

اطلاعات فردی

نام و نام خانوادگی	علی رازی زاده	گروه آموزشی	هنرهای رسانه‌ای
تلفن ثابت	داخلی ۱۵۰ - ۰۲۵۳۲۹۰۲۲۹۹	پست الکترونیک	ali.razizadeh@iribu.ac.ir

تحصیلات

۱.	دکتری حکمت هنرهای دینی، عنوان رساله: «نظریه حضور و ظرفیت‌های آن در خلق فضای دینی در بازی‌های رایانه‌ای»
۲.	کارشناسی ارشد ادبیات‌نمایشی، عنوان پایان‌نامه: «بررسی روایت‌های تعاملی به منظور ارائه روایت دینی در بازی‌های رایانه‌ای»
۳.	کارشناسی ارشد فلسفه هنر، عنوان پایان‌نامه: «زیبایی‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای: تطبیق زیبایی‌شناسی کانت بر فاینال فانتزی هفت»

سوابق شغلی

۱.	عضو هیئت علمی گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه
۲.	موسس و مدیرعامل موسسه فرهنگی-هنری تک‌منظوره بازی‌های رایانه‌ای «سرو سبز سوزان»

چاپ مقاله‌های حوزه مطالعات هنر و بازی‌های رایانه‌ای در نشریات

ردیف	عنوان مقاله	عنوان نشریه	سال چاپ
۱.	بررسی مدیریت چالش‌های اخلاقی در طراحی بازی‌های رایانه‌ای	اخلاق پژوهی	بهار ۱۴۰۳
۲.	تحلیل عناصر دراماتیک شجاعت و فداکاری در داستان سلاح زیر برف با محوریت شخصیت شهید محمدابراهیم همت	مطالعات نظری هنر	تابستان ۱۴۰۲
۳.	تحلیل شخصیت‌های زن مکمل ضدقهرمان در سریال مختارنامه	مطالعات دینی رسانه	پاییز ۱۴۰۱
۴.	نسبت هنر دینی و بازی رایانه‌ای؛ چیستی و چگونگی	مطالعات هنر و رسانه	پاییز ۱۳۹۸
۵.	مقایسه تطبیقی ساختار روایی شاهزاده پارس: شن‌های زمان و گرشاسپ: سرآغاز حماسه	ادبیات نمایشی و هنرهای تجسمی	تابستان ۱۳۹۸
۶.	نقش هنر و جایگاه هنرمند در شهر خدای آگوستین	معرفت ادیان	پاییز ۱۳۹۷
۷.	نقد بازی رایانه‌ای پروانه: میراث نگهبانان نور براساس الگوی حضور در محیط	هنرهای نمایشی و موسیقی	تابستان ۱۳۹۷
۸.	گونه‌شناسی روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور در بازی‌های رایانه‌ای	ادبیات نمایشی و هنرهای تجسمی	تابستان ۱۳۹۶
۹.	فضای مجازی بازی‌های رایانه‌ای و امکان انتخاب گزینه‌های اخلاقی	پژوهش‌نامه اخلاق	پاییز ۱۳۹۴
۱۰.	عناصر شکل‌دهنده حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی‌های رایانه‌ای	تحقیقات فرهنگی ایران	تابستان ۱۳۹۳

چاپ مقاله‌های حوزه مطالعات هنر و بازی‌های رایانه‌ای در کنگره‌های داخلی و خارجی

ردیف	عنوان مقاله	کنگره/کنفرانس	سال
۱.	نقش بازی‌های رایانه‌ای در پرورش مهارت‌های شهروندی با تمرکز بر مسئولیت اجتماعی	تحقیقات بازی‌های دیجیتال	پاییز ۱۴۰۳
۲.	مفهوم شکست فردی و کارکرد آن در توسعه تجربه زیسته کاربران بازی‌های رایانه‌ای با مطالعه موردی Limbo و Inside	دین، فرهنگ و رسانه‌های نوین	پاییز ۱۴۰۳
۳.	جایگاه نظریه حضور در هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای	تحقیقات بازی‌های دیجیتال	پاییز ۱۳۹۶
۴.	ریخت‌شناسی قصه گرشاسپ و شاهزاده رومی در گرشاسپ‌نامه اسدی طوسی	ادبیات و زبان‌شناسی	تابستان ۱۳۹۶
۵.	تطبیق امر زیبا و امر والای کانت بر بازی‌های رایانه‌ای	بازی‌های رایانه‌ای: فرصت‌ها و چالش‌ها	زمستان ۱۳۹۵
۶.	عناصر شکل‌دهنده روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای	بازی‌های رایانه‌ای: فرصت‌ها و چالش‌ها	زمستان ۱۳۹۴

