

بسمه تعالی

مشکلات یک گیمر

نویسنده:

ماهان فلاح نژاد

انتشارات ارسطو

(چاپ و نشر ایران)

۱۳۹۶

شابک : ۸-۱۹۳-۴۳۲-۶۰۰-۹۷۸
شماره کتابشناسی ملی : ۴۸۶۹۹۴۵
عنوان و نام پدیدآور : مشکلات یک گیمر / نویسنده ماهان فلاح نژاد.
مشخصات نشر : مشهد: ارسطو، ۱۳۹۶.
مشخصات ظاهری : ۶۶ ص.
موضوع : بازی های کامپیوتری -- جنبه های روان شناسی
Computer games -- Psychological aspects : موضوع
موضوع : بازی های کامپیوتری -- جنبه های اجتماعی
Computer games -- Social aspects : موضوع
موضوع : بازی های ویدئویی -- جنبه های روان شناسی
Video games -- Psychological aspects : موضوع
موضوع : کامپیوترها و کودکان
Computers and children : موضوع
رده بندی دیویی : ۷۹۴/۸
رده بندی کنگره : ۱۳۹۶ ف ۹ ج / ۱۷ GV۱۴۶۹
سرشناسه : فلاح نژاد، ماهان، ۱۳۸۱ -
وضعیت فهرست نویسی : فیا

نام کتاب : مشکلات یک گیمر
نویسنده : ماهان فلاح نژاد
ناشر : ارسطو (با همکاری سامانه اطلاع رسانی چاپ و نشر ایران)
صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد : پروانه مهاجر
تیراژ : ۱۰۰۰ جلد
نوبت چاپ : اول - ۱۳۹۶
چاپ : مدیران
قیمت : ۶۰۰۰ تومان
شابک : ۸-۱۹۳-۴۳۲-۶۰۰-۹۷۸
تلفن های مرکز پخش : ۳۵۰۹۶۱۴۵ - ۳۵۰۹۶۱۴۶ - ۵۱
www.chaponashr.ir



فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۷	بازی کامپیوتری
۷	رشد اولیه
۹	رکود صنایع و عواقب آن
۱۰	تکامل بازی‌های کامپیوتری
۱۱	بازی‌های معاصر
۱۲	ایکس باکس ۳۶۰
۱۲	بسته‌های ارائه شده
۱۵	واحد پردازشگر گرافیکی
۱۶	ایکس باکس وان
۱۷	پلی‌استیشن ۴
۱۷	ویژگی‌های کنترلر
۱۸	ویژگی‌های آنلاین
۱۹	بازی‌ها
۱۹	سخت‌افزار
۲۳	آسیب‌های روانی
۲۳	افزایش پرخاشگری در کودکان

- پیشرفت تحصیلی ۲۳
- اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ۲۴
- تنبل شدن ذهن کودکان و نوجوانان ۲۴
- آسیب‌های اجتماعی ۲۵
- متزلزل شدن روابط خانواده ۲۵
- منزوی شدن کودکان و نوجوانان ۲۵
- صدمات جسمی ۲۶
- مشکلات بینایی ۲۶
- مشکلات اسکلتی ۲۶
- چاقی ۲۷
- مخرب‌ترین بازی‌های تصویری ۲۸
- تأثیرات بر کودکان ۳۱
- چه باید کرد؟ ۳۲
- نرم‌افزارهای آموزشی می‌توانند نقش مهمی در این زمینه داشته باشند ... ۳۳
- شیوه‌های درمانی اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری ۳۴
- مواردی از بازی‌های رایانه‌ای که باعث رشد ذهنی افراد شده است ۳۷
- آموزش موسیقی به نوجوانان ۳۷
- بازی ویدئویی برای نابینایان ۳۷
- بهبود دستیابی به وب با بازی کامپیوتری ۳۸
- اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری ۳۹

- علائم هشداردهنده‌ی وابستگی به بازی‌های کامپیوتری چیست؟ ۴۰
- والدین در استفاده از بازی‌های کامپیوتری توسط فرزندان باید به چه نکاتی توجه کنند؟ ۴۲
- بازی‌های چند نفره ۴۵
- انواع بازی‌های چند نفره ۴۶
- بازی‌های چند نفره در کنسول‌های بازی ۴۷
- ۵ نشانه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ۵۴
- گیم‌ر چه کسی است؟ ۵۷
- انواع ویدئو گیم‌رها ۵۷
- ۱- گیم‌های تفننی Casual gamer ۵۸
- ۲- گیم‌های هاردکور ۵۸
- ۳- گیم‌های حرفه‌ای Pro gamer ۵۹

اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و آنلاین

بازی کامپیوتری

یک بازی ویدئویی است که به‌جای اجرای بازی در کنسول‌های ویدئویی یا دستگاه آرکید، در رایانه شخصی انجام می‌شود. بازی‌های کامپیوتری از سال ۱۹۸۳ خصوصاً در اروپا رایج گردید. این زمان، زمان کدگذاری اتاق خواب نام گرفت. این بازی‌ها از سال ۲۰۰۰ به‌صورت دیجیتالی مورد بهره‌برداری قرار گرفت. ماهیت ناهماهنگ بازی‌ها و عدم انعکاس آن‌ها در رسانه‌ها ارزیابی آن‌ها را با مشکل مواجه نمود.

