

پایش همایش‌ها و منابع
شوشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی



فصل دوم:

پایش همایش‌ها و منابع

مهدی فدایی
معصومه انصاری

اشاره

پایش همایش‌ها و منابع سبک زندگی، این امکان را فراهم می‌کند که علاقمندان به مباحث «سبک زندگی» با مهم‌ترین همایش‌های داخلی و خارجی و برخی از مهم‌ترین کتاب‌ها و پایان‌نامه‌های فارسی و انگلیسی آشنا شوند.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

بخش اول: همایش‌ها

الف. همایش‌های داخلی

عنوان همایش: اولین کنفرانس ملی

مدیریت رسانه

برگزارکننده: مؤسسه مدیریت
کنفرانس‌های علمی اندیشوران هزاره
سوم

تاریخ برگزاری: ۱ خرداد ۱۳۹۵

محل برگزاری: قم

سایت همایش: <http://confmm.ir>

محورهای همایش:

مدیریت:

نظریه‌های جدید مدیریت رسانه، مدیریت
راهبردی رسانه، مدیریت سازمان‌های
رسانه‌ای و...

علوم ارتباطات:

آینده رسانه، سواد رسانه‌ای، اقناع و
تبلیغ، فرهنگ و رسانه، دین و رسانه،
مخاطب‌شناسی و...

اقتصاد:

اقتصاد رسانه و...

علوم اجتماعی و رفتاری:

رسانه و توسعه، جامعه‌شناسی فرهنگی،
جامعه‌شناسی رسانه، روش‌های تحقیق
در رسانه، روان‌شناسی در مدیریت،
روان‌شناسی رسانه، اخلاق و رسانه، نظارت
و رسانه و...

فلسفه رسانه، فلسفه مدیریت

حقوق و رسانه، حقوق ارتباطات

فناوری‌های رسانه‌ای

مدیریت رسانه:

اقتصاد و رسانه، نظارت و رسانه، حقوق
و رسانه، فناوری‌های رسانه‌ای، مدیریت
رسانه راهبردی، وب و رسانه، سواد
رسانه‌ای، دین و رسانه، مدیریت خبر و...

علوم ارتباطات:

آینده رسانه، اقناع و تبلیغ،
مخاطب‌شناسی، روزنامه‌نگاری و...
علوم اجتماعی و رفتاری:

جامعه‌شناسی رسانه، رسانه و توسعه،
جامعه‌شناسی سازمان‌های رسانه‌ای،
فرهنگ و رسانه، روان‌شناسی رسانه،
اخلاق و رسانه، اصول و مبانی فلسفی
رسانه و...

و سایر موضوعات مرتبط با همایش.

عنوان همایش: اولین کنفرانس

ملی شناخت کودک و نوجوان

روان‌شناسی سلامت و آموزش

برگزارکننده: مؤسسه مدیریت کنفرانس‌های

علمی اندیشوران هزاره سوم

تاریخ برگزاری: ۶ خرداد ۱۳۹۵

محل برگزاری: قم

سایت همایش:

ccs2016.ir

محورهای همایش:

پژوهشگران گرامی می‌توانند مقالات خود

را در تمامی زمینه‌هایی که به نحوی
با موضوع کنفرانس مرتبط می‌باشند،
برای داوری ارسال نمایند. مقالات ارسالی
می‌توانند به صورت مروری، پژوهشی،
ترویجی و یا موردی باشند.

عنوان همایش: اولین کنفرانس

علمی پژوهشی عمران، معماری و

محیط زیست پایدار

برگزارکننده: مؤسسه معماری و شهرسازی

ایوان شمس

تاریخ برگزاری: ۱۶ خرداد ۱۳۹۵

محل برگزاری: تهران

سایت همایش: <http://caconf.ir>

محورهای همایش:

سیک‌شناسی معماری

الگوهای معماری بومی

معماری ایرانی - اسلامی

معماری و گردشگری

و سایر موضوعات مرتبط

حقوق شهروندی و قوانین شهر

شهر، معلولان و کودکان

شهرسازی ایرانی - اسلامی

سیما و منظر شهری

مبلمان و المان‌های شهری

بانکداری و اقتصاد شهری

محیط زیست

محیط زیست و توسعه پایدار
محیط زیست و انواع آلودگی‌ها
شهرنشینی و اثرات زیست‌محیطی آن
ایمنی، بهداشت و محیط زیست
اثرات زیست‌محیطی طرح‌های عمرانی
مسائل محیط زیست در کلان‌شهرها
مدیریت پسماند شهری
و...

عنوان همایش: اولین کنفرانس ملی سبک زندگی ایرانی اسلامی

برگزارکننده: مؤسسه مدیریت
کنفرانس‌های علمی اندیشوران هزاره
سوم

تاریخ برگزاری: ۳۰ خرداد ۱۳۹۵

محل برگزاری: قم

سایت همایش: <http://iilm.ir>

محورهای همایش:

معنا مبنای کیفیت زندگی
چرایی‌های سبک زندگی
سبک زندگی در مقیاس فردی
سبک زندگی در مقیاس خانواده
سبک زندگی در مقیاس اجتماعی
سبک زندگی در مقیاس حکومت اسلامی
سبک زندگی در مقیاس بین‌المللی
محورهای پیشنهادی در زمینه بیانات مقام
معظم رهبری امام خامنه‌ای (دام‌طه):

عنوان همایش: همایش سراسری

علمی-پژوهشی سبک زندگی

برگزارکننده: اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی
تایباد

تاریخ برگزاری: ۳۰ اردیبهشت ۱۳۹۵

محل برگزاری: خراسان رضوی - تایباد -

اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی

سایت همایش: hsztaybad.blogfa.com

محورهای همایش:

حوزه‌های مختلف سبک زندگی
محورهای آزاد علوم اسلامی و انسانی (در
هر زمینه)

عنوان همایش: همایش ملی صلح و

گفتگو در اندیشه امام خمینی (ره)

برگزارکننده: دانشگاه آزاد اسلامی واحد
اراک

تاریخ برگزاری: ۱۰ خرداد ۱۳۹۵

محل برگزاری: اراک - دانشگاه آزاد اسلامی
واحد اراک

سایت همایش:

sca.iau-arak.ac.ir/ikpeace/

محورهای همایش:

• مفاهیم و مبادی گفتگو در اندیشه امام
خمینی (ره)
• زمینه‌ها، شرایط و اقتضائات گفتگو
در عرصه‌های مختلف در اندیشه امام

خمینی (ره)

• آسیب‌ها و موانع گفتگو در اندیشه امام

خمینی (ره)

• عرصه‌های گفتگو (بین مذاهب و ادیان،

فرهنگ‌ها و ملت‌ها، دولت‌ها، سازمان‌ها

و نهادهای بین‌المللی) در اندیشه‌های

امام خمینی (ره)

• راهبردها، تاکتیک‌ها و ابزارهای صلح

و گفتگو در اندیشه و سیره عملی امام

خمینی (ره) (پیام به گورباچف، پیام به

روحانیت مسیحی، پیام به حجاج و ...)

