

عنوان مقاله:

بازنمایی کلیشه های نژادی و مذهبی در بازیهای دیجیتال و توجیه جنگ طلبی و خشونت گرایی در مکان های عمومی شهر: مطالعه موردی بازی سرقت بزرگ اتوموبیل

محل انتشار:

فصلنامه مطالعات رسانه های نوین، دوره 5، شماره 18 (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 26

نویسنده:

مقداد مهرابی - دکتری ارتباطات، دانشکده ارتباطات و فناوری اطلاعات وی کیم وی، دانشگاه صنعتی نانیانگ سنگاپور

خلاصه مقاله:

بازی های دیجیتال تبدیل به سرگرمی رایج گروه های مختلف مردم بویژه نوجوانان و جوانان در سراسر دنیا گردیده است. مجموعه بازی های سرقت بزرگ اتوموبیل مورد توجه نوجوانان و جوانان در سراسر دنیا قرار گرفته است، بگونه ای که طبق آمار فروش ویکیپدیا نسخه سان آندریاس این بازی بیش از 43 میلیون نسخه در سراسر دنیا فروش داشته است. با انتشار این بازی ها که سرشار از خشونت هستند، انتقادهایی از سوی سیاستمداران نسبت به خشونت موجود در آنها صورت گرفته است و الگور که معاون بیل کلینتون بود، گروه نگهبان جهت نظارت بر محتوای بازی ها را تشکیل داد. مرور ادبیات تحقیق نشان می دهد پژوهشگران اغلب به تحلیل تأثیرات مخرب این نوع بازی ها بر نوجوانان پرداخته اند اما کمتر به انتقاد از بازنمایی های کلیشه ای بازی ها از اقلیت های قومی و مذهبی پرداخته اند. جهت پر کردن این خلاء پژوهشی در این مقاله با تحلیل بازی های سرقت بزرگ اتوموبیل: سان آندریاس، کوما وار، اسپلینتر سل: لیست سیاه، دلتافورس، نبرد: طوفان شن، جنگجوی تمام عیار، و ارتش آمریکا به این نتیجه رسیده ایم که این بازی ها گروه های اقلیت مثل سیاه پوستان و مسلمانان را به مجموعه ای از تصاویر کلیشه ای فرو می کاهد و با تأثیر گذاشتن بر بازیکنان خشونت گرایی در مکان عمومی هراس زده شهر پس از حادثه یازده سپتامبر آمریکا را توجیه می کند. در پایان با بیان خلاصه های پژوهشی در حوزه بازنمایی در بازی های دیجیتال پیشنهادهایی جهت پژوهش بیان می گردد.

کلمات کلیدی:

بازی دیجیتال، بازی سرقت بزرگ اتوموبیل، بازنمایی اقلیت های قومی، توجیه خشونت گرایی، تأثیر بازی ها

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1017998>

