

بازی‌های رایانه‌ای

فرصت‌ها آسیب‌ها

آثار سودمند و زیان‌بار بازی‌های مبتنی بر رایانه

نویسندگان:

سید علی شریفی فرد

مهندس با شصت فولادی

دکتر محمد رضا اوقی پایدار

دکتر محمد با بروجردی

ویراستار:

سید علی شریفی فرد

مقدمه

دکتر آلبرت «اسکیپ» ریزو

مدیر واقعیت مجازی پزشکی - موسسه تکنولوژی‌های نوآورانه

استاد پژوهشی - گروه روان‌پزشکی و علم پیری شناسی

دانشگاه کالیفرنیا جنوبی

عنوان و نام پدیدآور : بازی‌های رایانه‌ای : فرصت‌ها آسیب‌ها آثار سودمند و زیان بار بازی‌های مبتنی بر رایانه/نویسندگان علی شریفی فرد...[و دیگران] ؛ ویراستار سید علی شریفی فرد ؛ مقدمه آلبرت اسکیریزو.
مشخصات نشر : تهران : هوشمند تدبیر ، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری : ۲۹۸ص.
شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۴۱۸۲۶۴-۵

وضعیت فهرست نویسی: قیفا

یار داشت : نویسندگان علی شریفی فرد ، مهتاب شصت فولادی ، محمدرضا ذوقی پایدار ، مینا بروجردی.
داشت : کتابنامه: ص. ۲۳۸ - ۲۵۴.

عناوین دیگر : فرصت‌ها آسیب‌ها آثار سودمند و زیان بار بازی‌های مبتنی بر رایانه.
موضوع : بازی‌های کامپیوتری -- ایران -- جنبه‌های روان‌شناسی
موضوع : Computer games -- Psychological aspects -- Iran
موضوع : بازی‌های کامپیوتری -- ایران -- جنبه‌های اجتماعی
موضوع : Computer games -- Social aspects -- Iran

شناسه افزوده : شریفی فرد، سید علی. ۱۳۶۸ - ویراستار
شناسه افزوده : شوای تسلی، آل. ۱۸۷۵ - ۱۹۰۱، مقدمه‌نویس

شناسه افزوده : Schweitzer, Albert

رده بندی کنگره : GV۱۴۶۹/۱۵

رده بندی دیویی : ۷۳/۸۰۹۵۵

شماره کتابشناسی ملی : ۶۲۰۴۴۰۱

نام کتاب..... بازی‌های رایانه‌ای فرصت‌ها آسیب‌ها
نویسندگان..... سید علی شریفی فرد، مهتاب شصت فولادی، دکتر محمد ذوقی پایدار، دکتر مینا بروجردی
ویراستار..... سید علی شریفی فرد
ناشر..... انتشارات هوشمند تدبیر
مدیر مسئول نشر..... دکتر محمد قجر
نوبت چاپ..... اول ۱۳۹۹
تیراژ..... ۱۰۰ نسخه
قیمت..... ۱۰۰۰ ریال
شابک..... ۹۷۸-۶۰۰-۴۱۸-۲۶۴-۵



انتشارات هوشمند تدبیر

آدرس و شماره تلفن ناشر : تهران، میدان فردوسی_خیابان انقلاب_خیابان موسوی فرصت سابق_کوچه

اعتماد_مقدم_پلاک ۳ واحد ۲

تلفن : ۶۶۴۷۹۶۶۵ ، ۶۶۹۱۳۱۶۴ ، ۶۶۴۷۹۶۷۵ و ۹۱۲۳۸۶۱۲۶۷

حق چاپ برای ناشر محفوظ است.

سخن ناشر

انتشارات هوشمند تدبیر در راستای دستیابی به اهداف آموزشی، پژوهشی و پرورشی خود در تمامی حوزه‌های علوم مخصوصاً علوم مدیریت، کسب و کار، روانشناسی و سرمایه‌گذاری و ... به همت عزیزان فرهیخته جناب آقای سید علی شریفی فرد، سرکارخانم مهتاب شمس‌فهلادی، جناب آقای دکتر محمدرضا ذوقی پایدار، و سرکارخانم دکتر مینا بروجردی که سالهای بسیار در راه تولید محتوای آموزشی در حوزه‌های مهم و مورد بحث جامعه به‌ویژه حوزه روانشناسی کوشش کرده‌اند اقدام به چاپ و نشر این کتاب نموده است.

امید آنکه نشر این کتاب تمامی باشد هر چند کوچک در راه اعتلای مفاهیم مربوطه در کشور عزیزمان

سربلند و پیروز باشد.

