



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

## تحلیل و مقایسه نقش ادرادک، شخصیتی در داستان کافکا، نظریه فروید و بازی دث استرندینگ

نسرین نجفیان

دانشجوی کارشناسی ارشد تصویرسازی دانشگاه هنر اصفهان

Nasrinnaji95@gmail.com

### چکیده

این مقاله به تحلیل پیوند میان روانشناسی، ادبیات و هنر در بازی دث استرندینگ می‌پردازد و قصد دارد به چرایی و چگونگی بکارگیری طراح بازی از ادبیات و روانشناسی در طراحی یکی از شخصیت‌های بازی به نام ادرادک بپردازد. ادرادک، موجودی خیالی برگرفته از داستانی نوشته‌ی فرانتس کافکا تحت عنوان «نگرانی‌های پدر خانواده»<sup>۱</sup> و همچنین نام یکی از نظریه‌های مهم زیگموند فروید<sup>۲</sup> می‌باشد. در این پژوهش ابتدا از طریق مطالعات کتابخانه‌ای و سپس اینترنتی به جست‌وجوی جایگاه این شخصیت خیالی در شاخه‌های مختلف ادبی، روانشناختی، هنری و تعریف ویژگی‌های آن پرداخته شده است. با مقایسه‌ی ویژگی‌های ادرادک داستان فرانتس کافکا، نظریه فروید و بازی دث استرندینگ ارتباطات معنا دار و جالبی به دست آمده است که حاکی از شباهت میان این سه می‌باشد. این شباهت هم از نظر ظاهری و هم از نظر محتوایی مشهود است. کلمات کلیدی: ادرادک، دث استرندینگ، فرانتس کافکا، بازی‌های رایانه‌ای، زیگموند فروید

### ۱) مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای تا مدت‌ها وسیله‌ی مورد علاقه‌ی مردم برای وقت‌کشی و بدون ارزش فرهنگی، هنری محسوب می‌شدند. در طی چند دهه اخیر اما دریافته‌اند که بازی رایانه‌ای با فیلم، ادبیات، هنر، روانشناسی و... خویشاوند نزدیک است. به عنوان مثال توماس بوهم یکی مفسرین مطرح ادبیات شرح می‌دهد که ادبیات چه نقشی در رشد فرهنگی بازی کامپیوتری ایفا می‌کند و توانایی‌اش در کجاست. با این وجود بازی‌های رایانه‌ای و ادبیات را به خصوص با یک انگیزه‌ی (ضد) تعلیم و تربیت، اغلب به جان یکدیگر می‌اندازند. یک آزمون فکری که بازیگران رایانه با لذت به کار می‌برند اینست: اگر بازی رایانه‌ای و کتاب به ترتیب عکس کشف شده بودند، امروز پدر و مادرها به فرزندانشان می‌گفتند: هی، اینطور تنهایی ننشین و به این خطخطی‌های سیاه زل نزن. برو با مردم تو این دنیا آنلاین بازی کن!

از نمونه بازی‌هایی که در پیوند با ادبیات و به نوعی روانشناسی است میتوان به بازی دث استرندینگ اشاره کرد. در این بازی از شخصیتی به نام ادرادک استفاده شده است. ادرادک موجودی خیالی و شخصیت اصلی داستان «نگرانی پدر خانواده»<sup>۳</sup>

<sup>1</sup> Death Stranding

<sup>2</sup> Odradek

<sup>3</sup> Franz Kafka

<sup>4</sup> The cares of a family man

<sup>5</sup> Sigmund Freud



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

نوشته‌ی فرانتس کافکا می‌باشد که برگرفته از یکی از تئوری‌های روانشناختی زیگموند فروید است. این موجود نیمه‌شی نیمه‌جاندار از اواخر قرن بیستم تا به الان مورد توجه روانشناسان و فیلسوفانی مانند لاکان، اسلاوی ژیرک، تئودور آدورنو و... قرار گرفته است و نکته‌ی قابل توجه برداشت‌ها و خوانش‌های متفاوت از این موجود می‌باشد. هیدئو کوچیما طراح بازی‌های ویدئویی ژاپنی تبار از که سال ۱۹۸۶ در زمینه طراحی بازی‌های رایانه‌ای فعالیت دارد از این موجود در آخرین بازی ویدئویی خود به اسم دث استرن‌دینگ استفاده کرده است.

