

مطالعات بازی درچه

ماهنامه الکترونیکی مطالعات بازی، شماره اول، خرداد ۱۳۹۵



موضوع اختصاصی این شماره:

بازی‌های دیجیتال و خشونت



DIREC
Digital games Research Center

دانش، هدایتگر تفاوت‌هاست

یادداشت سردبیر

دانشجویان رشته‌های مختلف دانشگاهی در کشور با تحقیقات پیرامون بازی‌های دیجیتال در دنیا و معرفی ادبیات و پیشینه نظری مرتبط با این حوزه است. این نشریه، قصد دارد که در هر شماره، از دریچه‌های خاص به موضوع بازی‌های دیجیتال بنگرد، به طور مثال در این شماره از نشریه، موضوع بازی‌های دیجیتال و خشونت مورد توجه قرار گرفته است. این موضوع و موضوعات دیگری که با رویکرد دانشگاهی در تقاطع با پدیده بازی‌های دیجیتال قرار می‌گیرند، دریچه‌ای برای نظاره کردن به بازی‌های دیجیتال را فراهم می‌آورند؛ موضوعاتی از قبیل سلامت، یادگیری، جنسیت، هویت، تبلیغات، شبیه‌سازی، ژانر، تجربه کاربری، داستان‌گویی و ... امیدواریم که این ماهنامه الکترونیکی بتواند افق جدیدی را برای پژوهشگران دانشگاهی متمایل به موضوع بازی‌های دیجیتال بگشاید و همچنین به وسیله این نشریه بتوانیم در پژوهشگرانی که تا به حال نسبت به این موضوع پژوهشی‌اشنایی نداشته‌اند، شناختی اجمالی و رغبتی اختیاری ایجاد کنیم.

مطالعات بازی یا مطالعات بازی‌های دیجیتال، زمینه‌ای پژوهشی و میان رشته‌ای است که به طور اختصاصی با تمرکز بر روی ابعاد مختلف بازی‌های دیجیتال این پدیده جدید را مورد مذاقه و بررسی قرار می‌دهد. پژوهش‌ها در این زمینه، از اواخر قرن ۲۰ میلادی در دنیا آغاز شد. پژوهشگران و دانشگاهیانی که در این زمینه فعال هستند، از ناحیه وسیعی از رشته‌های آکادمیک از قبیل روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، انسان‌شناسی، علوم آموزشی، فلسفه، هنر، ادبیات، علوم رایانه، مطالعات رسانه و علوم ارتباطات به این زمینه پژوهشی گرایش دارند. همچنین، این زمینه پژوهشی، روش‌شناسی خود را از سایر شاخه‌های علمی، خصوصاً از پارادایم‌های مختلف در دو دامنه علمی علوم انسانی و علوم اجتماعی اتخاذ می‌کند. اینکه می‌توان از طریق مطالعات بازی، تخصص‌ها و گرایش‌های گوناگون علمی را معطوف به موضوع بازی‌های دیجیتال به یکدیگر پیوند داد، زمینه‌ساز تاسیس نشریه دیجیتالی شد که اکنون پیش روی شماست. هدف از تاسیس این نشریه، فراهم کردن بستر آشنایی

صاحب امتیاز

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

مدیر مسئول

فرزانه شریفی

سردبیر

سید محمد علی سید حسینی

هیئت تحریریه

فرزانه شریفی

سید محمد علی سید حسینی

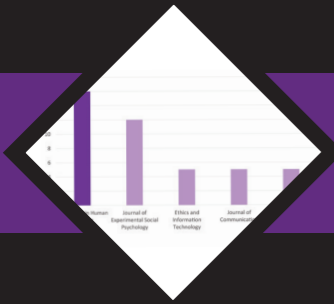
پویان نژادی

سعیده جنتی

فهرست

اطلاع نگاشت

۳۲



مروری بر پژوهش‌های برتر

۲



معرفی پژوهشگران برتر

۴۴



معرفی مقالات پر استناد

۷



معرفی مجلات علمی برتر

۵۰



معرفی کتاب‌های برجسته

۲۲



معرفی کنفرانس‌های علمی

۵۶



معرفی رساله‌ها و پایان‌نامه‌ها

۲۷





مروری بر

پژوهش‌های برتر

بازی‌های خشونت آمیز؛ تأثیر یا عدم تأثیر؟

امروزه بازی‌های ویدئویی نسبت به دهه گذشته مخاطبان و علاقه‌مندان فراوانی پیدا کرده‌اند و جایگاه خود را به عنوان یک ابزار سرگرمی‌ساز، علمی، آموزشی و فرهنگی و یک رسانه جدید تعریف کرده‌اند. نوجوانان عمده‌ترین مخاطبان بازی‌های ویدئویی محسوب می‌شوند. این بازیها با هدف جلب نوجوانان، افزایش فروش و تسخیر بازارهای جهانی، گرایش زیادی به استفاده از صحنه‌های خشونت آمیز و مرگبار دارند. در حال حاضر بازی‌های ویدئویی خشن پرطرفدارترین نوع بازی‌های ویدئویی محسوب می‌شوند و در زمره بازی‌های پرفروش دنیا قرار می‌گیرند. ما در اینجا به دنبال مروری بر پژوهش‌های علمی محققان مطرح دنیا در حوزه بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز هستیم. اغلب این پژوهش‌ها تأثیر بازی‌های ویدئویی

خشونت آمیز را بر رفتار، افکار و احساسات پرخاشگرانه بررسی کرده و نتایج ناهمخوانی به همراه داشته‌اند. به طوریکه برخی از این پژوهشها با قاطعیت ادعان داشته‌اند که بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر رفتار، افکار و احساسات تأثیر منفی گذاشته و موجب بروز واکنش‌های پرخاشگرانه بر بازیکنان می‌شود. از سویی دیگر، تعدادی از این تحقیقات که البته شمار آنها اندک می‌باشد، به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز تأثیری بر رفتار پرخاشگرانه ندارند یا اینکه این تأثیرات، بسیار اندک ارزیابی شده‌اند.

مفاهیم

در اشاره به موضوع خشونت در بازی‌های ویدئویی، بد نیست تعریف دقیقی از مفاهیم

اصلی این حوزه داشته باشیم و تفاوت این اصطلاحات پرکاربرد در پژوهش‌های مربوط به بررسی اثرات خشونت بازی‌های ویدئویی را بهتر بدانیم:

پرخاشگری^۱ و خشونت^۲

پرخاشگری عکس‌العملی رفتاری نسبت به آسیبی است که از سوی فرد آسیب‌زننده سر می‌زند. پرخاشگری، به معنای تأثیرپذیری، احساس یا افکار پرخاشگرانه و برنامه یا تمایل محسوب نمی‌شود. از سویی دیگر، خشونت به اشکال شدید پرخاشگری، مانند حمله فیزیکی و قتل گفته می‌شود. همه انواع خشونت، پرخاشگری محسوب می‌شوند اما همه پرخاشگری‌ها خشونت به حساب نمی‌آیند (اندرسون و بوشمن، ۲۰۰۱).

۱ Aggressiveness
۲ Violence

حساسیت زدایی^۳

از این واژه تعاریف بسیار متعددی در علوم مختلف وجود دارد. از علوم سیاسی گرفته تا روانشناسی و بسته به هر حوزه علمی، تعریفی جداگانه از آن دیده می‌شود. اما بهترین و روشن‌ترین تعریف از واژه حساسیت زدایی در موضوع بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز از جوزف ولپی (۱۹۸۵) بیان شده است. بر اساس تعریف ولپی حساسیت زدایی، کاهش میزان واکنش‌پذیری فیزیولوژیک وابسته به احساس نسبت به خشونت واقعی تلقی می‌شود. حساسیت زدایی و عوامل موثر در ایجاد آن، بارها و بارها به عنوان موضوع اصلی پژوهش‌های علمی قرار گرفته است.

برای مثال کارناجی و همکاران (۲۰۰۷)، در مقاله‌ای، خلاصه آزمایش خود را بر روی ۲۵۷ دانشجوی کالج با موضوع «تأثیرات خشونت در بازی‌های ویدئویی بر حساسیت زدایی فیزیولوژیک^۴ نسبت به خشونت در زندگی واقعی»، منتشر نموده‌اند. نتیجه این پژوهش که برای نخستین بار مورد آزمایش و ارزیابی قرار گرفته است، بیانگر این موضوع است که قرارگیری مکرر در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز به طوریکه برای فرد بازیکن، تبدیل به عادت شود، یقیناً موجب حساسیت زدایی فیزیولوژیک نسبت به خشونت‌های واقعی در دنیای واقعی می‌شود. یعنی خشونت

در دنیای واقعی هیچ‌گونه جنبه تازگی برای فردی که مکرراً در معرض صحنه‌های خشونت، قتل و کشتار بازی‌های ویدئویی قرار می‌گیرد، ندارد.

علاوه بر این، بارتولو و همکاران در پژوهش آزمایشی دیگری در سال ۲۰۰۶ متوجه کاهش دامنه مولفه P300 پتانسیل انگیخته یا پتانسیل وابسته به رویداد مغزی^۵ در اثر رویارویی بازیکنان با صحنه‌های خشونت آمیز در بازیها شدند و این تأثیر را در بازیکنانی که بازی‌های غیرخشن بازی می‌کردند، مشاهده نکردند. بنابراین به این نتیجه رسیدند که قرارگیری مزمن در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز موجب سلب حساسیت یا حساسیت زدایی در بازیکنان می‌شود (بارتولو و همکاران، ۲۰۰۶).

از آمریکا تا چین: سابقه مطالعات خشونت در بازی‌های ویدئویی

تاکنون ۴۰۰ پژوهش به بررسی حوزه خشونت در بازی‌های ویدئویی پرداخته‌اند. این پژوهشها به طور کل با دوروش آزمایشی و غیرآزمایشی و یا ترکیبی از هر دو، اثرات این گونه بازیها را بر رفتار، ادراک و احساسات پرخاشگرانه بازیکنان تحلیل کرده‌اند؛ اما در مجموع شمار پژوهش‌های آزمایشی این حوزه بیش از سایر انواع روشها می‌باشد. علاوه بر این، بسیاری از همین پژوهشها برای ارزیابی دقیق تر، به

مقایسه اثرات دو دسته بازی ویدئویی خشن و غیرخشن بر رفتار بازیکنان پرداخته‌اند که در این زمینه می‌توان به پژوهش‌های کارناجی و همکاران (۲۰۰۷)، بارتولو و همکاران (۲۰۰۶)، بوشمن و اندرسون (۲۰۰۲) و بارتولو و اندرسون (۲۰۰۲) اشاره کرد.

به طور کل پژوهش علمی در زمینه بررسی اثرات بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز در دنیا، از سال ۲۰۰۰ به بعد روند صعودی به خود گرفت. این روند با افزایش تولید و انتشار بازی‌های ویدئویی و به ویژه بازی‌های خشونت آمیز که بیشترین طرفدار و خریدار را در بازارهای دنیا دارد، اوج گرفت و سیر مطالعات در زمینه شناخت و ارزیابی اثرات بازی‌های ویدئویی بیشتر شد؛ به طوریکه طبق آمارهای به دست آمده، سالهای ۲۰۰۸ تا ۲۰۱۰ را می‌توان سالهای اوج انتشار پژوهش‌های علمی در زمینه بررسی اثرات خشونت در بازیها دانست. بر همین اساس، تاکنون ۶۳۲ پژوهشگر در دنیا با ارزیابی و تحلیل اثرات بازی‌های ویدئویی در مقالات، رساله‌ها، تها، طرح‌های تحقیقاتی و کتابهای خود، دامنه‌های این حوزه را گسترده‌اند (ای‌ماینر، ۱۳۹۴).

در اشاره به کشورهای برتر در مطالعات این حوزه باید گفت کشورهای غربی پیشگام بوده‌اند و تعداد مقالات و پژوهش‌های علمی بیشتری را نسبت به سایر کشورها منتشر نموده‌اند.

۳ Desensitization

۴ Physiological Desensitization

۵ Event Related Potential (ERP)

از میان کشورهای غربی، آمریکا بیشترین تعداد پژوهشگر (۲۹ پژوهشگر فعال) و بیشترین تعداد مقالات علمی (۹۴ مقاله) را به خود اختصاص داده است. همچنین کشور چین در مطالعات این حوزه در رده دوم دنیا قرار می‌گیرد و بعد از آن، کشورهای آلمان، انگلیس و هلند پژوهش‌های بیشتری را نسبت به سایر کشورها منتشر نموده‌اند (ای ماینر، ۱۳۹۴).

در این زمینه لازم است اشاره‌ای به دانشگاه‌های مطرح و پرکار دنیا داشته باشیم. در حال حاضر دانشگاه ایالتی آیووا^۶ در حوزه بررسی اثرات بازی‌های خشن، فعال‌ترین دانشگاه در بین سایر مراکز علمی دنیا محسوب می‌شود. این دانشگاه از بالاترین فراوانی انتشار مقالات، رساله‌ها، تز و سایر پژوهش‌های علمی برخوردار است. همچنین علاوه بر کثرت انتشار علمی در این حوزه، بیشترین تعداد پژوهشگر فعال دنیا و یا بهتر بگوئیم فعال‌ترین پژوهشگران این حوزه را به خود اختصاص داده است. در واقع آیووا در زمینه ارزیابی اثرات بازی‌های ویدئویی خشن، هفت پژوهشگر پرکار دنیا که مهم‌ترین آنها پروفیسور کریگ اندرسون می‌باشد را در خود جای داده است (ای ماینر، ۱۳۹۴).

لازم به ذکر است رشته‌های دانشگاهی که بیشترین پژوهش‌ها را در این حوزه به ثبت رسانده‌اند، به ترتیب رشته‌های پزشکی، علوم اجتماعی، عناوین میان‌رشته‌ای، علوم کامپیوتر، مهندسی و اقتصاد و بازرگانی بوده‌اند. رشته پزشکی با انجام تحقیقات متعدد علمی در این زمینه، در مجموع نسبت به سایر رشته‌ها به گسترش علمی موضوع خشونت در بازی‌های رایانه‌ای کمک کرده است. همچنین در بین رشته‌های علوم اجتماعی، رشته روانشناسی و سپس علوم ارتباطات در دنیا، بیش از سایر رشته‌های این حوزه، در زمینه بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، پژوهش‌های علمی منتشر نموده‌اند (ای ماینر، ۱۳۹۴).

پژوهش‌های جنجال‌برانگیز

پروفیسور کریگ اندرسون استاد برجسته رشته روانشناسی در دانشگاه ایالتی آیووا با برخورداری از ۳۵ سال سابقه علمی و پژوهشی، در حال حاضر به عنوان استاد مسلم حوزه خشونت در بازی‌های ویدئویی در دنیا شناخته می‌شود. وی در پژوهش‌های علمی خود به طور تخصصی بر حوزه خشونت و به ویژه خشونت در بازی‌های ویدئویی متمرکز شده و تحقیقات خود را در همین زمینه در "مرکز مطالعات خشونت" دانشگاه آیووا انجام می‌دهد.

دکتر اندرسون تحقیقات جنجال‌برانگیزی را در حوزه تأثیرات بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر ادراک و رفتار انجام داده است (انتشارات دانشگاه آکسفورد، ۲۰۰۷). اندرسون با همکاری تعدادی از پژوهشگران فعال این حوزه، در تحقیقات بررسی اثرات بازی‌های



خشونت‌آمیز بر رفتار پرخاشگرانه، اغلب به این نتیجه دست یافته‌اند که این تأثیرات مثبت و علی است و ادراک، رفتار و تأثیرپذیری پرخاشگرانه به همراه انگیزتگی فیزیولوژیک^۷ در پی این بازیها افزایش و رفتارهای جامعه پسند^۸ کاهش می‌یابند (اندرسون و بوشمن، ۲۰۰۱).

منتقدان دکتر اندرسون معتقدند که وی در نشان دادن تأثیرات خشونت بار بازی‌های ویدئویی خشن، اغراق نموده است و یافته‌های وی از ارتباط علی رفتار پرخاشگرانه و انجام بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز به خوبی پشتیبانی نمی‌کند. در این میان دکتر فرگوسن معتقد است که پژوهش‌های دکتر اندرسون از "نتایج ضعیف" و "گمراه‌کننده" ای برخوردار می‌باشد.

بر این اساس دکتر کریستوفر جان فرگوسن عضو هیأت علمی دانشگاه استیونسون^۹ و همکارش شریل اولسون در پژوهشی جدید

و کمی متفاوت به روش آزمایشی در سال ۲۰۱۳ به این نتیجه دست یافتند که پرداختن به بازی‌های خشونت‌آمیز تا حدی از حالات عصبی و رفتارهای پرخاشگرانه نوجوانان دچار کمبود توجه و افسردگی کاسته و آنها را آرام می‌کند (فرگوسن و السون، ۲۰۱۳). این محققان هیچ رابطه‌ای بین خشونت در بازی‌های ویدئویی و ارتکاب اعمال خشونت‌آمیز در جوانان نیافتند. تحقیق آنها با این باور عمومی در تضاد است که بازی‌های ویدئویی خشن، پرخاشگری قشر جوان را افزایش می‌دهد و معتقدند در دوره‌ای که هر نوجوانی به نحوی بازی‌های ویدئویی انجام می‌دهد، اگر فرد مسلحی پیدا شود که بازی نکند، کمی عجیب خواهد بود (همان، ۲۰۱۳).

از بازی تا مرگ

پژوهش‌های مرتبط با بررسی اثرات بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز

آمارهای مبتنی بر پژوهش نشان داده‌اند که تمایل اغلب بازی‌سازان به ساخت بازی در سبک خشونت‌آمیز می‌باشد. به طوریکه پرو ونزو در سال ۱۹۹۱ دریافت که ۸۵ درصد از محبوبترین بازی‌های ویدئویی دنیا خشونت‌آمیز هستند و نیز بوشمن و فونک در سال ۱۹۹۶ دریافتند که بیشتر بازی‌های مورد علاقه پسران و دختران چهارساله، بازی‌های خشونت‌آمیز می‌باشند (۵۹ درصد دختران و ۷۳ درصد پسران) (اندرسون و بوشمن به نقل از پرو ونزو، ۲۰۰۱).

بر اساس تحقیقات آزمایشی و غیرآزمایشی در سالهای گذشته و مخصوصاً طی یک دهه گذشته، اثرات بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز به روش‌های متعددی مورد سنجش و ارزیابی قرار گرفته است و نتایج بسیاری از

این پژوهش‌ها گویای این حقیقت بوده‌اند که اینگونه بازیها، بر شاخص‌های روانی بازیکنان اثر دارند. با این حال وجود شواهدی برای روابط علی میان انجام بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز و واکنش‌های پرخاشگرانه، همچنان نادر است (وبر و همکاران، ۲۰۰۶).

اندرسون و همکاران (۲۰۰۱) در مقاله‌ای به روش فراتحلیل که هم‌اکنون پرستندترین مقاله علمی دنیا در حوزه خشونت در بازی‌های ویدئویی محسوب می‌شود و تا کنون ۱۸۰۶ استناد را به خود اختصاص داده است (ای ماینر، ۱۳۹۴)، با قاطعیت اذعان داشته‌اند که بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، منجر به افزایش رفتار پرخاشگرانه در کودکان و بزرگسالان می‌شود. آنها در این پژوهش رابطه متغیرهایی اعم از رفتارهای جامعه‌پسند، انگیزتگی فیزیولوژیک، ادراک پرخاشگرانه^{۱۰}، تأثیرپذیری پرخاشگرانه^{۱۱} و رفتار پرخاشگرانه را با خشونت موجود در بازی‌های ویدئویی بر روی کودکان و بزرگسالان بررسی کردند و به این نتیجه رسیدند که بازی‌های ویدئویی خشن با کلیه این عوامل مرتبط است و موجب کاهش رفتارهای مثبت اجتماعی و افزایش سایر متغیرهای می‌شود.

این فراتحلیل مجدداً در سال ۲۰۱۰ توسط اندرسون و تیم تحقیقاتی وی که شامل هفت پژوهشگر از دانشگاه آیووا و دانشگاه‌های ژاپنی بود، به روز رسانی شد. این فراتحلیل که اثر خشونت در بازیها را در کشورهای شرقی و غربی مقایسه می‌کرد، منتهی به این نتیجه شد که قرارگیری در معرض بازی‌های ویدئویی خشن، یک عامل خطر علی قوی برای افزایش رفتار، شناخت و تأثیرپذیری پرخاشگرانه و نیز کاهش همدلی^{۱۲} و رفتار جامعه‌پسند می‌باشد (اندرسون و همکاران، ۲۰۰۴).

بسیاری از پژوهش‌های صورت گرفته در حوزه بررسی اثر بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر رفتار پرخاشگرانه، همزمان با تیراندازی

دانش‌آموزان در مدارس^{۱۳} کشورهای غربی مخصوصاً آمریکا (لیتلتون، کلورادو، آرکانزاس، پادوکا، کنتاکی و جونزبورو (اندرسون و بوشمن، ۲۰۰۱)) بوده است و گفته می‌شود که این افراد به طور عادی در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیزی مانند Doom قرار می‌گرفتند. پژوهشگران در تحقیقات خود احتمال وجود رابطه و همبستگی میان بازی با این سبک بازیها و رفتار پرخاشگرانه‌ای که در محیط مدارس بروز پیدا کرده را بررسی نموده‌اند و در تحلیل‌های خود به این نتیجه رسیدند که قرارگیری در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، انگیزتگی فیزیولوژیک و افکار و احساسات مربوط به خشونت را افزایش می‌دهد (اندرسون و بوشمن، ۲۰۰۱).

در همین زمینه و به دلیل اثرات منفی بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیزی مانند Doom، اولمن و سوانسون در تحقیقات آزمایشگاهی خود روی ۱۲۱ نمونه و با انجام آزمون تداعی‌های نا آشکار^{۱۴} دریافتند که انجام بازی ویدئویی خشونت‌آمیز Doom، شرکت‌کنندگان را با خصوصیات و واکنش‌های پرخاشگرانه در خودشان آشنا ساخته است. به علاوه، پرخاشگری خودکار خودپنداره بازیکنان پس از مواجهه با خشونت در بازیها، بیش از پرخاشگری اولیه‌ای که به شیوه خودسنجی پیش‌بینی نموده بودند، ارزیابی شد (اولمن و سوانسون، ۲۰۰۴).

تحقیق دیگری در سال ۲۰۰۶، برای سنجش اثر بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر بازیکنان در حین بازی، از fMRI^{۱۵} یا تصویربرداری تشدید مغناطیسی کارکردی استفاده نمود. این مطالعه بسیار جدید و بی‌سابقه، در راستای فرضیات و نتایج مطالعات قبل از خود در علوم اعصاب انجام شد.

^۹ Stetson University

^{۱۰} Aggressive cognition

^{۱۱} Aggressive Affect

^{۱۲} Empathy

^{۱۳} School Shootings

^{۱۴} Implicit-Association Test (IAT) :

مقیاسی در روانشناسی اجتماعی است برای شناسایی قدرت تداعی خودکار فرد با نمایشهای اشیا (مفاهیم) در مغز (گرین والد، ۱۹۹۸)

^۶ Iowa State University

^۷ Physiological Arousal

^۸ Prosocial behavior

معرفی مقالات پر استناد

ترجمه چکیده ۱۵ مقاله پر استناد + مشخصات مقالات



در این بخش، شما با برترین مقالات عرصه مطالعه بازی های ویدئویی خشونت آمیز آشنا خواهید شد. مقالات انگلیسی و فارسی برتر در موضوع بازی های ویدئویی خشونت آمیز، بر اساس بالاترین تعداد استنادات انجام شده به هریک از مقالات انتخاب شده اند، به طوریکه می توان گفت مقالات گزیده شده، شاخص ترین پژوهش های علمی این حوزه در دنیا می باشند. ترجمه چکیده ۱۵ مقاله انگلیسی به همراه مشخصات مقالات و همچنین چکیده پنج مقاله فارسی، از معرفی آثار علمی این بخش خواهند بود. همچنین این امکان را خواهید داشت که مقالات مورد نظر را از بانک مقالات وبسایت دایرک بارگذاری نمایید.

