

عنوان مقاله:

بازی رومی «دیوان»؛ رسانه ای برای انتقال فرهنگ افسانه های ایرانی و بازآفرینی شخصیت های آنها

محل انتشار:

فصلنامه مطالعات میان رشته ای ارتباطات و رسانه، دوره 4، شماره 12 (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 40

نویسندگان:

محمد خراسانی زاده - دانشجوی دکتری رشته تاریخ تطبیقی و تحلیلی هنر اسلامی، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)

مریم جلالی - استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران.

خلاصه مقاله:

بازی، محمل یادگیری و انتقال فرهنگ است و بر همین اساس، می توان آن را نوعی رسانه تعاملی برشمرد. بازی «دیوان» که در این پژوهش، مورد مطالعه قرار گرفته، یکی از معدود بازی های رومی ایرانی است که توانسته با دنبال کردن روند یکی از مشهورترین بازی های دنیا یعنی «مافیا»، شخصیت های افسانه های ایرانی را با درون مایه ای جذاب، بازآفرینی کند. هدف پژوهش بررسی مزایا و معایب کاربرد شخصیت های افسانه های ایرانی و چگونگی بازآفرینی آنها در این بازی است. روش این پژوهش، توصیفی-تحلیلی است و طی آن، داده های کتابخانه ای، گردآوری شده و ضمن مشاهده و مطالعه شخصیت ها در ادبیات عامه و افسانه های ایرانی، تحلیل صورت پذیرفته است. یافته ها نشان می دهند افسانه های ایرانی، با وجود منقول بودن، قابلیت کاربردی سازی دارند. به علاوه، طراحان این بازی رومی، به پیشینه شخصیت های متنوع پیش اثر- یعنی افسانه های ایرانی که در فرایند بازآفرینی در بازی رومی به کار گرفته شده اند- تسلط علمی داشته و خود را تنها به یک پیش اثر که به بازه زمانی خاصی تعلق دارد، محدود نکرده اند. ۱۵ شخصیت متفاوت، از میان داستان های افسانه ای و عامیانه بیرون آمده و ضمن حفظ ماهیت اصلی خود، با پذیرفتن نقش هایی تازه براساس گیم پلی بازی دیوان، حیاتی تازه در افکار و اذهان بازی کنندگان یافته اند و یک استمرار معنایی را در قالب های مختلف فرهنگی رقم زده اند، به طوری که بازی رومی دیوان، به مثابه رسانه ای برای انتقال فرهنگ افسانه های ایرانی، قابل بازتعریف شده است.

کلمات کلیدی:

افسانه های ایرانی، رسانه، شخصیت، بازی رومی دیوان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1283308>

