ارائهٔ شاخص‌ها در چارچوبی مشخص، قابلیت‌های این متن و امکان تعمیم آن به متون مشابه برای بازسازی در قالب بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه و تأکید قرار گیرد.

۲ـ تعاریف

۲ـ۱ بازی‌های رایانه‌ای و متون ادبی

۲ـ۱ـ۱ اقتباس (Adaption)

اقتباس از ریشهٔ عربی «قبس» است. معنای عام آن گرفتن روشنایی، علم‌آموختن و فایده‌گرفتن (دهخدا، ۱۳۷۷: ذیل

اقتباس) است. در تعریف خاص آن در درام، تأکید بر ایدهٔ انتخاب یک اثر ادبی و تبدیل آن به یک سناریو، مدّنظر است (مک. کی، ۱۳۸۷: ۲۳۹). نظریه‌پردازان روش‌های اقتباسی را در دسته‌های کلیِ برداشت آزاد، وفادار و لفظ‌به‌لفظ و به قول دادلی اندرو، در سه نوع ۱) وام‌گیری، ۲) تلاقی و ۳) تبدیل و وفاداری (رک. دادلی اندرو، ۱۳۸۱: ۱۱۹-۱۲۸ و پورشبانان، ۱۳۹۶: ۲۶-۲۲) طبقه‌بندی می‌کنند. در گسترهٔ تولید بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌توان با توجه به داستان‌پردازی تصویری و میان‌پرده‌های سینماتیک (به‌ویژه نسل پنجم به بعد) و توجه به استفاده از شیوهٔ نمایشی، به اقتباس و انواع آن با همین رویکرد توجه داشت. در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، آثار ساخته‌شده با رویکرد اقتباس از انواع منابع ادبی و غیرادبی کم نیست؛ در سبک‌های مختلف می‌توان این ارتباط را به‌خوبی دید؛ چنانکه ساخت بازی‌هایی براساس مجموعه داستان‌های مصور (Comic Strip) و فیلم‌های ایندیاناجونز (Indiana Jones) (۱۹۸۲-۲۰۱۹)، اقتباس از فیلم و کُمیک است؛ مجموعه‌بازی‌های ساخته‌شده براساس آثار تالکین (John Ronald Reuel Tolkien) شامل مجموعهٔ ارباب حلقه‌ها (The Lord of the Rings) (۲۰۰۲-۲۰۱۵)، هابیت (The Hobbit) (۱۹۸۲-۲۰۱۶) و سرزمین میانه (Middle-earth) (۲۰۱٤ و ۲۰۱۷)، اقتباس از آثار ادبی است؛ مجموعهٔ خدای جنگ (God of War) (۲۰۰۵-۲۰۱۸)، با رویکرد اقتباس از اسطوره‌های یونان باستان و اسکاندیناوی، تنها نمونه‌ای از اقتباس‌های متنوع و پرشمار دنیای بازی‌های رایانه‌ای از منابع مختلف به شمار می‌رود.

۲ـ۱ـ۲ رسانهٔ بازی و انقلاب درک تعاملی

بازی رایانه‌ای نوعی رسانهٔ تعاملی است که راوی به‌عنوان واسطِ مخاطب و مؤلف در آن کنار گذاشته شده و نوعی انقلاب دموکراتیک در بازنمایی ایجاد کرده است (حسنایی و شکرطلب، ۱۳۹۸: ۳٤). تولد این رسانهٔ جدید به معنای امروزی آن از اوایل دههٔ هفتاد میلادی و با تشکیل گروه‌های طراحی بازی حرفه‌ای اتفاق افتاد (رزازی، ۱۳۹٤: ۱ و دوران، ۱۳۸۳: ۲٦). این رسانه نتیجهٔ جهش‌های فناورانه‌ای است که با توجه به تغییر در ساخت و پرداخت متن و روند درک آن، تغییرات شگرفی در ایده‌های قابل انتقال و روش‌هایش ایجاد کرده (Ihde, 1997: 75) و گستره‌ای تازه از خلق روایت را به وجود آورده است که مخاطب نیز در شکل‌دادن به آن نقش دارد (Szilas, 2002: 22)؛ به بیان دیگر، کاربر بازی در این ساحت جدید، با اِعمال کنترل بر شخصیت‌های بازی و انتخاب‌هایی که انجام می‌دهد، در چگونگی پیشبرد روایت نقش فعال دارد و با کشف فضا، در مراحل مختلف بازی، هم به‌نوعی روایت را شکل می‌دهد و هم هویتش در بازی خلق می‌شود (کوثری، ۱۳۸۹: ۸۹). این نوع ارتباط میان کاربر و رسانه پیشتر سابقه نداشته است و بر نقش پررنگ مخاطب در شکل‌دهی به روند درک و پیشرفت روایت تأکید می‌ورزد؛ درنتیجه چشم‌اندازهای تازه‌ای از ساختار و شیوهٔ بیانِ معنا را هم برای مؤلفان و طراحان و تولیدکنندگان ایجاد می‌کند و هم زمینهٔ کسب تجربه‌هایی بسیار نو را در اختیار کاربران بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌دهد.

۲ـ۲ ادبیات عرفانی

عرفان طریقه‌ای از معرفت است که اهلش برخلاف اهل برهان، در کشف حقیقت بر ذوق و اشراق بیشتر اعتماد دارند تا بر عقل و استدلال (زرین‌کوب، ۱۳۸۲: ۹)؛ به بیان دیگر، عرفان شناختی قلبی و درونی است که با کشف و شهود یا دریافت‌های باطنی حاصل می‌شود؛ همچنین مکتبی فکری و فلسفی برای شناخت حق و مشکلات و رموز علوم است (سجادی، ۱۳۷۲: ۸). در انسان‌شناسی عرفانی، انسان جانشین خداوند بر زمین شمرده شده است و

به همین سبب برای او شأن و جایگاه ارزشمندی در نظر گرفته می‌شود؛ زیرا چنین انسانی به اعتبار آگاهی از اسم‌های خداوند و داشتن رشحه‌هایی از روح خدایی از هر جهت، نمونهٔ کامل خلق الهی است که با نفس الهی زندگی کرده و آیینهٔ تمام‌نمای اوصاف خداوند شده است (شیمل، ۱۳۷٤: ۳۱۷ و ۳۱۸). برای عارف، هیچ‌چیز مانند گرایش و عشق به خدا مهم نیست و صوفی صافی‌دل، باید بندهای تعلق را از خود جدا کند تا دلش آمادهٔ تجلی حق شود (رزمجو، ۱۳۷۵: ۲۱۵). سیر و سفر معنوی بستری برای این ترک تعلق و مجموعه‌ای از مراحل گوناگون پالایش روحی برای سالکِ طالب است.

در این ادبیات، عارف شخصیتی کاشف ترسیم می‌شود که در اولین مرحله از سلوکی معنوی، از خواب غفلت برمی‌خیزد و سیرش را به‌سوی خدا آغاز می‌کند (رک. دهباشی و میرباقری‌فرد، ۱۳۸٦: ۲۲۰). او با گذر از مراحل مختلف، بنابه ظرفیت و توانی که از خود نشان می‌دهد، به مراتب متفاوتی از درک حقیقت دست می‌یابد. این ادبیات حکایت جست‌وجو و جست‌وجوگر است.