فهرست تدریس‌های دانشگاهی

ردیف	عنوان	مقطع	رشته	سال تحصیلی
۱.	زبان تخصصی	ارشد	حکمت هنر اسلامی	نیم‌سال اول، ۱۳۹۴-۱۳۹۵
۲.	زبان تخصصی	ارشد	حکمت هنر اسلامی	نیم‌سال دوم، ۱۳۹۴-۱۳۹۵
۳.	زبان تخصصی	ارشد	فلسفه اسلامی	نیم‌سال دوم، ۱۳۹۴-۱۳۹۵
۴.	فلسفه اسلامی	ارشد	حکمت هنر اسلامی	نیم‌سال اول، ۱۳۹۵-۱۳۹۶
۵.	زبان عمومی	کارشناسی	فقه و حقوق اسلامی	نیم‌سال اول، ۱۳۹۵-۱۳۹۶
۶.	زبان تخصصی	ارشد	فرق تشیع	نیم‌سال اول، ۱۳۹۶-۱۳۹۷

۱۳۹۷-۱۳۹۶، نیم‌سال اول،	کلام شیعه	ارشد	زبان تخصصی	۷.
۱۴۰۰-۱۳۹۹، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	کارشناسی	ادبیات‌نمایشی کلاسیک در اروپا ۱	۸.
۱۴۰۰-۱۳۹۹، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	نشانه‌ها و معنا در ادبیات نمایشی	۹.
۱۴۰۰-۱۳۹۹، نیم‌سال دوم،	ادبیات نمایشی	کارشناسی	ادبیات‌نمایشی کلاسیک در اروپا ۲	۱۰.
۱۴۰۰-۱۳۹۹، نیم‌سال دوم،	ادبیات نمایشی	ارشد	کارگاه پایان‌نامه‌نویسی	۱۱.
۱۴۰۰-۱۳۹۹، نیم‌سال دوم،	ادبیات نمایشی	ارشد	نگارش برای رادیو و تلویزیون	۱۲.
۱۴۰۱-۱۴۰۰، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	کارشناسی	ادبیات‌نمایشی معاصر در اروپا ۱	۱۳.
۱۴۰۱-۱۴۰۰، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	کارشناسی	ادبیات‌نمایشی کلاسیک در اروپا ۱	۱۴.
۱۴۰۱-۱۴۰۰، نیم‌سال دوم،	ادبیات نمایشی	ارشد	روش تحقیق در هنر	۱۵.
۱۴۰۱-۱۴۰۰، نیم‌سال دوم،	ادبیات نمایشی	ارشد	جنبه‌های نمایشی در ادبیات فارسی ۲	۱۶.
۱۴۰۱-۱۴۰۰، نیم‌سال دوم،	ادبیات نمایشی	کارشناسی	ادبیات‌نمایشی معاصر در اروپا ۲	۱۷.
۱۴۰۱-۱۴۰۰، نیم‌سال دوم،	ادبیات نمایشی	کارشناسی	ادبیات‌نمایشی کلاسیک در اروپا ۲	۱۸.
۱۴۰۱-۱۴۰۰، نیم‌سال دوم،	ادبیات نمایشی	ارشد	کارگاه پایان‌نامه‌نویسی	۱۹.
۱۴۰۱-۱۴۰۰، نیم‌سال دوم،	پژوهش هنر	ارشد	کارگاه روش تحقیق	۲۰.
۱۴۰۱-۱۴۰۰، نیم‌سال دوم،	علوم حدیث	ارشد	متن‌پژوهی ۱	۲۱.
۱۴۰۱-۱۴۰۰، نیم‌سال دوم،	فقه و مبانی حقوق	ارشد	متن‌پژوهی ۱	۲۲.
۱۴۰۱-۱۴۰۰، نیم‌سال دوم،	علوم قرآن و حدیث	ارشد	متن‌پژوهی ۱	۲۳.
۱۴۰۲-۱۴۰۱، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	مبانی نقد ادبیات‌نمایشی ۲	۲۴.
۱۴۰۲-۱۴۰۱، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	تاریخ تطبیقی ادبیات ایران و جهان ۱	۲۵.
۱۴۰۲-۱۴۰۱، نیم‌سال اول،	پژوهش هنر	ارشد	کارگاه روش تحقیق	۲۶.
۱۴۰۲-۱۴۰۱، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	روش تحقیق در هنر	۲۷.
۱۴۰۲-۱۴۰۱، نیم‌سال دوم،	تولید سیما	ارشد	کارگاه پایان‌نامه‌نویسی	۲۸.
۱۴۰۲-۱۴۰۱، نیم‌سال دوم،	فلسفه هنر	دکتری	کارگاه روش تحقیق	۲۹.
۱۴۰۳-۱۴۰۲، نیم‌سال اول،	تولید سیما	ارشد	زبان تخصصی ۲	۳۰.
۱۴۰۳-۱۴۰۲، نیم‌سال اول،	علوم ارتباطات اجتماعی	ارشد	دین و رسانه	۳۱.
۱۴۰۳-۱۴۰۲، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	کارگاه پایان‌نامه‌نویسی	۳۲.
۱۴۰۳-۱۴۰۲، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	تاریخ تطبیقی ادبیات ایران و جهان ۱	۳۳.
۱۴۰۳-۱۴۰۲، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	مبانی نقد ادبیات‌نمایشی ۲	۳۴.
۱۴۰۳-۱۴۰۲، نیم‌سال دوم،	ادبیات نمایشی	ارشد	زبان تخصصی ۲	۳۵.
۱۴۰۳-۱۴۰۲، نیم‌سال دوم،	تولید سیما	ارشد	زبان تخصصی ۱	۳۶.
۱۴۰۳-۱۴۰۲، نیم‌سال دوم،	تولید سیما	ارشد	روش تحقیق در تولید برنامه‌های تلویزیونی	۳۷.
۱۴۰۳-۱۴۰۲، نیم‌سال دوم،	ادبیات نمایشی	ارشد	روش تحقیق در هنر	۳۸.
۱۴۰۴-۱۴۰۳، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	تاریخ تطبیقی ادبیات ایران و جهان ۱	۳۹.
۱۴۰۴-۱۴۰۳، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	مبانی نقد ادبیات‌نمایشی ۲	۴۰.
۱۴۰۴-۱۴۰۳، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	زبان تخصصی ۱	۴۱.
۱۴۰۴-۱۴۰۳، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	کارگاه پایان‌نامه‌نویسی	۴۲.
۱۴۰۴-۱۴۰۳، نیم‌سال اول،	تولید سیما	ارشد	کارگاه پایان‌نامه‌نویسی	۴۳.
۱۴۰۴-۱۴۰۳، نیم‌سال اول،	تولید سیما	ارشد	زبان تخصصی ۲	۴۴.
۱۴۰۴-۱۴۰۳، نیم‌سال اول،	ادبیات نمایشی	ارشد	نظریه‌های جدید در ادبیات‌نمایشی معاصر	۴۵.

