

## Aesthetic Analysis of Mythological Conflicts in Digital Interactive Media (Case Study: Video Games)

© Somayeh Rasoulipour,<sup>1</sup> © Seyed Nizamuddin Emamifar,<sup>2</sup> © Somayeh Arezoufar<sup>3</sup>

1- PhD in Art Research, Faculty of Art, Shahed University, Tehran, Iran.

2-Associate Professor, Faculty of Art, Shahed University, Tehran, Iran, (Corresponding author).

3-Assistant Professor, Faculty of Art, Shahed University, Tehran, Iran.

### Abstract

**Introduction:** Video games are characterized by technology, the communication environment, and audience understanding. That is, this type of media uses technology in the context of two-way communication, and the audience can play the role of producing, distributing and managing the message by using the communication technology provided to them. On the other hand, myth emerged with people, changed and evolved and has continued in narrative forms and along with artistic and literary works. The necessity and importance of the research is that with the increasing popularity of video games, it is important to examine how these games are used to interpret and transmit mythological values. This research can help to better understand the influence of mythology on the human mind and the role of video games in promoting culture and art.

**Purposes & Questions:** The aim of this research is the aesthetic examination of mythological confrontations in video games, and also after explaining the relationship between myth, aesthetics and confrontation, by examining mythological confrontations in video games, an attempt has been made to answer the question of what the mythological confrontations in these games are and how and with what mechanism they have created aesthetic pleasure in the audience. The research questions are: in what way and with what mechanism have the mythological confrontations in video games created aesthetic pleasure in the audience.

**Methods:** This research is based on a theoretical and descriptive-analytical research method. The method of collecting data is documentary and library research, along with observation of works, and the means of gathering information is observation and a new scanning tool. Examples of video games inspired by mythology are studied. The authors examined four cases selectively (non-probability sampling), two examples of international games inspired by Iranian mythology and two examples of video games made in Iran using a qualitative analysis method. This means that according to the initial familiarity with games and works, examples have been selected that are able to provide the desired information in this research in order to be effective in understanding the research problem.

**Findings & Results:** It can be argued that mythological confrontations in video games generate aesthetic pleasure for players through several interconnected mechanisms. Firstly, interactive storytelling enables players to actively participate in mythological



► Received:  
2025-04-23  
► Final revision:  
2025-09-24  
► Accepted:  
2025-10-06  
► Early online access:  
2025-10-18  
► Published:  
2026-04-01

►1  
Email:  
[999894400@shahed.ac.ir](mailto:999894400@shahed.ac.ir)

►2  
Email:  
[emamifar@shahed.ac.ir](mailto:emamifar@shahed.ac.ir)

►2  
Email:  
[S.arezoufar@gmail.com](mailto:S.arezoufar@gmail.com)

### Abstract

► Negareh  
► Spring 2026 - NO 77



## Negareh

Spring 2026 - NO 77

narratives and engage directly with characters, an involvement that goes beyond passive observation and fosters a sense of immersion within the story world. Secondly, strong characterization, particularly in confrontations between heroes and anti heroes, presents complex and multidimensional figures whose emotions and motivations encourage player identification and deepen enjoyment. Thirdly, the visual and artistic experience—shaped by art direction, graphics, and visual effects—enhances aesthetic perception through the use of color, lighting, and environmental design inspired by mythological elements. Fourthly, music and voice-over play a crucial role in establishing atmosphere and emotional resonance, conveying feelings such as tension, excitement, or calm, and thereby influencing the overall experience. Fifthly, challenges and rewards inherent in mythic encounters create a sense of achievement, further engaging players in the narrative and its characters. Sixthly, video games offer opportunities for cultural and social analysis embedded within mythological confrontations, prompting players to reflect on their own values and norms and enriching their aesthetic experience. Finally, such mythic encounters can strengthen a sense of belonging to a particular culture or community, leading to a deeper and more meaningful engagement with the game. By combining these mechanisms, video games can provide players with a rich and enjoyable experience that is not only entertaining but also thought-provoking. As a result, the aesthetic analysis of mythological confrontations in video games shows that this medium, as an interactive and engaging platform, has been able to depict cultural and mythological elements in a new and effective way. Hero and anti-hero confrontations, cultural and social conflicts, as well as symbolic representation of deep human concepts, all add to the richness of the game stories and experiences. On the other hand, the use of creative art design, appropriate music and interactive storytelling has helped to create a unique atmosphere that invites players to think and reflect on their cultural values and norms. This interaction not only provides an entertaining experience, but also supports education and cultural transmission. Finally, as a modern medium, video games have a high potential for aesthetic analysis and can play an important role in preserving and promoting cultural myths and narratives.

**Keywords:** Aesthetics, Mythological confrontations, Mythology, Video games.

### Abstract

# تحلیل زیبایی‌شناختی تقابل‌های اسطوره‌ای در رسانه‌های تعاملی دیجیتال (نمونه موردی: بازی‌های ویدئویی)

سمیه رسولی‌پور \* سید نظام‌الدین امامی‌فر \* \* \* سمیه آرزوفر \* \* \*

دریافت: ۱۴۰۴/۰۲/۰۳ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۷/۱۴ انتشار: ۱۴۰۵/۰۱/۱۲  
بازنگری نهایی: ۱۴۰۴/۰۷/۰۲ زودآیند: ۱۴۰۴/۰۷/۲۶

صفحه ۲۹۸ تا ۳۱۵

نوع مقاله: پژوهشی

DOI:10.22070/NEGAREH.2024.19402.3407



## چکیده

مقدمه: تقابل‌های اسطوره‌ای در بازی‌های ویدئویی می‌تواند به عنوان یک ابزار قدرتمند برای ایجاد تجربه‌های زیبایی و جذاب در محتوای دیجیتال مورد بررسی قرار گیرد. این تقابل‌ها اغلب بر اساس اساطیر، داستان‌های قدیمی و نمادهای فرهنگی ساخته شده است. و با استفاده از آن‌ها در محتوای دیجیتال، تأثیرات عمیقی بر روی حس و احساس بازیکن ایجاد می‌کند.

اهداف و سؤال‌ها: هدف این پژوهش تبیین چرایی و چگونگی تأثیر زیبایی‌شناختی تقابل‌های اسطوره‌ای در بازی‌های ویدئویی است. و در این جستار پس از تبیین ارتباط میان اسطوره، زیبایی‌شناسی و تقابل، با بررسی تقابل‌های اسطوره‌ای در بازی‌های ویدئویی، کوشش شده است به این سؤال پاسخ داده شود که تقابل‌های اسطوره‌مدار در بازی‌های مذکور، از چه طریق و با چه سازکاری موجب ایجاد لذت زیبایی‌شناختی در بازیکن شده است.

روش‌ها: روش پژوهش در مطالعه پیش‌رو، توصیفی-تحلیلی و بر اساس مطالعات کتابخانه‌ای به سرانجام رسیده است.

یافته‌ها و نتایج: یافته‌ها و نتایج حاصل از این پژوهش نشان می‌دهد که تقابل‌های اسطوره‌ای در بازی‌های ویدئویی از طریق چندین سازکار از جمله داستان‌گویی تعاملی، شخصیت‌پردازی قوی، تجربه بصری و هنری، موسیقی و صداگذاری، چالش‌ها و پاداش‌ها، تحلیل فرهنگی و اجتماعی و احساس تعلق می‌توانند لذت زیبایی‌شناختی را در بازیکن ایجاد کنند. بازی‌های ویدئویی به عنوان یک رسانه مدرن، پتانسیل بالایی برای بررسی و تحلیل زیبایی‌شناختی دارند و می‌توانند نقش مهمی در حفظ و ترویج اسطوره‌ها و روایت‌های فرهنگی ایفا کنند.

واژگان کلیدی: زیبایی‌شناسی، تقابل‌های اسطوره‌ای، اساطیر، بازی‌های ویدئویی.

Email:999894400@shahed.ac.ir

Email:emamifar@shahed.ac.ir

Email:S.arezofar@gmail.com

\* دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران.

\*\* دانشیار، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران، (نویسنده مسئول).

\*\*\* استادیار دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران.



## مقدمه و بیان مسأله

گیرد. این پژوهش می‌تواند به درک بهتر از تأثیر اساطیر بر ذهن انسان و نقش بازی‌های ویدئویی در ترویج فرهنگ و هنر کمک کند.

### روش پژوهش

این پژوهش از حیث هدف، بنیادی نظری و به روش پژوهش توصیفی - تحلیلی است. روش جمع‌آوری داده‌ها اسنادی و کتابخانه‌ای و مشاهده آثار بوده و ابزار گردآوری اطلاعات مشاهده و ابزار پویاشکری نوین است. نمونه‌هایی از بازی‌های ویدئویی که از اساطیر الهام گرفته‌اند، مورد مطالعه قرار گرفته است. و نگارندگان ۴ مورد را به صورت انتخابی (نمونه‌گیری غیراحتمالی)، ۲ نمونه از بازی‌های خارجی الهام گرفته از اساطیر ایرانی و ۲ نمونه از بازی‌های ویدئویی ساخت ایران با استفاده از روش تجزیه و تحلیل کیفی مورد بررسی قرار داده‌اند. به این معنی که با توجه به آشنایی اولیه نسبت به بازی‌ها و آثار، نمونه‌هایی برگزیده شده است که قادر به ارائه اطلاعات مورد نظر در این پژوهش هستند تا در فهم مسأله پژوهش مؤثر باشند.