عنوان همایش: همایش ملی

روانشناسی تربیتی

برگزارکننده: دانشگاه آزاد اسلامی واحد

مهاباد

تاریخ برگزاری: ۵ و ۶ خرداد ۱۳۹۵

محل برگزاری: مهاباد

سایت همایش: www.edupconf.ir

محورهای همایش:

کاربرد نظریه‌های رشد و یادگیری در

نظام آموزشی

نظریه‌های یادگیری و انگیزش

راهبردهای مطالعه و یادگیری

شیوه‌های جدید یاددهی و یادگیری

نظریه‌های آموزشی و کاربرد آن‌ها در

مقاطع مختلف تحصیلی

ب. همایش‌های خارجی

research/

محورهای همایش:

تصویر بدن
تفاوت قابل مشاهده
عوارض، جراحات یا درمان‌هایی که بر
ظاهر تأثیر می‌گذارند، مثل سوختگی‌ها،
عوارض پوستی، سرطان و...
تغذیه بدون نظم و مسائل مربوط به
اضافه وزن
جراحی زیبایی و ترمیمی
جنسیت، هویت، سن و نژاد
برچسبها و تبعیض‌های مبتنی بر ظاهر
تأثیرات اجتماعی و فرهنگی
مداخله و تدارکات خدمات‌رسانی
بهبود سلامت، سلامت عمومی و سیاست
اجتماعی
روشها و اخلاق تحقیق
نظریه و مدل‌ها

**عنوان همایش: بین‌فرهنگیت:
فرهنگ و هویت**

برگزارکننده:

INTER-DISCIPLINARY. NET

تاریخ برگزاری: ۲۰-۱۸ جولای ۲۰۱۶
(۲۸-۳۰ تیر ۱۳۹۵)

محل برگزاری: دانشگاه منسفیلد، آکسفورد

سایت همایش:

**عنوان همایش: هفتمین همایش بین‌المللی
ورزش و جامعه (فراغت، بازی، فعالیت: آگاهی
بوم‌شناختی در ورزش)**

برگزارکننده: دانشگاه هاوایی

تاریخ برگزاری: ۲-۳ ژوئن ۲۰۱۶ (۱۳-۱۴
خرداد ۱۳۹۵)

محل برگزاری: دانشگاه هاوایی، ایالات
متحده آمریکا

سایت همایش:

[http://sportandsociety.com/-2016
conference/](http://sportandsociety.com/-2016-conference/)

محورهای همایش:

هویتها و فرهنگ‌های ورزشی
ورزش و سلامت
تحصیلات ورزشی
مدیریت و تجارت ورزش

**عنوان همایش: هفتمین همایش
مسائل مربوط به ظاهر**

برگزارکننده: مرکز تحقیقات مربوط به
ظاهر

تاریخ برگزاری: ۲۸-۳۰ ژوئن ۲۰۱۶ (۱۰-۸
تیر ۱۳۹۵)

محل برگزاری: دانشگاه سلطنتی جراحی،
UK

سایت همایش:

<http://www1.uwe.ac.uk/hls/>

شیوه‌های اصلاح و تغییر رفتار
شیوه‌های سنجش و ارزشیابی (توصیفی و
کلاسیک) در نظام آموزشی
روان‌شناسی افراد با نیازهای ویژه و
آموزش آن‌ها
مشکلات و مسائل روش‌شناختی پژوهشی
در روان‌شناسی تربیتی
تفاوت‌های فردی در یادگیری و آموزش
روان‌شناسی معلم
اهمیت و جایگاه روان‌شناسی مثبت‌نگر در
روان‌شناسی تربیتی
کاربرد نظریه‌های مدیریت و رهبری در
نظام آموزشی
مبانی فلسفی و نظری روان‌شناسی تربیتی

http://www. inter-disciplinary. net/at-the-interface/

محورهای همایش:

حساسیت فرهنگی؟ در عمل چیست؟
ارتباطات مختلف میان «بین‌فرهنگیت» و «چند فرهنگی»
فهم دالهای فرهنگی چگونه به فهم بین‌فرهنگیت کمک می‌کنند؟
ناقدان اخیر بر معضله هویت و معنای جهان‌سازی، پراکندگی و مدرنیته تأکید کرده‌اند، چگونه و چرا؟
آیا در نزاع‌هایی که بر سر استفاده از منابع وجود دارد، «فرافرهنگیت» ممکن خواهد بود؟
پژوهشگران میدانی نظیر پرستاران، معلمان، مددکاران، روانشناسان و... چگونه می‌توانند به نحو مؤثرتری به «فرافرهنگیت» بیندیشند؟
بین‌فرهنگیت در بافت آموزشی
ترس از دیگری، جامعه باید چه کاری برای از بین بردن این‌گونه ترس‌ها انجام دهد؟

مسائل دینی و بین‌فرهنگیت

فلسفه بین‌فرهنگیت

نژادپرستی، خشونت و بین‌فرهنگیت

بین‌فرهنگیت و سیاست

عنوان همایش: هشتمین همایش معماری، فرهنگ و معنویت: آرمان‌شهر، معماری و معنویت

برگزارکننده: انجمن معماری، فرهنگ و معنویت

تاریخ برگزاری: ۲۳-۲۶ ژوئن ۲۰۱۶ (۳-۶ تیر ۱۳۹۵)

محل برگزاری: ایندیانا، ایالات متحده آمریکا

سایت همایش:

<http://www.acsforum.org/symposium2016/>

محورهای همایش:

آرمان‌شهرهای جهان جدید در مقابل
آرمان‌شهرهای جهان قدیم
طراحی آرمان‌شهر

آرمان‌شهر شهری در مقابل آرمان‌شهر
روستایی

آرمان‌شهر و معماری

آرمان‌شهر دینی در مقابل آرمان‌شهر

سکولار

آرمان‌شهر و کشاورزی

معنویت، طبیعت و نمای زمین

معماری مدرن و معنویت

معماری، علم و ایمان

آرمان‌شهر طرفدار محیط زیست

آرمان‌شهرهای دیجیتال

حفاظت و گردشگری

عنوان همایش: دومین همایش بین‌المللی انتخابات و دموکراسی برگزارکننده:

Serendivus Conference

تاریخ برگزاری: ۲۷-۲۸ می ۲۰۱۶ (۸-۷ خرداد ۱۳۹۵)

محل برگزاری: پرتغال

سایت همایش:

<http://serendivusconference.com/>

محورهای همایش:

دموکراسی

تاریخ انتخابات

مبارزه‌طلبان و تغییردهندگان انتخابات

ائتلافات و احزاب سیاسی رهبر

زنان و انتخابات

سیستم‌گزینگر و مدیریت انتخابات

علاقه، اولویت‌ها و رفتار رأی‌دهندگان

تبلیغات اخلاقی و غیراخلاقی در انتخابات

آن سوی انتخابات - دموکراسی مشارکتی

و سیاست‌های غیررسمی

روش انتخاباتی سنت

عنوان همایش: کمدهی در فرهنگ / فرهنگ در کمدهی

برگزارکننده: دانشگاه علوم اجتماعی و انسانی

تاریخ برگزاری: ۲-۳ ژوئن ۲۰۱۶ (۱۴-۱۳)

خرداد ۱۳۹۵

محل برگزاری: وارساوا، لهستان
سایت همایش:

<http://www.swps.pl/warszawa/nauka-i-rozwoj/>

محورهای همایش:

ارتباط میان کمدی و فرهنگ

عنوان همایش: سومین همایش
بین‌المللی مطالعات مربوط به
گردشگری، مسافرت و فراغت
برگزارکننده: DAKAM

تاریخ برگزاری: ۲-۱ جولای ۲۰۱۶ (۱۲-
۱۱ تیر ۱۳۹۵)

محل برگزاری: استانبول، ترکیه

سایت همایش:

<http://www.dakamconferences.org/>

محورهای همایش:

فرهنگ و میراث

غذا و گردشگری

سلامت، امنیت و ایمنی در صنعت

گردشگری

گردشگری و توسعه اقتصادی

مطالعات مربوط به مسافرت

تمایلات گردشگری جدید

عنوان همایش: هفتمین همایش
فضای شهری و زندگی اجتماعی
برگزارکننده: 4C5M Studio

تاریخ برگزاری: ۱۷-۱۵ ژوئن ۲۰۱۶ (۲۸-
۲۶ خرداد ۱۳۹۵)

محل برگزاری: سانایا، چین

سایت همایش:

<http://www.4c5mstudio.org/conference/>

محورهای همایش:

غذا، مسکن، و زندگی روزمره

فراغت

مطالعات تطبیقی درباره سالخوردگی

شهرهای چندفرهنگی

مهاجرت

تکنولوژی

توسعه و سیاست‌های اجتماعی، سیاسی و
فرهنگی

ارتباط میان شهر و روستا

فضای ساخت و ساز و طراحی فراگیر

عنوان همایش: عدالت اجتماعی:
ساخت جامعه‌ای عادلانه‌تر و با

برابری بیشتر

برگزارکننده: دانشگاه ورکستر و بنیاد

ویلیام تمپل

تاریخ برگزاری: ۲۵-۲۳ ژوئن ۲۰۱۶ (۵-۳
تیر ۱۳۹۵)

تیر ۱۳۹۵

محل برگزاری: ورکستر، UK

سایت همایش:

<http://www.worcester.ac.uk/discover/social-justice-conference.html>

محورهای همایش:

طبقه

اقتصاد

تحصیلات

ایمان

سلامت

رفاه

سیاست عمومی

نژاد

جنسیت

عنوان همایش: دین، صلح و وحدت
(دو کره)

برگزارکننده: انجمن کره‌ای مطالعات

دینی

تاریخ برگزاری: ۲۸-۲۶ می ۲۰۱۶ (۸-۶
خرداد ۱۳۹۵)

محل برگزاری: سئول، کره جنوبی

سایت همایش:

<http://www.kahr21.org/modules/bbs/index>

محورهای همایش:

دین، صلح و وحدت دو کره



عنوان کتاب: مدیریت در سازمان‌ها

نویسنده: محسن منطقی

ناشر: پرتو ولایت

سال چاپ: ۱۳۹۳

گزارش: این کتاب به سفارش دانشگاه فرهنگ و معارف اسلامی در سال ۱۳۸۶ تألیف و در سال ۱۳۹۳ با اعمال اصلاحاتی منتشر شد.

این کتاب از دوازده درس و بیست و نه قسمت تشکیل شده است.

درس اول تحت عنوان آشنایی با مدیریت اسلامی آغاز گردیده است.

درس دوم به شکل‌گیری مدیریت و مباحثی در این زمینه، پرداخته است.

از درس چهارم تا درس دوازدهم، پنج وظیفه اصلی مدیران؛ یعنی برنامه‌ریزی، سازماندهی، بسیج منابع و امکانات، هدایت و کنترل، مورد بحث قرار گرفته‌اند.

امتیاز این کتاب در ارائه توصیه‌های اسلامی است که محقق در هر قسمت و درس، سعی کرده است با تمسک به آیات و سنت اسلامی، به رویکرد اسلامی بحث نیز توجه کند. هدف مؤلف از بیان این توصیه‌ها، فضا سازی صحنه سازمان با فرهنگ اسلامی است. چنین رویکردی به تدریج زمینه را برای تغییر فرهنگ سازمان و جایگزین شدن فرهنگ سازمانی اسلامی فراهم می‌کند.

عنوان کتاب: مهارت‌های زندگی: مهارت‌های خودآگاهی، همدلی و حل مسئله

نویسنده: سید جعفر علوی گنابادی

ناشر: دانشگاه علوم اسلامی رضوی

سال چاپ: ۱۳۸۹

گزارش: «مهارت‌های زندگی»،

مجموعه‌ای از توانایی‌ها است که فرد را قادر می‌سازد، مسئولیت‌های اجتماعی خود را بپذیرد و بدون لطمه زدن به خود و دیگران، در روابط بین فردی به شکل مؤثری رفتار کند.

در این کتاب، مهارت‌های «خودآگاهی»، «همدلی» و «حل مسئله» ارائه شده است: مهارت «خودآگاهی» دنبال پاسخ دادن به این است که «من کیستم»؟ نقاط ضعف و قوت من کدام است؟ نیازها، خواسته‌ها و تصویر واقع‌بینانه از من چیست؟ بر اساس «مهارت همدلی» قادر خواهید بود، افکار و رفتار دیگران را آن‌گونه که هست - نه آن‌گونه که دوست دارید - درک کنید و متناسب با آن، عکس‌العمل نشان دهید. مهارت «حل مسئله» به شما توانایی می‌دهد که در برخورد با مسائل و مشکلات مختلف زندگی، پاسخ‌های متعدد بیابید و از میان آن‌ها بهترین را برگزینید.

در بخشی از کتاب آمده است: «یک تاجر، برای اینکه در امر تجارت، موفق شود، باید در پایان هر روز، داد و ستدهای آن روز را به دقت بررسی و محاسبه کند. این کار، نقاط قوت و ضعف تجارت روزانه را مشخص کرده، امکان جلوگیری از زیان احتمالی را فراهم می‌کند. ضمن اینکه در تصمیمات تاجر برای روزهای بعد بسیار مؤثر خواهد بود. انسان نیز با افکار و رفتار خویش در حال تجارت است و موفقیت خود را مرهون محاسبه و رسیدگی دقیق اعمال خویش است. کسی که به محاسبه خودش بپردازد، با عیب‌های خویش آشنا شده، بر گناهانش احاطه پیدا می‌کند. از گناهان توبه کرده، عیوب خویش را



اصلاح می‌نماید؛ از این رو در آموزه‌های اسلامی درباره سنجش خود - که یکی از مؤثرترین راه‌های خودآگاهی است - تأکید فراوان شده و درباره آن کتاب‌های زیادی نوشته شده است.

