

Representation of Identity in Strategic Board Games; A Semiotic Study of the Games Moukebdar, 7 Wonders, Satrapan and Munahhemana

Alireza Hosseinpour*

MohammadSadeqh Nasrollahi**

Abstract

Strategic board games can be understood as cultural texts that go beyond entertainment and function as media of meaning-making and identity representation. Through their narratives, visual designs, symbolic elements, and rule-based mechanics, these games construct interactive worlds in which cultural values, social hierarchies, and collective identities are represented and negotiated. In recent years, board games have increasingly attracted scholarly attention within cultural and media studies; however, research focusing on identity representation in board games particularly from a cultural semiotic perspective and within non-Western contexts remains limited.

This study examines how identity is represented in four strategic board games: Moukebdar, Munahhemana, Satrapan, and 7 Wonders. These games were selected to reflect diversity in cultural origin, including Iranian domestically produced games, export-oriented Iranian games, adapted games, and translated international titles. Drawing on theories of cultural representation and identity, the study conceptualizes identity as a dynamic, socially constructed phenomenon that emerges through symbolic systems, discourse, and interaction. From this perspective, board games

* M.A. Student of Islamic Studies and Culture & Communication, Imam Sadiq University
(Corresponding Author), alireza.hosseinpour.1380.edu@gmail.com

** Associate Professor of Islamic Studies and Culture & Communication, Imam Sadiq University,
m.nasrollahi@isu.ac.ir

Date received: 04/10/2025, Date of acceptance: 15/12/2025



are analyzed as semiotic structures in which identity is embedded not only in themes and narratives but also in gameplay mechanics, role distributions, and systems of competition and cooperation.

The findings demonstrate that strategic board games provide meaningful frameworks for the representation and reinterpretation of religious, cultural, ethnic, historical, gender, and class identities. By engaging players in rule-based interaction, these games transform identity from a static category into an experiential and performative process. As such, strategic board games operate as multidimensional cultural media that both reflect and shape the socio-cultural contexts from which they emerge.

Keywords: Board Games, Identity, Semiotics, Representation.

Introduction

Board games are among the oldest cultural practices in human societies, yet in contemporary cultural research they are increasingly reconsidered as significant media forms rather than simple tools of leisure. Strategic board games, in particular, possess complex narrative structures, symbolic imagery, and interactive mechanics that enable them to convey cultural meanings and social values. Unlike linear media, board games require active participation, decision-making, and interaction among players, making them especially suitable for the study of identity as a lived and negotiated experience.

Identity, in modern social theory, is understood as a fluid and historically contingent construct shaped through representation, discourse, and power relations. Scholars such as Stuart Hall emphasize that identity is produced within systems of meaning rather than merely reflecting an essential or natural core. Cultural texts—including games—play a crucial role in this process by organizing symbolic distinctions and normalizing particular values and worldviews. Despite the growing scholarship on digital games and identity, board games have received comparatively less attention, especially within the Iranian cultural context. This study addresses this gap by focusing on the representation of identity in strategic board games as cultural texts.

Materials & Methods

The research adopts a qualitative methodology grounded in cultural semiotics. Board games are treated as textual and symbolic systems composed of signs, rules,

41 Abstract

visual elements, and narratives. Data were collected through close textual analysis and purposeful sampling. Four strategic board games—Moukebdar, Munahhemana, Satrapan, and 7 Wonders—were selected based on their cultural diversity, strategic complexity, and representational richness.

The analytical framework employs syntagmatic (combination) and paradigmatic (substitution) analysis to uncover explicit and implicit meanings embedded in the games. A total of 320 analytical units, including cards, tokens, boards, and character roles, were examined. These units were analyzed in relation to different dimensions of identity, such as religious, cultural, ethnic, historical, gender, and class identities. This approach allows for an in-depth interpretation of how meaning is structured through both narrative content and gameplay mechanics.

Discussion & Result

The analysis reveals that identity representation in strategic board games operates across multiple semiotic layers. In Moukebdar, religious and cultural identities associated with the Arbaeen pilgrimage are foregrounded through symbols of service, cooperation, and collective devotion. The game emphasizes values such as sacrifice, solidarity, and communal responsibility, integrating religious identity into both narrative themes and gameplay structures.

Munahhemana prioritizes religious unity while simultaneously representing occupational and ethnic diversity. Roles such as preacher, merchant, farmer, and military commander highlight professional identities, while the shared religious framework reinforces collective cohesion. Ethnic diversity is visually represented through differences in appearance, yet unified through common religious belonging.

In Satrapan, historical and civilizational identity is central. The game draws on symbols of the Achaemenid Empire, emphasizing administrative hierarchy, imperial power, and collective labor. Occupational roles such as satraps, workers, and soldiers reflect structured social organization and reinforce a national-historical narrative.

7 Wonders represents identity primarily through civilizational competition and social stratification. Ancient civilizations, professional roles, and gendered representations are embedded within the game's mechanics, highlighting class differentiation, technological progress, and power dynamics. Across all four games, identity is not only represented thematically but enacted through rules, resource management, and systems of reward and competition.

Conclusion

This study demonstrates that strategic board games function as complex cultural media capable of representing and reshaping multiple dimensions of identity. Through their symbolic elements, narratives, and interactive mechanics, these games create spaces in which identities are performed, negotiated, and reinterpreted. Identity emerges not merely as a narrative backdrop but as an integral component of gameplay structure and player interaction.

By analyzing both Iranian and international board games, the research highlights the cultural specificity of identity representation while also revealing shared semiotic patterns. The findings underscore the importance of recognizing board games as meaningful cultural texts within the creative industries and cultural policy frameworks. Future research may expand this approach by incorporating player reception studies, exploring additional game genres, and examining the broader socio-cultural contexts of game production and consumption.

Bibliography

- Alexander, R. (2024). Types of Board Games. Retrieved July 10, 2025, from <https://coopboardgames.com/guides/types-of-board-games>
- Akbari, M. A. (2014). *Genealogy of the New Iranian Identity* (2nd ed.). Tehran: Elmi Farhangi. [In Persian]
- Barthes, R. (2022). *Elements of Semiotics* (Trans. S. Rashidi & F. Doosti, 3rd ed.). Tehran: Elmi va Farhangi. [In Persian]
- Begy, J. (2015). Board Games and the Construction of Cultural Memory. *Games and Culture*, 12(7–8), 718–738.
- Balali, A. (2023). Everything About Board Games. Retrieved August 25, 2025, from <https://ivygame.ir/%D8%A8%D8%A7%D8%B2%DB%8C-%D8%B1%D9%88%D9%85%DB%8C%D8%B2%DB%8C-%DA%86%DB%8C%D8%B3%D8%AA%D8%9F/> [In Persian]
- Booth, P. (2014). Board, Game, and Media: Interactive Board Games as Multimedia Convergence. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 22(6), 647–660.
- Booth, P. (2015). *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games*. London: Bloomsbury Academic.
- Burton, R. (2013). *Political Ethnology* (Trans. N. Fakouhi, 4th ed.). Tehran: Ney. [In Persian]
- Crompton, R. (2017). *Class and Social Stratification* (Trans. H. Naeibi). Tehran: Ney. [In Persian]
- Danesi, M. (2017). *Understanding Media Semiotics* (Trans. G. Mirani & B. Doran). Tehran: Elmi va Farhangi. [In Persian]

43 Abstract

- Daniels, J. T. (2017). Board Games and the Construction of Cultural Memory. *Journal of Popular Culture*, 50(3), 12–30.
- DiCicco-Bloom, B., & Gibson, D. R. (2010). More than a Game: Sociological Theory from the Theories of Games. *Sociological Theory*, 28(3), 247–271.
- Frey, B. (2022). *Economics of Art and Culture* (Trans. K. Gheydarloo & M. Vojdani). Tehran: Imam Sadegh University Press. [In Persian]
- Foucault, M. (2021). *The Will to Knowledge* (Trans. N. Sarkhosh & A. Jahandideh, 15th ed.). Tehran: Ney. [In Persian]
- Foucault, M. (2022). *The Birth of Biopolitics: Lectures at the Collège de France* (Trans. R. Najafzadeh, 10th ed.). Tehran: Ney. [In Persian]
- Ghobetz, F. (2004). *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. New York: Psychology Press.
- Grosovski, K. (2023). *Therapeutic Games for Teenagers* (Trans. Z. Arabzadeh Koupaei & L. S. Sajjadi). Tehran: Arjmand. [In Persian]
- Hall, S. (2024). *Meaning, Culture, and Everyday Life* (Trans. A. Golmohammadi, 4th ed.). Tehran: Ney. [In Persian]
- Hashemianfar, S. A., & Chini, N. (2021). *Bricolage Identity and Consumer Culture* (2nd ed.). Tehran: Jame'shenasan. [In Persian]
- Isbister, K. (2020). *The Psychology of Game Appeal: How Designers Play with Emotions* (Trans. S. R. Hashemi). Esfahan: Orouj-e Iman. [In Persian]
- Jalali, M., & Hakim, A. (2022). Intertextual Relations in Board Games: A Case Study of Two Games Derived from Iranian Mythological and Folkloric Culture. *Media and Culture Journal*, 12(2), 77–98. [In Persian]
- Khorasanizadeh, M., & Jalali, M. (2021). Divan Board Game: A Medium for the Transmission and Re-creation of Iranian Mythological Characters. *Interdisciplinary Journal of Communication and Media Studies*, 4(2), 143–182. [In Persian]
- Kivisto, P. (2019). *Key Ideas in Sociology* (Trans. M. Sabouri, 13th ed.). Tehran: Ney. [In Persian]
- Karimi, K. (2023). What Is the Difference between a Board Game and a Card Game? Retrieved June 28, 2025, from <https://ivygame.ir/card-game-vs-board-game/> [In Persian]
- Lahler, S. (2015). *Identity: Sociological Perspectives* (Trans. M. Farahmand). Tehran: Jame'shenasan. [In Persian]
- Larouso, A. M. (2019). *Cultural Semiotics: Searching for a Cultural Perspective in Semiotics* (Trans. H. Sarfaraz). Tehran: Elmi va Farhangi. [In Persian]
- Mahjoor, S. R. (2023). *Psychology of Play* (5th ed.). Tehran: Virayesh. [In Persian]
- Mashayekhi, A. (2022). *Grey Genealogy*. Tehran: Ney. [In Persian]
- Mohseni, M. (2017). *Studies in the Cultural Sociology of Iran*. Tehran: Elmi va Farhangi. [In Persian]

- Mirri, S. J. (2020). *Reflections on Iran: Examining Identity, Nationality, and Language Policy* (2nd ed.). Tehran: Naqd-e Farhang. [In Persian]
- Nicholson, S. (2008). The Role of Board Games in Libraries and Communities. *Library Quarterly*, 78(4), 1–18.
- Pahlavan, C. (2023). *Culture and Civilization* (2nd ed.). Tehran: Ney. [In Persian]
- Ritzer, G. (2020). *Sociological Theory* (Trans. H. Naeibi, 6th ed.). Tehran: Ney. [In Persian]
- Smith, P., & Riley, A. (2015). *Cultural Theory* (Trans. M. Selathi). Tehran: Elmi. [In Persian]
- Story, J. (2023). *Theories of Consumption* (Trans. D. Ahmadi Gheydari). Tehran: Jame'eshenasan. [In Persian]
- Tajzadeh, M. H., & Hajikazemi Tehrani, F. (2022). *Game Literacy: Understanding the Rules of Game Localization*. Tehran: Research Institute for Islamic Culture and Art. [In Persian]
- Woods, S. (2012). *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. McFarland.

