

عنوان مقاله:

مخاطب و قراردادهای استفاده از متن رسانه ای: مطالعه مقایسه ای فیلم و بازی های رایانه ای به مثابه دو ژانر در متون رسانه ای

محل انتشار:

فصلنامه پژوهشهای ارتباطی، دوره 21، شماره 79 (سال: 1393)

تعداد صفحات اصل مقاله: 27

نویسندگان:

آرین طاهری - کارشناسی ارشد تحقیق در ارتباطات، دانشگاه صداوسیما

کمیل سوهانی - کارشناسی ارشد مدیریت رسانه، دانشگاه صداوسیما

خلاصه مقاله:

ساختار زبانی و زیبایی شناختی، از طریق رمزها و قراردادهای تولید متن رسانه ای، قراردادهای استفاده از متن رسانه ای را خلق می کنند. مقاله حاضر با استفاده از روش فرا هم نهاد کیفی و مرور ادبیات نظری مربوط به روایت شناسی و نشانه شناسی در مطالعات فیلم و بازی های رایانه ای، اثرات مداخله یادگیری قراردادهای استفاده از بازی های رایانه ای را بر پذیرش قراردادهای استفاده از فیلم (برنامه نمایشی تلویزیونی)، به مثابه دو ژانر در متون رسانه ای، مورد بررسی قرار می دهد. برای این منظور، ساختارهای زبانی و زیبایی شناختی فیلم و بازی رایانه ای مورد مطالعه مقایسه ای قرار گرفته است. نتایج پژوهش نشان داد که این ساختارها در بازی های رایانه ای، اختیارات کاربران را در سطوح مواجهه با متن و تصرف در متن افزایش و در سطح تفسیر متن کاهش می دهند؛ در حالی که فیلم ها، معکوس این وضعیت را در ارتباط با مخاطبان خود به وجود می آورند.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، فیلم، متن، مخاطب/ کاربر، قراردادهای استفاده از متن

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1016594>

