

تحلیل‌های رفتاری بازی‌های رایانه‌ای

پودمان خانواده و اوقات فراغت و رسانه‌ها

مؤلف

دکتر حسن عاشقی

این محتوای درسی برای درس «تحلیل‌های رفتاری بازی‌های رایانه‌ای: پودمان خانواده و اوقات فراغت و رسانه‌ها» برای دوره آموزش‌های خاص مدیریت خانواده در مقطع کارشناسی تدوین شده است.

سرشناسه	: عاشقی، حسن، ۱۳۵۷ -
عنوان و نام پدیدآور	: تحلیلهای رفتاری بازی های رایانه ای: پودمان خانواده و اوقات فراغت و رسانه ها
مشخصات نشر	: تهران: موسسه آموزش عالی علمی - کاربردی هلال ایران، ۱۳۹۴
مشخصات ظاهری	: ۲۰۰ ص.: مصور (رنگی)، جدول، نمودار (رنگی).: ۲۹×۲۲ س.م.
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۷۵۱۹-۲۷-۱
وضعیت فهرست نویسی	: فیپای مختصر
یادداشت	: فهرست نویسی کامل این اثر در نشانی: http://opac.nlai.ir قابل دسترسی است
یادداشت	: کتابنامه.
یادداشت	: واژه نامه .
شماره کتابشناسی ملی	: ۳۸۷۲۷۱۴



کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران

عنوان: تحلیل های رفتاری بازی های رایانه ای: پودمان خانواده و اوقات فراغت و رسانه ها
 مؤلف: دکتر حسن عاشقی
 ویراستار: زینب محمدزاده
 ناظران علمی - فنی: سید صاحب سادات حسینی، محمدعلی صنعتی نجر، ماشاء... واشقانی فراهانی، عبدالرضا مجدالدین، محمدهادی تدین، حامد فرساد، زهرا آب جام، ملیحه خان بیگی، اکرم رزم پور، فهیمه نوری، زینب محمدزاده، علیرضا عزیزی، حمید جعفری، پژمان گرامی و علی هاوشکی
 تنظیم و صفحه آرا: زینب السادات دیوبین
 طراح جلد: بهاره الیاسی
 ناشر: مؤسسه آموزش عالی علمی - کاربردی هلال ایران
 چاپخانه: موسسه فرهنگی نشاط
 نوبت چاپ: اول، زمستان ۱۳۹۴
 قیمت: ۹۵۰۰۰
 شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه
 شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۵۱۹-۲۷-۱

انتشار این کتاب فقط با اختیار و مجوز مرکز آموزش های عالی آزاد و آموزش های خاص دانشگاه جامع علمی کاربردی انجام می شود.
 (نقل مطالب با ذکر مأخذ بلامانع است)

نشانی: تهران، میدان فلسطین، خیابان ایتالیا، مؤسسه آموزش عالی علمی - کاربردی هلال ایران، پلاک ۱
 تلفن: ۶۰ - ۸۸۹۹۳۹۵۹ دورنگار: ۸۸۹۵۴۰۰۷ کد پستی: ۴۴۹۹۳ - ۱۴۱۶۶

وبسایت: www.helal-uast.ac.ir
 پست الکترونیکی: info@helal-uast.ac.ir

فهرست مطالب

۱۱	پیشگفتار
۱۵	فصل اول: عصر دیجیتال و بازی‌های رایانه‌ای
۱۶	هدف کلی
۱۸	عصر دیجیتال
۱۹	ابزارهای فناوری اطلاعات و ارتباطات
۲۱	ابزارهای رسانه در عصر دیجیتال
۲۱	نسل دیجیتال
۲۱	مفهوم‌شناسی اصطلاح نسل
۲۳	شکاف نسلی
۲۳	طبقه‌بندی نسل‌ها
۲۶	نسل دیجیتال در ایران
۲۷	شکاف دیجیتالی
۲۸	عوامل شکل‌دهنده شکاف دیجیتالی
۲۹	پیامدهای شکاف دیجیتالی
۲۹	سازوکارهای کاهش شکاف دیجیتالی
۳۰	بازی رایانه‌ای ابزار زندگی در عصر دیجیتال
۳۲	خانواده و بازی رایانه‌ای نسل‌ها
۳۴	خلاصه فصل
۳۵	پرسش‌هایی برای بحث و بررسی بیشتر
۳۶	خودآزمایی
۳۷	پاسخ‌نامه خودآزمایی
۳۹	فصل دوم: مفهوم‌شناسی بازی و بازی رایانه‌ای
۴۰	هدف کلی
۴۱	مفهوم‌شناسی و تعریف بازی
۴۳	ضرورت و اهمیت بازی در دوران کودکی
۴۴	مفهوم‌شناسی بازی رایانه‌ای
۴۵	بازی رایانه‌ای یا بازی‌های ویدئویی
۴۵	روند تاریخی مفهوم بازی‌های رایانه‌ای
۴۶	دهه ظهور بازی رایانه‌ای
۴۷	دهه رونق بازی‌های رایانه‌ای
۴۷	دهه عصر طلایی بازی‌های ساده رایانه‌ای

