

عنوان مقاله:

بازی های رایانه ای و خشونت

محل انتشار:

فصلنامه پژوهشهای ارتباطی، دوره 15، شماره 54 (سال: 1387)

تعداد صفحات اصل مقاله: 18

نویسنده:

سعید آذری - کارشناس ارشد حقوق بین الملل و جامعه شناسی سیاسی، پژوهشگر مرکز تحقیقات صداوسیما

خلاصه مقاله:

یکی از مهم ترین پدیده های سرگرم کننده در سالیان اخیر، بازی های رایانه ای هستند که با سرعتی روزافزون جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده اند و با بهره گیری از فناوری های نوین، هر روز بیش از پیش با زندگی کاربران عجین شده اند. مهم ترین نکته مورد بحث در مورد این بازی ها، محتوای خشونت آمیز آنهاست که می تواند کاربران را به نحو عمیقی تحت تاثیر قرار دهد و بازتاب های بیرونی ناهنجاری را موجب شود. البته رابطه نمایش خشونت با رفتار افراد به طور قطعی ثابت شده نیست و همین امر باعث شده است، شرکت های سازنده، هر چه بیشتر نسبت به تولید این بازی ها اقدام کنند. از این رو پژوهشگران باید با بررسی میزان تاثیر گذاری این قبیل خشونت ها بر جوانان، پیشنهادهای عملی و قانونی لازم را در این زمینه ارائه دهند. نتایج پژوهش ها می تواند در تولید و ساخت بازی های رایانه ای موثر باشد.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، پرخاشگری، خشونت، رایانه، کودکان، نوجوانان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1387914>

