

عنوان مقاله:

الگوی سهگانه اقتباس از شاهنامه در نگارش بازینامه

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

فاطمه سلیمانی - کارشناس ارشد ادبیات نمایشی

مرضیه کثیری - کارشناس ارشد ادبیات نمایشی

خلاصه مقاله:

آثاری که از آداب، رسوم و فرهنگ این مرز و بوم ریشه گرفته‌اند، ماده خام مناسبی را برای همگام شدن دو رسانه‌ی ادبیات و بازیهای رایانه‌ی فراهم میسازد. از آن جایی که ادبیات و بازیهای رایانه‌ی هر یک دارای زبان و چهارچوبی مخصوص به خود است؛ تلاش این نوشتار به کمک روش توصیفی- تحلیلی در یافتن اشتراکهای ساختاری در بازیهای رایانه‌ی و ادبیات غنی ایرانی با محوریت شاهنامه و تبدیل آن به گیمپلی است تا با در کنار هم قرار دادن این نتایج، بازی نامه نویسان را در نگارش ادبیات اقتباسی برای رسانه‌ی فراگیر چون بازیهای رایانه‌ی، یاری رساند. برخلاف تصور رایج، آرایه‌هایی نظیر تشبیه، استعاره، مجاز و جناس تنها به ادبیات و زبان تعلق ندارند بلکه، ورای اطلاعات زبانی نیز قابل درک میباشند. مهمترین دستاورد مقاله ی حاضر، ارائهی الگوی عملی در بازگردانی ابیات شاهنامه به بازینامه میباشد.

کلمات کلیدی:

اقتباس، بازیهای رایانه‌ی، بازینامه، شاهنامه

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/600426>