۴۸		دهه اوج بازی‌های رایانه‌ای
۴۹		بازی رایانه‌ای عامل سرگرمی و اوقات فراغت
۵۰		بازی‌های رایانه‌ای عامل تجارت و کسب‌وکار
۵۲		بازی‌های رایانه‌ای وسیله آموزش و یادگیری
۵۲		علل گرایش کودکان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای
۵۴		طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای
۵۴		دیدگاه‌های بازی و بازی‌های رایانه‌ای
۶۱		انواع بازی‌های رایانه‌ای
۶۵		رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای
۶۹		بازی‌های رایانه‌ای در ایران
۷۰		بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۷۱		انستیتو ملی بازی‌های رایانه‌ای
۷۱		نظام ملی رده‌بندی سن برای بازی‌های رایانه‌ای ESRA
۷۳		کانون بازی‌های رایانه‌ای ایران (کایا)
۷۴		محتوای بازی‌های رایانه‌ای
۷۶		خلاصه فصل
۷۷		پرسش‌هایی برای بحث و بررسی بیشتر
۷۸		خودآزمایی
۷۹		پاسخ‌نامه خودآزمایی
۸۱		فصل سوم: مبانی نظری بازی و بازی‌های رایانه‌ای
۸۲		هدف کلی
۸۴		نظریه انرژی اضافی یا مازاد
۸۵		نظریه تن آرامی یا تنش‌زدایی
۸۵		نظریه پیش تمرین
۸۵		نظریه تکرار تکاملی
۸۶		نظریه دهلیز فعالیت‌های غریزی
۸۶		نظریه جبران
۸۶		نظریه پویایی دوران کودکی
۸۷		نظریه درونی‌سازی
۸۷		نظریه پیازه
۸۸		نظریه فروید
۸۹		نظریه فایده - رضایت‌مندی در بازی‌های رایانه‌ای

۸۹	 نظریه یادگیری اجتماعی در بازی‌های رایانه‌ای
۹۱	 اصول نه‌گانه گاگن در بازی‌های رایانه‌ای
۹۲	 تئوری هوش‌های چندگانه گاردنر و بازی‌های رایانه‌ای
۹۳	 عوامل تأثیرگذار بر بازی
۹۶	 معرفی چند مورد از بازی‌های رایانه‌ای
۱۰۸	 خلاصه فصل
۱۰۹	 پرسش‌هایی برای بحث و بررسی بیشتر
۱۱۰	 خودآزمایی
۱۱۱	 پاسخ‌نامه خودآزمایی
۱۱۳	 فصل چهارم: ابعاد آموزشی و پرورشی بازی‌های رایانه‌ای
۱۱۴	 هدف کلی
۱۱۴	 اهداف رفتاری
* ۱۱۶	 بازی‌های رایانه‌ای در آموزش
۱۱۸	 روند تاریخی و چشم‌انداز پژوهش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش
۱۱۹	 چگونگی عملکرد بازی‌های رایانه‌ای در آموزش
۱۲۰	 افت تحصیلی و بازی‌های رایانه‌ای
۱۲۰	 آموزش ریاضی و بازی‌های رایانه‌ای
۱۲۱	 آموزش مهارت حل مسئله و تفکر انتقادی
۱۲۲	 اهمیت بازی رایانه‌ای در فرایند آموزش و یادگیری
۱۲۳	 خصوصیات بازی‌های رایانه‌ای آموزشی
۱۲۴	 آموزش نسل دیجیتال و چالش معلمان
۱۲۵	 انتقادات بر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی
۱۲۶	 بازی رایانه‌ای راهی برای موفقیت شغلی و سازمانی
۱۲۷	 علاقه به یادگیری و بازی رایانه‌ای
۱۲۸	 خلاصه فصل
۱۲۹	 پرسش‌هایی برای بحث و بررسی بیشتر
۱۳۰	 خودآزمایی
۱۳۱	 پاسخ‌نامه خودآزمایی
۱۳۳	 فصل پنجم: هویت و بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۴	 هدف کلی
۱۳۶	 فضای مجازی: فرصت یا تهدید فرهنگی
۱۳۶	 فرهنگ و هویت در عصر دیجیتال و بازی‌های رایانه‌ای

