



گروه هنرهای رسانه‌ای
پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته ادبیات نمایشی

بررسی روایت‌های تعاملی به منظور ارائه روایت دینی در بازی‌های رایانه‌ای

استاد راهنما:

دکتر علی عباسی

استاد مشاور:

دکتر محمدعلی خبیری

نگارنده:

علی رازی زاده

پاییز ۱۳۹۳

مقالات

از این پایان‌نامه، مقالات زیر استخراج شده است:

«هنر دینی و بازی رایانه‌ای»، ارسال شده به فصلنامه علمی-پژوهشی *کیمیای هنر*.

«روایت‌های تعاملی غیرکاربر محور در بازی‌های رایانه‌ای»، ارسال شده به فصلنامه علمی-پژوهشی

نقد ادبی.

«باری‌های رایانه‌ای و کنترل شخصیت‌های دینی»، ارسال شده به فصلنامه علمی-پژوهشی *راهبرد*

فرهنگ.

چکیده

مهم‌ترین تفاوت روایت‌پردازی در بازی‌های رایانه‌ای با سایر فرم‌های روایی را می‌توان در امکان ارائه روایت، از طریق مشارکت کاربر و طراح اصلی داستان در جارجویی مشخص و از پیش طراحی شده در یک قالب تعاملی دانست. این قابلیت نقش کاربر را از یک مخاطب منفعل در برابر نویسنده، به یک مخاطب فعال در روند تکامل داستان تعبیر می‌دهد. این فرایند که به عنوان روایت تعاملی شناخته می‌شود، زمینه را برای القاء حس یگانگی میان کاربر و شخصیت درون فضای مجازی بازی رایانه‌ای فراهم می‌نماید. از آنجایی که این ظرفیت می‌تواند به منظور ارائه محتوایی برآمده از آموزه‌های دینی و متناسب با باورهای جامعه هدف مورد استفاده قرار گیرد، شناخت و توجه به روایت‌های تعاملی را به منظور ارتقای نگرش مذهبی، افزایش اطلاعات دینی و حتی امکان خلق یک تجربه معنوی برای کاربر، اجتناب ناپذیر جلوه می‌دهد. از این‌رو، این پژوهش تلاش می‌کند ضمن تبیین انواع و ویژگی‌های روایت‌های تعاملی، امکان و جگونگی ارائه روایت دینی در سنن بازی‌های رایانه‌ای را مورد بررسی قرار دهد. بدین منظور تلاش می‌شود با گردآوری داده‌ها به صورت کتابخانه‌ای و مشاهده‌ای، و تبیین آنها به صورت توصیفی-تحلیلی، فرایند شکل‌گیری روایت تعاملی، روایت دینی و در نتیجه ارائه بازی رایانه‌ای دینی را در جهت فراهم نمودن زمینه‌های لازم برای ادراک صحیح آنها از سوی کاربر و طراح بازی‌های رایانه‌ای، مورد توجه قرار دهد.

واژگان کلیدی

بازی‌های رایانه‌ای؛ روایت تعاملی؛ روایت دینی؛ کاربر؛ هم‌دینی

فهرست مطالب

۱	فصل اول: کلیات.....
۲	۱-۱. مقدمه.....
۵	۱-۱-۱. سوالات پژوهش.....
۶	۱-۱-۲. فرضیه‌ها.....
۸	۱-۲. مفهوم شناسی.....
۸	۱-۲-۱. بازی رایانه‌ای.....
۹	۱-۲-۱-۱. بازی.....
۱۱	۱-۲-۱-۲. رایانه.....
۱۲	۱-۲-۱-۳. تعامل.....
۱۳	۱-۲-۲. روایت تعاملی.....
۱۴	۱-۲-۲-۱. روایت.....
۱۶	۱-۲-۲-۲. تعامل.....
۱۷	۱-۲-۲-۳. حس آزادی عمل.....
۱۸	۱-۳. ضرورت و اهمیت پژوهش.....
۲۰	۱-۴. اهداف پژوهش.....
۲۱	۱-۵. روش پژوهش.....
۲۱	۱-۶. ساختار پژوهش.....
۲۲	فصل دوم: پیشینه و مبانی نظری پژوهش.....
۲۳	۲-۱. پیشینه پژوهش.....
۲۶	۲-۱-۱. نوآوری پژوهش.....

۲۶	۲-۲ اهمیت روایت در بازی‌های رایانه‌ای
۲۹	۲-۳ تاریخچه روایت در بازی‌های رایانه‌ای
۳۲	۲-۴ مانی نظری هنر دینی
۳۳	۲-۴-۱ هنر اسلامی
۳۴	۲-۴-۱-۱ رویکرد تاریخی‌نگری
۳۷	۲-۴-۱-۲ رویکرد سنت‌گرایان
۴۰	۲-۵ بازی رایانه‌ای دینی
۴۳	فصل سوم: یافته‌های پژوهشی
۴۵	۴-۱ انواع روایت‌های تعاملی
۴۶	۴-۱-۱ روایت‌های تعاملی غیرکاربر محور
۴۷	۴-۱-۲ روایت‌های تعاملی کاربر محور
۵۰	۴-۲ عناصر روایت‌های تعاملی
۵۱	۴-۲-۱ داستان تعاملی
۵۲	۴-۲-۱-۱ داستان تعاملی حداقلی
۵۴	۴-۲-۱-۲ داستان تعاملی چند پایانه
۵۵	۴-۲-۱-۳ داستان تعاملی شاخه‌ای
۵۶	۴-۲-۱-۴ داستان تعاملی پایان باز
۵۸	۴-۲-۲ شخصیت تعاملی
۶۰	۴-۲-۳ محیط تعاملی
۶۱	۴-۲-۳-۱ جهان مجازی و جهان واقعی
۶۳	۴-۳ محاسن و معایب بهره‌گیری از روایت‌های تعاملی
۶۶	۴-۴ بهره‌گیری از ظرفیت‌های روایت تعاملی به منظور ارائه روایت دینی

۶۶ ۴-۴-۱. شخصیت‌های دینی و مذهبی
۶۸ ۴-۴-۱-۱ کنترل شخصیت
۶۸ ۴-۴-۱-۱-۱ کنترل شخصیت‌های دینی در بازی‌های رایانه‌ای
۶۹ ۴-۴-۱-۲ ظرفیت‌ها
۷۰ ۴-۴-۱-۲-۱ آشنایی با زندگی شخصیت‌های دینی
۷۲ ۴-۴-۱-۲-۲ انتقال آموزه‌های دینی
۷۳ ۴-۴-۱-۲-۳ امکان تجربه معنوی
۷۴ ۴-۴-۱-۳ جالش‌ها
۷۵ ۴-۴-۱-۳-۱ سبب‌ناپیستی نبودن کنترل شخصیت‌های دینی
۷۶ ۴-۴-۱-۳-۲ عدم امکان برداشت مناسب
۷۸ ۴-۵. انتخاب گزینه‌های مناسب و نامناسب
۸۷ نتیجه‌گیری
۹۲ منابع