بازنمایی هویت در بازی‌های رومیزی استراتژیک؛ نشانه‌شناسی بازی‌های موکبدار، ۷ عجایب، ساتراپان و مونا‌همانا

علیرضا حسین‌پور*

محمدصادق نصراللهی**

چکیده

بازی‌های رومیزی استراتژیک را می‌توان متونی فرهنگی دانست که از خلال روایت، مکانیک، نمادها، و تصویرسازی‌های خود به بازنمایی هویت‌های مختلف می‌پردازند. پژوهش حاضر با هدف شناسایی ابعاد هویتی بازنمایی‌شده در چهار بازی رومیزی استراتژیک (موکبدار، مونا‌همانا، ساتراپان و ۷ عجایب) انجام شده است.

روش تحقیق کیفی و مبتنی بر نشانه‌شناسی فرهنگی بوده و داده‌ها از طریق مطالعات متنی و نمونه‌گیری هدفمند گردآوری شده‌اند. نمونه‌ها شامل بازی‌های ایرانی، اقتباسی و ترجمه‌ای می‌باشد. در تحلیل از تکنیک‌های همنشینی و جانشینی برای کشف دلالت‌های صریح و ضمنی بهره گرفته شده است.

یافته‌ها نشان می‌دهد که هویت‌های دینی، جنسی، قومی، تاریخی و طبقاتی نه تنها در مضامین و عناصر روایی بازی‌ها بلکه در طراحی مکانیک‌ها، روابط میان بازیگران، و نظام امتیازدهی بازنمایی می‌شوند و در هر بازی یک یا چند مؤلفه‌ی هویتی، محوریت دارد. بر این اساس، نتیجه پژوهش نشان می‌دهد که بازی‌های رومیزی استراتژیک به‌مثابه‌ی متونی فرهنگی با بهره‌گیری از روایت، نماد، و سازوکارهای تعاملی خود، زمینه‌ای برای بازنمایی و

* دانشجوی کارشناسی ارشد، معارف اسلامی و فرهنگ و ارتباطات، دانشگاه امام صادق (ع)، تهران، ایران
(نویسنده مسئول)، alireza.hosseinpour.1380.edu@gmail.com

** دانشیار دانشکده معارف اسلامی و فرهنگ و ارتباطات، دانشگاه امام صادق (ع)، تهران، ایران
m.nasrollahi@isu.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۷/۱۲، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۹/۲۴



بازاندیشی ابعاد مختلف هویت دینی، فرهنگی، تاریخی و صنفی فراهم می‌سازند؛ به گونه‌ای که در هر بازی، نوع خاصی از هویت در نسبت با ارزش‌ها برجسته می‌شود.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رومیزی، هویت، نشانه‌شناسی، بازنمایی.

۱. مقدمه

در سال‌های اخیر، به نظر می‌رسد بازی‌های رومیزی بیش از گذشته مورد توجه پژوهشگران فرهنگ و ارتباطات قرار گرفته‌اند. این بازی‌ها، فراتر از نقش سرگرمی، به تدریج به عنوان بستری برای مطالعه تعاملات اجتماعی، بازنمایی ارزش‌ها و تجربه‌های فرهنگی در قالبی تعاملی و جمعی مطرح شده‌اند. از این منظر، می‌توان آن‌ها را به منزله‌ی رسانه‌هایی دانست که امکان فهم تازه‌ای از پیوند میان فرهنگ، هویت و کنش انسانی را فراهم می‌سازند.

بازی‌های رومیزی از کهن‌ترین جلوه‌های فرهنگی و سرگرمی در تاریخ بشر به شمار می‌آیند. آن‌ها در بیشتر جوامع حضور داشته، همراه با دگرگونی‌های سبک زندگی تحول یافته و همواره بازتابی از فرهنگ‌ها و روابط انسانی بوده‌اند (بلالی، ۱۴۰۱). امروزه از بازی‌ها در زمینه درمان و آموزش نیز استفاده می‌شود (گروزوسکی، ۱۴۰۲، ۸). بازی‌های رومیزی با ماهیت تعاملی خود، بستر مهمی برای تقویت روابط اجتماعی و فرهنگی فراهم می‌کنند (Booth, 2014).

بازی‌های رومیزی با بازنمایی داستان‌ها و عناصر فرهنگی، می‌توانند به حفظ و انتقال میراث فرهنگی به نسل‌های آینده کمک کنند (خراسانی‌زاده و جلالی، ۱۴۰۰: ۱۷۶). قدرت بازنمایی در بازی‌های رومیزی، با ساختن جهان‌های معنادار، نقش‌ها و موقعیت‌های تصمیم‌گیری، می‌تواند بر شکل‌گیری نگرش‌ها و مهارت‌های تربیتی اثر بگذارد؛ بازیکن از خلال روایت، نمادها و مکانیک‌ها با الگوهای رفتاری مواجه می‌شود و آن‌ها را می‌آزماید. این تجربه، تأمل اخلاقی، همدلی و یادگیری اجتماعی را تقویت کرده و پیام‌های تربیتی را به شکلی ملموس و ماندگار منتقل می‌کند (یادگاری و حاجی‌کاظم تهرانی، ۱۴۰۱: ۱۴).

بازی‌های رومیزی دیگر صرفاً به عنوان سرگرمی دیده نمی‌شوند و به مثابه رسانه‌ای فرهنگی و آموزشی عمل می‌کنند که ارزش‌ها، هویت‌ها و روایت‌های خاصی را بازنمایی و منتقل می‌کنند. بازی‌های رومیزی، مخصوصاً بازی‌های استراتژیک، به دلیل بهره‌گیری از تصاویر، نمادها، روایت‌ها و سازوکارهای تعاملی، واجد غنای نشانه‌ای قابل توجهی هستند.

این جنبه می‌تواند زمینه‌ای برای تفسیرهای متنوع درباره‌ی معنا و تجربه‌ی هویتی در دل بازی فراهم سازد.

بازی‌های رومیزی استراتژیک به‌عنوان خرده‌جهان‌های نمادین، می‌توانند بستری برای بازنمایی و بر ساخت هویت در ابعاد گوناگون فراهم کنند. در این بازی‌ها، هویت نه‌فقط از طریق نقش‌ها و شخصیت‌های طراحی‌شده، بلکه از طریق سازوکارهای تعامل، قواعد رقابت یا همکاری، و حتی نشانه‌های بصری و روایی نیز می‌تواند شکل بگیرد. بازی‌های رومیزی استراتژیک، به دلیل پیچیدگی مکانیک‌ها، تنوع نمادها و لایه‌های روایی، در مقایسه با دیگر دسته‌ها از غنای نشانه‌ای بیشتری برخوردارند.

برای مطالعه‌ی دقیق‌تر بازی‌ها، باید از نگاه کلی به مفهوم بازی فراتر رفت و عناصر سازنده‌ی تجربه‌ی بازی را در همه‌ی ابعاد آن مورد توجه قرار داد (ایزیستر، ۱۳۹۸، ۱۵). هر بازی معیارها، فرایندها و سازوکارهای خاص خود را دارد و بررسی کلی و انتزاعی بازی‌ها می‌تواند مانع دستیابی به نتایج دقیق شود. تنوع ژانرها و شیوه‌های طراحی ایجاب می‌کند که هر بازی با توجه به فضای خاص و ویژگی‌های متمایز آن به‌صورت موردی تحلیل شود (مهجور، ۱۴۰۲، ۱۳). بر همین اساس، در این پژوهش چهار بازی رومیزی استراتژیک به‌عنوان مطالعه‌ی موردی انتخاب و بررسی شده‌اند.

پیش از آنکه به شیوه‌های بازنمایی هویت در بازی‌های رومیزی پرداخته شود، لازم است ابتدا خود مفهوم هویت و تحولات آن در بستر فرهنگی و تاریخی روشن گردد. مفهوم هویت در بستر تاریخی خود همواره دستخوش تحول بوده است، اما آنچه در دوران معاصر برجسته شده، نه تعریف آن بلکه «مسئله‌بودن» آن است. هویت زمانی به پرسشی نظری و اجتماعی تبدیل می‌شود که نظم‌های تثبیت‌شده‌ی معنابخش و جایگاه‌دهنده، دچار سستی و فروپاشی می‌شوند (دان، ۱۴۰۲، ۱۱۳-۱۱۴). هویت در بستر فرهنگ و ارتباطات انسانی پدید می‌آید. فرهنگ با فراهم کردن چارچوب معنا، ارزش‌ها و روایت‌ها، زمینه‌ای می‌سازد که در آن هویت به‌عنوان فرایندی ارتباطی و اجتماعی بازتولید می‌شود (محسنی، ۱۳۹۶). از این منظر، فهم هویت بدون درک مناسبات فرهنگی و سازوکارهای ارتباطی ممکن نیست. بازی‌های رومیزی استراتژیک با سازوکارهای نمادین و تعاملی خود می‌توانند بازتاب‌دهنده و بازآفریننده‌ی فرایندهای هویتی در بستر فرهنگ باشند و مطالعه‌ی آنها از همین جهت دارای اهمیت است و سؤال اصلی پژوهش حاضر، در همین راستا، درک شیوه‌های بازنمایی هویت در بازی‌های رومیزی استراتژیک مورد مطالعه است.

۲. پیشینه پژوهش

بازی‌های رومیزی در فضای پژوهشی صنایع فرهنگی و خلاق، حوزه‌ای جدید محسوب می‌شود و پیشینه پژوهشی اندکی دارد. در ایران این موضوع پرننگ‌تر است. در کتاب‌های ایرانی اثری با محوریت بازی‌های رومیزی با رویکرد تحلیلی و پژوهشی یافت نشده است. با این حال در کتاب «بازی، بازی رومیزی: آثار منتخب اولین جشنواره شهرستانی بازی رومیزی» رمضان‌زاده و همکاران (۱۴۰۳) به معرفی بازی‌های راه‌یافته به مرحله پایانی رویداد بازی‌های رومیزی شهرستان‌ها پرداخته‌اند. در ادامه به بررسی مقالات ایرانی و کتب و مقالات خارجی مرتبط با این موضوع پرداخته می‌شود.

خراسانی‌زاده و جلالی (۱۴۰۰) در مقاله‌ی «بازی رومیزی «دیوان»؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ افسانه‌های ایرانی و بازآفرینی شخصیت‌های آنها» به تحلیل بازی رومیزی ایرانی دیوان و بازنمایی و انتقال اساطیر ایرانی پرداخته‌اند. به باور نویسندگان، سازندگان بازی با خلق پانزده شخصیت متفاوت توانسته‌اند افسانه‌های ایرانی را از دل ادبیات عامه بیرون کشیده و در قالب رسانه‌ای نوین بازآفرینی کنند. این مطالعه نشان می‌دهد که منابع کهن ملی ظرفیت بالایی برای اقتباس در رسانه‌های جدید دارند و بازی‌های رومیزی، به دلیل تعامل مستقیم و مشارکت جمعی بازیکنان، بستر مؤثری برای انتقال فرهنگی و آموزشی فراهم می‌آورند.