۱۳۷	 نقش بازی‌های رایانه‌ای در جهانی‌سازی
۱۳۸	 فرهنگ و بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹	 مفهوم‌شناسی هویت
۱۴۳	 بحران هویت در عصر دیجیتال و بازی‌های رایانه‌ای
۱۴۴	 بازی‌های رایانه‌ای و هویت
۱۴۹	 خلاصه فصل
۱۵۰	 پرسش‌هایی برای بحث و بررسی بیشتر
۱۵۱	 خودآزمایی فصل
۱۵۲	 پاسخ‌نامه خودآزمایی
۱۵۳	 فصل ششم: تأثیرات و نتایج بازی‌های رایانه‌ای در کودکان
۱۵۴	 هدف کلی
۱۶۰	 ابعاد روان‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای
۱۶۱	 خشونت و بازی‌های رایانه‌ای
۱۶۹	 اضطراب و بازی‌های رایانه‌ای
۱۶۹	 شخصیت و بازی‌های رایانه‌ای
۱۷۰	 هوش و بازی رایانه‌ای
۱۷۱	 اختلالات رفتاری و بازی‌های رایانه‌ای
۱۷۲	 آسیب‌های جسمانی و بازی‌های رایانه‌ای
۱۷۳	 اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای
۱۷۴	 بعد اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای
۱۷۶	 انزوای بازی‌های رایانه‌ای
۱۷۶	 اخلاق کودک و بازی‌های رایانه‌ای
۱۷۷	 فعالیت‌های شناختی و بازی‌های رایانه‌ای
۱۷۸	 واکنش سریع
۱۷۹	 پردازش اطلاعات
۱۸۰	 بهبود خلاقیت
۱۸۰	 ابعاد سیاسی بازی‌های رایانه‌ای
۱۸۲	 جنسیت و بازی‌های رایانه‌ای
۱۸۳	 زن در بازی‌های رایانه‌ای
۱۸۵	 خلاصه فصل
۱۸۷	 پرسش‌هایی برای بحث و بررسی بیشتر
۱۸۸	 خودآزمایی

- ۱۸۹..... پاسخ‌نامه خودآزمایی
- ۱۹۱..... واژه‌نامه فارسی به انگلیسی
- ۱۹۲..... واژه‌نامه انگلیسی به فارسی
- ۱۹۳..... فهرست منابع و مآخذ

www.ketab.ir

پیشگفتار

از آنجایی که ارتقای کمی و کیفی نظام آموزش‌های علمی- کاربردی و اعتلای امر آموزش و پژوهش به عنوان یکی از راهبردهای اصلی آموزش عالی در توسعه کشور تبیین شده است، دانشگاه با هدف اصلاح هرم شغلی و تربیت نیروی انسانی ماهر در بخش‌های مختلف تأسیس گردیده است.

این دانشگاه با توجه به رسالت خود، مبنی بر آموزش و پژوهش در مرزهای فناوری و ایجاد اشتغال و همچنین به دلیل تفاوت ماهوی با آموزش‌های رایج دانشگاهی و بومی کردن دانش‌های منطقه‌ای، به منابع آموزشی در رشته‌های خاص نیاز مبرم دارد، لذا تألیف و انتشار جزوات و کتب درسی تخصصی رشته‌های مختلف در دستور کار قرار گرفته است. انجام این امر در چنین سطح گسترده‌ای، کاری بس بزرگ و دشوار است که اراده و همتی بزرگ می‌طلبد.

