

عنوان مقاله:

اعتیاد به بازی های رایانه ای در دانش آموزان

محل انتشار:

مجله مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی، دوره 6، شماره 60 (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسنده:

میلااد حسین بر - کارشناسی علوم تربیتی گرایش آموزش ابتدایی دانشگاه تربیت معلم پردیس مطهری زاهدان

خلاصه مقاله:

پدیده بازی های رایانه ای مانند بسیاری از شکل های نوین سرگرمی که محبوبیت گسترده ای یافته باعث بروز نگرانی هایی درباره ی اثرهای جانبی آن ها بر بازیکنان افراطی شده است. چون بازی های رایانه ای در میان کودکان و نوجوانان به دلیل های نادیده انگاشتن دیگر فعالیت های آموزشی، اجتماعی و اوقات آسودگی خود، به صرف داشتن وقت به بازی می پردازند. این بازی ها بالقوه زیان بار به شمار می روند. پرداختن افراطی به بازی های رایانه ای نه فقط متاثر از محتوای بازی هاست، بلکه ویژگی های فردی نیز در گرایش نوجوانان به بازی ها نقش مثبتی ایفا می کند. به طوری که ویژگی های روان شناختی و شخصیتی افراد، تمایلات آن ها را تا حدی جهت می دهد. با توجه اشاعه و آثار شگرف بازی های رایانه ای که به لحاظ اثرگذاری به تغییر شیوه ای زندگی از آن با عنوان «انقلاب بازی های رایانه ای» یاد می کنند و با توجه به گستره ی بازی ها، دیگر نمی توان به آن ها فقط به عنوان وسیله ی گذراندن اوقات فراغت نگریست، بلکه ممکن است عامل اثرگذاری یا اثرپذیر از ویژگی های روان شناختی افراد باشد.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، روان شناختی، اوقات فراغت.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2016604>