۲ـ۳ دربارهٔ سنایی و *سیرالعباد*

سنایی (درگذشتهٔ **۳۳۵-۳٤۵** ق) ادیبی تواناست که برخی محققانْ نیمهٔ اول عمر شاعری او را همراه با ممدوح‌دوستی و انتساب به دربار غزنین معرفی می‌کنند (دبروین، ۱۳۷۸: ۱۰۷ و زرین‌کوب، ۱۳۷۵: ۲۹۹) و تاریخ‌نگاران ادبی مانند صفا او را مداح، رکیک‌پرداز و لهوپیشه می‌شمارند (صفا، ۱۳۷۹، ج ۱: ۳۰۸)؛ اما برخی با در نظر گرفتن تحول روحی این شاعر و ترک غزنین و آشنایی با علمای صوفیه، تحول احوال و شعر او را گوشزد کرده‌اند (شفیعی‌کدکنی، ۱۳۷۲: ۱٦) و جایگاه ویژه‌اش را در واردکردن مضامین عرفانی به شعر فارسی، بسیار ستوده‌اند. سنایی آثار مختلفی دارد که *سیر العباد الی المعاد* در میان آنها جایگاه ویژه‌ای دارد؛ تا جایی که به نظر زرین‌کوب این اثر گزارشی از سفر به عوالم آسمانی و کنایه‌ای از سیر عارف در مقامات فناست (زرین‌کوب، ۱۳۸۵: ۲۳۸)؛ شاعر در آن با روشی کاملاً دور از ارجاع به مصادیق دنیوی و با زبانی کاملاً رمزی، روایت خود را از سفر روح ارائه داده است (فتوحی، ۱۳۸۵: ۳۰۷). این سفر در *سیرالعباد*، جنبه‌ای کاملاً درونی دارد (ضیاءالدینی و فرخ‌نیا، ۱۳۹۲: ۳۹) و نوع طراحی و شکل‌گیری آن با نمونه‌های دیگر سفرهای عرفانی، تفاوت‌های مشهودی دارد؛ تا جایی که می‌توان آن را قیام فکری جسورانه و یک جهش بزرگ به‌سوی لایتناهی دانست (مجروح، ۱۳۸۵: ۲٦۸). زبان و تخیل در *سیرالعباد* سنایی به تصویرنمودن نگاره‌هایی هولناک از موجودات زشت و جهنمی، مشابه دوزخ دانته و ارداویرافنامه، گرایش دارد (قائمی، ۱۳۸۸: ۱۳۳). آنچه به‌عنوان راهنما در داستان ظاهر می‌شود نیز نفس عاقلهٔ انسانی است که نهایت سیر درونی عارف را شکل می‌دهد و مثل‌نمونه‌هایی مشابه از ابن‌سینا و سهروردی است (پورنامداریان، ۱۳۸٦: ۳۲٤)؛ شبیه به آنچه بعدها در آثار عطار و مولوی به نمایش درمی‌آید و تأکیدی بر اهمیت پیر و شیخ است (موریسن و همکاران، ۱۳۸۰: ۱٤۰). کاربرد ضمیر اول‌شخص مفرد، شباهت با احوال ارائه‌شده در غزلیات و خارج‌شدن شیوهٔ بیان از حالت متعارف از ویژگی‌های خاص این اثر و تأکید بر تجربیات شهودی شاعر در آن است (فرضی و زرقانی، ۱۳۸۸: ۱۰۵) که در بیش از هفتصد بیت، مخاطب را همچون سالکی حیران در دنیایی پر از رمز و راز، سرگردان و مجذوب می‌کند.

۲ـ٤ خلاصهٔ *سیرالعباد*

در *سیرالعباد*، شاعر در قامت سالکی شیفته، با عبور از زمان و مکان مختلف، به فهم و شور و شعوری تازه دست

می‌یابد. شاعر در ابتدای این داستان به‌مثابهٔ راوی، سخنش را با مراتب شکل‌گیری جسم و جان آدمی از روح نباتی، حیوانی و سرانجام پیوستن روح انسانی آغاز می‌کند. سپس داستان با گفت‌وگوی شاعر با باد به‌تدریج ادامه می‌یابد و به مرحلهٔ پیش از تولد تا آغاز ولادت وارد می‌شود؛ سپس به توصیف تن به‌عنوان یک شهر می‌پردازد. سیاحت سالک در این شهر، بسیار زود شکلی کابوس‌وار می‌گیرد. مسافر از دیدن خود و سایر موجودات در هیئت‌های حیوانی که گویی در آنجا اسیر هستند، وحشت‌زده می‌شود و مضطرب، درپی رهایی از آن است. در این زمان، پیری در قامت راهنما ظهور می‌کند و با همراه‌شدنش با مسافر، سفر اصلی آغاز می‌شود. این مرشد که نمایشی از عقل و خرد است، ابتدا سالک را از صفات درونی و طبایع متضاد عبور می‌دهد و سپس او را به عالم افلاک، اجرام سماوی و نفوس وارد می‌کند. در این بخش، سفر با گذشتن از عالم چهار عنصر، شکل جدی‌تری می‌گیرد و با روبه‌روشدن مسافر با فضاها و موجودات نمادین شگفت‌انگیز، در هر قسمت، تحوّل و تجربه‌ای خاص به او عرضه می‌کند. بعد از این، سیر سالک با پشت سر گذاشتن هر فلک و صفتِ مربوط به آن، ادامه می‌یابد؛ او و راهنما به منطقةالبروج و عالم ملکوتیان وارد می‌شوند؛ این مراحل سرانجام به فلک‌الافلاک ختم می‌شود و به ملاقات با مدبّر افلاک یعنی «نفس کل» می‌انجامد. پس از این، سالک متوجه عالم عقول و عقل کل می‌شود و به عرش پا می‌گذارد. در فلک نهم و پس از رسیدن سالک به عقل کل، پیرِ راهنما و مسافر با هم یکی می‌شوند و سرانجام با گذراندن یک دورهٔ حیرت و سرگردانی و روبه‌روشدن با گروه‌های گوناگون از افرادی که همگی محو پرتوی از حقیقت هستند، مسافر به سرمنشأ حقیقت می‌رسد. در این قسمت، سنایی بندگان صالح را توصیف می‌کند و مخاطب می‌پندارد که داستان به پایان رسیده است؛ اما دقیقاً در لحظه‌ای که سالک می‌خواهد با حقیقت یکی شود، به اشارهٔ کسی که به او تذکر می‌دهد باید به عالم خاکی ـ همان‌جایی که سفر را آغاز کرده است ـ بازگردد، به‌شکلی غافلگیرکننده و ناگهانی، به دنیای مادّی پرتاب می‌شود و درحالی‌که شوقی وصف‌ناپذیر به دست آورده است، داستان به آخر می‌رسد.

۳ـ شاخص‌های مناسب *سیرالعباد* برای ساخت بازی رایانه‌ای

فضای مجازی ویژگی‌های خاصی دارد؛ مثل رویه (کاربست)، فضای خاص (محیط ویژه)، وجه مشارکتی (تعامل)، جامع‌بودن (Murray, 1997: 71)؛ بازی‌های رایانه‌ای نیز متأثر از این خصوصیات، پیش‌نیازهای متناسب را برای اقتباس از متون ادبی طلب می‌کند. ظرفیت‌های مختلفی می‌تواند به‌عنوان بستر قابل انتقالِ روایت ادبی به متن تعاملی در یک بازی رایانه‌ای مورد توجه قرار گیرد؛ از جملهٔ این ظرفیت‌ها عبارت است از: داستان و روایت پُرحرکت، شخصیت‌های جذاب، چالش‌های فکری و کشمکش‌های فیزیکی، وجود انواع تصاویر و نمادهای اغراق‌شده از فضاها و مکان‌ها، به همراه انواع موجودات و اعمال در ژانرها یا سبک‌های[۱] متنوع. بر این اساس می‌توان این عناصر را در دو طیف مختلف از بازی‌هایی بسیار پُرحرکت و مبارزه‌محور مثل سبک رزمی ـ مبارزه‌ای (Hack & Slash) از یک‌سو و بازی‌هایی با روند آرام و متکی بر حل چالش‌های فکری در سبک ماجراجویی ـ معمایی (Puzzle Adventure)، با شدت و ضعف و نهایتاً میزان اثرگذاری متفاوت، به‌صورت مجزا بررسی کرد و با تأکید بر نمونه‌های مشابه، به مراتب اهمیت هر شاخص در این دو سبک، به‌عنوان دو گونه

با چارچوب‌های کاملاً متفاوت در بازی‌های رایانه‌ای، توجه داشت.

