

## عنوان مقاله:

بازنمایی ایدئولوژی های فرهنگی در بازی های رایانه ای

## محل انتشار:

فصلنامه مطالعات رسانه های نوین، دوره 1، شماره 4 (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 33

## نویسندگان:

هادی خانبکی - دانشیار علوم ارتباطات دانشگاه علامه طباطبایی

محیا برکت - دانشجوی کارشناسی ارشد مطالعات ارتباطات اجتماعی، علوم و تحقیقات تهران دانشگاه آزاد اسلامی، (نویسنده مسیول)

## خلاصه مقاله:

بازی های رایانه ای از جمله کالاهای پر تقاضای فرهنگی در جهان پیش روی جامعه ما به شمار می آیند، از این رو به لحاظ خط انتقال و توزیع ارزش های فرهنگی نیز مورد توجه قرار گرفته اند. این مقاله با توجه به همین ویژگی ارتباطی بازی های رایانه ای به مطالعه بازنمایی ایدئولوژی های ارزش های فرهنگی آن ها پرداخته است. مطالعه موردی این تحقیق تحلیل نشانه شناسی سه بازی رایانه ای ((مدافعان کربلا)) ((مقاومت)) و ((میرمهنا)) است که با پشتیبانی سه نهاد رسمی هدف این مطالعه چگونگی پردازش ایدئولوژی های فرهنگی در محتوای بازی رایانه ای از سه بازی سازی های ایرانی است. روش تحقیق در این مطالعه روش کیفی مبتنی بر نشانه شناسی است که در باب از نظریه های رولان بارت برای تحلیل رمزگان فرهنگی و فیلپ تاگ برای واکاوی نشانه های رسانه استفاده شده است. نتایج تحقیقی که در دو سطح ماهیت رسانه و ایدئولوژی های فرهنگی استخراج شده اند نشان دهنده آن است که بازی های رایانه ای ایرانی از قابلیت های خاص رسانه بازی مانند ((تعاملی بودن)) و ((روایت سازی)) توسط بازیکن استفاده نکرده اند در بعد ایدئولوژی های فرهنگی نیز نتایج تحقیق نشان می دهد که میان محتوای ایدئولوژی بازی ها و ایدئولوژی های فرهنگی نهاد سازنده بازی ارتباط تنگاتنگی وجود دارد پس سیر روایی بازی مبتنی بر ارزش های رسمی است.

## کلمات کلیدی:

ایدئولوژی فرهنگی، بازنمایی، بازی رایانه ای، نشانه شناسی، مدافعان کربلا، مقاومت، میرمهنا

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/707023>