جلالی و حکیم (۱۴۰۱) در «روابط بینامتنی در بازی‌های رومیزی؛ (بررسی موردی دو بازی برگرفته از فرهنگ اسطوره‌ای و فولکلور ایران)» با بررسی موردی دو بازی شاهنامه‌بازی و زار به مطالعه بازآفرینی متون اسطوره‌ای و فولکلوریک در قالب بازی‌های رومیزی پرداخته‌اند. این دو بازی از منظر روابط بینامتنی و نحوه‌ی بازآفرینی پیش‌متن‌ها، شامل عناصر تصویری و نوشتاری، روایت، قوانین، مکانیک و مضمون مقایسه شده‌اند. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که بازی‌های رومیزی می‌توانند با بهره‌گیری از بینامتنیت به رسانه‌ای برای انتقال میراث فرهنگی و اسطوره‌ای بدل شوند، اما موفقیت در این امر وابسته به انسجام عناصر بازی و پیوند آن‌ها با پیش‌متن‌های فرهنگی است.

در حوزه‌ی پژوهش‌های بین‌المللی نیز مطالعات مربوط به بازی‌های رومیزی در دهه‌ی اخیر گسترش یافته، اما هنوز به صورت نظام‌مند و میان‌رشته‌ای توسعه نیافته است. بیشتر این پژوهش‌ها در چارچوب مطالعات رسانه، ارتباطات و روان‌شناسی قرار دارند و به جنبه‌هایی چون تجربه‌ی کاربر، طراحی بازی، کارکردهای آموزشی و تعاملات فرهنگی پرداخته‌اند. با

این حال، پژوهش‌هایی که به تحلیل فرهنگی و نشانه‌شناختی بازی‌های رومیزی پردازند، اندک‌اند و اغلب به‌طور پراکنده در قالب مقالات نظری یا مطالعات موردی منتشر شده‌اند.

فرناند گوبه (۲۰۰۴) در کتاب خود^۱ رویکردی روان‌شناختی به بازی‌های رومیزی ارائه کرده و مباحثی چون ادراک، حافظه، حل مسئله، تصمیم‌گیری، رشد شناختی، هوش، هیجان و انگیزش را در این زمینه بررسی کرده است. به نقش هوش مصنوعی در سیستم‌های بازی محور اشاره کرده و به‌طور انتقادی میزان انطباق نظریه‌های خبرگی با بازی‌های رومیزی را ارزیابی می‌کند. به باور گوبه، این مطالعات نه تنها به شناخت بهتر بازی‌های رومیزی کمک می‌کنند، بلکه درک گسترده‌تری از روان‌شناسی انسان نیز به دست می‌دهند.

پل بوث (۲۰۱۵) در کتاب خود^۲ به اهمیت فزاینده‌ی بازی‌های رومیزی از منظر رسانه‌ای پرداخته و نشان داده است که چگونه این بازی‌ها، به‌ویژه آن‌هایی که بر اساس کتاب‌ها، فیلم‌ها و مجموعه‌های تلویزیونی معروف طراحی شده‌اند، بازتابی از ساختارهای روایی و جهان‌سازی رسانه‌های دیجیتال هستند. او با تحلیل فرایند انتقال روایت‌ها میان رسانه‌ها، تأکید می‌کند که بازی‌های رومیزی نه تنها بازتابی از محصولات فرهنگی عامه‌پسند به شمار می‌آیند، بلکه در شکل‌دهی تجربه‌ی بازی و توسعه‌ی روایت در محیط‌های تعاملی نیز نقشی کلیدی ایفا می‌کنند.

اگرچه تاکنون مطالعات متعددی به ظرفیت بازی‌ها در بازنمایی تاریخ پرداخته‌اند، اما بررسی آن‌ها در چارچوب حافظه‌ی فرهنگی کمتر مورد توجه بوده است. جیسن بگی (۲۰۱۵) در مقاله‌ی خود^۳ استدلال می‌کند که بازی‌ها می‌توانند با شبیه‌سازی استعاره‌های ساختاری مبتنی بر زمینه‌های تاریخی، در شکل‌دهی حافظه‌ی فرهنگی نقش ایفا کنند. او پس از معرفی مفهوم حافظه‌ی فرهنگی و پیوند آن با فرهنگ مادی، پیشنهاد می‌کند که بازی‌ها را می‌توان عینیت‌یافتگی این حافظه دانست، مشروط بر آن‌که با رویکرد مطالعات بازی تحلیل شوند.

پل بوث (۲۰۱۴) در مقاله‌اش^۴ به پیوند میان بازی‌های رومیزی رسانه‌محور و فرهنگ همگرا پرداخته است. او این بازی‌ها را نمونه‌ای از رسانه‌های ترکیبی و تعاملی می‌داند که با آمیزش متن‌های رسانه‌ای، فناوری و قواعد بازی، معناهای فرهنگی تازه‌ای تولید می‌کنند. مسئله‌ی اصلی پژوهش، بررسی چگونگی بازنمایی فرهنگ همگرا در تجربه‌ی بازیکن است. او نتیجه می‌گیرد که این بازی‌ها با تقویت فرهنگ همگرا، خود به‌عنوان اشکال نوین رسانه عمل می‌کنند و تجربه‌ای معناساز برای مخاطب رقم می‌زنند.

گومز و مارکلوند (۲۰۱۸) در پژوهش خود^۵ به این پرسش پرداخته‌اند که آیا بازی‌های رومیزی می‌توانند آگاهی از تفاوت‌های فرهنگی و تأثیر آن‌ها بر زندگی روزمره را افزایش دهند و آیا در این زمینه کارآمدتر از روش‌های سنتی مانند گفت‌وگوی آزاد عمل می‌کنند یا خیر. برای این منظور، آن‌ها یک بازی رومیزی بر پایه‌ی مدل مقایسه‌ای فرهنگ‌های فردگرا و جمع‌گرا طراحی کردند و آن را در کلاس‌های آموزش زبان برای مهاجران به کار بردند. نتایج مقایسه نشان داد که بازی، بیش از گفت‌وگوی آزاد، توانسته است بحث و تعامل پیرامون موضوعات فرهنگی را برانگیزد و نگرش و درک عمیق‌تری نسبت به تفاوت‌های فرهنگی در میان شرکت‌کنندگان ایجاد کند.

کاینن (۲۰۲۴) در مقاله‌ی خود^۶ به بررسی رابطه‌ی میان هویت و تجربه‌ی بازیکنان بازی‌های رومیزی پرداخته است. او با تمرکز بر جوامع آنلاین علاقه‌مندان بازی، نشان می‌دهد که نحوه‌ی تعامل، اشتراک تجربه و بازنمایی خود در این فضاها، نوعی «هویت تفننی» و فرهنگی تازه پدید می‌آورد که فراتر از فضای بازی امتداد می‌یابد. این مطالعه بر نقش بازی‌های رومیزی در بازتولید سبک‌های زندگی و هویت‌های جمعی تأکید دارد.

شال‌بتر (۲۰۲۳) در پژوهشی^۷ به بررسی پیوند میان بازی‌های رومیزی، طراحی شهری و تجربه‌ی فرهنگی فضا پرداخته است. او نشان می‌دهد که بازی‌های رومیزی می‌توانند الگوهای تصمیم‌گیری و تخیل فضایی را در میان بازیکنان بازنمایی کنند و بدین ترتیب، بُعدی از هویت شهری و مشارکت اجتماعی را بازسازی نمایند. این مطالعه با نگاهی فرهنگی و میان‌رشته‌ای، بازی را ابزاری برای بازاندیشی در مفهوم «شهر» و «زیست جمعی» می‌داند.

اسکاتس و مالونی (۲۰۲۴) در مقاله‌شان^۸ به تحلیل تجربه‌ی زنان در فرهنگ بازی‌های رومیزی پرداخته‌اند. یافته‌های آنان نشان می‌دهد که فضاها، بازی در جوامع غربی همچنان از الگوهای مردمحور تأثیر می‌پذیرند و زنان در فرآیند بازی و تعامل با دیگران با نوعی مرزبندی فرهنگی و جنسیتی مواجه‌اند. نویسندگان تأکید می‌کنند که درک جنسیت در فرهنگ بازی، برای فهم بازنمایی‌های هویتی در این رسانه ضروری است.

جدول ۱. جمع‌بندی پیشینه داخلی و خارجی پژوهش

نویسنده و سال پژوهش	موضوع و هدف	رویکرد نظری / روش‌شناسی	تمرکز اصلی
خراسانی‌زاده و جلالی (۱۴۰۰)	تحلیل بازی «دیوان» و بازنمایی اساطیر ایرانی	تحلیل محتوای فرهنگی	ظرفیت بازی‌های رومیزی برای انتقال فرهنگ اسطوره‌ای
جلالی و حکیم (۱۴۰۱)	بینامتنیت در دو بازی اسطوره‌ای ایرانی	تحلیل بینامتنی	پیوند بازی‌ها با متون فولکلور و اسطوره‌ای
وودز (۲۰۱۲)	فرهنگ و طراحی بازی‌های اروپایی	مطالعات فرهنگی	بازتاب ارزش‌های اجتماعی در طراحی بازی‌ها
سیکارت (۲۰۱۴)	بازی به مثابه آزمایشگاه اخلاقی	نظریه اخلاق موقعیتی	تصمیم‌گیری اخلاقی در تعامل بازی‌ها
بوث (۲۰۱۵)	بازی‌های رومیزی و روایت در رسانه‌های ترکیبی	مطالعات رسانه‌ای	بازی‌ها به عنوان بازتاب فرهنگ همگرا و روایت‌محور
بگی (۲۰۱۵)	بازی‌ها و حافظه فرهنگی	نظریه حافظه فرهنگی	بازآفرینی حافظه تاریخی در قالب استعاره‌های ساختاری توسط بازی‌ها
گومز و مارکلوند (۲۰۱۸)	بررسی کارکرد بازی رومیزی در تقویت آگاهی فرهنگی مهاجران	پژوهش تجربی آموزشی	تعامل و درک عمیق‌تر تفاوت‌های فرهنگی بواسطه بازی‌ها
شالیتز (۲۰۲۳)	پیوند میان بازی، تخیل شهری و مشارکت اجتماعی	مطالعات فرهنگی و طراحی شهری	بازنمایی فضا و هویت شهری از خلال طراحی بازی‌های رومیزی
اسکاتس و مالونی (۲۰۲۴)	تحلیل تجربه‌ی زنان در فرهنگ بازی‌های رومیزی	مطالعات جنسیت و فرهنگ بازی	تجربه جنسیت و مرزبندی فرهنگی در فرهنگ بازی‌های رومیزی
کاپن (۲۰۲۴)	بررسی شیوه‌های بازنمایی خود و تعامل در اجتماعات بازی	مطالعات فرهنگی و جامعه‌شناسی هویت	شکل‌گیری هویت بازیکنان در جوامع آنلاین بازی‌های رومیزی

در مقایسه با مطالعات پیشین که بیشتر بر انتقال فرهنگی، روایت‌محوری یا جنبه‌های آموزشی بازی‌ها تمرکز داشتند، پژوهش حاضر از دو جهت تمایز دارد؛ نخست، با بهره‌گیری از رویکرد نشانه‌شناسی فرهنگی به تحلیل لایه‌های معنایی و نمادین بازی‌ها پرداخته و از سطح محتوا فراتر رفته است؛ دوم، با انتخاب نمونه‌هایی از بازی‌های ایرانی و خارجی، امکان مقایسه‌ی تطبیقی میان بازنمایی‌های بومی و جهانی هویت را فراهم آورده است. این ویژگی‌ها موجب می‌شود پژوهش حاضر در پر کردن خلأ مطالعات فرهنگی بازی‌های رومیزی و درک ابعاد هویتی آن‌ها در زیست‌بوم ایرانی سهمی نو داشته باشد.