نگارنده در سه بخش به سه مهارت خودآگاهی، همدلی و حل مسئله در قالب مباحثی می‌پردازد که برخی از آن‌ها به قرار زیر است: کارآمدی‌های خودآگاهی، ساحت‌های خودآگاهی و راه دستیابی به آن، آشنایی با مهارت همدلی و حل مسئله و کارآمدی‌های آن‌ها، و شناخت آسیب‌ها و موانع برای موفقیت در اجرای حل مسئله.

عنوان کتاب: هوش معنوی (مفاهیم، سنجش و کاربردهای آن)

نویسنده: حسن عبدالله‌زاده و دیگران

ناشر: روان‌سنجی

سال چاپ: ۱۳۸۸

گزارش: آموزش هوش معنوی برای

شغل، بهداشت، تحصیل و شخصی که در پی پرورش راه حل‌های هوشی بالا هستند مفید است. برای اینکه

اثربخش‌تر باشیم، باید در جستجوی سطح جدیدی از هوش باشیم تا با فشار روانی کمتر، کار بیشتری انجام دهیم.

همچنین یکی از چالش‌های هر مدیری، فراهم کردن فرصت‌هایی برای افراد، جهت مشارکت در کارهای خلاقانه است و اینکه چطور آنان می‌توانند کارشان را روشن، معنی‌دار و هدف‌دار نمایند. در بسیاری از زمینه‌های کاری و زندگی هوش معنوی کاربرد دارد که سه تایی آن‌ها از همه مهم‌تر است:

۱) امنیت شخصی و اثرات مهم در زندگی؛

۲) ایجاد درک روابط بین فردی؛



۳) تغییر روش‌های مدیریت و تعیین هدف‌های متعالی....

رشد معنوی، فرایند بیداری و هوشیاری درونی است؛ یعنی صعود و بالا رفتن هوشیاری فراتر از وجود عادی و بیداری در مقابل حقایق جهان، یعنی فراتر از ذهن و نفس خود رفتن و درک اینکه واقعاً چه هستید.

رشد معنوی، راهی برای فرار از مسئولیت غیرعادی رفتار کردن و تبدیل شدن به فردی غیرفعال نیست؛ بلکه روشی برای رشد، قوی‌تر، شادتر و مسئولیت‌پذیرتر شدن است.

یک زندگی متعادل، مستلزم این است که نه تنها نیازهای جسمی، احساسی و ذهنی خود را برآورد کنیم؛ بلکه احتیاجات روحی و معنوی خود را نیز در نظر داشته باشیم و این هدف رشد معنوی است. شکی نیست که آموزش مهارت‌های مرتبط با هوش معنوی در همه سطوح و برای همه افراد در تحقق اهداف متعالی و معنابخش جامعه تأثیر شایانی دارد.

این کتاب در سه فصل سامان یافته که عبارت‌اند از:

فصل اول: کلیاتی درباره معنویت؛

فصل دوم: هوش معنوی (تعاریف، نظریات و تحقیقات مرتبط)؛

فصل سوم: هفت گام به سوی هوش معنوی.

عنوان کتاب: بازی‌های بومی و محلی ایران

محلای ایران

نویسنده: مرتضی رضوانفر

ناشر: آبادبوم

سال چاپ: ۱۳۸۹

توضیحات: کتاب دوزبانه (فارسی و

انگلیسی) بازی‌های بومی و محلی ایران تألیف

دکتر مرتضی رضوانفر و ترجمه دکتر یدالله



«مهدویت» را تحریف و تضعیف کرد؛ وگرنه این تفکر، سراسر عالم هستی را فرا می‌گیرد؛ آن‌گاه دنیای غرب توان مقابله با آن را نخواهد داشت. در برخی از بازی‌های رایانه‌ای که با محوریت «آخرالزمان» ساخته شده‌اند، موضوع «مهدویت» و «آخرالزمان» را به شکلی که می‌خواهند، به نمایش درمی‌آورند و در این زمینه آنچه صلاح می‌دانند، به مخاطب القا می‌کنند.

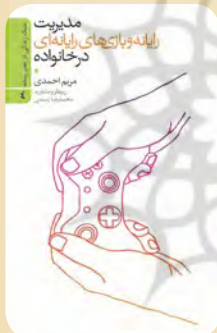
عنوان کتاب: مدیریت رایانه و بازی‌های رایانه‌ای در خانواده

نویسنده: مریم احمدی

ناشر: یادآفرین

سال چاپ: ۱۳۹۴

توضیحات: مجموعه کتاب سبک زندگی در عصر رسانه با توجه به دغدغه والدین در نحوه تعامل فرزند خود با رسانه‌های جدید و با هدف آموزش سواد رسانه‌ای به خانواده‌های ایرانی تدوین شده است. در بخش‌های مختلف کتاب‌ها ابتدا خود خانواده‌ها اطلاعات آموزشی دریافت می‌کنند و در گام بعد سواد رسانه‌ای را به فرزندان خود آموزش می‌دهند. رویکرد نویسنده در این کتاب‌ها تنها سلبی و کنترل‌کننده نیست و سعی شده تا با رویکردی مثبت ویژگی‌های سودمند رسانه‌ها به وسیله خانواده‌ها به فرزندان آموزش داده شود. کتاب «مدیریت رایانه و بازی‌های رایانه‌ای در خانواده» در دو بخش مجزا به زبانی ساده و عملیاتی به موضوع رایانه و بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد و در هر بخش آسیب‌ها و فرصت‌های استفاده از این رسانه‌ها بررسی شده است. در فصل نخست کتاب به اهمیت رایانه در زندگی امروز خانواده‌ها و سن مناسب استفاده از رایانه پرداخته



پرمون با حمایت سازمان نوسازی و بهسازی شهر قزوین و با همکاری کمیسیون ملی یونسکو - ایران منتشر شد. در این کتاب، برای آگاهی هر چه بیشتر دوستداران فرهنگ سنتی تلاش شده است تا شمه‌ای از بازی‌های بومی و محلی مناطق سی‌گانه جمهوری اسلامی ایران، با زبانی ساده و مختصر ارائه شود و در این فرایند گامی در جهت انتقال و حفاظت از میراث ناملموس فرهنگی کشور برداشته شود.

