

عنوان مقاله:

بررسی تکنیک های اقناع بروز خشونت و تخریب در بازی های رایانه ای

محل انتشار:

سومین همایش ملی مطالعات جدید در کارآفرینی و مدیریت کسب و کار (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 1

نویسندگان:

سیده طاهره موسوی - گروه مدیریت رسانه، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد سمنان، سمنان، ایران

علی گنجعلی خانی - گروه مدیریت رسانه، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد سمنان، سمنان، ایران

احتشام رشیدی - استادیار گروه مدیریت رسانه، واحد سمنان، دانشگاه آزاد اسلامی، سمنان، ایران

خلاصه مقاله:

بازی رایانه ای به دلیل سهولت دسترسی، کاربری تعاملی، به روزترین جذابیت های فنی، فرمی، محتوایی و هیجانی به عنوان پرطرفدارترین رسانه، نزد گروه های سنی مختلف مطرح است. اشاعه گران وندالیسم و امپریالیسم جهانی از این رسانه به مثابه اهرمی موثر در اقناع بازی باز، جهت درونی سازی خشونت و تخریب بهره می برند. یافته های پژوهشی نیز موید رابطه مثبت بین اعمال پرخاشگری در بازی های رایانه ای و بروز جرم ها و جنایات در جوامع هستند. نظر به اهمیت موضوع مقاله حاضر درصدد شناخت تکنیک های اقناع بازی باز در بازی های رایانه ای جهت تشویق به بروز رفتارهای خشن در زندگی واقعی است. داده ها در این پژوهش کاربردی، به روش کتابخانه ای، مشاهده ای و میدانی از میان ۱۰ بازی رایانه ای پرطرفدار جهان، گردآوری و اطلاعات، به روش توصیفی- تحلیلی و با بهره از چارچوب های نظری درگیی پایین، تصاویر تکنولوژیک، یادگیری اجتماعی و دنیای مطلوب تشریح می شود. یافته ها نشان می دهد بازی های رایانه ای پرطرفدار به وفور از عنصر پرخاشگری به عنوان عامل جذاب و محرک استفاده می کنند و با هربهره از تکنیک های بحران سازی، برچسب زنی، انگاره سازی، اهریم سازی و شرطی شدن منجر به اقناع بازی باز برای درونی سازی خشونت و تخریب در زندگی می شوند. لازمه محافظت از جامعه در برابر این تفکرهای تخریب گرانه، گسترش سواد رسانه ای و اقناعی در سطح جامعه است؛ تا بازی باز به واسطه این شناخت و کسب مهارت مقابله با القائات، کمتر محصور اقناعات بازی های رایانه ای شود.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، بازی باز، خشونت، اقناع، تکنیک های اقناع

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1380726>

