

شاخصه‌های هنر داستان‌گویی هوشمند تعاملی "استوری تیک" از دیدگاه ایدن

چمبرز

مریم شیخ زاده *

زهررا رهبرنیا **

چکیده

نوآوری‌های فناوری از طریق هوش مصنوعی، داستان‌هایی را بدون نیاز به مشارکت والدینی با مشغله‌های فراوان در دسترس کودکان برای تجربیات داستان‌گویی تعاملی قرار داده است. هدف از مقاله حاضر، تحلیل فرآیند یک داستان‌گویی تعاملی مبتنی بر هوش مصنوعی است تا درعین به حداقل رساندن دخالت والدین، موجب پرورش کودک خلاق شود که می‌تواند الگوهای پنهانی را کشف کند و ایده‌های جدیدی را پدید آورد. شناساندن امکانات اسباب‌بازی‌های هوشمند تعاملی به متولیان فرهنگی-هنری، هنرمندان و پژوهشگران حوزه رسانه نیز مدنظر بوده است. "استوری تیک" یک اسباب‌بازی داستان‌گویی تعاملی ژاپنی با اهداف آموزشی متنوع است که در این مقاله با دیدگاه "ایدن چمبرز" نظریه پرداز بریتانیایی معاصر در حوزه مطالعات ادبیات کودک، مورد واکاوی قرار گرفته است. پرسش اصلی پژوهش، چگونگی نقش اسباب‌بازی‌های داستان‌گویی تعاملی در فرهنگ‌سازی و جهت‌دهی کودک برای رشد خلاقیت و مهارت‌های فردی است. روش پژوهش، توصیفی-تحلیلی بوده و با هدف توسعه‌ای-کاربردی جهت الگوبرداری و ترویج آن در حوزه داستان‌گویی کودک انجام گرفته است. بر این مبنا، با توجه به اطلاعات حوزه داستان‌گویی تعاملی در اسباب‌بازی‌های هوشمند و براساس مولفه‌های چهارگانه این نظریه‌پرداز

* دانشجوی دکتری گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

M.sheikhzade@alzahra.ac.ir

** دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران، (نویسنده مسئول)

Z.rahbarnia@alzahra.ac.ir

تاریخ پذیرش مقاله:

تاریخ دریافت مقاله:

شامل "سبک، زاویه دید، طرفداری و شکاف‌های گویا" در زمینه داستان‌گویی، اسباب‌بازی هوشمند "استوری‌تیک" تحلیل شده است تا نقش کودک به عنوان هدایتگر اصلی داستان، ارزیابی شود. نتایج پژوهش، موید آن است که بر اساس مولفه‌های ذکر شده نظریه پرداز، "استوری‌تیک" دغدغه رشد خلاقیت و درگیرکردن تخیل کودک را داشته است و مهمتر اینکه یافتن راهکارهای حل مسئله را برای کودک فراهم می‌کند. از طرفی شاخصه آزادی عمل در انتخاب و حتی امکان خلق داستان توسط کودک، در این داستان‌گویی هوشمند تعاملی، مشهود است.

واژه‌های کلیدی: استوری تیک، ایدن چمبرز، داستان‌گویی تعاملی، رشد خلاقیت کودک، فناوری هوش مصنوعی

۱. مقدمه

همواره داستان‌سرایی یک فعالیت مشترک میان والدین و کودک بوده است که مزایای آموزشی بسیاری مانند بهبود شیوایی زبان کودکان، مهارت‌های ارتباطی، آگاهی فرهنگی و عاطفی و دیگر جنبه‌های رشد شناختی را فراهم می‌کند. در نتیجه بسیاری از والدین به دلیل مشغله‌های فراوان، تمایل خود را برای بهره‌برداری از یک سیستم داستان‌گویی خودکار بیان می‌کنند که بتواند در شرایطی که نیاز بر تمرکز بر روی کارهای دیگری مانند حضور در جلسه کاری و یا امور خانه دارند، کودکان خود را بدون هیچ‌گونه مداخله، سودمندانه درگیر کنند. امروزه ابزارهای دیجیتالی مختلفی بر مبنای هوش مصنوعی^۱ طراحی شده برای کمک به نیازهای کودک، بدون دخالت والدین و تسهیل جنبه‌های مختلف داستان‌سرایی تعاملی معرفی شده‌اند. پژوهش حاضر، با مطالعه اسباب‌بازی داستان‌گویی تعاملی "استوری‌تیک"، ساختار این بازی و میزان دخالت کودک در خلق داستان را، مورد واکاوی قرار داده و با نگاه بر نظریه خواننده درون متن "ایدن چمبرز"، نظریه پرداز حوزه مطالعات ادبیات کودک، به تحلیل این بازی پرداخته است.