۳ـ۱ داستان

داستان در بازی‌های رایانه‌ایِ نسل‌های جدید بسیار مهم است؛ به‌ویژه با اضافه‌شدن انواع میان‌پرده‌های سینماتیک به بازی‌ها و شیوهٔ بیان مشابه روایی آنها با آثار نمایشی، تولیدکنندگان و کاربران بازی با اهمیتی بیش‌ازپیش به آنها توجه داشته‌اند. در این عرصهٔ تازه، این بازی‌ها مخاطب را درون یک کنش قرار می‌دهد (Novak & Levy, 2008: 181)؛ کنشی که در بستر روایت و رویه (کاربست) به‌شکل توأمان محل تأکید و توجه است و بنابر عواملی متغیر خواهد بود؛ از جملهٔ این عواملْ سبک بازی و انواع وابسته به آن است؛ از انواع کشمکش‌های فیزیکی و پُر زدوخورد در سبک اکشن (Action) و زیرمجموعه‌های آن گرفته تا اَعمال مختصر اما حیاتیِ کاربر در بازی‌های سبک ماجراجویی ـ معمایی.

۳ـ۱ـ۱ داستان *سیرالعباد* برای بازی ماجراجویی ـ معمایی

ماجراجویی ـ معمایی سبکی است که در آن کاربر هدایتِ شخصیت اصلی را در یک داستان تعاملی بر عهده می‌گیرد و با جست‌وجو و حل معماهای متعدد، بازی را پیش می‌برد. تمرکز در این سبک بر روایت است و بازنمایی معنادار پیام‌ها و ایدئولوژی‌های گوناگون باعث قرارگرفتن این نوع از بازی‌ها در چارچوب تعریف «رسانه» می‌شود. بر این اساس، روایت از خلال کنش با رویدادهای شبیه‌سازی‌شده شکل گرفته است و درجهٔ مشابهتِ شبیه‌سازی با جهان واقعی شامل شباهت به متن ادبی، فیلم و... تعیین‌کنندهٔ اهمیت و اثر آن بر ذهن کاربر خواهد بود (رک. دهقان و محسنی آهویی، ۱۳۸۸: ٦٤ و ٦٧). از این زاویه، داستان *سیرالعباد* و شرح سفر سالک در مراتب مختلف، بستری است که بازی‌ساز می‌تواند مراحل مختلف بازی خود را متناسب با بخش‌های متنوع روایت ادبی طراحی کند؛ به‌ویژه آنکه بازی در فضاهای متفاوتی نیز پیگیری می‌شود؛ همچنین بازی‌ساز می‌تواند در تناسب با قصهٔ اصلی، با طراحی چالش‌های گوناگون و با تمرکز بر برقراری گفت‌وگوها میان قهرمان و سایر شخصیت‌های داستان، «علاوه‌بر روشن‌نمودن بخش‌هایی از روایت که نهایت کارآیی دیالوگ‌هاست» (دیویس، ۱۳۹٤: ۱۰۸)، هر مرحله از بازی را بازتولید نماید و جهان مورد نظر خود را در قالب دریافتش از متن (شامل چارچوب کلی معانی، مفاهیم و جهان‌بینی حاکم بر اثر) برای کاربر بازی، بازنمایی کند.[۲] بر این اساس، بازنمایی ـ در مفهوم تقلید از روایت‌های پیچیدهٔ سینمایی ـ بستر مناسبی است که می‌توان متن عرفانی را در آن بازتولید کرد و با تکیه بر وجه تعاملی بازی و انتخاب‌های کاربر در قالب کنش‌های مختلف، او را در تجربه‌ای تازه سهیم نمود؛ زیرا این نوع آثار به روایت‌هایی شبیه است که غالباً با تحریک حس کنجکاوی و میل به آگاهی مخاطب پیش می‌رود و اصطلاحاً پلات اپیستمیک (Epistemic) نامیده می‌شود (Vosmeer and Schouten, 2014: 142) و برای ساخت بازی‌های معمایی کاملاً مناسب است (حسنایی و شکرطلب، ۱۳۹۸: ۳۸)؛ درنتیجه بستر مناسبی از انواع انتخاب‌ها برای بازی‌سازی در اختیار طراحان قرار می‌دهد. این شکل از توجه به متونی خاص و با حال و هوای کم‌وبیش معنوی، پیشتر نیز در تاریخ صنعت بازی‌های رایانه‌ای سابقه داشت و بازی مُسمان (The Mooseman) (۲۰۱۷) با الهام از افسانه‌های روسی یکی از بهترین نمونه‌هاست.

قصه در این نوع بازی‌ها به‌ویژه در نوع ماجراجویی ـ معمایی در خدمت چیدمان متنوع معماهاست. بازی‌ساز می‌تواند با تکیه بر تکاپوی مسافر در عبور از دنیای خیالیِ چهار عنصر، افلاک و ورود به عرش و بازگشت

دوباره به دنیای مادّی در متن *سیرالعباد*، با افزودن برخی ماجراهای کوچک و بزرگ و توجه به ظرفیت‌های گره‌افکنی و گره‌گشایی داستان، زمینه را برای خلق معماها در مراحل مختلف یک بازی ماجراجویی ـ معمایی ایجاد کند؛ همچنین می‌تواند با تقویت تعلیق و ایجاد پرسش برای کاربر بازی و ترغیب او به یافتن پاسخ برای سؤالاتی که سالک نیز در متن به دنبال آنهاست، کشش مطلوب داستانی را برای یک بازی در مراحل گوناگون بیافریند و به‌ویژه با پایانی غافلگیرکننده منطبق بر متن ادبی، جذابیت آن را دوچندان کند. پایانی که در آن کاربر/ مخاطب دوباره به آغاز بازگردانده می‌شود:

ای بـــه پـــرواز پریـــده بلنـــد　　خویشـــتن را رهـــا شـــمرده ز بنـــد
بـــاز رو ســـوی لایجـــوز و یجـــوز　　رشـــته در دســـت صورتســـت هنـــوز

(سنایی، ۱۳۶۰: ۲۴۹)

این شکل از پرداخت داستان یعنی توجه به معما و تعلیق با تأکید بر وجه روایی اثر و نداشتن تأکید خاص بر کنش‌های زیاد، در بازی برزخ (Limbo) (۲۰۱۰)، از نمونه‌های برجسته در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، دیده می‌شود؛ این نوع بازی به‌ویژه با تمرکز بر سفری با تعدد فضا و مکان و برقراری گفت‌وگو و وجود تعلیق جذاب، علاوه‌بر پانصد بیت در *سیرالعباد* سنایی (رک. همان، ۲۱۵-۲۴۹) در متنی مشابه و بلند مانند *مصیبت‌نامهٔ* عطار در قالب چهل مرحله/ گفت‌وگو (رک. عطار، ۱۳۸۶: ۱۶۷-۴۴۴) نیز به‌خوبی با ظرفیت‌های مطلوب برای اقتباس در دسترس است.

۳ـ۱ـ۲ داستان *سیرالعباد* برای بازی رزمی ـ مبارزه‌ای

همهٔ بازی‌ها نیازمند مشارکت در محدوده‌ای از کنش‌هاست و این همان ویژگی کاربستی آنهاست (دهقان و آهویی، ۱۳۸۸: ۶۴) که به‌ویژه در بازی‌های ژانر رزمی ـ مبارزه‌ای به‌دلیل تعدد و تکرار، به‌شکل بارزتری برای کاربر قابل لمس شده است. در این نوع بازی‌ها داستان (روایت) همچنان اهمیت دارد؛ اما با توجه به تعدد مراحل و جذابیت‌های مربوط به کشمکش با دشمنان مختلف در قالب آزمون و خطاهای بسیار، رویه یا کاربست بیشتر محل توجه است و کشش داستانی معمولاً در محاق یا مرتبهٔ بعدی اهمیت قرار می‌گیرد؛ بسیاری از کاربران ـ به‌ویژه از فرهنگ‌ها و زبان‌های مختلف ـ بیش از داستان، جذب موارد ساختاری یا همان مجموعه‌کنش‌های بازی می‌شوند؛ چنانکه شاید در ابتدا به نظر برسد داستان‌هایی با چارچوب و بیان عرفانی، ظرفیت این نوع از پرداخت هیجان‌محور را نداشته باشد؛ اما با مرورِ برخی از بازی‌هایی که با شباهت‌های بسیار به ساختار متون عرفانی یا معراج‌نامه‌ها ساخته شده است، می‌توان این ظرفیت را نیز در آثاری مثل *سیرالعباد* جست‌وجو کرد. با این رویکرد، بازی رزمی ـ مبارزه‌ای دوزخ (Inferno) (۲۰۱۰) یکی از این نمونه‌ها با اقتباس از ادبیات کلاسیک غرب است. طراحی مراحل مختلف بازی با توجه به طبقات گوناگون جهنم در کتاب «*کمدی الهی*» دانته از همین موارد به شمار می‌رود؛ چنانکه مبارزات و کشمکش‌های پرشمار به‌عنوان مجموعه‌کنش‌ها یا رویه و کاربست اصلی بازی، بستری پر از هیجان و حرکت را برای کاربر فراهم کرده است. این امر می‌تواند به‌عنوان چارچوبی پیشنهادی برای بازی‌سازی در این سبک مورد توجه قرار گیرد؛ البته با در نظر گرفتن تغییرات متناسب با فرهنگ متون عرفانی. از این زاویه، در *سیرالعباد* و متونی با این شکل، از الگوی سیرگونه در مکان‌هایی مثل بهشت و

