



بازی های دیجیتال؛ گفتمان سرمایه داری و فرهنگ مصرفی

مونا اسدیان

دکتری علوم ارتباطات و پژوهشگر رسانه

چکیده

بازی های رایانه ای از جمله رسانه های تعاملی هستند که در دهه های اخیر با جذب مخاطبان بسیار، قادر به تأثیر گذاری بر روند مصرف این کالای فرهنگی با تکیه بر گفتمان حاکم سرمایه داری مدرن شده اند. با توجه به ساختار سرمایه داری حاکم در دوران جدید و پیشرفت همه جانبه تکنولوژی، ارتباط دو جانبه فرهنگ و اقتصاد، امری انکار ناپذیر است. اتخاذ دیدگاهی انتقادی نسبت به بستر های شکل گیری بازی های رایانه ای و انتقال مفاهیم و نمادهای مختلف به واسطه بازی ها از سوی شرکت های سرمایه داری بزرگ جهان، از جمله راهکار هایی است که می تواند حساسیت انتخاب بازی ها و نحوه مصرف آن ها را دو چندان نماید. در این مقاله، با توجه به رویکرد های نظری اقتصادی سیاسی رسانه و صنعت فرهنگ، با استفاده از روش کتابخانه ای و توصیفی به ارتباط میان سرمایه داری و مصرف کالای فرهنگی بازی رایانه ای پرداخته شده است.

واژگان کلیدی: بازی های دیجیتال، سرمایه داری، مصرف گرایی