

عنوان مقاله:

بررسی ساختار روایی شاهزاده پارس: شن های زمان

محل انتشار:

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسنده:

علی رازی زاده - دانشجوی دکتری حکمت هنرهای دینی

خلاصه مقاله:

روایت‌شناسی دانشی است که به تجزیه و تحلیل روشمند ساختار روایی آثار هنری در قالب های مختلف میپردازد. یکی از این قالبها، بازیهای رایانهای است که امکان ارایه روایت داستانی برای کاربران خود را فراهم کرده است؛ به طوریکه امروزه کاربر بازی رایانهای نه تنها نسبت به عمل روایت منفعل نیست، بلکه از طریق تعاملی بودن بازیهای رایانه ای نقشی فعال بر عهده دارد. این نقش فعال که منجر به فراگیر شدن بازیهای رایانه ای شده است، زمینههای لازم برای برقراری ارتباط بیشتر کاربر با محیط داستانی بازی رایانهای را فراهم میکند. اینگونه است که توجه به ساختار روایی بازیهای رایانه ای امری اجتناب ناپذیر جلوه میکند. بدین جهت مقاله حاضر برای اولین بار با انتخاب روایت داستانی در یک بازی رایانهای در کشور، تلاش میکند ساختار روایی آن را بر اساس دو الگوی پیرنگ و کنشگران ارزیابی کند. بازی رایانه ای انتخاب شده، شاهزاده پارس: شن های زمان است. بدین منظور، این مقاله ضمن معرفی الگوی پیرنگ و کنشگران، به تطبیق این الگوهای روایت‌شناسی بر این اثر میپردازد و با استفاده از یافته های به دست آمده، ساختار روایی آن را مورد تحلیل و ارزیابی قرار میدهد.

کلمات کلیدی:

روایت شناسی، الگوی پیرنگ، الگوی کنشگران، بازی رایانه ای، شاهزاده پارس: شن های زمان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696846>