جهنم (*ارداویرافنامه*)، افزون‌بر اقمار و افلاک و افراد متنوع (*مصیبت‌نامه*) یا مکان‌هایی ناآشنا و سرشار از ناشناخته‌ها (*رساله حی بن یقظان*) می‌توان مراحل متعددی برای یک بازی اقتباسی طراحی کرد؛ درنتیجه به‌جای تمرکز بر حل معماها با حداقل کنش، انواع کشمکش‌های جذاب و پرکنش در رویارویی با ساکنان این اماکن، برای کاربر تدارک دیده می‌شود و مانند بازی دوزخ، می‌توان با ترکیب داستانی فرعی، جذابیت‌های درون‌مایه‌ای آن را نیز همپای مطلوبیت فراوانی کشمکش‌ها افزایش داد.

۳ـ۲ قهرمان

قهرمان متن عرفانیْ روح یا نفس مطمئنی است که مانند قهرمان حماسی پیوسته با نفس اماره، امیال شیطانی و دسیسه‌های دیوِ هوس و طمع در مبارزه است (قبادی، ۱۳۸۱: ۱۵) و در پیکاری مدام، با پیروزی در مراتب مختلف چالش و تزکیه از صفات رذیله پاک می‌شود و مراحل سلوک را یکی پس از دیگری طی می‌کند. در عرفان، آوردگاه بیرونی به آوردگاه درون انسان و پیکار با نفس اماره تبدیل می‌شود و قهرمانش معادل قهرمانان حماسهٔ پهلوانی، رستم و کیخسرو، به شمار می‌رود که پیری خضروار هدایتش می‌کند (مباشری، ۱۳۸۷، ۱۲٤).

بسیاری از عارفان معتقدند سالک باید از همان ابتدا خود را سرسپردهٔ پیر و مرشدی قرار دهد که او را قطب و مراد و انسان کامل نیز می‌نامند (سجادی، ۱۳۷۲: ۲۱)؛ زیرا اگر مرید به بازسازی خود مشغول است، مراد به بازسازی دیگران می‌پردازد (استعلامی، ۱۳۵۳: ۱۱۱) و نماد انسان کاملی است که «زبده و خلاصهٔ موجودات و آدمیان است» (نسفی، ۱۳۹٤: ۷٤)؛ به قول غزالی «مشایخ چیزهایی بدانسته باشند که به عقل فرا سر آن نتوان شد» (غزالی، ۱۳٦۱، ج ۲: ۳٤). این راهنما رایج‌ترین نماد عامل روحانی و نمایانگر خصایل خوب اخلاقی و خوش‌نیتی برای یاوری است (رک. یونگ، ۱۳٦۸: ۱۱۲-۱۱۸).

علاوه‌بر قهرمان و راهنما، سایر شخصیت‌ها اعم از انواع موجوداتِ عوالم ظاهر و باطن در شکل‌های گوناگون انسان و حیوان و دیو و پری و... دستهٔ سوم از شخصیت‌ها در متون عرفانی هستند. سنایی در بسیاری از آثار خود از «بوتیمار، جغد، سگ و طاووس به‌عنوان نماد نفس استفاده کرده است» (رحیمی و همکاران، ۱۳۹۳: ۱۷۱)؛ در *سیرالعباد* نیز با گسترش همین شیوهٔ نمادپردازی، به اشکالی بسیار متنوع و در قالب نسناس، سگ، دد، ستور، موش، مار، خوک، خرچنگ، دیو (رک. سنایی، ۱۳٦۰: ۲۱۸-۲۲۵) و انواعی دیگر، موجوداتی عجیب و شگفت‌انگیز را در مراحل مختلف سلوک پدید آورده که تنوع بصری فوق‌العاده‌ای ایجاد کرده است.

۳ـ۲ـ۱ قهرمان، راهنما و انواع موجودات شگفت‌انگیز در بازی ماجراجویی ـ معمایی

الف: قهرمان: در این دست بازی‌ها اغلب شکل و ظاهر عادی و متناسب با انسان‌های معمولی دارد و چه بسا در مواردی مثل بازی برزخ، کودکی نقش اصلی را ایفا می‌کند. از این منظر در بازی‌های ماجراجویی ـ معمایی با توجه به نبودِ کشمکش‌های آنچنانی و نبردهای خونبار، شکل قدرت‌نمایی ظاهری، برخلاف متون حماسی یا بازی‌های رزمی ـ مبارزه‌ای، اهمیت نخواهد داشت؛ درنتیجه می‌توان سالک را در قامتی معمول و با تمرکز بر پیگیری قصد و نیتی جذاب طراحی کرد و در قسمت‌های مختلف بازی با ایجاد تغییراتی ظریف در توانایی‌ها و در تناسب با چالش‌های گوناگون هر مرحله، مراحل تحول او را برای کاربر بازی قابل لمس نمود.

ب: راهنما: با توجه به حضور پیر و راهنما در متن، می‌توان کارکردهای مطلوبی نیز برای این شخصیت

طراحی کرد:

پیرمـــــــردی لطیـــــف و نـــــورانی　　همچـــــو در کـــــافری مســـــمانی
شـــــرم‌روی و لطیـــــف و آهســـــته　　چســـت و نغـــز و شـــگرف و بایســـته
(سنایی، ۱۳۶۰: ۲۱۹-۲۲۰)

چنانکه همسو با نقشش در اثر، راهنمایی کاربر در بازی به عهدهٔ او خواهد بود.[۳] پیر یا راهنما در بازی رایانه‌ای به روش‌های مختلفی می‌تواند این وظایف را انجام دهد؛ مانند گفت‌وگو (با استفاده از چارچوب گفت‌وگوها در متن)، همراه‌شدن با سالک در عبور از برخی مراحل، ایجاد بعضی از توانایی‌ها مانند پرش، پرواز، شنا و... برای قهرمان (به‌ویژه با وجود انواع چالش‌هایی از این دست در متن *سیرالعباد*)، ارائهٔ تعدادی ابزار و دستورالعمل برای حل معماها و عبور از چالش‌های فکری و سایر روش‌های مرسوم در بازی‌های رایانه‌ای؛ اما کارکرد دیگر راهنما را می‌توان روایت‌گری در نظر گرفت که اینگونه بتوان ابعاد مختلف و گاهی پیچیدهٔ داستان را برای کاربر بازی تشریح کرد. از این زاویه، علاوه‌بر استفاده از گفت‌وگوی میان سالک و پیر، طراحی گفتار متن[۴] و بیان آن به‌وسیلهٔ پیر و راهنما که نقش دانای کل نیز خواهد داشت، امکان مطلوب دیگری به شمار می‌رود که در دسترس طراحان بازی است و می‌توان از این ظرفیت در متون عرفانی دیگری مانند *مصیبت‌نامه* (رک. عطار، ۱۳۸۶: ۴۳۰) نیز بهره برد.

ج: موجودات شگفت‌انگیز: در متن *سیرالعباد* و بیشترِ متون عرفانی به‌مثابهٔ اجزای تشکیل‌دهندهٔ موقعیت، فضا و عناصری با رویکرد روایی خلق شده و زمینهٔ کشمکش با آنها به‌طور معمول در قصه پیش‌بینی نشده است. در بازی‌های سبک ماجرایی ـ معمایی نیز تأکید چندانی بر چالش‌هایی از این نوع نمی‌شود؛ درنتیجه این داستان‌های عرفانی می‌تواند با حفظ همان کارکرد به عناصر بصری متنوع جذابی تبدیل شود که در خلق معماها و آزمون‌های ذهنی برای مخاطب جذابیت تصویری ایجاد کند و یا در برخی از کشمکش‌های محدود ـ مثلاً گریختن از یک دیو یا موجود عجیب و... ـ مورد توجه و استفادهٔ مضاعف قرار گیرد.