عنوان کتاب: احکام بازی‌های رایانه‌ای

نویسنده: محمود صادقی

ناشر: نشر معروف

سال چاپ: ۱۳۹۴

توضیحات: کتاب یاد شده در ۸ بخش سامان یافته است. عناوین بخش‌های کتاب عبارت‌اند از: «کلیات»، «اهداف بازی‌های رایانه‌ای خارجی»، «فواید بازی‌های رایانه‌ای»، «آسیب‌های جسمی و روحی بازی‌های رایانه‌ای»، «توهین در بازی‌های رایانه‌ای خارجی»، «تولید بازی‌های رایانه‌ای»، «توزیع بازی‌های رایانه‌ای» و «کاربران بازی‌های رایانه‌ای». در قسمتی از بخش دوم کتاب با عنوان «تحریف ظهور حضرت مهدی (عج)» آمده است: چون غرب و تمام ادیان، حقیقت ظهور فردی دادگستر را قبول دارند و می‌دانند که از تبار مسلمانان است؛ از این رو سعی می‌کنند با هر روشی اعتقاد مردم دنیا را نسبت به اسلام و ظهور حضرت تضعیف و تحریف کنند. یکی از بهترین ابزارهایی که آن‌ها را به هدف شیطانی نزدیک می‌کند، بازی‌های رایانه‌ای است. این موضوع برای غرب، به‌ویژه یهود آن قدر مهم است که در تل‌آویو (پایتخت رژیم صهیونیستی)، همایشی برای تحلیل و بررسی «مهدویت» برگزار شد و در آن به این نتیجه رسیدند که باید مفهوم صحیح و الهی



شده است و سن مناسب استفاده کودکان از رایانه بررسی شده است. در فصل دوم با عنوان «آموزش استفاده صحیح از رایانه» برخی نرم‌افزارهای مفید شناختی و به طور کلی فعالیت‌های مثبت مرتبط با استفاده از رایانه معرفی شده است. در فصل سوم نویسنده به آسیب‌های رایانه‌ای چون اعتیاد به آن پرداخته است. فصل چهارم تا ششم این کتاب نیز به بررسی چگونگی مدیریت بازی‌های رایانه‌ای در خانواده اختصاص دارد. نویسنده در فصل «آشنایی با ماهیت بازی» درباره چیسستی بازی و تجربیات حین بازی سخن می‌گوید و در بخش‌های بعدی درباره چگونگی انتخاب بازی مناسب برای فرزندان و نظام رده‌بندی سنی بازی رایانه‌ای در ایران، نکاتی را ارائه می‌کند. در سه فصل آخر کتاب هم ضمن معرفی پلتفرم‌های مختلف بازی و آسیب‌ها و فرصت‌های هر کدام، به ارائه راه‌کارهایی عملی برای کاهش آثار منفی بازی‌ها و قانون‌مند کردن بازی در خانه پرداخته شده است.

عنوان کتاب: رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا)

نویسنده: جمعی از نویسندگان

ناشر: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

سال چاپ: ۱۳۸۹

توضیحات: رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، یکی از گام‌هایی است که به منظور زمینه‌سازی برای استفاده مطلوب از این بازی‌ها و کاهش آسیب‌های فردی و اجتماعی ناشی از آن صورت می‌گیرد. هدف ESRA (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای) رسیدن به جایگاهی است که بتواند بهترین سن را برای هر بازی رایانه‌ای مشخص کند. بدین معنا که بازی هیچ آسیب



روحي و رفتاری نداشته باشد و به رشد و شکوفایی مخاطب کمک کند. در این کتاب درباره رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای ESRA مطالبی همچون سبک‌ها و تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای، انتقال مؤثر مفاهیم درون بازی، سن و مفاهیم مرتبط، روند تحقیق و چهارچوب نظری تدوین ESRA، رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در جهان و پیشینه استفاده از رده‌بندی سنی در ایران ارائه می‌شود.

عنوان کتاب: کنترل خانواده و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای

نویسنده: معصومه حاتمی، سیدحمید

میرهادی تفرشی، علی سلاجقه

ناشر: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

سال چاپ: ۱۳۸۹

توضیحات: خانواده مهم‌ترین منبع کنترل‌کننده کودکان است. پایش و کنترل، بخشی از نظام تربیتی جامعه است که والدین برای جهت‌دهی رویکردهای رفتاری فرزندان انجام می‌دهند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پی احساس این ضرورت، نظام ملی رده‌بندی سنی، بازی‌های رایانه‌ای اسرا (ESRA) را برای اطلاع‌رسانی به خانواده‌ها تدوین کرده است. در کتاب حاضر طی پنج فصل همچون خانواده، کنترل اجتماعی، جامعه‌پذیری، مراحل رشد کودک از دیدگاه جامعه‌شناسی و راه‌کارها به این مسئله پرداخته شده است که اگر بخواهیم کنترل اجتماعی خانواده و فرزندان، اثربخش باشد باید از قابلیت خودکنترلی و درونی برخوردار باشیم که در اصطلاح جامعه‌شناسی به آن «درونی کردن ارزش‌ها و هنجارها» می‌گویند.



۱. عنوان مقاله: تحلیل تماتیک سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز

نویسنده: بهروز مینایی
نشریه: مطالعات رسانه‌ای
کلید واژه: سبک زندگی، بازی‌های رایانه‌ای، مصرف، سیمز، شبیه‌سازی

۲. عنوان مقاله: الگوی ساختاری تأثیر سبک‌های فرزندپروری و اعتیاد به بازی رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان پسر

نویسنده: بی بی عشرت زمانی، یاسمین عابدینی
نشریه: رویکردهای نوین آموزشی
کلید واژه: سبک‌های فرزندپروری، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، عملکرد تحصیلی، نوجوانان پسر.

۳. عنوان مقاله: بررسی محتوای آسیب‌زا و تحلیل محتوایی اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه آموزه‌های اسلامی

نویسنده: سمیه فرهنگ ادیب، بهروز مینایی بیدگلی

نشریه: پژوهش‌های اخلاقی

کلید واژه: بازی‌های رایانه‌ای، تحلیل اخلاقی، فناوری، فرهنگ.

۴. عنوان مقاله: جوانان و رسانه‌های نوین: بررسی اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مرتبط با آن

نویسنده: کمال کوهی
نشریه: مطالعات فرهنگ ارتباطات
کلید واژه: اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، دانش‌آموزان، خانواده، سرمایه اجتماعی، سلامت روانی، رسانه‌های نوین

۵. عنوان مقاله: تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد رفتاری دانش‌آموزان

نویسنده: حسین مهدیان، حسین مؤمنی
مهموئی، حمید رفیعی‌پور
نشریه: فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی

کلید واژه: بازی‌های رایانه‌ای، ابعاد رفتاری، اختلالات رفتاری.

