

## عنوان مقاله:

تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی های رایانه ای هدفمند: مطالعه ی موردی بازی مک دونالد

## محل انتشار:

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

تعداد صفحات اصل مقاله: 35

## نویسندگان:

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

آرین طاهری - کارشناس ارشد علوم ارتباطات اجتماعی از دانشگاه صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران.

## خلاصه مقاله:

بازی های رایانه ای هدفمند گونه ای از بازی های رایانه ای هستند که قابلیت سرگرم سازی بالقوه در این رسانه ی نوین را درجهت تحقق کارکردهای مشخصی در زمینه های مختلف آموزشی، مهارت بخشی، ترویجی، ایدئولوژیک و نظایر آن به خدمت می گیرند. این بازی ها، از شکلی از بلاغت رسانه ای بهره می برند که به طور انحصاری به اقتضائات تکنولوژیک، رسانه ای و ارتباطی بازی رایانه ای مربوط می شود. هدف این پژوهش ایجاد آگاهی انتقادی درخصوص چگونگی عملکرد متقابل عناصر ساختاری بازی های رایانه ای هدفمند در قالب ابزارهای بلاغی برای تحقق کارکرد متن بوده است. ابزارهای بلاغی، ساختارهایی پدید آمده از همنشینی عناصر تشکیل دهنده ی بازی رایانه ای به مثابه ی متن رسانه ای هستند. در این مقاله، پس از مرور ادبیات نظری موجود، با ترکیب رویکردهای روش شناختی و نظری همساز در مطالعات رسانه ای، بلاغی و بازی شناسی، روشی برای تحلیل بلاغت در بازی های رایانه ای پیشنهاد شد. سپس با استفاده از این روش پیشنهادی، بازی رایانه ای بازی مک دونالد به عنوان مطالعه ی موردی، مورد تحلیل قرار گرفت. یافته های پژوهش نشان داد که در طراحی بازی مک دونالد، از طریق ترکیب عناصر زیباشناختی در سه لایه ی نشانه ای، روایی، و روبه ای متن، تمهیدات متنوعی برای خلق ابزارهای بلاغی، به کار رفته است. برخی از این تمهیدات عبارتند از: استفاده از نام ها، لوگوها، و هویت های حقوقی شناخته شده در جهان واقعی و تاریخی در جهان متن؛ محدودسازی جهان بازی؛ ارائه ی اطلاعاتی درباره ی جهان تاریخی و بازی کردن با آنها در جهان متن؛ القای نوعی منطق و طرز تفکر درباره ی موضوعی مشخص که بین جهان متن و جهان واقعی و تاریخی مشترک اند.

## کلمات کلیدی:

ابزارهای بلاغی، بازی رایانه ای، بازی های رایانه ای هدفمند، بازی شناسی، بلاغت

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1206637>