### ۱-۱ اهداف

- مقایسه‌ی ویژگی‌های شخصیت‌آدرادک در سه حوزه ادبیات روانشناسی و بازی رایانه‌ای دث استرن‌دینگ
- تحلیل پیوند ادبیات، روانشناسی و هنر با بازی‌های رایانه‌ای

### ۱-۲ سوالات

- آدرادک چیست؟
- طراح بازی با توجه به دارا بودن چه خصوصیتی در آدرادک از آن در طراحی بازی بهره‌جسته است؟

### ۱-۳ روش تحقیق

این تحلیل بر اساس هدف از نوع تحقیق کاربردی بوده، که پس از جمع‌آوری اطلاعات از طریق روش کتابخانه‌ای و اینترنت به نگارش مقاله پرداخته شد.

## ۲ ماهیت آدرادک در داستان کافکا

برخی می‌گویند آدرادک ریشه‌ی اسلاو دارد و میکوشند از این طریق شکل‌گیری آن را توضیح دهند. دیگران عقیده دارند که این واژه از زبان آلمانی مشتق شده و از اسلاوی فقط تأثیر پذیرفته است. اما به سبب عدم قطعیت هر دو نظریه به حق می‌توان نتیجه گرفت که هیچ‌یک از آنها صحت ندارد. به ویژه اینکه در هیچ‌یک از این زبان‌ها نمی‌توان مفهوم‌ی برای این واژه پیدا کرد. بی‌شک اگر موجودی به نام آدرادک نمی‌بود، کسی به چنین مطالعاتی نمی‌پرداخت. آدرادک در نظری اجمالی به قرقره‌ای پهن و ستاره‌شکل شباهت دارد. واقعا هم به نظر میرسد به دور آن نخ پیچیده شده است. البته گویا کلاف سردرگمی از نخ‌های تکه‌پاره، کهنه، جورواجور و رنگ به رنگ را دور آن پیچیده اند. با اینهمه آدرادک قرقره‌ای خشک و خالی نیست چرا که از وسط ستاره میله‌ی چوبی کوچکی اریب بیرون زده است و میله‌ی کمک دیگری به صورت عمود به این میله متصل است. مجموعه‌ی آن از یک طرف به کمک این میله و از طرف دیگر به کمک یکی از پره‌های ستاره می‌تواند طوری قرار بگیرد که انگار روی دوپا ایستاده استاگر انسان گمان کند این شی در گذشته شکل و قواره‌ی هدفمندی داشته و حالا شکسته و اسقاط شده است چندان راه دوری نرفته است. ولی به نظر نمی‌رسد چنین بوده باشد. دست کم هیچ نشانه‌ای دال بر این مطلب وجود ندارد. در هیچ قسمت از بدنه‌ی آن محل اتصال چیزی یا جای شکستگی خاصی دیده نمی‌شود که گواه این ادعا