پژوهش‌های پیشین درباره‌ی بازی‌های رومیزی از منظرهای گوناگون فنی، اجتماعی و روانشناختی به این حوزه پرداخته‌اند. برخی از این مطالعات، بازی‌های رومیزی را به عنوان رسانه‌ای آموزشی و بستری برای انتقال فرهنگی بررسی کرده‌اند. برخی دیگر، این بازی‌ها را

به‌مثابه عاملی تأثیرگذار بر ارتباطات بین‌فرهنگی و سواد میان‌فرهنگی در نظر گرفته و به نقش آن‌ها در تعاملات فرهنگی پرداخته‌اند. همچنین، گروهی از پژوهش‌ها بر بازتاب هوش، مهارت و خرد در ساختار این بازی‌ها تمرکز داشته‌اند، درحالی‌که برخی دیگر به بازی‌های رومیزی به‌عنوان ابزاری برای بازنمایی جهان‌های روایی و استعاره‌های ساختاری تاریخی نگاه کرده‌اند.

آنچه در این حوزه کمتر مورد توجه قرار گرفته است، رویکرد فرهنگی به بازی‌های رومیزی با محوریت مفاهیم و مقولات فرهنگی مانند هویت و همچنین پژوهش‌ها و مطالعات ناظر به زیست‌بوم ایران است. همچنین بازی‌های انتخاب‌شده برای بررسی در این پژوهش، تاکنون مورد بررسی قرار نگرفته‌اند و نمونه‌های جدید و مطالعه‌نشده محسوب می‌شوند. این پژوهش درصدد است تا با پرداختن به ابعاد هویتی و فرهنگی این بازی‌ها با رویکرد نشانه‌شناسانه خلأ موجود در مطالعات پیشین را پوشش داده و نقش بازی‌های رومیزی را به‌عنوان بستری برای برساخت و بازنمایی هویت مورد بررسی قرار دهد.

۳. چارچوب مفهومی و ادبیات نظری

۱.۳ بازی رومیزی

بازی‌های رومیزی به دسته‌ای از بازی‌ها گفته می‌شود که بر سطحی هموار اجرا می‌شوند و معمولاً شامل یک صفحه با نشانه‌گذاری مشخص و عناصری چون مهره، کارت، تاس یا ژتون هستند. این بازی‌ها، که گاه با عنوان «بازی فکری» یا «بردگیم» نیز شناخته می‌شوند، بر پایه‌ی قواعد از پیش تعیین‌شده و سازوکارهایی چون راهبرد، تصمیم‌گیری یا شانس شکل می‌گیرند و در مطالعات فرهنگی و ارتباطی به‌عنوان ابزار بازنمایی ارزش‌ها و الگوهای رفتاری تحلیل می‌شوند (بلالی، ۱۴۰۱). در این چارچوب، بازی‌های کارتی یکی از انواع بازی‌های رومیزی به شمار می‌آیند و ذیل مفهوم گسترده‌تر بردگیم‌ها قرار می‌گیرند (کریمی، ۱۴۰۱).

هدف اصلی بازی‌های رومیزی معمولاً دستیابی به امتیاز یا تحقق هدفی مشخص است و این فرایند بر پایه‌ی تعامل، تصمیم‌گیری و پیش‌بینی شکل می‌گیرد. این بازی‌ها با شبیه‌سازی موقعیت‌هایی چون جنگ، بازار یا سیاست، الگوهای متنوعی از رقابت، همکاری، استراتژی و شانس را بازنمایی می‌کنند (Bloom & Gibson, 2010, 248-249).

بازنمایی هویت در بازی‌های ... (علیرضا حسین پور و محمداصادق نصراللهی) ۵۳

بازی‌های رومیزی همانند تماشای یک اثر نمایشی می‌توانند باعث تخلیه هیجانی بازیکنان به صورت فعال شوند (دانسی، ۱۳۹۶، ۱۹۹).

از منظر روان‌شناختی، بازی‌های رومیزی فعالیت‌هایی‌اند که فرایندهایی چون تصمیم‌گیری پیچیده، حل مسئله و تعامل اجتماعی را در بر می‌گیرند و می‌توانند به تقویت مهارت‌هایی مانند تفکر استراتژیک، برنامه‌ریزی و ارتباط مؤثر کمک کنند (Gobet, 2004, 5-7). از منظر اقتصادی، بازی‌های رومیزی بخشی از صنایع خلاق و فرهنگی به شمار می‌آیند که هم جنبه‌ی سرگرمی و هنری دارند و هم کارکردی اقتصادی و تجاری. این صنعت شامل طراحی، تولید و عرضه‌ی بازی‌هاست و از بازی‌های خانوادگی ساده تا رقابت‌های پیچیده را دربر می‌گیرد و به لحاظ فرهنگی و اقتصادی تأثیرگذار است (فری، ۱۴۰۱: ۴۹-۵۱).

در مطالعات مربوط به بازی‌های رومیزی، دسته‌بندی این بازی‌ها بر اساس شاخص‌های گوناگون، به درک بهتر کارکرد، ساختار، و کاربری آن‌ها در زمینه‌های آموزشی، فرهنگی و سرگرمی کمک می‌کند. این دسته‌بندی‌ها معمولاً از منظر اجزا و سازوکارها، سطح شانس و مهارت ذهنی مورد نیاز، ژانر و سبک محتوایی و همچنین رویکردهای مکتبی در طراحی بازی مورد بررسی قرار می‌گیرند (Alexander, 2024).

رویکردهای نظری مختلفی به بازی رومیزی وجود دارد که در ادامه به موارد فرهنگی و جامعه‌شناختی آنها اشاره می‌شود. وودز استدلال می‌کند که بازی‌های رومیزی مدرن اروپایی مانند «کاتان» (Catan) یا «تیکت تو راید» (Ticket to Ride)، بازتاب‌دهنده ارزش‌های فرهنگی جامعه اروپای مدرن هستند، از جمله تأکید بر همکاری غیرمستقیم، مدیریت منابع پایدار و کاهش رقابت خصمانه (Woods, 2012). وودز با تحلیل مکانیک بازی «کاتان» نشان می‌دهد که طراحی این بازی بازتاب‌دهنده ایده‌های اقتصاد مشارکتی و تعادل اکولوژیک است.

نیکلسون با استفاده از مفهوم «فضای سوم» اولدنبورگ (فضای عمومی غیررسمی خارج از خانه و محل کار)، نقش کتابخانه‌ها و کافه‌های بازی را در ایجاد جامعه‌های محلی از طریق بازی‌های رومیزی تحلیل می‌کند. به گفته نیکلسون، بازی‌های رومیزی با ایجاد قوانین مشترک و هدفی مشخص مثل برد در بازی، شکاف‌های اجتماعی بین افراد با سنین، جنسیت‌ها یا پیشینه‌های مختلف را کاهش می‌دهند. او بازی «پاندمیک» (Pandemic) را مثال می‌زند که در آن بازیکنان برای نجات جهان از یک بیماری همکاری می‌کنند. این همکاری اجباری، گفتگوی بین‌نسلی و انتقال تجربه‌ها را تسهیل می‌کند (Nicholson, 2008, 12).

بوگوست استدلال می‌کند که بازی‌ها از طریق قواعد خود، ایدئولوژی‌ها را به بازیکنان منتقل می‌کنند؛ او این فرآیند را «بلاغت رویه‌ای» می‌نامد. بوگوست نشان می‌دهد که مکانیک مونوپولی بازیکنان را به پذیرش منطق سرمایه‌داری بدون بحث مستقیم درباره آن وادار می‌کند؛ در مقابل، بازی «کوپولی» (Coopoly) با تغییر قواعد، ایده‌های اقتصاد مشارکتی را آموزش می‌دهد (Bogost, 2007).

سیکارت بازی‌های رومیزی را «آزمایشگاه‌های اخلاقی» می‌نامد که بازیکنان را در موقعیت‌های دشوار تصمیم‌گیری قرار می‌دهند تا مرزهای اخلاقی خود را کشف کنند. در بازی «پاندمیک»، بازیکنان باید بین نجات شهرهای مختلف و حفظ منابع تیم تعادل برقرار کنند. این تعارض، بازیکن را وادار به بازاندیشی درباره مفاهیمی مانند فداکاری و مسئولیت‌پذیری می‌کند. این تصمیم‌ها بازتاب‌دهنده نظریه «اخلاق موقعیتی» است. (Sicart, 2014)

دنیلز تحلیل می‌کند که بازی‌های رومیزی مانند «ریسک» (Risk) روایت‌های تاریخی را بازتولید یا تحریف می‌کنند و از این طریق، حافظه فرهنگی جامعه را شکل می‌دهند. به گفته دنیلز، در این بازی، استعمار قاره‌ها به یک «بازی استراتژیک» تقلیل می‌یابد که در آن خشونت سیستماتیک علیه بومیان نادیده گرفته می‌شود. این بازنمایی، ایدئولوژی «توجیه‌پذیری توسعه‌طلبی» را طبیعی جلوه می‌دهد (Daniels, 2017, 18).

۲.۳ هویت

هویت را می‌توان مجموعه‌ای از ویژگی‌ها و مشخصات جسمی و روحی دانست که افراد را از یکدیگر متمایز می‌سازند. احساس هویت یک وضعیت «شدنی» و حادث است، نه یک ویژگی ایستا و ذاتی (شعبانی، ۱۳۹۴، ۲۳-۲۴). مفهوم هویت منوط به ترکیب متناقضی از تشابه و تمایز است (لالر، ۱۳۹۴، ۱۲-۱۳). هویت را می‌توان در دو بعد اصلی بررسی کرد؛ هویت فردی که به ویژگی‌ها و تجربه‌های منحصر به فرد هر شخص مربوط است و او را از دیگران متمایز می‌سازد، و هویت جمعی که بر مولفه‌های مشترکی چون زبان، تاریخ، باورها و تعاملات اجتماعی استوار است و حس تعلق به گروه یا جامعه را شکل می‌دهد (میری، ۱۳۹۹: ۶۳-۶۵).

می‌توان شکل‌گیری و تحول هویت را در سه مرحله‌ی کلی پیشامدرن، مدرن و پستمدرن بررسی کرد؛ هر دوره با منطق خاص خود، نوعی از شکل‌گیری و بازنمایی

هویت را ممکن ساخته است. افزون بر این، هویت به لحاظ مضمون و موضوع نیز انواع متعددی دارد؛ از جمله هویت فردی و جمعی، جنسی، نژادی، قومی، ملی، دینی، مذهبی، طبقاتی و مصرفی. این تنوع نشان می‌دهد که هویت نه یک امر ایستا و ساده، بلکه پدیده‌ای پیچیده، چندسطحی و زمینه‌مند است که در ارتباط با ساختارها و گفتمان‌های اجتماعی بازتولید می‌شود (هاشمیان‌فر و چینی، ۱۴۰۰، ۲۶-۴۳؛ اکبری، ۱۳۹۳، ۳۲۳-۳۱۸).