پژوهش های متمرکز بر این حوزه، در نهایت تأثیرگذاری این بازیها را بر ادراک، احساس و رفتار پرخاشگرانه تأیید می کنند. اما با این حال همچنان یک خلأ اساسی در این حوزه وجود دارد و آن این است که با وجود پذیرفتن تأثیرگذاری این بازیها و روابط علی میان بازی و رفتار، هنوز این نکته مشخص نشده است که شاهد علی این ماجرا چیست؟ چه فرایند یا فرایندهایی از طریق مشاهده خشونت در بازی، موجب تحریک ادراک و رفتار می شوند؟ تأثیرپذیری مغز انسان در حین تماشای خشونت به چه نحوی است که در نهایت موجب انعکاس مشابهی در رفتار می گردد؟

همانطور که گفته شد، رشته های پزشکی و روانشناسی برای پاسخ به این سوال بسیار قلم فرسایی کرده اند و پژوهش های زیادی تاکنون برای روشن شدن این مساله صورت گرفته است. به طوریکه می توان گفت گروه روانشناسی دانشگاه ایالتی آیووا با تیم پژوهشی بسیار قوی به مدیریت کریگ اندرسون، در طول این سالها به روش های گوناگونی سعی در فهم این موضوع داشته اند؛ با این حال، مساله تأثیرات و فرایند رخداد آن به صورت نقطه تاریکی وجود دارد و جای خالی تحقیقات اکتشافی برای حل این موضوع بسیار خالیست.

بنابر مطالب گفته شده که مبتنی بر پژوهش های علمی محققان برجسته دنیا می باشد، لزوم توجه به نظام رده بندی سنی برای استفاده از بازی های ویدئویی ضروری می نماید و این امر می بایست مورد توجه والدین، متولیان آموزش، کارشناسان و سیاستگذاران این حوزه قرار بگیرد تا میزان آسیب رسانی ادراکی، عاطفی، گفتاری و رفتاری کودکان و نوجوانان در اثر استفاده از این گونه بازیها، کاهش یابد.

است بدانند»، در اشاره به جدیدترین آمارهای روز صنعت بازی های ویدئویی دنیا در زمینه خشونت بیان می کند که ۸۹ درصد بازیهای ویدئویی پر فروش دنیا از محتوای خشونت آمیز برخوردارند. علاوه بر این یک نوجوان به طور متوسط ۱۵ ساعت در هفته صرف انجام بازیهای ویدئویی می کند. همچنین در طی پژوهشی مشخص شده است که ۸۷ درصد پسران زیر ۱۷ سال، بازی های بیش از حد خشونت آمیز^{۱۹} دارای رتبه بندی M یا بالای ۱۷ سال بازی می کنند و ۷۰ درصد بازی هایی که دارای رتبه بندی E یا برای "همه سنین"^{۲۰} هستند، دارای محتوای خشونت آمیز می باشند. (اتکینسون، ۲۰۰۷)

در همین زمینه پژوهشی در ایران طی فراتحلیلی دریافت که انجام بازی های ویدئویی با افزایش انواع پرخاشگری و برانگیختگی، رابطه ای معنی دار دارد. این پژوهش همچنین دریافته است که اندازه اثرات به دست آمده در تحقیقات آزمایشی نسبت به تحقیقات غیرآزمایشی و نیز بازی های نوع خشن نسبت به بازی های غیرخشن، بیشتر و قوی تر بوده است و در واقع بازی های خشونت بار بر رفتار و احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی تأثیرگذار می باشند (جدیدیان و همکاران، ۱۳۹۱). این بررسی همچنین نشان می دهد که هر چه زمان انجام بازی طولانی تر باشد، میزان بروز رفتار و احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی کاهش می یابد (همان، ۱۳۹۱).

نتیجه گیری

در حال حاضر، مساله تأثیرگذاری خشونت در بازی های ویدئویی بر بازیکنان به خصوص قشر کودک و نوجوان، امری پذیرفته شده است و به غیر از تحقیقات معدودی که تأکید بر عدم تأثیرگذاری این گونه بازیها دارند، اغلب

مطالعات قبلی اثبات کرده بودند که خشونت مجازی، مناطق عاطفی و شناختی قشر کمربندی قدامی مغز (ACC^{۱۶}) و آمیگدال^{۱۷} را سرکوب می کند. این تحقیق به کمک روش FMRI و با مقایسه فعالیت های گیم پلی بازیکنان در بازیهای با و بدون خشونت مجازی، نشان داد که بازی های ویدئویی خشونت آمیز منجر به واکنش های پرخاشگرانه در بازیکنان می شود و در واقع صحنه ای بر مطالعات قبلی خود گذاشت (و بر و همکاران، ۲۰۰۶).

علاوه بر تحقیقات آزمایشی، پژوهش های دیگری به دنبال مقایسه اثرات بازی های ویدئویی خشونت آمیز بر رفتار پرخاشگرانه در محیط واقعی و آزمایشگاه بوده اند. در این زمینه می توان به مطالعه اندرسون و دیل (۲۰۰۰) اشاره کرد که در طی تحقیقات خود دریافتند گیم پلی خشونت آمیز با رفتار پرخاشگرانه و بزهکاری در دنیای واقعی، رابطه ای مثبت دارد و این رابطه در مورد افرادی که شخصیتی پرخاشجویانه داشتند و نیز مردان، قوی تر است.

در پژوهش علمی دیگری، اندرسون و همکاران (۲۰۰۸) طی مطالعه طولی بی سابقه ای در کشورهای آمریکا و ژاپن به بررسی اثر خشونت در بازی های ویدئویی بر رفتار پرخاشگرانه با نمونه ای شامل ۱۵۹۵ نوجوان پرداختند. این محققان به این نتیجه رسیدند که بازی های ویدئویی خشونت آمیز، چه در فرهنگ همراه با خشونت بالا مانند جامعه آمریکا و چه در فرهنگ دارای خشونت کم، به شدت بر رفتار بعدی نوجوانان و جوانان اثر می گذارد و موجب پرخاشگری فیزیکی^{۱۸} در آنها می شود. این تیم تحقیقاتی در پژوهش خود پیشنهاد می کنند که باید قرارگیری این قشر در معرض بازی های خشونت بار، کاهش یابد. ویلیام ایلسی اتکینسون در کتابی به نام «بازی تمام شد: آنچه والدین در مورد بازی های ویدئویی بیش از حد خشونت آمیز لازم

^{۱۵} Functional Magnetic Resonance Imaging

^{۱۶} Anterior Cingulate Cortex

ناحیه آمیگدال مغز در فرایندهای یادگیری، حافظه و اضطراب نقش دارد (ویکی پدیا، ۱۳۹۴).

^{۱۸} Physical Aggression

^{۱۹} Hyper Violent Video Games

^{۲۰} Everyone

جدول شماره ۱

تأثیرات بازی ویدئویی خشونت آمیز بر پرخاشگری، همدلی و رفتار جامعه پسند در کشورهای شرقی و غربی: مروری فراتحلیلی

Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review

۱- کریگ ای. اندرسون (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی، مرکز مطالعات خشونت)	بولتن روانشناسی جلد ۱۳۶، شماره ۲، سال ۲۰۱۰، صفحات ۱۵۱-۱۷۳	Psychological Bulletin ۲۰۱۰, Vol. ۱۳۶, No. ۲ ۱۷۳-۱۵۱
۲- اکیکو شیویوا (دانشگاه کیو، موسسه تحقیقات رسانه و وسایل ارتباطی، توکیو، ژاپن)		
۳- نوبوکو ایهوری (دانشگاه اوچانومیزو، دانشکده روانشناسی، توکیو، ژاپن)		
۴- ادوارد ال. سوئینگ (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی، مرکز مطالعات خشونت)		
۵- برد جی. بوشمن (دانشگاههای وی یو (آمستردام، هلند) و دانشگاه میشیگان، موسسه تحقیقات اجتماعی)		
۶- آکیرا ساکاموتو (دانشگاه اوچانومیزو، دانشکده روانشناسی، توکیو، ژاپن)		
۷- هانا آر. روتشتاین (دانشگاه نیویورک، دانشکده مدیریت، کالج باروچ)		
۸- مونیبا سلیم (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی، مرکز مطالعات خشونت)		

چکیده: روش‌های فراتحلیلی برای آزمودن تأثیرات بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر رفتار، ادراک و آثار پرخاشگرانه، انگیزتگی فیزیولوژیکی، همدلی/حساسیت زدایی و رفتار جامعه پسند مورد استفاده قرار می‌گرفتند. ویژگیهای منحصر به فرد این بررسی فراتحلیلی شامل (الف) معیارهای ورود به مطالعه کیفیت روش شناختی محدودکننده تر نسبت به فراتحلیل‌های پیشین؛ (ب) مقایسه‌های میان فرهنگی؛ (ج) مطالعات طولی برای همه نتایج به جز انگیزتگی فیزیولوژیک؛ (د) کنترل‌های آماری محافظه کارانه؛ (ه) تجزیه و تحلیل‌های تعدیل کننده متعدد و (و) تجزیه و تحلیل‌های مربوط به میزان حساسیت. مدل‌های اجتماعی-شناختی و تفاوت‌های فرهنگی میان ژاپن و کشورهای غربی به منظور خلق پیش بینی‌های مبتنی بر تئوری، استفاده می‌شده است. فراتحلیل‌ها اثرات قابل توجهی برای هر شش متغیر خروجی داشته اند. الگوی نتایج برای خروجی‌های مختلف و طرح‌های تحقیقاتی (تجربی، مقطعی، طولی) کاملاً متناسب با پیش بینی‌های نظری است. شواهد به شدت نشان می‌دهند که قرارگیری در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز، یک عامل خطر علی برای افزایش رفتار پرخاشگرانه، شناخت پرخاشگرانه و تأثیرپذیری پرخاشگری و برای کاهش همدلی و رفتار جامعه پسند است. تحلیل‌های تعدیل کننده، اثرات قابل توجه طراحی تحقیق، شواهد ضعیفی از تفاوت‌های فرهنگی در استعداد ابتلا را نشان داد. نتایج تحلیل‌های مختلف حساسیت نشان داد این اثرات با شواهد اندکی از گرایش (انتشار) به جانبداری، تمایل به قوی بودن دارند.

واژگان کلیدی: خشونت رسانه ای، پرخاشگری، بازی‌های ویدئویی، همدلی و حساسیت زدایی، رفتار جامعه پسند

جدول شماره ۲

مطالعه‌ای جدید پیرامون تأثیرات انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت آمیز

An update on the effects of playing violent video games

Journal of Adolescence ۲۷ ۱۲۲-۱۱۳ (۲۰۰۴)	مجله نوجوانی شماره ۲۷، سال ۲۰۰۴، صفحات ۱۱۳-۱۲۲	کریگ ای. اندرسون (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی)
--	--	---

چکیده: دو مطالعه به بررسی اثرات بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر متغیرهای وابسته به خشونت پرداختند. مطالعه اول دریافت که بازی با بازی‌های ویدئویی خشن در زندگی واقعی با رفتار پرخاشگرانه و بزهکاری رابطه مثبت دارند. این رابطه در مورد افرادی که شخصیتی پرخاشجویانه داشتند و نیز مردان، قوی تر بود. پیشرفت تحصیلی به طور منفی با کل زمان صرف شده برای بازی‌های ویدئویی مرتبط بود. در مطالعه دوم، قرارگیری آزمایشگاهی در معرض یک بازی ویدئویی خشن گرافیکی، افکار و رفتار پرخاشگرانه را افزایش داد. در هر دو مطالعه، دید خصمانه نسبت به جهان، در مردان بیش از زنان بود. نتایج حاصل از هر دو مطالعه، با مدل جامع پرخاشگری عاطفی (GAAM) سازگار بود. این مدل پیش بینی می‌کند که قرار گرفتن در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز، رفتار پرخاشگرانه را هم در کوتاه مدت (مانند پرخاشگری آزمایشگاهی) و هم در بلند مدت (مانند بزهکاری) افزایش می‌دهد.

واژگان کلیدی: _

جدول شماره ۳

تأثیرات بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر رفتارهای پرخاشگرانه، ادراک پرخاشگرانه، تأثیرپذیری پرخاشگرانه، انگیزتگی فیزیولوژیکی و رفتارهای جامعه پسند: مروری فراتحلیلی بر ادبیات علمی

Effects of violent video games aggressive behavior, aggressive Cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial Behavior: a meta-analytic review of the scientific literature

PSYCHOLOGICAL SCIENCE VOL. ۱۲, NO. ۵, SEPTEMBER ۲۰۰۱ ۳۵۹-۳۵۳	مجله علوم روانشناختی جلد ۱۲، شماره ۵، سپتامبر ۲۰۰۱، صفحات ۳۵۳-۳۵۹	۱- کریگ ای. اندرسون (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی) ۲- برد جی. بوشمن (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی)
---	---	---

چکیده: پژوهش در زمینه قرارگیری در معرض خشونت تلویزیون و فیلم نشان می‌دهد که بازی با بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز منجر به افزایش رفتار پرخاشگرانه می‌گردد. یک بررسی فراتحلیلی در زمینه ادبیات تحقیق بازی ویدئویی، نشان می‌دهد که بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز، منجر به افزایش رفتار پرخاشگرانه در کودکان و بزرگسالان می‌شود. مطالعات تجربی و غیرتجربی در مردان و زنان در آزمایشگاه و مطالعات میدانی، این نتیجه گیری را تأیید می‌نمایند. تجزیه و تحلیل‌ها همچنین نشان می‌دهند که قرارگیری در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز، انگیزتگی فیزیولوژیکی و افکار و احساسات مربوط به خشونت را افزایش می‌دهد. همچنین انجام بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز، رفتارهای جامعه پسند را کاهش می‌دهد.

واژگان کلیدی: رسانه های خشونت آمیز، بازی های ویدئویی، پرخاشگری، خشونت

Journal of Personality and Social Psychology ۴ ۷۷۲-۷۹۰, Vol. ۷۸, No. ۲۰۰۰, ۷۹۰	مجله شخصیت و روانشناسی اجتماعی جلد۷۸، شماره ۴، سال ۲۰۰۰، صفحات ۷۷۲-۷۹۰	۱- کریگ ای. اندرسون(دانشگاه میسوری، دانشکده روانشناسی، کلمبیا) ۲- کارن، ای. دیل (کالج لنوار راین، دانشکده روانشناسی)
---	---	--

چکیده: دو مطالعه به بررسی اثرات بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر متغیرهای وابسته به خشونت پرداختند. مطالعه اول دریافت که بازی با بازی‌های ویدئویی خشن در زندگی واقعی با رفتار پرخاشگرانه و بزهکاری رابطه مثبت دارند. این رابطه در مورد افرادی که شخصیتی پرخاشجویانه داشتند و نیز مردان، قوی تر بود. پیشرفت تحصیلی به طورمنفی با کل زمان صرف شده برای بازی های ویدئویی مرتبط بود. در مطالعه دوم، قرارگیری آزمایشگاهی در معرض یک بازی ویدئویی خشن گرافیکی، افکار و رفتار پرخاشگرانه را افزایش داد. در هر دو مطالعه، دید خصمانه نسبت به جهان، در مردان بیش از زنان بود. نتایج حاصل از هر دو مطالعه، با مدل جامع پرخاشگری عاطفی (GAAM)^{۲۱} سازگار بود. این مدل پیش بینی می کند که قرار گرفتن در معرض بازیهای ویدئویی خشونت‌آمیز، رفتار پرخاشگرانه را هم در کوتاه مدت (مانند پرخاشگری آزمایشگاهی) و هم در بلند مدت (مانند بزهکاری) افزایش می دهد.

واژگان کلیدی: _

PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY BULLETIN Vol. ۲۸ No. ۱۲, December ۲۰۰۲ ۱۶۷۹-۱۶۸۶	بولتن شخصیت و روانشناسی اجتماعی جلد ۲۸، شماره ۱۲، دسامبر ۲۰۰۲ صفحات ۱۶۸۶-۱۶۷۹	۱- برد جی.بوشمن (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی) ۲- کریگ ای. اندرسون(دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی)
--	---	---

چکیده: تحقیقات انجام شده در طول چندین دهه گذشته نشان داده اند که رسانه های خشونت‌آمیز موجب افزایش پرخاشگری می شوند. اکنون زمان آن فرارسیده که فراتر از اینکه بپرسیم آیا رسانه های خشونت‌آمیز، پرخاشگری را افزایش می دهند به سوی این سؤال برویم که چرا رسانه های خشونت‌آمیز پرخاشگری را افزایش می دهند. پژوهش حاضر بررسی کرده است که آیا بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، تمایل انتظار خصمانه تولید می کنند یا خیر_ تمایلی که از دیگران انتظار واکنش نسبت به درگیری‌های بالقوه با پرخاشگری را دارد. شرکت کنندگان (N= ۲۲۴) هر کدام یک بازی ویدئویی خشونت‌آمیز و یا غیر خشونت‌آمیز بازی کردند. سپس، آن‌ها مجموعه داستان‌هایی مبهم در مورد درگیری های بین فردی بالقوه را خواندند. درحالیکه داستان ادامه داشت از آن‌ها سؤال شد که شخصیت اصلی داستان قصد انجام چه کاری دارد، چه می خواهد بگوید، به چه فکر می کند و چه احساسی دارد. افرادی که بازی ویدئویی خشونت‌آمیز بازی می کردند، از شخصیت اصلی رفتاری بسیار پرخاشگرانه، افکاری بسیار تهاجمی تر و احساس خشم بیشتری نسبت به افرادی که بازی ویدیویی غیرخشونت‌آمیز بازی می کردند، گزارش کردند. این نتایج با مدل جامع پرخاشگری (GAM)^{۲۲} سازگار است.

واژگان کلیدی: _

^{۲۱} General affective aggression model

^{۲۲} General aggression model

Journal of Experimental Social Psychology ۲۸, ۲۸۳-۲۹۰ (۲۰۰۲)	مجله روانشناسی اجتماعی تجربی شماره ۳۸، سال ۲۰۰۲، صفحات ۲۹۰-۲۸۳	۱- بروس دی. بارتولو (دانشگاه میسوری، دانشکده روانشناسی، کلمبیا) ۲- کریگ ای. اندرسون (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی)
---	---	--

چکیده: مستندات پیرامون تأثیرات انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز بر رفتار پرخاشگرانه متعاقب آن، با یکدیگر ترکیب شده است. مطالعه حاضر این امر را مورد بررسی قرار می‌دهد که چگونه انجام یک بازی رایانه‌ای خشن، سطوحی از پرخاشگری نشان داده شده در یک آزمایشگاه را تحت تأثیر قرار می‌دهد. نمونه ای از ۴۳ دانشجوی مقطع لیسانس (۲۲ مرد و ۲۱ زن) به صورت تصادفی انتخاب شدند تا هم یک بازی ویدئویی خشونت‌آمیز (Mortal Combat) و هم یک بازی غیرخشن (PGA Tournament Golf) را به مدت ۱۰ دقیقه انجام دهند. سپس با رقیب خود در یک زمان واکنشی که اجازه تحریک و تلافی به آنها داده شده بود، رقابت کردند. سطوح مجازات و تنبیهی که آنها برای رقیب خود در نظر گرفته بودند، به عنوان شاخصی برای اندازه گیری پرخاشگری به کار گرفته شد. نتایج مطالعه، فرضیه ما را به اثبات رساند که انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز منجر به پرخاشگری بیشتری نسبت به انجام بازی‌های غیرخشن می‌شود. به‌علاوه، اثر متقابل بازی و جنسیت (بازی Xجنسیت) نشان داده است که این تأثیر در مورد مردان، بیش از زنان است. یافته‌ها در سایه تفاوت‌های بالقوه در سبک پرخاشگری بین زنان و مردان، مورد بحث قرار گرفته است.

واژگان کلیدی: رفتار پرخاشگرانه، بازی‌های ویدئویی، تفاوت‌های جنسیتی، تحریک، تنبیه

Journal of Experimental Social Psychology (۲۰۰۷) ۴۳ ۴۹۶-۴۸۹	مجله روانشناسی اجتماعی تجربی شماره ۴۳، سال ۲۰۰۷، صفحات ۴۸۹-۴۹۶	۱- نیکلاس ال. کارناجی (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی، آمریکا) ۲- کریگ ای. اندرسون (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی، آمریکا) ۳- بردجی. بوشمن(دانشگاه میشیگان، دانشکده روانشناسی، آمریکا و دانشگاه وی یو، هلند)
--	---	---

چکیده: تحقیقات گذشته نشان می دهند که قرارگیری در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، منجر به افزایش تفکرات تهاجمی، احساسات خشمگینانه، انگیزتی فیزیولوژیک، رفتارهای پرخاشگرانه و کاهش رفتارهای مفید می گردد. با این حال، هیچ پژوهشی تاکنون به صورت تجربی اثرات بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز را بر حساسیت زدایی فیزیولوژیکی بررسی نکرده است؛ نشان دادن اندک انگیزتی فیزیولوژیکی نسبت به خشونت در دنیای واقعی، پس از مواجهه با خشونت در بازی‌های ویدئویی در دنیای مجازی، حساسیت زدایی فیزیولوژیکی تعریف می شود. این آزمایش، در تلاش برای پرکردن خلأ مذکور است. شرکت کنندگان، عادت‌های رسانه ای خود را گزارش نموده و پس از آن یکی از هشت بازی ویدئویی خشونت‌آمیز و یا غیرخشونت‌آمیز را به مدت ۲۰ دقیقه بازی کردند. در مرحله بعد، شرکت کنندگان یک نوار ویدئویی ۱۰ دقیقه ای حاوی صحنه های خشونت‌آمیز در زندگی واقعی را در حالی که ضربان قلب (HR^{۲۳}) و پاسخ برقی پوست (GSR^{۲۴}) آن‌ها تحت نظر بود، تماشا کردند. شرکت کنندگانی که قبلاً یک بازی ویدئویی خشن بازی کرده بودند، درحالی که خشونت واقعی فیلم برداری شده را مشاهده می کردند، HR و GSR پایین تری داشتند، که نمایانگر حساسیت زدایی فیزیولوژیکی نسبت به خشونت است. نتایج با کمک نسخه ای بسط یافته از مدل جامع پرخاشگری، تفسیر شده اند. روابط میان رفتار حساسیت زدا، ضد اجتماعی و جامعه پسند در این مقاله مورد بحث و بررسی قرار گرفته است.

واژگان کلیدی: بازی های ویدئویی خشونت‌آمیز، رسانه های خشونت‌آمیز، حساسیت زدایی، امدادرسانی، جامعه پسند

^{۲۳} heart rate

^{۲۴} galvanic skin response

قرارگیری مزمن در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز و حساسیت زدایی نسبت به خشونت: داده های رفتاری و پتانسیل انگیخته

Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data

۱-بروس.دی بارتولو (دانشگاه میسوری، دانشکده علوم روانشناسی، کلمبیا، آمریکا)
۲-برد جی.بوشمن (دانشگاه میشیگان، موسسه تحقیقات اجتماعی، آمریکا)
۳-مارک ای.بستیر(دانشگاه کارولینای شمالی، دانشکده روانشناسی، چپل هیل، آمریکا)

مجله روانشناسی اجتماعی تجربی
شماره ۴۲، سال ۲۰۰۶، صفحات ۵۳۹-۵۳۲

Journal of Experimental
Social Psychology ۴۲
(۲۰۰۶) ۵۳۹-۵۳۲

چکیده: مطالعات متعدد نشان داده اند که قرار گرفتن در معرض خشونت رسانه ای باعث افزایش پرخاشگری می شود، هرچند که مکانیسم های این تأثیر، پنهان و نامشخص باقی مانده‌اند. نظریه ای مدعی است که قرارگیری مکرر در معرض خشونت رسانه ای، بینندگان را نسبت به خشونت در دنیای واقعی بی حس می کند درحالی که پرخاشگری را در برابر پرخاشگری با واکنش های بی پرده آزارنده نسبت به خشونت و بازدارنده های نرمال رفع کننده، افزایش می دهد. از لحاظ نظری، حساسیت زدایی خشونت باید در دامنه مؤلفه P۳۰۰ پتانسیل انگیخته (ERP) نمایان شود که با فعال شدن سیستم انگیزشی آزارنده، مرتبط شده است. در مطالعه حاضر، تصاویر خشونت آمیز، دامنه های P۳۰۰ کاهش یافته را در بازیکنانی که بازی خشونت آمیز بازی می کردند، استنباط کرده و با بازیکنانی که بازی غیرخشونت آمیز بازی کردند، مقایسه کرد. به علاوه، این پاسخ مغزی کاهش یافته، رفتار پرخاشگرانه رو به افزایشی را در قدم بعدی پیش بینی کرد. علاوه بر این، اثرات مذکور پس از کنترل تفاوت‌های فردی در خصیصه پرخاشگری، پابرجا بودند. این داده ها برای اولین بار، قرارگیری در معرض خشونت رسانه ای و رفتار پرخاشگرانه را به فرآیندهای مغزی که به طور فرضی با حساسیت زدایی در ارتباط هستند، پیوند زده است.