<sup>1</sup> Slavic

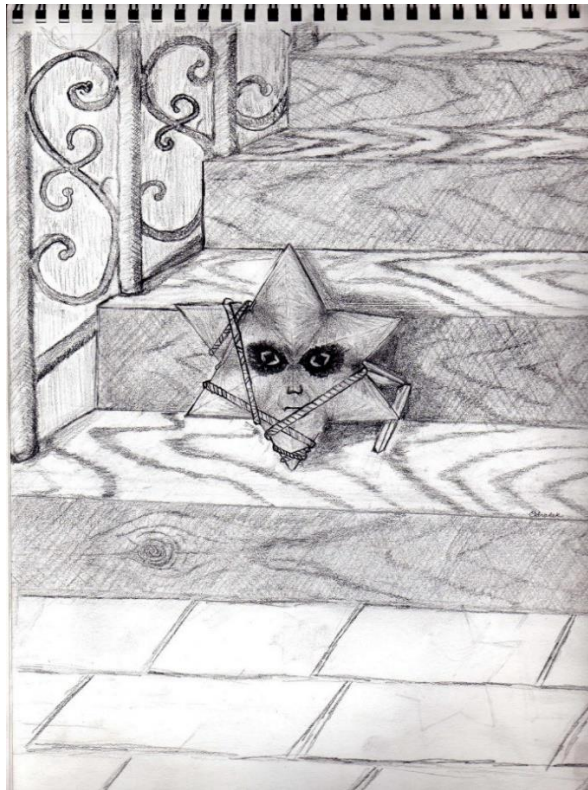


ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

باشد. به واقع کل این شیء بی مصرف و در عین حال در نوع خود کامل به نظر می‌رسد. از آنجا که ادرادک موجود بسیار چابکی است و گرفتن آن میسر نیست، نمیتوان درباره اش مطلب دقیق تری گفت. ادرادک یا در بالاخانه، یا راه پله، در راهرو یا در گاهی خانه جا خوش میکند. گاهی ماه‌ها غیبت می‌زند، ظاهراً در این مواقع در خانه‌ی دیگران اقامت میکند. اما هر بار بی برو برگرد دوباره به خانه ما برمی‌گردد. گاهی موقع خروج از خانه وقتی میبینی که توی راهرو به نرده تکیه داده است، هوس میکنی با او سر صحبت را باز کنی. مسلماً کسی از او مطلب پیچیده‌ای نمی‌پرسد. همه با او طوری رفتار میکنند که انگار با بچه سر و کار دارند البته قد و قامت کوچک او هم با چنین رفتاری جور در می‌آید. از او می‌پرسند: اسمت چیست؟ جواب میدهد: ادرادک. کجا زندگی میکنی؟ میگوید: محل سکونت نامشخص و خنده سر میدهد. فقط ادمی بدون شش میتواند آنطور بخندد. خنده اش به صدای خش خش برگ‌های فروریخته میماند. معمولاً گفت و گو با او به همین جا ختم میشود. البته همین جواب‌ها را هم همیشه نمیتوان از او شنید. چرا که اغلب مانند چوبی که ظاهراً خود از خود جنس آن است مدت‌ها خاموش میماند. بیهوده از خود می‌پرسم بر سر او چه خواهد آمد؟ آیا ممکن است بمیرد؟ هر آنچه می‌میرد، پیش از مرگ مقصودی داشته و به کاری مشغول بوده است و در همان کار و مقصود هم به نابودی کشیده شده است. چنین چیزی در مورد ادرادک صدق نمیکند. یعنی او یک وقتی با رشته نخ‌های دنباله اش پیش پای بچه‌های من و بچه‌های بچه‌های من کماکان قل قل خوران از پله‌ها به پایین خواهد غلتید؟ ظاهراً که آزارش به کسی نمیرسد اما این که او پس از مرگ من هنوز هم وجود خواهد داشت، تصویری است که مرا آزار میدهد. [1] تصویرسازی‌های متعددی در مورد ادرادک داستان کافکا شده است در شکل ۱ نمونه‌ای از آن را مشاهده میکنید.