از نظر زیمل، هویت فردی امری تاریخی و اجتماعی است که در بستر ساختارهای هر دوره دگرگون می‌شود. در جهان مدرن پیچیدگی اجتماعی، رشد فناوری و گسترش تقسیم کار شرایطی برای فردگرایی و کثرت‌گرایی فراهم کرد؛ به گونه‌ای که هویت دیگر محصول یک منبع واحد نیست، بلکه پروژه‌ای پویا و دیالکتیکی است که میان تمایز فردی و پیوند اجتماعی در نوسان است و فرد در این میان با انتخاب‌های گسترده‌تر اما پرچالش‌تر روبه‌رو می‌شود (کیویستو، ۱۳۹۸، ۱۷۵).

از منظر آنتونی گیدنز، هویت در جهان مدرن امری بازتابی و سیال است که در پیوند با فرآیند «از جا کنده‌گی» شکل می‌گیرد؛ یعنی جدا شدن روابط اجتماعی از بسترهای محلی و قرار گرفتن آن‌ها در چارچوب نظام‌های انتزاعی همچون پول، رسانه و فناوری. در جهان مدرن فرد ناگزیر است پروژه‌ای مداوم از «خودسازی» را پیش ببرد و میان روایت‌های متکثر جهانی، سبک‌های زندگی متنوع و ارزش‌های گاه متناقض، تصویری منسجم از خود بسازد. گیدنز باور دارد حفظ و بازتولید هویت فردی به پروژه‌ای فعال، مستمر و در عین حال ناپایدار بدل می‌شود (ریتزر، ۱۳۹۸، ۷۱۷-۷۳۰؛ دان، ۱۴۰۲، ۱۳۷).

از منظر استوارت هال، هویت‌ها نه امری ذاتی و پایدار، بلکه برساخته‌هایی تاریخی و فرهنگی هستند که همزمان دو کارکرد متناقض دارند؛ از یک‌سو تعلق و همانندی ایجاد می‌کنند و از سوی دیگر، مرزبندی و طرد را در دل خود حمل می‌کنند. او تأکید می‌کند که انسجام ظاهری هویت، نتیجه‌ی فرآیندهای قدرت و بازنمایی است. هویت‌ها در بستر بازنمایی و در نسبت با گفتمان‌های مسلط یا مقاوم معنا می‌یابند و همواره در معرض تغییر و شکاف درونی‌اند. از نظر هال امروزه هویت بیش از آن‌که واقعیتی بدیهی باشد، میدان نزاع، بازتعریف و بازنمایی است (لالر، ۱۳۹۴، ۱۸۶؛ هال، ۱۴۰۳).

از نظر فوکو، هویت برساخته‌ای تاریخی و گفتمانی است که در بستر شبکه‌ای از قدرت و دانش شکل می‌گیرد (مشایخی، ۱۴۰۱؛ فوکو، ۱۴۰۰). گفتمان‌ها تعیین می‌کنند چه چیزی قابل گفتن و چه کسی صاحب سخن است، و بدین‌سان سوژه‌ها از طریق نهادها تولید

می‌شوند. بدن و میل نیز در این فرآیند تحت انضباط قرار می‌گیرند و حتی هویت جنسی محصول گفتمان‌های تاریخی و سازوکارهایی مانند اعتراف است (فوکو، ۱۳۹۹). جودیت باتلر هویت، به‌ویژه هویت جنسیتی، را نه امری ذاتی یا طبیعی بلکه برساخته‌ای گفتمانی و اجراپذیر می‌داند. او با نقد دوگانه‌ی جنس/جنسیت نشان می‌دهد که حتی بدن زیستی نیز پیشاپیش در فرهنگ و قدرت معنا می‌یابد. در این نگاه، هویت محصول اجراهای مکرر در چارچوب هنجارهای اجتماعی است و تثبیت موقت آن حاصل تداوم این اجراها است (استوری، ۱۴۰۲، ۱۳۹).

۳.۳ بازنمایی هویت

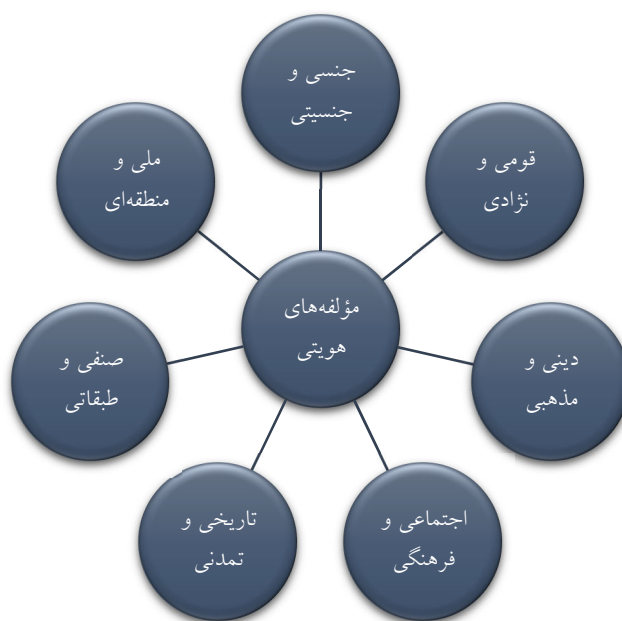
استوارت هال مفهوم بازنمایی را در بستر پیوندهای عمیق آن با زبان، فرهنگ و معنا صورت‌بندی می‌کند. از نگاه او، بازنمایی صرفاً بازتاب یا نسخه‌ای ساده از واقعیت نیست، بلکه فرایندی فعال در تولید معناست. هال تأکید می‌کند که زبان واسطه‌ای برای شکل‌گیری و مبادله‌ی معنا در درون فرهنگ است. فرهنگ، در این تعریف، با «معناهای مشترک» سروکار دارد و زبان، نظامی نمادین است که از طریق آن، افراد قادرند مفاهیم درونی و تجربیات خود را به دیگران منتقل کرده و جهان پیرامون را تفسیرپذیر سازند (هال، ۱۴۰۳، ۱۶).

هال تأکید می‌کند که بازنمایی نه تنها با تولید معنا سروکار دارد، بلکه در پیوندی تنگاتنگ با دانش و هویت نیز عمل می‌کند. از نظر هال فرهنگ‌ها برای معنا دادن به پدیده‌ها، اغلب از تقابل‌های مفهومی استفاده می‌کنند مانند مرد/زن، سیاه/سفید، متمدن/وحشی و خودی/دیگری. این دوگانه‌ها به‌ظاهر طبیعی و بدیهی جلوه می‌کنند اما در واقع، ساخته‌های فرهنگی هستند که از خلال ساختارهای قدرت و تاریخ اجتماعی شکل گرفته‌اند (هال، ۱۴۰۳، ۲۸).

بازنمایی هویت به معنای بازنمایی مؤلفه‌ها و ابعاد متنوع هویت انسانی است که در بستر فرهنگ و ارتباطات اجتماعی معنا می‌یابند. این بازنمایی می‌تواند جنبه‌های گوناگونی همچون هویت اجتماعی و فرهنگی، جنسی و جنسیتی، دینی و مذهبی، قومی و نژادی، یا صنفی و طبقاتی را دربر گیرد. هر یک از این ابعاد، در فرایندهای نمادین و گفتمانی بازتاب می‌یابند و از خلال زبان، تصویر، روایت و قواعد فرهنگی، به شکل‌های مختلفی بازنمایی و

بازنمایی هویت در بازی‌های ... (علیرضا حسین پور و محمدصادق نصراللهی) ۵۷

تثبیت می‌شوند. در شکل زیر به مهمترین ابعاد و مؤلفه‌های هویتی اشاره شده است و در ادامه هر کدام مورد بررسی قرار گرفته‌اند.



شکل ۱. مؤلفه‌ها و ابعاد هویتی

هویت اجتماعی مجموعه‌ای از معیارها و نشانه‌هایی است که امکان شناسایی و تمایز فرد یا گروه را در بستر جامعه فراهم می‌آورد و بیشتر از آنکه حاصل انتخاب فردی باشد، محصول انتساب اجتماعی و توافق جمعی است؛ امری نهادینه‌شده که در تعامل فرد با ساختارها و نهادهای اجتماعی شکل می‌گیرد و پویایی تاریخی و متحول دارد. در دل آن، هویت فرهنگی به‌عنوان بخشی مهم، بر پایه‌ی تمایزات فرهنگی میان گروه‌ها و اقوام تعریف می‌شود و از عناصری چون زبان، سنت‌ها، باورها، ارزش‌ها و حافظه‌ی تاریخی برمی‌خیزد. هویت فرهنگی چارچوبی معنابخش برای تعریف «ما» در برابر «دیگری» ایجاد می‌کند و همزمان زمینه‌ی تعلق جمعی و مرزبندی اجتماعی را فراهم می‌سازد (محسنی، ۱۳۹۶، ۲۰۸-۲۲۲).

هویت دینی و مذهبی بخشی اساسی از هویت اجتماعی‌اند که جایگاه فرد و گروه را در نسبت با باورها، نهادها و سنت‌های دینی تعریف می‌کنند. هویت دینی به احساس تعلق به

یک نظام اعتقادی، ارزش‌ها و معانی کلان مرتبط با دین اشاره دارد و می‌تواند در قالب جنبش‌ها، آیین‌ها، یا سازمان‌های دینی بازتولید شود. در سطحی خردتر، هویت مذهبی به تعلق به یک مذهب یا شاخه‌ی خاص درون یک دین اشاره دارد که از طریق مناسک، شعائر و قواعد ویژه خود، مرزهای تعلق و تمایز را مشخص می‌سازد. هر دو نوع هویت، ضمن ایجاد پیوندهای جمعی و تقویت حس همبستگی، در بستر تاریخ و تحولات اجتماعی پویایی می‌یابند و می‌توانند هم عرصه‌ی مقاومت در برابر دگرگونی‌های فرهنگی باشند و هم بستری برای بازتعریف خود در جهان معاصر (لالر، ۱۳۹۴، ۷۷۶-۷۹۰).

هویت نژادی به ویژگی‌های ظاهری و فیزیولوژیکی مانند رنگ پوست یا شکل چهره ارجاع داده می‌شود که در تاریخ، به‌اشتباه «طبیعی» و زیستی فرض شده‌اند، در حالی که در واقع سازه‌ای اجتماعی و سیاسی هستند که برای مشروعیت‌بخشی به سلسله‌مراتب قدرت و بازتولید تبعیض به کار رفته‌اند. در مقابل، هویت قومی مفهومی فرهنگی-تاریخی است که بر پایه‌ی زبان، دین، سنت‌ها، آیین‌ها، حافظه‌ی جمعی و احساس تعلق به گروهی خاص شکل می‌گیرد و مرز «ما» و «دیگران» را ترسیم می‌کند. بنابراین، اگرچه نژاد بیشتر بر بازنمایی‌های اجتماعی مبتنی بر ظاهر تکیه دارد، قومیت ریشه در تجربه‌های فرهنگی و تاریخی مشترک دارد؛ هر دو اما پدیده‌هایی سیال و تاریخی هستند که در بستر قدرت، بازنمایی و تعامل اجتماعی پیوسته بازتعریف می‌شوند (برتون، ۱۳۹۲، ۲۳۵؛ اسمیت و رایلی، ۱۳۹۴، ۴۴۲).

