



**تأثیر بازی رایانه‌ای خشن در فضای
مجازی بر جرم خیزی کودکان و نوجوانان**

دکتر افشین میرزانی

دکتر محمد رضا زند کریمی

سرشناسه	میرزائی، افشین، ۱۳۵۸-
عنوان و نام پدیدآور	تاثیر بازیهای رایانه‌ای خشن در فضای مجازی بر جرم‌خیزی کودکان و نوجوانان / افشین میرزائی، محمد رضا زندکریمی.
مشخصات نشر	تهران: انتشارات صالحیان، ۱۳۹۶.
مشخصات ظاهری	۶۱ ص.
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۸۹۵۹-۹۶-۰
وضعیت فهرست نویسی	فیا
موضوع	بازی های کامپیوتری- جنبه‌های روانشناسی
موضوع	Computer games- Psychological aspects
موضوع	بزهکاری نوجوانان- پیشگیری
موضوع	Juvenile delinquency- Prevention
موضوع	بازی های کامپیوتری- جنبه‌های اجتماعی
موضوع	Computer games- Social aspects
موضوع	بازیهای ویدئویی و کودکان
موضوع	Video games and children
موضوع	رفتار پرخاشگرانه در کودکان
موضوع	Aggressiveness in children
شناسه افزوده	زندکریمی، محمدرضا، ۱۳۳۸-
رده بندی کنگره	GV۱۲۰ / ۱۱ - ۹۴۹ ۱۳۹۶
رده بندی دیویی	۷۹۴/۸
شماره کتابشناسی ملی	۵۱۰۴۶۱۳

این کتاب با همکاری موسسه مشاوران علم و فرهنگ تدوین شده است

تهران، میدان انقلاب، کار، جنوبی، رجه شه‌ای زاندارمری،

پلاک ۱۲۷

تلفن: ۰۲۱-۶۶۹۷۹۳۰۰

www.pubsalehiyan.com



که عنوان کتاب: تاثیر بازیهای رایانه‌ای خشن در فضای مجازی بر جرم‌خیزی کودکان و نوجوانان

که مولفان: افشین میرزائی، محمدرضا زندکریمی

که صفحه آرا: فاطمه خداپنده لو

که طراح جلد: انتشارات صالحیان

که ناشر: انتشارات صالحیان

که شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

که نوبت چاپ: اول ۱۳۹۶

که قیمت: ۲۰۰۰ تومان

ISBN:978-600-8959-96-0

فهرست مطالب

۷	پیشگفتار.....
۹	فصل اول (مقدمه).....
۱۳	فصل دوم (بازیهای رایانه‌ای، مبانی و مفاهیم).....
۱۳	تاریخچه بازی رایانه‌ای.....
۱۵	تعاریف.....
۱۵	بازی رایانه‌ای.....
۱۶	پرخاشگری.....
۱۶	نظریه فروید در مورد پرخاشگری.....
۱۷	نظریه فردیت زدایی، پرخاشگری زیمنباردر.....
۱۷	نظریه انسانیت زدایی - پرخاشگری فشنباخ.....
۱۸	نظریه درون گرایی و برون گرایی آیزنیک.....
۱۸	اعتیاد.....
۱۸	حساسیت زدایی.....
۱۹	سلامت روانی.....
۲۰	اختلال نشانگان جسمانی.....
۲۰	اختلال اضطراب و اختلال خواب.....
۲۱	اختلال کارکرد اجتماعی «اختلال اضطراب اجتماعی».....
۲۱	اختلال افسردگی.....
۲۲	بازی های الکترونیکی و رایانه‌ای.....

۲۳	اعتماد به بازی های رایانه‌ای
۲۵	تأثیرات شناختی بازی های رایانه‌ای
۲۵	الف) آثار منفی
۲۹	فرهنگ بازیهای رایانه‌ای
۳۱	بازی های رایانه‌ای، تلویزیون و خشونت
۳۲	مکانیزم های روانشناختی تماشای خشونت
۳۲	براندینگ
۳۲	بازداری زدایی
۳۳	تقلید
۳۴	حساسیت زدایی
۳۵	عقیده تخلیه هیجانی
۳۵	میانجی های احتمالی اثر بازی های رایانه‌ای بر خشونت آمیز
۳۷	دلایل جذابیت تلویزیون و بازی های رایانه‌ای
۳۷	کشف شناخت و رویکرد بازی
۳۷	چالش انگیزی و کسب مهارت
۳۸	ویژگی اجتماعی
۳۸	آزادی عمل در چیدمان بازی ها
۳۸	تعامل و ارتباط دو جانبه بین کاربر و رایانه
۴۱	فصل سوم (بررسی علل و تأثیرات بازی های رایانه‌ای)
۴۱	انواع خشونت در بازی های رایانه‌ای
۴۲	دلیل تولید بازی های خشن
۴۳	تأثیر بازی های خشونت آمیز بر کودکان و نوجوانان

۴۴		دلیل علاقمندی کودکان به بازی های خشن
۴۷		فصل چهارم (فناوری و تاثیر آن بر رشد کودک)
۴۷		فناوری و تاثیر آن بر رشد کودک
۴۹		تاثیرات کامپیوتر در جنبه های رشد کودک
۴۹		نظارت بر کودکان در دنیای وب
۵۰		بررسی ای متدهات از رابطه بازی های رایانه ای و خشونت
۵۱		علم چه می گوید
۵۵		فصل پنجم (سخت گیری)
۵۹		منابع و مآخذ

پیشگفتار

در حال حاضر مساله تاثیرگذاري خشونت در بازی های ویدئویی بر بازیکنان به خصوص قشر کودک و نوجوان، امری پذیرفته شده است و به غیر از تحقیقات معدودی که تاکید بر تاثیر گذار نبودن این گونه بازی ها دارند، اغلب پژوهش ها در نهایت تاثیرگذاري این بازی ها را بر ادراک، احساس و رفتار پرخاشگرانه تایید می کنند. نتایج تحقیقات فوق الذکر، حاکی از موارد ذیل است:

- در بیشتر بازی ها، رایانه ای خشونت حرف اصلی را می زند. ناپود کردن، از کار انداختن غیرجاندار، تخریب امر، بالا بردن صدا با هدف ترساندن، درگیری تن به تن با هدف آسیب رساندن فیزیکی، گرفتن حیات موجودات از نمونه های مشاهده شده در بازی های رایانه ای است.
- به طور کلی شرکت های بازی سازی به دلایل زیر بازی های خشن طراحی می کنند:

۱. جذابیت در جهت اهداف سودگرایانه،
 ۲. القاء حس قدرت کاذب به بازیکنان،
 ۳. شبیه سازی محیط های جنگی جهت تخلیه هیجانات روحی و القاء اهداف سیاسی.
- با توجه به علاقه مندی کودکان و نوجوانان به این نوع بازی ها، تجربه ذهنی رفتار خشونت آمیز و مشاهده آنها بدیهی ترین آثار این نوع بازی هاست. اما تاثیر این نوع بازی ها بر رفتارهای کودکان و نوجوانان موضوعی است که به بررسی آن خواهیم پرداخت و چگونگی شناخت بازی های کامپیوتری مناسب و اثرات بازی های خشونت آمیز بر کودکان را مورد بررسی قرار خواهیم داد و به ارائه راه کارهایی خواهیم پرداخت که خانواده ها را در هدایت کودکان و نوجوانان خود در مواجهه با این نوع بازی ها کمک کند.