

عنوان مقاله:

ارابه یک طبقه بندی برای تاثیرات بازی های رایانه ای بر روان و فرهنگ مخاطب

محل انتشار:

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

نویسندگان:

سجاد کردانی مقدم - دانشجوی کارشناسی ارشد فناوری اطلاعات گرایش چندرسانه‌های

مرتضی ابراهیمی - استادیار دانشکده علوم و فنون نوین دانشگاه تهران

خلاصه مقاله:

تاکنون تحقیقات گسترده‌ای در مورد تاثیر بازیهای رایانه ای بر روی مخاطب انجام شده است. درصد بالایی از این تحقیقات به تاثیرات کلی بازیهای رایانه ای، تاثیرات مثبت و منفی آن بر جسم و روان میپردازند، اما آنچه در این مقاله بر روی آن تمرکز شده است تاثیر بازیهای رایانه‌ای به طور خاص بر روی ذهن و فرهنگ مخاطب است. تاثیراتی که میتواند خواسته یا ناخواسته توسط بازی بر روی بازی باز گذاشته شود. در این پژوهش سعی شده است این مسیله با روش تحقیق مطالعات کتابخانه ای، بررسی مقالات، نظر اساتید و صاحب نظران این حوزه به صورت عمیق و علمی مورد بررسی قرار گیرد و طبقه بندی و راه‌حلهایی ارائه شود که بتواند کشور را از تاثیرات مخرب فرهنگی بازیهای رایانه ای محفوظ نگاه دارد. در این پژوهش طبقه‌بندی‌ای ارائه شده است که تاثیرات بازیهای رایانه‌ای بر فرهنگ مخاطب را به دو بخش تاثیرات هدفمند و غیر هدفمند تقسیم کرده است. تاثیرات هدفمند به دو بخش هدفمند آشکار و هدفمند پنهان تقسیم بندی شده است و تاثیرات غیر هدفمند در سه دسته مخرب، موثر و مفرح قرار گرفته است. پس‌از آن تاثیر بازی بر روان مخاطب و اهمیت تناسب بازیها با سن بازیکنان مورد بررسی قرار گرفته است.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، تاثیر رسانه ای، تاثیرات هدفمند، تاثیرات غیر هدفمند، تهاجم فرهنگی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696852>

