

عنوان مقاله:

نقش بازیهای رایانه ای در افزایش هزینه های اقتصادی خانواده و جنگ نرم علیه فرهنگ اسلامی و انقلابی

محل انتشار:

سومین همایش سراسری علوم و مهندسی دفاعی در سپاه (سال: 1393)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

عباس غلام نژاد - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته مدیریت فناوری اطلاعات

میثم میرزایی - فارغ التحصیل رشته مهندسی فناوری اطلاعات

مهدی خلیلی - استادیار دانشگاه پیام نور واحد غرب تهران

خلاصه مقاله:

تاثیر بازیهای کامپیوتری بر روی نوجوان و جوانان سبب ایجاد مشکلات جسمی و مشکلات روانی میشود. مشکلات جسمی در افزایش هزینه های اقتصادی خانواده ها تاثیرگذار است و به نوعی هزینه های خانواده ها را افزایش میدهد، زمانی که فرزند خانواده در اثر بازی کردن با یکی از بازیهای رایانه ای دچار مشکلات جسمی میگردد، سرپرست خانواده باید برای درمان مشکلات جسمی هزینه درمان بپردازد. مشکلات روانی بوجود آمده از بازیهای رایانه ای نیز به نوبه خود بر مشکلات فرهنگی خانواده و فرهنگ اسلامی و انقلابی آن تاثیر بسزایی میگذارد. موضوعی که در تمام جوامع موضوعیت داشته و محدود به یک جامعه خاص نمی باشد. عدم آشنایی مناسب خانواده ها با این فضا و در مقابل استفاده روزمره نوجوانان و جوانان و حتی کودکان از آن باعث شده است که میزان این تاثیرات رو به افزایش باشد. در این مقاله نگارندگان به بررسی آسیبهای بازیهای رایانه ای در فضای مجازی و تاثیرات آن بر اقتصاد خانواده و براندازی خانواده ها و جنگ نرم علیه فرهنگ اسلامی و انقلابی پرداخته و راهکارهایی جهت مقابله و کاهش تهدیدات در ابعاد فرهنگی، آموزشی و ... ارائه می کنند.

کلمات کلیدی:

خانواده، فضای مجازی، تاثیرات اجتماعی، بازیهای رایانه ای، مشکلات جسمی، مشکلات روانی، جنگ نرم

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/999127>