یـــک رمـــه دد فتـــاده در تـــک و پـــوی　　همـــــه آهـــــن‌دل و خمـــــاهن روی
وانـــدرو یـــک رمـــه ســـگ آســـوده　　لـــــب ز مـــــردار و روده آلـــــوده
مـــوش چـــون گربـــه طفـــل‌خـــوار درو　　مـــار چـــون خـــوک ثفـــل‌خـــوار درو
(سنایی، ۱۳۶۰: ۲۲۳)

۳ـ۲ـ۲ قهرمان، راهنما و انواع موجودات شگفت‌انگیز در بازی رزمی ـ مبارزه‌ای

الف: قهرمان: ظاهر قهرمان در بازی‌های رزمی ـ مبارزه‌ای درست برخلاف بازی‌های سبکِ ماجراجویی ـ معمایی، واجد ارائهٔ برخی از اطلاعات و ایجاد جذابیت‌های بصری است؛ در صورتی که هدف به دست آوردن گسترهٔ وسیعی از کاربران باشد، لازم است شبیه به قهرمان حماسی، شکل و قامتش نیز از تمایزهای پرکشش برخوردار باشد؛ پُر پیداست این شکلِ پرداخت به ظاهر، در متون عرفانی وجود ندارد و باید در بازتولید قهرمان عرفانی، در بازی رزمی ـ مبارزه‌ای، این نوع توجه به تغییر در ظاهر شخصیت و برجسته‌سازی مورد تأکید قرار گیرد. با این نگاه، در بازی اقتباسی دوزخ نیز به همین نکته توجه شده است؛ طراحان بازی برای ایجاد جذابیت و تقویت ارتباط درون‌مایه با ساختار، یعنی تناسب مبارزات آنچنانی با ظاهر قهرمان، شخصیت دانته را از شخصیتی منفعل

و صرفاً مشاهده‌گر در متن، به شخصیتی جنگجو با ظاهری قدرتمند در بازی تبدیل کرده‌اند (پورشبانان و همکار، ۱۳۹۷: ۱۱۶). به نظر می‌رسد در متون عرفانیِ مشابه مانند *سیرالعباد* نیز برای بازتولید بازی در سبک رزمی ـ مبارزه‌ای لزوم توجه به چنین تغییراتی دور از ذهن نخواهد بود.

ب: راهنما: دربارهٔ راهنما نیز همان رویه که در سبک ماجراجویی معمایی بدان اشاره شد، با تغییراتی کم یا زیاد و با توجه به نظر طراحان بازی قابل پیگیری است؛ البته می‌توان با خلاقیت و برداشت آزاد، در مراحلی از بازی و با طراحی ویژه، به کاربر این امکان داده شود که برخی از قسمت‌های بازی را در قالب شخصیت راهنما تجربه کند و تعامل با این نقش نیز به‌شکل پردامنه‌تری مورد توجه قرار گیرد. در متنی مانند *ارداویرافنامه* نیز می‌توان این حضور فعال راهنما را در هیئت فرشتگانی به نام‌های سروش و اردیبهشت (در *ارداویرافنامهٔ* منظوم) (بهرام‌پژدو، ۱۳۴۳: ۳۳) و سروش اهلو و آذر ایزد (در *ارداویرافنامهٔ* منثور) (بی‌نام، ۱۳۹۰: ۵۰) در نظر گرفت که درواقع بستری برای همین تنوع‌بخشی به پیش‌برد بازی ازسوی کاربر و تجربهٔ نقش راهنما در آن است.

ج: موجودات شگفت‌انگیز: با در نظر گرفتن نیاز به ایجاد کشمکش و مبارزه میان قهرمان با دیگر شخصیت‌ها در بازی سبک رزمی ـ مبارزه‌ای، این موجودات که از تنوع ظاهری بسیار مطلوبی برخوردارند، در مکان‌های مختلفی مثل دریا، خشکی و آسمان در برابر قهرمان قرار می‌گیرند؛ درنتیجه بهترین بستری خواهند بود که در یک تغییر آشکار، از عناصر صحنهٔ غالباً منفعل، به دشمنانی خطرناک و غیرقابل‌رحم تغییر کارکرد دهند و در بطن مبارزات، نقش اصلی شر و چالش‌های رزمی و مبارزه‌ای را ایفا کنند. این شکل از تغییر، در بازی دوزخ ـ یکی از بهترین نمونه‌های بازتولیدشده در بازی‌های رایانه‌ای ـ دیده می‌شود. در این بازی ساکنان نُه طبقهٔ جهنم در غالب دشمنان ریز و درشت و قوی و ضعیف و انواع غول‌های پایان هر مرحله طراحی شده‌اند و می‌تواند به‌عنوان الگویی ساختاری مورد توجه اقتباس‌کنندگان متون عرفانی و معراج‌نامه‌ها قرار گیرد.

۳ـ۳ چالش و کشمکش

کشمکش یکی از مهم‌ترین اصول در تعاریف با نگاه کارکردی به بازی‌های رایانه‌ای است؛ چنانکه مارک ولف (Mark Wolf) در کتابش با عنوان *رسانهٔ بازی‌های رایانه‌ای* (The Medium of the Video Game) آن را یکی از شرایط اصلی بازی رایانه‌ای به شمار آورده است. در تأکیدی دیگر از سیلن (Katie Salen) و زیمرمن (Eric Zimmerman) در کتاب *قوانین بازی: اصول طراحی بازی* (Rules of Play: Game Design Fundamentals)، کشمکش قاعده‌مند و قابل سنجشْ همهٔ اساس تعریف بازی رایانه‌ای را شکل داده است (رک. اسماتز، ۱۳۸۵: ۲۶-۲۹). با این توصیف و با در نظر گرفتن کشمکش و چارچوب آن در ادبیات عرفانی، با تأمل در انواع رویکردها و تفاوت‌ها، می‌توان به این مقوله در دو طیف مختلف توجه داشت؛ از تمرکز بر چالش‌های ذهنی و تأکیدنکردن کشمکش‌های هیجانی در سبک ماجراجویی ـ معمایی تا استفادهٔ فراوان از انواع کشمکش‌های پرحرکت و مبارزه‌محور در سبک رزمی ـ مبارزه‌ای.

۳ـ۳ـ۱ چالش‌های فکری در بازی ماجراجویی ـ معمایی

در این سبک از بازی‌های رایانه‌ای، کشمکش در معنای کارکرد خاص آن مانند بازی‌های اکشن، مورد نظر نیست و با توجه به چارچوب ساختاری این نوع بازی‌ها، آزمون‌های عموماً ذهنی و معمایی و در مواردی کنترلی[۵]،

چالش‌های اساسی پیش روی کاربر را شکل می‌دهد. بر این اساس، در یک بازی اقتباسی از متنی با ویژگی‌های *سیرالعباد*، عبور از هر مرحله در گرو چیره‌شدن بر چالش‌هایی است که سازندگان بازی با توجه به ظرفیت‌های متن طراحی می‌کنند. از این زاویه، خلقِ آزمون‌هایی مانند چگونگی حرکت در طول مسیرها در سرزمین‌های ناآشنا شامل آب، آتش، باد و خاک و شرایط اقلیمی توصیف‌شده در هریک از آنها و موقعیت انواع صفت‌ها و ویژگی‌های خاص‌شان و مکان‌هایی مانند بروج و افلاک و عرش و ایجاد انواع مازها از این نمونه‌هاست:

یافتم بر کران روم و حبش　　شهری اندر میان آتش خوش
اندرونش نو برونش مسن　　تربتش جاذب و هواش عفن
(سنایی، ١٣٦٠: ٢١٦)

خاکدانی هوای او ناخوش　　نیمی از آب و نیمی از آتش
تیره‌چون روی زنگیان از زنگ　　ساحتش همچو چشم ترکان تنگ
(همان: ٢٢٣)