هویت جنسی به تفاوت‌های زیستی و کالبدی زن و مرد اشاره دارد، در حالی که هویت جنسیتی بر نقش‌ها، انتظارات و معانی فرهنگی دلالت می‌کند که در فرآیند جامعه‌پذیری به افراد نسبت داده می‌شود. از منظر جامعه‌شناختی، جنسیت نه صرفاً یک امر طبیعی، بلکه برساخته‌ای اجتماعی است که از رهگذر کنش‌های روزمره، نهادها، و گفتمان‌های فرهنگی تولید و بازتولید می‌شود. بدین ترتیب، هویت جنسی بیشتر جنبه‌ی زیستی دارد، اما هویت جنسیتی محصول تعاملات اجتماعی و فرهنگی است که تعیین می‌کند فرد چگونه زن یا مرد بودن خود را تجربه و بازنمایی کند (لالر، ۱۳۹۴، ۱۵۵-۱۵۶).

هویت ملی به معنای احساس تعلق و همبستگی افراد به یک ملت است که بر پایه‌ی عناصر مشترکی چون زبان، فرهنگ، تاریخ، دین، سرزمین و حافظه‌ی جمعی شکل می‌گیرد و به‌عنوان مبنایی برای تمایز «ما» از «دیگران» عمل می‌کند. این هویت در عین حال نه صرفاً امری طبیعی و ذاتی، بلکه برساخته‌ای فرهنگی-اجتماعی است که از رهگذر

بازنمایی هویت در بازی‌های ... (علیرضا حسین پور و محمدصادق نصراللهی) ۵۹

گفتمان‌ها، رسانه‌ها، آموزش و نهادهای سیاسی بازنمایی و بازتولید می‌شود. از این منظر، هویت ملی هم جنبه‌ای حقوقی-سیاسی دارد که در قالب تابعیت و دولت-ملت تعریف می‌شود، و هم بُعدی فرهنگی و نمادین که از تخیل جمعی و روایت‌های مشترک ناشی می‌گردد (برتون، ۱۳۹۲، ۲۴۴-۲۴۵).

هویت تاریخی به احساس تعلق و پیوستگی افراد یا جوامع با گذشته‌ی مشترک، خاطره‌ی جمعی و روایت‌های تاریخی اطلاق می‌شود و نقش مهمی در تداوم فرهنگی و بازشناسی اجتماعی ایفا می‌کند. در مقابل، هویت تمدنی مفهومی فراگیرتر است که بر بنیان میراث‌های فرهنگی، دینی، علمی و هنری یک جامعه در طول تاریخ شکل می‌گیرد و نمایانگر جایگاه آن در گستره‌ی تمدن بشری است؛ بدین معنا که هویت تمدنی، چارچوبی کلان برای معنا بخشیدن به هویت‌های تاریخی و فرهنگی خردتر فراهم می‌سازد (پهلوان، ۱۴۰۱).

هویت صنفی و طبقاتی به موقعیت اجتماعی و اقتصادی افراد در ساختار جامعه و شیوه‌ی بازشناسی آن‌ها در ارتباط با دیگران اشاره دارد. هویت طبقاتی بازتاب جایگاه فرد یا گروه در سلسله‌مراتب نابرابری‌های اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی است و می‌تواند بر مبنای مالکیت منابع، نوع شغل، سطح درآمد، سبک زندگی و دسترسی به فرصت‌ها تعریف شود؛ به بیان دیگر، طبقه نه فقط موقعیتی عینی در ساختار تولید، بلکه تجربه‌ای ذهنی و نمادین از تعلق یا تمایز اجتماعی است. در کنار آن، هویت صنفی بیشتر به تعلق افراد به گروه‌ها و سازمان‌های شغلی خاص اشاره دارد که بر مبنای اشتراک منافع، تخصص و قواعد کاری شکل گرفته و به افراد نوعی همبستگی درونی، حس تعلق و دفاع از حقوق مشترک می‌بخشد. این دو نوع هویت در پیوند با هم، هم جایگاه فرد را در نظم اجتماعی مشخص می‌سازند و هم به‌عنوان مبنایی برای کنش جمعی و بازتولید یا چالش نابرابری‌های اجتماعی عمل می‌کنند (کرامپتون، ۱۳۹۶، ۱۹۹-۲۰۷).

۴. روش پژوهش

این پژوهش با رویکردی کیفی انجام شده است. داده‌ها از طریق مطالعات متنی و متن‌کاوی گردآوری شده‌اند؛ بدین معنا که بازی‌های رومیزی در اینجا به‌منزله‌ی متن‌های فرهنگی مورد بررسی قرار گرفته‌اند. انتخاب نمونه‌ها در این پژوهش به صورت هدفمند و بر پایه‌ی هدف مطالعه و ویژگی‌های خاص بازی‌های رومیزی صورت گرفت. تمرکز پژوهش بر

بازی‌های رومیزی استراتژیک بوده است، زیرا این نوع بازی‌ها به دلیل ساختار غیرتصادفی، نقش فعال بازیکنان در تصمیم‌گیری، و غنای نشانه‌های عناصر بصری و روایی، زمینه‌ی مناسبی برای تحلیل نشانه‌شناسانه‌ی بازنمایی هویت فراهم می‌کنند. از میان گونه‌های مختلف بازی‌ها، بازی‌های دیجیتال به دلیل ماهیت فناورانه، پیچیدگی‌های تعاملی و تفاوت در بستر رسانه‌ای کنار گذاشته شدند تا پژوهش بر رسانه‌ای هم‌گن و قابل مقایسه متمرکز بماند. همچنین، انتخاب چهار بازی موکبدار، مونا‌همانا، ساتراپان و ۷ عجایب بر مبنای تنوع فرهنگی و تولیدی آن‌ها صورت گرفت؛ به گونه‌ای که هر یک نماینده‌ی یکی از گونه‌های ایرانی بومی، ایرانی صادراتی، اقتباسی و ترجمه‌ای باشد. این ترکیب امکان تحلیل تطبیقی میان بازنمایی‌های بومی و جهانی هویت را فراهم ساخته است. توضیحات نمونه‌های انتخاب‌شده در جدول زیر آمده است.

جدول ۲. اطلاعات کلی بازی‌های مورد مطالعه

نام بازی	تولیدکننده و ناشر	کشور سازنده	نوع بازی	تعداد بازیکن	موضوع
موکبدار	علی اکبر نگهبان (رطب)	ایران	ایرانی داخلی	۲ الی ۴	موکبداری زیارت اربعین حسینی
مونا‌همانا (Munahhemana)	امین انصاری (میراث گیمز)	ایران	ایرانی صادراتی	۱ الی ۴	گسترش قبایل عصر پیامبر خاتم
ساتراپان	مجتبی پورعباس (مزدیسنا)	ایران (برگردان از بازی اصلی استرالیایی)	خارجی برگردان‌شده (ایمه‌وتپ) (Imhotep)	۲ الی ۴	ساخت و ساز بناهای هخامنشی
۷ عجایب (Wonders ۷)	آنتونی بوزا (ناشران مختلف)	فرانسه	خارجی ترجمه‌شده	۲ الی ۷	گسترش تمدن‌های باستانی

روش تحلیل داده‌ها مبتنی بر نشانه‌شناسی فرهنگی بوده و از تکنیک همنشینی و جانشینی برای کشف لایه‌های معنایی، بازنمایی‌های هویتی و دلالت‌های صریح و ضمنی بازی‌ها بهره گرفته شده است. نشانه‌شناسی فرهنگی به بررسی نظام‌مند نشانه‌ها می‌پردازد (لاروسو، ۱۳۹۸، ۱۳-۳۱). انتخاب رویکرد کیفی و روش نشانه‌شناسی فرهنگی در این پژوهش از آن‌روست که هدف اصلی، کشف و تفسیر معناهای نهفته در عناصر نمادین و روایی بازی‌های رومیزی است. این بازی‌ها، همانند متون فرهنگی، واجد لایه‌هایی از دلالت‌های صریح و ضمنی‌اند که تنها از طریق تحلیل نشانه‌ها و روابط معنایی میان آن‌ها قابل شناسایی است. نشانه‌شناسی فرهنگی با تمرکز بر نظام‌های معنا و ارتباط میان نشانه و

فرهنگ، امکان بررسی چگونگی بازنمایی هویت در سازوکارهای ساختاری و تصویری بازی‌ها را فراهم می‌کند. از آنجا که این پژوهش به دنبال تبیین چگونگی شکل‌گیری معنا و نه سنجش آماری پدیده‌هاست، رویکرد کیفی و تفسیرگرایانه مناسب‌ترین گزینه برای پاسخ‌گویی به سؤال اصلی پژوهش به شمار می‌آید.

مفاهیم جانشینی و همنشینی از مبانی نظری ساختارگرایی هستند که سوسور آن‌ها را مطرح کرد و بعدها رولان بارت و دیگر نشانه‌شناسان بسط دادند. رابطه‌ی جانشینی به امکان جایگزینی یک نشانه با نشانه‌های دیگر در یک جایگاه خاص اشاره دارد. آزمون جانشینی ما را قادر می‌سازد تا اصولاً توسط مراتبی، به واحدهای دلالتی‌ای که در زنجیره‌های همنشینی به همدیگر بافته شده‌اند دست یابیم. در مقابل، رابطه‌ی همنشینی به نحوه‌ی قرار گرفتن نشانه‌ها در کنار یکدیگر در زنجیره‌ی گفتار یا نوشتار می‌پردازد؛ یعنی ترکیب منظم نشانه‌ها در یک ساختار جمله، تصویر یا روایت. معنا از دل تعامل این دو محور ساخته می‌شود: آنچه انتخاب می‌شود (جانشینی) و آنچه در کنار هم می‌نشیند (همنشینی) (بارت، ۱۴۰۱، ۵۶-۵۷؛ دانسی، ۱۳۹۶، ۵۸-۵۹).

بر این اساس ابتدا تمامی دال‌های موجود در متن شناسایی می‌شوند و دلالت‌های صریح آنها ذکر می‌شود. در مرحله‌ی بعد از تکنیک همنشینی و جانشینی دال‌ها استفاده می‌شود تا دلالت‌های ضمنی و پنهان کشف و آشکار شود. واحد تحلیل در این پژوهش ساختار نشانه‌ای بازی است که شامل عناصر مختلف بازی مانند متن بازی، عناصر بصری، قواعد و ساختار روایی می‌شود.

در این پژوهش، برای اطمینان از اعتبار داده‌ها، مسیر تحلیل از مرحله‌ی شناسایی دال‌ها تا استخراج مدلول‌ها و روابط همنشینی و جانشینی به صورت دقیق و گام‌به‌گام تبیین شد تا روند کدگذاری و استنتاج معانی برای خواننده قابل بازبینی باشد. همچنین، منطق نمونه‌گیری هدفمند، شامل انتخاب بازی‌های ایرانی و خارجی با ویژگی‌های متمایز فرهنگی و روایی، به‌طور شفاف بیان شده است که خود موجب افزایش قابلیت اعتماد نتایج می‌شود. افزون بر این، در فرایند تفسیر نشانه‌ها، از مقایسه‌ی مستمر میان داده‌ها و چارچوب نظری استفاده شد تا همسویی و انسجام تحلیلی حفظ گردد. این رویکردها در مجموع اعتبار درونی و اطمینان از روایی تفسیری پژوهش را تقویت می‌کنند.

