

عنوان مقاله:

بررسی آسیب های بازی رایانه ای به عنوان یک صنعت سرگرمی در تربیت کودکان

محل انتشار:

کنفرانس بین المللی پژوهش در علوم رفتاری و اجتماعی (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسندگان:

راحله فرهنگی - دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر دانشگاه هنر اسلامی تبریز

فرشته طاهری - دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشدچشمگیر فناوری های ارتباطی طی سال های اخیر با کشش و جاذبه ای حیرت انگیز اکثر مخاطبان خود را از میان کودکان ونوجوانان انتخاب می کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می رسدحتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است. زمینه وهدف پژوهش بازی رایانه ای در کنار مزایای بی شمارش، معایبی نیز دارد که عدم آشنایی کامل با انواع بازی های رایانه ایکه می تواند آسیب هایی را برای خانواده ها به بار آورد. این مقاله در صدد است تا برخی از معایب و تهدیدات موجود در بازی های رایانه ای را معرفی و راهکارهایی جهت مقابله وکاهش این گونه آسیب ها ارائه نماید. برای انجام این مطالعه از طریق استنادی به بررسی مبانی نظری و ادبیات پژوهشیموجود پیرامون موضوع تحقیق پرداخته شده است. در این مقاله پس از طرح جایگاه خانواده به عنوان مهم ترین واحد اجتماعی و پدید آمدن صنعت سرگرمی بازی رایانه ای و طرح آنها در قالب فرصت ها و تهدیدها به آسیب های آن پرداخته شده است. والدین چندان با انواع بازی های رایانه آشنایی ندارند و اغلب نیز از خطراتی که در کمین آنهاست، آگاه نیستند؛ لذا راهکارهایی جهت مقابله و کاهش تهدیدات درابعاد فرهنگی، آموزشی ارائه شده است.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، آسیب ها، صنعت سرگرمی، تربیت کودکان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/440881>

