

به نام خدا

# پرخاشگری ناشی از بازی های رایانه ای در دانش آموزان

مولفان :

پریوش بحرینی  
فهمیه عامری سیاهوئی  
معصومه حاتمی

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۳)

نسخه الکترونیکی این اثر در سایت سازمان چاپ و نشر ایران و اپلیکیشن کتاب رسان موجود می باشد

chaponashr.ir

سرشناسه: بحرینی، پریش، ۱۳۵۸  
عنوان و نام پدیدآور: پرخاشگری ناشی از بازی های رایانه ای در دانش آموزان/ مولفان پریش  
بحرینی، فهیمه عامری سیاهوئی، معصومه حاتمی.  
مشخصات نشر: ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۳.  
مشخصات ظاهری: ۱۲۶ص.  
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۰۸-۰۰۹-۷-۷  
وضعیت فهرست نویسی: فیبا  
موضوع: دانش آموزان - بازی های رایانه ای - پرخاشگری  
شناسه افزوده: عامری سیاهوئی، فهیمه، ۱۳۶۸  
شناسه افزوده: حاتمی، معصومه، ۱۳۶۲  
رده بندی کنگره: PN۲۱۴۶  
رده بندی دیویی: ۸۰۹/۲۰۷  
شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۹۳۸۵۸  
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: پرخاشگری ناشی از بازی های رایانه ای در دانش آموزان  
مولفان: پریش بحرینی - فهیمه عامری سیاهوئی - معصومه حاتمی  
ناشر: ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)  
صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر  
تیراژ: ۱۰۰۰ جلد  
نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۳  
چاپ: زبرجد  
قیمت: ۱۲۶۰۰۰ تومان  
فروش نسخه الکترونیکی - کتاب رسان:  
<https://chaponashr.ir/ketabresan>

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۰۸-۰۰۹-۷-۷  
تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵  
[www.chaponashr.ir](http://www.chaponashr.ir)



انتشارات ارسطو



## فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۹	مقدمه
۱۰	بازی های رایانه ای را می توان به صورت زیر تقسیم بندی کرد:
۱۱	<b>فصل اول: کلیات بازی</b>
۱۱	تعریف بازی
۱۳	فواید مهم انگیزشی و روانی بازی ها
۱۴	تعریف بازی
۱۵	تاریخچه بازی در دوران زندگی انسانها
۱۶	بازی در ایران پیش از اسلام
۱۶	بازی از دیدگاه دین اسلام
۱۷	بازی و نظریه های آن
۱۷	ارزش بازی ها
۱۷	ارزش تربیتی
۱۸	ارزش درمانی
۱۸	ارزش ذهنی
۱۸	ارزش اجتماعی
۱۹	ارزش جسمانی
۱۹	تاثیر بازی بر کودکان
۱۹	اهمیت بازی
۲۲	معجزه ای برای رشد ذهنی کودک

۲۵	.....	اثر بازی
۲۶	.....	فواید بازی
۲۶	.....	بازی، حیات کودک
۲۶	.....	بازی و رشد
۲۷	.....	بازی و یادگیری
۲۹	.....	یادگیری مبتنی بر بازی
<b>۳۳</b>	<b>.....</b>	<b>فصل دوم: بازی های رایانه ای</b>
۳۳	.....	بازی های رایانه ای
۳۴	.....	تعریف بازی های رایانه ای
۳۶	.....	تاریخچه بازی های رایانه ای
۳۷	.....	ویژگی های بازی های رایانه ای
۴۰	.....	اصطلاحات مشابه
۴۱	.....	سرگرمی آموزشی
۴۱	.....	شبیه سازی های آموزشی
۴۱	.....	بازی های جدی
۴۲	.....	انواع سبک های بازی های رایانه ای
۴۳	.....	سبک ماجراجویی
۴۳	.....	سبک راهبردی
۴۴	.....	سبک نقش آفرینی
۴۶	.....	سبک بازی های ورزشی
۴۶	.....	سبک مسابقه ای

۴۶	.....بازی های آموزشی
۴۷	.....محاسن و معایب بازی های رایانه ای
۴۸	.....آسیب های جسمانی
۴۹	.....آسیب های روانی تربیتی
۵۰	.....بازی های رایانه ای و یادگیری
۵۲	.....۱- فعالیت رقابتی بین افراد و تیم ها:
۵۳	.....۲- قابلیت ها و قوانین در چارچوبی معین:
۵۵	.....۳- رسیدن به یک هدف:
۵۶	.....برخی از معیارهای آموزشی برای یادگیری مبتنی بر بازی های رایانه ای
۵۶	.....بازی های رایانه ای آموزشی
۵۷	.....دلایل استفاده از بازی های رایانه ای در آموزش و یادگیری
۶۰	.....چگونگی عملکرد بازی های رایانه ای در آموزش و یادگیری
۶۲	.....تفاوت بازی های رایانه ای با بازی های رایانه ای آموزشی
۶۵	..... <b>فصل سوم: پرخاشگری</b>
۶۵	.....تعریف پرخاشگری
۶۶	.....نشانه های پرخاشگری
۶۷	.....انواع رفتارهای پرخاشگرانه
۶۷	.....پرخاشگری خشمگینانه
۶۸	.....پرخاشگری تجاوزکاران
۶۸	.....پرخاشگری ناشی از ترس
۶۸	.....پرخاشگری کنشگر