مرکز آموزش‌های عالی آزاد و خاص دانشگاه جامع علمی- کاربردی با استعانت از خداوند بزرگ، همت و همکاری استادان، مؤلفان، دست‌اندرکاران، امیدوار است صاحب‌نظران و مدرسان در راستای حفظ، صیانت و توسعه نظام آموزش‌های علمی- کاربردی با پیشنهادهای سازنده خود ما را در ارتقای کیفیت علمی این جزوات و کتب، یاری دهند.

در اینجا لازم است از ریاست محترم دانشگاه جناب آقای دکتر محمد اخباری؛ معاونت آموزش، جناب آقای دکتر یدالله مهرعلی‌زاده؛ رئیس مرکز آموزش‌های عالی آزاد و آموزش‌های خاص، جناب آقای مهندس علی معصومیان؛ اعضای محترم کمیته برنامه‌ریزی منابع آموزشی و انتشارات متشکل از رئیس کمیته، جناب آقای دکتر سید صاحب سادات حسینی؛ دبیر کمیته، جناب آقای محمدعلی صنعتی و سایر اعضا، آقایان دکتر هادی تدین و دکتر ماشاءالله واشقانی فرهانی که زحمات و هدایت‌های بی‌دریغ این عزیزان نقش مهم و اساسی در شکل‌گیری و چاپ این جزوات و کتب دارد و نیز از زحمات نویسنده محترم جناب آقای دکتر حسن عاشقی تشکر نماییم.

این جزوه به عنوان منبع درسی برای درس «تحلیل‌های رفتاری بازی‌ها» ریاضی‌ای» در اختیار مدرسان و دانشجویان قرار می‌گیرد.

کمیته برنامه‌ریزی منابع آموزشی و انتشارات مرکز آموزش‌های عالی آزاد و آموزش‌های خاص

پیشگفتار مؤلف

این روزها در محافل مختلف اعم از دانشگاه‌ها، سازمان‌ها، رسانه‌ها، شبکه‌های اجتماعی و غیره و غیره حکایت جدیدی می‌شنویم که برایمان چندان آشنا نیست؛ حکایت عصر فناوری‌های نوین اطلاعاتی، عصر دیجیتال، نسل دیجیتال، جهان مسطح، جهان ۲۰۲۰، جهان ۲۰۵۰ و بسیاری از مفاهیم و اصطلاحات مشابه که در برخورد نخست همه را وادار می‌کند که به آینده بیندیشند و دنبال پاسخ این سؤال باشند که آینده چگونه خواهد بود و برای بودن، زیستن، دانستن و انجام دادن در این دنیای مجازی، دیجیتال و غرق در فناوری چه مهارت‌ها، الزامات، ابزارهایی نیاز خواهد بود.

نویسنده کتاب، به دنبال یافتن پاسخی برای پرسش‌های فوق و در یک کنجکاوی علمی در دوره دکترای خود به مطالعه کتاب «جهان در ۲۰۵۰ جهان مسطح است» و بسیاری از کتاب‌های مشابه پرداخت. یافته‌ها بیانگر این است که جهان آینده، محصول سیاست‌ها و فعالیت‌های عصر حاضر است و به عبارتی انسان در آینده شاهد جاری‌سازی آنچه امروز خود رقم می‌زند، نخواهد بود و آینده محصول تفکرات امروز است و آینده مستقل از یک‌تک ما انسان‌ها و خارج از اختیار ما اتفاق خواهد افتاد؛ بنابراین باید با یک نگاه فعالانه به ساختن آینده به‌هم‌ان‌گونه که خواستار آن هستیم، بیندیشیم و خود را به مهارت‌ها، الزامات، ابزارهایی موردنیاز آن مجهز کنیم.

