

## عنوان مقاله:

فرصت ها و تهدیدهای بازی های رایانه ای

## محل انتشار:

چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

## نویسندگان:

اسداله بابایی فرد - دانشیار گروه علوم اجتماعی دانشگاه کاشان

زهرا مصطفوی نسب - دانشجوی کارشناسی ارشد مطالعات فرهنگی دانشگاه کاشان

مصطفی مصطفوی نسب - دانشجوی کارشناسی ارشد علوم ارتباطات دانشگاه صدا و سیما

## خلاصه مقاله:

در دنیای امروز فراگیر شدن بازی های رایانه ای، زمینه ها و پیامدهای آن ها مورد توجه اندیشمندان علوم انسانی، به ویژه جامعه شناسان و روانشناسان، قرار گرفته است. این بازی ها در سالهای اخیر مورد توجه تمامی سنین، به ویژه کودکان و نوجوانان، بوده است. در این پژوهش سعی شده است که نقاط مثبت و منفی بازی های رایان های مورد بررسی قرار گیرد. این مطالعه از نوع اسنادی و کتابخانه ای بوده و در آن تلاش شده با ارجاع به پژوهش های نظری و تجربی انجام شده در این زمینه، فرصت ها و تهدیدهای بازی های رایانه ای مورد بررسی قرار گیرد. یافته های پژوهش نمایانگر این است که تهدیدهای بازی های رایانه ای بیش از فرصت های آن است. چالش ها و آسیب های چنین بازی هایی دربرگیرنده ی ابعاد فیزیکی و جسمانی، روانی، اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی است. به طور کلی، انتظار میرود با مدیریت صحیح این بازی ها، حتی با وجود مشکلات فراوان آن ها، بتوان کارکردهای مثبت و فرصت های این گونه بازی ها را افزایش داد؛ هرچند ما کاهش استفاده از بازی های رایان های، از یک سو، و جایگزینی آن با فعالیت های فراغتی سودمندتر، از سوی دیگر، را راهکاری اساسی تر برای رویارویی با چالش ها و آسیب های بازی های رایانه ای می دانیم.

## کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، دیدگاه های خوشبینانه، دیدگاه های بدبینانه، فرصت ها، تهدیدها

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/895679>