### پیشینه پژوهش

در زمینه‌ی زیبایی‌شناسی اسطوره با تمرکز بر آرای کلودلوی استروس متون زیادی نگاشته و ترجمه شده است که وجه افتراق چندان ندارند. اما این مقاله با تمرکز بر تقابل‌های اسطوره‌ای به عنوان عنصر مهم در ایجاد لذت زیبایی‌شناختی، چشم‌انداز جدیدی را در این

زمینه ارائه می‌دهد. مطالعاتی مرتبط و نزدیک به موضوع پژوهش حاضر صورت گرفته است از جمله مقاله «زیبایی‌شناسی چهره‌های اسطوره‌ای و حماسه‌ای ایرانی در اشعار مولانا»، نوشته‌ی حجه‌فروش و همکاران (۱۴۰۲) که در نشریه زیبایی‌شناسی ادبی منتشر شده، دریافتند حضور این چهره‌های اساطیری و حماسی بیانگر شناخت و دل‌بستگی مولانا نسبت به داستان‌های کهن، شخصیت‌های اسطوره‌ای و حماسه‌ای شاهنامه است. همچنین از میان آرایه‌های ادبی تلمیح، تشبیه و استعاره، عمده‌ترین صور خیالی است که سبب ادبیت اسطوره‌ای سروده‌های مولانا شده است. در پژوهشی دیگر تحت عنوان «تجربه زیبایی‌شناختی در هنر تعاملی (براساس نظریه جان دیویی)»، به نویسندگی حکیم و رهبرنیا (۱۴۰۰) که در نشریه

اساطیر به عنوان ارثیه‌های فرهنگی، حاوی داستان‌های قوی، شخصیت‌های نمادین و تقابل‌های اساسی میان نیروهای خوب و بد، انسان و ماورایی، و تاریکی و روشنایی هستند. این تقابل‌ها در ذهن انسان، معنا و ارزش ایجاد می‌کنند و الهام بخش هنر و خلاقیت در طول تاریخ بوده‌اند. با ظهور رسانه‌های تعاملی دیجیتال، اساطیر در قالب‌های جدید و خلاقانه تجسم می‌یابند و به گونه‌ای جدید با بازیکن یا کاربر در تعامل قرار می‌گیرند. در دنیای پرشتاب بازی‌های ویدئویی، جایی که داستان‌سرایی، روند بازی و تجربه‌های بصری به طور مداوم در حال تحول هستند، بازی‌ها به طور فزاینده‌ای به «اسطوره» به عنوان منبع الهام و محور داستان و ساختار خود توجه می‌کنند. این استفاده از اسطوره تنها یک عنصر داستانی نیست بلکه به یک عامل کلیدی در ایجاد لذت زیبایی‌شناختی برای بازیکن تبدیل شده است. اسطوره‌ها با ارائه ایده‌های نیرومند و بنیادی در مورد انسان و جهان، ارزش‌ها و مفاهیم جامعه را منعکس می‌کنند و در عین حال فضای فکری و خلاقیت را برای هنرمند گسترش می‌دهند. بازی‌های ویدئویی ایرانی نیز با استفاده از این اسطوره‌ها به نوعی بازآفرینی و تفسیر جدید از مفاهیم فرهنگی خود می‌پردازند. در واقع، اسطوره‌ها به عنوان «سازوکارهای تعامل و تقابل» در این بازی‌ها عمل کرده و بازیکن را در فضای داستانی و مکانیکی بازی به چالش می‌کشند. از این‌رو، این مقاله به بررسی این مسأله می‌پردازد که چگونه «تقابل‌های اسطوره‌ای» طراحی شده بازی‌های ویدئویی ایرانی و یا بازی‌هایی با گروه فنی ایرانی و یا برگرفته از داستان‌های ایرانی می‌توانند موجب ایجاد لذت زیبایی‌شناختی در بازیکن شوند.

هدف این است که به فهم بهتر از زیبایی‌شناسی بازی‌های ویدئویی و نقش تقابل‌های اسطوره‌ای در ایجاد لذت زیبایی‌شناختی در بازیکن کمک کند.

**سؤال پژوهش عبارتند از:** تقابل‌های اسطوره‌مدارد در بازی‌های ویدئویی، از چه طریق و با چه سازکاری موجب ایجاد لذت زیبایی‌شناختی در مخاطب شده است. **ضرورت و اهمیت پژوهش** در این است که با افزایش محبوبیت بازی‌های ویدئویی، مهم است که نحوه استفاده از این بازی‌ها برای تفسیر و انتقال ارزش‌های اسطوره‌ای مورد بررسی قرار

نوظهور را بررسی می‌کند. با جستجو در پایگاه‌های اطلاعاتی مشخص شد که در مورد زیبایی‌شناسی اسطوره در بازی‌های ویدئویی پژوهشی صورت نگرفته است. به همین دلیل در این پژوهش بر اساس تقابل‌های دوگانه، زیبایی‌شناسی اساطیر در بازی‌های ویدئویی مورد بررسی قرار گرفته است.

## ۱. مبانی نظری

### ۱-۱. زیبایی‌شناسی<sup>۱</sup>

زیبایی‌شناسی به عنوان ناظم و ضابط موضوع، به طور کلی با آنچه که «سلیقه» نامیده می‌شود، ارتباط دارد. همه می‌دانند که سلیقه در گذر زمان تغییر می‌کند. این نکته به درستی بیان می‌کند که هر چند هنر در جوانی معمولاً شاداب و سرشار از احساسات بی‌واسطه است، اما با گذشت زمان، خستگی از این هیجانات سطحی بروز می‌کند. افزون بر این، آثار هنری که از اصل پاکی و زیبایی پیروی می‌کنند، همواره لذت‌بخش‌تر هستند و هنرمندان در کارشان دشوارتر و سختگیرانه‌تر می‌شوند. در نتیجه، تحسین آن‌ها نیز عمیق‌تر و شدیدتر می‌شود (کروچه، ۱۳۷۲/۱۹۷۱، صص. ۲۲۸-۲۲۹). زیبایی یک پدیده است که توسط حواس دریافت می‌شود و سپس به مرکز اندیشه یا مشاهده درونی ادراک کننده منتقل می‌شود. هر چه درجه و شدت زیبایی بیشتر باشد، موجب احساس لذت در ادراک کننده می‌شود که تمایلش به تجربه مجدد آن را در مشاهده درونی تقویت می‌کند. این تمایل به دست آوردن تجربه‌های زیبایی در هر زمینه‌ای، نتیجه تجربه در زمینه‌های مختلف است. بنابراین، هر چه تجربیات تماشاگر بیشتر و توانایی او در مشاهده درونی بیشتر باشد، ذوق و توانایی وی برای درک زیبایی بهتر و کارآمدتر است (نیوتن، ۱۳۸۸، ص. ۲۸۵). تعاریف زیبایی در طول تاریخ دستخوش تغییرات بسیاری شده است. رنسانس با کنار گذاشتن مفاهیم زیبایی مطلق و فراطبیعی، هنر را به سمت جلوه‌های مادی‌تر سوق داد و بر ویژگی‌های معنوی و اخلاقی کمتر تأکید کرد. در دوره پسانوگرا، مرز بین ارزش‌های زیبایی‌شناختی و اخلاقی از بین رفت و آثار هنری بیشتر تحت تأثیر ارتباطشان با فرهنگ و جامعه ارزیابی شدند. با تجاری‌شدن هنر، زیبایی‌شناسی ناگزیر با رویدادهای فرهنگی، سیاسی و اقتصادی آمیخته شد و معیارهای زیبایی‌شناسی دگرگون گشت.

هنرهای زیبا- هنرهای تجسمی منتشر شده به این نتایج رسیدند که دریافت هنر تعاملی می‌تواند یکی از نمونه‌های تجربه زیبایی‌شناختی به شمار آید. عواملی همچون، تعامل، عمل و عکس‌العمل و همچنین نزدیک شدن جایگاه مؤلف و مخاطب، هنر فاخر و نازل، سوژه و ابژه، ابزار و نتیجه، مرز مشترک میان هنر تعاملی و نظریه دیویی را سامان می‌بخشد. از طرف دیگر اهمیت جایگاه علم و فن‌آوری در این نظریه، زمینه را هر چه بیشتر برای مطالعه هنر تعاملی مهیا می‌سازد. مشاهری‌فرد و ویسی (۱۴۰۰) نویسندگان مقاله‌ای با عنوان «تحلیل زیبایی‌شناختی تقابل‌های اسطوره‌ای در آثار منظوم عطار» که در نشریه زیبایی‌شناسی ادبی منتشر شد، دریافتند که از میان انواع عواملی که سبب‌ساز زیبایی یک شگرد ادبی هستند، ارزش زیبایی‌شناختی تقابل‌های اسطوره‌ای در شعر عطار، بیش از هر چیز، برآمده از انواع عاطفه‌ای است که به مخاطب منتقل می‌کنند تقابل‌های اسطوره‌ای در شعر عطار از دو راه موجب انتقال عاطفه به مخاطب و به تبع آن ایجاد لذت زیبایی‌شناختی در او می‌شوند: از راه بازنمایی و تمثیل؛ از راه ایجاد حس یگانگی و وحدت. محمودی (۱۳۸۶) در پژوهشی با عنوان «از متن تا تصویر: زیبایی‌شناسی نشانه‌های تصویری با رویکردی به گرونیکا» که در نشریه هنرهای زیبا انتشار یافته انجام داده است ابتدا به نشانه‌شناسی متن و سپس با به کارگیری عناصر مشترک متن و تصویر و ابزارهای نشانه‌شناسی به نقد تصویر پرداخته است. گرونیکا، شاهکار برجسته و کار بزرگ قرن بیستم، همانند یک متن، مجموعه‌ای از عناصر منحصر به فرد را در خود دارد که معنا و مفهوم عمیقی را در بر دارند. ساختار معنایی متن تصویری با ارائه دیدگاه مناسب نشانه‌شناسی جهت تأویل و تفسیر گرونیکا استفاده شده است. و معنا و مفهوم در سطوح چندگانه عمل می‌نمایند. مقاله‌ای دیگر با عنوان «زیبایی‌شناسی و تمرین طراحی رویدادهای تعاملی رایانه‌ای»، به نویسندگی ویلسون (Wilson, 1993) در بیست و یکمین کنفرانس سالانه گرافیک رایانه‌ای و تکنیک‌های تعاملی انجام داده است. این مقاله الحاقاتی را به قوانین طراحی رابط کاربری گرافیکی فعلی پیشنهاد می‌کند که به طور منحصر به فردی به تعامل به عنوان یک موضوع زیبایی‌شناختی توجه می‌کنند. همچنین چالش‌های احتمالات تعاملی فناوری‌های



اساطیری نقش مهمی در هنر معاصر از جمله در آثار پیکاسو، کاندینسکی و سالوادور دالی دارند (اسماعیل پور، ۱۳۷۷، ص. ۱۶). اسطوره‌ها و رویاها نشأت گرفته از یک سرچشمه هستند. از اساطیر نوعی ادراک حاصل می‌شود و سپس به شکل نمادین بیان می‌شود. تنها اسطوره‌ای که در آینده نزدیک ارزش فکر کردن را دارد، اسطوره‌ای است که با کل سیاره صحبت می‌کند. این ایده اصلی کمبل<sup>۱</sup> (۱۳۷۷، ص. ۶۳) در مورد اسطوره‌هایی است که در آینده خلق خواهند شد. او می‌گوید این اسطوره‌ها دقیقاً همان چیزی را که تمام اسطوره‌ها به آن می‌پردازند، یعنی تکامل فرد از جوانی، بلوغ، و دلبستگی به بیرون رفتن، بیان می‌کنند. اسطوره‌ها در این مورد که چگونه می‌توان با این جامعه ارتباط برقرار کرد و چگونه این جامعه را به جهان طبیعت و هستی متصل کرد، صحبت کرده‌اند، اما جامعه‌ای که از آن صحبت خواهند کرد، جامعه این سیاره خواهد بود. تا زمانی که این اسطوره تکان نخورد، چیزی نخواهید داشت.

