

عنوان مقاله:

نقش دشمن بر هویت فرهنگی با استفاده از بازی های رایانه ای در جنگ نرم

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسنده:

ثمر زوار - دانشجوی کارشناسی ارشد جامعه شناسی

خلاصه مقاله:

امروزه بازی های رایانه ای به عنوان یک رسانه در کنار سایر رسانه ها قرار گرفته اند و با اینکه از عنوان رسانه خاموش از آن ها یاد می شود اما قدرت تاثیرگذاری اشان از بسیاری رسانه ها بیشتر است. با استفاده از نظریه نظام تحلیل هویت پیتر بورکمی توان فرآیند جنگ نرم و تاثیر آن بر هویت فرهنگی جوانان را تشریح کرد و نشان داد چگونه هویت جدیدی شکل می گیرد. این مقاله با روش اسنادی ، به تحلیل هویت فرهنگی و مولفه های درنظر گرفته شده برای آن که شامل هویت ملی ، هویتدینی و هویت انقلابی است می پردازد و به این سوال پاسخ می دهد که در کدام یک از ابعاد هویت فرهنگی دشمن تاثیر بیشتری بر جای گذاشته است. در نهایت نسل نوجوان و جوان برای تطبیق خودش با فرهنگ ارایه شده توسط بازی ها هویت جدید ، مستقل و جدا افتاده از هویت فعلی اش را پدید می آورد. با توجه به تهاجم گسترده بازی های رایانه ای نیازمند نقش موثر نهادهای دولتی ، مراکز فرهنگی و تولید نرم افزار ، مسیولان و مربیان مدارس و بالاخص خانواده ها هستیم

کلمات کلیدی:

هویت فرهنگی ، بازی رایانه ای ، جنگ نرم

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/600494>

