

عنوان مقاله:

رهیافتی به سواد بازی های رایانه ای؛ مطالعه ساختار و محتوای ((بازی عفو))

محل انتشار:

فصلنامه مطالعات رسانه های نوین، دوره 3، شماره 11 (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 40

نویسندگان:

ارین طاهری - پژوهشگر جهاد دانشگاهی واحد علامه طباطبائی . کارشناس ارشد علوم ارتباطات اجتماعی از دانشگاه . (صداسیمای جمهوری اسلامی ایران (نویسنده مسئول)

سید بشیر حسینی - مدیر گروه علوم نوین رسانه و عضو هیات علمی دانشکده ارتباطات دانشگاه صداسیمای جمهوری اسلامی ایران
دکتری فرهنگ و ارتباطات از دانشگاه امام صادق (ع)

خلاصه مقاله:

در پژوهش حاضر بر مبنای تعریف کلاوس برون یسنس از سطوح سه گانه مفهوم رسانه، سه قلمرو نظری برای طرح مباحث سواد رسانه ای پیشنهاد داده و مفهوم سواد بازی رایانه ای را متناظر با قلمروهای مذکور بسط داده و درانتها بازی رایانه ای ((بازی عفو)) را به عنوان یک مطالعه موردی از منظر قلمروهای سه گانه سواد بازی رایانه ای مورد مطالعه قرار می دهیم. طبق تعریف یسنس، مفهوم رسانه در مطالعات ارتباطی، در سه سطح متمایز فهم می شود. سطح نخست سطح مادی و تکنولوژیک، سطح دوم سطح بیانی و تدقیق در ظرفیت های ارتباطی و سطح سوم سطح نهادی و اجتماعی است. اگر این معنا و مبنا بر سواد رسانه ای و به تبع آن سواد بازی رایانه ای تطبیق داده شود، قلمروهای مفصلی در سه سطح مجزا و البته متصلی برای طرح نظریات و انجام مطالعات بدست می آید. ، با رهیافت از این دریافت ((بازی عفو)) از منظر ارزیابی قلمروهای مطالعاتی سواد بازی رایانه ای مورد مطالعه قرار گرفته و نشان داده شده است که چگونه معانی و ارزش های گفتمانی این متن، به شکلی هم افزا در هر سه سطح مفهومی ماهیت رسانه ای آن بازتولید شده است. این بازی از طریق نحوه برقراری ارتباط تعاملی با کاربر، متصل کردن هویت مجازی کاربر در بازی با هویت مجازی او در شبکه اجتماعی فیس بوک، درگیرکردن حافظه اجتماعی کاربر از جهان واقعی و تاریخی با جلوه های متعددی از متن و درنهایت ایجاد دوگانه های ارزشی در لایه های روایی و رویه ای خود، کوشیده است، محدوده آگاهی های حاصل شده از تعامل کاربر با بازی را در جهان مجازی متن، به جهان واقعی و تاریخی تسری دهد.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، سواد رسانه ای، سواد بازی رایانه ای، کلاوس برون یسنس، مفهوم رسانه، بازی عفو

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/707074>

