

بازی‌های رایانه‌ای

مؤلفان

کاملیا السادات خلیلی قلیاقلی
ملیحه شادرو

فهرست نویسی

سرشناسه	خلیلی قلیایی، کاملیا السادات، ۱۳۶۲
عنوان و نام پدیدآوران	بازی‌های رایانه‌ای / کاملیا السادات خلیلی قلیایی، ملیحه شادرو
مشخصات نشر	تهران، رشد فرهنگ، ۱۴۰۰
مشخصات ظاهری	۱۱۶ ص: مصور، جدول، نمودار: ۵/۲۱×۵/۱۴ س م
شابک	۹۷۸-۶۲۲-۲۰۵-۴۸۷-۸
وضعیت فهرست‌نویسی	فیا
یادداشت	کتابنامه: ص: ۱۰۱-۱۱۶
موضوع	بازی‌های کامپیوتری — جنبه‌های روان‌شناسی
موضوع	Computer games -- Psychological aspects
موضوع	کامپیوترها و کودکان — جنبه‌های اجتماعی
موضوع	Computers and children -- Social aspects
موضوع	تکنولوژی و کودکان
موضوع	Technology and children
موضوع	بازی‌های کامپیوتری
موضوع	computer games
شناسه افزوده	شادرو، ملیحه، ۱۳۷۲
رده‌بندی کنگره	GV۱۴۶۹/۱۷
رده‌بندی دیویی	۷۹۴/۸
شماره کتابشناسی ملی	۸۶۷۸۷۴
اطلاعات رکورد کتابشناسی	۱۳۷۲

این اثر مشمول قانون حمایت حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸/۱۰/۱۱ است.

فردی که تمام یا بخشی از این اثر را بدون اجازه ناشر، حروف‌چینی، چاپ، فتوکپی و انواع دیگر چاپ، عکس‌برداری، تبدیل به pdf، و به هر شکلی تکثیر، نشر، پخش و یا عرضه کند، در صورت آگاهی پدیدآورنده، مورد پیگرد قانونی قرار خواهد گرفت و در هر صورت از نظر، اخلاقی، شرعی و قانونی غیرمجاز است.

استفاده علمی به شکل متعارف و با ذکر منبع مجاز است.

نام کتاب	:	بازی‌های رایانه‌ای
مؤلفان	:	کاملیا السادات خلیلی قلیاچی، ملیحه شادرو
صفحه‌آرایی	:	انتشارات رشد فرهنگ
طراح جلد	:	مهندس ریحانه رحیمی
لیتوگرافی، چاپ و صحافی	:	واصف
نوبت چاپ	:	اول - زمستان ۱۴۰۰
شمارگان	:	۳۰۰ نسخه
بها	:	
قطع	:	



www.ketab.ir



انتشارات رشد فرهنگ

فروش اینترنتی: roshdefarhang.ir

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۰۵-۴۸۷-۸

ISBN: 978-622-205-487-8

کلیه حقوق این اثر برای ناشر و مؤلف محفوظ است

آدرس: تهران، خیابان مرتضوی، بعد از تقاطع جیحون، پلاک ۷۰۶

تلفن: ۰۲۱-۶۶۳۷۷۵۷۰

Email: roshdefarhang@yahoo.com

فهرست مطالب

۷.....	مقدمه
۱۰.....	بازی‌های رایانه‌ای
۱۲.....	تعریف و مفهوم بازی
۱۴.....	طبقه‌بندی بازیها
۱۷.....	نقش بازی در رشد کودکان
۱۸.....	تعریف و مفهوم بازی‌های رایانه‌ای
۲۰.....	تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای
۲۵.....	ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای
۲۷.....	اثرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای
۲۹.....	معایب بازی‌های رایانه‌ای
۳۳.....	اعتماد به بازی‌های رایانه‌ای
۳۷.....	گرایش به بازی‌های رایانه‌ای
۳۷.....	بازی‌های رایانه‌ای و هوش اجتماعی
۳۸.....	مدیریت رابطه‌ها
۳۸.....	بازی‌های رایانه‌ای و یادگیری
۴۰.....	بازی رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی
۴۴.....	بازی رایانه‌ای و اختلالات رفتاری
۴۵.....	بازی‌های رایانه‌ای و آمادگی ذهنی

مقدمه

بازی فرایندی است لذت بخش و بدون هدف مادی، دارای انگیزهٔ درونی و احساس آزادی در انتخاب و ادامهٔ آن که ممکن است به صورت فردی یا گروهی انجام پذیرد (مشیریان فراچی و همکاران، ۱۳۹۶). در ساده‌ترین تعریف «بازی» هر کاری است که مایه سرگرمی باشد (فالون و همکاران^۱، ۲۰۱۸). به عبارت دیگر، کاری است که به قصد لذت و تفریح انجام شود و فایده‌ای در بر نداشته باشد (فضل الهی و ملکی توانا، ۱۳۹۰). در واقع بازی دو هدف عمده را دنبال می‌کند؛ یکی، آموزش و تقویت نیروی فکری و ذهن و دیگری، سرگرمی و لذت بردن از لحظات و احساس رضایت (محمد علی لواسانی و همکاران، ۱۳۹۷).