واژگان کلیدی: پرخاشگری، حساسیت زدایی، رسانه های خشونت آمیز، پتانسیل وابسته به رویداد (ای آر پی)، خوگیری، P۳۰۰، مغز، بازی‌های ویدئویی

بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز: اثرات خاص محتوای خشونت آمیز بر افکار و رفتار پرخاشگرانه

Violent video games: specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior

۱-کریگ ای. اندرسون (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی)
۲-نیکلاس ال.کارناجی (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی، آمریکا)
۳-میندی فلنگان (دانشگاه کالیفرنیا، سانتا باربارا)
۴-ارلین جی. بنجامین، جی آر. (دانشگاه آزاد برلین)
۵- جنی یوبنکر (دپارتمان خدمات انسانی، تگزاس)
۶- جفری سی. ولنتاین (دانشگاه لوئی ویل، دانشکده آموزش و توسعه انسانی، کنتاکی، آمریکا)

مجله پیشرفتهایی در روانشناسی
اجتماعی تجربی
جلد ۳۶، سال ۲۰۰۴، صفحات ۲۴۹-۱۹۹

ADVANCES IN
EXPERIMENTAL SOCIAL
PSYCHOLOGY, VOL.
۳۶(۲۰۰۴) ۲۴۹-۱۹۹

چکیده: سه مطالعه تجربی، یک مطالعه همبستگی و یک فراتحلیل، فرضیات کلیدی مربوط به تأثیر کوتاه مدت و بلند مدت قرارگرفتن در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز را آزموده اند. در آزمایش شماره یک مشخص شد که بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز به طور کلی، آمادگی برای پذیرش تفکرات تهاجمی را افزایش می دهند. در آزمایش‌های دو و سه مشخص شد که بازی با بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز، پرخاشگری را حتی زمانی که انگیزتگی و تأثیر، کنترل می شوند، افزایش می دهد. آزمایش‌های دو و سه همچنین نشان دادند که خصیصه‌های خصومت و پرخاشگری به طور مثبتی با پرخاشگری آزمایشگاهی مرتبط هستند. علاوه بر این، شواهد همبستگی مبنی بر ارتباط میان قرارگیری مکرر در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز و خصیصه پرخاشگری وجود داشت. تحلیل‌های میانجی پیشنهاد می کنند که اثرات خصیصه و اثرات بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر پرخاشگری آزمایشگاهی تاحدی به وسیله انگیزه انتقام، میانجی شده اند. این مطالعه همبستگی، پیوند میان قرارگیری عادت‌ی در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز، ادراکات تهاجمی مداوم و رفتار پرخاشگرانه خود گزارش شده را کشف کرد. یک رویکرد رگرسیون آزمون‌های مخرب، دریافت که پیوند خشونت/پرخاشگری بازی‌های ویدئویی به طور قابل توجهی حتی پس از تأکید بر پیوند، با حذف فاکتورهای جنسیت، خودشیفتگی، استعداد عاطفی و پنج فاکتور بزرگ شخصیت، برقرار و باقی می ماند. با این حال، سازگار با کار تجربی و نظری اولیه که بر اهمیت خشونت رسانه ای در ایجاد الگوهای عادت‌ی تهاجمی اندیشه تأکید می نمود، حذف و کنارگذاری نگرش‌های پرخاشگرانه که خشونت/پرخاشگری بازی ویدئویی را کاهش داده است، پیوندی نامشخص خواهد بود. فراتحلیل‌ها اثرات قابل توجهی از بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز را بر رفتار پرخاشگرانه، اثر و ادراک؛ در انگیزتگی قلبی و عروقی و در رفتار جامعه پسند مشخص ساخته‌اند. یکی از بهترین شیوه های رویکرد فراتحلیلی نشان داد که برخلاف ادعاهای صنعت رسانه، مطالعاتی که بهتر هدایت شده اند، تمایل به بازدهی اثرات قوی تری از بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر پرخاشگری و متغیرهای وابسته به آن، نسبت به مطالعاتی که کمتر هدایت شده اند، دارند.

واژگان کلیدی: _

جدول شماره ۱۰

قرارگیری در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز موجب افزایش پرخاشگری خودکار می شود

Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness		
Journal of Adolescence	مجله نوجوانی	۱-اریک اولمن (دانشگاه ییل، دانشکده روانشناسی، آمریکا)
۲۷ (۲۰۰۴) ۴۱-۵۲	شماره ۲۷، سال ۲۰۰۴، صفحات ۴۱-۵۲	۲-جین سوانسون (دانشگاه واشنگتن، دانشکده روانشناسی، آمریکا)

چکیده: اثرات قرارگیری در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر تداعی های خودکار در خویش، در نمونه ای با ۱۲۱ دانش آموز مورد بررسی قرارگرفت. بازی با بازی ویدئویی خشونت آمیزDoom، شرکت کنندگان را با خصوصیات و واکنش‌های پرخاشگرانه در خودشان در آزمون تداعی های ناآشکار (IAT)^{۳۵} ، آشنا ساخت. به علاوه، قرارگیری اولیه در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز که به شیوه خودسنجی بود، پرخاشگری خودکار خودپنداره را بیشتر و فراتر از پرخاشگری خودسنجی، پیش بینی نمود. نتایج پیشنهاد می کنند که بازی با بازی‌هایی ویدئویی خشونت آمیز، می تواند منجر به یادگیری خودکار پرخاشگری از زاویه خودشخص شوند.

واژگان کلیدی: خشونت بازی‌های ویدئویی، رسانه های پرخاشگر، خودکاری، آزمون تداعی های ناآشکار

جدول شماره ۱۱

اثرات پاداش و تنبیه در بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر تأثیرپذیری پرخاشگرانه، ادراک و رفتار

The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior		
PSYCHOLOGICAL SCIENCE	مجله علوم روانشناختی	۱-نیکلاس ای.کارناجی(دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی)
Volume ۱۶_ Number ۱۱(۲۰۰۵)	جلد ۱۶، شماره ۱۱، سال ۲۰۰۵، صفحات ۸۸۲-۸۸۹	۲-کریگ ای. اندرسون (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی)

چکیده: تأثیرات تشویق و تنبیه اعمال خشونت آمیز در بازی های ویدئویی بر متغیرهای بعدی وابسته به پرخاشگری طی سه آزمایش مورد بررسی قرارگرفت. شرکت کنندگان یکی از سه نسخه مشابه بازی ویدیویی ماشین مسابقه ای را بازی کردند: (الف) نسخه ای که در آن به تمام خشونت‌ها پاداش داده می شد، (ب) نسخه ای که در آن تمام خشونت‌ها، مجازات می شدند و (ج) نسخه ای فاقد خشونت. سپس شرکت کنندگان برای تأثیر پرخاشگری (آزمایش ۱)، ادراک پرخاشگرانه (آزمایش ۲) و رفتار پرخاشگرانه (آزمایش ۳) اندازه گیری شدند. پاداش به اعمال خشونت آمیز در بازی، باعث افزایش احساسات خصومت آمیز، اندیشیدن پرخاشگرانه و رفتار پرخاشگرانه گردید. مجازات اعمال خشونت آمیز باعث افزایش احساسات خصومت آمیز شد اما موجب افزایش فکر و یا رفتار پرخاشگرانه نشد. نتایج نشان می دهد که بازی‌هایی که به اعمال خشونت آمیز پاداش می دهند، می توانند به افزایش رفتار پرخاشگرانه از طریق افزایش تفکر تهاجمی دامن بزنند.

واژگان کلیدی: _

جدول شماره ۱۲

اثرات طولی بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر پرخاشگری در ژاپن و ایالات متحده آمریکا

Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States		
Pediatrics	مجله پزشکی کودکان	۱-کریگ ای. اندرسون(دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی، مرکز مطالعات خشونت، ایمز، آیووا)
۱۰۷۲e۱۰۱6v۱۰۸;e۱۲۲;۲۰۰۸	شماره ۱۲۲، سال ۲۰۰۸، صفحات ۱۰۶۷-۱۰۷۲	۲-آکیرا ساکاموتو (دانشگاه اوچانومیزو، دانشکده علوم انسان-شناسی، توکیو، ژاپن)
		۳- داگلاس ای. جنتایل(دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی، مرکز مطالعات خشونت، ایمز، آیووا و موسسه ملی رسانه و خانواده، مینه پلیس، مینه سوتا)
		۴-نوبوکو ایهوری (دانشگاه اوچانومیزو، دانشکده علوم انسان-شناسی، توکیو، ژاپن)
		۵-ایکیکو شیویا (دانشگاه کیو، موسسه تحقیقات رسانه و وسایل ارتباطی)
		۶-شینتارو یوکووا (دانشگاه سوکوبا، دانشکده علوم جامع انسانی، سوکوبا، ژاپن)
		۷- میومی نایتو(دانشگاه علوم اقتصادی تاکازاکی، دانشکده اقتصاد، تاکازاکی، ژاپن)
		۸-کومیکو کوبایاشی (دانشگاه اوچانومیزو، دانشکده علومانسان-شناسی، توکیو، ژاپن)

زمینه: جوانان در سراسر جهان ساعات زیادی را در طول هفته صرف بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز میکنند. تحقیقات قبلی پیشنهاد می کنند که اینگونه قرارگیری درمعرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز میتواند منجر به افزایش پرخاشگری فیزیکی شود.

هدف: ما آزمایش کردیم که آیا قرارگیری زیاد در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز موجب افزایش پرخاشگری فیزیکی در طول زمان در دو فرهنگ دارای خشونت بالا (ایالات متحده آمریکا) و خشونت پایین (ژاپن) می شود یا خیر. ما فرض کردیم که میزان قرارگرفتن در معرض بازی‌های ویدئویی خشونتآمیز در اوایل سال تحصیلی، تغییراتی را در پرخاشگری فیزیکی پیشبینی مینماید که حتی بعد از کنترل آماری جنسیت و کنترل فیزیکی اولیه پرخاشگری، در طول سال تحصیلی ارزیابی و سنجیده میشود.

طراحی: طی سه نمونه مستقل، عادات بازی‌های ویدئویی و تمایلات رفتار فیزیکی پرخاشگرانه شرکت کنندگان، در دو نقطه زمانی با ۳ تا ۶ ماه فاصله، مورد بررسی قرار گرفت.

شرکت کنندگان: یکی از نمونه ها شامل ۱۸۱ دانشآموز دبیرستانی ژاپنی در محدوده سنی ۱۲تا ۱۵ سال بود. نمونه دوم ژاپنی شامل ۱۰۵۰ دانش آموز در محدوده سنی ۱۳ تا ۱۸ سال میشد. نمونه سوم از ۳۶۴ دانش آموز ایالات متحده آمریکا در کلاس‌های سوم، چهارم و پنجم در محدوده سنی ۹ تا ۱۲ سال تشکیل شد.

نتایج: گیمپلی ویدئویی خشونت آمیز عادتی در اوایل سال تحصیلی، پرخاشگری بعدی را حتی پس از کنترل جنسیت و پرخاشگری اولیه در هر نمونه، پیش بینی نمود. کسانی که به میزان زیادی بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بازی میکردند، نسبتاً از لحاظ فیزیکی پرخاشگر شدند. مدل سازی چند نمونهای معادله ساختاری نشان داد که این اثر طولی، به دلیل تعداد مشابهی از جوانانی مشابه از نظر سنی در ایالات متحده و ژاپن بود و نیز از نظر نمونه کوچکتر (اما همچنان مهم) بود که شامل نوجوانان بزرگتر میشد.

نتیجه گیری: این نتایج طولی، مطالعات اولیه تجربی و مقطعی را که نشان دادند انجام بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز، عامل خطر مهمی برای رفتار فیزیکی پرخاشگرانه بعدی میباشد و اینکه تأثیر این بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر جوانان، در تمام فرهنگ‌های کاملاً متفاوت، عمومیت مییابد، تأیید کرد. به طور کل، این پژوهش به شدت نشان میدهد که قرارگیری جوانان در معرض این عامل خطر، کاهش یابد.

واژگان کلیدی: پرخاشگری، مطالعه طولی، اثر رسانهای، بازی‌های ویدئویی، خشونت جوانان

^[1] The implicit-association test (IAT): مقیاسی در روانشناسی اجتماعی است برای شناسایی قدرت تداعی خودکار فرد با نمایشهای اشیا (مفاهیم) در مغز
. ۲۵

آیا انجام بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز، پرخاشگری را تحریک میکند؟
شواهد تجربی از یک مطالعه تصویرسازی تشدید مغناطیسی کارکردی (اف.ام.آر.آی)

Does Playing Violent Video Games Induce Aggression? Empirical Evidence of a Functional Magnetic Resonance Imaging Study

۱-رنه وبر(دانشگاه ایالتی میشیگان، دانشکده ارتباطات)
۲- اوته ریترفلد (دانشگاه کالیفرنیا جنوبی، دانشکده فنی، دورتموند، آلمان)
۳-کلاوس متیاک (دانشگاه فنی آخن، آلمان)

مجله روانشناسی رسانه
شماره ۸، سال ۲۰۰۶، صفحات
۳۹-۶۰

MEDIA PSYCHOLOGY, ۸,
۳۹-۶۰ (۲۰۰۶)

چکیده: هدف از این مطالعه، پیشبرد بحث اثرات رسانه‌ها در باب بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز می‌باشد. بررسی‌های فرا تحلیلی نشان می‌دهد، ارتباطی کوچک اما قابل توجه بین انجام بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز و واکنش‌های پرخاشگرانه وجود دارد. با این حال، وجود شاهدهی برای روابط علی هم‌چنان نادر است. در یک مطالعه تصویر برداری تشدید مغناطیسی کارکردی (fMRI) ^{۲۶} جدید و وابسته به رویداد، ۱۳ شرکت کننده مرد در حین انجام بازی آخرین نسخه یک بازی ویدئویی خشونت آمیز مورد مشاهده قرار گرفتند. گیمپلی هر شرکت کننده ثبت شد و صحنه به صحنه مورد تحلیل محتوا قرار گرفت. فعالیت‌های روی صحنه هر یک از شرکت کنندگان به این صورت کدگذاری شد: «منفعل/ساکن، بدون تعامل»، «فعال/امن، بدون خطر قریب الوقوع/بدون تعاملات خشونت آمیز»، «فعال/خطر بالقوه رخ می‌دهد، انتظار تعاملات خشونت آمیز می‌رود»، «فعال/تحت حمله، برخی تعاملات خشونت آمیز»، و «فعال/می‌جنگد و میکشد، تعاملات خشونت آمیز فراوان». مطالعات قبلی در علوم اعصاب در زمینه افکار و رفتارهای پرخاشگرانه پیشنهاد میکنند که خشونت مجازی، مناطق عاطفی قشر کمربندی قدامی مغز (ACC) ^{۲۷} و آمیگدال ^{۲۸} را پس از تغییرات فعالیت در مناطق شناختی ACC، سرکوب میکنند. مقایسه فعالیت‌های گیمپلی، با و بدون خشونت مجازی در ۱۱ نفر از شرکت کنندگان، فرضیه را تأیید کرد. اثرات نسبتاً زیاد مشاهده شده می‌تواند به عنوان معلول خشونت مجازی مورد ملاحظه قرار گیرد. ما در این مقاله در زمینه کاربرد روش علم اعصاب در مطالعات اثرات رسانه، با تأکیدی ویژه بر فرض مجازیت رایج در گیم پلی ویدئویی، بحث میکنیم.

واژگان کلیدی: _

بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز و رفتار پرخاشگرانه در زنان جوان

Violent Video Games and Aggressive Behavior in Young Women

۱- کریگ ای. اندرسون (دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی، ایمز، آیووا)
۲- کریستین آر. مورفی (دانشگاه تگزاس، شعبه پزشکی گالوستون)

مجله رفتار پرخاشگرانه
جلد ۲۹، سال ۲۰۰۳،
صفحات ۴۲۹-۴۲۳

AGGRESSIVE BEHAVIOR
Volume ۲۹, pages ۴۲۳-۴۲۹ (۲۰۰۳)

چکیده: افزایش دسترسی به بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز و پیامد آن‌ها در تیراندازی‌های اخیر در مدارس، بر حجم بحث‌های عمومی در خصوص تأثیرات اینگونه بازی‌ها بر رفتار پرخاشگرانه و متغیرهای وابسته به آن، افزوده است. این مقاله، آزمایشی طراحی شده برای آزمون فرضیات کلیدی مرتبط با تأثیر کوتاه مدت قرارگیری در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر زنان جوان را گزارش میکند، جمعیتی که در این ادبیات تحقیق، توجه نسبتاً اندکی را به خود معطوف داشته است. نتایج این تحقیق از این قرار بوده است که قرارگیری کوتاه در معرض یک بازی ویدئویی خشونت آمیز، افزایش رفتار پرخاشگرانه را به همراه دارد. تحلیل‌های میانجی نشان میدهند که اثر بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز بر پرخاشگری، توسط انگیزه پرخاشگری ابزاری ^{۳۰} میانجی نشده بود، اما تاحدودی توسط انگیزه انتقام، میانجی شده بود. نتایج دیگر اشاره میکنند که تأثیر بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر پرخاشگری ممکن است زمانی که بازیکن، یک کاراکتر بازی هم جنس خود را کنترل میکند، افزایش یابد.

واژگان کلیدی: پرخاشگری، خشونت، بازی‌های ویدئویی، بازی‌های الکترونیکی، رفتار پرخاشگرانه

^{۲۶} Functional Magnetic Resonance Imaging

این بخش از کورتکس مغز، نقش اصلی را در حرکت و عواطف به عهده دارد. ^{۲۷}

^{۲۸} Anterior Cingulate Cortex

Amygdala: ناحیه آمیگدال مغز در فرایندهای یادگیری، حافظه و اضطراب نقش دارد. ^{۲۹}

^{۳۰} EVERYONE: Content is generally suitable for all ages. May contain minimal cartoon, fantasy or mild violence and/or infrequent use of mild language

Violence in E-rated video games

۱-کیمبرلی ام. تامسون (دانشگاه هاروارد، دانشکده سلامت عمومی، بوستون) ۲-کویین هنینگر (دانشگاه هاروارد، دانشکده سلامت عمومی، بوستون)	مجله پزشکی و رسانه جلد ۲۸۶، شماره ۵، سال ۲۰۰۱، صفحات ۵۹۸-۵۹۱	Medicine and the media Vol ۲۸۶, No. ۵ (۲۰۰۱)
--	--	---

زمینه: قرارگیری کودکان در معرض خشونت، الکل، دخانیات و سایر مواد و نیز پیام‌های جنسی در رسانه‌ها، منبع و خاستگاهی برای نگرانی درباره سلامتی عمومی است؛ با این حال، محتوای بازی‌های ویدئویی که معمولاً توسط کودکان بازی می‌شود، از نظر کیفی بررسی نشده است.

اهداف: هدف، تعیین کیفیت و مشخص سازی تصویر خشونت، الکل، دخانیات و سایر مواد و نیز مسایل جنسی در بازی‌های ویدئویی دارای رتبه E^{۳۱} (برای «همه سنین») است که مشابه رتبه بندی G در فیلم‌ها است و پیشنهاد می‌کند که برای همه مخاطبان مناسب می‌باشد.

طراحی: ما پایگاه داده ای از تمام بازی‌های ویدئویی موجود دارای رتبه بندی E که برای اجاره یا فروش در ایالات متحده آمریکا تا اول آوریل ۲۰۰۱ در دسترس بودند، ایجاد کردیم تا توزیع بازی‌ها را از طریق ژانر شناسایی و نیز توزیع توصیف کننده‌های محتوا را که با این بازی‌ها در ارتباط است، مشخص نماییم. ما محتوای نمونه در دسترس ۵۵ تایی از بازی‌های ویدئویی دارای رتبه E را که برای کنسول‌های اصلی بازی ویدئویی خانگی بین سالهای ۱۹۸۵ تا ۲۰۰۰، منتشر شده بود، بازی و ارزیابی کردیم.

مقیاس‌های اصلی به دست آمده: ژانر بازی، طول مدت خشونت، تعداد تلفات، انواع سلاح‌های مورد استفاده، اینکه آیا مجروح کردن کاراکترها یا تخریب اشیاء پاداش داده می‌شود یا باعث پیشرفت در بازی می‌شوند، تصویر الکل، دخانیات و سایر مواد و محتوای جنسی.

نتایج: براساس تحلیل ۶۷۲ بازی ویدئویی دارای رتبه E موجود که در کنسول‌های خانگی بازی می‌شوند، ۷۷ درصد آن‌ها ژانرهای ورزشی، مسابقه ای یا اکشن داشته و ۵۷ درصد هیچ توصیف کننده محتوایی نداشتند. ما دریافتیم که ۳۵ مورد از ۵۵ موردی که بازی کرده بودیم (۶۴درصد)، خشونت عمدی را با میانگین ۳۰٫۷ درصد از گیم پلی (محدوده ۱٫۵درصد تا ۹۱٫۲ درصد) دخالت داده بودند و ما متوجه تفاوت‌های چشمگیری در میزان خشونت در میان ژانرهای بازی شدیم. در ۳۳ بازی (۶۰ درصد)، صدمه زدن به کاراکترها همراه با پاداش بود و یا باعث پیشرفت در بازی می‌شد. حضور هر توصیف کننده محتوایی برای خشونت (۲۳بازی = n) به طور قابل توجهی با حضور خشونت عمدی در بازی در ارتباط بود (در سطح معناداری ۵ درصد و بر اساس آزمون دوطرفه مجموع رتبه‌های ویلکاکسون، $\chi^2(2,59)=253$) به طور قابل توجهی ۱۴ مورد از ۳۲ بازی (۴۴درصد) که فاقد توصیف کننده محتوا برای خشونت بودند، دربردارنده کنش‌های خشونت آمیز بودند. بازی‌های اکشن و تیراندازی در اثر کنش‌های خشونت آمیز منجر به بیشترین تعداد مرگ و میرها می‌شدند و ما دریافتیم که همبستگی قابل توجهی میان نسبت گیم پلی خشونت آمیز و تعداد مرگ و میرها در هر دقیقه از بازی وجود دارد. ما متوجه محتوای جنسی ناشایست بالقوه ای در دو بازی و وجود الکل در یک بازی دیگر شدیم.

نتیجه گیری: تحلیل محتوا، میزان قابل توجه خشونت را در برخی بازی‌های ویدئویی دارای رتبه E نشان می‌دهد. توصیف کننده‌های محتوا دربردارنده برخی اطلاعات به والدین می‌باشند و می‌بایست همراه با رتبه بندی استفاده شوند اما به نظر می‌رسد، ژانر بازی در میزان بازی خشونت آمیز، نقش ایفا می‌کند. پزشکان و والدین می‌بایست بدانند که بازی‌های ویدئویی محبوب دارای رتبه E، ممکن است منشأ مواجهه با خشونت و سایر محتوای ناخواسته برای کودکان باشند و این بازی‌ها ممکن است به بازیکن به خاطر کنش‌های خشونت آمیز، پاداش دهند.