شکل ۱. یک تصویرسازی از شخصیت خیالی ادرادک از داستان کافکا



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

### ۳) ماهیت ادرادک در تئوری زیگموند فروید

زیگموند فروید یکی از معروف‌ترین تئوری‌هایش (ادرادک) را زمانی که رفتارهای نوه‌اش را مطالعه مینمود، مطرح کرد. نوه‌ی او در بازی با یک کلاف نخ (ادرادک)، ادرادک را به زیر تخت پرتاب میکرد و این کار به بچه اطمینان میداد که ادرادک کاملاً از دیدرس او خارج شده و قابل دیدن نیست. کودک در حالی که این کلاف زیر تخت و از دیدرس خارج بود، آن را در دست گرفته و با آن بازی میکرد. او به آرامی کلاف را از زیر تخت بیرون آورده و دوباره در معرض دید خود قرار میداد. کودک چندین بار این پروسه را تکرار میکرد و این بازی‌ای بود که پسر بچه فقط در نبود مادرش به آن مشغول میشد. فروید این پروسه‌ی پنهان و کشف کردن مجدد ادرادک را یک راهکار برای کنار آمدن غایب بودن مادر توصیف میکند. راهی که کودک میتواند ذهن خودش را به آرامش برساند. کودک ادرادک را تحت کنترل خود دارد و میتواند به میل و اراده‌ی خود آن را ظاهر و غیب کند این کار به کودک کمک میکند که در درک کردن اینکه غایب مادر یک امر غیرمنطقی نیست و این عمل نوعی عمل خودآگاه و معطوف به اراده‌ی خود کودک است و این کودک است که روی حاضر و غایب بودن مادر خویش کنترل و تسلط دارد. بنابراین نگرانی برای کودک از بین میرود. [2] اینجا ادرادک به مثابه‌ی مادر میباشد، به مثابه‌ی یک موجود جاندار عین بیجان بودن. ادرادک ماهیتی دوپهلوی دارد و خودمختار نیست بلکه اختیار کودک است که به آن جهت میدهد. موجودی نیمه جاندار که توسط کودک کنترل و حرکت داده میشود. ولی در عین حال بی‌نقص و خودمختار به نظر میرسد.

### ۴) داستان بازی دث استرن‌دینگ

دث استرن‌دینگ یک بازی ویدئویی اکشن در محیطی جهان باز است که همچنین شامل حالت چندنفره نیز می‌باشد. داستان دث استرن‌دینگ در اصل در مورد آخرالزمانی است که نه زامبی‌ها و موجودات فضایی سبب‌ساز آن شده‌اند و نه جنگ‌های بزرگ و انفجارهای اتمی. بلکه در دنیا چیزی به اسم دث استرن‌دینگ اتفاق افتاده. داستان دث استرن‌دینگ با اولین انفجار بزرگی که بازمانده‌ها از آن با نام وید اوت<sup>۱</sup> یاد می‌کنند شروع شد.

با وید اوت اول تقریباً همه چیز از بین رفت. ظاهر زمین تغییر کرد، بارانی به وجود آمد که قطراتش گذر زمان را سریع‌تر می‌کرد، رنگین کمان آن معنای زیبای خود را از دست داد و از همه مهم‌تر با شروع وقایع دث استرن‌دینگ، ماده‌ای به نام کایرالیموم<sup>۲</sup> که انسان برای قرن‌ها قادر به درک آن نبود ظاهری کریستالی شکل به خود گرفت و دیگر یک ماده صرفاً ناشناخته نبود. با این حال، مهم‌ترین تغییری که دث استرن‌دینگ ایجاد کرد، باز کردن دروازه انسان‌ها به روی بی‌تی<sup>۳</sup> هایی بود که می‌توانستند با جذب بدن مردگان، تکثیر شوند. البته تکثیر بی‌تی‌ها یک رشد جمعیت ساده از آن‌ها نبود. با به وجود آمدن هر بی‌تی، وید اوتی دیگری به وقوع می‌پیوست که خود این یعنی کشته‌های بیشتر و به تبع وید اوت‌های بیشتر. همین موضوع ظاهر زمین را بیشتر تغییر داد. مسیرها از بین رفتند و ارتباط میان انسان‌هایی که دیگر کنار هم به صورت منسجم زندگی نمی‌کردند سخت‌تر شد. برای همین، شغل پورترها بیشتر از هر زمان دیگری اهمیت پیدا کرد. پورترهایی مثل سم (شخصیت

<sup>1</sup> Voidout

<sup>2</sup> Chiralium

<sup>3</sup> Beached Things (BT)



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

اصلی بازی) که بارها و محموله‌های مختلف را از یک شهر به شهر دیگر می‌برند و سعی دارند جوامع کوچکی که انسان‌ها بعد از دث استرندینگ شکل داده‌اند را سر پا نگه دارند.