دیولاخی بدیدم از دوده　　قومی از دود دوزخ اندوده
وحشیان سیه چو ماغ و چو میغ　　بوده گه تیغ و گه چو گوهر تیغ
(همان: ٢٢٥)

همچنین می‌توان از ظرفیت‌های مطلوب برای ساخت کشمکش یا چالش‌های یک بازی ماجراجویی ـ معمایی براساس متن *سیرالعباد* و متون مشابه عرفانی مانند *مصیبت‌نامه* ـ به‌ویژه در قالب چهل بخش یا مرحلهٔ کوتاه و بلند، بدون در نظر گرفتن حکایت‌های فرعی (رک. عطار، ١٣٨٦: ١٦٧-٤٤٠) ـ بهره برد؛ از آن جمله است: طراحی معماهایی برای عبور از پایان هر سرزمین (مکان) و واردشدن به سرزمین بعد مطابق با ویژگی‌های وصف‌شده از هر بخش در متن، خلق سازوکار رمز و رمزگشایی از پیام‌ها با در نظر گرفتن درون‌مایهٔ متن در هر قسمت و ایجاد نشانه‌هایی برای کاربر در لزوم دقت به راهنمایی‌های پیر در زمان رویارویی با موجودات و شرایط مختلف در هر مرحله، ایجاد پازل‌های گوناگون براساس موارد (آیتم‌های) تعبیه‌شده در هر بخش، چالش ساخت ابزار و لوازم ترکیبی برای حرکت در طول مراحلی با وجود عناصر مختلف مانند آب (دریا)، صحرا یا پرواز در آسمان و... (همان: ٢٢٦-٢٢٩)، طراحی مراحلی با محوریت فرار کاربر از انواع موجودات عجیب و ترسناک مانند فرار از دست نهنگ‌ها (همان: ٢٢٨)، خلق چالش‌هایی با محوریت در بند کردن برخی از موجودات وحشی و عبور از آن مرحله (همان: ٢٢٣) و بسیاری از آزمون‌ها و چالش‌های دیگر.

٣ـ٣ـ٢ کشمکش‌های پر زدوخورد در بازی رزمی ـ مبارزه‌ای

کشمکش در بازی‌های سبک رزمی ـ مبارزه‌ای، اصالتی پرحرکت و ستیزمحور دارد. می‌توان با نگاه از زاویهٔ حماسی به متون عرفانی، در صورت داشتن شرایط آن، بسترِ تبدیل یک متن عرفانی به یک بازی اقتباسی را در این سبک فراهم کرد. «می‌توان بر آن بود که سروده‌های صوفیانه گونه‌ای از حماسهٔ درونی را در خود نهفته‌اند؛... در این حماسهٔ درونی، ستیز ناسازها که بنیاد هر حماسه‌ای بر آن است، به کشمکشی نهانی در باطن درویش با خود دگرگون شده است. هماورد برونی در رویارویی و آویزش حماسی، در سروده‌های صوفیانه، به ستیزنده‌ای

در درون بدل گردیده است... ستیز درویش با خویشتن؛ ستیز پهلوان آیینی حماسه‌هاست با اژدهای دمان و مردم‌خوار» (کزازی، ۱۳۸۷: ۱۹۵). از این زاویه، سنایی اولین شاعری است که برخی عناصر اسطوره‌ای ملی و گونهٔ ادبی حماسه را وارد آثار عرفانی کرده است (زرقانی، ۱۳۸۵: ۱۳۱-۱۳۲) و ساخت انواع کشمکش‌ها براساس توصیفات او از عناصری مانند دیو و مار و دد و نهنگ (سنایی، ۱۳۶۰: ۲۲۸)، کژدم و جادوگران (همان: ۲۳۳)، انواع موجودات ناقص و کور (همان، ۲۳٤-۲٤۲) و... دور از ذهن نمی‌نماید؛ بنیادی مبارزه‌جویانه در برخی از این عناصر دیده می‌شود و یا این قابلیت را دارند که از شکل وصفی و انفعالی به‌صورتی فعال و خصمانه تغییر وضعیت دهند. این شکل از تبدیل انواع موجودات و شخصیت‌های موجود در متون عرفانی به دشمنانی جنگ‌طلب و ستیزه‌جو و خلق مبارزات مختلف و مطلوب برای یک بازی رزمی ـ مبارزه‌ای، تنها ویژهٔ *سیرالعباد* نیست و با در نظر گرفتن این تنوع بصری و جایگاه کارکردی آنها در متونی مانند *ارداویرافنامه* در مراحل سفر به جهنم ـ در هر دو نسخهٔ منظوم (رک. بهرام‌پژدو، ۱۳٤۳: ۷٦-۹۳) و منثور (بی‌نام، ۱۳۹۰: ٦۲-۹٦) ـ با تصاویری خوفناک و مبارزاتی خونبار (به‌ویژه با توجه به توصیفات هراسناک وضعیت ساکنان جهنم) نیز در دسترس خواهد بود؛ البته در شکلی موجزتر و فانتزی‌تر در *رسالهٔ حی بن یقظان* (رک. ابن‌سینا، ۱۳۸۸: ۱٦۵ و ۱٦۹-۱۷۱) نیز می‌توان آنها را مشاهده کرد. همچنین می‌توان در طراحی یک محیط متنوع و با در نظر گرفتن انواع تعاملات ثابت و متغیر قهرمان/ کاربر در قبال آنها و خلق انواع شخصیت‌های غیرفردی (ان‌پی‌سی‌ها) و نوع تعاملاتشان با یکدیگر (با روندهای مختلف)، تنوع کشمکش‌ها و وجوه بصریشان را تقویت کرد.

از موارد دیگری که می‌توان به‌عنوان حاشیه‌ای بر بازنمایی انواع کشمکش‌ها و براساس ظرفیت‌های متن و خلاقیت بازی‌ساز به آن توجه کرد؛ عبارت است از: طراحی انواع اشیای یک یا چند کاربردی، نوع رویارویی قهرمان با این اشیا (شامل شکستن، بریدن، نابودکردن و...) برای جمع‌آوری امتیاز (پول، طلا، خون و...) با هدف ارتقای مهارت‌ها و افزایش قدرت و سلامت در کنار ارزش زیبایی‌شناسانهٔ این اشیا (مؤثر و غیرمؤثر) در فضاسازی بازی در محیط‌های گوناگون.

۵ـ نتیجه‌گیری

گاهی متون روایی ادبیات عرفانی از الگوهای ساختاری مشابهی بهره می‌برند؛ ابهام، تفسیر و تأویل‌پذیری و نبودِ بیان صریحِ درون‌مایه‌های داستان و وجود گفت‌وگوها و پرسش‌های تعلیق‌ساز در این آثار (مانند آنچه در *سیرالعباد* و متونی مانند *مصیبت‌نامه*، *ارداویرافنامه* و *رسالهٔ حی بن یقظان* دیده می‌شود) الگوهای ساختاری مشابهی است که می‌توان با تأکید بر وجه روایی و تقلید از رسانه‌ای مانند فیلم، در بازتولید بازی‌های رایانه‌ای در سبک ماجراجویی ـ معمایی با طراحی حداقل کنش، از آنها استفاده کرد. با رویکردِ مبتنی بر بازنمایی و شبیه‌سازی می‌توان به برخی ظرفیت‌ها در ساخت بازی‌های رایانه‌ای سبک ماجراجویی ـ معمایی تمرکز داشت و به آنها توجه کرد؛ از آن جمله است: خلق چالش‌های عمدتاً ذهنی در کنار استفادهٔ پربسامد از میان‌پرده‌های سینماتیک و به‌کارگیری متوازن نقش راهنما، متناسب با اثر ادبی و استفاده از گفتارمتن برای روشن‌کردن ابعاد مختلف داستان برای مخاطبان با سطوح متفاوت شناختی.