واژگان کلیدی: _

• مقالات برجسته فارسی

جدول شماره ۱

بررسی عوامل پیش بینی کننده میزان پرخاشگری در نوجوانان کاربر بازی های رایانه ای خشن در شهر قم، سال ۱۳۹۱

۱-ثاراله شجاعی (دانشجوی دکتری آموزش بهداشت و ارتقای سلامت، دانشکده پزشکی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران) ۲-طاهره دهداری (استادیار آموزش بهداشت، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران)، ۳-کرامت نوری جلیانی (دانشیار آمار زیستی، دانشکده علوم پزشکی تهران، تهران، ایران)، ۴-بهناز دوران (استادیار روانشناسی، دانشگاه علوم پزشکی بقیه ا...، تهران، ایران)	مجله علمی پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی قم دوره هفتم، شماره سوم، سال ۱۳۹۱ صفحات ۷۹-۷۱
---	---

چکیده: نوجوانان عمده ترین مخاطبان بازی های رایانه ای هستند. فن آوری جذاب این بازی ها، چهره های مجازی را در نظر مخاطبان خود به گونه ای واقعی جلوه می دهند. در این بازی ها، گرایش زیادی به نشان دادن صحنه های خشن و مرگ بار وجود دارد. مطالعه حاضر با هدف تعیین عوامل پیش بینی کننده میزان پرخاشگری در کاربران نوجوان بازی های رایانه ای خشن در شهر قم انجام شد. **روش بررسی:** در این مطالعه توصیفی - مقطعی، ۱۰۰ نوجوان کاربر بازی های رایانه ای خشن مراجعه کننده به گیم نت های شهر قم به صورت نمونه گیری تصادفی انتخاب شدند و پرسشنامه های مربوط به اطلاعات دموگرافیک، میزان پرخاشگری و نگرش نسبت به خشونت را تکمیل کردند. داده ها با استفاده از آزمون های همبستگی، آنالیز واریانس یک طرفه و تحلیل رگرسیون مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. سطح معنی داری $p < 0/05$ در نظر گرفته شد.

یافته ها: میانگین سن نوجوانان مورد بررسی ۱۶/۱۴ سال بود. نتایج نشان داد سه متغیر نگرش نسبت به خشونت، تعداد ساعات بازی در هفته و معدل آخرین مقطع تحصیلی، قادر به پیش بینی ۴۳٪ تغییرات پرخاشگری کاربران نوجوان بازی های رایانه ای خشن بوده است ($p < 0/001$ ، $r = 0/64$ ، $r^2 = 0/43$).

نتیجه گیری: طبق نتایج این مطالعه، برنامه های آموزش رسانه بیشتر باید بر تغییر نگرش مثبت نوجوانان به پرخاشگری و کاهش تعداد ساعات بازی در هفته تمرکز داشته باشد. همچنین به کارگیری راهبردهای ترغیب کننده در جهت پیشرفت تحصیلی می تواند تعداد ساعات بازی با این رسانه را کاهش دهد.

کلید واژه ها: پرخاشگری، خشونت، بازی های رایانه ای، نوجوان

^{۳۱} EVERYONE: Content is generally suitable for all ages. May contain minimal cartoon, fantasy or mild

violence and/or infrequent use of mild language. (esrb, ۱۳۹۴)

جدول شماره ۲

تأثیر بازی های رایانه ای برانگیختگی نوجوانان پسر

نشریه علمی پژوهشی حرکت شماره ۳۴، زمستان ۱۳۸۶ صفحات ۲۱۰-۱۹۹	۱- سعید قربانی(مدرس دانشگاه آزاد اسلامی واحد علی آباد کتول)، ۲- حسن محمدزاده (استادیار گروه تربیت بدنی دانشگاه ارومیه)، ۳- بختیار ترتیبیان (استادیار گروه تربیت بدنی دانشگاه ارومیه)
--	--

چکیده: هدف از تحقیق حاضر، بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای برانگیختگی نوجوانان پسر است. به این منظور ۵۰ نوجوان پسر با میانگین سنی ۱۷/۴۸ در دو گروه ۲۵ نفری قرار گرفتند. نخست قبل از بازی متغیرهای مربوط به انگیزتگی شامل فشار خون، ضربان قلب، تعداد تنفس و درجهٔ حرارت بدن اندازه‌گیری و سپس آزمودنی‌ها به مدت ۳۰ دقیقه به بازی‌های مربوط به گروه خود (بازی کانتراسترایک برای گروه خشن و بازی فیفا ۲۰۰۵ برای گروه غیرخشن) پرداختند. متغیرهای مورد تحقیق در دقیقه ۱۵ بازی و سپس بلافاصله پس از بازی نیز مورد اندازه‌گیری قرار گرفت. نتایج نشان داد بازی رایانه‌ای خشن موجب افزایش معنی‌داری در انگیزتگی فیزیولوژیک شامل فشار خون سیستولیک و دیاستولیک ضربان قلب و تعداد تنفس می‌شود اما بر روی درجهٔ حرارت بدن تأثیر معنی‌داری ندارد. در حالی که بازی رایانه‌ای غیرخشن بر روی هیچ‌کدام از متغیرهای انگیزتگی تأثیر معنی‌داری نداشته و سبب افزایش انگیزتگی فیزیولوژیک نمی‌شود.

کلید واژه ها: بازی‌های رایانه‌ای، انگیزتگی، فشار خون، ضربان قلب، تعداد تنفس و درجهٔ حرارت بدن

جدول شماره ۳

ترشحي، کورتیزول بزاقی و درجه حرارت بدن Iga تاثیر بازی های رایانه ای با محتوای متفاوت خشونت بر میزان

مجله علمی پژوهشی علوم رفتاری دوره ۳، شماره ۱، بهار ۱۳۸۸ صفحات ۸-۱	۱- احمد علی پور(گروه روانشناسی، دانشگاه پیام‌نور، تهران، ایران)، ۲- مژگان آگاه هریس(گروه روانشناسی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران)، ۳- سیدمحمد سیادت(گروه میکروب شناسی، دانشگاه علوم پزشکی بقیه ا... (عج)، تهران، ایران)، ۴- احمدعلی نوربالا(گروه روان پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران)
---	---

چکیده: از آنجا که استفاده از بازی های الکترونیکی خشونت آمیز به عنوان منبعی استرس زا به طور گسترده در میان کودکان و بزرگسالان رواج یافته است، پژوهش حاضر به منظور بررسی تاثیر انواع بازی های رایانه ای با محتوای متفاوت خشونت بر سلامت دختران و پسران مقطع راهنمایی انجام شد.

روش: این پژوهش مطالعه ای تجربی از نوع پیش و پس آزمون با گروه کنترل است. به این منظور ۲۰۹ دانش آموز با دامنه سنی ۱۵-۱۲ سال به روش نمونه برداری تصادفی چندمرحله ای از میان مدارس راهنمایی مناطق ۲۲ گانه شهر تهران انتخاب و به ۹ گروه تقسیم شدند. ۸ گروه به مدت ۴۰ دقیقه به بازی با انواع بازی های رایانه ای درجه بندی شده از نظر محتوای خشونت (در دو سطح؛ با - و بدون موسیقی) پرداختند. درجه حرارت بدن ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی و ۵ دقیقه مانده به پایان بازی و کورتیزول ترشحي و Iga ترشحي، ۵ دقیقه بعد از بازی به عنوان شاخص های سلامتی آزمودنی های گروه های آزمایشی و گروه کنترل (بدون بازی و در حالت استراحت) اندازه گیری شد. همچنین کلیه آزمودنی ها به گویه های پرسش نامه شخصیت نوجوانان آیزنک پاسخ دادند. یافته ها: بازی های رایانه ای پرخشونت باعث کاهش سطح Iga ترشحي، افزایش کورتیزول و افزایش درجه حرارت بدن به واسطه وارد شدن استرس حاد به بدن با توجه به سنخ شخصیتی و جنسیت شدند. نتیجه گیری: شاخص های سلامتی یا تغییرات نوروایمونواندوکروینی آزمودنی ها، متأثر از وجود یا عدم وجود موسیقی متن بازی، نوع بازی از نظر محتوای خشونت، سنخ شخصیتی و جنسیت آزمودنی ها است.

کلید واژه ها: بازی های رایانه ای، خشونت، سلامت، کودکان

جدول شماره ۴

تأثیر بازی های رایانه ای خشن و راهبردی بر زمان واکنش انتخابی و پاسخ تکانشی دانش آموزان دبیرستانی

فصلنامه علمی پژوهشی فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی دوره ۳، شماره ۴ (پیاپی ۱۲)، تابستان ۱۳۹۲ صفحات ۱۵۰-۱۳۵	۱- احمدعلی جدیدیان(دکترای روانشناسی تربیتی، استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد کنگاور)، ۲- حسن پاشاشریفی(دانشیار دانشکده روانشناسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن)
---	--

چکیده: هدف این پژوهش، بررسی تاثیر بازی های رایانه ای خشن و راهبردی بر زمان واکنش دیداری و شنیداری انتخابی و پاسخ های تکانشی دانش آموزان دبیرستانی بود. روش پژوهش علی مقایسه ای بود. جامعه آماری متشکل از کلیه دانش آموزان پسر دبیرستانی شهر همدان (دامنه سنی ۱۳ تا ۱۸ سال) در سال تحصیلی ۹۱-۱۳۹۰ بود. روش نمونه گیری، غیر تصادفی داوطلبانه و هدفمند برای ممکن کردن هم‌تاسازی گروه ها بود. دو گروه مطالعه (بازی های رایانه ای خشن و بازی های راهبردی) با گروه مقایسه که تجربه هیچ نوع بازی رایانه ای را نداشتند، هم‌تا شدند. زمان واکنش و تکانش گری در پاسخ با نرم افزار زمان سنج واکنش پیشرفته اندازه گیری شد. داده ها با روش های آماری تحلیل واریانس چند متغیره و تحلیل واریانس یک راهه مستقل تحلیل و بررسی شد. نتایج نشان داد که هر دو نوع زمان واکنش در گروه های مطالعه سریع تر از گروه مقایسه است. دو نوع زمان واکنش در گروه بازی های خشن سریع تر از گروه بازی های راهبردی است و تعداد پاسخ تکانشی در گروه بازی های رایانه ای (گروه های مطالعه) کمتر از گروه مقایسه است.

کلید واژه ها: بازی های رایانه ای، زمان واکنش انتخابی، پاسخ تکانشی

جدول شماره ۵

فرا تحلیل اثر بازی های رایانه ای خشن و غیرخشن بر پر خاشگری

فصلنامه علمی پژوهشی فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی دوره ۲، شماره ۳ (پیاپی ۷)، بهار ۱۳۹۱ صفحات ۱۲۷-۱۰۷	۱- احمدعلی جدیدیان(دانشجوی دکترای روانشناسی تربیتی، دانشکده روانشناسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن)، ۲- حسن پاشاشریفی(دانشیار گروه روانشناسی، دانشکده روانشناسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن)، ۳- حمزه گنجی(استاد گروه روانشناسی، دانشکده روانشناسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن)
---	--

چکیده: در یک دهه گذشته پژوهش‌های زیادی در مورد تأثیر بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای بر رفتار و افکار پر خاشگرانه انجام شده است که نتایج ناهم‌خوانی بین آنها مشاهده می‌شود. لذا، انجام یک پژوهش به روش فراتحلیل مفید به نظر می‌رسید. در پژوهش حاضر، هدف بررسی فراتحلیل تأثیر دو دسته بازی‌های رایانه‌ای خشن و غیرخشن بر رفتار پر خاشگرانه، احساسات پر خاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی بود. جامعه آماری عبارت بود از کلیه پژوهش‌های مرتبط با موضوع پژوهش در گستره زمانی (۲۰۱۲ - ۲۰۰۲)، (۱۳۹۱-۱۳۸۱) که به زبان فارسی و انگلیسی منتشر شده بود. روش نمونه‌گیری، روش هدف‌مند بود تا امکان مقایسه‌های مورد نیاز برای پاسخ‌گویی به سؤالات پژوهش را فراهم نماید؛ یعنی، مقایسه اندازه اثر در پژوهش‌های آزمایشی با غیرآزمایشی، مقایسه میزان اندازه اثر در بازی‌های نوع خشن با غیرخشن و بررسی تأثیر افزایش طول مدت انجام بازی‌های رایانه‌ای بر میزان پر خاشگری. پس از ارزیابی دقت و نیرومندی پژوهش‌ها با نظر ۳ داور، ۳۰ پژوهش برای بررسی نهایی انتخاب شد. پژوهش‌ها به آزمایشی و غیرآزمایشی و بازی‌های رایانه‌ای هم به خشن و غیرخشن تفکیک گردید. پژوهش‌های آزمایشی از نظر مدت زمان پرداختن به بازی توسط آزمودنی‌ها در سه شرایط زمانی جدا شده و مورد بررسی قرار گرفت. نتایج نشان داد:

۱. اندازه اثر ترکیب‌یافته برای سه متغیر وابسته عبارت بود از ۰/۲۱ در رفتار پر خاشگرانه، ۰/۲۳ در احساسات پر خاشگرانه و ۰/۲۹ در برانگیختگی فیزیولوژیکی. ۲. با مقایسه پژوهش‌های آزمایشی و غیرآزمایشی تفاوت اندازه اثر به‌دست‌آمده برای آنها معنی‌دار بود؛ یعنی، پژوهش‌های آزمایشی اندازه اثر بیشتری نشان‌داد. ۳. با افزایش طول مدت پرداختن به بازی، اندازه اثر در هر سه متغیر وابسته ذکر شده کاهش یافت. ۴. میزان اندازه اثر در بازی‌های نوع خشن بیشتر از غیرخشن بود و اندازه اثر نوع غیرخشن معنی‌دار به‌دست نیامد.

کلید واژه ها: بازی های ویدیویی و رایانه ای؛ خشن و غیرخشن؛ فراتحلیل؛ پر خاشگری

معرفی

کتاب‌های برجسته



نتایج تحقیقات بسیاری از پژوهشگران مطرح حوزه خشونت در بازی‌ها علاوه بر مقاله، به صورت کتاب منتشر شده است. در این قسمت با هفت چکیده کتاب آشنا خواهید شد که از این تعداد شش کتاب متعلق به نویسندگان خارجی و یک کتاب به نویسندگان ایرانی اختصاص دارد. ملاک انتخاب و معرفی این کتابها، بررسی تخصصی موضوع خشونت در بازی‌های ویدئویی، سال انتشار و درجه علمی نویسندگان آنها می‌باشد.

جدول شماره ۱

همدلی و بازی‌های رایانه‌ای خشونت آمیز: پرخاشگری و رفتار جامعه پسند

Empathy and Violent Video Games: Aggression and Prosocial Behavior

نویسنده (نویسندگان): کریستین هپ، اندره ملزر

۲۱ نوامبر سال ۲۰۱۴
انتشارات Palgrave Pivot
نوبت چاپ: اول
زبان کتاب: انگلیسی

شابک:
ISBN ۱۱۳۷۴۴۰۱۲۰-۱۰-
ISBN ۱۱۳۷۴۴۰۱۲۹-۹۷۸-۱۳-
تعداد صفحات: ۹۶

چکیده: سطوح بالای خشونت در بازی‌های ویدئویی اغلب با کاهش آشکار در همدلی و افزایش خودخواهی در جوامع غربی پیوند خورده است. با این حال به طور شگفت‌انگیزی تحقیقات اندکی در جهت بررسی نقش همدلی در بافت رسانه‌ها انجام شده‌اند. این کتاب طی سه مطالعه تجربی، مکانیسم‌های ماقبل عملکردهای تعدیل‌کننده همدلی را بررسی می‌کند.^{۳۲} فصول این کتاب عواملی مانند شخصیت بازی شده و تفسیر بازیکنان از شخصیت و همچنین اثرات القای همدلی بر احساس، شناخت و رفتار را قبل از انجام یک بازی ویدئویی مورد بحث قرار می‌دهد. این کتاب بینش‌های جدیدی را نشان می‌دهد که از بحث‌های جاری در خصوص اثرات محتوای رسانه‌های خشونت آمیز خبر خواهد داد.

جدول شماره ۲

خشونت رسانه‌ای و کودکان: راهنمایی جامع برای والدین و حرفه‌ای‌ها

Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals

نویسنده (نویسندگان): داگلاس ای. جنتایل

۳۰ سپتامبر سال ۲۰۱۴
انتشارات Praeger
نوبت چاپ: دوم
زبان کتاب: انگلیسی

شابک:
ISBN ۱۴۴۰۸۳۰۱۷۷-۱۰-
ISBN ۱۴۴۰۸۳۰۱۷۴-۹۷۸-۱۳-
تعداد صفحات: ۴۷۷

چکیده: این کتاب با پرهیز از کلیشه‌های موجود، توصیف می‌کند که خشونت رسانه‌ای چگونه، چه زمان و چرا می‌تواند کودکان را در سنین مختلف تحت تأثیر قرار دهد و نیز والدین و معلمان را برای به حداقل رساندن منافع رسانه‌ها و به حداقل رساندن آسیب‌های آنها توانمند سازد.

این کتاب همچنین:

- شامل جدیدترین پژوهش‌ها در مورد موضوعات نگران‌کننده خاص امروز، از جمله قلدری مجازی، بازی‌های ویدئویی، غزل آهنگ و رشد مغز می‌باشد.
- تمام رسانه‌های بزرگ اعم از تلویزیون، فیلم، موسیقی، بازی‌های ویدئویی و اینترنت را دربر می‌گیرد.
- فرایندهای روانی که از طریق آنها خشونت رسانه‌ای بر نگرش‌ها، احساسات و رفتارها تأثیر می‌گذارد را توصیف می‌کند.
- زمینه‌های لازم را برای درک اینکه چرا خشونت رسانه‌ای بر هر کس به شیوه یکسانی اثر نمی‌گذارد، در بر می‌گیرد.
- در مورد اینکه چگونه خشونت رسانه‌ای با سیاست عمومی در مواجهه قرار می‌گیرد، چگونه مشکلات سیستم‌های امتیازدهی فعلی را شناسایی می‌کند و اینکه چگونه استراتژی‌هایی را برای بهبود وضعیت و تقویت رشد سالم کودکان پیشنهاد می‌کند، مورد بحث قرار می‌دهد.

^{۳۲} mechanisms behind moderating functions of empathy

جدول شماره ۳

سرقت بزرگ کودکی: حقیقت حیرت آور در مورد بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز

Grand Theft Childhood: The Surprising Truth about Violent Video Games

شابک: ISBN ۱۴۵۱۶۳۱۷۰۷: ۱۰- ISBN ۱۴۵۱۶۳۱۷۰۸-۹۷۸: ۱۳- تعداد صفحات: ۲۷۲	۱ ژانویه سال ۲۰۱۱ انتشارات Simon & Schuster نوبت چاپ: سوم زبان کتاب: انگلیسی	نویسنده (نویسندگان): دکتر لارنس کاتنر و دکتر شریل اولسون
---	---	---

چکیده: با گوش دادن به مباحث صاحب نظران و سیاستمداران حتماً فکر خواهید کرد که رابطه بین بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز و رفتار پرخاشگرانه در کودکان روشن و واضح است. کودکانی که بازی‌های ویدئویی خشن بازی می کنند احتمال بیشتری وجود دارد که از نظر اجتماعی منزوی شوند و از مهارت‌های میان فردی ضعیفی برخوردار باشند. بازی‌های خشونت آمیز می توانند سرچشمه خشونت در دنیای واقعی باشند. بهترین راه برای محافظت کودکانمان این است که آن‌ها را از بازی‌هایی مانند GTA که دارای رتبه بندی M برای بزرگسالان می باشد، دور نگه داریم. این درست است؟ اشتباه است. در واقع، بسیاری از والدین در مورد چیزهای اشتباه، نگران هستند! در سال ۲۰۰۴، دکتر لارنس کاتنر و دکتر چریل کی. اولسون، موسسان و مدیران مرکز دانشکده پزشکی هاروارد برای سلامت روان و رسانه ها، مطالعه ای ۱،۵ میلیون دلاری را که توسط دولت فدرال به منظور بررسی اثرات بازی‌های ویدئویی سرمایه گذاری شده بود، آغاز کردند. برخلاف پژوهش های قبلی، آن‌ها مطالعه خود را بر کودکان و خانواده های واقعی در شرایط واقعی متمرکز کردند. چیزی که به آن دست یافتند، آن‌ها را شگفت زده، دلگرم و شاید آشفته کرد: یافته های آن‌ها نه با دیدگاه های هشدار دهنده و نه حامیان صنعت بازی‌های ویدئویی مطابقت داشت. در کتاب سرقت بزرگ کودکی: کاتنر و اولسون حقیقت حیرت آور در مورد بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز و آنچه والدین می توانند انجام دهند، کلاف سردرگم علوم سیاسی، بازاریابی، حمایت و مطالعات ناقص و یا غلطی را که تاکنون منجر به نگرانی والدین شده بود، حل می کنند. به جای ارائه نسخه ای واحد برای حل تمام مشکلات، کتاب سرقت بزرگ کودکی به شما اطلاعات مورد نیاز برای تصمیم در مورد اینکه چگونه می توانید این مسئله حساس را در خانواده خود مدیریت کنید، ارائه می دهد. شما خواهید دانست که چه وقت و چه نوع از بازی‌های ویدئویی می توانند مضر باشند، چه زمانی میتوانند به عنوان ابزارهای مهم اجتماعی یا یادگیری به کار گرفته شوند و چگونه باید قواعد گی میلی را در خانه خود اجرا کنید. شما خواهید فهمید که چه چیزی واقعا در بازی‌های کودکان وجود دارد و چه زمانی می بایست در مورد بازی فرزندانان با غریبه ها در اینترنت نگران باشید. شما خواهید فهمید که بازی‌ها چگونه رتبه بندی می شوند، چگونه می توانید بهترین بهره را از رده بندی ها و اطلاعات بالقوه مهمی که سیستم‌های رده‌بندی ارائه نمی‌دهند، ببرید .

جدول شماره ۴

بازی تمام شد: آنچه والدین در مورد بازی‌های ویدئویی بیش از حد خشونت آمیز لازم است بدانند

Game Over: What Parents Need to Know About Hyper-Violent Video Games

شابک: ISBN ۰۳۸۵۶۶۲۰۳۳: ۱۰- ISBN ۰۳۸۵۶۶۲۰۳۱-۹۷۸: ۱۳- تعداد صفحات: ۲۷۲	۱۹ فوریه سال ۲۰۰۷ انتشارات Doubleday Canada نوبت چاپ: اول زبان کتاب: انگلیسی	نویسنده (نویسندگان): ویلیام ایلسی اتکینسون
---	---	---

چکیده: والدین دوست دارند از کودکان خود در برابر هر چیزی، از افراد متخلف تا مواد مخدر، خشونت و از هر چیزی که ممکن است به آن‌ها صدمه بزند، محافظت کنند. چه بسیار والدینی که نمی دانند ممکن است جدی ترین تهدید در اتاق نشیمن آن‌ها باشد: بازی‌های ویدئویی. این پژوهش به روز است و اگر شما فرزندان نوجوان دارید، نتایج این پژوهش اطمینان بخش نیست.

- یک نوجوان به طور متوسط چندین ساعت در هفته صرف انجام بازی ویدئویی می کند: ۱۵
- کاهش درصدی اقدام به خشونت در میان دانش آموزانی که قرارگیری آن‌ها در معرض رسانه تنها برای یک ماه تقلیل یافته بود: ۵۰
- درصد پسران زیر ۱۷ سالی که بازی های فوق العاده خشونت آمیز دارای رتبه بندی «M یا بالای ۱۷ سال» بازی می کنند: ۸۷
- درصد بازی‌های ویدئویی پرفروش که از محتوای خشونت آمیز برخوردارند: ۸۹
- درصد بازی‌هایی که دارای رتبه بندی «E» برای «همه سنین» هستند و دارای محتوای خشونت آمیز می باشند: ۷۰

آمارهای پزشکی و اسکن های MRI نشان می دهد بازی‌های ویدئویی با افزایش خطر تا ۲۲ درصد، منجر به رفتار خشونت آمیز می شوند. والدینی که کودکان آن‌ها چنین بازی‌هایی را انجام می دهند، بدانند که خشونت الکترونیکی مغز نوجوانان را در ابتدایی ترین سطح به منظور کاهش همدلی، احتیاط و خویشتن داری سازماندهی می کند. کتاب «بازی تمام شد»، جدید، ضروری و بر اساس آخرین پژوهش‌ها، کتابی برای تمام والدینی است که می دانند وقت محافظت از کودکانشان در برابر سرگرم کردن خود تا مرگ همین الان است .

معرفی

رساله ها و پایان نامه ها



این بخش شامل معرفی برترین عناوین رساله و تز محققان دنیا در حوزه خشونت در بازی های ویدئویی می باشد. انتخاب هریک از این آثار علمی، بر اساس شاخص هایی چون مدرک دانشگاهی محققان، رتبه علمی دانشگاه و سال نگارش می باشد. در این قسمت با دو چکیده رساله به همراه ۱۰ معرفی عنوان رساله و نیز سه چکیده تز به همراه ۱۰ عنوان تز برتر آشنا خواهید شد. کلیه رساله ها و تزهای این بخش، متعلق به مراکز دانشگاهی خارج از کشور می باشد. همچنین این امکان را خواهید داشت که موضوعات مورد نظر خود را از بانک مقالات تارنمای دایرک بارگذاری نمائید.

جدول شماره ۵

تأثیرات بازی های ویدئویی خشونت آمیز بر کودکان و نوجوانان: نظریه، پژوهش و سیاست عمومی

Violent Video Game Effects on Children & Adolescents : Theory, Research, and Public Policy

نویسنده (نویسندگان):
کریگ ای. اندرسون، داگلاس ای. جنتایل،
کاترین باکلی

۱۱ ژانویه سال ۲۰۰۷
انتشارات Oxford University Press
نوبت چاپ: اول
زبان کتاب: انگلیسی

شابک:
ISBN ۰۱۹۵۳۰۹۸۳۹-۱۰-
ISBN ۰۱۹۵۳۰۹۸۳۶-۹۷۸-۱۳-
تعداد صفحات: ۲۰۰

چکیده: بازی های ویدئویی خشونت آمیز با موفقیت به بازار عرضه شده و به راحتی توسط کودکان و نوجوانان تهیه شده اند. حتی دولت آمریکا یکی از همین بازی ها به نام «America's Army» را از طریق اینترنت و دفاتر استخدام خود توزیع نموده است. آیا شواهد علمی دال بر این ادعا که بازی های خشونت آمیز کمک به رفتار پرخاشگرانه و خشونت آمیز می کنند، وجود دارد؟
اندرسون، جنتایل و باکلی در این کتاب ابتدا مروری کلی بر پژوهش های تجربی فعلی در مورد اثرات بازی های ویدئویی خشونت آمیز می کنند و سپس به این ادبیات سه مطالعه جدید می افزایند که مهم ترین شکاف ها را پر می کند. آن ها مدل جامع پرخاشگری سنتی را به روزرسانی می کنند تا بر فرایندهای رشد و اینکه قرارگیری در معرض رسانه های خشونت آمیز چگونه می تواند احتمال رفتار پرخاشگرانه و خشونت آمیز را در دو بافت کوتاه مدت و بلندمدت افزایش دهد، تمرکز نمایند. کتاب «تأثیرات بازی های ویدئویی خشونت آمیز بر کودکان و نوجوانان» همچنین سرگذشت رشد انفجاری اینگونه بازی ها را مرور می کند و به بررسی گزینه های سیاست عمومی برای کنترل توزیع آن ها می پردازد. اندرسون و همکاران واکنش صنعت بازی نسبت به یافته های علمی که قرارگیری در معرض بازی های ویدئویی خشونت آمیز و دیگر اشکال خشونت رسانه ای را به منزله عامل خطر مهمی برای رفتار متعاقب پرخاشگرانه و خشن می باشد، توصیف می کنند. آن ها همچنین استدلال می کنند که جامعه باید شروع به بحثی سازنده تر نماید، در مورد اینکه آیا نرخ بالای مواجهه با خشونت رسانه ای باید کاهش یابد و یا اینکه آیا گزینه های سیاست عمومی که به احتمال زیاد مؤثرترین گزینه باشند، بازنمایی شوند.
کتاب «تأثیرات بازی های ویدئویی خشونت آمیز بر کودکان و نوجوانان»، به عنوان نخستین کتابی که پژوهش های تجربی و گزینه های سیاست عمومی را در خصوص بازی های ویدئویی خشونت آمیز ترکیب می نماید، منبعی ارزشمند برای دانشجویان و پژوهشگران حرفه ای در رشته های روانشناسی اجتماعی و رشدی و نیز مطالعات رسانه خواهد بود.

چکیده رساله‌ها و پایان‌نامه‌های خارجی

جدول شماره ۱

رقابت پذیری یا محتوای خشونت آمیز؟: تأثیرات بازی‌های ویدئویی ورزشی خشونت آمیز بر پرخاشگری

Is it competitiveness or violent content?: the effects of violent sports video games on aggression

اساتید:

کریگ ای. اندرسون
داگلاس بونت
داگلاس جنتایل
روی تیز
گری ال. ولز

سال ۲۰۰۶
رساله دکترای رشته روانشناسی

نیکلاس لی. کارناجی،
دانشگاه ایالتی آیووا، دانشکده روانشناسی، شهر
آیووا، ایمز
رتبه علمی دانشگاه: ۱۹۳

چکیده: پژوهش تجربی گذشته نشان داده است که قرارگرفتن در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز می تواند در مقایسه با بازی‌های ویدئویی غیرخشونت آمیز، متغیرهای وابسته به خشونت را افزایش دهد.

در حال حاضر، دو فرضیه رقیب برای تفسیر این یافته ها وجود دارد. فرضیه محتوای خشونت آمیز بیان می دارد که بازی‌های ویدئویی خشن، پرخاشگری را افزایش می دهند به دلیل اینکه محتوای خشونت آمیز، دسترسی به ساختارهای دانشی وابسته به پرخاشگری را افزایش می دهد. فرضیه رقابت صرف، اظهار می دارد که بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز به طور معمول سطح بالایی از رقابت را در مقایسه با بازی‌های ویدئویی فاقد خشونت در خود دارند. بر اساس این فرضیه، سطح افزایش یافته رقابت، پرخاشگری را افزایش می دهد. یکی از راه‌های آزمودن این فرضیه ها این است که شرکت کنندگان را در برابر بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز و فاقد خشونت به صورت همسان در رقابت قرار دهیم. چهار آزمایش این فرضیه ها را با بررسی تأثیر خشونت غیرمجاز در بازی‌های ویدئویی ورزشی بر متغیرهای وابسته به پرخاشگری مورد آزمون قرار دادند. آزمایش یک نشان داد که بازی‌های ویدئویی ورزشی خشونت آمیز غیرمجاز، محتوای خشونت آمیز بیشتری نسبت به بازی‌های ویدئویی فاقد خشونت ورزشی مشابه دارند، اما از نظر رقابت پذیری تفاوت معناداری نداشتند. در آزمایش های باقی مانده، شرکت کنندگان یکی از بازی‌های ویدئویی ورزشی خشونت آمیز و یا غیر خشونت آمیز را بازی کردند.

سپس شرکت کنندگان مقیاس‌هایی را که ادراک پرخاشگرانه (آزمایش یک)، تأثیرپذیری پرخاشگرانه (آزمایش دو)، نگرش نسبت به پرخاشگری در بازی‌های ویدئویی ورزشی (آزمایش سه) و یا رفتار پرخاشگرانه (آزمایش چهار) را ارزیابی می کردند، تکمیل نمودند. قرارگیری در معرض بازی‌های ویدئویی ورزشی خشونت آمیز، تأثیرپذیری پرخاشگرانه، ادراک پرخاشگرانه، رفتار پرخاشگرانه و نیز برخی نگرش‌های مثبت نسبت به پرخاشگری در بازی‌های ویدئویی ورزشی را افزایش داد. از آنجا که تمام بازی‌ها رقابتی بودند، این یافته ها، فرضیه محتوای خشونت آمیز را تأیید می کنند و نسبت به تأیید فرضیه رقابت صرف ناکام ماندند.

جدول شماره ۲

تأثیرات اولویت بخشی به کلیشه های نژادی در بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز

The effects of priming racial stereotypes through violent video games

کمیته رساله:
دکتر چاد ماهود
دکتر اوسی اپیا
دکتر دیوید راسکوس اولدسن

سال ۲۰۰۹
رساله دکترای رشته ارتباطات

وینسنت جوزف چیکیرایلو، ام، ای،
دانشگاه ایالتی اوهایو،
رتبه علمی دانشگاه ۶۸

چکیده: این مطالعه، تأثیر بازنمایی نژادی در بازی‌های ویدئویی خشونت آمیز را بر نتایج مرتبط با پرخاشگری و کلیشه سازی مورد بررسی قرار داده است. شرکت کنندگان موظف شدند به طور تصادفی یکی از دو بازی ویدئویی محبوب (Grand Theft Auto: III و یا Grand Theft Auto: San Andreas) را بازی کنند. فرض شد که بازی Grand Theft Auto: San Andreas مملو از تصاویر کلیشه ای آفریقایی_آمریکایی تبارها بوده و به همین دلیل ممکن است بر نتایج مربوط به کلیشه سازی بیش از شرایطی با فقدان بازنمایی نژادی (بازی Grand Theft Auto: III) تأثیر بگذارد. کار تداعی ضمنی (آی.ای.تی) به منظور فهم اینکه آیا افرادی که بازی Grand Theft Auto: San Andreas را انجام می دادند، با تداعی های کلیشه سازی آفریقایی_آمریکایی تبارها تحریک شده بودند یا خیر، به کار بسته شد. آی.ای.تی نشان داد که شرکت کنندگانی که بازی ویدئویی دارای بازنمایی نژادی را بازی کرده بودند، روند تداعی های کلیشه سازی را بیش از یک بازی فاقد آنگونه بازنمایی ها، تحت تأثیر قرار دادند. علاوه بر این، تفاوت معناداری میان شرایط آزمایشگاهی و شرایط کنترل شده بر تأثیرپذیری پرخاشگرانه وجود دارد. این پژوهش یافته هایی برای مدل جامع پرخاشگری (جی.ای.ام) و نیز عواملی را که نیاز به بررسی بیشتری در همان مدل برای پژوهش‌های آینده دارند نشان می دهد.

جدول شماره ۳

مؤلفه های روانی معنوی در بازی ویدئویی چند نفره آنلاین اول شخص تیرانداز ایکس باکس^{۳۳}

Psycho-Spiritual Components in Multiplayer Online First Person Shooter Xbox Videogaming

سال ۲۰۱۰
تز مقطع دکترای رشته مشاوره معنوی^{۳۴}

کارول زد.ای. سالیسبری مک گینیس
دانشگاه لویولا، مری لند
رتبه علمی دانشگاه: ندارد

چکیده: این پژوهش کیفی اجزای روانی معنوی را در پدیدارشناسی بازی ویدئویی چند نفره آنلاین اول شخص تیرانداز در کنسول خانگی ایکس باکس (ام.ا.اف.پی.اس) را در ۱۵ بزرگسال جوان بین سنین ۱۸ و ۲۳ سال، شناسایی کرده است. هفت موضوع شامل سرگرمی و آرامش بخشی، اعتبار در فضای مجازی، فضای امن بزرگسال برای خشم، صحبت کردن به عنوان یک امر مهم، مسائل جنسیتی، عقاید شرکت کننده و پتانسیل اعتیاد، به منظور همگراسازی زیر موضوعات و مفاهیمی در مشاوره معنوی، شناسایی شدند و مورد ارزیابی قرار گرفتند. تاریخچه مختصری در مورد استفاده از فناوری به تهیه لیستی از عناصر غالب که بازی ویدئویی ام.ا.اف.پی.اس را شامل می شد، منجر شد. هر دو مؤلفه مثبت و منفی روانی_معنوی نیز مشخص شد. به طور کلی، شرکت کنندگان در این مطالعه بازی ویدئویی ام.ا.اف.پی.اس را به عنوان یک بازی سرگرم کننده و روشی اجتماعی برای سرگرمی بزرگسالان که کاربردی، اقتصادی و امن بود، استنباط کردند. استفاده از صدا در هدست در حین بازی ویدئویی ام.ا.اف.پی.اس حاکی از جدایی ناپذیری با سطح افزایش یافته اعتماد بین فردی، دانستن، جامعه و ارتباطات کلامی، که شامل ناسزا گویی عصبانی و غیرعصبانی می شد، بود. مفاهیم منفی شامل استفاده از کلام منفی، پتانسیل اعتیاد، خود خاموشی برای زنان و جایگزینی این جامعه مجازی برای کمک هزینه تحصیلی آفلاین می شد.

^{۳۳} Multi-Player Online First-Person Shooter (MOFPS)

^{۳۴} self-muting

جدول شماره ۴

کشف عوامل مرتبط با رفتار پرخاشگرانه در نوجوانان

Exploring factors associated with aggressive behaviour in adolescents

اساتید: لوئیس دیکسون جسیکا وودامز	سال ۲۰۱۰ تز مقطع دکترای رشته روانشناسی	هانا لوئیس گادارد، دانشگاه بیرمنگام، اجباستون، انگلیس، رتبه علمی دانشگاه: ۱۴۸
---	---	---

چکیده: این تز به بررسی عوامل مرتبط با رفتار پرخاشگرانه در نوجوانان می پردازد. در ادامه معرفی کار ارائه می گردد. فصل اول دربردارنده مروری بر ادبیات نظام مند با بررسی ارتباط میان خشونت بازی‌های ویدیویی و رفتار پرخاشگرانه در نوجوانان است. نتایج حاصل از این بررسی حاکی از آن است که شواهدی وجود دارد که نشان دهنده ارتباط بین قرارگرفتن در معرض بازی‌های ویدیویی خشونت آمیز و رفتار پرخاشگرانه است. با این حال، این بررسی همچنین نشان داد که تناقضاتی بین مطالعات و چندین محدودیت روش شناختی از آن دست وجود دارد؛ در نتیجه، این فصل به تشخیص خلأها در ادبیات موجود می پردازد. فصل دوم شامل بخشی از تحقیقات تجربی است که به بررسی ارتباط بین قرارگیری در معرض خشونت در بازی‌های ویدیویی و رفتارهای پرخاشگرانه در نمونه ای از نوجوانان می پردازد. علاوه بر این، تحقیقات تجربی میانجی ها و تعدیل کننده های ممکن این رابطه را کشف کرد؛ یعنی خصومت معطوف به تعصب، همدلی و مواجهه با خشونت در زندگی واقعی. نتایج حاصل از این تحقیق، به رابطه بین قرارگیری در معرض خشونت در بازی‌های ویدیویی و رفتار پرخاشگرانه پی برد. علاوه بر این، این مطالعه دریافت که خصومت معطوف به تعصب، همدلی و مواجهه با خشونت در زندگی واقعی، این رابطه را تعدیل می کند. فصل سوم مطالعه ای موردی است که ارزیابی روان شناختی، قاعده مندانه و مداخله برنامه ریزی شده با یک فرد جوان را که رفتارهای پرخاشگرانه نشان می دهد، توصیف می نماید. تعدادی از ملاحظات درمان و موانع بالقوه درمان در نمونه مورد بررسی، مورد بحث قرار گرفته است. فصل چهارم به بررسی انتقادی پرسشنامه روانشناختی سبک‌های تفکر کیفی (پی.آی.سی.تی.اس) (نسخه ۳,۰) می پردازد که در مطالعه موردی فصل سوم مورد استفاده قرار گرفته است. این مرور به بررسی پایایی و روایی داده های گزارش شده برای اندازه گیری و نیز محدودیت‌های آن می پردازد. در نهایت، نتایج این تز در فصل پنجم مورد بحث واقع شده است.

جدول شماره ۵

فهم روابط میان پرخاشگری نمایشی و پرخاشگری مشاهده شده در تلویزیون و بازی‌های ویدیویی در کودکان مراجعه گر به متخصص خدمات سلامت روان سرپایی مبتلا به مشکلات رفتاری و عاطفی

Understanding associations between exhibited aggression and aggression seen on television and in video games in children with behavioural and emotional difficulties, attending specialist outpatient mental health services

اونا میتروفن دانشگاه وارویک، انگلیس رتبه علمی دانشگاه: ۱۰۳	سال ۲۰۱۰ تز مقطع دکترای رشته پزشکی
--	---------------------------------------

چکیده: احتمال اینکه دیدن پرخاشگری در تلویزیون و در بازی‌های ویدیویی منجر به پرخاشگری در کودکان شود، یکی از دغدغه‌های بهداشت عمومی محسوب می شود. مروری نظام مند شواهدی ناکافی، متناقض و ناقص از نظر روش شناختی را با توجه به این رابطه در کودکان دارای مشکلات رفتاری و عاطفی، دریافت. این مرور همچنین پیچیدگی این موضوع به همراه خلأهای متعدد در دانش را نشان داد. مطالعات اندکی مبتنی بر موقعیت‌های بالینی وجود دارد.

این تز یک مطالعه آزمایشی به روش ترکیبی را گزارش می کند که روابط احتمالی میان پرخاشگری مشاهده شده در تلویزیون و در بازی‌های ویدیویی و نیز پرخاشگری گزارش شده را در کودکان مراجعه گر به متخصص خدمات سلامت روان سرپایی کودک و نوجوان (سی.ای.ام.اچ.اس) ^{۳۵}، کشف نموده است. چهل و هفت کودک ۷ تا ۱۱ ساله دارای مشکلات رفتاری و عاطفی مراجعه گر به سی.ای.ام.اچ. اس و والدین آن‌ها در یک پیمایش شرکت کردند. بیست کودک به طور هدفمند انتخاب شدند؛ آن‌ها با یکی از والدین / والدین در مصاحبه نیمه ساختارمندی شرکت کردند که با استفاده از روش تجزیه و تحلیل چارچوبی، ارزیابی شدند.

یافته های کمی نشان میدهد که کودکان انواع مختلفی از پرخاشگری را با فراوانی و شدت متفاوت نشان می دهند. یافته های کیفی نشان می دهد که کودکان پرخاشگری را در محیط‌های واقعی و مجازی چندگانه مشاهده می کنند. کودکان فکر نمی کنند که رفتارشان متأثر از دیدن پرخاشگری است. والدین پرخاشگری را به عنوان نتیجه ترکیبی از عوامل درونی و محیطی، مد نظر قرار می دهند که در این میان مشاهده پرخاشگری در زندگی واقعی تأثیر بیشتری نسبت به پرخاشگری در بازی‌های تلویزیونی / ویدیویی دارد. پرخاشگری کلامی اغلب در محیط‌های واقعی و مجازی دیده می شود، به طور مکرر ابراز می شود و به شدت با روابط ضعیف با همسالان و رفتار جامعه پسند ضعیف همراه است.

در حال حاضر هیچ مدرک قطعی دال بر هرگونه ارتباط میان مشاهده پرخاشگری در تلویزیون و در بازی‌های ویدیویی و پرخاشگری ابراز شده در این کودکان وجود ندارد. این تز تعهد و روش شناختی برای پژوهش‌های آینده، مقابله با چالش‌های تحقیق در این حوزه را پیشنهاد می کند. والدین، سازمانهای حرفه ای و سیاست گذاران باید به نقش پرخاشگری، به خصوص از نوع کلامی که کودکان در محیط‌های واقعی و مجازی می بینند، توجه نمایند.

اطلاع نگاشت

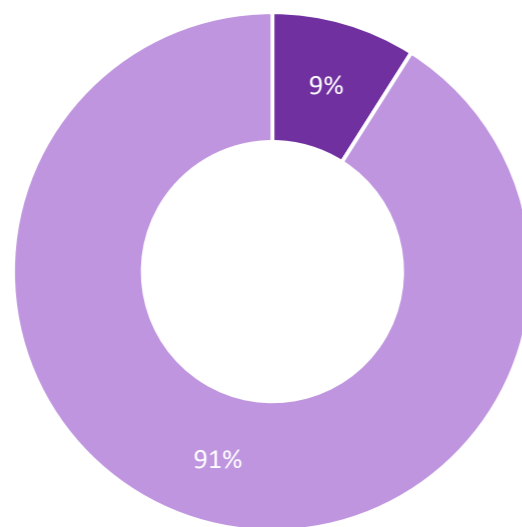
اعداد و نمودارهای آماری، نمایشگر داده‌هایی هستند که هدف آن‌ها ارائه سریع و ساده اطلاعات پیچیده است. اطلاعات آماری به دست آمده از مجموع پژوهش‌های علمی در زمینه بازیهای ویدئویی خشونت آمیز، در بخش پیش رو ارائه شده است. در این بخش با اطلاعات آماری ۷ زیربخش در پژوهش‌های این حوزه آشنا خواهید شد.

۱. حجم مقالات مرتبط با حیطه بازی‌های ویدئویی و خشونت
۲. استناد در مقالات خارجی مرتبط با این حیطه
۳. مجلات علمی مرتبط با این حیطه
۴. پژوهشگران فعال در این حیطه
۵. کشورهای فعال در این حیطه
۶. زبان پژوهشی فعال در این حیطه
۷. رشته‌های دانشگاهی فعال در این حیطه

تعداد کل مقالات علمی حیطه بازی‌های ویدئویی و خشونت

۴۰۰ مقاله

تعداد مقالات حوزه خشونت و بازی‌های دیجیتال براساس تعداد استناد



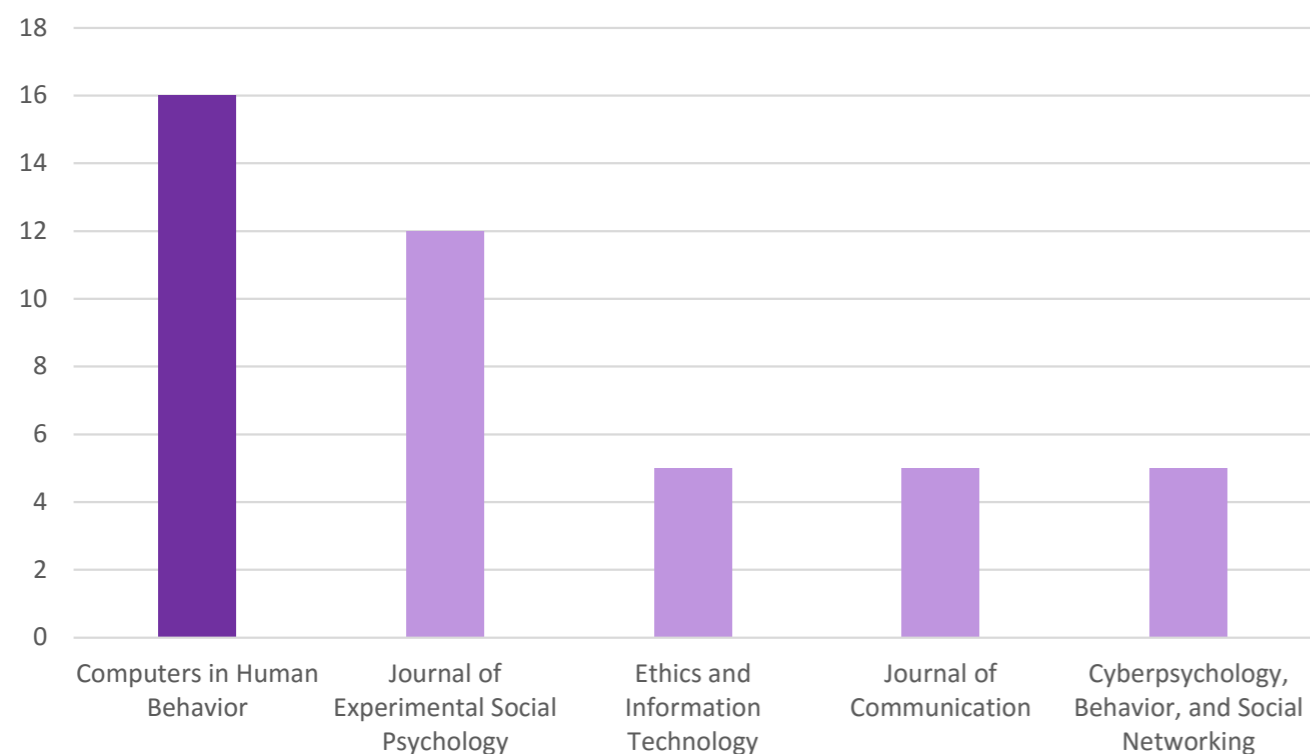
تعداد مقالات دارای کمتر از ۵۰ استناد ■ تعداد مقالات دارای بیش از ۵۰ استناد ■



مجله **Computers in Human Behavior** با انتشار ۱۶ مقاله علمی در این حوزه، بیشترین تعداد مقالات را در طی ۲۰ سال گذشته منتشر کرده است. ۶۳ مقاله از مجموع ۴۰۰ مقاله علمی این حوزه در ۱۰ ژورنال علمی، منتشر شده اند. از مجموع ۱۰ مجله پرکار در این حوزه، ۷ مجله حول موضوع روانشناسی منتشر می شوند.