سم با مابقی پورترهای ارزشمند دنیای دث استرندینگ فرق دارد. او می‌تواند بی‌تی‌ها را حس کند. برای همین هم هست که در همان ابتدای بازی، واحد دفع جسد سراغش می‌آیند و از او می‌خواهند که به خاطر توانایی‌هایش ریسک رساندن یک جسد به خارج شهر و سوزاندنش را به جان بخرد. دلیل موجهی هم برای قبول کردن این درخواست توسط سم وجود دارد. اگر جسدی روی زمین بماند، تبدیل به بی‌تی می‌شود و وید اوتی اتفاق می‌افتد و انقراض انسان‌ها سرعت می‌گیرد. ولی اگر جسد سوزانده شود، دیگر نه خبری از بی‌تی شدن است و نه وید اوتی اتفاق می‌افتد. البته مسئله اینجاست که با سوزاندن اجساد، کایرالوم آزاد می‌شود که این هم به هیچ وجه برای محیط زیست دنیای رو به زوال بازی خوب نیست. برای همین دولت فعلی آمریکا که شرکت بریجز تنها بازوی اجرایی آن است، جایگاه‌هایی به نام اینسینریتور<sup>۱</sup> را در خارج از شهرها ساخته که به کمک آن‌ها می‌توان بدون دردسر از شر اجساد خلاص شد. پس مقصد سم نزدیک‌ترین اینسینریتور ممکن است. سفر او همراه با یک بی‌تی<sup>۲</sup> و یک ادرادک شروع می‌شود اما همانطور که انتظار می‌رفت هیچ چیز طبق برنامه پیش نمی‌رود. به عقیده ی کوچیما در این اثر مرگ معنای دیگری دارد او می‌گوید در بیشتر بازی‌ها وقتی ماموریت شما با شکست مواجه می‌شود دوباره آن را شروع کرده و به پیش می‌روید. همچنین عدم موفقیت ماموریتی در برخی آثار به عنوان مرگ کارکتر اصلی بازی قلمداد می‌شود. مرگ قصد دارد در دث استرندینگ معنای تازه‌ای به خود بگیرد. عکس شماره ی ۲ سم را در کنار یک بی تی نشان می‌دهد.<sup>[3]</sup>



شکل ۲. سم در کنار یک بی تی

<sup>1</sup> Incinerator

<sup>2</sup> Bridge Baby (BB)



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

### ۴-۱) نقش ادرادک و بریج بیبی (بی بی) در بازی

ادرادک یک سنسور مکانیکی سوار بر شانه است. افراد جسوری که قصد رفتن به سرزمین‌های خطرناک و تغییر یافته ناشی از دت استرن‌دینگ را دارند از این وسیله استفاده می‌کنند. ادرادک در درجه‌ی اول به عنوان یک اسکندر برای آنالیز زمین و شناسایی اشیاء و تگ‌های محموله باقی مانده از سایر افراد به کار گرفته می‌شود. این وسیله اغلب در حالت جمع شده‌ی خود قرار دارد و به وسیله بی بی بی بی بی فعال می‌شود. پس از برقراری یک ارتباط خلسه، کاربران قادر هستند با استفاده از ادرادک بی بی بی بی بی را شناسایی کنند. در هنگام تشخیص بی بی بی بی بی، ادرادک به طور خودکار فعال شده و باله‌های آن روشن می‌شوند که این باله‌ها بنا بر وضعیت موجود می‌تواند شکل و رنگ‌های مختلفی داشته باشد، و موقعیت تقریبی بی بی بی بی بی را نشان دهد. با نزدیک شدن به یک بی بی بی بی بی و جوش ادرادک نیز بیشتر خواهد شد. باله‌های چرخان و نارنجی رنگ نشان‌دهنده‌ی نزدیکی خطرناک یک بی بی بی بی بی است. شکل شماره ۳ نشان دهنده ادرادک‌ها در حالت معمولی و در موقعیت خطرناک می‌باشد.