۶. عنوان مقاله: آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران

با رویکردی سیستمی

نویسنده: جواد جواهری، محمد واعظی
نژاد

نشریه: راهبرد فرهنگ

کلید واژه: آسیب‌شناسی، بازی‌های رایانه‌ای، روش دلفی، رویکرد سیستمی، صنعت بازی

۷. عنوان مقاله: صنعت فرهنگ و بازی‌های رایانه‌ای

نویسنده: نسرین پور هم‌رنگ
نشریه: نقد کتاب علوم اجتماعی
کلید واژه: بازی‌های دیجیتال، تحلیل‌های بازی، فرهنگ بازیکنان، مطالعات بازی، بازی‌ها و آموزش، آموزش رسانه‌ها، بازی‌های آنلاین، فرهنگ عمومی، بازی‌های ویدئویی.

۱. عنوان: نقش بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌گیری هویت جوانان

پدیدآور: بهناز دوران

محل ارائه: وزارت علوم، تحقیقات و فناوری - دانشگاه تربیت مدرس - دانشکده علوم انسانی

مقطع: دکتری

سال ارائه: ۱۳۸۹

چکیده: عوامل فردی و اجتماعی در تعامل با یکدیگر در ساخته شدن هویت نقش دارند و یکی از این عوامل اجتماعی رسانه‌ها هستند. با توجه به خصلت بازی‌مآبانه رسانه‌های جدید که آن‌ها را دارای کیفیتی متفاوت از رسانه‌های روایتی قدیمی‌تر می‌سازد، این سؤال مطرح می‌شود که آیا هویت جوانانی که از دوره نوجوانی با رسانه‌های جدید آشنایند و به آن می‌پردازند با هویت جوانانی که این تجربه را نداشته‌اند، تفاوتی دارد؟ برای پاسخ به این سؤال، پژوهش حاضر به بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای، یکی از رسانه‌های پرطرفدار عصر حاضر، در شکل‌گیری هویت جوانان پرداخته است. نتایج این پژوهش ضمن ارائه تعریف هویت لهوی و توصیف ویژگی‌های جمعیت‌شناختی و روان‌شناختی کاربران قهار بازی‌ها، حاکی از آن است که گرچه هر دو گروه به هویت خویش عاطفه،

الزام رفتاری و تعهد دارند؛ اما تعهد گروه بازیکنان مشروط و موقتی است. در بررسی سهم متغیرهای شخصیت، والدگری و بازی رایانه‌ای در پیش‌بینی تغییرات هر یک از منزلت‌های هویت مشخص شده به ترتیب متغیرهای گرمی (از ابعاد والدگری)، باوجدانی (از عوامل شخصیت)، ساختار (از ابعاد والدگری) و بازی رایانه‌ای سهم معناداری در پیش‌بینی تغییرات منزلت هویت یافته دارند. بازیکنان ضمن آنکه ارزیابی مثبتی از بازی‌های رایانه‌ای داشتند، در هیچ‌یک از پنج عامل اصلی شخصیت و همچنین در هیچ‌یک از ابعاد والدگری با گروه مقایسه تفاوت معناداری نداشتند.

۲. عنوان: بازی‌های رایانه‌ای از منظر فقه جعفری

پدیدآور: محمدجواد خرمی

محل ارائه: دانشگاه آزاد اسلامی - دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی - دانشکده ادبیات و علوم انسانی

مقطع: کارشناسی ارشد

سال ارائه: ۱۳۹۲

چکیده: با دگرگون شدن جوامع امروزی و الکترونیکی شدن اکثر فعالیت‌های اجتماعی، رایانه تبدیل به جزئی جداناپذیر در زندگی اجتماعی انسان‌های امروز شده

است. این وسیله مفید، انسان را درگیر مسائلی ناخواسته و گاه نامطلوب می‌کند که هر فرد مسلمان باید وظیفه و تکلیف شرعی و دینی خود را در مواجهه با آن بداند. بازی‌های رایانه‌ای، اصلی‌ترین قسم از این دست ابتلائات در این مقاله از دیدگاه فقه جعفری بررسی شده است. در ابتدا با دو تقسیم‌بندی کلی «شکلی» و «ماهوی» و بیان اقسام مختلف هر قسم از بازی‌های رایانه‌ای به بیان حکم کلی هر قسم پرداخته و در نهایت به بررسی فقهی لهو و لعب به عنوان اصلی‌ترین عناوین فقهی بازی با لحاظ نگاه رایانه‌ای به آن پرداخته است. بعضی از بازی‌های رایانه‌ای با توجه به افکار و اعتقادات مخرب و فاسدی که در ذهن مخاطب ایجاد می‌کنند، تحت عنوان کتب ضاله می‌روند و احکام پیرامونی آن بر آن‌ها حمل می‌شود. قسمی دیگر با توجه به آسیب‌های روانی که به مخاطب خود وارد می‌کنند، تحت عنوان اضرار به نفس بررسی می‌شوند و دسته‌ای هم با وجود منفعت محلله شرعی که در آن وجود دارد از عنوان لهو و لعب خارج می‌شوند؛ ولی قسم عمده‌ای از این بازی‌ها تحت عنوان کلی لهو و لعب قرار می‌گیرند. در این باب نظرات مختلفی از علما و فقها وجود دارد که تفصیل آن خواهد آمد.

۳. عنوان: بومی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای در ایران

پدیدآور: پیام فضلی

محل ارائه: وزارت علوم، تحقیقات و فناوری - دانشگاه علامه طباطبایی - دانشکده ادبیات و زبان‌های خارجی

مقطع: کارشناسی ارشد

سال ارائه: ۱۳۸۸

چکیده: در روند جهانی‌سازی تجارت، تولید کنندگان در عرصه‌های گوناگون تلاش می‌نمایند، فروش فرآورده خود را به دیگر نقاط جهان گسترش دهند؛ از این رو برای فرستادن کالاها به بازارهای دیگر کشورها، نیاز به سازگار کردن آن‌ها به گونه‌ای که مورد پسند و پذیرش کاربران کشورهای هدف باشد، پدید می‌آید. این پدیده، بومی‌سازی خوانده می‌شود. بومی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای از پایه و ریشه با بهره‌گیری از آمیزشی از فرایندهای ترجمه‌ای گوناگون، مانند ترجمه گفتاری، آواگذاری (دوبله)، زیرنویس‌گذاری، برگردان‌های فنی، تخصصی و... روی می‌دهد. این پایان‌نامه کوششی برای شناخت سازوکارها، رهیافت‌ها و تلاش‌های پدیدار شده در پیوند با بومی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های سپری شده در ایران است. نتایج تحقیق نشان می‌دهد بازی‌های شبیه‌ساز ورزشی بیش از دیگر بازی‌ها

بومی‌سازی شده‌اند. بومی‌سازهای ایرانی، افزون بر بومی‌سازی برای بازی‌های وارد شده به کشور، بازی‌های فرستاده شده از ایران به انگلستان را نیز برای بازار آن کشور بومی‌سازی نموده‌اند. خشونت در بازی‌های رایانه‌ای وارد شده به ایران، دگرگونی چشم‌گیری در روند بومی‌سازی پدید نمی‌آورد. پوشش بانوان در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند همه فرایندهای بومی‌سازی را دگرگون سازد.

