

عنوان مقاله:

بررسی ساختار روایی بازی نامه گرشاسپ: سرآغاز حماسه

محل انتشار:

سومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسنده:

علی رازی زاده - دانشجوی دکتری حکمت هنر دینی

خلاصه مقاله:

روایت شناسی دانشی است که به تجزیه و تحلیل روشمند ساختار روایی آثار هنری در قالب های مختلف میپردازد. یکی از این قالب ها، بازی های رایانه ای است که امکان ارایه روایت داستانی برای کاربران خود را فراهم کرده است؛ به طوری که امروزه کاربر بازی رایانه ای نه تنها نسبت به عمل روایت منفعل نیست، بلکه از طریق تعاملی بودن بازی های رایانه ای نقشی فعال برعهده دارد. این نقش فعال که منجر به فراگیر شدن بازی های رایانه ای شده است، زمینه های لازم برای برقراری ارتباط بیشتر کار به آن محیط داستانی بازی رایانه ای را فراهم می کند. این گونه است که توجه به ساختار روایی بازی نامه ها به مثابه سندی که بازی رایانه ای بر اساس آن تولید می شود امری اجتناب ناپذیر جلوه می کند. بدین جهت مقاله حاضر برای اولین بار با انتخاب روایت داستانی در یک بازی نان در کشور تلاش می کند ساختار روایی آن را بر اساس دو الگوی پیرنگ و کنش گران ارزیابی کند. بازی نامه انتخاب شده، گرشاسپ: سرآغاز حماسه است. بدین منظور، این مقاله ضمن معرفی الگوی پیرنگ و کنش گران، به تطبیق این الگوهای روایت فارسی در این اثر می پردازد و با استفاده از یافته های به دست آمده، ساختار روایی آن را مورد تحلیل و ارزیابی قرار می دهد.

کلمات کلیدی:

روایت شناسی، الگوی پیرنگ، الگوی کنش گران، بازی نامه، گرشاسپ: سرآغاز حماسه

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/732239>