بی بی بی بی بی ها کودکانی به دنیا نیامده و در محیطی مصنوعی مشابه رحم مادر می‌باشند و همیشه در وضعیتی بین به دنیا آمدن و وجود نداشتن (مرگ) قرار دارند همین حالت برزخی آنها باعث داشتن ویژگی منحصر به فرد آنها در بازی است به شکلی که وقتی بی بی بی بی بی ها به شخصیت اصلی بازی وصل شوند باعث فعال شدن ادرادک‌ها می‌شوند که به وسیله بی بی بی بی بی آنها شخصیت اصلی می‌تواند بی بی بی بی بی را شناسایی و آنها را ببیند. شکل شماره ۴ یک بی بی بی بی بی را نشان می‌دهد.



شکل ۳. ادرادک آبی در موقعیت معمولی و ادرادک نارنجی در موقعیت هشدار



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

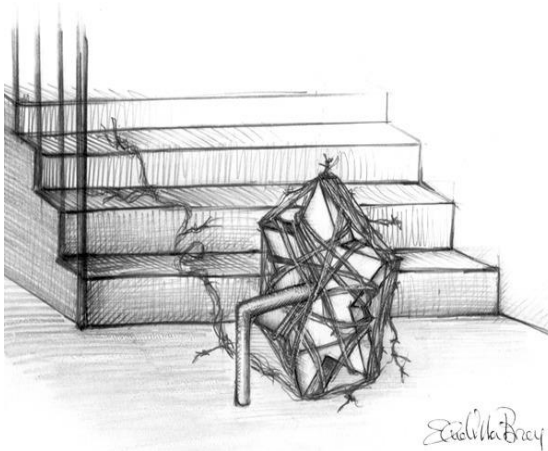
۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان



شکل ۴. یک بی بی در بازی

### ۵) مقایسه و تحلیل ادرادک‌ها

با مقایسه عکس‌های شماره ۵ و ۶ چنین نتیجه‌گیری میشود که ادرادک بازی و ادرادک داستان کافکا به لحاظ ظاهری هیچ تفاوتی ندارند این شباهت مبین این است که هیدئو کوچیما طراح بازی از ادرادک داستان برای طراحی شکل ظاهری ادرادک بازی بهره جسته است.



شکل ۶. ادرادک تصویرسازی شده‌ی داستان کافکا



شکل ۵. ادرادک در بازی



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

در بازی‌های هیدئوکوجیما او در حال تصویرسازی استعاری از دو جهان است ۱. جهان واقعی ۲. جهان بازی‌های ویدئویی که به نوعی میتوان در نظریه‌ی فروید، چنین تعبیر کرد که جهانی که کودک زیر تخت برای خود به وجود آورده است به مثابه‌ی جهان بازی‌های ویدئویی میباشد و دنیای خارج از زیرتخت، نمودی از جهان واقعی است. میتوان گفت سم (شخصیت اصلی بازی)، همان نوه‌ی فروید است. بی‌بی و ادرادک، همان ادرادک نظریه‌ی فروید است که از خود اراده‌ای ندارد و به وسیله‌ی سم در بازی و در نظریه‌ی فروید به وسیله‌ی نوه‌ی آن کنترل میشود.

اگر ما بی‌بی را روحی برای ادرادک بازی در نظر بگیریم، روحی بیرون از جسم خویش، در مقایسه با ادرادک داستان کافکا آنجایی که اشاره دارد به جاندار بودن ادرادک به شکلی که انسان دلش میخواهد با او حرف بزند و از او سوالاتی کند اما نه سوالات پیچیده چرا که ظاهر او شبیه به کودکی میماند که از جواب دادن به سوالات سخت و پیچیده عاجز است و یا نحوه‌ی خندیدن ادرادک میتوان به شباهت‌هایی میان ادرادک جاندار داستان کافکا و بی‌بی بازی پی برد چرا که بی‌بی هم هنگام بازی واکنش‌هایی از خود نشان میدهد از جمله خنده‌هایی که در بازی قابل مشاهده است.