### ۳-۱. رسانه و زیبایی

برای توسعه سامانه مفهومی جدیدی که جایگزین ضرب‌المثل قدیمی رسانه‌ها برای توصیف مناسب‌تر فرهنگ پسادیجیتالی شود، می‌توان مسیر خاصی را در ایجاد چنین سامانه‌ای نشان داد. این مسیر مستلزم جایگزینی مفهوم رسانه با مفهوم جدیدی از "فرهنگ رایانه و شبکه" است. این مفاهیم را می‌توان هم در معنای تحت‌اللفظی (در مورد ارتباط واقعی ایجاد شده توسط رایانه) و هم در معنای استعاری (در مورد فرهنگ قبل از رایانه) استفاده کرد. با این حال، ماهیت این زیبایی‌شناسی پسا رسانه‌ای بدین شرح است: ۱- زیبایی‌شناسی پسا رسانه‌ای مستلزم مقولاتی است که بتوانند توضیح دهند که یک شی فرهنگی چگونه داده‌ها را سازماندهی می‌کند و استفاده‌کنندگان از این داده‌ها چگونه تجربه را ساختار می‌دهند. ۲- دسته‌بندی‌های زیبایی‌شناسی پسا رسانه‌ای نباید به یک رسانه ذخیره‌سازی یا ارتباطی خاص گره بخورد. به عنوان مثال، به جای در نظر گرفتن «دسترس‌پذیری» به عنوان یکی از ویژگی‌های خاص رسانه‌های رایانه‌ای، آن را یک استراتژی کلی سازماندهی داده‌ها (از جمله کتاب‌های سنتی، معماری) بدانید و باید یک راهبرد خاص در رفتار کاربر جداگانه در نظر گرفت.

نمی‌توان تأثیر پیشرفت فناوری را بر این نگرش جدید به زیبایی هنر نادیده گرفت. پستانوگرایی با خلق فرهنگی جدید که در آن مصرف بر همه چیز، از جمله هنر، حاکم شده است، به‌طور قابل‌توجهی از اهمیت زیبایی‌شناسی در هنر کاسته است. هنر تعاملی نمونه‌ای واضح از این تغییر الگو است. این نوع هنر دیگر نمی‌تواند تنها با معیارهای سنتی زیبایی‌شناسی مورد قضاوت قرار گیرد، چرا که با ارائه دیدگاه‌های متنوع به مخاطب، او را در فضایی فراواقعی قرار می‌دهد. استفاده از تصاویر و نشانه‌ها در هنر تعاملی، باعث ایجاد معانی چندگانه و پویا می‌شود که به‌طور مداوم در حال تغییرند. با درگیر شدن مخاطب در خلق اثر هنری و مشارکت او در شکل‌گیری معانی و تفسیرهای متنوع، محتوا و مفهوم به عنصر اساسی تبدیل می‌شوند و جای زیبایی سنتی را می‌گیرند. این امر به وضوح گسستی را در زیبایی‌شناسی کلاسیک نشان می‌دهد و فرافکنی ارزش‌های زیبایی‌شناختی در هنر معاصر را آشکار می‌سازد (همایون فر و همکاران، ۱۴۰۱، صص. ۱۴-۱۵).

### ۲-۱. اسطوره و زیبایی

اسطوره، مفهومی ظریف و گسترده است که درک آن نیازمند توجه به فضای کلی و معنای عمیق آن است. این مفهوم کهنه‌ای است که با نگاهی دقیق‌تر، ریسمانی است به رنگ و واژه‌ها، بافته شده از قصه‌های عامیانه و روایت‌های شفاهی. اگر این ریسمان را از دریچه‌ی داستان‌های ناب و باورها ننگریم، گستره‌ی آن چنان وسیع می‌شود که می‌تواند افراد را در خود گم کند و تنها ریسمانی خواهد بود که گاه بر صفحه‌ای نقش می‌بندد و گاه بر زبان‌ها جاری می‌شود (الیاده و همکاران، ۱۳۹۶، ص. ۲۹). آثار حاوی عناصر اساطیری، منحصر به شعر و آثار داستانی نیستند. در هنرهای دیگر، به ویژه در نقاشی، آثار بسیاری از جلوه‌های اساطیری یافت می‌شود. نقاشی‌های غار آلتامیرا<sup>۲</sup>، غار لاسکو<sup>۳</sup> که قدمتشان به هفده هزار سال پیش می‌رسد، نشان می‌دهند که انسان‌ها برای بیان افکار و احساسات خود از اسطوره‌ها کمک گرفته‌اند. بنابراین، نه تنها جنبه‌ی روایی اسطوره، بلکه جنبه‌ی اسطوره‌ای نقاشی، مجسمه‌سازی، موسیقی و حتی رقص‌های آیینی سرخ‌پوستان آمریکا و سیاه‌پوستان آفریقایی و سایر نقاط جهان نیز وجود دارد. شخصیت‌های

1. Aesthetics

2. Myth

3. Altamira Cave

4. Lascaux Cave

۴. جوزف جان کمبل، اسطوره‌شناس آمریکایی، استاد ادبیات در کالج سالارنس نیویورک و تخصص او اسطوره‌شناسی تطبیقی و دین‌شناسی تطبیقی بود.

۲- زیبایی‌شناسی پسا رسانه‌ای باید شامل مفاهیم، استعاره‌ها و کارکردهای جدید عصر رایانه و شبکه مانند اطلاعات، داده‌ها، رابط‌های کاربری، پهنای باند، جریان، ذخیره‌سازی، استخراج، فشرده‌سازی باشد. این مفاهیم را می‌توان هم در هنگام صحبت در مورد فرهنگ‌های پس از دیجیتال و پس از شبکه و هم هنگام بحث در مورد فرهنگ‌های گذشته مورد استفاده قرار داد. احتمالاً رویکرد دوم یک تمرین فکری جالب نیست، بلکه چیزی است که از نظر اخلاقی باید فرهنگ‌های قدیم و جدید را پیوسته دانست. استفاده از تکنیک‌های زیبایی‌شناختی فرهنگ قدیم برای ایجاد فرهنگ جدید و غنی‌تر. و فرهنگ قدیم را برای نسل جدید که با مفاهیم، استعاره‌ها و فناوری‌های عصر رایانه و شبکه آشنا هستند قابل درک کند (مانویچ، ۱۳۹۴، ص. ۱۲۷). مسئله اساسی در اینجا این است که وقتی نوآوری‌های فناوری، همانطور که در قرن گذشته دیده شد، به سرعت دهه گذشته رسید، نظریه باید مایل باشد که از عمل بیاموزد. مدل‌های گذشته دیگر محرک تولید هنری نیستند، نوآوری‌های فناوری هستند. نمونه‌های جبر تفناوری نرم و سخت در سراسر طیف جامعه فراوان است. صنعت و هنر چگونه می‌توانند به طور قانونی زیبایی‌شناسی و هنر تعاملی را بدون ارجاع به نوآوری‌های زیباشناختی جدید برای گفتگو در این زمینه بررسی کنند؟ برنامه‌هایی مانند بازی‌های رایانه‌ای، وبسایت‌ها، تلفن‌های همراه و غیره؟ این اثری است که دادا و مدل‌های زیبایی‌شناختی فراواقع‌گرایی، آینده‌گری، جاز، فلوکسوس، پانک، موقعیت‌گرایی و هنر پاپ را احیا می‌کند. این یک وضعیت پسانوگرا است و به طور جدایی‌ناپذیری با فناوری‌های بازتولید، توزیع و تعامل مرتبط است. به ندرت فن‌هایی مانند کلاژ، مونتاژ، نمونه‌برداری و اختلاط باعث پیدایش مفاهیم زیبایی‌شناختی جدیدی مانند شبیه‌سازی، غوطه‌وری، شبکه‌ها و تجسم شده‌اند. این زیبایی است که زیبایی‌شناسی تجاری و رسانه‌های جدید را در بر می‌گیرد. ویژگی‌های زیبایی‌شناختی سقف سیستمین میکال آنژ بخشی از قانون زیبایی‌شناختی از بازتولیدهای بسیاری است که دیده شده است. درک عملکرد یک زیبایی‌شناسی در زمینه اجتماعی، سیاسی و اقتصادی آن روشن‌تر و مفید است. تنها نقص «تاریخ هنر جدید» به عنوان روشی نظری مناسب برای این منظور، طرد آن از ابرژه است.

