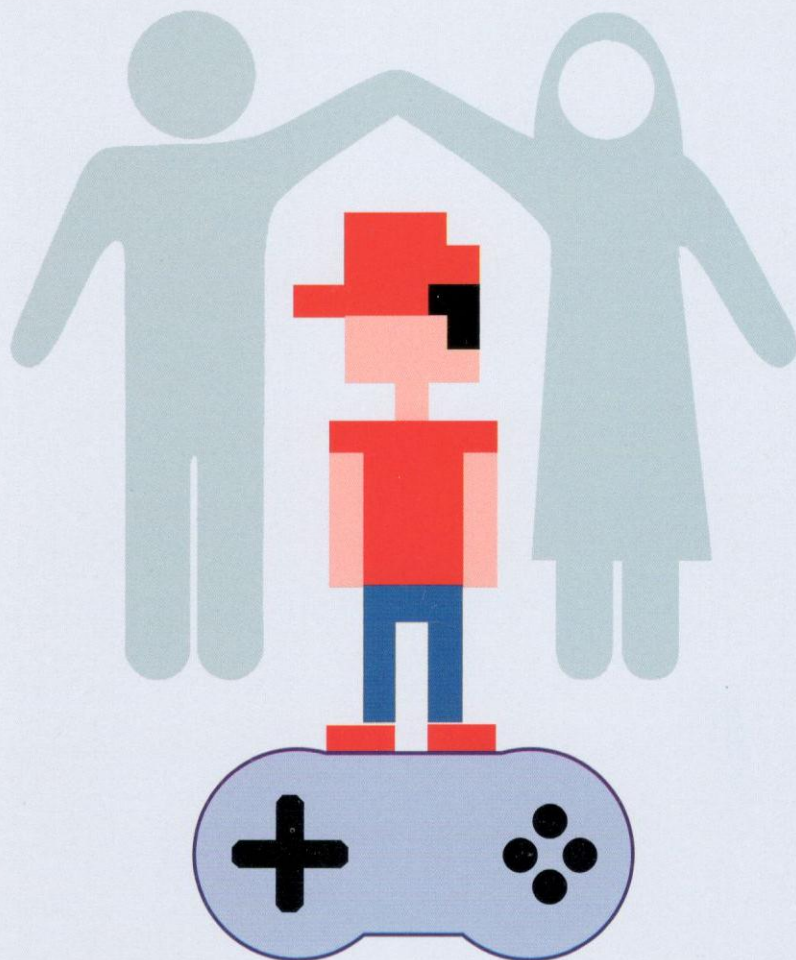




راهنمای والدین در استفاده فرزندان
از فن‌آوری‌های ارتباطی جدید:

بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای



دکتر مرتضی منطقی

(استاد دانشگاه خوارزمی)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

راهنمای والدین در استفاده‌ی فرزندان از

فناوری‌های ارتباطی جدید :

« بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای »

ویراست دوم

تألیف :

دکتر مرتضی منطقی

(استاد دانشگاه خوارزمی)

چاپ اول



۱۳۹۵

سرشناسه: منطقی، مرتضی، ۱۳۴۰ -
عنوان و نام پدیدآور: راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید: بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای /
تالیف: مرتضی منطقی.

مشخصات نشر: تهران: انتشارات انجمن اولیا و مربیان، ۱۳۹۵.
شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۴۵۱-۳۱۰-۷

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

موضوع: بازی‌های کامپیوتری

موضوع: Computer games

موضوع: بازی‌های ویدئویی

موضوع: Video games

موضوع: بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های روان‌شناسی

موضوع: Computer games -- Psychological aspects

شناسه افزوده: انجمن اولیا و مربیان جمهوری اسلامی ایران. انتشارات xxx

رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۵ ر ۲ م ۸ / ۱۵ / GV۱۴۶۹

رده‌بندی دیویی: ۷۹۴ / ۸

شماره کتابشناسی ملی: ۴۲۷۷۶۲۶

تاریخ درخواست: ۱۳۹۵/۰۴/۰۲



انتشارات انجمن اولیا و مربیان

شماره انتشار: ۲۷۰

راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید «بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای»

نویسنده: دکتر مرتضی منطقی

صفحه‌آرایی و طراحی جلد: مؤسسه فرهنگی و هنری طراحان ایماژ

آماده‌سازی: اداره آموزش اولیا

امور چاپ و توزیع: مدیریت اداری و مالی

چاپ و صحافی: آزاده - ناظر چاپ: کیومرث جهانگردی

چاپ اول: ۱۳۹۵ - ۱۰۰۰ جلد

شابک: ۹۷۸ - ۹۶۴ - ۴۵۱ - ۳۱۰ - ۷

کلیه حقوق محفوظ است

تهران - خ سپهدار - نش خیابان سمیه - وزارت آموزش و پرورش

ساختمان زنده‌یاد علاقه‌مندان - طبقه دهم - انجمن اولیا و مربیان

نمابر: ۸۸۱۳۹۹۶۲

تلفن: ۸۲۲۸۴۲۷۳

فروشگاه مرکزی: خ قدس - ابتدای خ طالقانی، شماره ۴۳۳

نمابر: ۸۸۹۵۸۱۹۰

تلفن: ۸۸۹۵۸۱۷۹

E-mail: payvand@medu.ir WebSite: payvand.medu.ir

راهنمای والدین در استفاده فرزندان
از فناوری‌های ارتباطی جدید:

«بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای»

ویراست دوم

دکتر مرتضی منطقی

- مقدمه ۱۱
- ۱- نگاهی کلی به بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای ۱۹
- ۲- بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای از گذشته تا حال ۶۰
- ۲-۱- تاریخچه بازی‌ها ۶۱
- ۲-۲- راز جذابیت بازی‌ها ۷۸
- ۲-۲-۱- شروع جذاب بازی‌ها ۸۰
- ۲-۲-۲- درگیر ساختن عمیق افراد با بازی ۸۲
- ۲-۲-۳- تنوع بخشیدن به بازی‌ها ۸۶
- ۲-۲-۴- توجه به هیجان‌جویی نوجوانان و جوانان ۸۹
- ۲-۲-۵- ارضای کنجکاوی و ماجراجویی جوانان ۹۶
- ۲-۲-۶- ابعاد هنری و جلوه‌های گرافیکی بازی‌ها ۹۹
- ۲-۲-۷- تداوم بخشیدن به شخصیت‌های بازی ۱۰۲
- ۲-۲-۸- گسترش عرصه بازی‌ها به فیلم‌ها و کتاب‌ها ۱۰۳
- ۲-۲-۹- سایر موارد ۱۰۵
- ۲-۳- فضای اجتماعی کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها در ایران ۱۰۸
- ۳- اثرهای بازی‌ها بر تندرستی ۱۱۹
- ۳-۱- آثار زیستی بازی‌ها ۱۱۹
- ۳-۱-۱- آثار مثبت زیستی بازی‌ها ۱۲۰
- ۳-۱-۲- آثار منفی زیستی بازی‌های ویدیویی ۱۲۲

- ۳-۲-۳- بررسی نقش درمانی بازی‌ها..... ۱۴۷
- ۳-۲-۱- استفاده از بازی‌های ویدیویی در ارائه خدمات اجتماعی، مشاوره و روان‌درمانی: ۱۵۱
- ۳-۲-۲- استفاده از بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای در درمان اختلال‌های شناختی..... ۱۶۳
- ۳-۲-۳- استفاده از بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای در درمان اختلال‌های حرکتی و تکلمی.. ۱۶۷
- ۳-۲-۴- استفاده از بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای همراه با سایر درمان‌ها..... ۱۶۹
- ۴- اثرهای شناختی بازی‌ها..... ۱۷۱
- ۴-۱- بررسی نقش آموزشی بازی‌ها..... ۱۷۲
- ۴-۲- نقش بازی‌ها در تربیت خلاق افراد..... ۲۰۱
- ۴-۳- بررسی نقش علمی بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای..... ۲۰۷
- ۵- بررسی آثار فرهنگی - اجتماعی بازی‌ها..... ۲۱۱
- ۵-۱- جامعه‌پذیری در راستای اهداف غرب..... ۲۱۶
- ۵-۲- القای خشونت و پرخاشگری در بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای..... ۲۳۱
- ۵-۳- ارائه هویتی جدید به زن..... ۲۶۱
- ۵-۴- قمار..... ۲۷۱
- ۵-۵- بزهکاری..... ۲۷۶
- ۵-۶- وابستگی و اعتیاد به بازی‌ها..... ۲۸۱
- ۵-۷- سایر موارد..... ۲۹۴
- ۶- آثار اخلاقی بازی‌ها..... ۳۰۷
- ۷- القانات سیاسی و عقیدتی بازی‌ها..... ۳۲۴
- ۷-۱- القانات سیاسی بازی‌ها..... ۳۲۵

- ۳۵۹..... ۷-۲- القاءات عقیدتی بازی‌ها
- ۳۷۱..... ۸- بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، اولیا و فرزندان
- ۳۷۲..... ۸-۱- اقدام‌های کلان‌نگرانه اولیا
- ۳۷۳..... ۸-۱-۱- بسترسازی برای ارتقای هویتی جوانان
- ۳۷۳..... ۸-۱-۲- انتظار فرهنگ‌سازی توسط مسئولان برای استفاده بهینه فرزندان از بازی‌های ویدیویی
- ۴۱۳..... ۸-۲- اقدام‌های حد واسط تربیتی اولیا
- ۴۱۴..... ۸-۳- نگاهی به اقدام‌های جزءنگرانه اولیا
- ۴۱۶..... ۸-۳-۱- ضرورت کسب شناخت
- ۴۲۲..... ۸-۳-۲- انتقال برخی از اطلاعات ضروری به فرزند
- ۴۳۲..... ۸-۳-۳- فرهنگ‌سازی در جهت استفاده بهینه از بازی‌های الکترونیکی
- ۴۳۸..... ۸-۳-۴- اقدام‌های درمانی
- ۴۴۴..... برخی از مآخذ:

