

عنوان مقاله:

شناخت بازی های رایانه ای در موضوع شناسی فقهی

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: 10

نویسندگان:

محمدعلی خادمی کوشا - عضو هیئت علمی پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، استاد سطوح عالی حوزه علمیه قم

محمود عبداللہی - دانش آموخته سطح چهار حوزه علمیه قم

عسکر درخشان دوست - دانش آموخته سطح سه حوزه علمیه قم

وحید ارغوانی فلاح - دانش آموخته سطح سه حوزه علمیه قم، کارشناس ارشد علوم تربیتی

خلاصه مقاله:

یکی از چالش های امروز در بازی رایانه ای به جهت پیچیدگی و گستردگی ابعاد و آثار و کارکردهای آن، موضوع شناسی فقهی آن با لحاظ تمامی ابعاد فقهی است. در این مقاله با هدف ارائه پاسخی در خور در این زمینه براساس بررسی نمونه های مختلف از بازیهای رایانه ای و تحلیل مشخصه های مشترک آن ها تحلیلی انتزاعی ارائه شده است و طی آن شاخصه های بازی های رایانه ای به عنوان یک کالا در 7 محور بیان شده است: 1- نرم افزاری رایانه ای 2- سرگرمی 3- تعاملی بودن 4- قاعده مندی 5- دارای هدف داخلی 6 و 7 - پذیرای داستان و جلوه های سمعی بصری. و بر این اساس فعالیت بازی رایانه ای با شناسه سرگرمی رایانه ای تعاملی قاعده مند هدفمند شناخته خواهد شد.

کلمات کلیدی:

بازی، بازی رایانه ای، سرگرمی، موضوع شناسی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/895622>