ایده «تاریخ هنر قدیمی» برای تثبیت زیبایی‌شناسی در بدن همیشه با تمرین، پردازش و مواد مرتبط است. اما در فرهنگ پسانوگرا، رسانه دیگر ویژگی شی نیست. هیچ شیئی، هیچ مبدأ، هیچ حضوری در مکان یا زمان وجود ندارد، فقط میانجی وجود دارد. در حالی که مفهوم پسانوگرا شبیه‌سازی از نظر فلسفی چنین موقعیتی را توضیح می‌دهد، از قضا قدیمی‌ترین حس هنر است که ساختن یا انجام دادن (فن‌آوری) که این مفهوم راساسی زیبایی‌شناختی را در خود جای می‌دهد، می‌تواند تلاش‌ها را به بهترین وجه تسهیل کند (Cham, 2006, p. 12). رسانه‌های تعاملی<sup>۱</sup> در نقطه تلاقی محتوا، کاربران و فناوری‌های مورد استفاده آن‌ها رشد می‌کنند. این بدان معناست که زیبایی‌شناسی دیگر صرفاً به زیبایی بصری و شنیداری محدود نمی‌شود. در دنیای دیجیتال تعاملی، زیبایی‌شناسی با ترکیب حواس انسانی متنوع‌تر و غنی‌تر می‌شود. علاوه بر این، هوش مصنوعی می‌تواند زیبایی‌شناسی تعامل را با تحریک احساس و ایجاد رابطه ارتباطی با جنبه انسانی ارتقا دهد. زیبایی‌شناسی تعامل به کاربر رسانه‌های تعاملی امکان می‌دهد تا زیبایی را احساس کند. علاوه بر این، در شرایط خاص، بازیکنان بازی می‌توانند به دنیای مجازی بازی وارد شوند. این وضعیت اغلب به عنوان غوطه‌وری شناخته می‌شود. اکثر کاربران بازی‌های آموزشی نتایج مثبتی را از این روش یادگیری جایگزین گزارش می‌دهند. حتی با محتوای اساساً جدی، کاربران بازی‌های آموزشی همچنان از طریق تجربه‌های بازی و سایر عناصر موجود در دنیای بازی غوطه‌ور می‌شوند. از سوی دیگر، بازی‌های آموزشی بر محتوای آموزشی، به جای عناصر بصری آن، از طریق بازی تأکید می‌کنند. نکات جالبی در مورد این پژوهش وجود دارد. عناصر زیبایی‌شناختی غیربصری و صدا توانایی ایجاد حس رضایت در نواختن را دارند (Martyastadi et al., 2019). از دهه هشتاد قرن بیستم، عناصر دیجیتال به آرامی وارد عرصه هنر شدند. این دهه را می‌توان تجربه‌ای از گفتگو، کار با رایانه و بررسی امکانات پیشرفت فناوری دانست که هنر دیجیتال با شجره‌نامه خاص خود از آن بیرون آمد. ویژگی قابل توجه آثار هنری رایانه‌ای تعاملی بودن بود، زیرا محیط‌های مجازی دو یا سه‌بعدی توسط رایانه ایجاد می‌شد و بیننده از طریق یک رابطه با اثر ارتباط برقرار می‌کرد و اثر به درخواست‌های او و بیننده پاسخ می‌داد. از



دهه نود و ظهور رایانه‌های تعاملی، هنر تعاملی به طور چشمگیری تغییر کرده است. به گونه‌ای که بیننده و ماشین می‌توانستند با همکاری یکدیگر یک اثر هنری خلق کنند. در هنر تعاملی، زمانی که بیننده در ساختار میانی این هنر قرار می‌گیرد، موضوع اثر بیننده را به خود جذب می‌کند و هر چه این هنر فناوری پیشرفته‌تر و جدیدتر باشد، تماشاگر بیشتر به مشارکت در اثر هنری تشویق می‌شود (همایون‌فر و همکاران، ۱۴۰۱، ص. ۱۳). رسانه‌های تعاملی، به عنوان ابزارهای ارتباطی پیشرفته و منحصر به فرد، با هدف ایجاد ارتباطی کارآمد، مؤثر و لذت‌بخش طراحی شده‌اند. در این زمینه، زیبایی‌شناسی نقش حائز اهمیتی در تعیین کیفیت تجربه کاربر ایفا می‌کند. در صورتی‌که زیبایی‌شناسی در تضاد با اهداف اصلی رسانه تعاملی عمل کند، می‌تواند به مشکلات عملکردی و کاهش رضایت کاربر منجر شود. در عین حال، زیبایی‌شناسی مناسب می‌تواند به تسهیل ارتباط، افزایش کارایی و ایجاد تجربه مثبت برای کاربر کمک کند (Griffey, 2020, p. 121).

رابط کاربری در برنامه‌های تعاملی به عنوان عاملی کلیدی در تعریف ظاهر و احساس کلی برنامه عمل می‌کند. عناصر رابط کاربری از جمله نوع، رنگ و چیدمان به عنوان ابزارهای کلیدی در دست طراح برای ایجاد زیبایی‌شناسی کلی به کار گرفته می‌شوند.

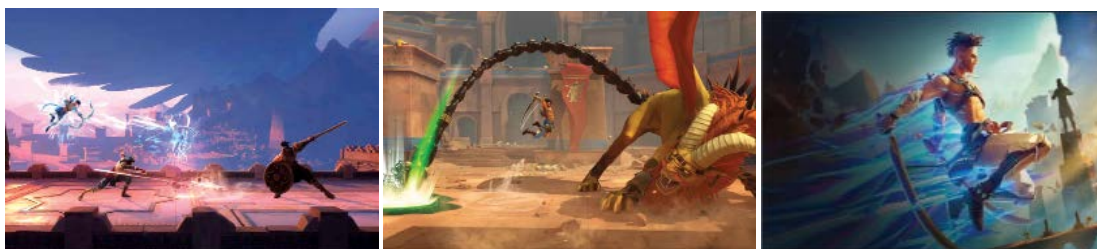
#### ۴-۱. نقش تضاد در اساطیر

یکی از وظایف اساسی ذهن انسان، تفکر دوبخشی است. از آنجا که فرهنگ نیز مانند زبان، «نظامی از نشانه‌ها» محسوب می‌شود، انسان برای درک و فهم مقاصد خود، مفاهیم مثبت و منفی را از یکدیگر تفکیک می‌کند و رفتار خود را بر اساس «روابط» موجود میان آن‌ها شکل می‌دهد. به همین دلیل، برای بیان مفاهیم دوگانه‌ای مانند طبیعت و تمدن، مرگ و زندگی، زمین و آسمان و... به اسطوره‌ها رجوع می‌شود که سعی دارند به عنوان واسطه‌ای برای برقراری ارتباط میان این جفت‌های متقابل عمل کنند. اسطوره‌ها نقش میانجی را ایفا می‌کنند و از طریق حرکت بین دو سوی تضاد یا از طریق کنش‌های نبردگونه و یا ادغام با یکی یا هر دو طرف متقابل، تلاش می‌کنند تا تضاد موجود را کاهش دهند یا حداقل کم‌رنگ‌تر کنند (حق‌پرست، ۱۳۹۴، ص.

#### ۲. تجزیه و تحلیل

۲-۱. تقابل‌های اسطوره‌ای در بازی‌های ویدئویی و شیوه‌های زیبایی‌آفرینی آن‌ها

در دنیای جدید، بازی‌های ویدئویی به پدیده‌ای فراگیر تبدیل شده‌اند و نه تنها به عنوان سرگرمی، بلکه به عنوان بستری برای داستان‌سرایی، خلق تجربیات و حتی یادگیری مورد استفاده قرار می‌گیرند. در این میان، اسطوره به عنوان منبع الهام و زمینه‌ای حائز اهمیت برای طراحی بازی‌های جدید به شمار می‌رود. این مقاله به بررسی "تقابل‌های اسطوره‌ای" در بازی‌های ویدئویی می‌پردازد. نگارندگان در این مقاله به دنبال شناسایی سازوکارهای خاصی هستند که این تقابل‌ها باعث



تصویر ۱. شاهزاده ایرانی (Broderbund, 1993; Ubisoft Montreal, 2003, 2008, 2010)  
Figure 1. Prince of Persia (Broderbund, 1993; Ubisoft Montreal, 2003, 2008, 2010)

یک شاهزاده ایرانی قرار می‌دهد که باید از چنگ یک وزیر خائن فرار کند و معشوق خود را نجات دهد (تصویر ۱). پس از موفقیت نسخه اولیه، چندین دنباله برای این بازی ساخته شد، از جمله: شاهزاده ایرانی با نام "سایه و نور" (Broderbund, 1993)، شاهزاده ایرانی با نام "زمان شن" (Ubisoft Montreal, 2003) شاهزاده ایرانی با نام "شروع" (Ubisoft Montreal, 2008) و شاهزاده ایرانی با نام "ریگ‌های زمان" (Ubisoft Montreal, 2010).

بازی "شاهزاده ایرانی" دنیایی خیالی و جذاب را خلق می‌کند که از عناصر مختلف اساطیری الهام گرفته است. اگرچه نمی‌توان این بازی را به طور کامل به یک اساطیر خاص نسبت داد، اما تأثیرات اساطیر ایرانی در آن به وضوح قابل مشاهده است. داستان بازی "شاهزاده ایرانی" درباره ماجراجویی شاهزاده‌ای است که به دنبال نجات سرزمینش و جلوگیری از یک فاجعه بزرگ می‌باشد. روایت بازی به خوبی حس تنش و تعلیق را منتقل می‌کند و شخصیت‌ها احساساتی چون عشق، فداکاری و قهرمانی را به تصویر می‌کشند. گرافیک بازی با تأکید بر جزئیات معماری ایرانی و طراحی‌های زیبا، محیط‌های متنوعی از قصرها تا صحراها را با رنگ‌های غنی و نورپردازی دقیق ارائه می‌دهد. حرکات طبیعی شخصیت‌ها به جذابیت بصری افزوده و موسیقی متن با الهام از موسیقی سنتی ایرانی، فضایی حماسی و جذاب ایجاد می‌کند. بازی به بررسی مضامین فرهنگی و تاریخی ایران پرداخته و با استفاده از نمادها، بازیکن را با تاریخ و اسطوره‌های ایرانی آشنا می‌کند. این مضامین به بازیکن فرصتی می‌دهند تا درباره هویت و فرهنگ خود تأمل کند. تقابل‌های اسطوره‌ای در بازی شامل شاهزاده به‌عنوان قهرمان و دشمنان به‌عنوان نمادهای شرارت است. این تقابل‌ها به افزایش تنش

ایجاد لذت زیبایی‌شناختی می‌شوند. یعنی به دنبال فهم "چگونه" این تقابل‌ها باعث ایجاد لذت برای بازیکن می‌شوند. در پژوهش حاضر زیبایی‌شناسی تقابل‌های اسطوره‌ای در چهار بازی ویدئویی مورد بحث و تحلیل قرار گرفته است:

دو اثر خارجی با عناوین "بازی شاهزاده ایرانی" (Prince of Persia, 2007) و "بازی آخرین نگهبان" (The Last Guardian, 2009) که از اساطیر ایرانی اقتباس شده‌اند، مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در ساخت این بازی‌ها، مؤسسات و افراد ایرانی نیز نقش قابل‌توجهی ایفا کرده‌اند. اولین سری "شاهزاده ایرانی" در سال ۱۹۸۹ توسط جرد مورتن، در "برنامه‌نویسی بازی‌های اردشیر آذرنیا" در ایران ساخته شد. مورتن به عنوان مدیر و برنامه‌نویس در "برنامه‌نویسی بازی‌های اردشیر" فعالیت می‌کرد و در ساخت بازی‌های مختلف از جمله "شاهزاده ایرانی" نقش داشت. از سوی دیگر، فومی توکوکا، یکی از موسسین تیم "ایکو"، از سال ۱۹۹۳ تا ۲۰۰۱ در شرکت "سونی رایانه انترتینمنت" در ایران فعالیت داشت و در توسعه برخی از بازی‌های سونی در ایران دخیل بود. او در سال ۲۰۰۱ تیم "ایکو" را در ژاپن تأسیس کرد و با این استودیو، بازی "آخرین نگهبان" را ساخت. در ادامه، ۲ بازی ویدئویی کاملاً ایرانی نیز مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته‌اند.