در بازی بی‌بی تی‌ها در صدد ارتباط برقرار کردن و لمس شخصیت اصلی داستان یعنی سم پورتر و به نوعی خواهان وصل شدن به دنیای زنده‌ها میباشند، که ادرادک از طریق بی‌بی آنها را دیده و شناسایی میکند. همانند کودک نظریه‌ی فروید که با استفاده از ادرادک اتصال بین دنیای زیر تخت و بیرون را برقرار میکرد. در واقع ادرادک وسیله‌ای بود که ارتباط بین دنیای ساختگی کودک دنیای واقعی را حفظ میکرد. این بازی ارزش اتصال را نشان میدهد. نشان میدهد که قطع شدن اتصال‌های موجود چقدر میتواند خطرناک و ترسناک باشد. این موضوع در کل بازی جریان پیدا میکند.

### ۶) بحث و نتیجه‌گیری

مفهوم ادرادک به عنوان پدیده‌ای نامعلوم که هویتی دوپهلوی دارد هنگامی که در رابطه با زندگی مدرن امروزه مورد تحلیل قرار میگردد بسیار ملموس میشود. طراح بازی، هیدئو کوجیما با ساخت بازی دث استرن‌دینگ اشاره به دنیایی مدرن که تحت سلطه‌ی ناپایداری، انفجارهای متعدد و مدام در حال تغییر و دگرگونی است. هیدئو کوجیما قصد دارد در این بازی دنیایی را برای مخاطب به تصویر بکشد که پر است از ادرادک‌ها و بی‌بی‌تی‌ها، نه فرم‌های افلاطونی. با اینهمه حال متاسفانه کارهای کوجیما آنقدر دارای مفاهیم عمیق فلسفی، کنایه‌ها و استعاره‌های چندپهلوی هستند که نمیتوانیم برداشت کاملاً درستی از آنها داشته باشیم مواردی که ممکن است تا زمان زیادی پرسش‌های ما را بی‌پاسخ بگذارند و به ابهامی بزرگ در ذهنمان تبدیل شوند. با این تفاسیر و تحلیل‌ها به این نتیجه میرسیم که یک تحلیل زمانی بیشترین ارزش را دارد که از توهم قدرت شناخت شناسانه‌ای که غالباً آن را نمایش میدهد ولی هرگز نمیتواند آن را تصاحب کنند، رها شود. چنین نگاهی به تحلیل باعث میشود که ارزش نمادین چیزها (ادرادک) پدیدار شود و چند بعدی بودن آنها مورد ملاحظه قرار گیرد. تغییر یک شیء میباید به رسمیت شناخته شود و این تغییر در ادرادک نه صرفاً محیطی بلکه هستی‌شناختی نیز هست. چرا که ماهیت ادرادک به عنوان یک پدیده همواره متغیر است این در حالیست که ممکن است در ظاهر آن تغییری به وجود نیاید.

همچنین این پژوهش مبین درستی این نظریه است که در جهان هستی همه چیز با هم در پیوند و ارتباط میباشند. از خط و نقطه، فلسفه، نظریات روانشناختی و اساطیر جهان باستان تا هنر مدرن و بازی‌های رایانه‌ای. مرز باریکی که میان واقعیت و خیال وجود دارد. نموده‌های حقیقی خیالات، در جهان هستی!





ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

### (۷) مراجع

۱. کافکا، فرانتس (ترجمه: حدادی، علی اصغر)، نگرانی‌های پدر خانواده، داستان‌های کوتاه کافکا، نشر ماهی، تهران، ۱۳۸۸،

صفحات ۲۱۴ و ۲۱۵

2. Heartman, 2021. The History Of The Odradek. [online] Death Stranding Wiki. Available at:

[https://deathstranding.fandom.com/wiki/The\\_History\\_of\\_the\\_Odradek](https://deathstranding.fandom.com/wiki/The_History_of_the_Odradek)

3. Khalilzadeh, M., 2021. **بازی** Death Stranding. [online] **زومجی**. Available at:

<https://www.zoomg.ir/2019/11/23/310744/death-stranding-ps4-review/>