فهرست نشست‌ها، دوره‌ها و کارگاه‌ها

ردیف	عنوان	برگزارکننده	تاریخ
۱.	سبک‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای	دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما	آبان ۱۳۹۲
۲.	هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای	موسسه فرهنگی-هنری خواجه نصیر طوسی	دی ۱۳۹۴ و ۱۳۹۵
۳.	ورای بازی: بررسی سیاست‌های پنهان در بازی‌های فراگیر	انجمن سواد رسانه‌ای دفتر تبلیغات اسلامی	فروردین ۱۳۹۵

۱۳۹۵ اردیبهشت	انجمن سواد رسانه‌ای دفتر تبلیغات اسلامی	سواد رسانه‌ای: بازی‌های رایانه‌ای	۴.
۱۳۹۵ آبان	جامعه الزهرا سلام‌الله‌علیها	نقش بازی رایانه‌ای در تربیت کودک	۵.
۱۳۹۵ بهمن	همایش طلاب و فضایی استان مرکزی	چگونگی مواجهه خانواده‌ها با بازی‌های رایانه‌ای و کاربران آنها	۶.
۱۳۹۵ اسفند	سومین همایش ملی فضای مجازی پاک	سواد رسانه‌ای و فرهنگ‌سازی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای	۷.
۱۳۹۶ آذر	انجمن سواد رسانه‌ای دفتر تبلیغات اسلامی	مطالعات بازی‌های رایانه‌ای	۸.
۱۳۹۶ آذر	مدرسه دراماتورژی قرآن کریم	دراماتورژی قصه‌های قرآنی برای نگارش بازی‌نامه	۹.
۱۳۹۶ آذر و دی	دانشگاه المصطفی صلی‌الله‌علیه‌وآله‌وسلم	روش نگارش پایان‌نامه، به زبان انگلیسی	۱۰.
۱۳۹۶ بهمن	دانشگاه هنر و اندیشه اسلامی	آشنایی با مقالات و مجلات علمی-پژوهشی	۱۱.
۱۳۹۷ آذر	هیئت اندیشه‌ورز هنر و رسانه خراسان	روش تحقیق در هنر	۱۲.
۱۴۰۰ آذر	هیئت اندیشه‌ورز هنر و رسانه خراسان	روش‌شناسی در پژوهش‌های هنری	۱۳.
۱۴۰۰ آذر	موسسه آموزش عالی فردوس مشهد	هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای	۱۴.
۱۴۰۰ اسفند	دانشگاه هنر و اندیشه اسلامی	روش فیش‌برداری و جستجوی منابع برخط و الکترونیکی	۱۵.
۱۴۰۱ اردیبهشت	دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما	کارگاه داستان	۱۶.
۱۴۰۱ شهریور	هیئت اندیشه‌ورز هنر و رسانه خراسان	تاریخ نمایش جهان	۱۷.
۱۴۰۱ شهریور	هیئت اندیشه‌ورز هنر و رسانه خراسان	هندسه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای	۱۸.
۱۴۰۱ دی	دانشگاه هنر و اندیشه اسلامی	روش تحلیل تماتیک	۱۹.
۱۴۰۱ اسفند	دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما	کارگاه داستان	۲۰.
۱۴۰۱ اسفند	مدرسه اسلامی هنر	نقش اپیکورسم در شکل‌گیری افسانه دکتر فاستوس	۲۱.
۱۴۰۳ اردیبهشت	دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما	نقد هنری-ادبی	۲۲.
حوزه مطالعاتی			
مطالعات بازی‌های رایانه‌ای			۱