فریدمن در کتاب «جهان مسطح است» در بخشی از کتاب عبارتی را آورده است با این عنوان «میدان بازی مسطح شده است» این عنوان در یک آفتگوی دو نفر بین فریدمن و یک کارشناس فعال در حوزه فناوری‌های نوین در هند خلق می‌شود که به تدریج همانندی ویژه‌ای با کشف کره‌ای شکل بودن جهان دارد. به باور وی مسطح بودن جهان یک پدیده نو و جدید در عصر دیجیتال و محصول فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی است. به باور نویسنده کتاب، بازی «ای» رایانه نمودی از جهان مسطح موردنظر فریدمن است؛ جلوه‌ای که بسیاری با تولید و فروش آن در سطح جهانی، قلب و ذهن انسان‌ها را به تسخیر خود درمی‌آورند و درعین حال صنعت و هنری بسیار سودآور است.

زمانی که مقرر شد بنا به سفارش مؤسسه آموزش عالی علمی کاربرد، علی‌ابراهیم کتاب بازی‌های رایانه توسط این‌جانب تدوین شود در اندیشه من، رنسانسی به مفاهیم و اصطلاحات آینده‌پژوهانه و آینده‌شناسانه دوره دکترای مدیریت آموزشی رخ داد و احساس کردم مفهوم و حوزه بازی‌های رایانه‌ای، نشانه‌های از عصر دیجیتال، عصر اطلاعات و ارتباطات در خود دارد. یافتن این نشانه در مفهوم بازی‌های رایانه‌ای از چند بعد مشعوف کننده بود. نخست اینکه در سرفصل‌های رشته مدیریت خانواده چنین مفهومی جای گرفته بود که بسیار امیدوار کننده است و حکایت از آینده‌نگری تدوین کنندگان این رشته دارد. دوم اینکه، می‌توان در چارچوب این کتاب یکی از ابزارهای جدی شدن و رشد فرزندان را به والدین آموخت و سوم اینکه می‌توان عصر دیجیتال و نسل دیجیتال را در یک کتاب دانشگاهی و به قشر خاص عرضه داشت؛ بنابراین کتاب حاضر مطابق سرفصل‌های مصوب در شش فصل تهیه و تدوین شد که فصل

آغازین آن به عصر دیجیتال، نسل دیجیتال و بازی‌های رایانه در این عصر و میان این نسل اختصاص یافت. در ادامه مروری به چارچوب کلی شش فصل کتاب خواهیم داشت.

فصل اول: در فصل نخست نویسنده با هدف ایجاد سازمان ذهنی برای یادگیرنده و یادگیری معنی‌دار، با مروری بر روند تاریخی ابزار بازی در اعصار مختلف، به تبیین بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ابزار بازی در عصر دیجیتال پرداخته است. با بیان ضرورت و اهمیت پرداختن به فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی، مختصات عصر دیجیتال توصیف شده و نسل‌های مختلف مربوط به اعصار مختلف هم مورد بحث و بررسی قرار داده شده است. همچنین با معرفی ابزارهای فناوری اطلاعات و ارتباطات مانند رادیو، تلویزیون، تلفن، رایانه و اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای در تعامل با نسل دیجیتال و عصر دیجیتال به بحث گذاشته شده است. در عصر دیجیتال، بازی‌های رایانه‌ای همراه با تماشای تلویزیون، بیشترین زمان اوقات فراغت نسل‌های فعال کنونی جامعه را به ویژه نسل وای و نسل زد را به خود اختصاص داده است.

فصل دوم: هدف اصلی در فصل دوم تبیین و مفهوم‌شناسی بازی و بازی رایانه‌ای است. در این فصل با مفهوم‌شناسی بازی و بازی رایانه‌ای، روند تاریخی بازی‌های رایانه به بحث گذاشته شده و در پایان فصل طبقه‌بندی و رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای با ذکر مثال‌هایی آورده شده است. در ارتباط با تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای در ایران، در این فصل به معرفی بازی‌های رایانه‌ای، انستیتو ملی بازی‌های رایانه‌ای و نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای هم سرفه شده است.

فصل سوم: در فصل سوم به مبانی نظری بازی و بازی‌های رایانه‌ای پرداخته شده است و در این فصل بازی‌های رایانه‌ای به عنوان علم میان‌رشته‌ای است و به سبب آن و نقش رشته‌های آموزش و پرورش، چون سیاست، فرهنگ، جامعه‌شناسی، اقتصاد و مدیریت در این حوزه توصیف و نظریه‌ها و طبقه‌بندی‌های مختلف مربوط به بازی و بازی‌های رایانه‌ای ارائه شده است. در پایان فصل نویسنده با معرفی چند مورد از بازی‌های رایانه‌ای قصد دارد ماهیت میان‌رشته‌ای بازی‌های رایانه‌ای را تبیین نماید و به این نتیجه برسد که بازی‌های رایانه‌ای در عصر کنونی به عنوان یک عرصه تمام‌عیار فرهنگ، اجتماعی، سیاسی، آموزشی و پرورشی، اجتماعی و مدیریتی مطرح است.

فصل چهارم: ابعاد آموزشی و پرورشی بازی‌های رایانه‌ای در فصل چهارم مورد بحث قرار گرفته است. هدف کلیدی در این فصل تبیین و تشریح کاردهای آموزشی و پرورشی بازی‌های رایانه‌ای بوده است. چیزی که در این خصوص روشن و بدیهی است اینکه ادبیات موضوع در این خصوص بیانگر این است که بازی‌ها از بدو پیدایش با مقاصد آموزشی مورد استفاده بوده و هستند و بازی‌های رایانه‌ای هم از قاعده مستثنی نیستند و چه بسا تأثیرات آموزشی و پرورشی بازی‌های رایانه‌ای به مراتب بیشتر از سایر بازی‌ها در گذشته است.

فصل پنجم: نویسنده در فصل پنجم کتاب با مقدمه کوتاهی در خصوص ارزش والای فرهنگ ایرانی و اسلامی، به ابعاد فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است. عنوان فصل «هویت و بازی‌های رایانه‌ای» است که حکایت از تعامل میان این دو و با اهمیت بودن این تعامل دارد. در این فصل ابعاد فرهنگی فوق، تحت

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای به همراه تأثیرپذیری هویت از آن مورد بحث و بررسی قرار گرفته است. می‌توان گفت محور اصلی فصل پاسخ به سؤال «من کیستم؟» است. به عبارتی پاسخ این سؤال در فصل پنجم در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای و ابعاد مختلف هویت مثل هویت اجتماعی، هویت شخصی، هویت ملی، هویت دینی، هویت خانوادگی و هویت جنسیتی مورد بحث قرار گرفته است.

فصل ششم: در فصل پایانی با یک رویکرد تحلیلی، تأثیرات و نتایج بازی‌های رایانه‌ای در کودکان مورد بحث و بررسی قرار گرفته است. نویسنده با بکار بستن عبارت «شمشیر دو لبه تیز» سعی نموده است در این فصل بیان کند که بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ابزار فناوری نوین اطلاعاتی هم فرصت‌ها و نقاط قوت برجسته و فراوانی دارد و هم دارای تهدیدها و نقاط ضعف فراوانی در درون خود هست.

به عبارت دیگر تبیین شده است اگر بازی رایانه‌ای تأثیر منفی بر سلامت روان دارد، در عین حال تأثیر مثبت هم دارد. اگر بازی‌های رایانه‌ای نتایج منفی در ابعاد اجتماعی مثل انزوایی را در پی دارد در عین حال انجام بازی‌های آنلاین گروهی موجب رشد اجتماعی و جامعه‌پذیری و فعالیت گروه بازیکنان می‌شود؛ بنابراین به سهولت و با اطمینان نمی‌توان گفت تأثیرات و نتایج انجام بازی‌های رایانه‌ای مثبت یا منفی است، بلکه این رسانه وین دو دل خود پیامدهای مثبت و منفی بسیاری دارد.

ردیف	پیامد مثبت	پیامد منفی
۱	تربیت اخلاقی	انحراف اخلاقی
۲	سلامت روانی	اختلالات شخصیتی
۳	عامل سرگرمی و تفریح	عامل وقت‌گیر و زمان‌بری
۴	عامل همنوایی و تعاون و همکاری	عامل خشونت و پرخاشگری
۵	عامل نشاط، شادابی و هیجان	عامل اضطراب و پریشانی
۶	عامل بهبود توانایی هوشی و شناختی	عامل رسایی‌های هوشی و شناختی
۷	عامل هویت‌یابی	عامل بحران هویت

نتیجه مهم فصل ششم این است که خانواده‌ها و والدین، تولید کنندگان، دولت‌ها و مسئولان نظارتی باید در این عرصه فعالانه و هوشمندانه عمل نمایند.