

عنوان مقاله:

تحلیل تماتیک عوامل القای ترس از بازی های رایانه ای

محل انتشار:

فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، دوره 11، شماره 40 (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 38

نویسندگان:

سید محمد علی سید حسینی - دانشجوی دکتری علوم ارتباطات دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران-شمال

محمد مهدی فرقانی - عضو هیئت علمی دانشگاه علامه طباطبایی (ره)

خلاصه مقاله:

این مطالعه چگونگی القای ترس به مخاطبان را از طریق بازی های رایانه ای مورد بررسی قرار می دهد. هدف نویسندگان در این مقاله کنکاش پیرامون چهار بازی رایانه ای مهم در ژانر ترس است که عبارتند از بازی های فراموشی، ترس ۲، فضای مرده و تپه خاموش. با توجه به ماهیت ویژه بازی های رایانه ای (نوعی از رسانه های تعاملی)، از ترکیب دو روش کیفی مشاهده مشارکتی و تحلیل تماتیک برای رسیدن به هدف تحقیق بهره گرفته شده است. این مقاله الگوی القای ترس را براساس تحلیل سه تم اصلی مشخصه های محیطی، دشمن یا هیولا و شخصیت اصلی یا قهرمان از درون این ۴ بازی ترسناک استنباط و استخراج کرده است. این الگو مشتمل است بر ۱۳ مقوله ترس آور که در ۳ عامل اساسی در ایجاد ترس خلاصه شده اند که عبارتند از: محدودیت، خشونت و ناشناختگی.

کلمات کلیدی:

ترس، بازی های رایانه ای، تحلیل تماتیک، رسانه تعاملی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1206635>

