

عنوان مقاله:

بررسی تهاجمات فرهنگی و ترویج بزهکاری در هنر - صنعت بازی های رایانه ای

محل انتشار:

سومین کنفرانس ملی پدافند سایبری (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 18

نویسندگان:

پوریا طهماسبی - کارشناسی مهندسی نرم افزار، دانشجوی کارشناسی ارشد تاریخ هنر جهان اسلام، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران

مهیار اسدی - استادیار دانشکده هنرهای تجسمی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران

خلاصه مقاله:

امروزه تهاجمات فرهنگی و نرم در انواع صنایع هنری و رسانه های جمعی در اشکال و بسترهای جدیدی در حال شکل گیری و گسترش است، هنر- صنعت بازی های رایانه ای از جمله جدیدترین و پرتعدادترین این صنایع به شمار می رود. بهره گیری از امکانات تکنولوژیک و فنی این گونه روز آمد از رسانه های هنری در کنار اهداف ایدئولوژیک و مخرب برخی از سازندگان بازی های رایانه ای، این صنعت را به یک ابزار قدرتمند در جریان جنگ نرم و تهدیدی بالقوه برای ارزش های فرهنگی و اخلاقی مبدل ساخته است. اهدافی که در طول سالیان گذشته در دیگر رسانه های جمعی نظیر سینما، تلویزیون، اینترنت و شبکه های مجازی دنبال می شده است و اینک در بستر قدرتمند، با قابلیت هایی منحصر به فرد و متفاوت از سایر رسانه ها و با بهره گیری از امکان تعامل حداکثری، ارزش های فرهنگی و اخلاقی مخاطبان این بازی ها را تهدید می کند. هدف پژوهش حاضر تحلیل ساختار یکی از موفق ترین و پرفروش ترن بازی های رایانه ای در سطح دنیا با محتوایی ضد اخلاقی و ضد فرهنگی، به نام: «اتومبیل دزدی بزرگ ۵» یا به اختصار (جی تی ای ۵) است، این بازی با شبیه سازی جهانی ملهم از زندگی روزمره در دنیای واقعی، در سایه ی جذابیت های سرگرم کننده و فنی بازی های رایانه ای به ترویج و گسترش آفات فرهنگی، اخلاقی و ترویج بزهکاری و خشونت می پردازد. پرسش های اصلی پژوهش حاضر از این قرار اند: مصادیق تهاجم فرهنگی و ترویج بزهکاری در بازی رایانه ای مورد نظر پژوهش، کدامند؟ و شیوه ی به کارگیری این مصادیق در عناصر این بازی چگونه بوده است؟ در پاسخ به این دو پرسش، این مقاله با روشی توصیفی- تحلیلی، به معرفی داستان و عناصر، نکات مثبت و همینطور واکاوی شیوه های به کار رفته توسط سازندگان بازی در راستای ترویج بی اخلاقی، بزهکاری و تهاجم فرهنگی در قالب یک بازی رایانه ای پرداخته است. در نهایت با بررسی و تحلیل ارکان و عناصر تشکیل دهنده ی بازی می توان نتیجه گرفت که سازندگان برخی از بازی های رایانه ای از جمله این بازی، با بهره گیری از ظرفیت های عظیم فناوری و سرگرم کننده، به خلق دنیایی عاری از هرگونه نظم و قانون روی آورده و در سایه ی خلق چنین جذابیت هایی علاوه بر ترویج بزهکاری و قانون گریزی، بنیان های شخصیتی و خانوادگی بازیکنان را نیز مورد تهاجم فرهنگی و اخلاقی قرار می دهند.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، بزهکاری، جی تی ای، جنگ نرم، تهاجم فرهنگی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1493822>

