

بازی‌های رایانه‌ای:

فرصت یا تهدید؟

تحلیلی پژوهشی بر اثرات مثبت

و منفی بازی‌های رایانه‌ای

انچه والدین، معلمان، دانشجویان و بازیکنان باید بدانند

تألیف

دکتر احمد علی پور

دکتر مژگان آگاه‌هریس

ندا گلچین

علیرضا باغبان برشکوه



انتشارات ارجمند

عنوان و نام پدیدآور: بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟: تحلیلی پژوهشی بر اثرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه: آنچه والدین، معلمان، دانشجویان و بازیکنان باید بدانند: تهدیدآور احمد علی‌پور... [و دیگران].

مشخصات نشر: تهران: ارجمند، ۱۳۹۰.

مشخصات ظاهری: ۲۰۸ ص، رقمی

شابک: ۹۷۸-۹۶۶-۴۹۶-۲۸۱-۳

وضعیت فهرست‌نویسی: فیا

موضوع: بازی‌های رایانه‌ای

شناسه افزوده: علی‌پور، احمد

رده‌بندی کنگره: ۱۳۸۹ ۲ب۸ع/۱۵/۱۴۶۹/۱ GV

رده‌بندی دیویی: ۷۹۱/۸

شماره کتابشناسی ملی: ۲۰۳۶۲۱۸



انتشارات ارجمند

دکتر احمد علی پور، دکتر موگان آگاه هریس، ندا گلچین، علیرضا باغبان پرشکوهی

بازی های رایانه ای: فرصت یا تهدید؟

نخست: ۱۰۸

ناشر: ارجمند

صفحه آرا: پرسو قدیم خاں، طراح جلد: احسان ارجمند

چاپ: افرنک، صحافی: نوین

چاپ اول، مرداد ۱۳۹۱، ۱۱۰۰ نسخه

بها: ۵۲۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۹۶۶-۴۹۶-۱۸۱-۳

[www.arjmandpub.com](http://www.arjmandpub.com)

این اثر، مشمول قانون حمایت مؤلفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ است، هر کس تمام یا قسمتی از این اثر را بدون اجازه مؤلف، ناشر، نشر یا پخش یا عرضه کند مورد پیگرد قانونی قرار خواهد گرفت.

مرکز پخش: انتشارات ارجمند

دفتر مرکزی: تهران بلوار کشاورز، بین خ کارگر و ۱۶ آذر، پلاک ۲۹۲، تلفن: ۸۸۹۷۰۰۲

شعبه اصفهان: خیابان چهارباغ بالا، پاساژ هزارجریب، تلفن: ۰۲۱۱-۳۲۸۱۵۷۴

شعبه مشهد: ابتدای احمدآباد، پاساژ امیر، انتشارات مجد دانش، تلفن: ۰۵۱۱-۸۴۴۱۰۱۶

شعبه بابل: خ گنج افروز، پاساژ گنج افروز، تلفن: ۰۱۱۱-۲۲۲۷۷۶۴

شعبه رشت: خ نامجو، رویروی ورزشگاه عضدی، تلفن: ۰۱۳۱-۳۲۳۲۸۷۶

شعبه ساری: بیمارستان امام، رویروی ریاست، تلفن: ۰۹۱۱۸۰۲۰۰۹۰

## مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای به علت ماهیت تعاملی خود نیروی جاذبه‌ای مسحورکننده دارند و بازیکنان را به قدری مشغول خود می‌کنند که با رویدادهای بازی و اعمال کنترل بر آن رابطه‌ای متقابل ایجاد می‌کنند. از این روست که بازی‌های رایانه‌ای، امروزه به رسانه‌ای تأثیرگذار تبدیل شده‌اند و به قدری رواج یافته‌اند که گروه‌های مختلف ساعتهای زیادی از وقت خود را به آنها اختصاص می‌دهند. به گونه‌ای که اگر قبلاً صرفاً کودکان و نوجوانان به این بازیها می‌پرداختند، اکنون جوانان، بزرگسالان و حتی گروه سنی میانسال و سالمند نیز بخش زیادی از اوقات سرگرمی خود را به آنها اختصاص داده‌اند. از طرفی، به‌کارگیری فن‌آوری‌های جدید، لحاظ کردن مؤلفه‌های تعامل، فعالیت و همچنین ویژگی‌های منحصر به فرد این بازیها از قبیل برانگیزانندگی قدرت تخیل، کنجکاوی و چالش، محبوبیت این بازیها را تقریباً در میان همه گروه‌های سنی صدچندان کرده است و برای بازارهای جهانی نیز اقتصادی رکودناپذیر را به ارمغان آورده‌اند.