۹ درصد مقالات (۳۶ مقاله) از مجموع ۴۰۰ مقاله مرتبط با حوزه خشونت و بازی‌های ویدئویی در ۲۰ سال گذشته، بیش از ۸۸,۳۷ درصد استنادها (۱۰۵۰۲ استناد) را به خود اختصاص داده‌اند، در حالیکه ۹۱ درصد مقالات (۳۶۴ مقاله) از مجموع ۴۰۰ مقاله مرتبط با حوزه خشونت و بازی‌های ویدئویی در ۲۰ سال گذشته، فقط ۱۱,۶۳ درصد استنادها (۱۳۸۱ استناد) را به خود اختصاص داده‌اند.

مجلات‌تی که در طی ۲۰ سال گذشته بیشترین مقالات را در حوزه خشونت و بازی‌های ویدئویی منتشر نموده اند



ردیف	نام مجله	فراوانی
۱	Computers in Human Behavior	۱۶
۲	Journal of Experimental Social Psychology	۱۲
۳	Ethics and Information Technology	۵
۴	Journal of Communication	۵
۵	Cyberpsychology, Behavior, and Soc. Networking	۵
۶	Psychological Bulletin	۴
۷	Aggression and Violent Behavior	۴
۸	Journal of Psychological Science	۴
۹	Aggressive Behavior	۴
۱۰	Media Psychology	۴

اطلاعات آماری ۱۰ مجله علمی فعال در حوزه خشونت و بازی‌های ویدئویی

شماره	نام	ناشر	شاخص اچ	SJR ^{۳۶}	ضریب تاثیر ^{۳۷}	ضریب تاثیر ۵ ساله	مجموع استنادها	سرانه استناد هر مقاله	مدت انتشار
۱	Computers in Human Behavior	Elsevier Limited	۸۲	۱,۵۸	۲,۶۹۴	۳,۶۴۲	۳۴۲۱	۳,۷۹	۳۱ سال
۲	Journal of Experimental Social Psychology	Academic Press .Inc	۸۸	۲,۱۵	۲,۲۸۵	۳,۱۴	۱۴۸۸	۲,۴۸	۵۰ سال
۳	Ethics and Information Technology	Springer .Netherlands	۲۸	۰,۷۱	-	-	۱۲۹	۱,۵۶	۱۵ سال
۴	Journal of Communication	.Wiley-Blackwell	۷۳	۲,۶۸	۳,۱۶	-	۷۰۰	۳,۲۵	۳۷ سال
۵	Cyber psychology, Behavior, and Social Networking	Mary Ann Liebert .Inc	۸۱	۱,۶۵	۲,۱۸۲	-	۱۳۰۱	۲,۶۹	۵ سال
۶	Psychological Bulletin	American Psychological .Association Inc	۲۰۹	۶,۴۷	۱۴,۷۵۶	-	۱۹۳۱	۱۱,۶۳	۱۱۰ سال
۷	Aggression and Violent Behavior	.Elsevier Limited	۶۶	۱,۳۴	۱,۹۲۶	۲,۶۶۸	۵۵۷	۲,۲۹	۱۸ سال
۸	Journal of Psychological Science	SAGE .Publications Inc	۱۷۰	۳,۵۹	-	-	۴۳۲۹	۵,۱۲	۲۰ سال
۹	Aggressive Behavior	.Wiley-Liss Inc	۶۱	۱,۵	۲,۲۷۵	-	۳۷۰	۲,۳	۳۷ سال
۱۰	Media PsychWology	Routledge	۴۱	۱,۲۵	-	-	۱۱۸	۱,۴	۱۵ سال

از میان ده مجله علمی برتر در حوزه خشونت در بازی‌های ویدئویی، بالاترین استنادها متعلق به مجلات Psychological Science (۴۳۲۹) و Computers in Human Behavior (۳۴۲۱) می باشد.

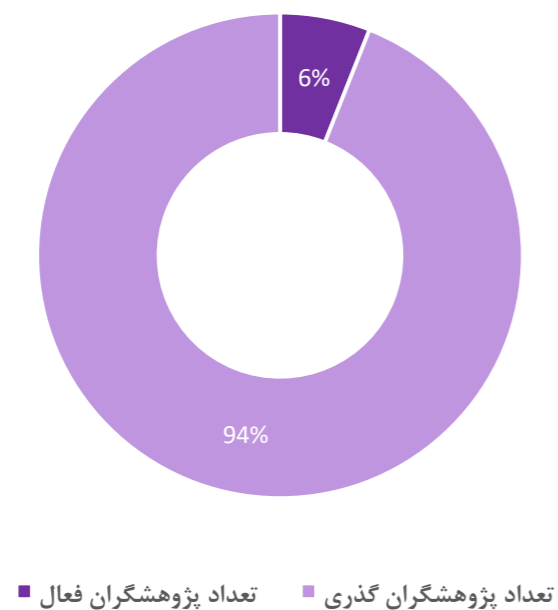
بالاترین استناد نسبت به هر مقاله، متعلق به Psychological Bulletin (۱۱,۶۳) می باشد.

بالاترین میزان شاخص SJR متعلق به مجله Psychological Bulletin (۶,۴۷) می باشد.

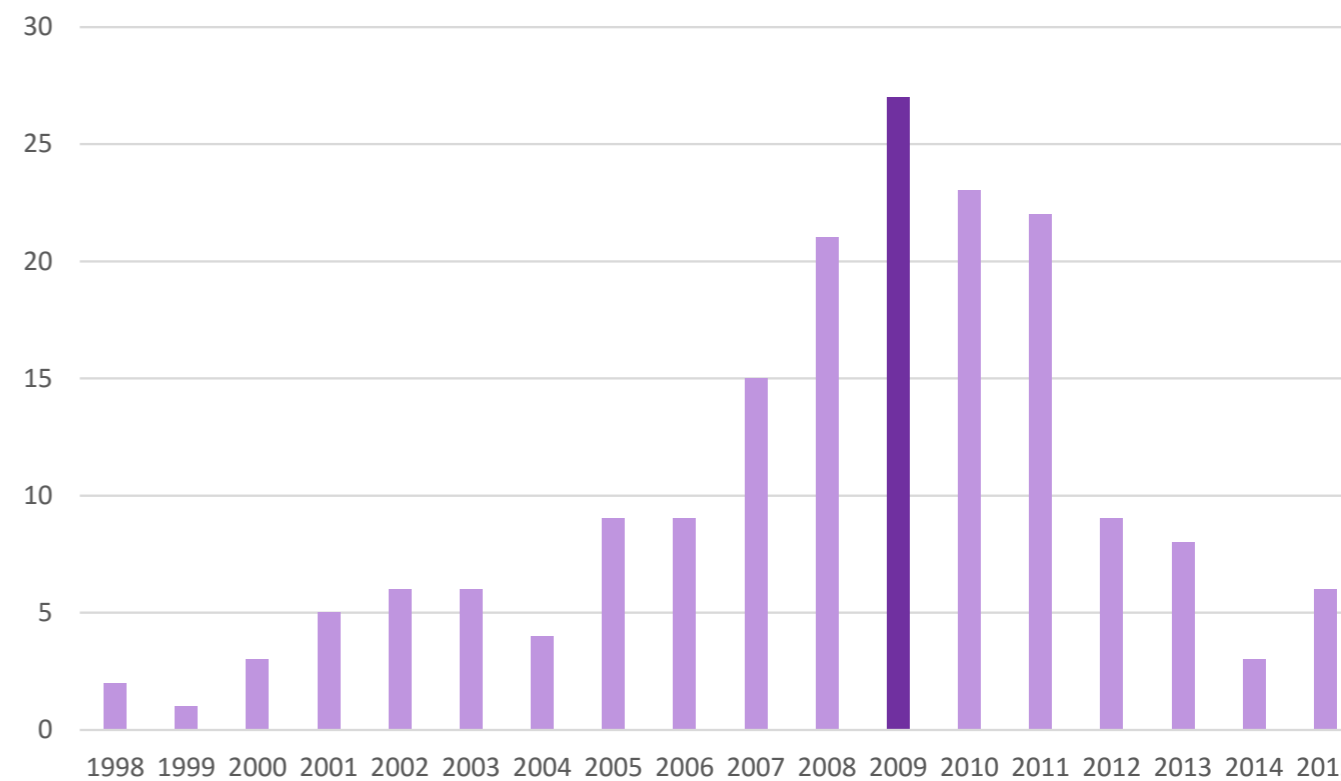
بالاترین میزان شاخص اچ در میان مجلات متعلق به Psychological Bulletin (۲۰۹) و Journal of Psychological Science (۱۷۰) می باشد.

۳۶ شاخص SJR بازدید مجلات موجود در Scopus را از سال ۱۹۹۶ تا به امروز نشان می دهد.
۳۷ ضریب تاثیر: این شاخص نشان‌دهنده فراوانی استندهایی است که در طول یک دوره زمانی مشخص به یک مقاله چاپ و در یک نشریه داده می‌شود.

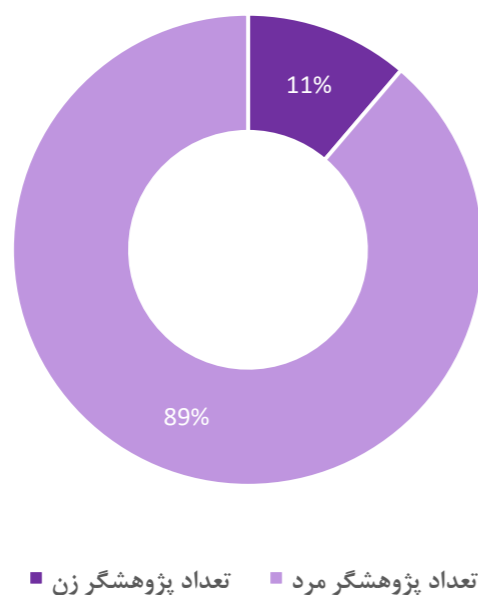
نسبت جمعیت پژوهشگران فعال و گذری در حوزه خشونت در بازیها در دنیا:



تعداد مقالات حوزه خشونت و بازیهای ویدئویی به تفکیک سال انتشار



جنسیت پژوهشگران در حوزه خشونت و بازیهای دیجیتال



• در سال ۲۰۰۹ با انتشار ۲۷ مقاله، بیشترین مقالات در این حوزه منتشر شده است.
 • در طی ۱۰ سال گذشته، کمترین آمار انتشار مقالات در حوزه خشونت در بازیها متعلق به سالهای ۲۰۱۴ و ۲۰۱۵ می باشد.

سال شروع به پژوهش پژوهشگران برتر در حوزه خشونت در بازی‌های ویدئویی (۱۰ پژوهشگر برتر):

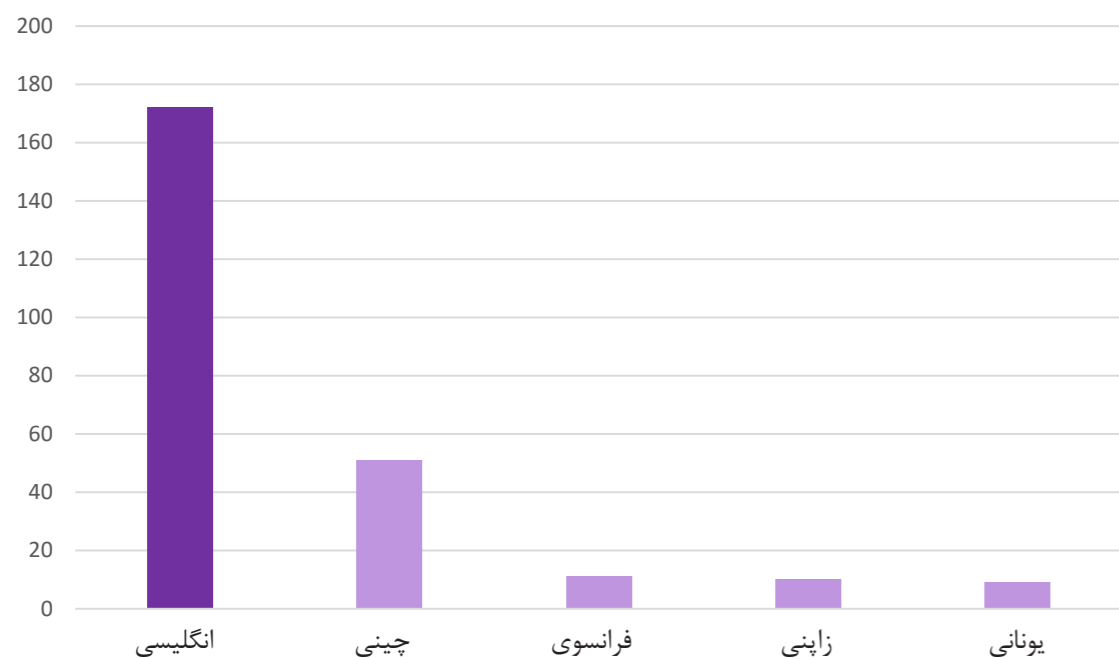
نام پژوهشگر	سال شروع به پژوهش
Craig A. Anderson	۱۹۷۹
Brad J. Bushman	۱۹۷۱
Nicholas L. Carnagey	۲۰۰۳
Douglas A. Gentile	۱۹۸۷
Bruce D. Bartholow	۱۹۷۱
Christopher J. Ferguson	۲۰۰۰
Akira Sakamoto	۲۰۰۷
Elly A. Konijn	۲۰۰۱
Nobuko Ihuri	۲۰۰۷

متاخترترین پژوهشگران حوزه خشونت در بازی‌ها

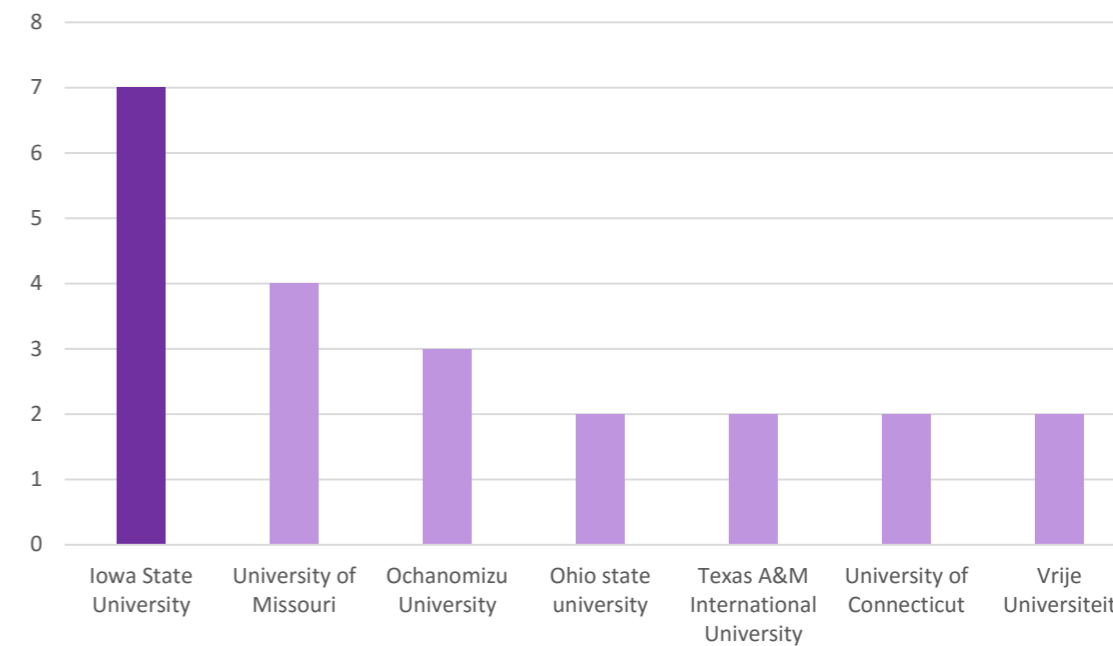
نام پژوهشگر	سال شروع به پژوهش
Christopher J. Ferguson	۲۰۰۰
Elly A. Konijn	۲۰۰۱
Nicholas L. Carnagey	۲۰۰۳
Akira Sakamoto	۲۰۰۷
Nobuko Ihuri	۲۰۰۷

نام پژوهشگر	تعداد کل مقالات	تعداد مقالات در حوزه خشونت در بازی‌ها	تعداد کل استنادها به پژوهشگر	تعداد استنادها به پژوهشگر در حوزه خشونت در بازی‌ها	شاخص اچ	نام دانشگاه
Craig A. Anderson	۱۲۲	۴۳	۱۹۸۴۹	۱۰۶۰۱	۶۰	Iowa State University, Ames, USA
Brad J. Bushman	۹۳	۲۵	۱۵۵۱۸	۶۱۲۷	۵۰	Ohio state university
Nicholas L. Carnagey	۱۲	۹	۱۶۷۹	۱۵۵۰	۹	Department of Psychology, Iowa State University, Ames, USA
Douglas A. Gentile	۴۳	۲۰	۱۴۵۴	۱۳۲۳	۱۴	Iowa State University, Ames, USA
Bruce D. Bartholow	۴۴	۸	۱۷۴۴	۱۱۹۰	۱۳	University of Missouri-Columbia, Columbia, MO, USA
Christopher J. Ferguson	۶۷	۱۸	۲۱۶	۹۲	۸	Texas A&M International University
Akira Sakamoto	۸	۷	۱۰۷۴	۱۰۷۴	۴	Ochanomizu University, Japan
Elly A. Konijn	۲۲	۴	۷۸۹	۳۵۹	۶	Vrije Universiteit, De Boelelaan Amsterdam, The Netherlands
Nobuko Ihuri	۷	۷	۱۰۲۵	۱۰۲۵	۴	Ochanomizu University, Japan
Akiko Shibuya	۱۱	۵	۱۰۵۰	۱۰۵۰	۳	department of Clinical Pharmacology, Tokyo University of Pharmacy and Life Sciences, Japan

تعداد مقالات حوزه پژوهشی خشونت و بازیهای ویدئویی براساس زبان مقاله

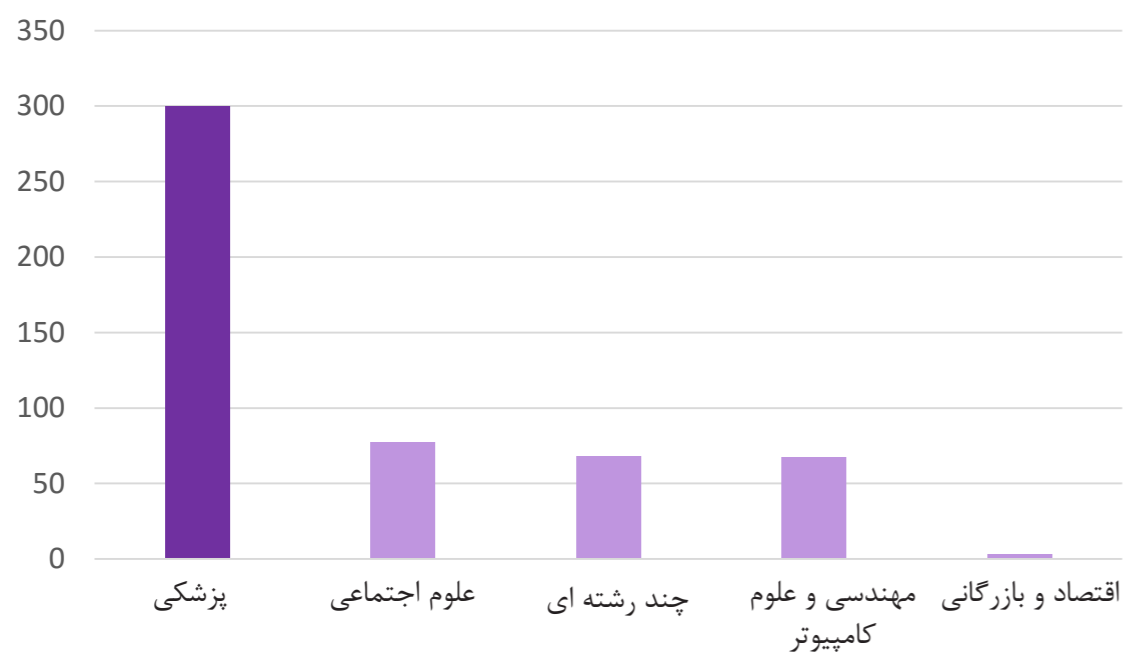


دانشگاه هایی که بیشترین پژوهشگر فعال را در حوزه خشونت و بازیهای ویدئویی در دنیا دارا می باشند (دانشگاه های فعال در حوزه پژوهش خشونت و بازیهای ویدئویی)

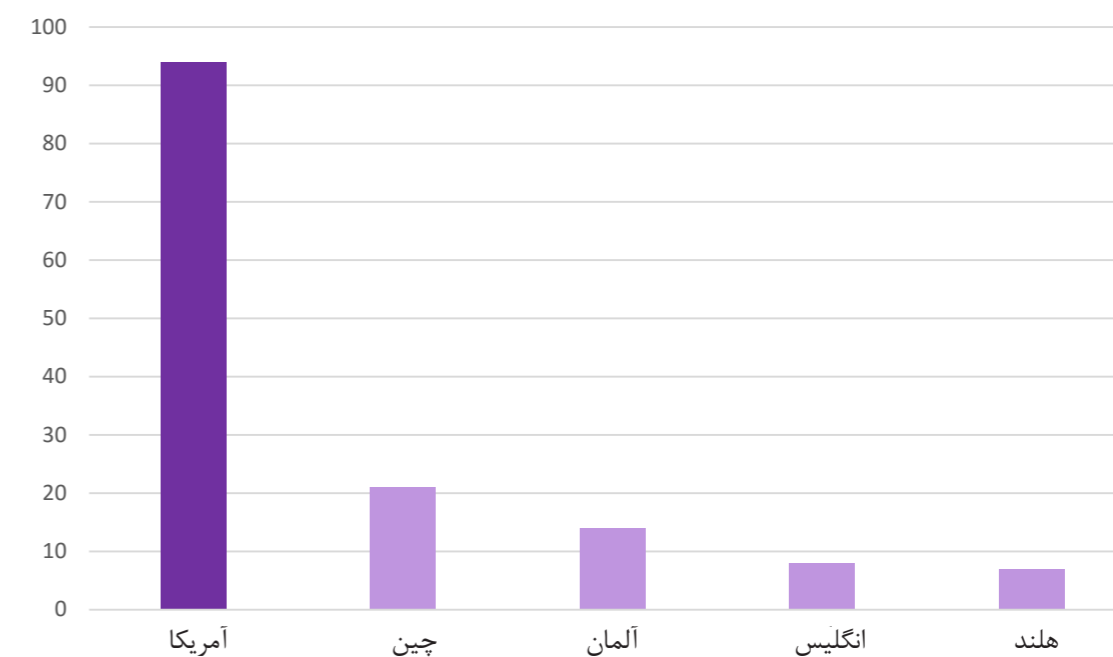


دانشگاه ایالتی آیووا با اختصاص ۱۸,۴۲ درصد (۷ پژوهشگر دانشگاهی) از مجموع ۳۸ دانشگاه دارای پژوهشگر فعال، فعالترین دانشگاه در حوزه پژوهشهای خشونت و بازیها می باشد.