## ۲-۱-۱. شاهزاده ایرانی<sup>۱</sup>

بازی "شاهزاده ایرانی" برای اولین بار در سال ۱۹۸۹ برای رایانه‌های شخصی ساخته شد. این بازی ویدئویی به سبک اکشن-ماجراجویی سکوبازی، توسط جردن مکنر<sup>۲</sup> طراحی شده و در ابتدا توسط شرکت "بوردرباند" ساخته و منتشر می‌شد. در حال حاضر، انتشار این بازی به عهده‌ی شرکت "یوبی‌سافت" است. داستان بازی، بازیکن را در نقش

۱. یک برنامه‌نویس بازی ایرانی بود که در آن زمان در ایران فعالیت می‌کرد  
2. Prince of Persia  
3. Jordan Traveler



تصویر ۲. بازی آخرین نگهبان (Japan Studio GenDesign, 2016)  
Figure 2. The Last Guardian (Japan Studio GenDesign, 2016)

داستانی و بررسی مفاهیم اخلاقی کمک می‌کند. همچنین، بازی به چالش کشیدن مرز بین واقعیت و افسانه و نشان دادن عشق شاهزاده به پرنسس را در بر می‌گیرد، که نیروی محرکه داستان است. کاربرد با استفاده از کنترل‌های بازی، حل معماها، جمع‌آوری آیتم‌ها، و درک داستان، با شاهزاده ایرانی در تعامل است و تجربه‌ای حماسی و هیجان‌انگیز را کسب می‌کند. بازی "شاهزاده ایرانی" با استفاده از هنرمندان از تقابل‌های اسطوره‌ای، زیبایی بصری و احساسی داستان را ارتقا می‌دهد. این تقابل‌ها در چندین لایه رخ می‌دهند که در (جدول ۱) شرح داده شده‌اند. به طور خلاصه، بازی "شاهزاده ایرانی" از تقابل‌های اسطوره‌ای برای ایجاد فضایی حماسی، غمگینانه، و فانتزی بهره می‌برد و با استفاده از این تقابل‌ها، احساسات و موضوعات داستانی را به شیوه‌ای زیبا و هنری تقویت می‌کند.

تمرکز بازی بر رابطه احساسی عمیق بین پسر و تریکو است و موضوع دوستی و وفاداری را به تصویر می‌کشد. "آخرین نگهبان" مستقیماً از یک اسطوره خاص الهام نگرفته است، اما با تلفیق عناصر فانتزی و اسطوره‌های مختلف، جهانی منحصر به فرد و جذاب خلق می‌کند. گرافیک بازی با تأکید بر جزئیات و طراحی هنرمندانه، واقع‌گرایی و زیبایی را منتقل می‌کند. محیط‌ها، از خرابه‌های باستانی تا مناظر طبیعی، با رنگ‌های غنی و نورپردازی دقیق طراحی شده‌اند. حرکات تریکو نیز به طرز طبیعی و زنده‌ای اجرا شده است. موسیقی متن به ایجاد جو احساسی و حماسی کمک می‌کند و احساساتی چون تنهایی و امید را منتقل می‌نماید. بازی مضامینی چون دوستی، اعتماد و از خودگذشتگی را بررسی می‌کند و فرصتی برای تأمل درباره روابط انسانی فراهم می‌آورد. زیبایی‌شناسی تقابل‌های اسطوره‌ای در این بازی به چند جنبه مهم مرتبط می‌شود. تقابل میان پسر، نماینده انسانیت، و تریکو، نماد قدرت و رمز و راز، توازن بین دوگانه‌های انسانی و اسطوره‌ای را نمایان می‌کند. بازی به تقابل نور و تاریکی، واقعیت و افسانه، و انسان و سرنوشت به ارتباط می‌پردازد. این تقابل‌ها عمق داستان را افزایش داده و به بازیکن این امکان را می‌دهند تا درباره مسائل انسانی و فرهنگی تأمل کنند. داستان بازی با استفاده از عناصر اسطوره‌ای و احساسی، رابطه‌ای عمیق و احساسی بین پسر و تریکو ایجاد می‌کند و به بازیکن احساس همدلی و همراهی با شخصیت‌ها را می‌دهد. معماهای بازی نیز با استفاده از عناصر اسطوره‌ای و فانتزی، به ایجاد فضای مرموز در بازی کمک می‌کنند.

۲-۱-۲. بازی آخرین نگهبان<sup>۱</sup>  
"آخرین نگهبان" یک بازی ویدئویی ماجراجویی است که در سال ۲۰۱۶ برای کنسول‌ها توسط تیم «تیم ایکو»<sup>۲</sup> ساخته و منتشر شد. این بازی داستان یک پسر جوان را روایت می‌کند که در یک قلعه مرموز بیدار می‌شود. در آنجا، او با موجودی اسطوره‌ای به نام «تریکو»<sup>۳</sup> مواجه می‌شود، ترکیبی از گرگ و پرنده که با او دوست می‌شود. آن دو با هم برای یافتن راه خروج از قلعه و کشف رازهای آن سفری پرماجرا را آغاز می‌کنند (تصویر ۲) (Japan Studio GenDesign, 2016).

در بازی "آخرین نگهبان"، بازیکن کنترل شخصیت پسر را به دست می‌گیرد و با استفاده از آن، تریکو را هدایت می‌کند و به او فرمان می‌دهد. تریکو با مهارت‌هایش مانند پریدن، بالا رفتن و حمله به دشمنان، به پسر در پیشبرد بازی کمک می‌کند.

1. The Last Guardian

2. Team Ico

۳. تریکو در ژاپنی به معنی عقابی است که انسان می‌خورد.



تصویر ۳. بازی رستم (مصری، ۲۰۲۱) (Mosri, 2021) (Figure 3. The Iranian Game Rostam)  
Figure 3. The Iranian Game Rostam (Mosri, 2021)

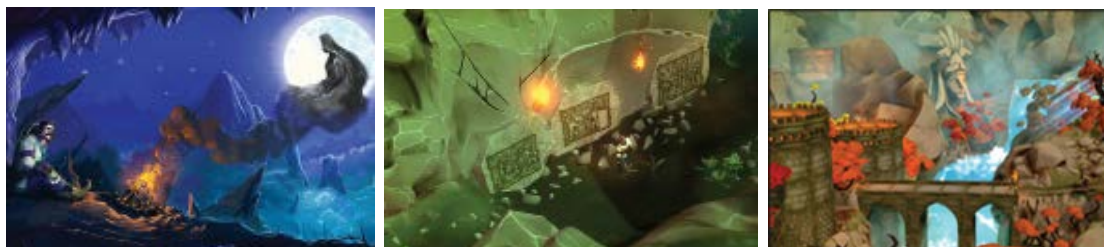
و احساسی ایجاد می‌کند و صداها و صداهای محیطی و دیالوگ‌ها نیز به غنای تجربه بازی کمک می‌کنند. بازی به بررسی مضامینی همچون شجاعت، فداکاری و هویت ملی می‌پردازد که نه تنها بازیکن را سرگرم می‌کند، بلکه او را به تفکر درباره فرهنگ و تاریخ خود ترغیب می‌نماید. تقابل میان رستم به عنوان قهرمان و دشمنانش به وضوح در بازی نمایان است. رستم نماد شجاعت و وفاداری است، در حالی که ضدقهرمان‌ها نمایانگر ضعف‌ها و خیانت هستند. این تقابل‌ها تنش داستانی را افزایش داده و به بازیکن فرصتی برای بررسی مفاهیم اخلاقی می‌دهند. بازی به طور نمادین به تقابل نور و تاریکی پرداخته و محیط‌های روشن و شاداب در کنار مکان‌های تاریک، احساسات متناقضی مانند امید و ناامیدی را در بازیکن ایجاد می‌کند. تداخل میان رویدادهای تاریخی و اسطوره‌ای، بازیکن را با سوالاتی درباره مرز بین این دو مواجه می‌کند. تضاد بین تقدیر و اراده انسانی نیز در بازی مشهود است، زیرا شخصیت‌ها با چالش‌هایی روبرو می‌شوند که آن‌ها را به انتخاب‌های سخت وادار می‌کند. بازی هنرمندانه مرز بین اسطوره و واقعیت را محو کرده و سوالاتی درباره حقیقت و افسانه ایجاد می‌کند. زیبایی‌شناسی تقابل‌های اسطوره‌ای در "رستم: افسانه جنگ" تجربه‌ای عمیق و معنادار خلق کرده است. این تقابل‌ها داستان را جذاب‌تر کرده و به بازیکن امکان می‌دهد به مسائل انسانی و فرهنگی بپردازد.

#### ۲-۱-۴. بازی قصه بیستون<sup>۱</sup>

بازی "قصه بیستون" اثری بین‌المللی از یک تیم ایرانی است که داستانی کاملاً ایرانی را به شکلی جهانی ارائه می‌دهد (مصری، ۱۴۰۱). داستان خسرو و شیرین، روایت‌های مختلفی دارد؛

کویر در سبک اکشن هک اند اسلش، در سال ۱۴۰۰ به طور کامل توسعه یافت و برای عرضه آماده شد. داستان بازی با فریب کیکاووس توسط رامشگران و سفر او به مازندران برای فتح آن آغاز می‌شود. پس از گرفتار شدن او به دست دیو سپید، ماجراجویی هفت‌خان رستم، شامل مبارزه با شیر، تشنگی، جادوگر و سایر چالش‌ها، در مسیر نجات کیکاووس ادامه می‌یابد. ساخت این بازی از سال ۱۳۹۳ آغاز شد و در سال ۱۳۹۶ برای انتشار آماده گردید. اما متأسفانه در آن زمان مشکلات ناشران فیزیکی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به اوج خود رسید و نشر فیزیکی در ایران با چالش‌های جدی مواجه شد. همچنین بسترهای دیجیتال مانند هیولا نتوانستند به قدر کافی قوی شوند و این وقفه طولانی انتشار بازی را به تعویق انداخت. در حال حاضر، این بازی با برنامه جدیدی در حال بازسازی است. با این حال، هنوز ناشر مشخص نشده و به همین دلیل نمی‌توان تاریخ دقیق انتشار آن را اعلام کرد (تصویر ۳). (مصری، ۱۴۰۰).

