

## عنوان مقاله:

نقد و تحلیل فرهنگی بازی های رایانه ای (مطالعه موردی: بازی زولا)

## محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

## نویسندگان:

ندا برومندی - دانشجوی کارشناسی ارشد طراحی صنعتی دانشگاه تهران

علی خدایار - دانشجوی کارشناسی ارشد طراحی صنعتی دانشگاه تهران

نسرین مقدم - استادیار طراحی صنعتی دانشگاه تهران

## خلاصه مقاله:

در دنیای امروز بازی های رایانه ای از پرمخاطب ترین پدیده های دوران مدرن هستند که همراه با خود فرصت ها و تهدیدهایی را مطرح کرده اند. تولید در صنعت بازی سازی فرصت مغتنمی برای حضور در بازارهای داخلی، رقاب در عرصه جهانی و توسعه اقتصادی است. اما کاربری بازی های خارجی در کنار گرده برداری از آنها در تولیدات داخلی مسائل و چالش های فرهنگی و اخلاقی را مطرح کرده است. پژوهش حاضر با هدف تحلیل ابعاد و عناصر فرهنگی و هویت ایرانی در طراحی بازی های رایانه ای در ایران صورت گرفته است. در این راستا روش پژوهش حاضر توصیفی- تحلیلی و روش گردآوری اطلاعات به صورت کتابخانه ای بوده است. یافته های پژوهش نشان می دهد با توجه به این که بازی های رایانه ای در بین افراد جامعه تبدیل به پرکاربردترین ابزار سرگرمی شده اند و جای خود را به عدوان تفریح در میان افراد با سنین مختلف باز کرده اند، می تواند به عنوان گزیده هایی مناسب در فرهنگ سازی و ثبات هویت ایرانی مؤثر باشند. آنچه در این پژوهش به عدوان مطالعه موردی بررسی شد «بازی زولا» بود و نشان داد که در طراحی بازی های ایرانی می توان از گنجینه های غنی فرهنگی همچون پهلوانان و اسطوره های ایران استفاده کرد و از این طریق منش اسطوره ای ایرانی را به مخاطبان آموزش داد. جایگزینی منش جوانمردی و شفقت به جای جنگ و خونریزی می تواند بر ارزش های فرهنگی و اخلاقی صحنه گذاشته و آنها را تداوم بخشد. استفاده از فرهنگ غیربومی به جز گمراه کردن بازیکنان این بازی ها، در دراز مدت آسیب جدی به فرهنگ غنی ایران زمین می زند.

## کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، هویت ایرانی، فرهنگ، بازی زولا، نقد

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1167275>

