

مطالعات موردی سواد رسانه‌ای

بازرگ آگاه

و عوامل موثر بر ارتقای سواد دیجیتال

مؤلفین:

مرتضی حمزینی - فرزانه شریفی - سید محمد علی سید حسینی

انتشارات شتابان

تهران - پاییز ۱۳۹۵



■ پیشگفتار ۱

۱- مقدمه ۳

۲- سواد رسانه‌ای ۴

۳- رسانه‌های نوین ۶

۴- رسانه‌ای نوین به نام بازی‌های دیجیتال ۷

۵- سواد بازی‌های دیجیتال ۱۰

۶- ابرم پیوسته به سواد بازی‌های دیجیتال ۱۵

۷- چرخه‌های آگاهی ۱۷

الف- مواجهه اولیه با بازی ۲۰

ب- انتخاب بازی ۲۱

پ- مصرف بازی ۲۳

ت- بازی آگاهی ۲۵

۸- بازی آگاهی ۲۶

۹- نتیجه‌گیری ۲۹

■ منابع و مآخذ ۳۱

امروزه اهمیت سواد به عنوان یک امر بایسته برای تمام عرصه‌های علمی و کاربردی بشر ثابت شده است. رسانه‌ها به ویژه بازی‌های دیجیتال از این امر مستثنی نیستند. بازیکنان و بازیسازان در حال حاضر باورند برخورداری از سواد مربوط به بازی نمی‌تواند به تنهایی با عناصر این رسانه پیراازند. از این رو بر آن شدیم که مدلی مبتنی بر پژوهش برای معنای سواد بازی تدوین نمائیم که در قالب "بازی آگاهی" معرفی می‌شود و مانند یک چرخه عمل می‌کند که از مواجهه با رسانه بازی آغاز می‌شود و تا مراحل مختلف مصرف بازی توسط مخاطب یا بازیکن ادامه پیدا می‌کند. این پژوهش و مدل ارائه شده در آن برای نخستین بار توسط پژوهشگران مرکز

تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)
صورت گرفته است. امید داریم نتایج این
پژوهش در عرصه تولید و مصرف بازی توسط
بازیسازان و بازیکنان مورد توجه قرار گیرد.

www.ketab.ir