تعداد مقالات حوزه خشونت و بازیهای دیجیتال براساس رشته های دانشگاهی



کشورهایی که در حوزه خشونت و بازیهای ویدئویی پژوهشهای بیشتری داشته اند



معرفی پژوهشگران برتر



مقالات، رساله‌ها، پایان‌نامه‌ها و کتاب‌های پژوهشگران برتر را در بخش‌های قبلی معرفی کردیم و تاحدودی با اسامی پژوهشگران مطرح در موضوع خشونت در بازی‌های ویدئویی آشنا شدید. در این بخش به معرفی ۵ نفر از برترین محققان و پژوهشگران این حوزه می‌پردازیم. هدف از معرفی این پژوهشگران، آشنایی هرچه بیشتر با فعالیت‌های علمی این افراد و زوایای پژوهشی و کاری آنها می‌باشد. همچنین در این بخش با شاخص‌های علمی این پژوهشگران نظیر شاخص اچ، تعداد مقالات علمی، تعداد استنادات و ... آشنا خواهید شد. لازم به ذکر است مهمترین ملاک انتخاب و معرفی این محققان در این بخش، تعداد مقالات علمی آنها در حوزه خشونت در بازی‌های ویدئویی می‌باشد.

دکتر نیکلاس ال. کارناجی Nicholas L. Carnagey

دکتر کارناجی دانشیار رشته روانشناسی دانشگاه ایالتی آیووا در کشور آمریکا می‌باشد. وی از لحاظ مقام علمی در حوزه پژوهشی و مطالعاتی بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز، مقام پنجم را در دنیا به خود اختصاص داده است.

کارناجی در حال حاضر دارای ۱۲ عنوان مقاله علمی می‌باشد که در این میان ۹ مورد آن در حوزه بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز نگاشته شده است. همچنین شاخص اچ این پژوهشگر ۹ می‌باشد که در مقایسه با شاخص مشابه سایر پژوهشگران حوزه بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز در دنیا، رتبه چهارم محسوب می‌شود.

همچنین شاخص اچ این پژوهشگر ۹ می‌باشد که در مقایسه با شاخص مشابه سایر پژوهشگران حوزه بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز در دنیا، رتبه چهارم محسوب می‌شود. علاوه بر این کلیه استنادات صورت گرفته به آثار علمی وی ۱۶۷۹ مورد است که از این تعداد ۱۵۵۰ یعنی ۹۲٫۳۱ درصد استنادها به مقالات علمی با موضوع خشونت در بازی‌های ویدئویی بوده است. این پژوهشگر در تحقیقات خود با پروفسور کریگ اندرسون در دانشگاه آیووا به این نتیجه دست یافتند که خشونت همراه با پاداش در بازی‌های ویدئویی، موجب افزایش رفتار و تفکر خصومت‌آمیز و پرخاشگرانه می‌شود. رفتار خشن تنبیه شده در بازی‌های ویدئویی نیز به همان اندازه موجب افزایش خصومت می‌شود اما رفتار و تفکر پرخاشگرانه را چندان افزایش نمی‌دهد. وی نتایج این تحقیق مشترک با دکتر اندرسون را در مجله علمی انجمن روانشناسی آمریکا تحت عنوان «تاثیرات پاداش و تنبیه در بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر تاثیر پذیری، ادراک و رفتار پرخاشگرانه» منتشر کرده است.

پروفسور کریگ ای. اندرسون (Craig A. Anderson)

کریگ اندرسون در سال ۱۹۷۶ مدرک کارشناسی خود را در رشته روانشناسی از دانشگاه باتلر دریافت کرد. همچنین تحصیلات تکمیلی را در رشته روانشناسی در دانشگاه استنفورد ادامه داد و در ۱۹۷۸ موفق به دریافت مدرک کارشناسی ارشد شد و در سال ۱۹۸۰ مدرک دکترای تخصصی را از این دانشگاه اخذ نمود. این استاد برجسته، تا کنون عضو هیأت علمی دانشگاه های رایس (۱۹۸۰-۱۹۸۸)، اوهایو (۱۹۸۴-۱۹۸۵) و میسوری (۱۹۸۸-)



مدیر مرکز مطالعات خشونت و مدیر گروه روانشناسی دانشگاه ایالتی آیووا در کشور آمریکا می‌باشد.

کریگ اندرسون استاد برجسته رشته روانشناسی در دانشگاه ایالتی آیووا با برخورداری از ۳۵ سال سابقه علمی و پژوهشی در این رشته، در حال حاضر به عنوان استاد برتر حوزه خشونت در بازی‌های ویدئویی در دنیا شناخته می‌شود. وی که به طور تخصصی در دانشگاه آیووا بر حوزه خشونت متمرکز شده است، تحقیقات آزمایشگاهی و میدانی خود را در همین زمینه در «مرکز مطالعات خشونت» انجام می‌دهد.



دکتر برد جی. بوشمن Brad J. Bushman



برد جی. بوشمن، استاد رشته ارتباطات و روانشناسی در دانشگاه ایالتی اوهایو و رشته علوم ارتباطات در دانشگاه ویو (وریه) آمستردام می باشد. دکتر بوشمن در حال حاضر به دلیل تمرکز بر حوزه پژوهشی بازی های ویدئویی خشونت آمیز در جایگاه دوم علمی دنیا قرار دارد. وی اغلب آثار علمی و پژوهشی خود را در زمینه پرخاشگری، خشونت و مخصوصاً بازیهای ویدئویی خشن با همکاری دکتر کریگ اندرسون نگاشته است.

اغلب پژوهشهای دکتر اندرسون بر روی بازیهای ویدئویی خشونت آمیز و اثرات متعاقب آن یعنی پرخاشگری متمرکز میباشد. وی همچنین تحقیقات جنجال برانگیزی در حوزه تاثیر بازیهای ویدئویی خشونتآمیز بر رفتار و ادراک انجام داده است. در سال ۲۰۰۷ کتابی به نام «تأثیرات بازیهای ویدئویی خشونتآمیز بر کودکان و نوجوانان؛ نظریه، پژوهش و سیاستهای عمومی» را به همراه دو تن از همکاران خود به نام داگلاس جنتایل و کترین باکلی انجام داده است که در این کتاب به بررسی کامل تأثیرات بازیهای ویدئویی خشونت آمیز بر بازیکنان پرداخته و از کلیه تحقیقات و پژوهشهای قبلی خود در این کتاب یاد کرده است. منتقدان دکتر اندرسون معتقدند که وی در نشان دادن تاثیر خشونتبار بازیهای ویدئویی خشن، اغراق نموده است و یافته های وی از ارتباط علی رفتار پرخاشگرانه و انجام بازیهای ویدئویی خشونت آمیز به خوبی پشتیبانی نمیکند. البته اندرسون و همکارانش و نیز سایر پژوهشگرانی که یافته های علمی آنها دال بر اثرات خشونتبار بازیهای ویدئویی خشن بوده است، این انتقادات را به خوبی پاسخ دادهاند.

این استاد رشته روانشناسی، در طول دوران فعالیت پژوهشی خود، مجموع ۱۲۲ مقاله علمی پژوهشی نگاشته است که از این تعداد بخش چشمگیری در حوزه خشونت می باشد؛ به طوریکه ۴۳ مقاله آن به طور اختصاصی با محوریت

بازی های ویدئویی خشونت آمیز و تأثیرات آن منتشر شده است. همچنین از آنجا که تعداد استنادها به مقالات یک پژوهشگر، شاخص مهمی در ارزیابی آثار علمی ایشان می باشد؛ کلیه آثار علمی اندرسون از ۱۹۸۴ مورد استناد برخوردار است و با توجه به اینکه وی سردمدار حوزه پژوهشی خشونت در بازی های ویدئویی در دنیا محسوب می شود، از این تعداد ۱۰۶۰۱ مورد منحصراً در همین حوزه برآورد می شود. به طوریکه می توان گفت ۵۳،۴ درصد از استنادها به آثار پژوهشی وی در زمینه مذکور بوده است. لازم به ذکر است که شاخص اچ این استاد حوزه خشونت در بازی های ویدئویی، ۶۰ ارزیابی شده است که در مقایسه با سایر پژوهشگران و اساتید این حوزه پژوهشی، بالاترین شاخص اچ در دنیا می باشد.

دکتر کریگ اندرسون در حال حاضر علاوه بر مقالات و کتاب در حوزه خشونت در بازیهای ویدئویی، تألیفات دیگری از جمله «کتاب راهنمای کودکان، فرهنگ و خشونت» دارد که با همکاری دکتر برد جی. بوشمن در سال ۲۰۰۶ نگاشته است.

به گفته دکتر اندرسون، حوزه اصلی علاقه مندی وی برای مطالعه و پژوهش، روانشناسی فردی و اجتماعی با رگه ای قوی از روانشناسی ادراکی می باشد. تمرکز پژوهشهای اخیر دکتر اندرسون بر نظریه خصوصیت (شامل سبک خصوصیتی)، مواجهه انسانی و فرایند قضاوت اجتماعی

می باشد. وی معتقد است اغلب مطالعات پژوهشی که در طول این سالین انجام داده است، متمرکز بر پرخاشگری و به طور بالقوه تأثیرات آسیب زننده به دلیل قرارگیری در معرض رسانه های سرگرمی ساز خشونت آمیز می باشد. سایر تحقیقات آزمایشگاهی مرتبط با موضوع پرخاشگری این استاد دانشگاه آیووا شامل حسودیت، شخصیت پرخاشگرانه، حساسیت زدایی، تاثیر سلاح و موضوعات سیاست عمومی با نظر به رسانه های خشونت آمیز می باشد.

حوزه های پژوهشی مورد علاقه دکتر اندرسون علاوه بر بازی های ویدئویی خشونت آمیز مباحث ذیل را در بر می گیرد:

پرخاشگری، تعارض، صلح

روانشناسی اجتماعی کاربردی

خصوصیات علی

شخصیت، تفاوت های فردی

روشهای تحقیق، ارزیابی

ادراک اجتماعی

دکتر اندرسون مدرس مباحث ذیل در دانشگاه ایالتی آیووا می باشد:

روانشناسی اجتماعی تجربی

آمار پیشرفته در روانشناسی سمینار

پرخاشگری انسانی

نظریه های روانشناسی اجتماعی

برای آشنایی بیشتر با آثار و پژوهشهای علمی دکتر کریگ اندرسون می توانید به آدرس زیر مراجعه فرمائید:

<https://public.psych.iastate.edu/caa/>

در دنیا محسوب میشود. همچنین مجموع استنادهای صورت گرفته به تألیفات وی ۱۵۵۱۸ می باشد که از این تعداد ۶۱۲۷ یعنی ۳۹،۴۸ درصد استنادها فقط در حوزه خشونت در بازی های ویدئویی بوده است.

بوشمن برای مدت ۲۵ سال بر حوزه مطالعاتی علل، پیامدها و راهکارهای پرخاشگری انسانی و خشونت متمرکز بوده است. گفتنی است دکتر بوشمن عضو کمیته «خشونت مسلحانه» رئیس جمهور آمریکا می باشد و در مقابل کنگره آمریکا در خصوص خشونت جوانان شهادت داده است. این استاد برجسته دانشگاه اوهایو در سال ۲۰۱۴ عنوان «یک عمر همکاری برجسته»^{۳۸} را در زمینه روانشناسی رسانه و فناوری از انجمن روانشناسی آمریکا دریافت کرد. حوزه های تحقیقاتی وی اغلب بر روی موضوعات خشونت رسانه ای و به طور خاص بازی های ویدئویی خشونت آمیز متمرکز بوده است. برای اطلاعات بیشتر در مورد دکتر برد جی. بوشمن می توانید به آدرس زیر مراجعه نمائید:

<http://www.commm.ohio-state.edu/people/faculty/userprofile/17.html>

این استاد دانشگاه اوهایو، مدرک کارشناسی خود را در سال ۱۹۸۴ در رشته روانشناسی از دانشگاه ایالتی وبر اخذ نمود. سپس اولین مدرک کارشناسی ارشد خود را در رشته آموزش و پرورش متوسطه در سال ۱۹۸۵ از دانشگاه ایالتی یوتا، دومین مدرک کارشناسی ارشد را در رشته روانشناسی در سال ۱۹۸۷ از دانشگاه میسوری و سومین مدرک کارشناسی ارشد را در رشته آمار از همان دانشگاه در سال ۱۹۹۰ اخذ نمود. وی همچنین مدرک دکترای خود را در رشته روانشناسی اجتماعی از دانشگاه میسوری در سال ۱۹۸۹ دریافت کرد و تا کنون کلیه فعالیت های علمی خود را در راستای رشته روانشناسی پیش برده است.

دکتر بوشمن در حال حاضر ۹۳ عنوان مقاله علمی پژوهشی در حوزه روانشناسی و روانشناسی اجتماعی دارد که از مجموع این تعداد، ۲۵ عنوان آن به طور خاص در حوزه خشونت در بازی های ویدئویی می باشد. لازم به ذکر است که در حال حاضر شاخص اچ دکتر بوشمن ۵۰ می باشد که در رابطه با پژوهش های انجام گرفته در حوزه خشونت در بازی های ویدئویی، رتبه دوم

دکتر داگلاس ای. جنتایل

Douglas A. Gentile



دکتر جنتایل دانشیار رشته روانشناسی رشد و مدیر آزمایشگاه پژوهش های رسانه دانشگاه ایالتی آیووا، یک دانشمند محقق، مربی، مولف و یکی از متخصصین برجسته دنیا در حوزه اثرات رسانه ها بر کودکان، نوجوانان و بزرگسالان می باشد. مجموع تلاشهای علمی وی در رشته روانشناسی و مخصوصاً پژوهش اثرات رسانه هایی مانند تلویزیون و بازی های ویدئویی، وی را در مقام سوم پژوهشی دنیا در زمینه مطالعاتی بازی های ویدئویی خشونت آمیز قرار داده است.

ها شامل: خشونت رسانه ای، رسانه های آموزشی، بازی های ویدئویی، تبلیغات، رتبه بندی رسانه ها و اعتیاد به فناوری بوده است. وی همواره معتقد بوده که اثرات رسانه ها چیزی بیش آن است که ما می پنداریم و هدف خود را معطوف به شناخت این اثرات به منظور افزایش حداکثری منافع و کاهش حداقلی آسیبهای بالقوه رسانه ها، قرار داده است.

جنتایل در طول دوران فعالیت و پژوهشهای علمی خود دو کتاب و ۴۳ عنوان مقاله علمی نگاشته است که از این تعداد مقالات علمی، ۲۰ مورد یعنی ۴۳،۵۱ درصد از کل آثارش در حوزه بازی های ویدئویی خشونت آمیز می باشد. وی همچنین از شاخص اچ ۱۴ برخوردار می باشد که در مقایسه با سایر پژوهشگران حوزه مطالعاتی

بازی های ویدئویی خشونت آمیز در دنیا، رتبه سوم محسوب می شود. مجموع استنادهای صورت گرفته به آثار این محقق ۱۴۵۴ می باشد که از این تعداد ۱۳۲۳ یعنی ۹۰،۹۹ درصد استنادها به پژوهشهای بازی های ویدئویی خشونت آمیز می باشد.

دکتر جنتایل همچنین در خصوص تأثیرات خشونت تلویزیون و بازی های ویدئویی، سخنرانیها و مقالات متعددی در مطبوعات می مانند نیویورک تایمز، واشنگتنپست، لس آنجلس تایمز و شبکه خبری بی بی سی داشته است. برای آشنایی بیشتر با این محقق حوزه خشونت در بازیهای ویدئویی می توانید به لینک زیر مراجعه نمائید:

<http://www.psychology.iastate.edu/~dgentile/>

دکتر کریستوفر جی. فرگوسن

Christopher J. Ferguson



دکتر فرگوسن دانشیار دانشگاه بین المللی ای اند ام تگزاس در رشته روانشناسی و عدالت کیفری و نیز دانشیار رشته روانشناسی دانشگاه استتسون می باشد. این محقق دانشگاهی، از نظر پژوهش های انجام گرفته و شمار مقالات و تحقیقات مرتبط با حوزه خشونت در بازی های ویدئویی، رتبه چهارم را در دنیا به خود اختصاص داده است.

آن به مقالات حوزه خشونت در بازی های ویدئویی بوده است. وی همچنین در سال ۲۰۰۹ کتابی تحت عنوان «جنایت خشونت آمیز»^{۳۹} نگاشته است که در آن به موضوع رسانه های خشونت آمیز پرداخته است.

شهرت دکتر فرگوسن اغلب به دلیل پژوهش در زمینه رابطه بین بازی های ویدئویی و رفتار خشونت آمیز می باشد. وی در سال ۲۰۰۸ بر پژوهشی که توسط دکتر کریگ ای. اندرسون با موضوع بازی های ویدئویی خشونت آمیز و پرخاشگری منتشر شده بود، انتقاداتی وارد کرد و ایراد اصلی این تحقیق را نتایج ضعیف آن ارزیابی کرد. در راستای همین پژوهش، در سال ۲۰۱۴ اقدام به انتشار نتایج تحقیقات خود نمود و اظهار داشت که علی رغم

دکتر فرگوسن فارغ التحصیل رشته روانشناسی دانشگاه استتسون در مقطع کارشناسی و رشته روانشناسی رشد از دانشگاه بین المللی فلوریدا می باشد. همچنین مدرک دکترای خود را در رشته روانشناسی بالینی از دانشگاه فلوریدای مرکزی اخذ نموده است.

این پژوهشگر در حال حاضر ۶۷ مقاله علمی دارد که از این تعداد ۱۸ مورد آن در حوزه بازی های ویدئویی خشونت آمیز می باشد. همچنین شاخص اچ این پژوهشگر ۸ بوده که در مقایسه با شاخص پژوهشگران حوزه مطالعاتی بازی های ویدئویی خشونت آمیز، رتبه پنجم محسوب می شود. مجموع استنادهای صورت گرفته به کلیه آثار علمی این محقق ۲۱۶ می باشد که از این تعداد ۹۲ استناد یعنی ۴۲،۵۹ درصد

رابطه میان خشونت رسانه ای و نرخ کشتار در اواسط قرن بیستم، این رابطه پس از دهه ۱۹۵۰ از بین رفته است.

بنابراین پژوهشهای این مدرس رشته روانشناسی حاکی از همبستگی نه چندان مهم و نتایج غیر آسیب زنده قرارگیری در معرض رسانه های خشونت آمیز برای کودکان بوده است. دکتر فرگوسن همچنین سردبیر دو مجله علمی انجمن روانشناسی آمریکا در زمینه بازی های ویدئویی می باشد.

معرفی

مجلات علمی برتر

این بخش شامل معرفی پرکارترین مجلات علمی دنیا در انتشار مقالات مرتبط با موضوع بازی های ویدئویی و خشونت می باشد. ملاک انتخاب و معرفی این مجلات علمی، فراوانی مقالات منتشر شده آنها در این حوزه از ابتدای زمان شروع به فعالیت می باشد. ۱۰ مجله علمی شاخص در موضوع خشونت و بازی ها معرفی شده اند. همچنین با امتیازات و رتبه علمی هریک از این مجلات مانند شاخص اچ، شاخص اس.جی.آر، ضریب تأثیر و ضریب تأثیر پنج ساله و ... آشنا خواهید شد.

ها، این مجله در سال ۲۰۱۴، از ضریب تأثیر ۲،۶۹۴ و ضریب تأثیر پنج ساله ۳،۶۴۲ برخوردار بوده است. این مجله با انتشار بیش از ۱۶ عنوان مقاله در حوزه خشونت در بازی های ویدئویی، از ابتدای شروع به فعالیت، در واقع فعال ترین مجله علمی در انتشار محتوای مرتبط با این حوزه در دنیا محسوب می شود. این مجله به تازگی با در نظرگیری شاخص های متعدد، فهرست ۱۰ مقاله برتر خود را



اعلام نموده است و مقاله «نفوذ لذت بازی های ویدئویی خشونت آمیز بر انتساب ویژگی خصومت آمیز» را جزء این فهرست معرفی می کند که در واقع نشان دهنده اهمیت انتشار مقالات حوزه خشونت در بازی های رایانه ای برای این مجله و توجه مخاطبان به آن می باشد. بنابراین مجله رایانه ها در رفتار انسان را به افراد حرفه ای علاقه مند به جنبه های روانشناختی استفاده از رایانه، توصیه می کنیم.

مجله علوم روانشناختی: Journal of Psychological Science

مجله آمریکایی علوم روانشناختی، که در حوزه علوم انسانی و روانشناسی منتشر می شود، در بین مجلات علمی تجربی در حوزه



روانشناسی بالاترین رتبه را حائز بوده و در واقع به صراحت می توان گفت که در این حیطه سردمدار است. این مجله همچنین دارای مقالات پژوهشی، گزارش های کوتاه و گزارش های پژوهشی می باشد که تقریباً تمام حوزه علمی روانشناسی را پوشش می دهد. این مجله همچنین آخرین و به روزترین یافته های روانشناسی ادراکی، اجتماعی، رشدی و سلامت مانند علوم اعصاب رفتاری و روانشناسی زیستی را منتشر می نماید. ناشر مجله علوم روانشناختی، SAGE Publications Inc. می باشد و فعالیت خود را طی سه دوره در سالهای ۱۹۹۰ (دوره اول)، ۱۹۹۳ (دوره دوم) و ۱۹۹۶ (دوره سوم) آغاز کرده است.

بر اساس معیارهای سنجش نشریات علمی دنیا، این مجله از شاخص اچ ۱۷۰ برخوردار می باشد و از سال ۱۹۹۹ بر اساس شاخص های ارزیابی کیفیت علمی، بالاترین مطلوبیت علمی در انتشار پژوهش ها را دارا می باشد. همچنین شاخص SJR آن ۳،۵۹، مجموع استنادهای آن ۴۳۲۹ و متوسط استناد به هر یک از مقالات این مجله علمی ۵،۱۲ می باشد. لازم به ذکر است که در ارتباط با موضوع خشونت در بازی های ویدئویی تاکنون بیش از چهار مقاله پژوهشی منتشر کرده که در واقع در این زمینه نسبتاً پرکار محسوب می شود.

مجله رایانه ها در رفتار انسان: Computers in Human Behavior

مجله رایانه ها در رفتار انسان، مجله ای علمی است که به طور اختصاصی به بررسی استفاده از رایانه ها از چشم انداز روانشناختی می پردازد. این مجله انواع آثار نظری اصلی، گزارش های تحقیقاتی، مرور ادبیاتی، مرور نرم افزاری، مرور کتاب و غیره را منتشر می نماید. همچنین کاربرد رایانه را در روانشناسی، روانپزشکی و رشته های مرتبط با آن مورد بررسی قرار می دهد؛ به طوریکه رایانه را رسانه ای می داند که از طریق آن رفتارهای انسانی شکل گرفته و ابراز می شود. پیام اولیه اغلب مقالات این مجله علمی، ارتباط اطلاعات با رفتار انسانی است. این مجله انگلیسی از سال ۱۹۸۵ تاکنون، در زمینه های متعددی اعم از علوم رایانه، فنون روانشناسی و

انسان شناسی فعالیت داشته است. از نظر شاخص های علمی ارزیابی مجلات پژوهشی، مجله رایانه ها در رفتار انسان، از شاخص اچ ۸۲ برخوردار بوده و مجموع استنادها به این نشریه علمی از ابتدای شروع به کار، ۳۴۲۱ و میانگین استناد به هر مقاله آن، ۳،۷۹ می باشد. علاوه بر این، شاخص SJR آن ۱،۵۸ ارزیابی شده است. بر اساس این شاخص

مجله روانشناسی اجتماعی تجربی: Journal of Experimental Social Psychology

مجله روانشناسی اجتماعی تجربی که زیر نظر Academic Press Inc در کشور آمریکا منتشر می شود، مقالات و پژوهشهای دست اول و اصلی را در حوزه های روانشناسی و علوم اجتماعی منتشر می نماید. گفتنی است که این مجله بر انتشار پژوهشهای تجربی و نیز فرایندهای روانشناسی اجتماعی کمک می کند، تمرکز دارد. این مجله علمی در سال ۱۹۶۵ شروع به کار کرده و در حال حاضر براساس شاخص های علمی ارزیابی مجلات پژوهشی، از شاخص اچ ۸۸ و نیز

شاخص SJR معادل ۲,۱۵۱ برخوردار است. ضریب تأثیر این مجله ۲,۲۸۵ و ضریب تأثیر پنج ساله آن برابر با ۳,۱۴ می باشد. همچنین لازم به ذکر است که مجموع استنادها به این مجله در طول سالهای انتشار، ۱۴۸۸ و متوسط استناد به هر مقاله آن ۲,۴۸ ارزیابی می شود. مجله روانشناسی اجتماعی تجربی با انتشار بیش از ۱۲ مقاله علمی پژوهشی در حوزه خشونت در بازی های ویدئویی، یکی از پرکارترین مجلات علمی دنیا در انتشار عناوین مرتبط با این حوزه بوده است.