دکتر محمد قجر

انتشارات هوشمند تدبیر

۱۳۹۹

فهرست مطالب

۱۱.....	پیشگفتار
۱۳.....	مقدمه
۱۷.....	فصل اول
۱۷.....	کلیات
۱۸.....	• هوم بازی
۱۹.....	طبقه‌بندی بازی‌ها
۱۹.....	طبقه‌بندی
۲۰.....	طبقه‌بندی شارلوت بوهرلر
۲۱.....	طبقه‌بندی پیازه
۲۳.....	ویژگی‌های وسایل بازی
۲۵.....	ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای
۲۷.....	تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای
۳۱.....	تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای در ایران
۳۵.....	طبقه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای
۳۶.....	نظام رده‌بندی ESRB و ESAW
۴۱.....	بازی‌های دوست‌داشتنی
۴۲.....	بازی‌های آنلاین گروهی
۴۵.....	شیوع‌شناسی و درآمدها

۵۳		محبوبیت و نگرانی
۵۶		تفاوت‌های جنسیتی
۶۴		تقلید، برانگیختگی و لذت
۶۸		تفاوت‌های شخصیتی
۷۳		فصل دوم
۷۳		آسیب‌ها، آثار زیان‌بار بازی‌های رایانه‌ای
۷۴		اعتدال (وابستگی) و آسیب‌شناسی
۸۱		ویژگی‌های روان‌شناختی وابستگان
۸۳		سلامت روانی
۸۷		خشونت و پرخاشگری
۹۲		عملکرد تحصیلی
۹۴		مشکلات توجهی و عوامل مرتبط
۹۶		آسیب‌های جسمانی
۱۰۰		دیدگاه والدین و آثار خانوادگی
۱۰۹		فصل سوم
۱۰۹		فرصت‌ها آثار سودمند بازی‌های رایانه‌ای
۱۱۰		سودمندی و جذابیت
۱۱۴		آثار آموزشی
۱۱۹		معرفی چند بازی آموزشی - سرگرمی برای کودکان
۱۲۳		نقش بازی‌های رایانه‌ای در مدرسه

۱۲۶	توانایی‌ها و مهارت‌های روان‌شناختی
۱۲۹	آموزش و پیشگیری
۱۳۲	توانایی‌ها و مهارت‌های شناختی
۱۳۸	مهارت‌های دیداری - فضایی
۱۴۱	یادگیری، ادراک و حل مسئله
۱۴۵	بازی‌های پیچیده و توانایی‌های شناختی
۱۴۶	رفتارهای جسمی-حرکتی
۱۴۹	بازی‌های تحریم
۱۵۵	فصل چهارم
۱۵۵	درمان و توان بخشی
۱۵۶	بازی، درمان و توان بخشی
۱۵۹	اختلالات یادگیری ویژه
۱۶۴	اختلال تارسایی توجه / بیش فعالی
۱۷۳	اختلال اوتیسم
۱۸۳	اختلال کم‌توانی هوشی
۱۹۲	کودکان تحت شیمی درمانی
۱۹۵	آسیب مغزی
۲۰۱	بازی‌های رایانه‌ای CBT / اختلالات و مشکلات روان‌شناختی دیگر
۲۰۳	اختلالات خلقی و افسردگی
۲۰۵	اختلالات مصرف مواد (اعتیاد) و کنترل تکانه
۲۰۸	اختلالات و مشکلات مرتبط با اضطراب و استرس

۲۱۳	 روان‌درمانی و رابطه درمانی
۲۱۷	 فصل پنجم
۲۱۷	 راه‌بردها و راه‌کارها
۲۱۸	 بازی‌های رایانه‌ای، فرصت یا آسیب؟
۲۲۰	 فرهنگ‌سازی و فرهنگ‌زدایی
۲۲۲	 ایده‌پردازی، جهت‌طراحی و ساخت بازی‌ها
۲۲۶	 راه‌ها
۲۲۹	 راه‌کارها
۲۳۸	 منابع فارسی و انگلیسی
۲۳۹	 منابع فارسی
۲۵۴	 منابع انگلیسی

پیش‌گفتار

بازی‌های رایانه‌ای قدمتی نزدیک به ۶۰ سال دارند. قدیمی‌ترین بازی‌های رایانه‌ای بخشی از برنامه‌ای بود که دانشجویان موسسه فناوری ماساچوست ابداع کرده بودند. اولیه بازی رایانه‌ای به نام جنگ فضایی نیز نتیجه نخستین آزمایش‌ها در برنامه ریزی رایانه‌ای بود. در دهه ۱۹۷۰، بازی‌های رایانه‌ای از انحصار پژوهش‌های دانشگاهی بیرون آمد و به کلوب‌های بازی راه یافتند و به این ترتیب شمار بیشتری از افراد، انستند به آن‌ها دسترسی پیدا کنند، با آغاز دهه‌ی ۱۹۸۰ نرم افزارهای مربوط به بازی‌ها به سرعت توسعه یافته و در نخستین سال‌های دهه‌ی ۱۹۹۰ تولیدکنندگان اصلی این بازی‌ها، سرمایه‌های چند میلیارد دلاری را به دست آوردند.