۶۹	.....	پرخاشگری به منظور حفظ قلمرو
۷۰	.....	پرخاشگری نوع دوستانه
۷۰	.....	پرخاشگری ناشی از نر بودن
۷۲	.....	انواع پرخاشگری از لحاظ تعداد افراد
۷۲	.....	پرخاشگری شخصی
۷۲	.....	پرخاشگری جمعی
۷۲	.....	نظریه های پرخاشگری
۷۳	.....	نظریه گرایش ذاتی
۷۳	.....	نظریه سائق
۷۴	.....	نظریه واکنش به رویدادهای آزاردهنده
۷۴	.....	نظریه یادگیری اجتماعی
<b>۷۷</b>	<b>.....</b>	<b>فصل چهارم: عوامل مؤثر در بروز پرخاشگری</b>
۷۷	.....	تفاوت های جنسیتی و پرخاشگری
۷۹	.....	ابزار و وسایل پرخاشگری
۷۹	.....	الکل
۸۰	.....	شرایط کاری و زندگی
۸۰	.....	برانگیختگی جنسی
۸۰	.....	هرزه نگاری شدید
۸۱	.....	شخصیت و پرخاشگری
۸۱	.....	عوامل ارثی و فیزیولوژیکی
۸۱	.....	طبیعت و مزاج

۸۲	..... بیماری های روانی
۸۲	..... شیوه تعلیم و تربیت
۸۶	..... عوامل اجتماعی و فرهنگی
۸۶	..... عوامل اقتصادی
۸۶	..... ضایعات مغزی
۸۷	..... عوامل تشدید کننده پر خاشگری
۸۷	..... اصول پیشگیری از رفتارهای پر خاشگرانه
۸۷	..... شناخت وضعیت روانی کودک و عدم تشدید پر خاشگری طبیعی
۸۸	..... تقویت رفتارهای جامعه پسند
<b>۸۹</b>	<b>..... فصل پنجم: شیوه های کنترل پر خاشگری</b>
۸۹	..... استدلال
۸۹	..... تنبیه شخص پر خاشگر
۸۹	..... تقویت رفتارهای مغایر
۹۰	..... نقش زمان در کاهش پر خاشگری
۹۱	..... مقابله با پر خاشگری ناشی از ناکامی در سازمان های آموزشی
۹۲	..... روش های برخورد با جریان پر خاشگری
۹۲	..... روش های برخورد با تغییرات مورد انتظار
۹۲	..... روش های ارائه پاداش (تقویت کننده مثبت)
۹۵	..... روش های تنبیه رفتار پر خاشگرایانه
۹۵	..... محروم سازی
<b>۹۷</b>	<b>..... فصل ششم: تاثیر بازی های رایانه ای بر پر خاشگری</b>

- ۹۷ ..... اثر بازی های رایانه ای بر پر خاشگری
- ۹۸ ..... محاسن بازیهای رایانه ای
- ۹۸ ..... یادگیری را آسان و توجه بچه ها را جلب می کند.
- ۹۸ ..... معایب بازیهای رایانه
- ۱۰۰ ..... مخربترین بازیهای تصویری
- ۱۰۱ ..... طرفداران ذاتی بودن پر خاشگری
- ۱۰۲ ..... طرفداران منشاء اجتماعی پر خاشگری
- ۱۰۳ ..... ناکامی - پر خاشگرانه
- ۱۰۴ ..... عوامل خانوادگی پر خاشگری
- ۱۰۵ ..... عوامل محیطی (اجتماعی - فرهنگی)
- ۱۰۶ ..... تاثیر بازیهای رایانه ای خشن بر پر خاشگری و خشونت کودکان و نوجوانان
- ۱۰۸ ..... بیماریهای روحی کاربران بازیهای رایانه ای
- ۱۰۸ ..... معرفی برترین بازیهای رایانه ای با هویت ایرانی
- ۱۱۱ ..... تأثیر بازیهای رایانه ای بر شخصیت مخاطبین
- ۱۱۳ ..... منابع



## مقدمه

بازی های رایانه ای یکی از سرگرمی های کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر جدید است. این بازی های مهیج و پر کشش ساعت ها کودک و نوجوان ما را در مقابل صفحه نمایشگر میخکوب کرده، او را از دنیای واقعیات به عالم تخیلات فرو می برد و در این گیر و دار یا چیزی را کند. این بازی ها در کنار محاسنشان، گاه آثار مخرب روحی و جسمی در کودکان و نوجوانان بر جای می گذارند که با توجه به ظرافت فکر و ذهنشان جبران آن ها شاید برای همیشه ناممکن شود. لذا وظیفه ی ما والدین و دست اندکاران امور فرهنگی است که به استفاده کودکان و نوجوانان از بازی خلاقیت آنان تبدیل کنیم و از تأثیرات مخرب آن ها بکاهیم. این مقاله سعی دارد در این جهت اطلاعاتی در اختیار اولیا و مربیان گرامی قرار دهد. با نگاهی به انبوه بازی های موجود در بازار در می یابیم که قریب به اتفاق این بازی ها وارداتی و محصول کشورهای دیگر، خصوصاً کشورهای غربی است که در ساخت هریک از این بازی ها اهدافی را دنبال می کنند. متأسفانه کشور ما در این زمینه به پیشرفت های قابل توجهی دست نیافته است. شرکت هایی در این زمینه مشغول فعالیت اند و تولیداتی هم عرضه کرده اند که متأسفانه پاسخ گوی نیازهای نسل امروز جامعه ما نیست و باید برای این امر مهم و حیاتی، توسط مسئولان ذیربط، تدابیری اندیشیده شود.