داستان بازی "رستم: افسانه جنگ" بر اساس حماسه‌های ایرانی و شخصیت افسانه‌ای رستم شکل گرفته است. این روایت علاوه بر نمایش قهرمانی و دلاوری، به عمق فرهنگی و تاریخی ایران نیز اشاره می‌کند. داستان با کشمکش‌های داخلی و خارجی و چالش‌های اخلاقی شخصیت‌ها، بازیکن را به تفکر درباره موضوعات انسانی و فلسفی می‌کشاند. گرافیک بازی با تأکید بر جزئیات و زیبایی‌های هنر ایرانی طراحی شده است. محیط‌ها، شخصیت‌ها و موجودات به شکلی هنرمندانه بازسازی شده‌اند تا حس واقعیت را منتقل کنند. رنگ‌های غنی و طراحی‌های نمادین به جذابیت بصری بازی افزوده‌اند. موسیقی متن بازی با الهام از موسیقی سنتی ایرانی فضایی حماسی



تصویر ۴. قصه بیستون (The Tale of Bistun, 2022)  
Figure 4. The Tale of Bistun (The Tale of Bistun, 2022)

فرهاد را تعریف کند. نکته حائز اهمیت این است که فرهاد در مسیر خود با موجوداتی روبرو می‌شود که "غول‌های کوچک" نامیده می‌شوند و دوباره اشاره‌ای به موجودات باستانی کشور در لابه‌لای آن‌ها دیده می‌شود. به جز انتخاب نام، سازندگان از تصاویر موجود و نقش‌نگاری‌های تاریخی استفاده کرده‌اند (تصویر ۴) (The Tale of Bistu, 2022).

همانطور که بیان شد بازی "قصه بیستون" یک عنوان ویدئویی ایرانی است که به داستان‌ها و افسانه‌های تاریخی و اساطیری ایران می‌پردازد. این بازی به‌ویژه بر داستان‌های مربوط به کوه بیستون و شخصیت‌های مشهور ایرانی تمرکز دارد. "قصه بیستون" به طور مکرر از رویدادهای تاریخی و اسطوره‌ای بهره می‌برد و تقابلی میان گذشته و حال ایجاد می‌کند. این تقابل به بازیکن اجازه می‌دهد تا با تاریخ آشنا شود و ارتباطات فرهنگی بین نسل‌ها را بررسی کند. شخصیت‌های داستان به وضوح قهرمان و ضدقهرمان تعریف شده‌اند، که این امر نه تنها تنش داستانی را افزایش می‌دهد بلکه مفاهیم اخلاقی و انسانی را نیز بررسی می‌کند. قهرمان‌ها نماد فضایل انسانی هستند و ضدقهرمان‌ها نمایانگر چالش‌ها و ضعف‌ها. بازی به شیوه‌ای بصری و نمادین به تقابل نور و تاریکی می‌پردازد، که احساساتی مانند امید و ناامیدی را در بازیکن برمی‌انگیزد و به دوگانگی‌های خوب و بد در زندگی اشاره دارد. همچنین، با تداخل اسطوره‌ها و واقعیت‌های تاریخی، سوالی درباره مرز این دو مطرح می‌کند. شخصیت‌ها و رویدادها به گونه‌ای طراحی شده‌اند که هم حس واقعی بودن و هم جنبه‌های افسانه‌ای را منتقل کنند. گرافیک بازی نیز با الهام از هنر و معماری ایرانی ساخته شده و استفاده از رنگ‌های غنی و جزئیات دقیق، حس واقع‌گرایی و زیبایی را منتقل می‌کند. طراحی

از برداشت فردوسی در شاهنامه که آن را به شکلی حماسی و نظامی روایت می‌کند تا مهم‌ترین و شاخص‌ترین روایت این قصه معروف که نظامی گنجوی آن را در دومین قسمت از پنج گنج خود تعریف می‌کند. روایت بازی "بیستون" از روش‌های مختلفی بهره می‌گیرد؛ از پنل‌هایی که صداگذاری یا متن خاصی ندارند و صرفاً جزئیات داستان را با همراهی موسیقی تعریف می‌کنند، تا شخصیت‌های دیگر مانند "همه دانه‌ها"، که درختی است که فرهاد در مسیر خود به او کمک می‌کند تا از چنگ نیرویی که آن‌ها را تسخیر کرده، رها شود. سازندگان برای بازی از المان‌های مختلفی استفاده کرده‌اند. از نمادهای ایرانی مانند انار و همدگ گرفته تا نام‌هایی که به ویژه در زیرنویس فارسی بازی نمود پیدا می‌کند. با این حال، اتکای بیش از حد بازی به آشنایی مخاطب با داستان خسرو و شیرین، ممکن است برای مخاطبان بین‌المللی عجیب تلقی شود. اگرچه بازی سعی کرده است شخصیت‌ها را به خوبی از دل داستان بیرون بکشد و ظرافت‌های خاصی به آن‌ها اضافه کند، "بیستون" یک بازی کاملاً ایرانی با شخصیت‌ها، نمادها و داستان‌هایی ایرانی است. این موضوع باعث می‌شود اگر آشنایی کافی با حداقل‌های داستان نداشته باشند، احتمالاً بسیاری از جزئیات را از دست بدهند و بازی در برخی بخش‌ها، بیش از حد روی نمادهای خود سرمایه‌گذاری کند. نکته برجسته "بیستون" این است که بازی بسیار سراسر است. ارتباط داستان با تمام عنصرهای دیگر بازی، از جمله فراز و نشیب‌های موسیقی، نمادگرایی‌های بصری و موارد مشابه، باعث شده تا کمتر حس کنند که دنبال چیزی به نام سرگرمی از "بیستون" هستند. با این حال، قصه "بیستون" یک بازی داستان‌محور است که در نهایت باید بخشی از ماجراجویی‌های

مضامینی مانند شجاعت، فداکاری، عشق و خیانت و بررسی اینکه چگونه این مضامین در داستان و رفتار شخصیت‌ها تجلی یافته‌اند. تحلیل محیط‌های روشن و تاریک و اینکه چگونه این تضادها احساسات و مفاهیم را منتقل کرده‌اند. نحوه روایت داستان و چگونگی ایجاد تنش و تعلیق از طریق تقابل‌های اسطوره‌ای مورد بررسی قرار گرفته‌اند. و نیز به نمادها و ارجاع به تاریخ و فرهنگ که ممکن است تقابل‌های عمیق‌تری را نشان دهند، توجه شده است. با تجزیه و تحلیل این عناصر، تلاش شده است به عوامل زیبایی‌شناسی مشترکی در تقابل‌های اساطیری این بازی‌ها و عناصر زیبایی‌شناسی خاص هر بازی اشاره شود که به طور خلاصه در (جدول ۱، ۲ و ۳) بیان شده‌اند:

شخصیت‌ها و موجودات نیز با فرهنگ ایرانی همخوانی دارد. موسیقی سنتی و صداهای محیطی به خلق جو بازی کمک کرده و با استفاده از سازهای ایرانی و ملودی‌های محلی، تجربه احساسی بازیکن را عمیق‌تر می‌کند.

تقابل‌های اسطوره‌ای در بازی‌های مطروح، از طریق بررسی عناصر داستان و روایت، شخصیت‌ها، تم‌ها و مضامین، محیط و فضا سازی و همچنین عناصر فرهنگی و تاریخی به دست آمده است. برای تحلیل این تقابل‌ها به شناسایی قهرمانان و ضدقهرمانان و ویژگی‌های آن‌ها پرداخت شده است؛ و اینکه چگونه شخصیت‌ها نمادهایی از فضیلت‌ها و ضعف‌های انسانی هستند، بررسی شده است. شناسایی

جدول ۱. عناصر زیبایی‌شناسی خاص هر بازی ویدئویی  
Table 1. Distinct Aesthetic Elements of Each Video Game

عناصر زیبایی‌شناسی	بازی‌های ویدئویی	ردیف
این بازی بیشتر بر روی فضا سازی و گرافیک تاریک و مرموز تمرکز دارد و از موسیقی و صدای وحشتناک برای افزایش هیجان استفاده می‌کند.	آخرین نگهبان	1
این بازی با استفاده از عناصر اساطیری ایرانی، به طور جذابی به تصویر کشیدن جنگ و مبارزه با استفاده از سلاح‌های باستانی و نیروهای جادویی می‌پردازد.	رستم: افسانه جنگ	2
این بازی به طور جذابی از عناصر اساطیری ایران و یونان استفاده می‌کند و به تصویر کشیدن ماجراجویی و مبارزه با استفاده از حرکات آکروباتیک و سلاح‌های جادویی می‌پردازد.	شاهزاده ایرانی	3
این بازی با استفاده از عناصر رومانیتیک و داستان‌های عشق، به طور زیبا به تصویر کشیدن عشق، وفاداری، و مبارزه برای حق و عشق می‌پردازد.	قصه بیستون	4

جدول ۲. عوامل زیبایی‌شناسی مشترک در بازی‌های ویدئویی  
Table 2. Common Aesthetic Factors in Video Games

توضیحات	عوامل زیبایی‌شناسی	ردیف
همه این بازی‌ها از تضاد نور و تاریکی به عنوان ابزاری برای ایجاد فضایی عمیق و مرموز استفاده می‌کنند. این تضاد به طور معنادار به تقابل بین خوب و بد، واقعیت و اسطوره، قهرمان و اهریمن اشاره دارد.	نور و تاریکی	۱
همه بازی‌ها از عناصر اساطیری مثل جادو، موجودات اساطیری، خدایان و افسانه‌ها به طور جذاب استفاده می‌کنند. این عناصر اساطیری به طور زیبا با واقعیت‌های تاریخ و فرهنگ ایران یا یونان قدیم آمیخته شده‌اند.	واقعیت و اسطوره	۲