امروزه شتاب فزاینده‌ی تکامل نرم افزارها، بازی به گونه‌ای است که تقریباً هر روزه شاهد معرفی بازی‌های جدیدتر، با کیفیت‌های گرافیکی و محتوای پیشرفته‌تر هستیم. هم‌اکنون نیز ساخت و تجارت بازی‌های رایانه‌ای به صنعتی بزرگ تبدیل شده و ورود شرکت‌های بزرگی مانند مایکروسافت به این عرصه، نشان از گستردگی و روند رو به رشد این حوزه دارد. از سوی دیگر، آمارها نشان می‌دهد بیشترین تعداد کاربران بازی‌های رایانه‌ای را کودکان، نوجوانان و جوانان تشکیل می‌دهند که در مهمترین دوره‌های رشد، ریسش و تعالی قرار دارند، و این امر با توجه به اهمیت عصبی که این بازی‌ها در ابعاد مختلف روانی، جسمانی، اجتماعی، اخلاقی، فرهنگی و حتی اقتصادی می‌توانند داشته باشند، توجهی جدی را می‌طلبد.

یکی از مسائل مورد توجه متخصصان حوزه آموزش و پرورش و خانواده‌ها، استفاده از اصول و روش‌های سه‌گانه‌ی پیشگیری برای جلوگیری از بروز و یا تشدید مشکلات می‌باشد. بدون شک پیشگیری اولیه بهترین و کم هزینه‌ترین روشی است که از طریق

آگاه‌سازی و آموزش‌های روان‌شناختی خانواده‌ها، با استفاده از شیوه‌های مختلف، به ویژه تشکیل کلاس‌های مهارت‌زندگی، تشویق والدین و بازیکنان به مطالعه‌ی کتاب‌های آموزشی در حوزه‌ی آموزش و پرورش، و سایر آگاهی‌هایی است که در زمینه‌ی بازی‌ها باید توسط والدین، معلمان و بازیکنان کسب شود، ما نیز در این کتاب، در فصل راهکارها و مسائل فرهنگی به برخی از آن‌ها اشاره کرده‌ایم، بنابراین کسب آگاهی در این زمینه، می‌تواند در جلوگیری از بروز مشکل، موثر بوده و استفاده بهینه از امکانات را افزایش دهد. بر این اساس و در جهت گسترش دانش و آگاهی در زمینه‌ی بازی‌ها- رایانه‌ای، در کتاب حاضر سعی شده است تا بر اساس اصول علمی و پژوهش‌های انجام شده توسط متخصصان حوزه آموزش و پرورش، مهندسان، متخصصین حوزه‌ی بهداشت و روان‌شناسان، در فصل اول کلیات مسائل مربوط به بازی‌های رایانه‌ای، در فصل دوم آسیب‌ها، معایب بازی‌ها، در فصل سوم فرصت‌ها یا مزایای استفاده از بازی‌ها، در فصل چهارم آثار روانی و توان‌بخشی بازی‌ها، و در فصل پنجم راه‌بردها و راهکارها برای خانواده‌ها، معلمان، مدیران فرهنگی، بازی‌سازان و بازیکنان، مشخص و شرح داده شود. از این رو، امید است که بتواند برای بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌سازان، مشاوران، مدیران و به ویژه خانواده‌ها مفید واقع شود.

در آخر نیز مولفین این کتاب وظیفه‌ی خود می‌دانند از تشکر تمامی کسانی که در نشر، گسترش و افزایش علم و آگاهی در این زمینه نقش داشته‌اند، به ویژه استاد برجسته، جناب دکتر آلبرت «اسکیپ» ریزو، و هم‌چنین سرکار خانم مریم قدیمی و گلناز علی‌بابایی تشکر و قدردانی نمایند.

دکتر محمد رضا ذوقی پایدار

استادیار گروه روان‌شناسی دانشگاه بوعلی سینا

فروردین ماه ۱۳۹۹