

عنوان مقاله:

رابطه بین بازی های رایانه ای و خشونت های جدید در بین نوجوانان

محل انتشار:

سومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

مطهره یوسف نژاد لزرجانی - دانشجوی کارشناسی ارشد جامعه شناسی دانشگاه گیلان

نادر افقی - استادیار گروه علوم اجتماعی دانشگاه گیلان

هدی حلاج زاده - استادیار گروه علوم اجتماعی دانشگاه گیلان

خلاصه مقاله:

خشونت و انواع آن مسیله ای است که ابعاد گسترده ای را در بر می گیرد. با توجه به رشد شبکه های اجتماعی و تولید بازی های رایانه ای جدید ؛ اشکال جدیدی از خشونت امکان بروز پیدا می کنند. هدف از این پژوهش، تبیین نقش اینترنت و بازی های رایانه ای در بازتولید خشونت اجتماعی و اشکال جدید آن بین نوجوانان می باشد. به عبارت دیگر در این پژوهش سعی شده است به این سوال اساسی پاسخ داده شود که : نحوه ی استفاده از بازی های رایانه ای (از نظر زمان و نوع استفاده) چه تاثیری در بازتولید خشونت و اشکال جدید آن در بین نوجوانان دارد همچنین پس از تبیین موضوع ؛ مبانی نظری و چهارچوب نظری که نظریه ی گربنر می باشد بررسی شده و در نهایت مدل مفهومی مرتبط با فرضیات ارائه می شود.

کلمات کلیدی:

شبکه های اجتماعی ؛ بازی های رایانه ای ؛ هویت مجازی ؛ خشونت اجتماعی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/732287>