در دهه‌های گذشته، بخش عمده‌ای از محتوای بازی‌های رایانه‌ای هیجانی و رقابتی بودند؛ به‌طوری که بیشتر بازی‌های موجود در آن هنگام؛ مروج پرخاشگری، رقابت‌جویی و مسابقه بودند. از این رو پژوهش‌های انجام شده در آن دوره بیشتر به عوارض زیستی- روانی این بازیها اشاره داشتند. اما عصر جدید بازیهای رایانه‌ای، بازی‌هایی را به بازار عرضه کرده‌اند که عمدتاً دارای محتوای آموزشی در حوزه‌های علوم مختلف نظیر آموزش و پرورش، سلامت- بیماری و صنعت هستند، به‌طوری که دانشمندان حوزه‌های مختلف از جمله روان‌شناسان و جامعه‌شناسان و همچنین خانواده‌ها و مسئولین آموزش و پرورش که پیشتر عمدتاً مضرات این بازیها را به کودکان و نوجوانان گوشزد می‌کردند، امروزه تلاش می‌کنند تا با برنامه‌ریزی در سطح خرد و کلان، از این بازی‌ها برای دستیابی به اهداف پرورشی و آموزشی خود استفاده کنند.

**بخش اول: کلیات ..... ۱۱**

فصل اول: تاریخچه بازیهای رایانه‌ای ..... ۱۳

تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای در ایران ..... ۱۸

فصل دوم: ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای ..... ۲۳

نظریه‌های بازی ..... ۳۱

فصل سوم: میزان و شیوع بازیهای رایانه‌ای ..... ۳۷

فصل چهارم: جنسیت بازیکنان و انواع بازی‌های رایانه‌ای ..... ۴۱

فصل پنجم: طبقه‌بندی محتوا و رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای ..... ۵۱

نظام رده‌بندی PEGI ..... ۵۷

نظام رده‌بندی CERO ..... ۵۸

**بخش دوم: اثرات مختلف بازی‌های رایانه‌ای ..... ۵۹**

فصل ششم: اعتیاد و وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای ..... ۶۱

فصل هفتم: بازی‌های رایانه‌ای و خشونت ..... ۶۵

فصل هشتم: بازی‌های رایانه‌ای، فعالیت‌های اجتماعی و احساس تنهایی ..... ۸۱

فصل نهم: اثرات شناختی بازی‌های رایانه‌ای ..... ۸۷

فصل دهم: بازی‌های رایانه‌ای، چاقی و کم‌ تحرکی ..... ۹۵

بازیهای رایانه‌ای و فعالیت‌های کم‌ تحرک ..... ۹۶

بازیهای تعاملی و مدیریت وزن ..... ۱۰۰

فصل یازدهم: اثرات عصب‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای ..... ۱۰۹

فصل دوازدهم: پیامدهای جسمی بازی‌های رایانه‌ای ..... ۱۱۷

|                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| بخش سوم: کاربرد بازی‌های رایانه‌ای                             | ۱۳۱ |
| فصل سیزدهم: کاربرد آموزشی در مدارس                             | ۱۳۳ |
| فصل چهاردهم: سودمندی بازی‌های رایانه‌ای برای گروه‌های ویژه     | ۱۴۵ |
| فصل پانزدهم: بازی‌های رایانه‌ای و تسریع فرایند درمان بیماری‌ها | ۱۴۹ |
| بنیان نظری طراحی بازی‌های رایانه‌ای تعاملی                     | ۱۵۰ |
| بازی‌های تعاملی سلامت و افزایش خودپنداشت                       | ۱۵۱ |
| تأثیر بازی‌های تعاملی سلامت بر افزایش خود اثربخشی              | ۱۵۳ |
| بازی‌های تعاملی سلامت و افزایش دانش و مهارت‌ها                 | ۱۵۴ |
| بازی‌های تعاملی سلامت و افزایش برقراری ارتباط و حمایت اجتماعی  | ۱۵۴ |
| رفتارهای سلامت                                                 | ۱۵۵ |
| بازی خود مدیریت‌گری آسم                                        | ۱۵۶ |
| بازی خود مدیریت‌گری دیابت                                      | ۱۵۸ |
| بازی پیشگیری و اجتناب از سیگار کشیدن                           | ۱۵۹ |
| بازی امداد غذایی                                               | ۱۶۰ |
| فصل شانزدهم: بازی‌های رایانه‌ای و کاربرد آموزشی در مشاغل       | ۱۶۳ |
| فصل هفدهم: مسائل فرهنگی در تولید بازی‌ها                       | ۱۶۹ |
| فصل هجدهم: بازی‌های رایانه‌ای، چالش یا تهدید                   | ۱۷۳ |
| منابع                                                          | ۱۷۹ |