

اضطراب مجازی، بازی‌های آنلاین

نویسندگان:

سعید حسینی، امید علی محمد رضوی



نشر چهار دوت

اضطراب مجازی، بازی‌های آنلاین

سرشناسه: چمنی، سعید، ۱۳۶۹ -

عنوان و نام پدیدآور: اضطراب مجازی، بازی‌های آنلاین / نویسندگان سعید چمنی، سیدعلی محمد رضوی.
مشخصات نشر: بیرجند: نشر چهار درخت، ۱۳۹۷.

مشخصات ظاهری: ۱۸۲ ص: مصور (بخشی رنگی)، جدول.

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۶۱۰۵-۱۵-۶

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: کتابنامه.

موضوع: بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های روان‌شناسی

Computer games -- Psychological aspects موضوع:

موضوع: بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های روانشناسی -- نمونه‌پژوهشی

Computer games -- Psychological aspects -- Case studies موضوع:

موضوع: اضطراب در نوجوانی -- ایران -- نمونه‌پژوهشی

Anxiety in adolescence -- Iran -- Case studies موضوع:

موضوع: بازی‌های کودکان -- جنبه‌های روان‌شناسی

*Children's games -- Psychological aspects موضوع:

موضوع: بازی‌های ویدئویی -- کودکان

Video games and children موضوع:

شناسه افزوده: رضوی، سعید، محمد، ۱۳۵۵ -

رده بندی کنگره: ۹۷۷/۱۷-۹۶۹/۱۷

رده بندی دیویی: ۷۹۴/۸

شماره کتابشناسی ملی: ۲۲۸۹

حقوق این اثر محفوظ است.

نویسندگان: سعید چمنی، سید علی محمد رضوی

ناشر: نشر چهار درخت

چاپ اول: ۱۳۹۷

محل نشر: بیرجند

شمارگان: ۱۱۰۰ نسخه

امور فنی و طرح جلد: نشر چهاردرخت

چاپ و صحافی: مهرنگ

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۶۱۰۵-۱۵-۶

قیمت: ۲۰۰.۰۰۰ ریال

خرید اینترنتی کتاب در سایت: www.4derakht.ir

بیرجند، خیابان معلم، خیابان قدس شرقی، جنب اداره راه و

شهرسازی، مجتمع باران، نشر چهار درخت

تلفن: ۳۲۴۳۰۳۱۳ - ۰۵۶ همراه: ۷۱۵۵ ۹۱۵۰۵۶۱

www.4derakht.ir



نشر چهار درخت

فهرست مطالب

۱-	فصل اول: کلیات پژوهش
۲-	مقدمه
۳-	مسئله
۴-	اهمیت و ضرورت موضوع
۵-	سوالات
۶-	اضطراب مجازی در تعامل کاربران بازی‌های آنلاین چگونه شکل می‌گیرد؟
۷-	تعریف مفاهیم
۸-	فصل دوم: ادبیات نظری
۹-	مقدمه
۱۰-	بخش اول: تاریخچه بازی‌های آنلاین
۱۱-	نسل اول
۱۲-	نسل دوم
۱۳-	نسل سوم
۱۴-	تبیین مفهوم بازی آنلاین
۱۵-	میزان و تقسیم‌بندی کاربران بازی‌های رایانه‌ای
۱۶-	میزان استفاده

- ۱۷-----جنسیت، سن و تحصیلات کاربران
- ۱۷-----دلایل جذابیت بازی‌های رایانه‌ای
- ۱۸-----۱. داستان
- ۱۸-----۲. فهرست کارهایی که باید انجام شود
- ۱۸-----۳. لذت کشف
- ۱۸-----۴. لذت فرار
- ۱۹-----۵. لذت ویارویی با چالش
- ۱۹-----۶. جستجو برای دستیابی به قدرت بیشتر
- ۱۹-----روش‌های مختلف بازی‌های آنلاین
- ۲۰-----ساختار شبکه‌های بازی آنلاین
- ۲۱-----ویژگی و اثرات بازی‌ها
- ۲۸-----بازی‌های اکشن
- ۲۸-----انواع بازی‌های اکشن
- ۳۱-----بخش دوم: رویکرد ارتباطی تأثیرگذاری وسایل ارتباط جمعی بر مخاطب
- ۳۱-----نظریات مربوط به تأثیرات نامحدود رسانه (مخاطب منفعل)
- ۳۲-----نظریات تأثیر محدود رسانه یا مخاطب فعال (نظریه انتخاب گام)
- ۳۲-----نظریات مربوط به تأثیرات مشروط رسانه‌ها
- ۳۲-----تعدد وسایل ارتباط جمعی و خنثی‌سازی اثرات
- ۳۳-----تعدد ارزش‌ها و کاستی اثرات
- ۳۵-----نظریه حضور
- ۳۷-----نظریه کنش ارتباطی یورگن هابرماس
- ۴۰-----توضیح نمودار
- ۴۱-----کاربرد روان‌شناسی اجتماعی در جامعه
- ۴۲-----بخش سوم: تبیین مفهوم اضطراب
- ۴۲-----انواع اختلال اضطراب

