

عنوان مقاله:

اقتباس از کهن الگوها در شخصیت پردازی بازی های رایانه ای در ایران

محل انتشار:

اولین همایش بین المللی نوآوری و تحقیق در هنر و علوم انسانی (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

لیلا بذرافشان - دانشجوی کارشناسی ارشد، دانشکده هنر و معماری، موسسه آموزش عالی کمال الملک، نوشهر

هانیه دلاوریان - دانشجوی دکتری تخصصی، دانشکده الهیات و فلسفه، دانشگاه علوم و تحقیقات تهران

خلاصه مقاله:

بازی های رایانه ای؛ به واسطه هنر پویانمایی که پشتوانه ای غنی در اندیشه انسان به همراه دارد، رسانه ای هنری است که در نهایت، ذهن جاندار پندار آدمی را تکامل می بخشد. فرهنگ، هنر و ادبیات غنی ایران از نظر محتوای داستان و همین طور به تصویر کشیدن قهرمانان و اساطیر به عنوان کاراکترهایی که در مخاطبان خود حسی نوستالژیک ایجاد می کنند، منبع اقتباس ارزشمندی می باشند. چراکه نموده های برجسته کهن الگوها که نشأت گرفته از ضمیر ناخودآگاه جمعی انسان هاست؛ در نمادها، اساطیر، فرهنگ عامیانه و... متبلور می گردند. ویژگی عمده اساطیر ایران ثنویت است؛ تقابل خیر و شر در ایران باستان مقام اساسی داشته است و در اوستا در سیمای اهورامزدا و اهریمن تجسم یافته است، از این رو بازی های رایانه ای بستری مناسب برای حضور اساطیر می باشند. چراکه همواره در بازی ها با شخصیت هایی مثبت و منفی روبرو می شویم که در جدال باهم می باشند. آنچه ضرورت پژوهش پیرامون این موضوع را فراهم می سازد؛ به بسط فرهنگ و هنر ایران همسو با تحولات تکنولوژی، باز می گردد و هدف پی ریزی بنیان بازی های رایانه ای با هویت ایرانی به منظور ارتقاء نظری و بصری، به مدد اقتباس های هنری - ادبی کلاسیک ایران می باشد. مقاله حاضر باهدف مطالعه توصیفی و به روش کتابخانه ای صورت گرفته است.

کلمات کلیدی:

کهن الگو، نماد، اساطیر، شخصیت پردازی، بازی رایانه ای،

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/431707>