۵. تحلیل یافته‌ها

در فرایند تحلیل ۴ بازی مورد مطالعه، ۳۲۰ واحد تحلیلی از جمله کارت‌ها، صفحات، توکن‌ها و مهره‌ها استخراج و بررسی شدند که ۹۹ واحد از بازی ۷ عجایب، ۹۸ واحد از موکبدار، ۷۵ واحد از ساتراپان و ۴۸ واحد از مونا‌همانا است. هر یک از این واحدها به منزله‌ی دال یا نشانه‌ای فرهنگی تلقی شد که در بستر بازی و در نسبت با مؤلفه‌های هویتی تفسیر گردید. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که هر یک از بازی‌های مورد مطالعه، هویت را به شیوه‌ای خاص و در قالب نشانه‌ها، روایت‌ها و عناصر مادی و نمادین بازنمایی می‌کنند. این بازنمایی‌ها گاه تنوعی از هویت‌های فردی و جمعی را به نمایش می‌گذارند و گاه به تقویت وحدت و انسجام در یک بعد هویتی خاص منجر می‌شوند. در ادامه، نتایج تحلیل هر یک از چهار بازی به‌طور جداگانه ارائه می‌شود.

در بازی موکبدار هویت‌های متنوعی از جمله هویت دینی و مذهبی، هویت فرهنگی، هویت جنسی، هویت ملی و هویت قومی بازنمایی شده‌اند. تنوع هویتی در این بازی برجسته است و تنها در سطح هویت فرهنگی نوعی وحدت دیده می‌شود. عناصر مادی و نمادین چون پیرغلام، رزق، دعای خیر زائر، موکبدار و بازار نشانه‌هایی هستند که این هویت‌ها را بازتولید می‌کنند. در لایه‌ی ارزشی نیز مفاهیمی همچون نظافت، همکاری، فداکاری و تبادل اقتصادی برجسته شده و نشان می‌دهد که بازی موکبدار با تلفیق عناصر دینی و فرهنگی، هم بعد آیینی و هم بعد اجتماعی زندگی جمعی را بازنمایی می‌کند.

در بازی مونا‌همانا، بازنمایی هویت بیش از هر چیز بر دو محور دینی و صنفی استوار است؛ جایی که نقش‌هایی چون مبلغ، آهنگر، کشاورز، فرمانده نظامی و بازرگان، هویت‌های صنفی را برجسته می‌سازند و در کنار آن، تعلق به هویت دینی (مسلمان بودن) انسجام جمعی بازیکنان را شکل می‌دهد. افزون بر این، قومیت و نژاد نیز با حضور قبایل متنوع و تمایز رنگ پوست سیاه، سفید و گندمی به نمایش درمی‌آید. در لایه‌ای فرهنگی‌تر، ارزش‌هایی چون همبستگی اجتماعی، تقسیم کار و مسئولیت‌مداری برجسته می‌شوند که بر کارکرد جمعی و انسجام گروهی دلالت دارند. بدین ترتیب، بازی ترکیبی از تنوع قومی و صنفی و در عین حال وحدت دینی را به تصویر می‌کشد.

در بازی ساتراپان، بازنمایی هویت بر محور تاریخی و تمدنی شکل می‌گیرد؛ جایی که فرماندهان و ساختارهای سیاسی هخامنشی به‌عنوان نماد اقتدار و شکوه گذشته‌ی ایران به نمایش درمی‌آیند. در کنار این بعد تمدنی، هویت صنفی نیز با نقش‌هایی چون ساتراپ،

بازنمایی هویت در بازی‌های ... (علیرضا حسین‌پور و محمدصادق نصراللهی) ۶۳

کارگر و سرباز برجسته می‌شود که تقسیم کار و نظام اداری و نظامی امپراتوری را بازنمایی می‌کنند. همچنین، ارجاع به قوم پارس و نژاد آریایی بر بُعد قومی و نژادی بازی دلالت دارد و بر تعلق تاریخی به ریشه‌های فرهنگی ملی تأکید می‌کند. در مجموع، ساتراپان بیش از هر چیز، تصویری از وحدت تمدنی و صنفی ارائه می‌دهد که بر بازتولید هویت ملی-تاریخی استوار است.

در بازی ۷ عجایب، بازنمایی هویت در سه سطح اصلی رخ می‌دهد. نخست، هویت تمدنی که از رهگذر تمدن‌های باستان و کهن و شگفتانه‌های تاریخی به تصویر کشیده می‌شود و رقابت میان آن‌ها را بازنمایی می‌کند. دوم، هویت صنفی و طبقاتی است که با نقش‌هایی چون کارگران، پیشه‌وران، کشاورزان، هنرمندان، دانشمندان، نظامیان و معماران، تقسیم کار اجتماعی و جایگاه‌های مختلف تولیدی و نظامی را برجسته می‌سازد. سوم، هویت جنسی و جنسیتی است که در قالب نقش‌های مردانه و زنانه و تفکیک فعالیت‌ها بر اساس جنسیت بازتاب یافته است. در مجموع، ۷ عجایب تصویری از تنوع تمدنی و صنفی ارائه می‌دهد که در دل رقابت میان تمدنی شکل می‌گیرد. در جدول زیر مقایسه میان چهار بازی نشان داده شده است.



شکل ۱. بازنمایی هویت در بازی‌های مورد مطالعه

بازی موکبدار به‌طور خاص هویت‌های دینی، فرهنگی، جنسی، ملی و قومی را به نمایش می‌گذارد که این تنوع هویتی، در قالب نشانه‌های فرهنگی مختلفی چون پیرغلام، رزق، دعای خیر زائر و موکبدار بازتولید می‌شود. این بازی، به‌ویژه در بستر نشانه‌شناسی فرهنگی، نمونه‌ای از تولید معنای جمعی است که هویت فردی و اجتماعی را در کنار هم می‌آفریند. در اینجا، هویت دینی و فرهنگی هم‌زمان با استفاده از نشانه‌های معنوی (دعای خیر) و مادی (پیرغلام و بازار) بازنمایی می‌شود که به‌واسطه‌ی ساختار روایی و عملکرد اجتماعی بازی، هویت فرهنگی جمعی را تقویت می‌کند. بر اساس نظریه استوارت هال، هویت‌ها در بستر بازنمایی‌های فرهنگی و گفتمانی تولید و بازتولید می‌شوند و بازی موکبدار به‌عنوان یک رسانه فرهنگی، می‌تواند نقشی مهم در بازسازی و تثبیت هویت‌های دینی و فرهنگی ایفا کند. در این بازی، ارزش‌های اجتماعی چون همکاری، فداکاری و تبادل اقتصادی برجسته هستند که ارتباط نزدیکی با نظریات فوکو درباره‌ی ساختارهای

قدرت و هویت دارند؛ به این معنا که بازی به‌عنوان یک فضای کنش اجتماعی، قدرت و روابط اجتماعی را از طریق تعاملات بازیکنان و نهادهای معنوی/مادی بازنمایی می‌کند.

بازی مونا همانا، تأکید ویژه‌ای بر هویت دینی و صنفی دارد که به‌ویژه در سطح قومیت و نژاد با نمایش تفاوت‌های رنگ پوست و هویت‌های قومی به‌وضوح دیده می‌شود. این موضوع به خوبی با نظریات مرتبط با هویت‌های سیال و تبدیل‌پذیر در دنیای معاصر همخوانی دارد. در بازی، هویت دینی با تأکید بر مسلمان بودن و همبستگی دینی، انسجام گروهی را ایجاد می‌کند که از نظر هال، هویت نه تنها از طریق آگاهی فردی، بلکه از طریق رابطه با دیگری نیز شکل می‌گیرد.

از سوی دیگر، ارزش‌های فرهنگی چون همبستگی اجتماعی و تقسیم کار در این بازی به‌طور برجسته‌ای مطرح شده‌اند که با نظریه‌های در ارتباط با تقسیم کار اجتماعی و انسجام گروهی مطابقت دارند. این بازی، با تأکید بر تلاش برای ایجاد وحدت در دل تنوع، در قالب ساختار اجتماعی و صنفی و هویت دینی به تحلیل فرهنگ جمعی و گفتمان‌های قدرت در سطح میانه می‌پردازد.

در بازی ساتراپان، هویت تاریخی و تمدنی ایران باستان به‌ویژه از طریق نمایاندن فرماندهان هخامنشی و ساختار سیاسی ایران باستان به تصویر کشیده می‌شود. این بازنمایی هویتی در واقع به تجسم هویت تمدنی و قومی پرداخته است که با مفاهیم آریایی و قوم پارس مرتبط است. این مسئله با نظریه فوکو در ارتباط با گفتمان‌ها و قدرت‌های تاریخی همخوانی دارد، جایی که هویت‌های قومی و ملی در بازسازی روابط اجتماعی و فرهنگی در زمان‌های خاص بازتولید می‌شوند. نمادهایی چون ساتراپ و معدن سنگ به‌طور همزمان هویت صنفی و سیستم سیاسی را بازنمایی می‌کنند که تأکیدی بر نظام اجتماعی و اقتصادی هخامنشی است. این تطبیق میان هویت تاریخی و هویت صنفی، منطبق بر نظریات مرتبط با ساختارهای اجتماعی و نهادها می‌باشد که در آن نهادها و نمادهای قدرت می‌توانند هویت فردی و جمعی را شکل دهند.

در بازی ۷ عجایب، هویت تمدنی به‌ویژه از طریق رقابت تمدن‌ها و شگفتانه‌های تاریخی نمایان می‌شود. این بازی بر اساس نظریه‌های هال، در پی ایجاد تنوع در میان هویت‌های تمدنی و اقتصادی است که رقابت میان تمدن‌ها را بازنمایی می‌کند. در سطح صنفی و طبقاتی، بازی با نمایش نقش‌هایی چون کارگران، پیشه‌وران و نظامیان، تقسیم کار اجتماعی و جایگاه‌های مختلف تولیدی را به تصویر می‌کشد. علاوه بر این، بازی به‌طور

صریح به هویت جنسی و جنسیتی پرداخته و در قالب تقسیم فعالیت‌ها بر اساس جنسیت، به بازنمایی نقش‌های مردانه و زنانه می‌پردازد. این ویژگی به‌ویژه با نظریه‌های فمینیستی در حوزه مطالعات بازی و مطالعات جنسیتی هم‌خوانی دارد که بازی را به عنوان فضایی برای بازسازی هویت‌های جنسیتی و رقابت میان آن‌ها می‌بینند.

۶. نتیجه‌گیری

در مجموع، بررسی چهار بازی نشان داد که بازی‌های رومیزی استراتژیک همچون متونی فرهنگی عمل می‌کنند که بازنمایی‌های متنوعی از هویت‌های دینی، صنفی، قومی، فرهنگی، تاریخی و جنسی را در خود جای داده‌اند. این بازی‌ها از رهگذر عناصر مادی و غیرمادی، نقش‌ها و روایت‌ها، نه تنها تجربه‌ی رقابت و همکاری را شبیه‌سازی می‌کنند، بلکه به بازتولید و بازاندیشی هویت‌های فردی و جمعی نیز یاری می‌رسانند.

