

عنوان مقاله:

بازی های رایانه ای و بازنمایی زنان؛ تحلیل نشانه شناختی مجموعه بازی السا

محل انتشار:

فصلنامه مطالعات رسانه های نوین، دوره 4، شماره 14 (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 33

نویسندگان:

فرید عزیزی - دانشجوی دکتری علوم ارتباطات، دانشگاه علامه طباطبائی

محمد اتابک - دانشجوی دکتری علوم ارتباطات دانشگاه علامه طباطبائی

حسینعلی افخمی - دانشیار گروه روابط عمومی، دانشگاه علامه طباطبائی

خلاصه مقاله:

امروزه، بازی های رایانه ای صنعت جهانی بزرگی است که با صنعت های انتشار کتاب، موسیقی و فیلم در حال رقابت است و محصولات این صنعت به صورت گسترده ای از سوی کودکان و نوجوانان برای پر کردن اوقات فراغت استفاده می شود. بازی های رایانه ای همراه با سرگرمی و لذت، ایماژها و دیدگاه های بسته بندی شده ای را در قالب کلیشه ها ارائه می دهند. پژوهش حاضر با مطالعه بر روی مجموعه بازی رایانه ای السا در پی واسازی کلیشه های جنسیتی زنانه است. این مطالعه ضمن بررسی بازنمایی جنسیت در این مجموعه بازی، نشان می دهد چه دلالت ها و مضامین پنهانی در پس برساخت نمونه آرمانی زنانه نهفته است. به طور کلی این پژوهش برای رمزگشایی از مضامین و کلیشه های جنسیتی پنهان شده در این مجموعه بازی از رویکرد کیفی و روش نشانه شناسی استفاده می کند. یافته ها نشان داد حضور شخصیت زن در اغلب صحنه ها تروماتیک و مسئله دار است؛ از جمله مقوله های کلیشه ای برسازنده این هویت تروماتیک عبارت اند از: قرار گرفتن در نقش های تعیین شده، بدن تربیت پذیر، نمایش توام با رضایت و حضور پنهان سوژه حامی. کلیشه های جنسیتی نهفته در پس این بازی، زنان را متعلق به خانه و محیط آن می داند و از طریق طبیعی سازی نقش های جنسیتی در پی تشدید روابط موجود است.

کلمات کلیدی:

بازنمایی، زنان، کلیشه های جنسیتی، نشانه شناسی، بازی رایانه ای

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/894242>