<p>هر چهار بازی به نوعی این تقابل را به تصویر می‌کشند: - «آخرین نگهبان»، انسان‌ها در مقابل «نگهبانان» که موجوداتی قدرتمند هستند، قرار می‌گیرند. - «رستم: افسانه جنگ»، رستم به عنوان یک قهرمان انسانی در مقابل اهریمنانی مثل ضحاک و آژی‌دهاک قرار می‌گیرد. - «شاهزاده ایرانی»، شاهزاده به عنوان انسانی با قدرت‌های جادویی در مقابل نیروهای شرور قرار می‌گیرد. - «قصه بیستون»، بیستون به عنوان عشق و شیرین به عنوان یک عاشق مستقل در مقابل قدرت و اقتدار قرار می‌گیرند.</p>	<p>انسان و خدایان/ اهریمنان (خوب و بد)</p>	<p>۳</p>
<p>- در «رستم: افسانه جنگ» و «قصه بیستون»، داستان به طور مستقیم به تقابل عشق و قدرت می‌پردازد. این تقابل به طور زیبا با استفاده از انیمیشن‌ها، موسیقی و طراحی شخصیت‌ها به تصویر کشیده شده است. - در «آخرین نگهبان»، «رستم: افسانه جنگ» و «شاهزاده ایرانی»، داستان به طور مستقیم به تقابل خشم و عشق می‌پردازد.</p>	<p>ت عشق و قدرت</p>	<p>۴</p>
<p>بازی «رستم: افسانه جنگ»، «قصه بیستون» و «آخرین نگهبان» با استفاده از محیط‌های باستانی و زیبا، تضاد بین تمدن قدیمی و طبیعت را به تصویر می‌کشند.</p>	<p>تمدن و طبیعت</p>	<p>۵</p>

جدول ۳. زیبایی‌شناسی تقابلهای اسطوره‌ای در بازی‌های ویدیویی  
Table 3. The Aesthetics of Mythological Confrontations in Video Games

زیبایی‌شناسی	تقابل‌های اساطیری									بازی‌های ویدیویی
	انسان و حیوان	مرگ و زندگی	زمان و سرنوشت	شرق و غرب	تمدن و طبیعت	واقعیت و اسطوره	نور و تاریکی	خشم و عشق	خوب و بد (قهرمان / اهریمن)	
<p>- طراحی شخصیت: شاهزاده در مقابل شخصیت شرور «بازدان» در نسخه «sands of time» و شاهزاده با شخصیت شرور «خان» در نسخه «Warrior Within» با استفاده از رنگ‌های تیره. - استفاده از عناصر معماری ایرانی در نسخه «sands of time» و قلعه باستانی شرقی در نسخه «Warrior Within». لباس، و موسیقی شرقی. - استفاده از انیمیشن‌ها، موسیقی</p>		*	*	*					*	<p>شاهزاده ایرانی</p>
<p>- طراحی شخصیت: تری (بازیکن) و تریکو (حیوان اسطوره‌ای) - استفاده از طبیعت زیبا و بکر و معماری باستانی و عجیب و غریب ساختارهای تمدن قدیمی - استفاده از رنگ‌های تیره و روشن که به تقابل‌های اسطوره‌ای نوری و تاریکی اشاره دارد. - استفاده از انیمیشن‌ها، موسیقی.</p>	*	*			*		*		*	<p>آخرین نگهبان</p>

<p>- طراحی عناصر و موجودات اسطوره‌ای، مثل شمشیر "درفش کاویانی" - استفاده از انیمیشن‌ها، موسیقی و طراحی شخصیت مثل ضحاک، آزی‌دهاک، و ... - استفاده از رنگ‌های تیره و روشن که به تقابل‌های اسطوره‌ای نوری و تاریکی اشاره دارد. - طراحی معماری باستانی و تمدن قدیمی ساسانیان با طبیعت زیبا و بکر.</p>										<p>رستم: افسانه جنگ</p>
<p>- طراحی معماری باستانی و تمدن قدیمی ساسانیان با طبیعت زیبا و بکر - قصه بیستون و شیرین به دوره ساسانیان برمی‌گردد، دوره‌ای که ایران یا رومیان مبارزه می‌کرد. در بازی "قصه بیستون" این تقابل با استفاده از طراحی شخصیت‌ها، موسیقی و محیط بازی به تصویر کشیده شده است. - طراحی عناصر و موجودات اسطوره‌ای. - استفاده از رنگ‌های تیره و روشن که به تقابل‌های اسطوره‌ای نوری و تاریکی اشاره دارد.</p>										<p>قصه بیستون</p>

## نتیجه

در جهت پاسخ سؤال پژوهش حاضر می‌توان عنوان کرد که تقابل‌های اسطوره‌ای در بازی‌های ویدئویی از طریق چندین سازکار می‌توانند لذت زیبایی‌شناختی را در بازیکن ایجاد کنند: با بررسی تقابل‌های اسطوره‌مدار در بازی‌های شاهزاده ایرانی، آخرین نگهبان، رستم: افسانه جنگ و قصه بیستون، می‌توان نتیجه گرفت که این تقابل‌ها به واسطه سازوکارهای مختلف و با بهره‌گیری از عناصر گوناگون، تجربه زیبایی‌شناختی منحصر به فردی را برای بازیکن رقم می‌زنند. این سازوکارها شامل:

۱. تقابل‌های اسطوره‌ای و بُعد دراماتیک داستان: بازی‌ها با استفاده از تقابل‌های اسطوره‌ای مثل "خوب و بد (قهرمان و اهریمن)"، "عشق و قدرت"، "نور و تاریکی"، "واقعیت و اسطوره"، "تمدن و طبیعت"، "شرق و غرب"، "زمان و سرنوشت"، "مرگ و زندگی" و "انسان و حیوان"، داستان‌های دراماتیک، پُر از کشمکش و تعلیق را ایجاد می‌کنند و بازیکن را به داخل داستان کشیده و به تفکر درباره موضوعات اساسی وادار می‌کنند.

۲. ایجاد تجربه احساسی و فلسفی: بازی‌ها با ارائه تقابل‌های اسطوره‌ای، نه تنها بازیکن را به نبرد و کشف رمز و راز وادار می‌کنند، بلکه تجربه احساسی و فلسفی را نیز برای بازیکن رقم می‌زنند. مثلاً تقابل بین عشق و قدرت در "قصه بیستون" یا تقابل بین انسان و طبیعت در "آخرین نگهبان"، بازیکن را به تفکر درباره ارزش‌های عمیق انسان و رابطه او با عالم وادار می‌کنند.

۳. استفاده از عناصر صوتی و تصویری: بازی‌ها با استفاده از عناصر صوتی و تصویری مناسب (مانند موسیقی اپیک، صداگذاری حماسی، طراحی شخصیت‌ها و فضای بازی با الهام از اسطوره‌های ایرانی)، تجربه زیبایی‌شناختی را برای بازیکن تقویت می‌کنند.



۴. ایجاد فضای مرموز و ترسناک: بازی‌هایی مانند "آخرین نگهبان" با استفاده از اسطوره‌ها، فضای مرموز و ترسناک را ایجاد می‌کنند و با ایجاد حس معمایی و راه‌حل‌گرایی، بازیکن را درگیر داستان و رمز و راز آن می‌کنند.

۵. تلفیق واقعیت و اسطوره: بازی‌ها با تلفیق اسطوره و تاریخ، داستان‌های معنادار و عمیق‌تری را ایجاد می‌کنند و بازیکن را به درک هویت و فرهنگ خود وادار می‌کنند.

در نهایت، تقابل‌های اسطوره‌ای در بازی‌های مذکور، با سازوکارهایی که پیش‌تر به آن‌ها اشاره شد، تجربه زیبایی‌شناختی غنی و منحصر به فردی را برای بازیکن رقم می‌زنند. این تجربه از طریق عناصر داستانی، سبک بازی، و طراحی صوتی و تصویری ایجاد می‌شود و بازیکن را نه تنها به دنبال پیروزی در بازی، بلکه به دنبال درک معانی عمیق‌تر داستان و تجربه احساسی و فلسفی وادار می‌کند.

### تقدیر و تشکر

این مقاله برگرفته از رساله دکتری نویسنده اول با عنوان «تحلیل زیبایی‌شناختی تقابل‌های اسطوره‌ای در رسانه‌های تعاملی دیجیتال (نمونه موردی: بازی‌های ویدئویی)» به راهنمایی نویسنده دوم و مشاوره نویسنده سوم در دانشکده هنر دانشگاه شاهد می‌باشد.

### تعارض منافع

نویسندگان اعلام می‌دارند که در خصوص انتشار این مقاله تضاد منافع وجود ندارد. علاوه بر این، موضوعات اخلاقی، از جمله سرقت ادبی، رضایت آگاهانه، سوء رفتار، جعل داده‌ها، انتشار و ارسال مجدد و مکرر و همچنین، سیاست مجله در قبال استفاده از هوش مصنوعی از سوی نویسندگان رعایت شده است.

### منابع و مأخذ

اسماعیل‌پور، الف. (۱۳۷۷). اسطوره، بیان نمادین (درآمدی بر اسطوره‌شناسی و اسطوره‌های ایرانی). سروش.  
<https://yassavoli.com/product4774288/>

الیاده، م.، شول، پ. م.، و اوتلی، ف. ل. (۱۳۹۶). اسطوره و آیین از روزگار باستان تا امروز (الف. اسماعیل‌پور مطلق، مترجم). نشر هیرمند.

<https://www.iranketab.ir/book-12605/myth-and-ritual>

حجّه‌فروش، ف.، رزاق‌پور، م.، و صادقی شهپر، ر. (۱۴۰۲). زیبایی‌شناسی چهره‌های اسطوره‌ای و حماسه‌ای ایرانی در اشعار مولانا. زیبایی‌شناسی ادبی، ۴ (۵۶)، ۳۹-۶۳.

<https://sanad.iau.ir/fa/Article910954/>

حق‌پرست، ل. (۱۳۹۴). اسطوره‌شناسی ساختاری، طرحی کارآمد برای تبیین اسطوره‌های هند و ایرانی تحلیل نمونه: داستان جمشید. پژوهشنامه ادب حماسی، ۱۱ (۱۹)، ۱۵۹-۱۷۷.