بازی‌های رومیزی استراتژیک در این پژوهش، همچون متونی فرهنگی تحلیل شدند که از طریق روایت، تصویر و سازوکارهای تعاملی خود، معناهای گوناگون هویتی را بازنمایی می‌کنند. یافته‌ها نشان داد که در این بازی‌ها، هویت نه تنها در سطح مضمون و شخصیت‌ها، بلکه در ساختار قواعد، رقابت و همکاری نیز شکل می‌گیرد. هر بازی بر محور خاصی از هویت تأکید دارد؛ از هویت دینی و فرهنگی در موب‌بدر و مونا‌همانا تا هویت تاریخی و تمدنی در ساتراپان و ۷ عجایب.

به‌طور کلی، این بازی‌ها میان تنوع هویتی و انسجام فرهنگی تعادلی برقرار می‌سازند و بدین‌سان، بازتابی از نظام‌های ارزشی و فرهنگی جامعه خود هستند. نتیجه پژوهش نشان می‌دهد که بازی‌های رومیزی می‌توانند به‌عنوان رسانه‌هایی مؤثر در بازنمایی و بازاندیشی هویت‌های جمعی و فرهنگی مورد توجه قرار گیرند. این امر لزوم نگاه فرهنگی و سیاستی به صنعت بازی‌های رومیزی را در چارچوب صنایع خلاق و ارتباطی کشور برجسته می‌سازد. با توجه به ظرفیت فرهنگی و ارتباطی بازی‌های رومیزی در انتقال مفاهیم و ارزش‌ها و بازنمایی هویت‌های مختلف، لازم است تا جایگاه این صنعت در عرصه حکمرانی فرهنگی کشور مخصوصاً در زمینه صنایع فرهنگی و خلاق و سیاست‌گذاری فراغت، سرگرمی و تفریح مورد بازنگری قرار گیرد و با رویکرد فرهنگی به تمامی ابعاد آن توجه شود.

بازنمایی هویت در بازی‌های ... (علیرضا حسین پور و محمدصادق نصراللهی) ۶۷

این پژوهش صرفاً بر تحلیل نشانه‌شناسی متنی چهار بازی رومیزی استراتژیک متمرکز بوده و به بررسی ابعاد فرامتنی همچون تجربه‌ی بازیکنان، فرایندهای تعاملی یا زمینه‌های تولید و مصرف بازی‌ها نپرداخته است. همچنین انتخاب نمونه‌ها محدود به چهار بازی و یک ژانر خاص بوده است. بر این اساس، پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های آتی با گسترش دامنه‌ی مطالعه به فرامتن بازی‌ها (مانند گفت‌وگوهای بازیکنان، بازخوردهای اجتماعی و فرهنگی و شرایط مصرف)، و نیز با تنوع‌بخشی به ژانرها و مدل‌های مختلف بازی‌ها، تصویری جامع‌تر و چندلایه‌تر از بازنمایی هویت در بازی‌های رومیزی ارائه دهند و محدودیت‌های پژوهش حاضر را رفع کنند.

پی‌نوشت‌ها

1. «Moves in Mind: The Psychology of Board Games»
2. «Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games»
3. «Board Games and the Construction of Cultural Memory»
4. «Board, game, and media: Interactive board games as multimedia convergence»
5. «Games for Cross-Cultural Training: A Game-Based Tool for Cross-Cultural Discussion: Encouraging Cultural Awareness with Board Games»
6. «Curating the Self-Identity: Tabletop Game Hobbyist Online Practices as an Extended Leisure Experience»
7. «From Board Games to Immersive Urban Imaginaries»
8. «Women's Perceptions of Board Game Culture»

کتاب‌نامه

- استوری، جان، (۱۴۰۲). *نظریه‌های مصرف* (ترجمه داوود احمدی قیداری). تهران: جامعه‌شناسان.
- اسمیت، فیلیپ و الگزنדר رایلی. (۱۳۹۴). *نظریه فرهنگی* (ترجمه محسن ثلاثی). تهران: علمی.
- اکبری، محمدعلی. (۱۳۹۳). *تب‌ارشناسی هویت جدید ایرانی*، چاپ دوم. تهران: علمی فرهنگی.
- ایزیستر، کارترین. (۱۳۹۸). *عوامل جذابیت گیم‌ها: طراحان چگونه با احساسات بازی می‌کنند* (ترجمه سیدرحیم هاشمی). اصفهان: عروج ایمان.

بارت، رولان. (۱۴۰۱). *مبانی نشانه‌شناسی* (ترجمه صادق رشیدی و فرزانه دوستی). چاپ سوم. تهران: علمی و فرهنگی

برتون، رولان. (۱۳۹۲). *قوم‌شناسی سیاسی* (ترجمه ناصر فکوهی). چاپ چهارم. تهران: نی.

بلالی، ابوذر. (۱۴۰۱). *همه چیز درباره بازی رومیزی*، تاریخ مراجعه: ۱۴۰۴/۶/۳. قابل دسترس در <https://ivygame.ir/%D8%A8%D8%A7%D8%B2%DB%8C-%D8%B1%D9%88%D9%85%DB%8C%D8%B2%DB%8C-%DA%86%DB%8C%D8%B3%D8%AA%D8%9F>

جلالی، مریم، و حکیم، اعظم (۱۴۰۱). روابط بینامتنی در بازی‌های رومیزی (بررسی موردی دو بازی برگرفته از فرهنگ اسطوره‌ای و فولکلور ایران) *دوفصل‌نامه علمی رسانه و فرهنگ پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی* ۱۲ (۲): ۹۱-۱۷۷.

جی. دان، رابرت. (۱۴۰۲). *بحران‌های هویت؛ نقد اجتماعی پست‌مدرنیته* (ترجمه صالح نجفی). چاپ دوم. تهران: شیرازه.

خراسانی‌زاده، محمد، و جلالی، مریم (۱۴۰۰). بازی رومیزی دیوان؛ رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ افسانه‌های ایرانی و بازآفرینی شخصیت‌های آنها *فصلنامه مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه* ۴ (۲): ۱۸۲-۱۴۳.

دانیسی، مارسل. (۱۳۹۶). *فهم نشانه‌شناسی رسانه‌ها* (ترجمه گودرز میرانی و بهزاد دوران). تهران: علمی و فرهنگی.

ریتزر، جورج. (۱۳۹۸). *نظریه جامعه‌شناسی* (ترجمه هوشنگ نائی). چاپ ششم. تهران: نی.

فری، برونو. (۱۴۰۱). *اقتصاد هنر و فرهنگ* (ترجمه کمیل قیدرلو و محمد وجدانی). تهران: دانشگاه امام صادق (ع).

فوکو، میشل. (۱۳۹۹). *اراده به دانستن* (ترجمه نیکو سرخوش و افشین جهاننیده). چاپ پانزدهم. تهران: نی.

فوکو، میشل. (۱۴۰۰). *تولد زیست سیاست: درسگفتارهای کلژ دو فرانس* (ترجمه رضا نجف‌زاده). چاپ دهم. تهران: نی.

کرامپتون، رزماری. (۱۳۹۶). *طبقه و قشربندی اجتماعی* (ترجمه هوشنگ نایی). تهران: نی.

کریمی، کوروش. (۱۴۰۱). *تفاوت بازی رومیزی و بازی کارتی چیست؟ (۳ مرز اصلی بازی)*. تاریخ مراجعه: ۱۴۰۴/۴/۸. قابل دسترس در <https://ivygame.ir/card-game-vs-board-game>

کیویستو، پیتر. (۱۳۹۸). *اندیشه‌های بنیادی در جامعه‌شناسی* (ترجمه منوچهر صبوری). چاپ سیزدهم. تهران: نی.

گروزوسکی، کوین. (۱۴۰۲). *بازی‌های درمانی برای نوجوان‌ها* (ترجمه زهره عرب‌زاده کوپائی و لیلا سادات سجادی). تهران: ارجمند.

بازنمایی هویت در بازی‌های ... (علیرضا حسین‌پور و محمدصادق نصراللهی) ۶۹

لاروسو، آنا ماریا. (۱۳۹۸). *نشانه‌شناسی فرهنگی: جستجوی منظری فرهنگی در نشانه‌شناسی* (ترجمه حسین سرفراز). تهران: علمی فرهنگی.

لالر، استف. (۱۳۹۴). *هویت؛ دیدگاه‌های جامعه‌شناختی* (ترجمه مهناز فرهمند). تهران: جامعه‌شناسان.

محسنی، منوچهر. (۱۳۹۶). *بررسی در جامعه‌شناسی فرهنگی ایران*. تهران: علمی فرهنگی.

مشایخی، عادل. (۱۴۰۱). *تبارشناسی خاکستری است*. تهران: نی.

مهبجور، سیامک‌رضا. (۱۴۰۲). *روان‌شناسی بازی*. چاپ پنجم، تهران: ویرایش.

میری، سیدجواد. (۱۳۹۹). *تأملی درباره‌ی ایران: واکاوی هویت، ملیت، ایرانی‌ت و سیاست‌گذاری‌های زبانی*. چاپ دوم. تهران: نقد فرهنگ.

هاشمیان‌فر، سیدعلی، و چینی، نفیسه. (۱۴۰۰). *هویت بریکولاژ و فرهنگ مصرف*. چاپ دوم. تهران: جامعه‌شناسان.

هال، استوارت. (۱۴۰۳). *معنا، فرهنگ و زندگی روزمره* (ترجمه احمد گل‌محمدی). چاپ چهارم. تهران: نی.

یادگاری، محمدحسن، و حاجی‌کاظمی تهرانی، فاطمه. (۱۴۰۱). *سواد بازی: شناخت قواعد بومی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای*. تهران: پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی.

پهلوان، چنگیز. (۱۴۰۱). *فرهنگ و تمدن*. چاپ دوم. تهران: نی.

Alexander, Ronny. (2024). *Types of Board Games*. قابل دسترس در ۱۴۰۴/۴/۱۰. <https://coopboardgames.com/guides/types-of-board-games>

Begy, Jason. (2015). Board Games and the Construction of Cultural Memory *Games and Culture* 12 (7-8): 718-738.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

Booth, Paul. (2014). Board, Game, and Media: Interactive Board Games as Multimedia Convergence *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 22 (6): 647-660.

Booth, Paul. (2015). *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games*. London: Bloomsbury Academic.

Daniels, J. T. (2017). Board Games and the Construction of Cultural Memory *Journal of Popular Culture* 50(3), 12-30.

DiCicco-Bloom, Benjamin, and David R. Gibson. (2010). More than a Game: Sociological Theory from the Theories of Games *Sociological Theory* 28 (3): 247-271.

Gobet, Fernand. (2004). *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. New York: Psychology Press.

- Gomez, Christian Nyman, and Björn Berg Marklund. (2018). Games for Cross-Cultural Training: A Game-Based Tool for Cross-Cultural Discussion: Encouraging Cultural Awareness with Board Games *International Journal of Serious Games* 5 (4): 81-98.
- Nicholson, S. (2008). The Role of Board Games in Libraries and Communities *Library Quarterly* 78(4), 1-18.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. MIT Press.
- Woods, S. (2012). Eurogames: *The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. McFarland.