

عنوان مقاله:

کاربرد منطق دو ارزشی در تحلیل کارکرد رسانه ای بازی های رایانه ای هدفمند

محل انتشار:

فصلنامه مطالعات رسانه های نوین، دوره 5، شماره 19 (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 32

نویسندگان:

مسعود کوثری - دانشیار، گروه ارتباطات دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران.

سیدبشیر حسینی - مدیر گروه علوم نوین رسانه و هیئت علمی دانشکده ارتباطات دانشگاه صداوسیما

آرین طاهری - دانشجوی دکتری علوم ارتباطات، دانشکده علوم ارتباطات، دانشگاه علامه طباطبائی

مسعود علیدادی - دانشجوی دکتری علوم ارتباطات، دانشکده علوم ارتباطات، دانشگاه علامه طباطبائی

خلاصه مقاله:

ارتباط منطق با بازی های رایانه ای را در دو سطح می توان بررسی کرد: 1. کاربرد منطق در طراحی و تولید بازی های رایانه ای 2. کاربرد منطق در استفاده و خوانش از متن بازی های رایانه ای. در این مقاله، با توجه به اتخاذ رویکرد تحلیلی رسانه ای، تمرکز ما بر سطح دوم ارتباط منطق با بازی هاست که به تحلیل رسانه ای و ارتباطی بازی معطوف می شود. ارزش های منطقی، اغلب در پس جاذبه های دیداری، شنیداری، روایی و رویه ای بازی ها پنهان هستند، اما اهمیت بنیادینی در اینکه کاربر بازی چگونه جهان بازی را تجزیه و تحلیل می کند دارند. منطق دو ارزشی، در بازی های رایانه ای اغلب به صورت تقابل های دوگانه ساختاری در لایه های سه گانه متن نمود می یابد. بر همین اساس، برای تحلیل این دوگانه های متقابل از مبانی نظری نشانه شناسی و زبان شناسی ساختارگرا بهره برده ایم. ما ضمن استفاده از رهیافت مطالعه موردی تجمعی، از مبانی روش شناختی نشانه شناسی لایه ای برای تفکیک لایه های متنی در بازی های رایانه ای استفاده کرده ایم. در این مطالعه، با هدف دستیابی به فهمی عمیق تر از کاربرد منطق های دو ارزشی برای تحقق کارکردهای رسانه ای در بازی های رایانه ای - و به طور خاص، بازی های رایانه ای هدفمند - انواع مختلف کاربرد نظام های منطقی دو ارزشی از طریق تحلیل تقابل های دوگانه موجود در سه لایه متنی نشانه ای، روایی و رویه ای در چهار بازی رایانه ای هدفمند (بازی عفو، بازی مک دونالد، آشتی ساز و درگیری های جهان: فلسطین) دسته بندی شده است.

کلمات کلیدی:

منطق دو ارزشی، بازی های رایانه ای هدفمند، تحلیل متن، لایه های سه گانه متن بازی های رایانه ای

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1018003>