<https://sanad.iau.ir/Journal/jpnfa/Article1115190/>

حکیم، الف، و رهبرنیا، ز. (۱۴۰۰). تجربه زیبایی‌شناختی در هنر تعاملی (بر اساس نظریه جان دیویی). هنرهای زیبا- هنرهای تجسمی، ۲۶(۳)، ۵-۱۵.

<https://doi.org/10.22059/jfava.2018.253942.665890>

سعادت‌فر، ح. (۱۴۰۰). ساختار تقابل‌های دوگانه در هم‌نشینی تصویر زن و مرد در آثار ادگار دگا. مبانی نظری هنرهای تجسمی، ۷(۱)، ۳۰-۴۱.

<https://doi.org/10.22051/jtpva2021.35072.1285>

کروچه، ب. (۱۳۷۲). کلیات زیبایی‌شناسی (ف. روحانی، مترجم). شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.

<https://yassavoli.com/product/6716933> (نسخه اصلی منتشر شده در ۱۹۷۱).

کمبل، ج. (۱۳۷۷). قدرت اسطوره (گفتگو با بیل مویرز) (ع. مخبر، مترجم). نشر مرکز.

<https://nashremarkaz.com/book/1396>

مانویچ، ل. (۱۳۹۴). زیبایی‌شناسی پارسا‌سازانه‌ای (الف. توکلی شان‌دیز، مترجم). نشریه هنرهای تجسمی چیدمان، ۳(۹)، ۱۲۴-۱۳۱.

<https://ensani.ir/file/download/article.20151003173914-9850-189/pdf>

محمودی، ف. (۱۳۸۶). از متن تا تصویر: زیبایی‌شناسی نشانه‌های تصویری با رویکردی به گرنیکا. نشریه هنرهای زیبا، ۳۲(۳۲)، ۹۳-۱۰۰.

<https://journals.ut.ac.ir/article.18860.html>

مشاهری‌فرد، ع.، و ویسی، م. (۱۴۰۰). تحلیل زیبایی‌شناختی تقابل‌های اسطوره‌ای در آثار منظوم عطار. نشریه زیبایی‌شناسی ادبی، ۱۲(۴۷)، ۱۵۷-۱۷۸.

[https://journals.iau.ir/article\\_682830.html](https://journals.iau.ir/article_682830.html)

مصری، م. م. (۱۴۰۰، ۶ آذر). ساخت بازی ایرانی رستم: افسانه جنگ تا پایان سال به اتمام خواهد رسید. گیمیان. بازیابی شده در ۱۶ بهمن، ۱۴۰۳، از

<https://gamian.ir/news/rostan-legend-of-war-game-developing>

مصری، م. م. (۱۴۰۱، ۲۲ تیر). بازی ایرانی قصه بیستون منتشر شد. گیمیان. بازیابی شده در ۱۸ آذر، ۱۴۰۳، از

<https://gamian.ir/news/the-tale-of-bistun-released>

نیوتن، ا. (۱۳۸۸). معنی زیبایی (پ. مرزبان، مترجم). شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.

<https://yassavoli.com/product4737142/>

همایون‌فر، ر.، مصطفوی، ش.، و اردلانی، ح. (۱۴۰۱). تحلیل هنر تعاملی بر اساس نظریه فراواقعیت بودریار؛ مطالعه موردی: چیدمان تعاملی دیجیتا. نشریه کیمیای هنر، ۱۱(۴۴)، ۷-۲۳.

<https://kimiahonar.ir/article-1-2162-en.html>



## Reference

- Broderbund (Developer). (1993). *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame*. Broderbund. Retrieved June 11, 2024, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Prince\\_of\\_Persia\\_2:\\_The\\_Shadow\\_and\\_the\\_Flame](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_2:_The_Shadow_and_the_Flame)
- Campbell, J. (1998). *The Power of Myth* (A. Mokhber, Trans.). Markaz Publishing. <https://nashremarkaz.com/book/1396> [In Persian].
- Cham, Karen (2006, Nov. 9-10). *Aesthetics and interactive art* [Conference presentation]. Proceedings of CHArt Twenty-Second Annual Conference: Fast forward- Art History, Curation and Practice After Media, London, UK. Retrieved July 22, 2024, from <https://oro.open.ac.uk/5009>
- Croce, B. (1993). *Breviary of Aesthetics* (F. Rouhani, Trans.). Scientific and Cultural Publishing Company. <https://yassavoli.com/product/6716933> (Original work published 1971). [In Persian].
- Eliade, M., Schuhl, P.M., & Utley, F.L. (2017). *Myth and Ritual* (A. Esmaeilpour Motlagh, Trans.). Hirmand Publishing. <https://www.iranketab.ir/book/12605-myth-and-ritual> [In Persian].
- Esmaeilpour, A. (1998). *Myth, Symbolic Expression: An Introduction to Mythology and Iranian Myths*. Soroush. <https://yassavoli.com/product/4774288> [In Persian].
- Griffey, J. (2020). *Introduction to Interactive Digital Media: Concept & Practice*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429053658>
- Haghparsat, L. (2015). Structural Mythology, an efficient model to explain Indo-Iranian myths analysis of Jamshid's story as an example. *The Journal of Epic Literature*, 11(19), 159-177. <https://sanad.iau.ir/en/Journal/jpnfa/Article/1115190> [In Persian].
- Hajjeforush, F., Razaghpour, M., & Sadeghi Shahpar, R. (2023). Aesthetics of Iranian Mythological and Epic Figures in Rumi's Poems. *Literary Aesthetics Journal*, 4(56), 39-63. <https://sanad.iau.ir/fa/Article/910954> [In Persian].
- Hakim, A., & Rahbarnia, Z. (2021). Aesthetic experience in interactive art (Based on John Dewey's theory). *Journal of Fine Arts: Visual Arts*, 26(3), 5-15. <https://doi.org/10.22059/jfava.2018.253942.665890> [In Persian].
- Homayounfar R., Mostafavi S., & Ardalani H. (2022). Interactive art analysis based on Baudrillard's Hyper reality Theory, A case study of digital interactive installation. *Kimiya-ye-Honar*, 11(44), 7-23. <https://kimiahonar.ir/article-1-2162-en.html> [In Persian].

Japan Studio GenDesign (Developer). (2016). *The Last Guardian* [Video game]. Sony Interactive Entertainment. Retrieved June 11, 2024, from [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Last\\_Guardian](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Last_Guardian)

Last Guardian. (2009, May 20). *Wikipedia*. Retrieved February 27, 2025, from [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Last\\_Guardian](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Last_Guardian)

Mahmoudi, F. (2007). From text to image: The aesthetics of visual signs with an approach to Guernica. *Journal of Fine Art*, 32(32), 93–100. [https://journals.ut.ac.ir/article\\_18860.html](https://journals.ut.ac.ir/article_18860.html) [In Persian].

Manovich, L. (2015). Post-media Aesthetics (A. Tavakoli Shandiz, Trans.). *Chideman: Visual Arts Journal*, 3(9), 124–131. <https://ensani.ir/file/download/article/20151003173914-9850-189.pdf> [In Persian].

Martyastiadi Y., Tjandra A., & Rizaldi M. (2019). Aesthetics of interaction on virtual reality with educational games content. In *Proceedings of the 1st International Conference on Intermedia Arts and Creative Technology (Vol. 1: CREATIVEARTS)*, pp. 162-171). SciTePress. <https://www.scitepress.org/PublishedPapers/2019/91922>

Mashaheri Fard, A., & Veisi, M. (2021). The aesthetic analysis of mythological contradictions in Attar's poems. *Journal of Literary Aesthetics*, 12(47), 157-178. [https://journals.iau.ir/article\\_682830.html](https://journals.iau.ir/article_682830.html) [In Persian].

Mesri, M. M. (2021, November 27). *Development of the Iranian Game Rostam: Legend of War will be Completed by the End of the Year*. Gamian. Retrieved February 4, 2025, from <https://gamian.ir/news/rostan-legend-of-war-game-developing> [In Persian].

Mesri, M. M. (2022, July 13). *The Iranian game the Tale of Bistun was released*. Gamian. Retrieved December 8, 2024, from <https://gamian.ir/news/the-tale-of-bistun-released> [In Persian].

Newton, E. (2009). *The Meaning of Beauty* (P. Martban, Trans.). Scientific and Cultural Publishing Company. <https://yassavoli.com/product/4737142> [In Persian].

Prince of Persia. (2007, June 18). *Wikipedia*. Retrieved February 27, 2025, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Prince\\_of\\_Persia](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia)

Saadatfar, H. (2022). The pictorial structure of dual contrasts in the accompaniment of men and women in the works of Edgar Degas. *Theoretical Principles of Visual Arts*, 7(1), 30-41. <https://doi.org/10.22051/jtpva.2021.35072.1285> [In Persian].



- Tale of Bistun [Video game]. (2022). Retrieved June 12, 2024, from <https://store.epicgames.com/en-US/p/the-tale-of-bistun-9d6c5f>
- Ubisoft Montreal (Developer). (2003). *Prince of Persia: The Sands of Time* [Video game]. Ubisoft; Sony Computer Entertainment (PS2); Gameloft (Mobile). Retrieved June 11, 2024, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Prince\\_of\\_Persia:\\_The\\_Sands\\_of\\_Time](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia:_The_Sands_of_Time)
- Ubisoft Montreal (Developer). (2008). *Prince of Persia* [Video game]. Ubisoft. Retrieved June 11, 2024, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Prince\\_of\\_Persia\\_\(2008\\_video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_(2008_video_game))
- Ubisoft Montreal (Developer). (2010). *Prince of Persia: The Forgotten Sands* [Video game]. Ubisoft. Retrieved June 11, 2024, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Prince\\_of\\_Persia:\\_The\\_Forgotten\\_Sands](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia:_The_Forgotten_Sands)
- Wilson, S. (1993). *The Aesthetics and practice of designing interactive computer events* [Conference presentation]. Proceedings of the 21st Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques. Retrieved August 15, 2024, from [https://history.siggraph.org/wp-content/uploads/2017/04/1994\\_wilson.pdf](https://history.siggraph.org/wp-content/uploads/2017/04/1994_wilson.pdf)