مجله پر خاشگری و رفتار خشونت آمیز: Aggression and Violent Behavior

مجله پر خاشگری و رفتار خشونت آمیز، مجله ای میان رشته ای می باشد که پژوهش هایی شامل بررسی های علمی اساسی و منسجم مانند گزارش های نوآورانه حاصل از پژوهش های بالینی در دست اقدام منتشر می کند. این پژوهشها به طیف وسیعی از موضوعات وابسته به زمینه پر خاشگری و رفتار خشونت آمیز مرتبط می باشد. مقالات این مجله علمی انواع متعددی از مسائل، جمعیت ها و حوزه ها مانند آدم کشی (از نوع سریالی، قانون شکنی، قتل عام و قتل و تجاوز)، انحراف جنسی و تجاوز (شامل تجاوز به عنف، تجاوزهای سریالی، آزار جنسی



باشد. همچنین مجموع استنادهای صورت گرفته به آن ۵۵۷ و متوسط استناد به هر یک از مقالات این مجله ۲,۲۹ می باشد. لازم به ذکر است ضریب تأثیر این مجله ۱,۹۲۶ و ضریب تأثیر پنج ساله آن ۲,۶۶۸ می باشد.

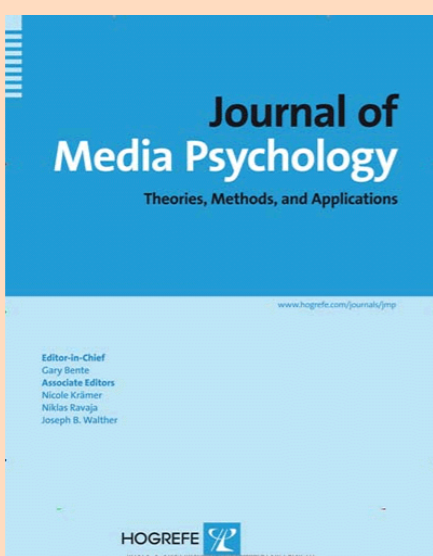
مجله پر خاشگری و رفتار خشونت آمیز، مجله ای میان رشته ای می باشد که پژوهش هایی شامل بررسی های علمی اساسی و منسجم مانند گزارش های نوآورانه حاصل از پژوهش های بالینی در دست اقدام منتشر می کند. این پژوهشها به طیف وسیعی از موضوعات وابسته به زمینه پر خاشگری و رفتار خشونت آمیز مرتبط می باشد. مقالات این مجله علمی انواع متعددی از مسائل، جمعیت ها و حوزه ها مانند آدم کشی (از نوع سریالی، قانون شکنی، قتل عام و قتل و تجاوز)، انحراف جنسی و تجاوز (شامل تجاوز به عنف، تجاوزهای سریالی، آزار جنسی

این مجله در حوزه بازی های ویدئویی خشونت آمیز پژوهشهای علمی متعددی منتشر نموده است که در میان ۱۰ مقاله پر استناد این مجله در طول دوران انتشار، مقاله «تأثیر بازی های ویدئویی خشونت آمیز بر پر خاشگری: آیا چیزی

بیش از خشونت است؟» از جمله مقالات پر استناد آن می باشد. به علاوه چهار مقاله پژوهشی در حوزه خشونت در بازی ها، با موضوعات «تأثیر بازی های ویدئویی خشونت آمیز بر پر خاشگری»، «تأثیر بازی های ویدئویی خشونت آمیز بر

مجله روانشناسی رسانه: Journal of Media Psychology

مجله انگلیسی روانشناسی رسانه، مجله ای میان رشته ای مبتنی بر پژوهش های تجربی است که در واقع محل تقاطع علم روانشناسی و ارتباطات رسانه ای محسوب می شود و موضوعات آن عمدتاً دربرگیرنده مباحث مصرف رسانه ای، فرایندها و تأثیرات می باشد. ناشر این مجله Routledge است و آغاز فعالیت آن در سال ۱۹۹۹ می باشد. براساس شاخص های ارزیابی مجلات علمی، این مجله علمی از شاخص اچ ۴۱ و شاخص SJR ۱,۲۵ برخوردار است.



نوجوانان»، «مرور ادبیات این حوزه» و «پژوهش های تجربی تأثیر بازی های ویدئویی خشونت آمیز بر پر خاشگری»، مقالات دارای بالاترین فراوانی بارگذاری بوده است.

همچنین مجموع استنادهای صورت گرفته به آن ۱۱۸ و میانگین استناد به هریک از مقالات آن ۱,۴ ارزیابی شده است. علاوه بر این، عملکرد علمی این مجله در طول پنج سال یعنی از سال ۲۰۰۹ تا ۲۰۱۴ بسیار مطلوب گزارش شده است. لازم به ذکر است که این نشریه علمی و پژوهشی، در ارتباط با موضوع خشونت در بازیهای ویدئویی، تاکنون چهار مقاله علمی منتشر نموده است.

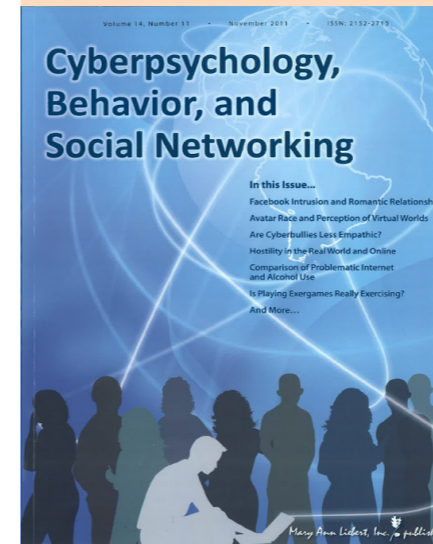
مجله رفتار پر خاشگرانه: Journal of Aggressive Behavior

مجله آمریکایی رفتار پر خاشگرانه، طی دو دوره از سال ۱۹۷۶ (دوره اول) و سال ۱۹۹۶ (دوره دوم) فعالیت خود را آغاز نموده است. موضوع اصلی این نشریه علمی علوم روانشناسی و علوم انسانی می باشد و در همین زمینه پژوهش هایی در خصوص رفتار جانوران، انسان شناسی، رفتارشناسی، روانپزشکی، روانشناسی زیست شناختی، روانشناسی و جامعه شناسی منتشر می کند. مقالات علمی این مجله عموماً به بررسی

ساز و کارهای نهفته در لایه های پنهانی رفتارها، به ویژه رفتار پر خاشگرانه می پردازد و عواقب روانشناختی و رفتاری این گونه رفتارها را مورد ارزیابی و تحلیل قرار می دهد. ناشر این مجله علمی Wiley-Liss Inc می باشد و در واقع مجله رسمی جامعه بین المللی پژوهش در زمینه پر خاشگری محسوب می شود. براساس شاخص های ارزیابی مجلات علمی، شاخص اچ این مجله

۶۱ و شاخص SJR آن ۱,۵ است. علاوه بر این ضریب تأثیر این مجله ۲,۲۷۵، مجموع استنادهای انجام شده به آن ۳۷۰ و متوسط استناد به هر مقاله آن ۲,۳ ارزیابی شده است. لازم به ذکر است که مجله رفتار پر خاشگرانه در طول دوران انتشار خود چندین مقاله در حوزه بازیهای رایانه ای منتشر نموده است که حداقل چهار عنوان آن در زمینه خشونت در این بازی ها می باشد.

مجله روانشناسی سایبر، رفتار و شبکه اجتماعی: Cyberpsy., Behavior, and Soc. Networking



مجله روانشناسی سایبر، رفتار و شبکه اجتماعی در زمینه های پزشکی، علوم اجتماعی، روانشناسی و علوم رایانه منتشر می شود. این مجله متعلق به کشور آمریکا و ناشر آن Mary Ann Liebert Inc. می باشد. علاوه بر این، فعالیت خود را از سال ۲۰۱۰ آغاز نموده و می توان گفت که در حوزه تخصصی خود نسبتاً جوان محسوب می شود. براساس شاخص های علمی ارزیابی مجلات پژوهشی، شاخص اچ این SJR آن ۱،۶۵، مجموع استنادهای صورت گرفته به آن ۱۳۰۱ و میانگین استنادها به هر مقاله این مجله ۲،۶۹ ارزیابی می شود. همچنین ضریب تاثیر این مجله علمی ۲،۱۸۲ ارزیابی شده است و لازم به ذکر است که با انتشار مقالات به روز در حوزه خشونت در بازی های ویدئویی از ابتدای شروع به انتشار، جزء مجلات نسبتاً پرکار در این حوزه بوده است.

مجله ارتباطات: Journal of Communication

مجله ۳،۲۵ و مجموع استنادها به مقالات این مجله ۷۰۰ می باشد. این نشریه علمی با انتشار مقالات متعدد در حوزه خشونت در بازی های ویدئویی یکی از پرکارترین

یافته های مهمی در مطالعات رسانه به مخاطبان منتقل می نماید. این مجله که در دو حوزه علمی علوم اجتماعی و انسانی منتشر می شود، براساس شاخص های علمی

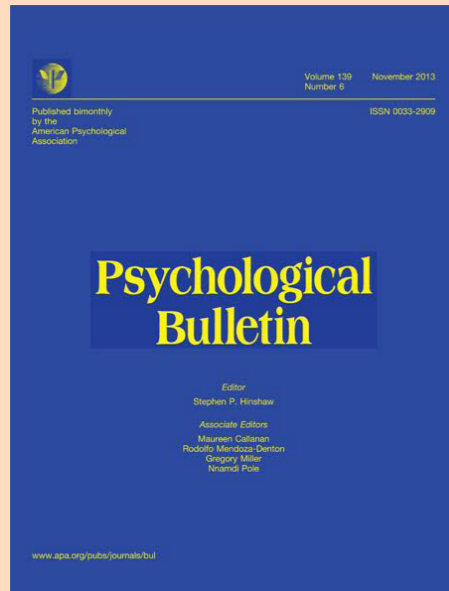
مجله ارتباطات در واقع یکی از بهترین مجلات علمی انجمن بین المللی ارتباطات و نشریه ای در راستای فعالیت حرفه ای کلیه متخصصان ارتباطات و سیاستگذاران این حوزه در سراسر دنیا می باشد. ناشر این مجله انگلیسی -Wiley Blackwell است و فعالیت خود را طی دو دوره در سالهای ۱۹۶۴ (دوره اول) و ۱۹۹۶ (دوره دوم) آغاز کرده است. همچنین در زمینه نظریه های ارتباطات، ارتباطات فرهنگی، مطالعات انتقادی و پژوهشهای ارتباطی مقالات علمی منتشر می نماید. مجله ارتباطات با تمرکز بر پژوهش های ارتباطی، عملی، سیاسی و نظری، آنها را به همراه



مجلات علمی در حوزه خشونت در بازی های ویدئویی طی سالهای اخیر بوده است.

ارزیابی مجلات پژوهشی، از شاخص اچ ۷۳، شاخص SJR ۲،۶۸ و نیز ضریب تاثیر ۳،۱۶ برخوردار است. میانگین استنادها به هر مقاله این

بولتن روانشناختی: Psychological Bulletin



سال ۱۹۹۹ تا کنون، براساس شاخص های ارزیابی کیفیت علمی مجلات علمی، از مطلوبترین کیفیت علمی برخوردار بوده است. در سال ۲۰۱۴ شاخص اچ این مجله ۲۰۹ ارزیابی شده است که در مقایسه با نشریات مشابه در همین حوزه، شاخصی بسیار مطلوب به حساب می آید. همچنین در همین سال شاخص SJR این بولتن علمی ۶،۴۷، مجموع استنادها به آن ۱۹۳۱ و میانگین استناد به هر مقاله آن ۱۱،۶۳ محاسبه شده است. علاوه بر این، ضریب تاثیر این مجله ۱۴،۷۵۶ برآورد شده است. لازم به ذکر است که این مجله علمی در طول سالهای فعالیت خود، مقالات

بولتن روانشناختی، یکی از قدیمی ترین نشریات علمی بین المللی معتبر در حوزه علوم روانشناسی و انسان شناسی می باشد که بیش از یک قرن به صورت دو ماهنامه مبادرت به انتشار مقالات و مطالب علمی در این حیطه نموده است. این بولتن علمی آمریکایی، از سال ۱۹۰۴ فعالیت خود را آغاز نموده و یکی از قوی ترین نشریات علمی انجمن آمریکایی روانشناسی محسوب می شود. بولتن روانشناختی همواره در زمینه انتشار ارزیابی و تفسیر یکپارچه از تحقیقات علم روانشناسی فعالیت کرده و اغلب مقالات علمی این بولتن، مبتنی بر پژوهش های آزمایشی می باشد. همچنین از

فراوانی در حوزه بازی های ویدئویی منتشر نموده که در این میان بیش از چهار مقاله آن به حوزه خشونت در بازیهای ویدئویی مربوط می شود.

مجله اخلاق و فناوری اطلاعات: Ethics and Information Technology

هرمقاله آن ۱،۵۶ و نیز شاخص SJR آن معادل ۰،۷۱ است. همچنین لازم به یادآوری است که مجله اخلاق و فناوری اطلاعات، در طول سالهای فعالیت خود به انتشار مقالات علمی متعددی در حوزه خشونت در بازی های ویدئویی پرداخته و کمک به گسترش دامنه های علمی این حوزه نموده است.

فرهنگی، تحلیل سیاستگذاری، مدیریت عمومی، علوم ادراکی، مطالعات اجتماعی و انسان شناسی در فناوری و نیز ارتباطات جمعی و مطالعات قانونی می پردازد. علاوه بر این، بر اساس شاخص های علمی سنجش مجلات، در حال حاضر از شاخص اچ ۲۸ برخوردار است و مجموع استنادها به این مجله ۱۲۹، متوسط استناد به

مجله هلندی اخلاق و فناوری اطلاعات، که در حوزه های علوم رایانه و علوم اجتماعی به انتشار مقالات علمی می پردازد، فعالیت خود را از سال ۱۹۹۹ آغاز نموده و ناشر آن Springer Netherlands می باشد. این مجله با توجه به حوزه علمی خود در زمینه فناوری های اطلاعاتی و ارتباطاتی، در انتشار پژوهش به مباحثی از قبیل مطالعات

معرفی

کنفرانس های علمی

برای بررسی هرچه بهتر و جامع تر موضوع خشونت و بازی های ویدئویی، لازم است با کنفرانس های علمی دنیا در این زمینه آشنا شویم. در این راستا، پنج کنفرانس علمی برتر معرفی شده است که ملاک گزینش آنها، علمی بودن، بررسی موضوع بازی های ویدئویی خشونت آمیز و برگزاری منظم می باشد. علاوه بر این، امکان آشنایی و کسب اطلاعات بیشتر در مورد هر یک از کنفرانس ها از طریق لینکی که در انتهای هر کنفرانس درج شده است، وجود خواهد داشت.

کنفرانس بین المللی آموزش و روانشناسی آموزشی (آی.سی.ای.ای.پی.اس.وای)

International Conference on Education & Educational Psychology (ICEEPSY)

این کنفرانس که در قالب یک رویداد علمی همراه با کارگاه آموزشی و به طور سالانه برگزار می شود، تا کنون شش دوره را پشت سر گذاشته است. محورهای علمی این کنفرانس علوم اجتماعی و رفتاری و زیرشاخه های علمی مرتبط با آموزش و روانشناسی می باشد. سازمان اصلی برگزار کننده آن Future Academy است. همچنین اغلب شرکت کنندگان این کنفرانس پژوهشگران، دانشگاهیان، دانشجویان، اساتید، نمایندگان توسعه سیاست آموزشی، معلمان و مدیران مدارس،

مشاوران دانش آموزی، روانشناسان مشاور و مشاوران آموزشی می باشند. ششمین دوره این کنفرانس در تاریخ سیزدهم تا هفدهم اکتبر سال ۲۰۱۵ در شهر استانبول ترکیه برگزار گردید که بیش از ۲۷۵۰ شرکت کننده به نمایندگی از ۹۰ کشور در سراسر جهان در آن شرکت کردند. همچنین دوره بعدی برگزاری کنفرانس بین المللی آموزش و روانشناسی آموزشی، یازدهم تا پانزدهم اکتبر سال ۲۰۱۶ در شهر رودز یونان خواهد بود. پیش بینی می شود شرکت کنندگان دوره هفتم

بیش از ۳۵۰۰ نفر از کشورهای مختلف باشند. لازم به ذکر است سومین دوره برگزاری این کنفرانس در سال ۲۰۱۲، به موضوعات «بازی های رایانه ای و رفتارهای خطرآفرین در نوجوانان» و نیز «فهم تأثیر مثبت بازی های ویدئویی خشونت آمیز بر رشد کودکان» پرداخته شده است. برای اطلاعات بیشتر در خصوص نحوه برگزاری این کنفرانس و زمان ارسال چکیده مقالات برای دوره بعدی، می توانید به وبسایت زیر مراجعه نمایید:

http://www.futureacademy.org.uk/contentconference.aspx?code=^&conference_code=۱&description=chairs

کنفرانس بین المللی لومِن LUMEN

کنفرانس بین المللی آرم ها، جهان شمولی، ذهنیت، آموزش، تازگی (لومِن)، یک گردهمایی علمی بین المللی با شخصیتی میان رشته ای می باشد که هدف اصلی آن ارتقای علمی و استقبال از طیف گسترده ای از مقالات علمی در علوم اجتماعی است. محوریت اصلی برگزاری این کنفرانس، موضوعات مرتبط با علوم اجتماعی می باشد که طیف وسیعی از علوم متعدد را دربر می گیرد. این کنفرانس هر ساله در کشور رومانی برگزار می شود و متقاضیان متعددی از کشورهای مختلف برای حضور و ارائه مقالات علمی دارد. کنفرانس لومِن که هفتمین دوره خود را به تازگی برگزار نموده است، سالانه شاهد داوطلبان زیادی از سراسر دنیا می باشد. مسئولیت برگزاری این کنفرانس سالیانه بر عهده مرکز تحقیقات لومِن است. کنفرانس بین المللی لومِن نخستین بار در سال ۲۰۱۱ برگزار شد. یکی از موضوعاتی که در دوره ششم برگزاری این کنفرانس، به آن پرداخته شد، موضوع «تأثیر بازیهای رایانه ای بر رشد کودکان» بود که به طور عمده به مساله تأثیر بازی های رایانه ای خشونت آمیز بر رفتار پرخاشگرانه در نوجوانان پرداخته شد. هفتمین دوره این کنفرانس نیز در کشور رومانی، شهر تارگوویست با موضوع «آموزش چند بعدی و توسعه حرفه ای» در تاریخ دوازدهم تا چهاردهم نوامبر سال ۲۰۱۵ برگزار شد. متقاضیان شرکت در این کنفرانس، در دوره های گذشته بیش از ۴۶۰ نفر از ۲۳ کشور آسیایی، آفریقایی، اروپایی و آمریکایی بوده اند. برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد این کنفرانس و زمان ارسال مقالات، می توانید به سایت زیر مراجعه نمایید:

[/http://conferinta.info](http://conferinta.info)

کنفرانس جهانی روانشناسی و جامعه شناسی (پی.اس.وای.اس.او.سی)

World Conference on Psychology and Sociology (PSYSOC)

این کنفرانس که با هدف گردهم آیی دانشگاهیان، روانشناسان، جامعه شناسان، مشاوران، معلمان، دانشجویان و فارغ التحصیلان از موسسات دولتی و غیردولتی برگزار می گردد، به دنبال بحث پیرامون مسائل نظری و عملی علم روانشناسی، جامعه شناسی و مشاوره و نیز راهنمایی به شیوه علمی می باشد. موضوعات اصلی مرتبط با مباحث این کنفرانس علوم اجتماعی، جامعه شناسی، روانشناسی و پژوهش های روانشناسی می باشد. اولین دوره این کنفرانس که در دسامبر سال ۲۰۱۲، شهر آنتالیا واقع در کشور ترکیه برگزار شد، به موضوع «تأثیر بازی های رایانه ای بر پرخاشگری کودکان در نوجوانی» پرداخت. لازم به ذکر است که به تازگی دوره چهارم این کنفرانس جهانی در تاریخ ۲۶ تا ۲۸ نوامبر سال ۲۰۱۵ در شهر رم پایتخت ایتالیا با موضوع چشم اندازهای انسان شناسی اجتماعی در روندها و موضوعات جدید پژوهشهای علوم اجتماعی (روانشناسی و جامعه شناسی) برگزار گردید. برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد این کنفرانس و نحوه ارسال مقالات می توانید به سایت زیر مراجعه نمایید:

[/http://www.awer-center.org/psysoc](http://www.awer-center.org/psysoc)

World Conference on Educational Sciences

کنفرانس جهانی علوم تربیتی: (دبلیو.سی.ای.اس)

کنفرانس بین المللی آموزش میان فرهنگی

International Conference on Intercultural Education

این کنفرانس که تاکنون در شش دوره برگزار شده است، در ارتباط با زمینه های تخصصی علوم آموزشی، جامعه شناسی، پرستاری، پزشکی، روانشناسی، کار اجتماعی، انسان شناسی، آموزش و پرورش، فناوری های نوین و علوم سیاسی دوره های متعددی برگزار نموده است و در واقع می توان گفت کنفرانسی میان رشته ای محسوب می شود. ششمین دوره این کنفرانس در تاریخ هفتم تا نهم نوامبر سال ۲۰۱۳ در دانشگاه آلمریا، شهر آلمریا واقع در کشور اسپانیا حول محور «آموزش و سلامت: از چشم اندازی فرافرهنگی» منعقد شد. موضوعات عمده ای که در این کنفرانس به آنها پرداخته شد و مورد ارزیابی قرار گرفت، چالشهای پیش روی موسسات و اجتماعات سلامت عمومی بود که در بافت جهانی شدن غوطه ور شده اند. در این دوره همچنین به موضوع «بازیهای رایانه ای و خشونت مبتنی بر جنسیت» پرداخته شده است. برای اطلاعات بیشتر در مورد این کنفرانس می توانید به سایت زیر مراجعه کنید:

[/ual.es/eduhem2013.http://www2
about/index.php](http://www2.ual.es/eduhem2013/about/index.php)

هدف از برگزاری این کنفرانس جهانی، گردهم آیی دانشمندان علوم تربیتی، مدیران، مشاوران، متخصصان علوم تربیتی، معلمان، فارغ التحصیلان و سازمان های جامعه مدنی و نیز نمایندگان به منظور بحث پیرامون مسائل نظری و عملی در حوزه های علمی می باشد. این کنفرانس با برگزاری هشت دوره، طیف وسیعی از مباحث مرتبط با علوم اجتماعی از تکنولوژی آموزشی تا تاریخ آموزش را دربر می گیرد. هفتمین دوره این کنفرانس در تاریخ چهارم تا ششم فوریه سال ۲۰۱۶ در دانشگاه الکالا، شهر مادرید واقع در کشور اسپانیا برگزار خواهد شد. لازم به ذکر است که سومین دوره کنفرانس جهانی علوم تربیتی در سال ۲۰۱۱، به موضوع «آسیب شناسی روانی بازیهای رایانه ای و ویدئویی در میان دانش آموزان ابتدایی» و نیز اولین دوره آن در سال ۲۰۰۹ به موضوع «نظارت والدین بر مصرف رایانه و اینترنت کودکان» پرداخت. دوره هفتم این کنفرانس در فوریه سال ۲۰۱۵ در شهر آتن واقع در یونان برگزار شد. برای اطلاعات بیشتر در خصوص نحوه برگزاری این کنفرانس در سال آینده و ارائه مقالات می توانید به سایت زیر مراجعه کنید:

[/http://www.globalcenter.info/wces](http://www.globalcenter.info/wces)

دریچه‌ای برای نظاره کردن به بازی‌های دیجیتال



<http://www.ircg.ir/>