

عنوان مقاله:

بازنمایی خاورمیانه در بازی های رایانه ای مطالعه موردی بازی ندای وظیفه

محل انتشار:

فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، دوره 9، شماره 33 (سال: 1392)

تعداد صفحات اصل مقاله: 20

نویسنده:

خلاصه مقاله:

بازی های رایانه ای به شکلی نشانه شناختی حامل نشانه هایی اند که مبین روابط گفتمانی و ایدئولوژیکی میان سازندگان آن و دیگران است. ندای وظیفه یکی از بازی های رایانه ای است که حامل این نشانگان ایدئولوژیکی است؛ و می توان با رویکرد پسااستعماری به نقل آن پرداخت. نشانگانی از سلطه ی امپریالیسم غرب و آمریکا در برابر جهان سوم و بالاحص خاورمیانه. این پژوهش در سنت نظری مطالعات فرهنگی و با تاکید بر آراء متفکران مطالعات پسااستعماری بالاحص ادوارد سعید و نظریات نشانه شناختی با تاکید بر آراء جان فیسک انجام گرفته است. این دو سنت با رویکردی انتقادی ما را به جایگاه ایدئولوژیک و تاریخی نشانه های بازی ها به مثابه ی تولیداتی پسااستعماری رهنمون می سازند. روش تحلیل متون در این تحقیق با استفاده از تکنیک پژوهشی نشانه شناسی است. با به کارگیری رویکرد فیسک و رمزگشایی از رمزگان موجود درون بازی ها و همچنین با تاکید بر ارتباط میان رمزگان اجتماعی، فنی و ایدئولوژیک در بازنمایی خاورمیانه و فرآیند شکل گیری تروریسم، این بازی فراتر از یک سرگرمی به شکل پدیده ای اجتماعی دارای ابعاد گفتمانی / ایدئولوژیک مطالعه شده است. نتایج تحقیق نشان می دهد وجود مراحل در این بازی، سکانس بندی های متن، و نماها و استفاده از افکت های صوتی، نورپردازی، سایه روشن ها و ... در بیان روایتی استراتژیک و کنش محور به طور توانمند از جهان شرق / خاورمیانه توانسته است این بازی را فراتر از یک سرگرمی، به شکلی گفتمانی و ایدئولوژیک به یک متن با شاخصه های پسااستعماری مبدل کند.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، هستی شناسی، اسلام، نشانگان ایدئولوژیک، گفتمان پسااستعماری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1938714>

