

## عنوان مقاله:

تاثیر ترویج بازی های دیجیتال بر فرایند تربیت دینی کودکان و نوجوانان (مطالعه موردی: برنامه تلویزیونی بازی ویزیون)

## محل انتشار:

چهارمین همایش بین المللی علوم تربیتی، مشاوره، روانشناسی و علوم اجتماعی (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 23

## نویسنده:

محمد مهدی روحانی راوری - دانش پژوه علوم اسلامی و محصل سطح یک حوزه علمیه فخریه راوری

## خلاصه مقاله:

امروزه، تربیت دینی در خانواده های ایرانی، به علل مختلفی از جمله پیدایش رسانه های جمعی و ورود وسیع تکنولوژی های اطلاعاتی و ارتباطاتی به زندگی روزمره افراد، دچار تغییر و تحول، عظیم و در عین حال با چالش هایی مواجه شده است. بازی رایانه ای به عنوان نمونه ای از فناوری های نو پدید، یکی از فعالیت های اصلی در زندگی کودکان و نوجوانان نسل جدید محسوب می شود. این استقبال بی سابقه از بازی های مجازی و آسیب های تربیتی حاصل از آن، مراکز فرهنگی را برانگیخته تا در این موضوع، دانش های ضروری را با زبان هنر به جامعه عرضه کنند. با توجه به ساخت و انتشار برنامه تلویزیونی بازی ویزیون از قاب رسانه ملی که با هدف آگاهی افزایی در شبکه امید تهیه شده است، دغدغه خاصی جهت دانستن نتایج و پیامدهای تربیتی تولید این اثر و تولیدات مشابه صورت گرفته است هدف از تحریر مقاله، شناخت پیامدهای ترویج بازی مجازی در فرایند تربیت دینی کودکان و نوجوانان بر اساس داده های علمی و تجربیات عملی با تاکید بر مجموعه تلویزیونی بازی ویزیون است. این تحقیق به روش توصیفی-تحلیلی و با مطالعه کتابخانه ای و مراجعه به مقاله ها و پژوهش های چاپ شده و نوشته های دیجیتالی گردآوری شده است و سعی بر آن شده که به بررسی اثرات منفی ترویج بازی های ویدئویی در رسانه ی ملی پرداخته شود. نتیجه این پژوهش نشان می دهد: ذات بازیهای رایانه ای به جهت انتقال ذهن بازی باز به عالم خیال و بالتبع تغییر مفاهیم کلیدی زندگی از قبیل لذت، نیاز، تنوع و زمان، طی یک سلسله مراتب مدت دار، تاثیر سوء بر عملکرد و نظام ذهنی کودک یا نوجوان دارد و منجر به مشکلات تربیت پذیری فرزند خواهد شد. همچنین در این تغییر مفاهیم، نوع بازی چندان دخالته ندارد.

## کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، بازی، تربیت دینی، تربیت، صدا و سیما

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2097835>

