

عنوان مقاله:

تقدس زدایی از منجی موعود در بازی های رایانه ای

محل انتشار:

دو فصلنامه دین و ارتباطات، دوره 30، شماره 1 (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 31

نویسندگان:

عفت السادات افضل طوسی - استاد تمام گروه پژوهش هنر دانشگاه هنر دانشگاه الزهراء اسلام اللهعلیها، تهران، جمهوری اسلامی ایران

محدثه شعبانی رهبر - کارشناس ارشد پژوهش هنر دانشگاه الزهراء اسلام اللهعلیها، تهران، جمهوری اسلامی ایران

خلاصه مقاله:

امید به ظهور فردی الهی و نجات به دست او در آخرالزمان یکی از فراگیرترین اندیشه های بشری است. منجی موعود برای گسترش عدالت و نجات بخشی در جهان ظهور خواهد کرد که با نشانه هایی برای مردمان معرفی شده است. در زمان معاصر ما شاهد ورود این منجیان به بستر بازی های رایانه ای می باشیم. جدا از اهمیت شناخت منجی موعود، هجوم مباحث آخرالزمانی به خصوص در میان بازی های رایانه ای و نبودن اطلاعات مدونی در رابطه با این موضوع ضرورت ایجاد می کند، تا پژوهشگر با نگاهی طبقه بندی شده ابتدا به بررسی منجی در میان ادیان و آیین ها پرداخته، سپس نقش منجی را در بین بازی های رایانه ای جستجو کند. چنین فرض می شود که قصد شرکت های بازی سازی تقدس زدایی از شخصیت منجی است که القا می کنند هر شخص عادی می تواند منجی شود و فکر حاکم بر بازی ها با منجی های موعود در ادیان در تعارض کامل هستند. این نگاه از نوع بنیادی است که به روش توصیفی-تحلیلی با تکیه بر منابع کتابخانه ای به بررسی اندیشه منجی موعود در میان ادیان و آیین ها پرداخته و سپس با روش میدانی تقدس زدایی از شخصیت منجی را در میان بازی های منتخب موجود با موضوعیت آخرالزمان تحلیل کرده است. هدف سازندگان بازی تولد منجیان متنوعی است که الگویی خلاف با الگوی ادیان را پیروی می کنند و این امر در راستای هدف کشورهای حامی آن ها است. در این میان از شخصیت منجی تقدس زدایی کرده و در نهایت سبب ایجاد یاس در افکار عمومی می باشند.

کلمات کلیدی:

آخرالزمان، اسطوره، بازی های رایانه ای، منجی موعود

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1879714>