در همین راستا نگارندگان درصدد پاسخ‌گویی به این سوال هستند که نقش این‌گونه اسباب‌بازی‌های داستان‌گویی تعاملی در فرهنگ‌سازی و جهت‌دهی کودک به سمت رشد خلاقیت و مهارت‌های فردی او چیست؟ لازم به ذکر است، در عین گستردگی منابع در حوزه بازی‌های داستان‌گویی تعاملی در خارج از ایران، واکاوی ساختار انسجام یافته نمونه‌ای در ایران با هدف فرهنگ‌سازی، حاکی از اهمیت و ضرورت این پژوهش حاضر است.

از این رو در مقاله پیش‌رو، علاوه بر مفاهیم و ادبیات پژوهش درباره داستان‌گویی، اسباب‌بازی هوشمند و حل مسئله در بازی‌های رایانه‌ای، به تحلیل ساختاری و محتوایی اسباب‌بازی داستان‌گویی هوشمند "استوری‌تیک" بر مبنای مولفه‌های چهارگانه نظریه آیدن چمبرز "سبک، زاویه‌دید، طرفداری و شکاف‌های گویا" پرداخته شده است.

۲. پیشینه پژوهش

پژوهش‌های چندی پیرامون موضوع پژوهش حاضر به شرح زیر در زمینه داستان‌گویی تعاملی هوشمند، خلاقیت در بازی‌های رایانه‌ای و برخی با توجه به نظریه‌پردازی آیدن چمبرز صورت گرفته است که معدودی به فارسی و عمدتاً به زبان انگلیسی است.

۲.۱. داستان‌گویی تعاملی هوشمند

در پژوهشی با عنوان «استوری بادی»^۱، یک داستان‌پردازی تعاملی با کودک از طریق هوش مصنوعی «نوشته ژانگ و همکاران (۲۰۲۲)»، ضمن معرفی داستان‌گویی‌های تعاملی دیگری

¹. Story Budy

مانند "استوری کُدر"، "لوکا" و "کُدی"، با طرح سوالات و بهره‌گیری از تجربیات هفت والد در زمینه داستان‌گویی، به طراحی یک پلتفرم تعاملی به نام استوری‌بادی پرداخته‌اند. در مقاله «ریات‌ها به عنوان یک رسانه تعاملی-اجتماعی در داستان‌گویی برای چند کودک» نوشته تامورا و همکاران (۲۰۲۱)، به بررسی اثرات تعامل گروهی در موقعیت داستان‌سرایی کودکان با استفاده از دو ربات خواننده و شنونده به عنوان شرکت‌کننده جانبی، پرداخته شده است. در ادامه یک سیستم داستان‌سرایی را که شامل یک ربات خواننده، یک ربات شنونده، یک نمایشگر، یک حسگر و یک اپراتور انسانی است، طراحی کرده‌اند که به راحتی می‌تواند به سوالات کودکان، پاسخ‌های قابل درک دهد. از طرفی دیگر در پژوهشی با عنوان «بررسی فعالیت‌های کودکان در قبال یک اسباب‌بازی هوشمند قصه‌گویی هوشمند» نوشته کارا و همکاران (۲۰۱۳)، به بررسی یک اسباب‌بازی هوشمند دارای فضای مجازی گرافیکی و کاراکترهای کامپیوتری و همچنین یک فضای واقعی شامل اسباب‌بازی و رابط ارتباطی پرداخته شده است و تجربیات نود کودک را در هنگام بازی با آن مورد توجه قرار داده‌اند. در مقاله «اسباب‌بازی‌های هوشمند و درک کودکان از داده‌های شخصی» نوشته مَنچس و پُلومَن (۲۰۲۱)، ضمن تعریف چستی اسباب‌بازی هوشمند، به این نکته اشاره کرده‌اند که گسترش اسباب‌بازی‌های هوشمند منجر به افزایش قرارگرفتن کودکان در معرض فناوری‌هایی شده است که اطلاعات شخصی آنها را می‌خواهد. بنابراین نگرانی‌هایی در رابطه با حریم خصوصی را ایجاد می‌کند و راهکارهایی برای حل معضل پیشنهاد شده است.

¹. Story Coder

². Locka

³. Codi