در متون عرفانی، کشمکش ـ علاوه‌بر جنبهٔ ذهنی و براساس چالش‌های فکری ـ صورتی بیرونی از انواع

ستیزهای درونی سالک قهرمان است؛ برای بازتولید کشمکش‌هایی پرهیجان و متعدد می‌توان از این روش‌ها بهره برد: تأکید بر بُعد رویه‌ای و کاربستی آن با ایجاد تغییر در وجه انفعالی انواع موجودات شگفت‌انگیز و ساکنان مراتب مختلف سیر و سلوک؛ تبدیل این موجودات و ساکنان مراتب مختلف به شخصیت‌هایی فعال با ابعاد ظاهری متنوع؛ تقویت برخی اعمال و رفتار قهرمان و خارج‌کردنش از وجه صرفاً ناظر و تغییرش به فاعل؛ تمرکز بر تعدد مراتب سفر سالک در متون عرفانی و شکل‌دادن به مراحل پرشمار مورد نیاز در بازی سبک رزمی ـ مبارزه‌ای.

به این ترتیب در پاسخ به سؤال اصلی و با تأیید فرضیهٔ پژوهش، می‌توان گفت در متونی مانند *سیرالعباد* سنایی این امکان وجود دارد که با توجه به ساختار ارائهٔ داستان و با تمرکز بر شیوهٔ بیان، با رویکرد اقتباسی برداشت آزاد، بازی‌های رایانه‌ای متنوعی در سبک‌های کاملاً متفاوت بازتولید کرد. به‌جز دو سبک معمایی و مبارزه‌ای با ویژگی‌های متمایز، می‌توان با در نظر گرفتن انگیزه‌های مختلف بازی‌سازان و کاربران، با ترکیب عناصر سبکی با شدت و ضعف مختلف ـ مثلاً با تمرکز بر فضای خوفناک برخی از بخش‌های اثر ادبی (توصیفات مربوط به جهنم) ـ در سبک‌های دیگر هم از متون عرفانی اقتباس‌هایی در نظر گرفت.

پی‌نوشت

۱. دلیل کاربرد واژهٔ سبک (به‌جای ژانر) این نکته است که در ادبیات و بسیاری از هنرها، دسته‌بندی آثار بر مبنای موضوع و محتوا، شیوهٔ نمایش و فنونی قرار گرفته که هنرمند در خلق اثر از آنها استفاده کرده است؛ اما در بازی‌های رایانه‌ای براساس نوع سازوکار (مکانیزم) گیم‌پلی، شیوه‌های تعامل و روایت بازی و همچنین چالش‌های پیش‌روی کاربر، با استفاده از رابط‌های کاربری، این دسته‌بندی انجام شده و معنی ژانر در این رسانه با ادبیات و سایر هنرها تا حدی متفاوت است.

۲. مجموعه‌بازی‌هایی با نام استاکر (Stalker: 2020-2007) با الهام از یکی از آثار ادبیات معاصر یعنی کتاب *پیک نیک کنار جاده* (Roadside Picnic) اثر برادران استروگاتکسی (Strugatsky) در چارچوبی متفاوت و با توجه به معیارهای جذب مخاطب بیشتر، از همین نمونه‌ها به شمار می‌رود.

۳. ظاهر شخصیت راهنما می‌تواند انسانی یا غیر از آن در نظر گرفته شود؛ چنانکه در برخی نمونه‌ها مثل بازی برزخ، قهرمانِ کودک بازی، در مراحلی با یک پروانه راهنمایی می‌شود و این تنوع طراحی، در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای پیش از این نیز وجود داشته است.

٤. گفتارِ متن (Narration) روایت قصه بر روی تصاویر در سینما (تلوزیون، تئاتر و بازی رایانه‌ای) است یا توضیحات اضافی است که کسی بیان می‌کند و اطلاعات تکمیلی دربارهٔ تصویر، شخصیت یا ماجرایی که دیده می‌شود را در اختیار مخاطب/ کاربر می‌گذارد (احمدزاده، ۱۳۸۸: ۸۰).

۵. یعنی مهارت کاربر در به‌کارگیری درست رابط کنترلی (مثلاً دستهٔ کنسول) و انجام به‌موقع برخی حرکت‌ها و فنون با هماهنگی کامل دست و چشم.

منابع

۱. ابن‌سینا (۱۳۸۸). *قصهٔ حی بن یقظان، به همراه حی بن یقظان ابن‌طفیل*، ترجمهٔ بدیع‌الزمان فروزانفر، تهران:

علمی فرهنگی، چاپ ششم.

۲. احمدزاده، علیرضا (۱۳۸۸). *فرهنگ واژگان سینمایی*، تهران: افراز.

۳. استعلامی، محمد (۱۳۵۳). «تربیت در مکتب عرفان و رابطهٔ آن با روانشناسی»، *مجلهٔ دانشکده ادبیات و علوم انسانی*، دانشگاه تهران، شمارهٔ ۸۸، ۱۰۳-۱۱٤.

٤. اسماتز، آیرون (۱۳۸۵). «فلسفهٔ هنر و بازی‌های رایانه‌ای»، ترجمهٔ محمدرضا امین، *رواق هنر و اندیشه*، سال اول، شمارهٔ ۷ و ۸، ۲٤-۲۹.

۵. بخشی‌پور، معصومه (۱۳۸۷). «نگاهی به وضعیت فعلی بازی‌های رایانه‌ای در کشور»، *ماهنامه تحلیل‌گران عصر اطلاعات*، سال دوم، شمارهٔ ۱۵ (مهرماه)، ٥٤-۵۸.

٦. بهرام‌پژدو، زرتشت (۱۳٤۳). *ارداویرافنامه منظوم*، به کوشش رحیم عفیفی، مشهد: دانشگاه مشهد.

۷. بی‌نام (۱۳۹٦). *گزارش مصرف بازی‌های رایانه‌ای در ایران*، تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک).

۸. پورشبانان، علیرضا؛ پورشبانان، امیرحسین (۱۳۹۷). «بررسی تطبیقی ظرفیت‌های بازی‌سازی از ارداویرافنامه در مقایسه با متن و بازی دوزخ از کمدی الهی دانته»، *فصلنامه پژوهش‌های ادبیات تطبیقی*، دورهٔ ٦، شمارهٔ ٤، ۱۰٤-۱۲٤.

۹. پورشبانان، علیرضا (۱۳۹٦). *سینمای اقتباسی و ادبیات کلاسیک فارسی*، تهران: سوره مهر ـ دانشگاه هنر.

۱۰. پورنامداریان، تقی (۱۳۸٦). *رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی*، تهران: علمی ـ فرهنگی، چاپ ششم.

۱۱. حسنایی، محمدرضا؛ شکرطلب، محسن (۱۳۹۸) «داستان‌گویی تعاملی؛ مطالعه سهم مخاطب، مؤلف و روایت در انیمیشن‌های واقعیت مجازی»، *نشریه هنرهای زیبا*، دورهٔ ۲٤، شمارهٔ ٤، ۳۳-٤۲.

۱۲. خانیکی، هادی؛ برکت، محیا (۱۳۹٤). «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های یارانه‌ای»، *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*، سال اول، شمارهٔ ٤، ۹۹-۱۳۱.

۱۳. دبروین، ی. (۱۳۷۸). حکیم *اقلیم عشق*، ترجمهٔ مهیار علوی مقدم و محمدجواد مهدوی، مشهد: بنیاد پژوهش‌های اسلامی آستان قدس.

۱٤. دادلی اندرو، جیمز (۱۳۸۱). «بنیان اقتباس»، ترجمهٔ ابوالفضل حری، *فصلنامه فارابی*، شمارهٔ ٤٦، ۱۱۹-۱۲۸.

۱۵. دوران، بهناز (۱۳۸۳). «بازی‌های رایانه‌ای؛ دو دهه پژوهش، دو کتاب به زبان فارسی»، *کتاب ماه علوم اجتماعی*، شمارهٔ ۸٤، ۲۲-۲٦.

۱٦. دهباشی، مهدی؛ میرباقری فرد، سید علی‌اصغر (۱۳۸٦). *تاریخ تصوف*، جلد ۱، تهران: سمت، چاپ دوم.

۱۷. دهخدا، علی‌اکبر (۱۳۷۷). *لغت‌نامهٔ دهخدا*، تهران: انتشارات دانشگاه تهران، چاپ دوم از دورهٔ جدید.

۱۸. دهقان، علیرضا؛ محسنی آهویی، ابراهیم (۱۳۸۸) «ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به‌عنوان رسانه بازی‌پذیر»، *رسانهٔ جهانی*، شمارهٔ ۷، ٦۳-۸٦.

