

فهرست مطالب

۹.....	مقدمه
۱۳.....	فصل اول: کلیات
۱۳.....	مبحث اول: شرح و بیان مسئله
۱۶.....	مبحث دوم: پیشینه و تاریخچه موضوع
۲۱.....	مبحث سوم: ضرورت و اهمیت موضوع
۲۲.....	مبحث چهارم: اهداف
۲۲.....	گفتار اول: اهداف اصلی
۲۲.....	گفتار دوم: فرضیات
۲۳.....	مبحث پنجم: واژگان کلیدی
۲۳.....	گفتار اول: بازی‌های رایانه‌ای
۲۳.....	گفتار دوم: بزهکاری
۲۳.....	گفتار سوم: کودک
۲۴.....	گفتار چهارم: نوجوانی
۲۴.....	گفتار پنجم: الگو
۲۴.....	مبحث ششم: روش پژوهش
۲۵.....	مبحث هفتم: سازمان دهی کتاب
۲۷.....	فصل دوم: بازی‌های رایانه‌ای از منظر جرم‌شناسی
۲۷.....	مبحث اول: تعاریف
۳۰.....	مبحث دوم: تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای
۳۲.....	مبحث سوم: نسل کنسول‌های بازی
۳۶.....	مبحث چهارم: انواع بازی‌های رایانه‌ای
۳۸.....	مبحث پنجم: رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه
۳۸.....	گفتار اول: رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در جهان
۴۰.....	گفتار دوم: رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در ایران

۶ □ تأثیر بازی های رایانه ای بر بزهکاری...

- ۴۲..... مبحث ششم: ماهیت رسانه‌های بازی‌های رایانه‌ای
- ۴۴..... مبحث هفتم: اهداف بازی‌های رایانه‌ای
- ۴۵..... گفتار اول: رسانه‌ها و یک‌سویه نگری
- ۴۷..... گفتار دوم: بازنمایی واقعیت
- ۴۸..... گفتار سوم: اهداف سیاسی
- ۵۰..... گفتار چهارم: اهداف ایدئولوژیکی و اسلام‌ستیزی
- ۵۴..... گفتار پنجم: بازی و مبارزه فرهنگی
- ۵۶..... مبحث هشتم: جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در زندگی کودکان و نوجوانان
- ۶۲..... مبحث نهم: رعایت حقوق کودکان در بازی‌ها
- ۶۶..... مبحث دهم: نظریه‌های تأثیرگذاری رسانه‌ها
- ۶۶..... گفتار اول: نظریه تزریقی (گلوله جادویی)
- ۶۷..... گفتار دوم: نظریه استحکام یا تأثیر محدود
- ۶۷..... گفتار سوم: نظریه کاشت
- ۶۸..... گفتار چهارم: نظریه برجسته‌سازی
- ۶۸..... گفتار پنجم: تحلیل گادامر
- ۶۹..... مبحث یازدهم: شیوه‌های تأثیرگذاری خشونت رسانه‌ای
- ۷۰..... گفتار اول: نظریه یادگیری اجتماعی
- ۷۰..... گفتار دوم: مدل انتقال هیجان‌زدگی میزان برپایی
- ۷۰..... گفتار سوم: مدل اثرات آماده‌سازی
- ۷۱..... گفتار چهارم: فرضیه برانگیختگی
- ۷۱..... گفتار پنجم: فرضیه بی‌قیدی
- ۷۲..... گفتار ششم: فرضیه تقلید
- ۷۲..... گفتار هفتم: فرضیه حساسیت‌زدایی
- ۷۳..... مبحث دوازدهم: شاخص‌های تأثیرپذیری از خشونت
- ۷۵..... مبحث سیزدهم: پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای
- ۷۵..... گفتار اول: بازی‌های رایانه‌ای صنعتی برای رشد و بالندگی
- ۷۷..... بند اول: یادگیری و بازی
- ۸۱..... بند دوم: درمان اوتیسم
- ۸۲..... بند سوم: هوش و ادراک

فهرست مطالب □ ۷

۸۲	بند چهارم: آموزش کودکان استثنائی
۸۴	گفتار دوم: پیامدهای مخرب جسمانی
۸۴	بند اول: بیماری‌های چشمی
۸۴	بند دوم: بیماری‌های اسکلتی
۸۵	بند سوم: برانگیختگی و بیماری قلبی و عروقی
۸۶	بند چهارم: بیماری صرع
۸۶	بند پنجم: کاتاتونیای رایانه‌ای
۸۷	گفتار سوم: پیامدهای رفتاری بازی‌های رایانه‌ای
۸۷	بند اول: پیامدهای رفتاری فردی
۸۸	الف) خشم
۸۸	ب) اعتیاد به بازی
۹۲	ج) افسردگی
۹۳	د) درون‌گرایی
۹۴	ه) افت تحصیلی
۹۵	گفتار چهارم: پیامدهای رفتاری اجتماعی
۹۷	بند اول: خشونت
۱۰۹	بند دوم: اشاعه فرهنگ غربی
۱۱۱	بند سوم: بازی‌های رایانه‌ای دریاچه‌ای برای انحراف و بزهکاری
۱۱۴	مبحث چهاردهم: عوامل بزهکاری
۱۱۴	گفتار اول: عوامل خانوادگی
۱۱۵	گفتار دوم: عوامل اجتماعی
۱۱۶	گفتار سوم: عوامل اقتصادی
۱۱۶	گفتار چهارم: عوامل روانی
۱۲۱	فصل سوم: روش و ابزار
۱۲۱	مبحث اول: روش کتاب
۱۲۲	مبحث دوم: روش و ابزار گردآوری داده‌ها
۱۲۲	مبحث سوم: واحد و سطح تحلیل
۱۲۳	مبحث چهارم: جامعه آماری

۱۲۳	مبحث پنجم: حجم نمونه
۱۲۳	مبحث ششم: تعریف مفهومی و عملیاتی متغیرها
۱۲۳	بند اول: متغیرهای مستقل
۱۲۴	بند دوم: متغیرهای وابسته
۱۲۴	مبحث هفتم: فرآیند تهیه پرسشنامه
۱۲۷	مبحث هشتم: پایایی
۱۲۸	مبحث نهم: روش تجزیه و تحلیل داده ها

فصل چهارم: یافته های موضوع

۱۲۹	مبحث اول: آمار توصیفی
۱۳۳	مبحث دوم: آزمون فرضیه ها

فصل پنجم: نتیجه گیری

۱۴۱	مبحث اول: آزمون فرضیه ها
۱۴۴	مبحث دوم: خلاصه نتایج
۱۴۷	مبحث سوم: پیشنهادهای و راهکارها
۱۴۸	بند اول: فراهم کردن شرایط اقتصادی مناسب و امکان تحصیل
۱۴۸	بند دوم: ایجاد مراکز درمان و مشاوره برای کودکان در معرض خطر
۱۴۹	بند سوم: قانون پذیری و نهادینه کردن رفتارهای قانونی از طریق بازی
۱۴۹	بند چهارم: طراحی بازی های بومی ایرانی
۱۵۱	بند پنجم: ایجاد فضای سالم در خانواده و محیط های تفریحی

پیوست ها

۱۵۳	پیوست ۱: کنوانسیون حقوق کودک مصوب ۲۳ نوامبر ۱۹۸۹
۱۸۰	پیوست ۲: پرسشنامه
۱۸۳	فهرست منابع