

عنوان مقاله:

فرصت ها و چالش ها و راهکارهای بازی های رایانه ای در روان درمانی

محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین المللی رویکردهای نوین مدیریت، روانشناسی و علوم انسانی در قرن ۲۱ (سال: ۱۴۰۲)

تعداد صفحات اصل مقاله: ۱۰

نویسندگان:

امیرحسین قیصری مقدم - کارشناسی علوم تربیتی گرایش آموزش ابتدایی

فاطمه شیخی امین - کارشناسی علوم تربیتی گرایش آموزش ابتدایی

زهرا نیکفرجام نوری - کارشناسی ادبیات فارسی

خلاصه مقاله:

بازی های رایانه ای ارتباط منفی با وضعیت سلامت روانی نوجوانان داشته و تاثیر مستقیمی بر میزان رفتارهای پرخطرانه، اضطراب افسردگی، گوشه گیری، و انزوا در نوجوانان که به این بازی های پردازند دارد. البته تاثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روانی افراد شدت اهمیت آن وابسته به عوامل مانند درجه و شدت خشونت در بازیهای رایانه ای، توانایی بیننده در تشخیص و تمیز دنیای خیالی بازی و دنیای واقعی، توانایی او در مهار تمایلات و انگیزه های خود، چارچوب ارزشی که نوجوان در آن رشد کرده است یا هم اکنون در آن زندگی می کند و نیز ارزش هایی که در متن محتوای بازی نهفته است بستگی دارد مهم ترین مشخصه بازیهای رایانه ای حالت جنگی اکثر آنهاست و این که فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. «خشونت» مهم ترین محرکه ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب ترین بازیهای رایانه ای به حد افراط از آن استفاده می شود.

کلمات کلیدی:

چالش، بازی رایانه ای، روان درمانی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1875701>

