

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های رایانه ای و اینترنت بر مهارت های حرکتی پایه و شاخص توده بدنی

محل انتشار:

ماهنامه دستاوردهای نوین در مطالعات علوم انسانی، دوره 6، شماره 59 (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 14

نویسندگان:

سردار محمدی - دکتری مدیریت ورزشی

عارفه لطیفیان - دانشجوی کارشناسی ارشد تربیت بدنی گرایش مدیریت بازاریابی در ورزش

خلاصه مقاله:

همیشه بازار بازی های رایانه ای در ایران داغ بوده است و با بسط و گسترش اینترنت بازار این بازی ها هم داغ تر و گسترده تر شد و ابعاد زیادی از زندگی بشر را تحت تاثیر قرار داد. هدف از انجام پژوهش حاضر بررسی تاثیر بازی های رایانه ای و اینترنت بر مهارت های حرکتی پایه و شاخص توده بدنی می باشد. این مقاله به روش توصیفی انجام شده است که برای گردآوری اطلاعات آن به مقالات و منابع مکتوب در این زمینه مراجعه شد که پس از بررسی دقیق آنها و طبقه بندی و دسته بندی کردن مطالب به یک نتیجه منسجم رسیدیم. از آنجایی که اینترنت و بازی های رایانه ای جایگزین تحرکات و فعالیت های بدنی در اوقات فراغت می شود و حرکت و پویایی را کمتر می کند، باعث تاثیر منفی در سلامت شده و مشکلات سلامتی را در پی داشته است. همچنین اینترنت تاثیری بسیار در شاخص توده بدنی دارد که باعث بالاتر شدن شاخص توده بدنی در افراد می شود.

کلمات کلیدی:

فعالیت بدنی، مهارت های حرکتی، شاخص توده بدنی، بازی های رایانه ای، اینترنت.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1943857>

