

عنوان مقاله:

برنامه ریزی در مورد اثرات اجتماعی فرهنگی بازی های رایانه ای بر بازیکنان

محل انتشار:

سومین همایش بین المللی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

نویسنده:

اکرم حافظی - عضو هیات علمی دانشگاه فرهنگیان

خلاصه مقاله:

کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تاثیر بازی های رایانه ای قرار گرفته اند. گرایش آنان به بازی های رایانه ای این نگرانی را در بین خانواده ها ایجاد کرده که ممکن است پرداختن بیش از حد به این بازی ها، برخی ناهنجاری های اجتماعی و فرهنگی را به بار آورد. پژوهش حاضر با هدف برنامه ریزی در مورد اثرات اجتماعی فرهنگی بازی های رایانه ای بر بازیکنان به ویژه کودکان و نوجوانان صورت پذیرفت. این پژوهش به لحاظ هدف یک مطالعه کاربردی بود که برای رسیدن به این هدف از روش تحقیق کتابخانه ای (مروری) استفاده شد. ابزار گردآوری اطلاعات، فیش برداری از منابع چاپی و الکترونیکی مختلف همانند کتاب ها، مقاله ها، رساله ها و پایان نامه های در دسترس بود. برای به دست آوردن نتایج از تحلیل و استنتاج نظری استفاده شد. نتایج حاصل از تحلیل اطلاعات نشان داد که نظرات پژوهشگران نسبت به اثرات اجتماعی فرهنگی بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان متفاوت است. به عبارت دیگر، اثرات اجتماعی فرهنگی بازی های رایانه ای بر بازیکنان مانند تقویت روابط اجتماعی با انجام بازی های گروهی، پرورش روحیه کار تیمی، مسیولیت پذیری، تقویت دوستی ها، آشنایی با زبان های خارجی و ارزش های اجتماعی و فرهنگی سایر جوامع را میتوان برشمرد. اثرات اجتماعی فرهنگی منفی بازی های رایانه ای بر بازیکنان را میتوان شامل افزایش اختلافات رفتاری و خشونت در جامعه، دعوا بین خواهران و برادران، انزوای اجتماعی، نزاع مکرر با همکلاسی ها و معلمان و دوستان، بیگانگی اجتماعی فرهنگی، عدم سازگاری اجتماعی، خدشه دار شدن ارزش های دینی و فرهنگی و به خطر افتادن هویت ملی کودکان و نوجوانان دانست. با توجه به یافته ها به منظور حفظ و ارتقای هنجارهای اجتماعی و فرهنگی در کودکان و نوجوانان پیشنهاد می شود نسبت به طراحی و تولید بازی های رایانه ای بومی، برگزاری دوره های آموزشی برای کودکان، نوجوانان، والدین و اولیای مدرسه در راستای افزایش سواد بازی های رایانه ای و نظارت بر شرایط و محتوای بازی های رایانه ای اقدام گردد.

کلمات کلیدی:

اثرات اجتماعی، اثرات فرهنگی، بازی های رایانه ای، کودکان، نوجوانان، بازیکنان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/787436>