۴. عنوان: بررسی عوامل مؤثر بر گرایش نوجوانان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای (مورد مطالعه: مدارس دوره راهنمایی شهر تهران)

پدیدآور: علی اسدنژاد

محل ارائه: دانشگاه آزاد اسلامی - دانشکده آزاد اسلامی واحد تهران شرق (قیامدشت) - پژوهشکده علوم اجتماعی.

مقطع: کارشناسی ارشد

سال ارائه: ۱۳۹۲

چکیده: هدف از پژوهش حاضر بررسی عوامل مؤثر در گرایش نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای است. جامعه آماری این پژوهش، دانش‌آموزان مدارس راهنمایی شهر تهران است. ظهور بازی‌های رایانه‌ای که پدیده دنیای امروز است و تأثیرات آن بر نوجوانان که مخاطبان اصلی این پدیده‌اند، ضرورت انجام این پژوهش را

توجیه می‌کند. بر این اساس بررسی عوامل مؤثر بر گرایش نوجوانان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از روش پیمایش در قالب پرسش‌نامه، در ۶ مدرسه راهنمایی شهر تهران به تعداد ۴۲۰ نفر انجام شد.

۵. عنوان: برنامه‌ریزی فضاهای بازی محله‌ای - نمونه موردی مناطق شهری اصفهان

پدیدآور: علیرضا نوروزی پوده

محل ارائه: دانشگاه هنر اصفهان - دانشکده معماری و شهرسازی

مقطع: کارشناسی ارشد

سال ارائه: ۱۳۸۹

چکیده: بازی یکی از فعالیت‌های مورد علاقه کودکان و نوجوانان است. شخصیت اصلی کودکان در سال‌های اولیه زندگی شکل می‌گیرد و بازی نقش بسزایی در آن دارد. نبود یا کمبود آن مانند بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند اثرات منفی و پایداری بر کودکان باقی بگذارد. جنبش بازی و فضاهای بازی، کمتر از یک سده عمر دارد و با اختراع تجهیزاتاتی چون تاب، سرسره و الاکلنگ آغاز شد؛ اما در حال حاضر فضاهای بازی در نوع و فضا تفاوت کرده است. زمین‌های بازی، ماجراجویی نوعی از این‌گونه فضاهای بازی نوظهور است. در هر حال این فعالیت در پی نیاز به بازی در کودکان که از جمله

توانخواهان محله محسوب می‌شوند شکل گرفته و فضای ویژه آن موسوم به فضای بازی یا پارک بازی است. سرانه فضای بازی در محله حدود ۱/۲۵ متر مربع به ازای هر نفر یا ۵ متر مربع به ازای هر کودک است که در رده‌بندی کیفیتی، حداقل سرانه در محله محسوب می‌شود. در حال حاضر در شهر اصفهان این سرانه از چند سانتی‌متر تجاوز نمی‌کند که البته این وضعیت نیز در بین مناطق متفاوت است. حوزه نفوذ فضای بازی کوی، ۲۲۰ متر و محله، ۴۰۰ متر است که وجود فضای بازی کوی در کنار محله‌ای حالت تکاملی دارد و تحت عنوان پارک بازی کوی، مختص سنین ۱ تا ۹ ساله مطرح شده است. فضای بازی محله‌ای مختص کودکان و نوجوانان ۱ تا ۱۵ ساله است. مساحت بهینه پارک بازی کوی ۷۰۰ تا ۱۰۰۰ متر با جمعیت ۲۰۰۰ نفری کوی و فضای بازی محله‌ای ۷۰۰۰ متر با توجه به جمعیت محله‌ای ۷۰۰۰ نفری پیشنهاد می‌شود.

۶. عنوان: بررسی رابطه انیمیشن‌های تلویزیونی و رفتار کودکان (۷ تا ۱۲ سال)

پدیده‌آور: ندا نجاتی نصر

محل ارائه: دانشگاه آزاد اسلامی (تهران مرکزی) - دانشکده علوم اجتماعی و روان‌شناسی

مقطع: کارشناسی ارشد

سال ارائه: ۱۳۸۰

چکیده: پژوهش حاضر، پژوهشی در عرصه یادگیری و حوزه رفتار کودک تحت تأثیر پیام‌های رسانه‌ای است. روش تحقیق تحلیل محتوا و ابزار آن پرسش‌نامه است. بر اساس این پژوهش، برنامه کودک بیش از آنکه آگاهی کودک را درباره مسائل افزایش دهد، سبب تغییر عادات و رفتار آن‌ها آن‌طور که می‌خواهد می‌شود. همچنین بیشتر کودکان بر اثر تماشای کارتون‌های تلویزیونی به سرگرمی‌های الکترونیکی و بازی‌های رایانه‌ای روی آورده و کمترین آن‌ها رفتارهای مخصوص سن خود را آموخته‌اند؛ به عبارتی کارتون‌هایی که در سال‌های اخیر بیشتر پخش می‌شوند، مبلغ و ترغیب‌کننده زندگی ماشینی‌اند. پاسخ متناقض کودکان در پاسخ به دو سؤال، ما را به این یافته مهم می‌رساند که کودکان به خودی خود، کارتون‌های واقع‌گرا را بیشتر دوست دارند و آن‌ها را بر موضوعات و داستان‌های فضایی و رایانه‌ای ترجیح می‌دهند؛ اما هنگامی که ناخواسته و بدون تصمیم خود در برابر کارتون‌های فضایی و مدرن قرار می‌گیرند، با توجه به قدرت تأثیرگذاری زیاد و برانگیختن حس کنجکاوی و هیجان از سویی و به روز بودن این نوع موضوعات در جهان امروز از سوی دیگر، بیشتر تحت

تأثیر این قبیل کارتون‌ها قرار می‌گیرند و سرانجام آن می‌شود که با وجود آنکه کودکان، کارتون‌های با داستان‌های فضایی و رایانه‌ای را کمتر دوست دارند؛ ولی یادگیری آن‌ها بیشتر در همین زمینه است.

۷. عنوان: نقش بازی‌های سنتی ایرانیان در تربیت کودک

پدیده‌آور: میرحسین نقوی شعاعی

محل ارائه: دانشگاه آزاد اسلامی (تهران مرکزی) - دانشکده روان‌شناسی و علوم اجتماعی

مقطع: کارشناسی ارشد

سال ارائه: ۱۳۸۴

چکیده: هدف پژوهش توجه به فعالیت آزاد فراگیران مقطع ابتدایی به امر بازی و نقش اهمیتی که این امر در پرورش و تربیت آنها ایفا می‌کند در کنار آن فزونی بازی‌های کامپیوتری و امثال آنها در بین کودکان و از یاد رفتن بازی‌های سنتی ایرانیان و احیاء بخشی فرهنگ ایرانی است تهیه نمودم. این پژوهش به روش کتابخانه‌ای صورت پذیرفته ما با استنباطی که از بررسی عقاید و نظریات و تئوری‌های صاحب نظران در کنار بازی‌های رایج در استانهای مختلف کشور به صورت فیش برداری و سازماندهی و تجزیه و تحلیل آنها تهیه شده است.

Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies

بازی‌های رایانه‌ای و فرهنگ‌های رسانه‌ای نوین: کتابچه راهنمای مطالعات بازی‌های دیجیتال

نویسنده: Johannes Fromme

انتشارات: Springer

تاریخ نشر: ۲۰۱۲

تعداد صفحات: ۷۲۰



Internet Addiction and Online Gaming (Cyber safety)

اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین (امنیت سایبری)

نویسنده: Samuel McQuade

انتشارات: Chelsea House Publishers

تاریخ نشر: ۲۰۱۲

تعداد صفحات: ۱۶۲



Media and the Well-being of Children and Adolescents

رسانه و بهزیستی کودکان و نوجوانان

نویسنده: Amy Beth Jordan Daniel Romer

انتشارات: Oxford University Press

تاریخ نشر: ۲۰۱۴

تعداد صفحات: ۲۸۸



Internet Addiction: The Ultimate Guide for How to Overcome An Internet Addiction For Life
(Gaming Addiction, Video...)

اعتیاد به اینترنت: بهترین راهنما برای غلبه بر اعتیاد به اینترنت

نویسنده: Caesar Lincoln

انتشارات: CreateSpace Independent Publishing Platform

تاریخ نشر: ۲۰۱۴

تعداد صفحات: ۴۸



How To Stop Gaming: A Way Out Of Computer Game Addiction

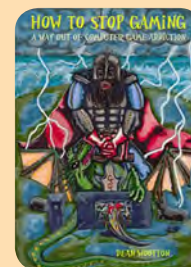
شیوه متوقف ساختن بازی: راه خروج از اعتیاد به بازی رایانه‌ای

نویسنده: Dean Wootton and Jodie Store

انتشارات: Dean Wootton

تاریخ نشر: ۲۰۱۵

تعداد صفحات: ۱۶۷



Video Game Addiction Worldwide: "Two hours of video games can be the same as a line of cocaine for addicts"

اعتیاد به بازی رایانه‌ای در سراسر جهان: دو ساعت بازی رایانه‌ای می‌تواند اثری همچون کوکائین برای معتادین

به بازی داشته باشد.

نویسنده: Mr James W Miller

انتشارات: CreateSpace Independent Publishing Platform

تاریخ نشر: ۲۰۱۰

تعداد صفحات: ۳۳۲



When Gaming becomes an Obsession: Help for Parents and their Children to Treat Online Gaming Addiction

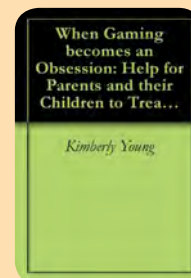
آن‌گاه که بازی تبدیل به دلمشغولی می‌شود: کمک به والدین و فرزندان‌شان برای درمان اعتیاد به بازی‌های آنلاین

نویسنده: Kimberly Young

انتشارات: Center for Internet Addiction

تاریخ نشر: ۲۰۱۰

تعداد صفحات: ۳۳



INTERNET ADDICTION: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment

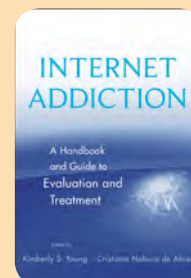
اعتیاد به اینترنت: کتابچه راهنمای ارزیابی و درمان

نویسنده: Kimberly .S.Yong

انتشارات: John Wiley & Sons

تاریخ نشر: ۲۰۱۱

تعداد صفحات: ۳۱۴



ب. مقالات خارجی

International Online Journal of **شناسه نشر:** Educational Sciences
2011
کلیدواژه: اعتیاد به اینترنت، افسردگی، اضطراب، استرس،
تحلیل مسیر

عنوان مقاله:

Internet Addiction: Symptoms
And Treatment Evaluation
اعتیاد به اینترنت: علائم، ارزیابی و
درمان



نویسنده: Kimberly S. Young

شناسه نشر: بازنشر در
Innovations (Volume 17), 1999
کلیدواژه: ندارد

عنوان مقاله:

Internet and Gaming Addiction: A Systematic
Literature Review of Neuroimaging Studies
اینترنت و اعتیاد به بازی: بررسی و مرور ادبیات نظام‌مند
مطالعات ناظر به تصویربرداری عصبی

نویسنده:

Daria J. Kuss and Mark D. Griffiths

شناسه نشر:

doi ;374-347, (3)2, 2012 .Brain Sci

کلیدواژه: اعتیاد به اینترنت، اعتیاد به بازی، تصویربرداری
عصبی، مرور و بررسی ادبیات پژوهشی

عنوان مقاله:

Computer and Video Game Addiction—A

عنوان مقاله:

Correlates of Internet Addiction
among Adolescents
لوازم اعتیاد به اینترنت در میان نوجوانان
نویسنده: Alfred D. Waldo

شناسه نشر:

Psychology, 2014, 5, 1999-2008

کلیدواژه: نوجوانان، اعتیاد به اینترنت، هوش معنوی،
بهزیستی روان‌شناختی، مطلوبیت اجتماعی



عنوان مقاله:

Understanding online gaming
addiction and treatment issues for
adolescents
شناخت اعتیاد به بازی آنلاین و نتایج
درمانی برای نوجوانان

نویسنده: Kimberly S. Young

شناسه نشر: The American journal of family
therapy, 2009, 372-37:355
کلیدواژه: ندارد



عنوان مقاله:

Internet Addiction and
Anxiety and Stress, Depression
اعتیاد به اینترنت و افسردگی، اضطراب
و استرس

نویسنده: and Murat Ahmet AKIN
ISKENDER



Comparison between Game Users and Non-Game Users

اعتیاد به بازی رایانه‌ای و کامپیوتر:
مقایسه‌ای میان کاربران بازی و کاربران
غیربازی

نویسنده: Aviv Malkiel Weinstein

شناسه نشر:

‘The American Journal of Drug and Alcohol Abuse
.76-268:(5)36;Sep 2010 .Am J Drug Alcohol Abuse

کلیدواژه: ندارد



عنوان مقاله:

Problems with the Concept of
Video Game “Addiction”: Some Case
Study Examples

مسائل و مشکلات مربوط به مفهوم اعتیاد
به بازی رایانه‌ای: نمونه‌هایی از موردپژوهی

نویسنده: Richard T. A. Wood

شناسه نشر:

International Journal of Mental Health and
Addiction، ۲۰۰۸، Volume ۶، Issue ۲، pp ۱۶۹-۱۷۸

کلیدواژه: بازی رایانه‌ای، اعتیاد به بازی رایانه‌ای، تعاریف

اعتیاد، معیارهای تشخیص، مسئله قمار، سوء مصرف مواد

