

عنوان مقاله:

بررسی چگونگی بازنمایی شخصیت های اسطوره ای ایران در بازی نجات قلعه در گوشی هوشمند

محل انتشار:

پنجمین کنفرانس بینالمللی بازیهای رایانهای، فرصتها و چالشها (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

نویسندگان:

ستایش احمدی - کارشناس ارشد تصویرسازی از دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران

ایلناز رهبر - استادیار گروه هنر، دانشکده عمران، معماری و هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران

محمد معین الدینی - استادیار گروه نقاشی، دانشگاه سوره تهران

خلاصه مقاله:

این مقاله با هدف مطالعه و بررسی بازنمایی شخصیت های اسطوره های ملی در بازی های هوشمند به نگارش درآمده است. بازی هوشمند نجات قلعه به عنوان مطالعه مورده انتخاب شده است. از آنجاکه اساطیر، فرهنگ هر جامعه را می سازد و از طرفی، فرهنگ و طرز تفکر جامعه را نشان می دهد، ضرورت مطالعه و چگونگی بازتاب اساطیر در بازی های جدید، ضروری است زیرا که بازی ها می توانند وسیله ای غیرمستقیم در آموزش و انتقال فرهنگ و تمدن و تاریخ کشور باشند. نتیجه بدست آمده نشان می دهد ساختار اساطیر ایرانی در این بازی به خوبی نشان داده نشده است و از نظر تصویرسازی برخی شخصیت ها به شیوه مناسبی تصویرسازی نشده اند. از طرفی می توان با نگاه جدی تری به بررسی نقش بازی های رایانه ای در حوزه فناوری های مدرن پرداخت تا هویت یابی و فرهنگ سازی در کودکان و نوجوانان مسیر درستی به خود بگیرد. تجزیه و تحلیل اطلاعات موجود نشان می دهد که اگر برای ساخت هر بازی قواعد و اصول آن رعایت شود و محتوای آن بر مبنای روایات اصلی و صحیحی باشد، دستیابی به شناساندن فرهنگ غنی و کهن ایرانی به مردم جامعه میسر خواهد شد. این پژوهش به شیوه توصیفی-تحلیلی انجام شده و از نظر هدف بنیادی است.

کلمات کلیدی:

اساطیر ایرانی، بازی های هوشمند، نجات قلعه

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1038059>

