

I den digitala sandlådan PDF E-BOK

Magnus Johansson, Maria Wadenius



Författare: Magnus Johansson, Maria Wadenius

ISBN-10: 9789198161410

Språk: Svenska

Filstorlek: 4772 KB

BESKRIVNING

Kan vi verkligen säga att våldsamma datorspel skapar våldsamma barn? Kan datorspels effekter verkligen studeras genom laboratorieexperiment och kan det dras enkla slutsatser om hur de påverkar den sociala människan? Det är ofta en onyanserad bild vi får av hur datorspel påverkar oss människor. Genom för mycket datorspelande anses vi bli asociala och våldsamma. Vi matas med bilden av att det här finns ett naturligt samband. Den här studien erbjuder ett annat perspektiv. Datorspel är den nya tidens leksaker, våra lekar sker inte längre enbart i verkliga rum, utan även i digitala sandlådor. Det är i leken som den sociala människan skapas. Här finns grunden till identiteten och det är här våra sociala förmågor prövas. Datorspel är en omfattande industri, och en majoritet av barn, unga och vuxna leker dagligen med dessa leksaker. Om lekens funktion är oumbärlig för oss människor, vilken funktion har vår tids virtuella leksaker?

VAD SÄGER GOOGLE OM DEN HÄR BOKEN?

I den digitala sandlådan - PDF - docplayer.se

Judas i sandlådan? ... Den historiska omröstningen i Sveriges riksdag när Ulf ... Redaktionell chef för digitala prenumerationer och stf ansvarig ...

I den digitala sandlådan - Magnus Johansson - adlibris.com

Magnus Johanssons uppsats I den digitala sandlådan - vår tids virtuella leksaker i ljuset av social responsivitet, författad 2015 vid Institutionen för ...

PDF I den digitala sandlådan MANUS - lup.lub.lu.se

I den digitala sandlådan. Kandidatuppsats i Medie- och kommunikationsvetenskap Institutionen för kommunikation och medier, Lunds universitet Höstterminen 2015 I ...

LÄS MER