

## عنوان مقاله:

بررسی سیر تعمیق مفاهیم اسلام ستیزی و اخلاق ستیزی در بازی های رایانه ای بر اساس نظریات کاشت و گلوله جادویی

## محل انتشار:

سومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

## نویسندگان:

علی محمد خاکسار - کارشناس ارشد مطالعات منطقه ای دانشگاه تهران

سید حمزه صفوی - استادیار گروه مطالعات منطقه ای دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران

## خلاصه مقاله:

هدف پژوهش پیش رو این است که نشان دهد می توان در بازی های رایانه ای، بازی های خصومت آمیز با سوژه مسلمانان را به دو گروه بازی های رایانه ای اسلام ستیز (خشونت آمیز) و بازی های رایانه ای اسلام هراس (تحقیرآمیز و تخریب چهره) تقسیم بندی کرد و همچنین الگوهایی را برای ضد اخلاقی بودن برخی بازی ها (مغایرت با قواعد اخلاقی و تشویق به زدو خورد و شورش) مشخص کرد. بازی های خشونت آمیز که اغلب صحنه های خشونت بار علیه مسلمانان را نمایش میدهند، در واقع بازتاب نموده های اسلام ستیزی هستند و بازی هایی که صحنه هایی با ماهیت تخریب چهره اسلام، تحقیر مسلمانان، عقب مانده و وحشی نشان دادن مسلمانان را نمایش میدهند، در گروه نموده های اسلام هراسی قرار میگیرند. بازی های اسلام هراس طبق نظریه ی کاشت در طولانی مدت و بازیهای اسلام ستیز طبق نظریه ی گلوله ی جادویی در کوتاه مدت، بر ذهن مخاطب اثرگذارند. اثر بازیهای اسلام هراس تحت عواملی مانند سن، جنس و فرهنگ مخاطب است ولی بازی های اسلام ستیز کمتر با این عوامل در ارتباط است. بازی های ضد اخلاقی وجوه مشترکی از هر دو نوع بازی دارند که بهر حال ابزار جنگ نرم هستند. بازیهای ضد اخلاقی به علت ضدیت با آموزه های اخلاقی اسلام در کنار دودسته ی دیگر قرار گرفته اند. بسته به نوع بازی و نوع صحنه ها میتواند اثر آنی یا طولانی داشته باشد.

## کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، اسلام هراسی، اسلام ستیزی، اخلاق

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/732262>