۱۹. دیویس، ریب (۱۳۹٤). نگارش *گفت‌وگو برای متون نمایشی*، ترجمهٔ مسعود مدنی، تهران: تابان خرد.

۲۰. رحیمی، امین؛ موسوی، سیده زهرا؛ مروارید، مهرداد (۱۳۹۳). «نمادهای جانوری نفس در متون عرفانی با تکیه بر آثار سنایی، عطار و مولوی»، *متن‌پژوهی ادبی*، سال ۱۸، شمارهٔ ٦۲، ۱٤۷-۱۷۳.

۲۱. رزازی بروجنی، حامد (۱۳۹٤). «نقش تعامل انسان و کامپیوتر (HCI) در طراحی بازی‌های رایانه‌ای»، *دومین کنفرانس بین‌المللی فناوری اطلاعات، ارتباطات و مخابرات*، تهران (۱۱ و ۱۲ اسفند)، ۱-۵.

۲۲. رزمجو، حسین (۱۳۷۵). *انسان آرمانی و کامل در ادبیات حماسی و عرفانی فارسی*، تهران: امیرکبیر، چاپ دوم.

٢٣. زرقانی، سید مهدی (١٣٨٥). سنایی و سنّت غزل عرفانی؛ *شوریده‌ای در غزنه، اندیشه‌ها و آثار حکیم سنایی*، به کوشش محمود فتوحی و علی‌اصغر محمدخانی، تهران: سخن، ١١٩-١٤٥.

٢٤. زرین‌کوب، عبدالحسین (١٣٨٥). *جستجو در تصوف ایران*، تهران: امیرکبیر، چاپ هفتم.

٢٥. ــــــــــــــــ (١٣٨٢). *ارزش میراث صوفیه*، تهران: امیرکبیر، چاپ یازدهم.

٢٦. ــــــــــــــــ (١٣٧٥). *از گذشتهٔ ادبی ایران*، تهران: الهدی.

٢٧. ژینو، فیلیپ (١٣٩٠). *ارداویرافنامه منثور*، ترجمهٔ ژاله آموزگار، تهران: معین، چاپ چهارم.

٢٨. سجادی، سیّد ضیاالدین (١٣٧٢). *مقدمه‌ای بر عرفان و تصوف*، تهران: سمت.

٢٩. سنایی، ابوالمجد مجدود بن آدم (١٣٦٠). *مثنوی‌های حکیم سنایی به انضمام شرح سیر العباد الی المعاد*، به کوشش محمدتقی مدرس رضوی، تهران: دانشگاه تهران، چاپ دوم.

٣٠. شفیعی کدکنی، محمدرضا (١٣٧٢). *تازیانه‌های سلوک*، تهران: آگاه.

٣١. شیمل، آن‌ماری (١٣٧٤). *ابعاد عرفانی اسلام*، ترجمهٔ عبدالرحیم گواهی، تهران: دفتر نشر فرهنگ اسلامی.

٣٢. صفا، ذبیح‌الله (١٣٧٩). *تاریخ ادبیات ایران*، ٢ جلد، تهران: فردوس، چاپ ششم.

٣٣. ضیاءالدینی، علی؛ فرخ‌نیا، مهین‌دخت (١٣٩٢). «بررسی تطبیقی سیر العباد سنایی غزنوی و رساله الغفران ابوالعلاء معرّی از دیدگاه فرجام‌شناسی»، *جستارهای ادبی*، شمارهٔ ١٨٣، ٣١-٦٠.

٣٤. عطار نیشابوری، فریدالدین محمد بن ابراهیم (١٣٨٦). *مصیبت‌نامه*، تصحیح محمدرضا شفیعی کدکنی، تهران: سخن، چاپ دوم.

٣٥. غزالی طوسی، ابوحامد محمد (١٣٦١). *کیمیای سعادت*، به کوشش خدیو جم، ٢ جلد، تهران: علمی فرهنگی، چاپ دوم.

٣٦. فتوحی، محمود (١٣٨٥). «تمثیل رویای تشرف»، *شوریده‌ای در غزنه، اندیشه‌ها و آثار حکیم سنایی*، به کوشش محمود فتوحی و علی‌اصغر محمدخانی، تهران: سخن، ٢٨٩-٣١٩.

٣٧. فرضی، سارا؛ زرقانی، سید مهدی (١٣٨٨). «تحلیل انقلاب روحی سنایی براساس نظریهٔ ژک لکان»، *جستارهای ادبی*، شمارهٔ ١٦٦، ٨٧-١٠٩.

٣٨. قائمی، فرزاد (١٣٨٨). «تحلیل سیر العباد الی المعاد سنایی براساس روش نقد اسطوره‌ای»، *دوفصلنامه علمی پژوهشی ادبیات عرفانی دانشگاه الزهرا*، سال اول، شمارهٔ اول، ١٢١-١٤٨.

٣٩. قبادی، حسینعلی (١٣٨١). «حماسه عرفانی، یکی از انواع ادبی در ادبیات فارسی»، *فصلنامه پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی*، شمارهٔ ١، ١-٢٠.

٤٠. کزازی، میرجلال‌الدین (١٣٨٧). *رؤیا، حماسه، اسطوره*، تهران: مرکز، چاپ چهارم.

٤١. کوثری، مسعود (١٣٨٩). *عصر بازی (بازی‌های ویدیوئی و رایانه‌ای در عصر معاصر)*، تهران: دریچه نو.

٤٢. گرت، مت (١٣٩٠). «ایدئولوژی تعامل‌گری»، ترجمهٔ ابراهیم محسنی آهویی، *درآمدی بر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای*، تهران: سلمان، ١٥٣-١٧٦.

٤٣. مباشری، محبوبه (١٣٨٧). «جولان گرد میدان عشق، جستاری درباب بازتاب عناصر حماسی در شعر سنایی»، *مجله پژوهش‌های ادبی*، سال ششم، شمارهٔ ٢٢، ١٢١-١٥٤.

٤٤. مجروح، بهاءالدین (١٣٨٥). سیری در سیرالعباد؛ *شوریده‌ای در غزنه، اندیشه‌ها و آثار حکیم سنایی*، به کوشش محمود فتوحی و علی‌اصغر محمدخانی، تهران: سخن، ٢٦٧-٢٨٨.

٤٥. محسنی آهویی، ابراهیم (۱۳۸۷). *تحلیل گفتمان بازی‌های رایانه‌ای*، بررسی بازی نجات بندر و جنگ‌های صلیبی، پایان‌نامهٔ کارشناسی ارشد، تهران: دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران.

٤٦. مک. کی، رابرت (۱۳۸۷) داستان، *ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*، ترجمهٔ محمد گذرآبادی، تهران: هرمس، چاپ سوم.

٤٧. موریسن، جرج و همکاران (۱۳۸۰). *تاریخ ادبیات ایران*، تهران: گستره.

٤٨. نسفی، عزیزالدین (١٣٩٤). *الانسان الکامل*، با پیش‌گفتار هانری کربن، تصحیح و مقدمه ماریژان موله، ترجمهٔ ضیالدین دهشیری، طهوری، چاپ سیزدهم.

٤٩. یونگ، کارل گوستاو (١٣٦٨). *چار صورت مثالی*، ترجمهٔ پروین فرامرزی، مشهد: آستان قدس.

50. Crawford, G., & Gosling, Vi. K. (2009). "More Than a Game: SportsThemed Video Games and Player Narratives", *Sociology of Sport Journal*. 26, 50-66.

51. Gunter, Barrie (1998). *The effects of video Games on children*, sheffield Academic press.

52. Ihde, D. (1999). *Postphenomenology and Technosience*, NY: State University of New York Press.

53. Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, London: The Free Press.

54. Novak, j. & levy, l. (2008). *play the game: the parent's guide to video games*, boston: MA thomsom course technology.

55. Szilas, N. (2002). Structural Models for Interactive Drama. In the proceedings of the 2th International Conference on Computational Semiotics for Games and New Media, Augsburg, Germany.

56. Vosmeer, M & Schouten, B (2014). "Interactive Cinema: Engagement and Interaction", In: Mitchell, A. et al (eds) Interactive Storytelling, Springer, Vancouver, pp 140-147.