در میان انواع بازی «بازی‌های رایانه‌ای»^۲ با توجه به بسط و گسترش در میان اقشار پایه، یعنی کودکان و نوجوانان، از جمله ابزار بسیار مناسبی جهت القای تفکر خاص و جهت دهی به بنده یک جامعه است (مارتینوویچ و همکاران^۳، ۲۰۱۶). تولید روزافزون بازی‌های رایانه‌ای و افزایش پیچیدگی آن‌ها، سبب افزایش محبوبیت این بازی‌ها شده است. بازی‌های رایانه‌ای، در زمرهٔ محصولات فرهنگی و رسانه‌های همگانی هستند. لذا، به لحاظ اجتماعی و تربیتی اهمیت فراوانی می‌یابند و برای بسیاری از کودکان و نوجوانان نخستین گام ورود به جهان فناوری اطلاعات و ارتباطات و کسب

^۱ Faloon et al.

^۲ Computer Games

^۳ Martinovic et al.

مهارت در استفاده از رایانه به شمار می‌روند (کیا و همکاران، ۱۳۹۷). در واقع بازی‌های رایانه‌ای، دریچه‌ی ورود به دنیای فناوری اطلاعات^۱ هستند. بی‌شک این فناوری‌ها با استفاده از امکانات و برنامه‌ریزی‌های انجام شده، می‌توانند ذهن کاربر را به کارگیرند، علاوه بر مهارت‌های یادگیری و آشنایی با ریزه‌کاری‌های کاربری رایانه‌ها، موجب رقابت و همکاری شوند (فضل‌الهی و ملکی‌توانا، ۱۳۹۰). این گونه بازی‌ها کنار محاسنشان گاه آثار مخرب روحی و جسمی بر کودکان و نوجوانان بر جای گذاشته و برای مدت طولانی منجر به عوارض جسمانی، روانی و اجتماعی متعدد می‌شوند (ویلوگی و همکاران، ۲۰۱۲). به نقل از شعاع کاظمی و شهابی‌نژاد، (۱۳۹۵). در این زمینه والتر و همکاران^۲ (۲۰۱۲) طی پژوهشی دریافتند بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری و عزت نفس پایین رابطه مستقیمی وجود دارد.

بازی‌های رایانه‌ای، اگر به شکل مناسب و در جهت رسیدن به هدف‌های آموزشی به کار گرفته شوند، می‌توانند در آموزش افراد بسیار مؤثر باشند؛ زیرا آزمون و خطا و امکان تصحیح آن، راهبرد خوبی برای به دست آوردن مهارت‌های روزمره زندگی است و همچون سایر رسانه‌ها می‌توانند در تسهیل، تعمیق، تسریع آموزش و یادگیری، زمینه ساز آموزش اثر بخش باشند (جعفری و عندلیبان، ۱۳۹۷). اما متأسفانه فرهنگ استفاده از بازی‌های

^۱ Information Technology

^۲ Willoughby et al

^۳ Whalter et al

رایانه‌ای، در راستای کمک به آموزش و فرهنگ سازی هنوز در جامعه ما نهادینه نشده است. از این رو بازی‌های رایانه‌ای تبدیل به یکی از عمده‌ترین و اصلی‌ترین سرگرمی‌های مدرن کودکان و نوجوانان شده است و حتی برخی از این گروه‌ها به صورت حرفه‌ای، روزانه چندین ساعت از وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند (کوثری و همکاران، ۱۳۹۷).

این بازی‌ها با ایجاد نشاط، هیجان و پرکردن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان، و به علت تعاملی بودن، شیوه‌های موفق و پنهان الگودهی، جامعه پذیر کردن کودکان از طریق انتقال هنجارها و آموزش‌های مستقیم و غیر مستقیم، از ظرفیت‌های فراوانی برای تأثیر گذاری عمیق و دراز مدت بر کودکان برخوردارند (فضل الهی و ملکی توانا، ۱۳۹۰). این بازی‌ها اغلب به علت محتوای خشونت آمیزی که دارند تأثیرات مخرب فراوانی نیز بر کودکان بر جای می‌گذارند. خشونت، تخریب، ویرانی و کشتار، از جمله مضامین رایج در این بازی‌ها هستند. برای کاربران این بازی‌ها، به ویژه کودکان، تشخیص و جداسازی محیط‌های واقعی و مجازی، اندکی دشوار به نظر می‌رسد. کودکان با تخیلات خود زندگی می‌کنند. وقتی در فضای مجازی ذهن کودکان از خشونت و پرخاشگری انباشته می‌شود، کودکان ناخودآگاه همان کنش‌ها و تقابل‌ها را به فضای واقعی نیز تعمیم می‌دهند (پورهمرنگ، ۱۳۹۴). بازی‌های رایانه‌ای، به گونه‌ای افراد را با خود همراه می‌کنند که گذشت زمان را به هیچ وجه درک نمی‌کنند. از این رو، کودکانی که به صورت مداوم با این بازی‌ها درگیرند، درونگرا می‌شوند و در جامعه،