۴۵	کتاب «خود دوم»
۴۶	تبیین مفهوم اضطراب مجازی
۴۸	رویکرد روانشناسی اجتماعی
۴۸	نظریه دلبستگی
۴۸	نظریه‌ی رفتاری
۴۹	جماعت آنلاین (جماعت مجازی)
۴۹	هویت در محیط سایبر
۵۰	تاثیر بر روحیات
۵۳	فصل سوه: روش‌شناسی
۵۴	مقدمه
۵۴	رویکرد
۵۴	فلسفه‌های چهارگانه
۵۵	تفسیرگرایی
۵۷	راهبرد پدیدارشناسی
۵۸	تجربه‌ی زیسته
۶۰	انواع پدیدارشناسی
۶۲	ورود به میدان مطالعه
۶۵	روش و طرح نمونه‌برداری
۶۷	روش جمع‌آوری اطلاعات
۷۲	روش تحلیل
۷۴	مراحل تحلیل به صورت خلاصه
۷۴	مراحل تحلیل به صورت تفصیلی
۸۰	ملاحظات اخلاقی
۸۱	فصل چهارم: یافته‌ها
۸۲	مقدمه

۸۲	مرور یافته‌ها
۸۳	تغییرات شناختی در کاربران
۸۵	کشش اولیه
۸۶	جذابیت قبل از استفاده
۸۷	شنیده‌ها
۹۰	خیال شیرین جذابیت
۹۳	لذت بردن از بازی
۹۵	قهرمان شدن
۹۸	سرگردانی و تردید
۹۹	واقعیت قبل از بازی
۹۹	ترس‌های مختلف
۱۰۲	جدی شدن بازی
۱۰۶	بعد از تجربه (اوایل استفاده)
۱۰۶	جذب شدن اولیه
۱۰۷	علاقه‌ی ابتدایی
۱۰۹	احساس رهایی از رخوت زندگی واقعی
۱۱۲	تجربه‌ی واقعیت، بعد از بازی
۱۱۳	لزوم تصمیم‌گیری درمورد ادامه دادن بازی
۱۱۵	محاسبه (ورانداز کردن) شرایط برای تصمیم‌گیری
۱۱۶	فیلترگذاری کنشگر برای بازی
۱۱۸	تصمیم برای انتخاب بازی
۱۲۰	درگیر شدن در بازی
۱۲۴	ویژگی‌های کنشگر
۱۲۶	خانواده
۱۲۷	خانواده‌ی دارای مشکل

۱۲۸	خانواده‌ی دارای تک‌فرزند
۱۲۸	تحصیلات
۱۲۸	انگیزه
۱۲۹	کسب هیجان
۱۳۱	رفع کمبودها
۱۳۲	تنهایی
۱۳۳	حالات به‌وجود آمده در کنشگر، پس از استفاده‌ی مداوم از بازی‌ها
۱۳۵	نمود بیرونی
۱۳۵	خشم
۱۳۷	فحاشی
۱۳۸	تیک عصی
۱۴۰	نمود درونی
۱۴۰	آرامش
۱۴۲	نگرانی و دلشوره
۱۴۴	شک و بدبینی
۱۴۵	تداوم حالات
۱۴۷	فصل پنجم: نتیجه‌گیری
۱۴۸	مقدمه
۱۴۹	جمع‌بندی
۱۵۵	اضطراب مجازی در تعامل کاربران بازی‌های آنلاین چگونه شکل می‌گیرد؟
۱۵۷	مشکلات روانشناختی متأثر از بازی‌های آنلاین چیست و از چه طریق ایجاد می‌شود؟
۱۵۷	تفاوت‌های اضطراب مجازی و اضطراب غیرمجازی در چیست؟
۱۵۸	تجارب زیستی کاربران بازی‌های آنلاین چگونه بوده است؟
۱۵۹	تحلیل نتایج براساس نظریه‌ی کنش ارتباطی هابرماس
۱۶۳	خشم آنلاین
۱۶۴	بازی‌های آنلاین و آرامش

خانواده----- ۱۶۵

اضطراب مجازی----- ۱۶۷

پیشنهادهات و راهکارها----- ۱۶۸

منابع و مآخذ----- ۱۷۱

پیوست----- ۱۷۹

اختصاری از یک مصاحبه----- ۱۷۹

از بازی‌هایی که می‌کنی برام بگو. چه نوع بازی‌ای می‌کنی؟ چرا به این ژانر علاقه

داری؟----- ۱۷۹

دوران بچگی، مولا تنها بودی توی خونه؟----- ۱۸۰

چه حسی داری ریتابی که بازی می‌کنی؟----- ۱۸۱

روزی چند ساعت بازی می‌کنی؟ کجا بازی می‌کنی؟----- ۱۸۲