رشد اولیه

توسعه PDP-1 در سال ۱۹۶۱ برای بازیهای کامپیوتری معتبر می‌باشد. بازیهای کامپیوتری شامل دو کنترل کننده می‌باشد که در فضا مانور داده و سبب نابودی یکدیگر می‌شوند. همچنین رایانه‌های

شخصی تنها با توسعه ریز پردازنده و میکرو کامپیوتر و بازی کامپیوتری نسبت به رایانه‌های بزرگ و مینی کامپیوتر که قبلاً وجود داشته‌اند محبوب‌تر شده‌اند OXO،، اقتباس شده از tic-tac-toe، در سال ۱۹۵۲ برای EDSAC عرضه گردید. یکی دیگر از بازی‌های کامپیوتری در سال ۱۹۶۱ توسعه پیدا کرد در زمانی که دانشجویان MIT مارتین گریتر و الن کوتاک با استیو روسول کامپیوتر را برای محاسبات ریاضی استفاده کردند. اولین نسل از بازیهای رایانه‌ای که از داستانها اخذ شده بود توسط کاربر از طریق صفحه کلید قابل بازی کردن بود.

اولین بازی ماجراجویی در سال ۱۹۷۶ توسط ویل کرودر برای مینی کامپیوترهای PDP-11 ساخته شد و در سال ۱۹۷۷ بوسیله دون ووز تکمیل گردید. از سال ۱۹۸۰ قابلیت کامپیوترهای شخصی برای راه‌اندازی بازیهای افزایش یافت ولی در این زمان گرافیک کامپیوترها یک عامل مهم در بازیها معرفی گردید. بازیهای بعدی شامل دستورهای متنی همراه با گرافیک پایه در بازی‌های SSI Gold Box مانند Pool of Radiance و Bard's Tale بود.

از سال ۱۹۷۰ الی ۱۹۸۰ بازیها در راستای گروه‌ها و نشریات سرگرم‌کننده و تفریحی مانند Creative Computing و Computer Gaming World توسعه پیدا کرد. این نشریات استاندارد نوشتن در کامپیوتر و بازی کردن و یا خواندن نرم‌افزارها را ارائه نمود. میکروسافت

یکی از اولین بازیها بود که به کاربرها فروخته شد. از اولین فروش در سال ۱۹۷۷ میکروسافت بیش از ۵۰ هزار نسخه بر روی کاست نوار فروخت.

رکود صنایع و عواقب آن

همان‌طور که بازی‌های ویدیویی جهت عرضه به بازار به شکل کارتریج با کیفیت پایین توسط شرکت‌های متعدد به بازار عرضه گردید و محصولات زیادی مانند Atari 2600 توسط Pac-Man و E.T. جهت استفاده کامپیوترهای شخصی وارد بازار شد.

از سال ۱۹۸۳ علاقه‌مندی به بازی‌های ویدیویی کاهش یافته و توجهات به سمت بازی‌های کامپیوتری سوق پیدا نمود. در اثر رکود اقتصادی بازار این بازی‌ها مقداری کساد شده و شرکت‌ها دچار زیان و ضرر شدند. در مقابل بازار کامپیوترهای خانگی رونق گرفت. از نمونه‌های ارزان آن‌ها می‌توان به کمودور ۶۴ نام برد. بازار با تجربه آمریکائی شمالی با ایجاد سیستم NES در آمریکا تجدید حیات نمود. رونق بازیهای کامپیوتری در اروپا تا سالها ادامه داشت. کامپیوترهای با مارک ZX Spectrum و BBC Micro در بازار اروپا بسیار موفق بودند. اما NES که انحصار آمریکای شمالی و ژاپن شده بود، موفق نگردید. تنها کنسول ۸ بیتیکه در اروپا موفق بود بر اساس Sega Master System

واقع شده بود. تفاوت کلیدی میان کامپیوتر غربی و ژاپنی در زمان رزولوشن صفحه نمایش بود. رزولوشن سیستم ژاپنی بیشتر از X ۶۴۰ ۴۰۰ بود. در زمان سیستم ۱۶ بیتی Commodore Amiga و Atari ST در اروپا عمومی شده بودند در حالیکه Sharp X68000 و FM Towns در ژاپن عمومی شده بود.

تکامل بازی‌های کامپیوتری

در سال ۱۹۸۷ IBM PC بسرعت در بازار رشد نمود و به مهمترین شرکت سازنده بازی‌های تبدیل شد. بیش از یک سوم از بازی‌های که در آمریکای شمالی برای کامپیوترهای شخصی فروخته شده دو برابر تعداد کمدهورهای و Apple II فروخته شده بود. در سال ۱۹۸۹ Com- puter Gaming World گزارش نمود که صنایع به سمت استفاده از کارت گرافیک VGA می‌باشند. در حالی که برخی از بازی‌ها با پشتیبانی از VGA در آغاز سال آگهی شد آن‌ها معمولاً گرافیک EGA از طریق کارت‌های VGA پشتیبانی می‌شوند. در اواخر سال ۱۹۸۹ اکثر ناشران از ۳۲۰x۲۰۰ MCGA به عنوان زیر گروه VGA حمایت کردند.

پیشرفت‌های بیشتر به کارهای هنری بازی و صوتی با امکان معرفی ساخته شد در دسامبر ۱۹۹۲ Computer Gaming World گزارش داد که DOS ۸۲ درصد از فروش بازی‌های کامپیوتری را در سال ۱۹۹۱